

La cité des voleurs

Bienvenue dans votre aventure épique, où votre destin sera dicté par les capricieux dés et vos choix audacieux. Avant de plonger tête baissée dans l'inconnu, familiarisons-nous avec les mécanismes qui régiront votre parcours.

Sommaire :

1. Page de Menu
2. Page de création de personnage
3. Page de choix
4. Page de combat
5. Page de chance
6. HUD

Page menu :

Lors du lancement du jeu vous débuterez dans la page menu



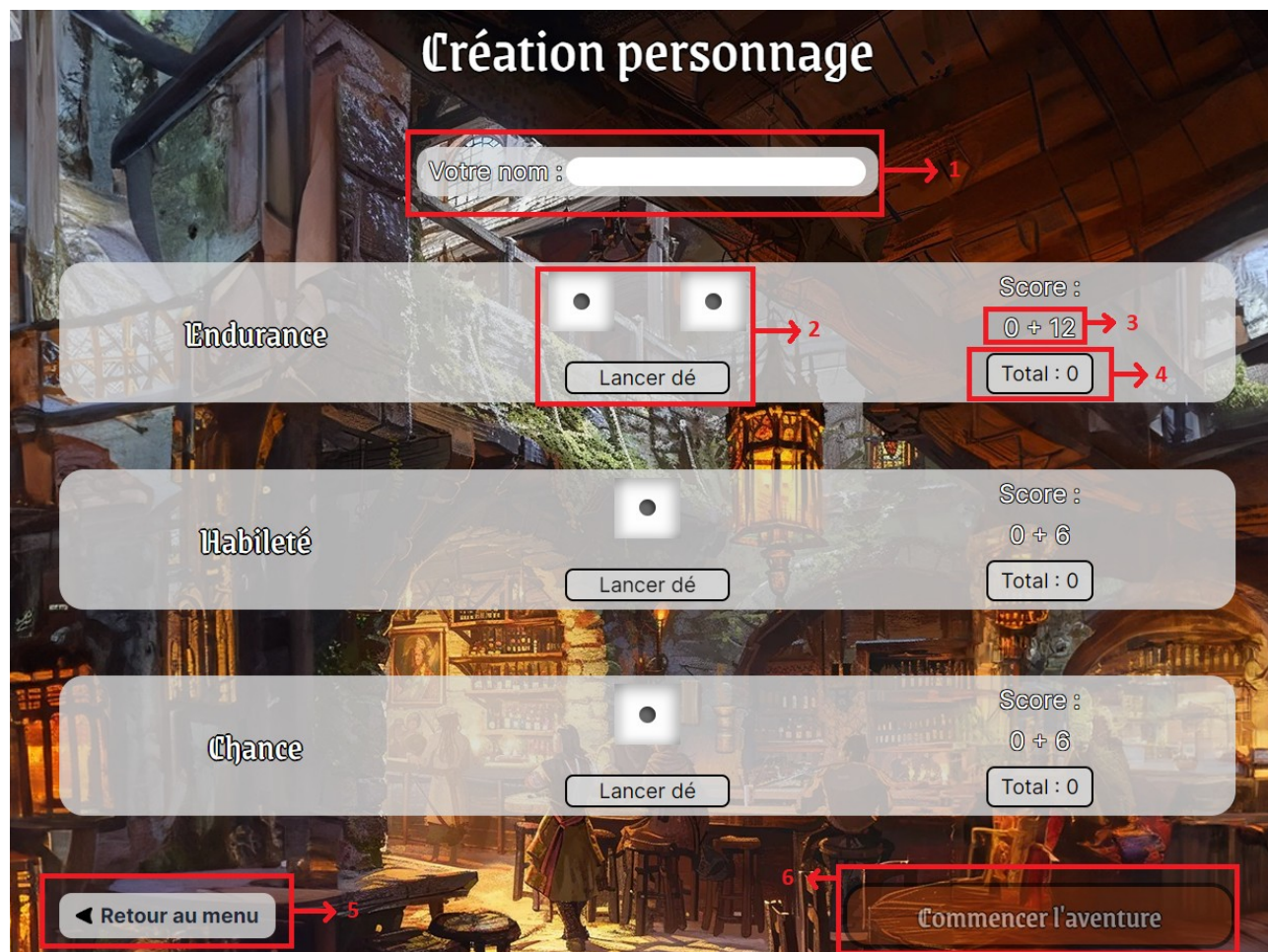
Sur cette page, vous trouverez les éléments suivants :

- 1. Jouer avec votre personnage existant** : Si vous avez déjà créé un personnage, ce bouton vous permettra de rejouer avec.
- 2. Jouer avec un nouveau personnage**: Cliquez sur ce bouton pour créer un nouveau personnage et débiter une nouvelle aventure dans le jeu.
- 3. Apprendre les règles du jeu** : En cliquant sur ce bouton, vous serez dirigé vers une page où vous pourrez découvrir les règles et le gameplay du jeu en détail.

N'hésitez pas à explorer ces options pour plonger dans l'univers captivant du jeu!

Page création de personnage:

Au lancement d'une nouvelle partie, cette page vous permettra de créer un nouveau personnage.



Sur cette page, vous trouverez les éléments suivants :

1. **Nom du personnage** : Entrez le nom que vous souhaitez donner à votre personnage.
2. **Dés aléatoires** : Cliquez sur ce bouton pour lancer les dés et obtenir un résultat aléatoire.
3. **Score des dés + bonus** : Cette section affiche le résultat de vos jets de dés ainsi que le bonus appliqué.
4. **Total final** : La somme de vos dés et des points bonus détermine les statistiques de votre personnage pour l'aventure.
5. **Retour au menu** : Cliquez sur ce bouton pour retourner à la page principale du jeu.
6. **Commencer l'aventure** : Une fois que vous avez créé votre personnage, ce bouton deviendra disponible. Cliquez dessus pour commencer votre voyage dans le monde du jeu.

Page de choix :

Durant votre aventure vous passerez par plusieurs situations. Celle des choix est la plus commune.



1

2

Pour gagner le Port du Sable Noir, vous parcourez en direction de l'ouest environ soixante-quinze kilomètres à travers des plaines et par-delà des collines sans faire de rencontres fâcheuses, heureusement. Vous finissez par rejoindre la côte et vous apercevez les hautes murailles qui entourent le Port du Sable Noir et le groupe de maisons serrées qui avancent dans la mer comme une hideuse excroissance noire. Des navires sont mouillés dans le port, et de la fumée s'élève doucement des cheminées. La scène paraît assez paisible, et c'est seulement lorsque le vent change, vous apportant une odeur de putréfaction, que vous vous rappelez la nature maléfique de cet endroit tristement célèbre.

En suivant la route poussiéreuse qui longe la côte vers le nord pour arriver aux portes de la ville, vous commencez à remarquer des signes inquiétants, des crânes sur des épieux de bois, des êtres squelettiques dans des cages accrochées aux murailles de la ville, des drapeaux noirs partout. Lorsque vous vous approchez de la porte principale, vous sentez un frisson vous parcourir l'échine et, instinctivement, vous serrez la poignée de votre épée pour vous rassurer.

A la porte, un garde gigantesque en cotte de mailles noire et casque d'acier vous observe. Il avance d'un pas, vous barrant le chemin avec sa lance, en disant :

« Qui oserait entrer au Port du Sable Noir sans y être invité ? Précise le motif de ta venue ou retourne d'où tu viens. »

Allez-vous :

Lui dire que vous désirez être conduit auprès de Nicodème ? Rendez-vous au 202.

Lui dire que vous désirez vendre un butin volé ? Rendez-vous au 33.

L'attaquer aussitôt avec votre épée ? Rendez-vous au 49.

3

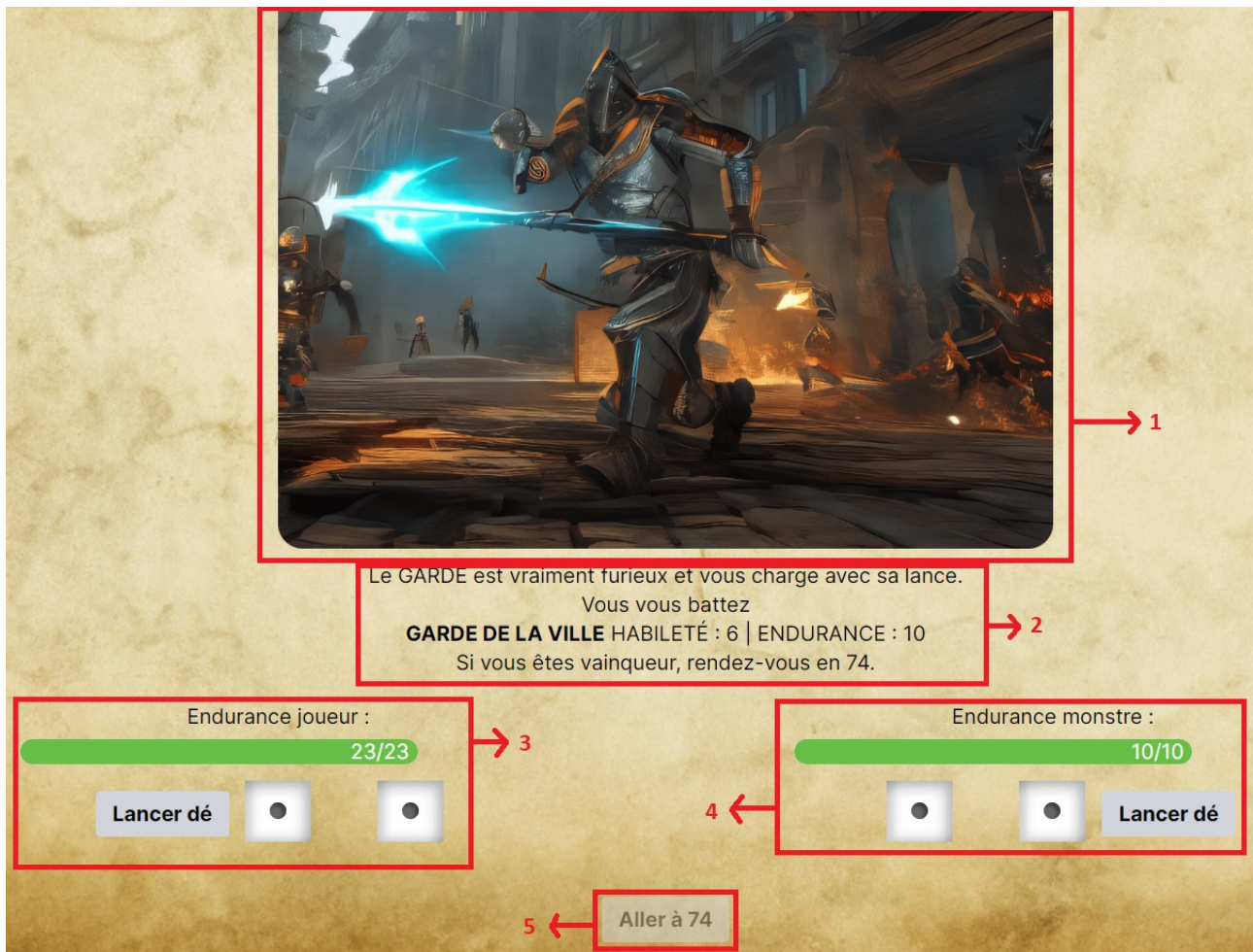
Aller à 202 Aller à 33 Aller à 49

Sur cette page, vous trouverez les éléments suivants :

1. **Illustration** : Image qui illustre la situation du texte
2. **Texte** : Texte qui explique la situation en vous indiquant les choix possibles
3. **Choix** : Boutons qui vous permettent de choisir votre prochaine section

Page de Combat :

Durant votre aventure vous affronterez des adversaires.

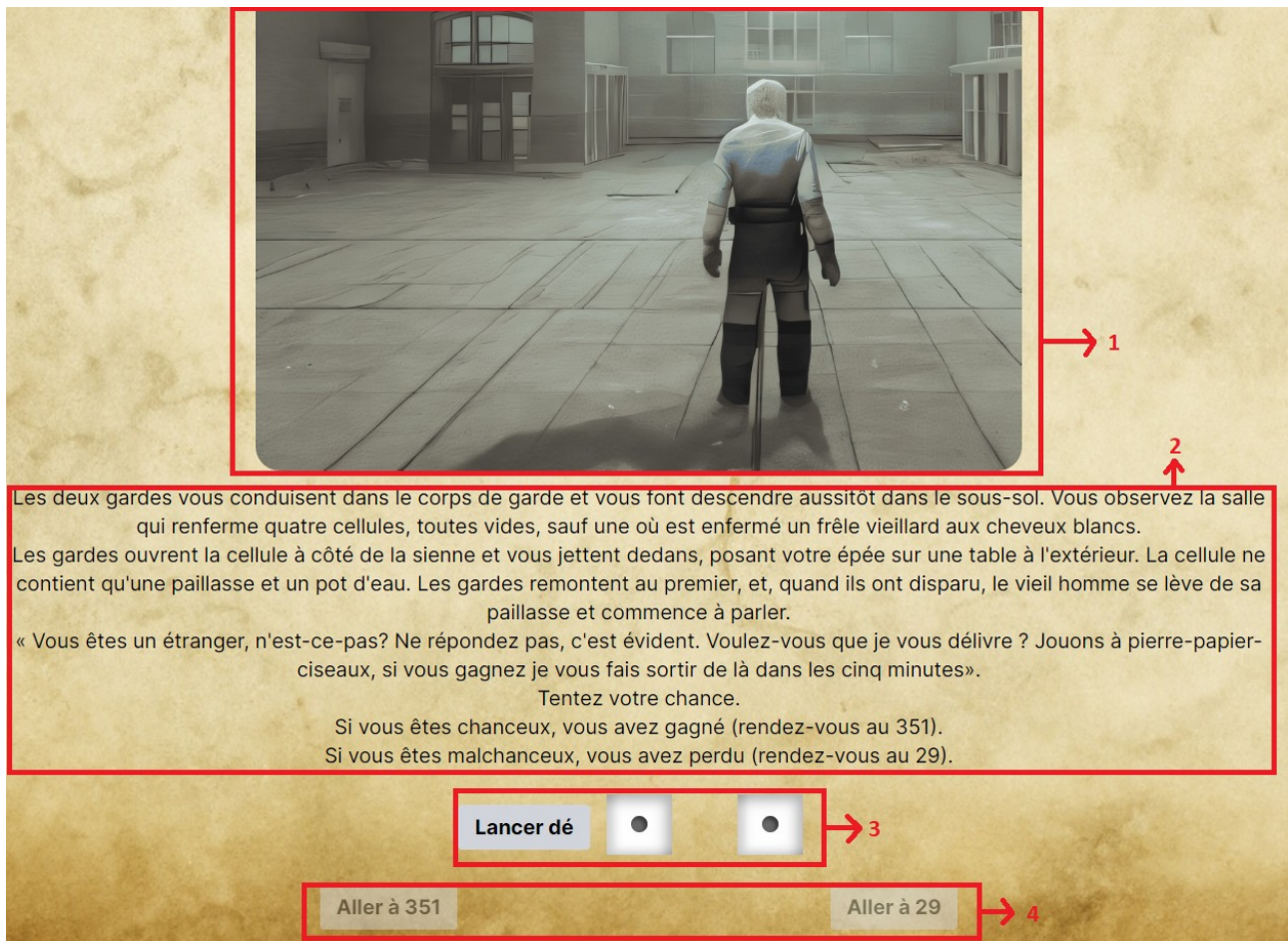


Sur cette page, vous trouverez les éléments suivants :

- 1. Illustration** : Image qui illustre la situation du texte.
- 2. Texte** : Texte qui explique la situation en vous indiquant les statistiques de l'ennemie.
- 3. Interface de combat du joueur** : Composée de la barre de vie du joueur et de deux dés qui définiront la force de votre attaque lors des différents tours du combat
- 4. Interface de combat de ennemie** : Composée de la barre de vie de l'ennemie et de deux dés qui définiront la force de son attaque lors des différents tours du combat
- 5. Bouton victoire** : Bouton qui vous permet de continuer votre aventure en cas de victoire

Page de chance :

Durant votre aventure, vous devrez croire en votre chance pour vous sortir de certaines situations.



1

2

Les deux gardes vous conduisent dans le corps de garde et vous font descendre aussitôt dans le sous-sol. Vous observez la salle qui renferme quatre cellules, toutes vides, sauf une où est enfermé un frère vieillard aux cheveux blancs. Les gardes ouvrent la cellule à côté de la sienne et vous jettent dedans, posant votre épée sur une table à l'extérieur. La cellule ne contient qu'une pailleasse et un pot d'eau. Les gardes remontent au premier, et, quand ils ont disparu, le vieil homme se lève de sa pailleasse et commence à parler.

« Vous êtes un étranger, n'est-ce-pas? Ne répondez pas, c'est évident. Voulez-vous que je vous délivre ? Jouons à pierre-papier-ciseaux, si vous gagnez je vous fais sortir de là dans les cinq minutes».

Tentez votre chance.

Si vous êtes chanceux, vous avez gagné (rendez-vous au 351).

Si vous êtes malchanceux, vous avez perdu (rendez-vous au 29).

Lancer dé

3

Aller à 351

Aller à 29

4

Sur cette page, vous trouverez les éléments suivants :

1. **Illustration** : Image qui illustre la situation du texte
2. **Texte** : Texte qui explique la situation
3. **Jet de chance** : Deux dés qui définiront votre jet de chance pour cette action
4. **Choix de la chance** : Un des deux boutons sera disponible en fonction de votre jet de dés.

Le HUD :

Durant tout le long de votre aventure vous pourrez consulter vos statistiques avec le heads-up display



Sur ce HUD, vous trouverez les éléments suivants :

1. **Bouton d'affichage** : Permet d'afficher ou de cacher le HUD
2. **Nom du joueur** : Indique le nom du personnage avec lequel vous jouez
3. **Bourse** : Indique le nombre de pièces que vous possédez
4. **Statistiques** : Indique vos statistiques de chance, d'endurance et d'habileté