

# L'illusion de la loyauté

Un livre dont vous êtes le héros

## 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 HABI-  
BILITÉ au combat ainsi qu'une ENDURANCE. Avant d'entamer votre quête, 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 HABI-  
BILITÉ au combat. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABI-  
BILITÉ de votre *Feuille d'Aventure* (si par exemple votre crayon indique le chiffre 4 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABI-  
BILITÉ seront de 14). Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABI-  
BILITÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABI-  
BILITÉ 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. Le matériel dont vous disposez pour assurer votre survie vous sera donné dans la suite de votre 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*).

## Répartition de l'équipement

À présent que vous disposez de votre équipement, il vous faut savoir comment il se répartit afin que vous puissiez le transporter plus aisément. Il n'est pas nécessaire de prendre des notes à ce sujet, vous vous contenterez, en cas de besoin, de vous référer aux indications données.

## Combien d'objets pouvez-vous transporter ?

### *Armes*

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes.

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

Ils doivent obligatoirement y être rangé mais la place y est comptée et vous ne pouvez y transporter que huit objets (Repas inclus).

### *Objets spéciaux*

Les objets spéciaux ne sont pas rangés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous aurez la possibilité d'acquérir l'un de ces objets spéciaux, il vous sera indiqué de quelle manière il convient de le transporter.

### *Pièces d'Or*

Elles sont toujours rangées dans la bourse attachée à votre ceinture. Cette bourse ne peut pas contenir plus de cinquante Pièces d'Or en tout.

### *Nourriture*

Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Tous les objets qui peuvent vous être utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en lettre capitale. Chaque fois que vous déciderez d'emporter l'un de ces objets avec vous, il vous faudra l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces acquisitions seront rangées dans votre Sac à Dos sauf s'il vous est spécifié qu'il s'agit d'un Objet Spécial.

## 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.

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

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaitez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez transporter que huit 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*

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. Pour vous aider à trouver votre chemin, vous disposez d'une carte en début de livre.

### *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.

### *Nourriture*

Tout au long de votre quête, vous aurez besoin de vous nourrir à intervalles réguliers. S'il ne vous reste plus de vivres lorsque vous serez dans l'obligation 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.

## **Règles de combat**

Au cours de votre mission, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels sont les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Vous devrez alors vous efforcer de tuer votre adversaire en réduisant à zéro les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant de perdre le moins possible de points d'ENDURANCE

au cours de l'affrontement. Au début de chaque combat, inscrivez votre total d'ENDURANCE, ainsi que celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications devront être portées dans la case Compte Rendu des Combats.

Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. 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 vous disposez d'un total d'HABILETÉ de 15 et que vous êtes attaquée par un Diable Volant dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 20 : Vous n'avez aucune possibilité de fuite, il vous faut combattre la créature qui fond sur vous.





test

test2

## 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