

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]

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

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 dix 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 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

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. 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 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. Nous retrancherons ensuite le total d'HABILETÉ du Diable Volant de son propre total, ce qui donnera un *Quotient d'Attaque* de -5 : $(15 - 20 = -5)$. 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 ensuite à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre, après la *Table de Hasard*. 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 vous même avez 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).

Exemple

Le Quotient d'Attaque entre vous et le Diable Volant était de -5. Admettons que le chiffre donné par la *Table de Hasard* soit 6. Le résultat du premier assaut sera alors le suivant : Vous perdez 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 des indications différentes ne vous soient données, ou que vous ayez la possibilité de prendre la fuite, un nouvel assaut devra être mené.
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 vous ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points d'ENDURANCE est alors considéré comme mort. Si c'est vous, l'aventure est terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, vous pouvez poursuivre votre mission mais avec un total d'ENDURANCE moins élevé.

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. Mais votre adversaire ne perdra alors aucun point d'ENDURANCE. Seule vous, perdrez le nombre de points indiqué par la *Table des Coups Portés*. Vous pourrez ensuite vous enfuir après avoir payé votre couardise par la réduction de votre total d'ENDURANCE. Mais rappelez-vous que vous n'aurez le droit de prendre la fuite que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies à chaque fois.

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

		≤ -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