

Les Règles du jeu

Version complète

Comme vous vous en êtes probablement déjà rendu compte, le livre que vous avez entre les mains est un livre-jeu, un « livre dont vous êtes le héros ». Comme vous allez le remarquer assez rapidement, il se différencie cependant de la plupart des autres livres de ce style, par une orientation beaucoup plus « jeu de rôle ». Les règles sont probablement plus complexes que celles auxquelles vous êtes peut-être habitué, et le héros est beaucoup plus pré-défini qu'à l'accoutumé. Il s'agira moins ici de « jouer le livre » que de « jouer le rôle du personnage ». Celui-ci tiens en effet la place centrale, et si vous avez une latitude certaine quant à ses décisions et son interprétation, une bonne partie est déjà établie.

Voici la version « complète » des règles du livre-jeu *La Chanson du Héros : Ascension*. Ces règles sont destinées à un public « rôliste », aimant la complexité et les statistiques en profondeur. Si vous n'êtes pas certain d'aimer manipuler de nombreux facteurs et faire de nombreux lancers de dés, il est fortement recommandé d'utiliser plutôt la version *Simplifiée*.

Si vous êtes en revanche sûr d'apprécier des règles longues et détaillées, alors nous pouvons commencer.

I – Le Personnage

A – Vue d'ensemble

Le personnage (ainsi que les autres êtres peuplant le monde) est défini par un ensemble de statistiques définissant ses différents aspects. Ces éléments se décomposent en :

- *Caractéristiques* : représentent les attributs naturels fondamentaux.
 - Elles procurent des bonus (ou malus) sur les aptitudes acquises (ces bonus/malus sont appelés *Influences*).
 - Progressent ponctuellement et selon les évènements.
- *Compétences* : représentent l'acquis et le savoir-faire.
 - Sont soumises aux bonus/malus des *Caractéristiques* (appelés *Influences*).
 - Sont utilisées pour accomplir toutes les actions du jeu. Les *Capacités* permettent d'étendre le champs d'application de certaines *Compétences*.
 - Progressent au fur et à mesure des gains en *Expérience* et *Niveaux*.
- *Capacités* : représentent des spécialisations et aptitudes acquises, ponctuelles et précises.
 - Donnent la possibilité d'accomplir certaines actions ou bénéficier de certains bonus particuliers.
 - S'obtiennent en gagnant des *Niveaux* grâce à l'*Expérience*.
- *Niveau et expérience* : représentent l'expérience acquise en cours d'aventure.
 - Les points d'*Expérience* s'acquièrent en cours d'aventure et permettent de monter en *Niveau*.
 - Le gain de *Niveaux* permet d'améliorer les *Compétences* et d'obtenir les *Capacités*.

B – Les Caractéristiques

1 – Description des Caractéristiques

Les *Caractéristiques* sont un ensemble de quatre éléments définissant les aptitudes naturelles d'une créature. Pour un humain, leur moyenne est de 10, et elles oscillent généralement de 5 à 15. Les extrêmes allant au-delà ne sont pas impossibles, mais représentent des cas exceptionnels.

- Le Physique, est la *Caractéristique* qui représente la force, la puissance, la carrure et la résistance du corps. Il influe sur la capacité à combattre, l'*Endurance* et les dégâts infligés.

- Le Mouvement, est la *Caractéristique* qui représente la vitesse, l'agilité et la dextérité. Il influe sur les *Compétences* basées sur la rapidité ou la précision.

- L'Esprit, la *Caractéristique* reflétant l'intelligence, la ruse, la réactivité et les aptitudes mentales en général. Il influe sur les *Compétences* s'appuyant sur la réflexion, la vivacité d'esprit et l'attention au détail.

Il est à noter que l'Esprit ne représente pour votre personnage que sa « puissance intellectuelle » : vous êtes responsable de ce qui relève des décisions à prendre, et vous pouvez tout à fait faire des déductions pertinentes et des choix subtils avec un personnage dont la valeur d'Esprit est basse, ou des erreurs grossières et des choix absurdes avec un personnage dont la valeur d'Esprit est élevée.

- Le Charisme, enfin, est une *Caractéristique* qui regroupe les aspects ayant un effet sur les autres : un mélange de beauté, charme, magnétisme et force de personnalité. Il influe les *Compétences* se basant sur l'interaction avec autrui.

2 – Les Influences

Des valeurs particulièrement basses ou élevées dans les *Caractéristiques* peuvent causer des malus ou bonus à certaines *Compétences* couvrant un domaine proche (par exemple, la *Compétence* définissant l'habileté manuelle du personnage bénéficie d'un bonus si le personnage dispose d'un score de *Mouvement* élevé).

Ces bonus/malus sont appelés des *Influences*, qui peuvent être *majeure* ou *mineure*, et donc la valeur dépend du score de la *Caractéristique* concernée :

Valeur	Influence majeure	Influence mineure		Valeur	Influence majeure	Influence mineure
1	-8	-4		11	+1	0
2	-6	-3		12	+1	+1
3	-5	-2		13	+2	+1
4	-4	-2		14	+3	+1
5	-3	-2		15	+3	+2
6	-3	-1		16	+4	+2
7	-2	-1		17	+5	+2
8	-1	-1		18	+6	+3
9	-1	0		19	+7	+3
10	0	0		20	+8	+4

C – Les Compétences

1 – Description des Compétences

Les *Compétences* définissent le savoir-faire dans un ensemble de domaines assez larges. Elles sont regroupées en trois catégories : *Martiales* (pour tout ce qui touche au combat), *Occultes* (pour ce qui est lié au surnaturel et à l'intangible) et *Générales* (pour le reste).

La valeur brute d'une *Compétence* est appelé son Score de Base, et n'augmente que lors des changements de Niveau (si vous décidez d'améliorer la *Compétence* en question, voir « 4 - *Expérience et Progression* ») ou lorsque cela est précisément spécifié dans le texte. La valeur modifiée de la *Compétence* (une fois que les **Influences** et les modificateurs ponctuels ont été pris en compte) s'appelle le Score Final, et est le nombre utilisé en pratique dans la grande majorité des cas.

Chaque *Compétence* est affecté par une ou plusieurs *Caractéristiques*, de façon majeure ou mineure. Ces bonus/malus sont indiqués en tant qu'*Influences* (voir la section idoine dans « 2 – **Les Caractéristiques** »).

2 – Liste des Compétences

Compétences Martiales :

Attaque : Aptitude à porter un coup à un ennemi.

Score de Base : 10

Influences : selon l'arme.

Défense : Aptitude à se protéger contre les coups donnés par un ennemi.

Score de Base : 10

Influences : selon l'arme.

Initiative : Rapidité d'action et de réaction.

Score de Base : 10

Influence Majeure : Mouvement.

Influence Mineure : Esprit.

Endurance : Résistance et vitalité, détermine combien de dégâts vous pouvez encaisser.

Score de Base : 1D6 + 9

Influence Majeure : Physique x 10 % (si vous avez une *Influence* de 2, votre *Endurance* est augmentée de 20 %).

Compétences Générales :

Athlétisme : Rassemble les aptitudes sportives (nage, course, escalade, etc.).

Score de Base : 10

Influence Majeure : Physique.

Influence Mineure : Mouvement.

Communication : Tout ce qui a un rapport avec la discussion, diplomatie, marchandage et ainsi de suite.

Score de Base : 10

Influence Majeure : Charisme.

Influence Mineure : Esprit.

Manipulation : Le savoir-faire concernant le travail et l'habileté manuels.

Score de Base : 10

Influence Majeure : Mouvement.

Survie : Les techniques et les connaissances concernant la vie en extérieur et l'utilisation du terrain.

Score de Base : 10

Influence Mineure : Esprit.

Compétences Occultes :

Mental : La résistance aux influences surnaturelles extérieures, ainsi que le moral et la résilience psychologique.

Score de Base : 1D5+7

Influence Majeure : Esprit.

3 – Utilisation des Compétences

Les *Compétences* s'utilisent pour réaliser toutes les actions de l'aventure, qu'il s'agisse de convaincre un personnage, porter un coup ou escalader une paroi. Pour ce faire, on se réfère à la *Table de Résolution* ci-dessous, en utilisant la *Compétence* adéquate en abscisse et la difficulté de l'épreuve (fournie si nécessaire dans le texte) ou la *Compétence* correspondante de l'adversaire en ordonnée. L'intersection donne une valeur, et il faut obtenir un résultat inférieur ou égal à cette valeur avec 1D100 pour que l'action soit réussie.

Sauf précision spécifique du le texte, la valeur utilisée est toujours le Score Final d'une *Compétence*. Cependant, ce Score Final peut être affecté par la situation. En effet, une *Compétence* est appliquée de manière *Pleine* (sans pénalité particulière) pour toute action générale relevant de son domaine (par exemple, faire une passe d'armes utilise la *Compétence* « *Attaque* » de manière *Pleine*), mais de manière *Partielle* (moitié de sa valeur) pour les actions relevant de son domaine, mais demandant également une spécialisation particulière (par exemple, se camoufler demande d'utiliser *Survie*, mais sans entraînement particulier seule la moitié du score est utilisé, car on ne s'improvise pas spécialiste en camouflage). Certaines *Capacités* permettent d'utiliser les *Compétences* correspondantes pour certaines actions spécifiques (par exemple, la *Capacité* de Crochetage permet d'utiliser la *Compétence* de *Manipulation* de manière *Partielle* lorsque l'on crochète une serrure ; sans cette *Capacité*, vous n'avez tout simplement pas le savoir-faire nécessaire pour tenter le crochetage). Il sera habituellement précisé dans le texte si une action implique l'utilisation *Pleine* ou *Partielle* de la *Compétence*, et si besoin la *Capacité* requise.

4 – Table de résolution

Cette table est utilisée pour déterminer la réussite ou l'échec des tests de *Compétence* durant l'aventure. L'abscisse correspond à la valeur de la *Compétence* du personnage effectuant l'action, l'ordonnée à la difficulté de l'action (soit une valeur arbitraire fournie par le texte, soit la *Compétence* correspondante de l'adversaire).

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	50	79	88	92	94	96	97	98	98	98	98	99	99	99	99	99	99	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	
2	21	50	68	79	83	88	91	92	94	94	96	96	97	97	97	98	98	98	98	98	98	99	99	99	99	99	99	99	99	99
3	12	32	50	63	73	79	82	86	88	90	91	92	93	94	94	95	96	96	96	97	97	97	97	97	98	98	98	98	98	98
4	8	21	37	50	62	68	74	79	81	83	86	88	89	91	91	92	93	94	94	94	95	96	96	96	96	96	97	97	97	97
5	6	17	29	38	50	60	65	72	74	79	81	83	85	87	88	89	90	91	91	92	93	93	94	94	94	95	95	96	96	96
6	4	12	21	32	40	50	58	63	68	73	76	79	80	82	83	86	87	88	89	90	91	91	91	91	92	93	93	94	94	94
7	3	9	18	26	35	42	50	56	62	67	70	73	76	79	80	82	83	85	86	87	88	89	90	90	91	91	91	91	92	93
8	2	8	14	21	29	37	44	50	56	62	65	68	72	74	76	79	80	81	82	83	85	86	87	88	89	89	90	91	91	91
9	2	6	12	19	26	32	38	44	50	56	60	63	67	70	73	74	76	79	80	81	82	83	85	86	87	87	88	89	89	90
10	2	6	10	17	21	29	33	38	44	50	54	60	63	65	68	72	73	74	77	79	80	81	82	83	83	85	86	87	87	88
11	1	4	9	14	19	24	30	35	40	46	50	54	58	62	65	67	70	72	73	76	77	79	80	81	81	82	83	85	86	86
12	1	4	8	12	17	21	27	32	37	40	46	50	54	58	62	63	67	68	70	73	74	76	77	79	80	80	81	82	83	83
13	1	3	7	11	15	20	24	29	33	37	42	46	50	54	58	60	63	65	67	70	72	73	74	76	77	79	80	80	81	82
14	1	3	6	9	13	18	21	26	30	35	38	42	46	50	54	56	60	62	65	67	68	70	72	73	74	76	77	79	79	80
15	1	3	6	9	12	17	20	24	29	32	35	38	42	46	50	54	56	60	62	63	65	67	70	72	73	73	74	76	77	79
16	1	2	5	8	11	14	18	21	26	29	33	37	40	44	46	50	54	56	58	62	63	65	67	68	70	72	73	74	74	76
17	1	2	4	7	10	13	17	20	24	27	30	33	37	40	44	46	50	52	56	58	60	62	65	67	68	68	70	72	73	74
18	E	2	4	6	9	12	15	19	21	26	29	32	35	38	40	44	48	50	52	56	58	60	62	63	65	67	68	70	72	73
19	E	2	4	6	9	11	14	18	20	23	27	30	33	35	38	42	44	48	50	52	56	58	60	62	63	65	67	68	68	70
20	E	2	3	6	8	10	13	17	19	21	24	29	30	33	37	38	42	44	48	50	52	54	56	60	62	63	63	65	67	68
21	E	2	3	5	7	9	12	15	18	20	23	26	29	32	35	37	40	42	46	48	50	52	54	56	58	60	62	63	65	67
22	E	1	3	4	7	9	11	14	17	19	21	24	27	30	33	35	38	40	42	46	48	50	52	54	56	58	60	62	63	65
23	E	1	3	4	6	9	10	13	15	18	20	23	26	29	30	33	37	38	40	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62	63
24	E	1	2	4	6	8	10	12	14	17	19	21	24	27	29	32	33	37	38	40	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62
25	E	1	2	4	6	7	9	11	13	17	19	20	23	26	29	30	32	35	37	38	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
26	E	1	2	3	5	7	9	11	13	15	18	20	21	24	27	29	32	33	35	37	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
27	E	1	2	3	5	6	9	10	12	14	17	19	21	23	26	27	30	32	33	37	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
28	E	1	2	3	4	6	8	9	11	13	15	18	20	21	24	26	29	30	32	35	37	38	40	42	44	46	48	50	52	54
29	E	1	2	3	4	6	7	9	11	13	15	17	19	21	23	26	27	29	32	33	35	37	38	40	42	44	46	48	50	52
30	E	1	2	3	4	6	7	9	10	12	14	17	18	20	21	24	26	29	30	32	33	35	37	38	40	42	44	46	48	50

D – Les Capacités

Les *Capacités* sont des aptitudes spéciales que vous pouvez obtenir en changeant de Niveau si les conditions requises sont remplies (voir la partie *Expérience et progression*). La liste des *Capacités* et leurs effets est trouvable sur la feuille de référence « Liste des Capacités ».

E – Expérience et progression

Au cours de l'histoire, votre personnage va apprendre, pratiquer, se perfectionner et s'améliorer. Cet apprentissage s'exprime en *Points d'Expérience*, et ceux-ci permettent de monter en *Niveaux*, qui représentent la puissance globale du personnage.

Lors des aventures que vivra le héros, il va acquérir de ces *Points d'Expérience*, que ce soit lors des divers évènements qu'il va vivre ou des combats qu'il mènera. Quand il atteindra le palier nécessaire pour passer au *Niveau* suivant, vous pourrez alors faire l'opération une fois que l'occasion de dormir se présentera. À ce moment, vous soustrairez du total d'*Expérience* le nombre de points nécessaires, et la *Niveau* augmentera de 1.

La quantité de *Points d'Expérience* nécessaires pour changer de niveau est indiquée dans la table suivante :

#TODO : Tableau des niveaux

Lorsque vous changez de *Niveau*, vous obtenez 8 *Points de Progression* que vous devez dépenser immédiatement (vous ne pouvez pas en conserver pour plus tard) pour améliorer vos *Compétences* et/ou acquérir des *Capacités*. Vous ne pouvez augmenter une *Compétence* que d'1 point au maximum par niveau, à l'exception de l'*Attaque* et la *Défense* pour lesquelles vous pouvez augmenter l'une de 2 si vous n'augmentez pas l'autre (cela vous permet d'orienter votre personnage vers un style plutôt offensif, défensif ou équilibré). Pour ce qui est des *Capacités*, leur coût (en terme de *Points de Progression*) est indiqué dans leur description.

Note : les *Capacités* ont des pré-requis avant que vous puissiez les obtenir (comme une valeur minimale dans une *Compétence* particulière). Il est tout à fait possible d'obtenir une *Capacité* lors du même changement de *Niveau* que celui qui permet de remplir ses pré-requis.

II – Le Combat

En tant qu'aventure héroïque, le combat occupe une place importante dans cette histoire. Aussi les règles qui y sont consacrées sont un peu plus précises que pour le reste des actions.

A – L'Équipement martial

Bien évidemment, armes et armures sont de toutes premières importance lors d'un combat. La liste et les détails exacts de ces objets sont décrits dans la feuille de référence « Armes et Armures », mais le fonctionnement est le même :

1 – Les Armes

Les armes peuvent être des armes à une main ou deux mains. Chacune appartient à un *Groupe*, qui rassemblent une certaine forme de maniement (ces groupes sont concernés par certaines *Capacités*).

Une arme détermine quelles seront les *Influences* sur l'*Attaque* et la *Défense* lors de son utilisation (par exemple, si vous utilisez une rapière, le *Mouvement* aura une *Influence Majeure* sur vos scores d'*Attaque* et de *Défense* alors que si vous utilisez une hache, ce sera le *Physique*). Selon vos totaux de *Mouvement* et de *Physique*, il peut être plus efficace de vous baser sur une arme agile qu'une arme demandant beaucoup de puissance.

L'arme dispose ensuite de *Modificateurs*, qui sont deux chiffres affectant respectivement votre *Attaque* et votre *Défense*.

Les *Dégâts* sont la quantité de dommages infligés lors d'un coup avec cette arme. Ils sont majorés de l'*Influence Physique* correspondante à l'arme (majeure ou mineure). Si une arme est à deux mains, cette majoration est augmentée de

moitié (si le personnage est assez faible pour avoir une *Influence Physique* négative, alors cette pénalité est **réduite** de moitié).

La *Pénétration* indique combien de points de *Protection* sont ignorés par l'arme lorsqu'un coup porte.

Enfin, certaines armes ont des effets spéciaux qui seront précisés dans la description.

2 – Les Armures

Une armure peut être de trois types : légère, moyenne ou lourde. Plus une armure est pesante, plus elle inflige de pénalités (il est plus difficile de conserver son équilibre et de se mouvoir efficacement), mais plus elle protège. Certaines *Capacités* permettent de réduire ces pénalités.

Une armure légère inflige une pénalité d'1 point en *Initiative*, *Manipulation* et en *Athlétisme*.

Une armure moyenne inflige une pénalité de 2 en *Initiative*, *Manipulation* et *Athlétisme*, et une pénalité d'1 en *Attaque* et *Défense*.

Une armure lourde inflige une pénalité de 3 en *Initiative*, *Manipulation* et *Athlétisme*, et une pénalité de 2 en *Attaque* et *Défense*.

Une armure offre une certaine quantité de *Protection*, qui se réduit des dégâts subit lors d'une attaque externe (coups subits, impacts divers, griffures, etc.).

3 – Les boucliers

Un bouclier se porte à la seconde main lorsque l'on utilise une arme à une main (il est bien entendu impossible d'utiliser un bouclier en même temps qu'une arme à deux mains).

Un bouclier offre un bonus de 2 en *Défense*, mais au prix d'une pénalité de 1 en *Attaque*, *Initiative* et *Athlétisme*. Comme pour les armures, certaines *Capacités* permettent de réduire ces pénalités.

B – Déroulement

Un combat se déroule en une succession de tours. Chaque tour se décompose ainsi :

- 1) Chaque combattant se voit affecter un total d'initiative correspondant à son précédent total (0 pour le premier tour) + son Score de **Base** (non pas, en l'occurrence, son Score Final) en *Initiative*.
- 2) Le combattant ayant le plus haut total d'initiative parmi ceux qui ont un total supérieur ou égal à 10, effectue une action et réduit son total d'initiative de 10 (si deux combattants ont le même total d'*Initiative*, ils agissent en même temps, ce qui rend possible – si improbable – que deux ennemis s'entre-tuent simultanément).
- 3) Si l'action du combattant entraîne des dégâts, on les applique à l'*Endurance* de sa cible. Si celle-ci tombe à 0, alors la cible en question est hors de combat (le plus souvent tuée) et ne peut plus agir pour le reste du combat.
- 4) On répète l'étape 2) tant qu'il y a un combattant ayant un total d'initiative supérieur ou égal à 10.
- 5) S'il reste encore des adversaires en état de combattre, on reprend à l'étape 1. Sinon, le combat se termine.

C – Les Actions possibles

Comme indiqué dans la partie **A – Déroulement**, chaque combattant effectue une « action » lorsque vient son tour. Les différentes actions possibles à effectuer sont les suivantes :

- Faire une *Passe d'armes* : cette action est la plus simple et la plus courante lors d'un combat. Elle consiste en une tentative de blesser l'adversaire de la manière la plus directe possible. Pour en déterminer le succès, on effectue un test de l'*Attaque* de l'attaquant opposé à la *Défense* du défenseur, en utilisant la *Table de Résolution*. Si l'attaquant l'emporte, alors son coup porte et on calcule les dégâts infligés (voir la section suivante), sinon le coup rate.
- Faire un *Coup ajusté* : cette action consiste en une passe d'armes, mais dans laquelle l'attaquant essaye de viser aux endroits les plus vulnérables. Elle est plus difficile à réaliser qu'une simple passe d'armes, mais elle permet d'ignorer une certaine quantité de la résistance de la cible : pour chaque tranche de 3 points ôtés du score d'*Attaque*, 1 point de *Protection* est ignoré lors du calcul des dégâts (si le coup porte, bien entendu). Cela peut être

très utile (voire indispensable) si l'on essaye de blesser un adversaire lourdement protégé alors que l'on ne possède qu'une arme n'infligeant que peu de dégâts.

- Se focaliser sur sa défense : le personnage sacrifie la possibilité d'attaquer lors de cette action et en échange augmente sa *Défense* de 3 points jusqu'à la fin du tour de combat.
- Dégâiner une arme disponible.
- Récupérer un objet.
- Boire une potion/utiliser un objet.

Le choix de l'action que vous souhaitez effectuer est le votre (bien entendu, il faut qu'il corresponde à une possibilité : vous ne pouvez pas boire une potion si vous ne l'avez pas récupéré au préalable, par exemple). En ce qui concerne vos adversaires, sauf indication du texte ils effectueront toujours des *passes d'armes* simples.

D – Les situations particulières

Certaines situations lors d'un combat sont sujette à des cas particuliers :

1 – Combat contre plusieurs adversaires

Si vous affrontez plus d'un adversaire à la fois, vous subirez une pénalité à la *Défense* de 2 points par adversaire en plus du premier, contre *tous* vos adversaires (y compris le premier).

2 – Combat avec visibilité réduite

Si vous combattez dans une situation où la visibilité est faible (cela sera indiqué dans le texte), vous subissez des pénalités dû à la difficulté de suivre l'action avec précision.

Dans la pénombre (vous voyez votre adversaire, mais les mouvements sont peu détaillés), vous subissez une pénalité d'un quart à vos Scores Finaux d'*Attaque* et de *Défense*.

Dans l'obscurité (vous ne distinguez que la silhouette de votre adversaire), vous subissez une pénalité se montant à la moitié de vos Scores Finaux d'*Attaque* et de *Défense*.

Dans les ténèbres complètes, vous ne pouvez absolument rien voir, et vous subissez une pénalité des trois quarts de vos Scores Finaux d'*Attaque* et de *Défense*.

Certaines *Capacités* vous permettent de réduire ces pénalités.

3 – Les attaques « imparables »

Le score de *Défense* implique une capacité à pouvoir parer ou esquiver les coups. Certaines attaques, cependant, ne peuvent pas être parées, qu'il s'agisse de volume (un dragon balayant le champs de bataille d'un coup de queue ne sera même pas ralenti par un blocage) ou du fait que parer l'attaque revient à la subir (tenter de bloquer une lame d'épée à mains nues). Dans ces cas-là, l'attaque est dite *Imparable*, et il n'est possible que d'y opposer la moitié de la *Défense*.

Une attaque est classée *Imparable* si l'*Influence Physique* de l'attaquant est de 5 points supérieure à celle du défenseur, ou si le défenseur est à mains nues contre n'importe-quelle arme ne faisant pas partie du Groupe I.

Certaines *Capacités* permettent de réduire cette pénalité.

III – L'Équipement

Vous allez bien entendu trouver un certain nombre d'objets durant l'aventure, et selon leur type ils auront une utilité particulière. Un objet peut être soit équipé dans l'emplacement correspondant (une arme à la main, une bague au doigt, un collier autour du cou, etc.) auquel cas il est « prêt à l'emploi », soit rangé dans un conteneur adapté, auquel cas il n'a pas d'effet (une armure ne protège évidemment pas lorsqu'elle est dans votre sac, une bague magique n'a pas d'effet si elle est dans vos poches, etc.).

Chaque objet a une taille (indiquée dans le texte). Un objet dans un emplacement adapté occupe cet emplacement sans égard à sa taille (une armure est portée sur l'emplacement « torse » quelle qu'elle soit par exemple), mais s'il est rangé ailleurs, il occupe le nombre de places indiquées. Certains emplacements sont limités dans la taille ou le type des objets qu'ils peuvent accepter (votre bourse ne peut contenir que des pièces, vos poches ne peuvent pas contenir des objets ayant une taille supérieure à 1). Ces limitations sont inscrites sur la *Feuille d'aventure*.

Certains objets particuliers sont :

A – Les armes :

Les armes sont tous les objets utilisables en combat pour infliger des dégâts à un adversaire (épée, hache, dague, etc.). Elles sont équipées dans les mains.

Vous pouvez équiper dans l'emplacement « mains » soit une arme à deux mains, soit une arme à une main et un bouclier (vous devez bien entendu d'abord les obtenir avant de pouvoir les porter !).

B – Les armures :

Une armure est un objet s'équipant sur le torse et réduisant les dégâts subits lors d'un combat (et également lors de certaines situations malencontreuses, comme une flèche perdue, une traversée de ronces et ainsi de suite, cela sera précisé dans le texte). Vous ne pouvez porter bien entendu qu'une seule armure à la fois.

C – La monnaie :

La monnaie sert à acheter les objets durant l'aventure. Elle se présente sous diverses formes, et dans le pays à l'intérieur duquel vous allez commencer, ces formes sont le Roc (pièce de bronze ayant la plus faible valeur), l'Étoile (pièce de cuivre valant 5 Rocs), la Lune (pièce d'argent valant 10 Étoiles), le Soleil (pièce d'or valant 10 Lunes) et la Couronne (grande pièce d'or valant 20 Soleils).

Vos pièces se situent dans la bourse notée sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous perdez cette bourse, vous perdez également toutes vos pièces.

D – Les repas :

Les repas sont des objets que vous consommez afin de vous nourrir. Ils sont généralement entreposés dans votre besace (qui peut en contenir jusqu'à cinq), mais vous pouvez également les mettre dans votre sac à dos (à la raison d'un repas pour un objet).

IV – Notes et table des codes

Durant l'aventure, certaines des actions et rencontres que vous vivrez pourront avoir des conséquences et des effets à plus long terme. Pour les prendre en compte, le texte vous donnera à divers endroits certaines instructions spécifiques (« si telle condition est remplie, alors effectuez telle action ») ou certains codes numériques particuliers à inscrire dans une case numérotée particulière (« ajoutez 5 à la valeur de la case **B1** »).

Les instructions sont à noter dans la partie « Notes » de la *Feuille d'aventure*, et il vous appartient de penser (si vous le souhaitez) à effectuer les actions requises pour qu'elles agissent, car le texte ne vous le rappellera pas (si l'une de vos notes vous indique d'ajouter 15 au numéro de la section si vous rencontrez un Orque à poils verts, et que vous en rencontrez un à la section 239, il sera de votre ressort de vous rappeler/relire de cette note et de choisir si vous décidez d'aller à la section 254 ou de continuer sans en tenir compte).

Les codes sont à noter dans le damier, et leur utilisation vous sera explicitement décrite dans le texte (« enlevez à présent la valeur de la case **A4** au numéro de la section en cours et rendez-vous à la section correspondante »). Il peut

vous être demandé d'inscrire et d'effacer un numéro dans une case (auquel cas la nouvelle valeur remplacera n'importe-quel numéro existant), ou bien de modifier un numéro déjà existant en s'y ajoutant ou soustrayant (si l'on vous demande d'ajouter une valeur à une case et que cette case est vide, partez du principe que sa valeur initiale est de 0).

Attention à ne pas vous tromper dans la notation des codes : certains sont *absolument* nécessaire à l'aventure, et une erreur pourrait vous voir complètement bloqué et incapable d'aller plus loin !

V – Sauvegardes

Comme vous l'avez peut-être remarqué, cette aventure est *très* longue. Il serait tout simplement injouable et particulièrement frustrant de devoir la reprendre systématiquement du début, en particulier si vous échouez près du but final. À cette fin, un certain nombre de *Sauvegardes* sont disponibles. Ces *Sauvegardes* se présentent sous la forme de copies de la *Feuille d'aventure* et vous permettent de sauvegarder votre avancée à un point particulier et de la reprendre.

A – Sauvegarder :

Vous disposez de X sauvegardes manuelles, que vous pouvez utiliser quand bon vous semble, Y sauvegardes automatiques, qui sont numérotées et qui ne peuvent être utilisées pour sauvegarder que lorsque le texte l'indique spécifiquement, et une sauvegarde spéciale, qui ne sert que lorsque le texte y fera explicitement référence, et vous indiquera de quelle manière.

Sauvegarder est simple : recopiez l'*intégralité* (qu'il s'agisse des statistiques du personnage, des notes, des codes ou de l'équipement) du contenu de votre *Feuille d'aventure* sur une copie de sauvegarde vierge et notez le numéro de section. Vous pouvez effectuer une sauvegarde manuelle à n'importe-quel *DÉBUT* de section (avant tout combat, tout lancer de dés, etc.) où vous le souhaitez, mais gardez à l'esprit que toute sauvegarde manuelle utilisée est définitive : si vous utilisez toutes vos sauvegardes manuelles trop tôt, vous risquez de ne plus en avoir de disponibles pour la fin de l'aventure (les sauvegardes automatiques, elles, peuvent être réécrites à volonté, mais seulement lorsque le texte l'indique).

Bien entendu, si vous recommencez l'aventure à zéro, vous effacez toutes les sauvegardes (manuelles et automatiques) et vous récupérez vos X sauvegardes manuelles initiales.

B – Reprendre à partir d'une sauvegarde :

À n'importe-quel moment de l'aventure, vous pouvez décider que vous préférez reprendre l'aventure à un point précédent : vous effacez alors votre *Feuille d'aventure*, choisissez la sauvegarde à partir de laquelle vous souhaitez reprendre, recopiez son contenu sur votre *Feuille d'aventure* et reprenez le jeu à partir de la section notée.

Vous pouvez choisir n'importe-quelle sauvegarde pour ce faire (ainsi possiblement une plus ancienne que d'autres), mais n'oubliez pas que cela ne « libère » pas les sauvegardes plus récentes pour autant, qui restent utilisées.

C – Quelques conseils sur les sauvegardes :

Les sauvegardes automatiques sont réalisées à des points « clefs » de l'histoire, vous permettant d'avoir une certaine idée de l'avancement global ainsi qu'une garantie de ne pas avoir à reprendre trop en arrière si vous utilisez vos sauvegardes manuelles de manière peu judicieuse. Cela devrait vous permettre d'évaluer les meilleurs moments pour faire une sauvegarde manuelle.

Également, les sauvegardes automatiques garantissent que vous avez atteint un point où votre progression est « viable », c'est à dire qu'il n'y a pas d'objet surprise à collectionner ou d'action cachée à effectuer avant ce point dont le manque garantirait l'échec plus tard ; si vous avez atteint le point de sauvegarde automatique, alors vous avez la possibilité de réussir au final (notez qu'il s'agit de possibilité de *réussite finale*, pas de garantie d'avoir trouvé/effectué tout ce qui serait possiblement *utile* par la suite).

VIII – Le commencement

Vous connaissez à présent les règles que vous allez devoir utiliser. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire : finir la création du héros. Vous avez pour cela deux options :

La première consiste à débiter par le Prologue, servant à la fois de didacticiel et vous permettant d'observer de plus près les détails de votre enfance et de vos débuts. Vous commencerez sans équipement et avec des aptitudes réduites : votre personnage n'est qu'un enfant après tout. S'il s'agit de votre première lecture de cette AVH, ce chemin est fortement recommandé (pour pouvoir vous habituer aux règles et en apprendre un peu plus sur le monde dans lequel se passera l'aventure).

La seconde consiste à ignorer le Prologue, et commencer directement l'aventure principale. Votre personnage sera alors plus proche d'un adulte, avec des caractéristiques plus adaptées, quelques points d'*Expérience* et un semblant d'équipement.

Les deux options sont prévues pour être sensiblement équivalentes – vous aurez l'occasion de faire progresser les caractéristiques et l'équipement du personnage durant le Prologue, pour vous retrouver approximativement au même point que si vous aviez directement commencé par l'histoire principale elle-même. Faites selon vos préférences.

A – Le Prologue :

Si vous décidez de commencer par le Prologue, dans ce cas prenez simplement une *Feuille d'Aventure* vierge : toutes les manipulations seront explicitement décrites, le Prologue tenant lieu de didacticiel.

Rendez-vous donc directement à la section 0.

B – L'Aventure principale :

Si vous décidez de commencer directement dans le vif du sujet, votre personnage commencera alors dans la situation suivante :

Physique :

Mouvement :

Esprit :

Charisme :

Vous commencez avec les Scores de Base normaux des *Compétences*.

Votre *Niveau* est de 1 (vous pouvez distribuer les 8 *points de Progression* correspondants à votre gré) et vous avez X *points d'Expérience* déjà acquis en sus.

Vous disposez en terme d'équipement :

- Une arme à deux mains de votre choix OU une arme à une main de votre choix et un bouclier OU une arme à une main de votre choix et une armure légère.
- Deux repas.
- Une torche.
- X Lunes, Y Étoiles et Z Rocs dans votre bourse.

Mettez à jour votre *Feuille d'aventure* et rendez-vous à la section 1.