

# L'illusion de la loyauté

Un livre dont vous êtes le héros

FEUILLE D’AVENTURE

NOTES

SAC À DOS (10 objets maximum)	REPAS
1	(-3 points d’ENDURANCE si vous n’avez pas de repas au moment voulu)
2	
3	
4	
5	
6	BOURSE
7	(50 Pièces d’Or maximum)
8	
9	
10	

## FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ	ENDURANCE
	(Ne pas dépasser le total de départ ; zéro = mort)

## DÉTAIL DES COMBATS

[illegible]

# LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)
1
2

CARQUOIS ET FLÈCHES	
Carquois  OUI/NON	Nombre de flèches transportées

## OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

# Règles du jeu

Vous trouverez au début de ce livre une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous inscrirez tous les détails de votre quête. Il est conseillé d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Au cours de votre jeunesse vous avez acquis une HABILETÉ au combat ainsi qu'une ENDURANCE. Avant d'entamer votre nouvelle aventure, il vous faudra mesurer exactement les dons que vous ont fait la nature. À cet effet, vous devrez placer devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la *Table* en laissant faire le hasard. Si vous désignez le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILETÉ au combat. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure* (si par exemple votre crayon indique le chiffre 4 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILETÉ seront de 14). Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILETÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILETÉ soit le plus élevé possible.

Le second chiffre que vous désignerez sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. (À titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 6 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 26.)

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez des points d'ENDURANCE et si jamais votre ENDURANCE tombe à zéro, vous saurez alors que vous venez d'être tué et que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la

possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

## Équipement

Au départ de votre aventure, vous êtes vêtu d'une tunique noire avec des bordures blanches aux poignets et au col du plus bel effet. Le matériel dont vous disposez pour assurer votre survie vous sera donné dans la suite de l'aventure. Vous disposez également, accrochée à votre ceinture, d'une Bourse de Cuir qui contient des Pièces d'Or. Pour savoir combien de pièces sont en votre possession, utilisez la *Table de Hasard* à la manière qui vous a été expliquée précédemment ; le chiffre que vous obtiendrez représentera le nombre de Couronnes (c'est le nom de la monnaie en cours dans ces régions) dont vous disposez au début de votre mission (inscrivez ce nombre dans la case Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Durant votre aventure, vous pourrez acquérir d'autres Pièces d'Or mais il ne sera pas possible d'en emporter plus de 50.

## Comment utiliser votre équipement ?

### *Armes*

Les armes vous aident à combattre vos ennemis. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pouvez la garder et l'utiliser, mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois.

### *Arc et Flèches*

Au cours de votre aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous avez choisi cette arme et si vous poussédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous autorisera à l'employer. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois,

vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi vous est-il fortement conseillé de vous munir également d'une arme de poing comme l'épée ou la masse d'armes. Pour vous servir d'un arc, il vous faut un carquois garni d'au moins un trait et, après chaque tir, vous devrez rayer une flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre carquois sera vide, votre arc deviendra bien sûr inutilisable, mais vous aurez peut-être l'occasion de le regarnir au cours de votre aventure.

### *Objets contenus dans votre Sac à Dos*

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez transporter que dix objets dans votre Sac à Dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou tout simplement de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

### *Objets spéciaux*

Ces objets ne se rangent pas dans votre sac à dos. Lorsque vous en découvrirez un, on vous indiquera comment le transporter. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux que vous pouvez emporter au cours d'une même aventure s'élève à douze. Chacun de ces objets possède des propriétés bien particulières. Parfois, ces propriétés vous seront décrites au moment même de la découverte de l'objet, d'autres fois, il vous faudra attendre qu'elles se révèlent au cours de votre aventure.

### *Nourriture*

Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Vous devrez consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête cependant, s'il



ne vous reste plus de vivres lorsqu'on vous dira de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE.

### *Potion de Guérison*

Elle vous rend des points d'ENDURANCE lorsque vous la buvez après un combat. Si au cours de votre aventure, vous venez à découvrir d'autres potions, leurs effets vous seront indiqués en temps utile. Toutes les Potions de Guérison doivent être rangées dans votre Sac à Dos.

### *Pièces d'Or*

La monnaie en cours dans le royaume est la Couronne qui se présente sous la forme d'une petite pièce d'or. Au cours de votre aventure, vous pourrez utiliser ces Couronnes pour vos frais de transport ou de nourriture, mais également, si besoin est, pour corrompre certains personnages peu scrupuleux. Nombre de créatures que vous serez amené à rencontrer possèdent des Couronnes d'or. Chaque fois que vous tuerez l'une de ces créatures, vous aurez le droit de vous emparer de ses pièces d'or et de les conserver dans votre bourse si ce dernier en possédait.

## Règles de combat

Au cours de votre quête, vous aurez maintes fois l'occasion d'affronter un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels sont les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Maya (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant d'en perdre le moins possible au cours de l'affrontement. Au début de chaque combat, inscrivez le total d'ENDURANCE de Maya, ainsi que celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications sont à reporter dans la case *Détails des Combats*.

Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que vous pourriez-avoir (facultés, objets spéciaux ...)
2. Soustrayez du total de vos points d'HABILETÉ, les points d'HABILETÉ de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Exemple*

Imaginons que Maya dispose d'un total d'HABILETÉ de 15 et qu'elle soit attaquée par un Diable Volant dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 20 et qu'elle soit prise par surprise et ne dispose d'aucune possibilité de fuite. Maya devra donc combattre la créature qui fond sur elle. Elle retranchera ensuite le total d'HABILETÉ du Diable Volant de son propre total, ce qui donnera un *Quotient d'Attaque* de  $-5$  (détails :  $15 - 20 = -5$ ). Il faudra alors inscrire  $-5$  dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

3. Lorsque vous connaissez votre *Quotient d'Attaque*, utilisez la *Table de Hasard* à la manière habituelle pour obtenir un chiffre.

4. Reportez-vous à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre (page 3). Dans la ligne supérieure de cette Table sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le Quotient que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu à l'aide de la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*). Vous connaîtrez ainsi le nombre de points d'ENDURANCE que l'ennemi et Maya auront chacun perdu lors de cet Assaut. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi, la lettre V, ceux perdus par vous (Maya)).

### *Exemple*

Le Quotient d'Attaque entre Maya et le Diable Volant est de  $-5$ . Admettons que le chiffre donné par la *Table de Hasard* soit 6. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : Maya perd 4 points d'ENDURANCE. Le Diable Volant perd 5 points d'ENDURANCE.

5. Après chaque assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de chaque adversaire.
6. À moins que de nouvelles indications ne vous soient données, ou que vous ayez la possibilité de prendre la fuite, un nouvel Assaut devra être livré.
7. Reprenez le déroulement des opérations à partir de l'étape n° 3.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou de Maya ait été réduit à zéro, ce qui signifie la mort du combattant en question. Si Maya meurt, l'aventure s'achève. Si c'est son ennemi qui périt, Maya peut poursuivre sa quête avec un total d'ENDURANCE réduit d'autant qu'il en a perdu au cours du combat.

## Possibilités de fuite

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un assaut et que vous décidez de prendre la fuite, menez d'abord cet assaut à son terme en observant les règles habituelles. Il ne sera tenu aucun compte des points d'ENDURANCE perdus par votre adversaire au cours de cet Assaut. Seuls ceux de Maya devront être comptabilisés et retranchés de son total d'ENDURANCE, car tel est le prix de la couardise ! Rappelez-vous que vous ne pourrez vous enfuir que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies à chaque fois.

## Table de hasard

5	3	8	6	7	1	4	2	9	0
2	0	7	5	3	8	9	1	6	4
9	6	4	2	0	5	3	7	8	1
3	7	1	9	4	6	0	5	2	8
0	2	6	3	9	4	7	8	1	5
8	1	9	0	5	2	6	3	4	7
4	9	3	7	1	0	8	6	5	2
1	5	2	4	8	9	3	0	7	6
7	8	0	1	6	3	2	9	5	4
6	4	5	8	2	7	1	4	0	9



# Table des

Quotient d'attaque

		$\leq -11$	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1
Chiffre donné par la table de hasard	1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2
		V T	V T	V -8	V -6	V -6	V -5
	2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3
		V T	V -8	V -7	V -6	V -5	V -5
	3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4
		V -8	V -7	V -6	V -5	V -5	V -4
	4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5
		V -8	V -7	V -6	V -5	V -4	V -4
	5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6
		V -7	V -6	V -5	V -4	V -4	V -3
	6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7
		V -6	V -6	V -5	V -4	V -3	V -2
	7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8
		V -5	V -5	V -4	V -3	V -2	V -2
	8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
		V -4	V -4	V -3	V -2	V -1	V -1
	9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
		V -3	V -3	V -2	V 0	V 0	V 0
0		E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
		V 0	V 0	V 0	V 0	V 0	V 0

E = Ennemi

V = Vous

coups portée

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	≥+11	
E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	1
V -5	V -5	V -4	V -4	V -4	V -3	V -3	
E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	2
V -4	V -4	V -3	V -3	V -3	V -3	V -2	
E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	3
V -4	V -3	V -3	V -3	V -2	V -2	V -2	
E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	4
V -3	V -3	V -2	V -2	V -2	V -2	V -2	
E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	5
V -2	V -2	V -2	V -2	V -2	V -2	V -1	
E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	6
V -2	V -2	V -2	V -1	V -1	V -1	V -1	
E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	7
V -1	V -1	V -1	V -0	V -0	V -0	V -0	
E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	8
V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	
E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	9
V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	
E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T	0
V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	V -0	

T = Tué sur le coup