

# Les Règles du Jeu

## Version simplifiée

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 (même simplifiées) 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 certaine latitude quant à ses décisions et son interprétation, une bonne partie est déjà établie.

Voici la version « simplifiée » des règles du livre-jeu *La Chanson du Héros : Ascension*. Cette version des règles a comme but de permettre aux lecteurs qui ne sont pas des rôlistes endurcis de pouvoir utiliser une version plus « grand public » et moins arcane.

## I – Le Personnage

Le personnage que vous allez incarner est défini par un ensemble de caractéristiques :

Le *Niveau* tout d'abord, qui représente sa puissance globale. Sa valeur de départ est de 0.

L'*Expérience*, qui est la valeur numérique de l'apprentissage du personnage et permet d'acquérir les *Niveaux*. Sa valeur de départ est de 0.

Sa *Classe*, qui définit son champ de compétences (s'il est plutôt orienté vers le combat ou la débrouillardise). C'est à vous de choisir au départ si vous serez un Combattant ou un Roublard.

Sa *Compétence Martiale*, qui représente sa puissance combative. Sa valeur de départ est de 11 si vous êtes un Combattant, 10 si vous êtes un Roublard.

Sa *Compétence Athlétique*, qui représente ses aptitudes physiques (nage, escalade, course...). Sa valeur de départ est de 10.

Sa *Compétence Générale*, qui représente ses aptitudes diverses (tout ce qui ne concerne pas les deux autres). Sa valeur de départ est de 10 si vous êtes un Combattant, 11 si vous êtes un Roublard.

Son *Endurance*, qui donne sa capacité à survivre et encaisser des dégâts. Sa valeur de départ est de 14 si vous êtes un Combattant, 12 si vous êtes un Roublard. Si jamais votre *Endurance* tombe à 0, vous êtes mort et l'aventure prend fin.

## II – L'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* de l'adversaire en ordonnée. L'intersection donne une valeur, et il faut obtenir un résultat inférieur ou égal à cette valeur avec trois dés pour que l'action soit réussie.

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	10	12	13	14	14	15	15	15	15	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	17	17	17	17	17	17
2	7	10	11	12	12	13	13	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15	15	15	15	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16
3	6	8	10	11	11	12	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
4	5	7	8	10	10	11	11	12	12	12	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15	15
5	5	6	8	9	10	10	11	11	12	12	12	12	13	13	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	15
6	4	6	7	8	9	10	10	11	11	11	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	14
7	4	5	7	7	8	9	10	10	10	10	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	14	14
8	4	5	6	7	8	8	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	13
9	3	5	6	7	7	8	8	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	13
10	3	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	13	13	13	13
11	3	4	5	6	7	7	8	8	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	13	13
12	3	4	5	6	7	7	7	8	8	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	12
13	3	4	5	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12
14	3	4	5	5	6	7	7	7	8	8	9	9	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	12	12	12	12	12
15	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	12	12	12
16	0	4	4	5	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	12	12
17	0	3	4	5	5	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11
18	0	3	4	5	5	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11
19	0	3	4	5	5	6	6	7	7	7	7	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11
20	0	3	4	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11
21	0	3	4	5	5	5	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	11	11
22	0	3	4	4	5	5	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10
23	0	3	4	4	5	5	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9	10	10
24	0	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10
25	0	3	3	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10
26	0	3	3	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
27	0	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
28	0	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
29	0	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
30	0	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

## III – Le Combat

### A - Le duel :

Un combat se résout en une succession de tours de combat décomposés selon les étapes suivantes :

- 1 – Faites un jet sur la *Table de Résolution* entre votre *Compétence Martiale* et celle de votre adversaire.
- 2 – Si vous réussissez, vous frappez votre adversaire. Sinon, c'est lui qui vous frappe.

3 – Celui qui a réussi à toucher son ennemi inflige des dégâts. Ceux-ci dépendent de l'arme utilisée (par exemple, un dé pour une arme à une main), et sont atténués par la valeur de l'armure (par exemple, une armure légère réduit les dégâts de 1). Voir la partie « Équipement » pour les détails des armes et armures. Une fois les dégâts calculés, ils sont retranchés du total d'*Endurance*.

- 4 – Si les deux adversaires sont toujours debouts (*Endurance* supérieure à 0), on recommence à l'étape 1.

### B – Combat contre plusieurs adversaires :

Si jamais vous devez affronter plusieurs adversaires, le combat se déroule de la même manière que dans un duel, mais avec les modifications suivantes :

- Vous devez, à chaque tour de combat, choisir vers quel adversaire vous tournez votre attention. Vous ne pourrez blesser que celui-là.
- Vous devez réduire votre *Compétence Martiale* d'un point par adversaire au-delà du premier, pour simuler la difficulté de partager votre attention entre plusieurs ennemis.

- Il s'agit ensuite de suivre les étapes d'un duel, en effectuant autant d'*Opposition* qu'il y a d'adversaires contre vous. Gardez à l'esprit que même si vous remportez l'*Opposition* contre un adversaire que vous n'avez pas désigné comme cible, vous ne faites qu'éviter ses coups et ne pouvez pas lui infliger de blessure.

## IV – L'Équipement

Vous allez bien entendu trouver un certain nombre d'objets durant l'aventure, et selon leur type ils auront une utilité particulière. Les différents éléments d'équipement sont notés sur votre *Feuille d'Aventure*, et peuvent être rangés dans votre sac à dos, jusqu'à un maximum de 20 objets différents - auquel cas ils sont disponibles mais, sauf indication contraire, ne sont pas utilisés (une armure dans votre sac ne vous protège bien évidemment pas contre les coups par exemple) - ou bien équipés à un emplacement correspondant (les armes dans vos mains, l'armure sur votre corps, une bague à un doigt, etc.).

Certains types d'objets demandent, en plus de ces évidences, quelques précisions :

### 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 porter 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 !).

Utiliser ses mains nues ou une arme improvisée cause un malus de 1 à la *Compétence Martiale*, et inflige 1 point de dégât sur un chiffre impair et 2 points sur un chiffre pair.

Une arme à une main inflige un dé de dégâts.

Un bouclier fourni un bonus de 2 à la *Compétence Martiale*.

Une arme à deux mains inflige un dé plus un de dégât, et ignore un point d'armure.

### 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).

Une armure légère réduit de 1 les dégâts subits.

Une armure lourde réduit de 2 les dégâts subits, mais inflige également une pénalité de 1 à la *Compétence Athlétique* quelque-soit votre classe, ainsi qu'une pénalité de 2 à la *Compétence Martiale* si vous êtes un Roublard.

### 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). Vous pouvez choisir de noter la valeur totale de vos pièces sous la forme que vous préférez.

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).

## V – Expérience et niveaux

Au cours de vos aventures, vous allez accumuler des *Points d'Expérience*, représentant l'apprentissage et le perfectionnement de votre personnage. Ces points serviront de « monnaie » afin « d'acheter » des *Niveaux*, qui symbolisent votre aptitude globale et vous permettront de bénéficier d'améliorations. Chaque *Niveau* demande une quantité de plus en plus importante d'*Expérience*, suivant la table ci-dessous :

#TODO : table des niveaux.

Lorsque vous aurez accumulé assez d'*Expérience* pour atteindre le niveau suivant, le changement s'effectuera lorsque vous aurez l'occasion de dormir. À ce moment, vous soustrairez de votre total actuel d'*Expérience* la valeur demandée par le *Niveau*, et vous augmenterez ce dernier de 1, en appliquant les changements décrit ci-dessous.

Le *Niveau* représentant l'aptitude globale du personnage, chacun apporte une amélioration de l'ensemble de vos *Compétences* ainsi que quelques bénéfices particuliers. Ces améliorations dépendent de la classe que vous aurez choisi :

### A – Classe de Combattant :

Pour chaque niveau obtenu, vous augmentez votre *Compétence Martiale* et votre *Endurance* de 1.

Pour chaque niveau divisible par 5, vous obtenez un point d'*Endurance* supplémentaire (en plus de celui que vous gagnez habituellement).

Pour chaque niveau pair, vous augmentez votre *Compétence Générale* de 1 (11 pour le niveau 2, 12 pour le niveau 4, etc.).

Pour chaque niveau **non** divisible par 3, vous augmentez votre *Compétence Athlétique* de 1 (11 au niveau 1, 12 au niveau 2, 12 au niveau 3, etc.).

Au niveau 5, vous gagnez la possibilité, une fois par combat, de pouvoir attaquer une deuxième fois à la fin d'un tour.

Au niveau 10, tous vos dégâts sont augmentés de 1.

Au niveau 15, toutes les pénalités que vous pouvez recevoir à votre *Compétence Martiale* (que ce soit pour le fait de combattre à l'aveuglette, d'être affaibli ou blessé, de ne pas avoir d'arme ou autre) sont réduites de moitié, arrondies à l'inférieur.

### B – Classe de Roublard :

Pour chaque niveau obtenu, vous augmentez votre *Compétence Générale* et votre *Endurance* de 1.

Pour chaque niveau **non** divisible par 3, vous augmentez votre *Compétence Martiale* et votre *Compétence Athlétique* de 1.

Au niveau 5, vous gagnez la capacité d'utiliser votre *Compétence Générale* pour tenter de crocheter les serrures, voler à la tire et détecter/désarmer les pièges.

Au niveau 10, vous devenez capable de frapper au défaut de la cuirasse d'un adversaire : lors d'un combat, vous pouvez réduire de 3 points votre *Compétence Martiale* afin d'ignorer 1 point de son armure. De plus, si vous prenez un adversaire par surprise, vous avez la possibilité d'effectuer une attaque sournoise capable d'infliger de terribles dégâts.

Au niveau 15, vous gagnez la possibilité d'ignorer toutes les pénalités à vos tests basés sur l'agilité (esquive de tirs, défense contre des attaques imparables, etc.).

## VI – 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 !

## VII – 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 Z sauvegardes spéciales, qui ne servent 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, votre personnage commencera alors dans la situation suivante :

- Pas de classe de personnage, un *Niveau* et une *Expérience* de 0.
- Vos trois *Compétences* (*Martiale*, *Générale* et *Athlétique*) sont de 5.
- Votre *Endurance* est de 6.
- Vous n'avez aucun équipement d'aucune sorte à part les vêtements que vous portez.

Mettez à jour votre *Feuille d'aventure* et rendez-vous alors 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 :

- Choisissez une classe de personnage (Combattant ou Roublard) et assignez les valeurs par défaut indiquées dans les règles.
- Votre *Niveau* est de 1 (n'oubliez pas d'ajuster vos *Compétences* et votre *Endurance* en fonction).
- Vous disposez, au choix, d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main et un bouclier.
- Vous disposez d'une torche dans votre sac à dos.
- Vous disposez de deux repas dans votre besace.
- Enfin, vous disposez de X Lunes, Y Étoiles et Z Rocs dans votre bourse.

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