

Guide de la Chevalerie Mystique

Loup Maudit/0

Écrit par JFM

Édité par Mikaël Louys et Lisa Turbant

Couverture par Célia Chapelle sur une idée de JFM

Illustrations intérieures par Amélie Bénard, Cassandre Harington,
Dean Spencer, Lucie Scieux, Aurélia Fuscagni

Publié en juillet 2020 par Brocéliande Éditions
www.broceliande-editions.fr
en partenariat avec Megara Entertainment

ISBN 979-10-93943-58-9

Première impression française.

© JFM, 1990-1995-2000-2003-2013-2020, pour l'ensemble du texte. Cette œuvre est soumise à droits d'auteur. Toute reproduction, totale ou partielle, est interdite sans l'accord de l'auteur.

Je dédie ce livre à Djé, le premier à en avoir testé les règles, en des temps fort lointains.



Sommaire

Prologue	3
1. Au Commencement...	10
2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs	19
3. Les Combats	45
4. Honneur ou Péch�	66
5. P�rip�ties pour un Aventurier	70
6. D�roulement de la Qu�te	83
7. Les Disciplines du Chevalier Mystique	91
8. Le Jeu de R�le	119
9. Cosmogonie & Th�ologie	153
10. Le Monde d'Ulfir	160
11. L'Ordre des Chevaliers Mystiques	198
12. L'Histoire d'Ulfir	206
13. Conseils pour ne pas Mourir tout de suite	211
Conclusion et carte de l'univers	213



Prologue



- Vous êtes sûr que c'est le bon choix, Monseigneur ?

Le chevalier s'arrêta soudain. Lentement, il se retourna pour voir qui, derrière lui, l'avait interpellé ainsi. Il se tenait en haut du promontoire, sa silhouette couverte de métal de pied en cap se découpait dans le ciel nocturne. Ses traits étaient plongés dans les ténèbres car il se tenait dos à la pleine lune, dont la clarté irréaliste faisait luire d'un éclat mortel l'épée qu'il avait à la main. Il tenait dans l'autre bras un paquet enroulé dans une couverture. Regardant, quelques longueurs plus bas, au pied de la pente, il découvrit qui l'avait talonné jusque-là.

- Bronuque ! Je t'avais dit de ne pas me suivre !

L'intéressé se cacha derrière le bras afin de fuir le regard lourd de reproche qu'il devinait se poser sur lui. Il n'avait pas l'habitude de contrarier son maître. Vêtu de vieilles hardes, le pauvre hère avait bien peu fière allure comparé à la noblesse que dégageait l'homme en armure ; il laissait une impression de faiblesse, d'obséquiosité, en raison de la bosse qui lui déformait le dos et le faisait constamment paraître l'échine courbée.

- Pardonnez à Bronuque, Monseigneur. Bronuque ne le fera plus ! Bronuque avait peur que Monseigneur n'agît sans avoir suffisamment pesé le pour et le contre de sa décision.

Le chevalier ne releva pas l'insolence et reprit son ascension des marches taillées dans la pierre.

Le bossu gravit à son tour la montée et le rejoignit en haut du promontoire. De l'autre côté du sommet, en contrebas, s'étendait un cratère apocalyptique creusé dans la roche par les siècles. Ou par quelque déité infernale, tant l'endroit sentait le soufre...

- Où est-on ? s'enquit le bossu avec une sévère pointe d'appréhension dans la voix.

Même si les monstres et les démons des Légions Infernales étaient morts ou en fuite, les environs n'en étaient pas devenus plus sûrs ou plus rassurants pour autant. Et ce trou sentait la mort. Les quelques os qui traînaient sur le sol confirmaient aux deux hommes que le lieu avait déjà été le tombeau de quelques-uns de leurs prédécesseurs.

- Nous sommes dans la Trouée du Scorpion.

Le bossu déglutit bruyamment. Même s'il n'avait jamais entendu parler de cet endroit, ce nom ne lui disait rien qui valût ! Il devina vite quels étaient les projets de son maître.

- Alors c'est comme ça que vous comptez... (il baissa les yeux craintivement) ...que vous comptez vous débarrasser de... "l'excédent" ?

L'homme en armure ne répondit rien, mais son silence était suffisamment éloquent. Inconsciemment, il écarta un peu le bras et laissa entrevoir ce qu'était ce paquet qu'il tenait, emmitouflé dans la couverture : un bébé.

Le chérubin dormait encore.



– Il est attendrissant avec sa petite mèche blonde ! fit remarquer le bossu en souriant niaisement comme le font les gens qui aiment s'émerveiller devant les bébés.

– Tu ferais mieux de ne pas rester là, lui dit son maître.

Et, l'épée toujours au poing, le chevalier descendit avec le nourrisson dans la Trouée du Scorpion, en prenant agilement appui sur des roches saillantes. Un quartier de roc plat trônait au centre du cratère. Certainement laissé là au gré d'un éboulement passé. L'homme en armure se dit que ce roc pouvait faire un autel sacrificiel de circonstance. Il y déposa le bébé, qu'il désemmaillota.

L'enfant se réveilla mais resta silencieux pour le moment. À l'aide de sa lame, le chevalier entailla légèrement le bras du bébé, qui se mit alors à pleurer. Le sang commença à maculer la pierre.

Sans perdre un instant, l'homme remonta vite en haut du promontoire, laissant là le nourrisson en pleurs.

Il se cacha derrière un rocher et attendit. Le bossu n'était pas parti. Ils avaient tous deux le regard fixé vers la pierre sur laquelle reposait le bébé, dont seuls les cris déchiraient le silence. Les insectes de la nuit s'étaient tus.

– Est-ce vraiment nécessaire, Monseigneur ? demanda le bossu à qui, manifestement, ce qui se passait déplaisait fortement.

– La mère n'attendait qu'un enfant, pas deux, répondit son maître. Les gens se seraient posé des questions. Et j'ai besoin de l'autre pour mes plans.

– Mais pourquoi le tuer ? Pourquoi ne pas le confier à des paysans, ou à des prêtres ?

– À cause des elfes d'ombre. S'ils retrouvaient sa trace, ils comprendraient la supercherie. Je ne veux pas courir le risque. Il faut qu'ils le pensent mort.

– Pourquoi... ne pas le tuer vous-même ? se risqua le bossu.

Pour la première fois, l'homme en armure montra du remords et de la honte à ce qu'il faisait. Il baissa les yeux et répondit :

– Car ce serait contraire à mon serment de Chevalier Mystique.

Pendant quelques secondes un terrible conflit sembla se livrer en son esprit, et il ajouta :

– Et je ne pourrais me résoudre à tuer un enfant.

Un sinistre craquement les interrompit dans leur dialogue. Leurs regards se portèrent de nouveau en bas, en direction de la trouée. D'une grotte, dont l'entrée était cachée par les ténèbres nocturnes, provint un bruissement rappelant le cliquetis des armes, un bruissement qui allait crescendo.

Une silhouette torturée apparut. Le bossu mit la main à sa bouche pour contenir un cri d'effroi en découvrant la créature hybride qui venait de sortir de son antre. Son buste était celui d'un humain, d'une femme, même, à en juger la poitrine, si ce n'était qu'elle avait quatre bras. Mais le long abdomen qu'elle traînait sur le sol était celui d'un scorpion. Huit pattes arachnéennes lui tenaient lieu de jambes, et la queue recourbée au-dessus de sa tête se terminait par un dard luisant sinistrement au clair de lune. Ses cheveux noirs comme le jais étaient ramenés en queue de cheval sur le sommet de son crâne à l'aide d'un anneau d'or. Si les colliers, boucles d'oreille et bracelets qu'elle portait montraient une volonté de raffinement, la bestialité qui déformait les traits de son visage ne laissaient aucun doute sur la nature démoniaque de cet être.

– C'est Suruq, annonça à mi-voix le chevalier, l'une des abominables filles de Sordrac'h. Issue d'un écœurant accouplement contre nature.

La créature remarqua le bébé pleurant au centre du cratère. Elle agita ses pattes frénétiquement et se retrouva à la vitesse d'un insecte géant devant l'offrande de chair fraîche qui lui était faite.

Le nouveau-né avait senti le danger et gémissait de toutes ses forces de bébé. Une lueur de gourmandise s'alluma dans les yeux de la femme-scorpion. Elle se passa la langue sur les lèvres et, d'un mouvement sec et inattendu, abattit froidement son dard sur le nourrisson, qu'elle transperça de part en part, dans une giclée de sang qui obligea le bossu à détourner le regard pour ne pas vomir. La créature exhiba sa proie au bout de son aiguillon sous la pâle lune de ventral, ravie du festin qui l'attendait. Dans un bruissement rapide, elle retourna dans sa grotte, une nuée de corbeaux prit son envol, puis le silence reprit ses droits.



En s'éloignant des lieux de l'horreur, le bossu emboîtait le pas de son maître en pleurnichant.

– Ce qui a été fait cette nuit est inhumain, Monseigneur ! Vous serez maudit pour cet acte, et Bronuque le sera pour vous avoir laissé faire.

L'homme en armure restait sans mot dire. Le bossu reprit :

– Si un jour quelqu'un apprend la vérité, ...

Cette fois le chevalier s'énerma. Il fit volte-face et se planta devant son détracteur :

– Personne ne doit jamais savoir ce qu'il s'est passé ici cette nuit, tu entends ! Tu ne comprends donc pas que j'ai agi ainsi pour le bien du Frenderlund !? Tu crois que c'était de gaieté de cœur ?! Ils reprirent tous deux leur marche. Mais le bossu eut alors dans le regard une lueur qu'il n'avait jamais eue auparavant, et il marmonna à part lui :

– Bronuque, lui, agira selon ce que lui pense bon.

Au petit matin, en se réveillant, le chevalier s'attendait à trouver son fidèle compagnon dans la tente de leur campement. Pourtant, il était seul. Il fut saisi d'inquiétude : Bronuque n'aurait quand même pas osé le trahir et tout raconter au Conseil de l'Ordre des Chevaliers Mystiques ?

Le bossu avait un tel sens de la morale. Il était toujours resté innocent. Les épreuves de la vie ne l'avaient pas endurci. Il en avait tout de même traversé de nombreuses.

Étouffant un juron, le chevalier sortit de la tente sans même prendre le soin de s'habiller.

Il se retrouva nez à nez avec un capitaine de son armée.

– Qu'y a-t-il, Bartusus ? lui demanda-t-il avec brusquerie.

– Mon Général, nos sentinelles nous ont signalé avoir aperçu une troupe de Chevaliers Noirs rôder dans les parages de la Plaie cette nuit. Je vous ai cherché partout dans le campement, mais vous n'étiez nulle part. J'ai donc pris l'initiative de leur faire donner la chasse.

– Vous avez bien fait. Vous les avez eus ?

– Hélas non. Ils ont pris la fuite. Devons-nous organiser une expédition dans le but de les intercepter ?

– Nul besoin. Ce ne devait être qu'une bande de charognards venue voir s'il y avait des armes maléfiques à récupérer. Rien de bien alarmant. Si loin de leurs bases, ils n'auraient pas osé se frotter à...

Le chevalier s'interrompit brusquement. Il venait d'apercevoir Bronuque derrière sa tente, qui le fixait avec un regard lourd de reproches.

– Quelque chose ne va pas, Général ? s'enquit le capitaine. Vous avez vu quelque chose ?

– Non, ce n'est rien. Juste un tour de mon imagination. Vous pouvez prendre congé. Dites aux officiers de l'Ordre de venir.

Lorsque Bartusus se fut éloigné, son supérieur alla rejoindre Bronuque. Son Sixième Sens aiguisé de Chevalier Mystique perçut vite que le bossu n'était pas dans son état normal.

– Bronuque, tu n'étais pas là ce matin ?

– Si Monseigneur ne le prend pas mal, Bronuque préférerait ne plus jamais passer la nuit dans la même pièce qu'un tueur d'enfant. Bronuque se sent trop mal...

Ces paroles meurtrirent profondément le cœur du chevalier. Il se rendait bien compte de l'atrocité qu'il avait commise. Aussi bien pour son compagnon que pour lui-même, il s'accroupit devant lui et lui dit à voix basse, les yeux dans les yeux :

– Je sais que j'ai détruit une vie hier soir. Mais en mettant fin au destin de cet être, j'ai permis à un autre destin de s'accomplir. Un destin que je sais grand.

– Pourquoi tuer un bébé de cette odieuse manière ? Ce n'est pas digne d'un Chevalier Mystique ! pleurnicha le bossu.

– Je ne voulais pas tuer un enfant moi-même, je te l'ai dit. Et de cette façon, toutes les forces démoniaques sont convaincues désormais que j'ai mis *l'autre* à mort. À qui crois-tu que les corbeaux sont allés faire leur rapport, hier soir ?

– Monseigneur croit-il que cet autre bébé avait davantage le droit de vivre ?

Le chevalier se redressa et lui dit :

– Si sa naissance est placée sous le signe de la malédiction, ce loup conquerra la gloire à coups de crocs. Et mon rêve se réalisera.

Ils interrompirent leur conversation quand un groupe de chevaliers vint à leur rencontre.

L'un d'eux, tout sourire, s'adressa au plus gradé des deux :

– Mon Général, nous attendons votre ordre pour rentrer à la maison.

Celui qui avait le poids d'une mort effroyable sur la conscience retrouva alors le sourire.

– La Guerre contre les démons de Sordrac'h est terminée. Il est temps de regagner nos pénates, mes amis.

Tous les chevaliers du campement mirent la matinée à faire leurs paquetages et à lever le camp.

Ils se mirent en route et formèrent une longue colonne qui prit la direction du nord. Certains d'entre eux avaient encore une monture pour les transporter sur le chemin du retour. Beaucoup allaient rentrer à pied. Aucun n'avait été épargné par les blessures, mais tous étaient enthousiastes à l'idée de revoir leurs foyers. Chance que ne pourraient plus connaître tous les cadavres entassés dans les chariots bâchés en fin de cortège.

Il n'était pas question pour l'Ordre des Chevaliers Mystiques de laisser la dépouille du plus modeste des leurs sur cette terre maudite. Chaque héros mort sur le champ de bataille aurait droit à un enterrement digne de son rang.

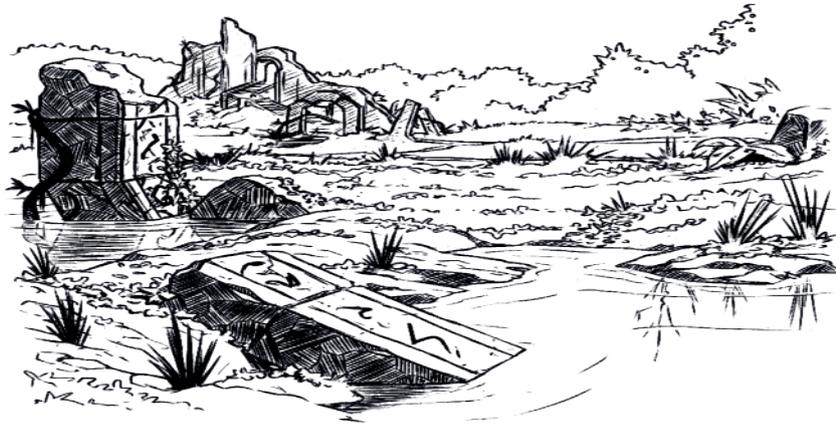
Sur son fier destrier, leur général les guidait. Les éclaireurs lui avaient rapporté ne plus avoir vu trace de Chevaliers Noirs sur la route. Le voyage s'annonçait paisible, se disait-il.

Il ne pensait déjà plus à ce qu'il avait vécu la nuit dernière. Son intuition ne l'avait pas alarmé.

À quelques pas derrière lui, Bronuque avait eu un bien étrange sourire en entendant parler des Chevaliers Noirs.



1. Au Commencement



Notre histoire se passe dans un pays lointain, en d'autres temps que le nôtre. Un pays où les humains peuvent côtoyer les demi-elfes, les nains ou les gobelins. S'ils se font rares aujourd'hui, il doit bien y rester quelques dragons, pour boulotter un aventurier ou deux de temps à autres.

Ce pays s'appelle le Frenderlund. Il s'agit en fait de l'alliance de cinq provinces souveraines, chacune dirigée par un monarque : la Salveterre et ses forêts, le Kayrn et ses canyons, l'Albandie et ses vallons, Friedrif et ses terres de glace, le Ka'albad et ses déserts brûlants. Le Frenderlund n'est né qu'il y a dix-sept ans, quand les cinq souverains signèrent un traité d'alliance dans lequel chaque province se déclarait prête à porter secours et assistance à sa voisine en cas de guerre ou de catastrophe. Le pays vit depuis une ère de paix et de prospérité comme il n'en a jamais connue.

Car ces terres et les générations qui y ont vécu n'ont que rarement connu la paix. D'après les anciennes mythologies, ce continent aurait même été formé suite à une guerre : celle qui opposa les dieux entre eux. Dans le monde d'alors, il est dit que les dieux vivaient sur la Terre et régnaient sur les autres êtres. Le motif de leur conflit fut l'Arbre de Vie, la source du plus grand pouvoir.

Les dieux du mal se liguèrent contre ceux du bien et leur livrèrent une guerre sans merci pour l'arbre s'approprier. À l'issue de la bataille, tous les dieux périrent et débuta alors le règne des hommes et des elfes. Les dégâts causés par les affrontements divins à l'écorce terrestre donnèrent naissance aux continents.

Bien que devenus les maîtres de la Terre, les hommes continuèrent de rendre culte aux dieux, pendant des siècles. Les clergés devinrent les castes dirigeantes et les temples leurs palais.

Jusqu'au jour où un homme s'éleva contre cette tyrannie, basée d'après lui sur de simples légendes. Il prêcha pour un dieu unique : l'amour. Il fut exécuté.

On le baptisa "le Sauveur" car l'émoi suscité par sa mort inique poussa les peuples à se soulever contre les théocrates. Commencèrent les Guerres de la Foi, qui mirent fin au règne des anciennes religions et installèrent la Vraie Foi sur le continent. Les peuples n'adoraient plus désormais qu'un seul Dieu. Un Pape prit la tête du clergé unique, mais il n'avait pour seul pouvoir que celui de conseiller les nouveaux rois.

Un ordre de chevalerie fut créé dans les décennies qui suivirent : l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Il s'agissait de chevaliers saints inféodés à la papauté, dont la mission était de faire régner la justice et de combattre les serviteurs du Mal.

La Première Grande Guerre opposa la coalition des Cinq Provinces (qui allaient former plus tard le Frenderlund) au Hospcur, un pays sombre et aride s'étendant à l'ouest, dirigé par un empereur maléfique qui était connu pour avoir fondé l'Ordre des Chevaliers Noirs, le reflet maléfique des Chevaliers Mystiques, à la botte de Satan. Si les Cinq Provinces durent s'allier afin de remporter la victoire, leurs monarques étaient alors trop fiers pour tirer les leçons de ce triste épisode.

Une période de prospérité sembla alors débiter. Le commerce se développa, ainsi que l'industrie. Alors que les elfes voulaient rester vivre en harmonie avec la Nature, les hommes et les nains se dotèrent d'esclaves qui n'avaient plus rien à voir avec elle : les machines.

Ce qu'ils appelèrent "le progrès" donna naissance au chemin de fer et aux premiers engins motorisés. La science supplanta la magie et les elfes se retirèrent dans leurs forêts, loin de la vue de ces hommes trop avides.

Un jour, cependant, la Nature se rebella. Pour avoir creusé leurs mines trop profondément, les peuples nains furent durement frappés par un terrible tremblement de terre, qui les décima.

Ce séisme déchira la terre et donna naissance à la Plaie, une énorme faille abyssale qui depuis, telle une cicatrice, défigure le sud du Frenderlund. De cette gorge surgirent les Légions Infernales, et la Deuxième Grande Guerre commença, infiniment plus meurtrière et barbare que la Première.

Cette fois, les Cinq Provinces parvinrent à s'unir pour de bon, emmenées par les Chevaliers Mystiques. Le prix de la victoire fut si cher en termes de vies humaines et naines, et les exactions commises par les peuples du chaos furent si atroces que les cinq souverains décidèrent d'unir leurs royaumes en un pays : le Frenderlund.

Les Chevaliers Mystiques en acquirent un prestige extraordinaire et devinrent les héros des peuples. Ceux d'entre eux morts au combat furent béatifiés. Parmi eux, un héros s'était distingué en pénétrant dans la Plaie à ses risques et périls, afin de combattre le Seigneur des Démon. Ce chevalier avait péri mais donné la victoire aux siens. Il a laissé derrière lui une veuve éplorée, ainsi qu'un fils unique, du nom d'Ulfir. Ce dernier a décidé de marcher dans les traces de son père et de devenir Chevalier Mystique.

Ce que personne ne sait, en revanche, ce dont nul ne se doute, c'est que ce jeune homme particulier est voué à une terrible malédiction. Une malédiction qui lui donnera un destin hors du commun.

Une malédiction qui lui vaudra le nom de Loup Maudit.

Ce qu'il faut également vous dire, c'est que ce jeune homme... c'est VOUS !

Qu'est-ce qu'un Livre Dont Vous Êtes le Héros ?

Vous qui vous apprêtez à entamer la lecture de cet ouvrage de la série *Loup Maudit*, vous devez être averti(e) : ces livres ne sont pas des livres ordinaires, car leur héros, c'est VOUS !

Dans un roman ordinaire, vous vous contentez de lire l'histoire dans l'espoir qu'elle vous distraira. Dans un livre dont vous êtes le héros, vous participez directement au déroulement des événements.

La lecture est *interactive*.

Si vous n'avez jamais lu de livre de ce type, vous allez peut-être avoir la surprise d'apprendre que vous devrez à plusieurs reprises recommencer la lecture du roman *depuis le début*, alors même que vous n'en serez pas arrivé(e) à la fin !

C'est parce qu'il y a de grands risques que VOUS (c'est-à-dire le héros que vous incarnez dans ces livres), vous vous soyez fait tuer à la première, à la deuxième, et même à la troisième lecture.

Dans un roman dit "classique", vous suivez les péripéties d'un héros, mais n'avez aucune prise sur son destin. C'est l'auteur qui a décidé au préalable s'il allait réussir ou échouer, et comment tout allait se dérouler.

Ici, dans un livre dont vous êtes le héros, c'est VOUS qui avez votre destin en mains. C'est vous qui prenez les décisions, choisissez votre itinéraire et menez les combats.

La mort signifie l'échec de votre mission ; il ne vous reste plus qu'à revenir à la case départ et à reprendre votre lecture depuis le début.

C'est le côté jeu qui donne du piment à ce type d'ouvrages. C'est comme le "game over" d'un jeu vidéo. Vous devez rester en vie si vous voulez connaître la suite de l'histoire !

Un livre dont vous êtes le héros est donc à la fois un roman et un jeu.



Un peu d'histoire

En 1954, avec *Le Seigneur des Anneaux*, l'écrivain britannique JRR Tolkien a porté à la postérité le genre littéraire du *merveilleux héroïque* (ou *heroic fantasy*). Le merveilleux héroïque commence là où s'arrête le conte de fées pour enfants.

Grâce à ce type de littérature, les adultes ont regagné l'accès aux mondes enchantés et aux terres de légende, peuplées des créatures de leur imaginaire et des êtres de leurs rêves... ou de leurs cauchemars.

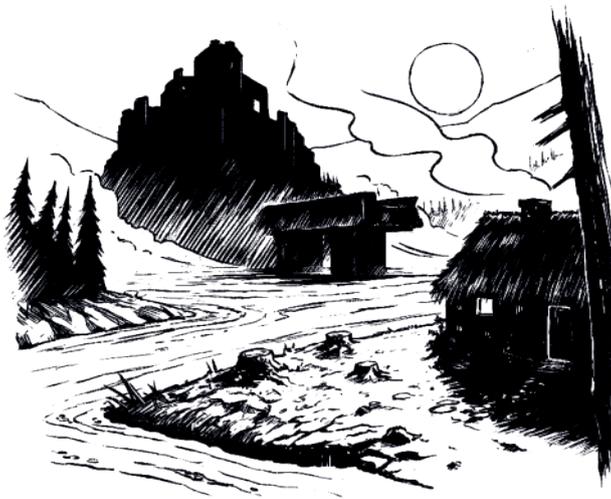
Chacun d'entre nous a pu dès lors rencontrer les gnomes et les lutins, redouter les démons et les dragons, fantasmer sur des elfes, des succubes ou des incubes.

Par son œuvre, Tolkien a rendu gloire au Monde des Fées. Un monde persécuté au Moyen Âge par l'Inquisition, puis malmené par le scientisme et le matérialisme de notre société actuelle, comme nous l'explique, entre autres, le célèbre elficologue français Pierre Dubois¹.

L'œuvre de Tolkien, qui connut un énorme succès lors des années 60 et 70, est devenue un véritable phénomène.

Même si en France il aura fallu attendre l'adaptation cinématographique oscarisée (et de belle facture) de Peter Jackson pour que certaines "élites médiatiques" en admettent la portée, l'heroic fantasy a séduit et rassemblé autour d'elle un public (un peuple ?) de passionnés.

Le Monde des Fées a pu ainsi reprendre dans nos vies la place qui lui était due. N'est-il pas le reflet imaginaire de nos idéaux, de nos espérances ou de nos craintes ?



¹ Lire *Les Grandes Encyclopédies des Lutins, des Fées et des Elfes*, 1992, 1996, 2003.

Le monde de la série *Loup Maudit* que vous allez découvrir est un monde d'heroic fantasy : il est le mélange d'une société organisée de type plus ou moins médiéval, qui nous est familière, et de cet univers magique et ténébreux qui nous l'est moins.

En 1974, les Américains Gary Gygax et Dave Arneson créent un jeu de plateau interactif de type wargame dans un univers d'heroic fantasy : *Donjons & Dragons*.

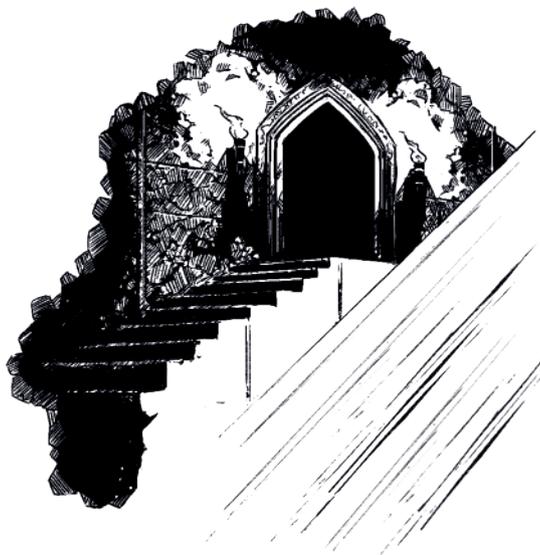
Il proposait à un certain nombre de joueurs de vivre ensemble des aventures dans des mondes d'heroic fantasy, à la recherche de trésors gardés par de sinistres dragons, ou à la rescousse de princesses retenues captives dans de suintants donjons. Avec *Donjons & Dragons*, le *jeu de rôle* devient alors un phénomène de société et se popularise dans le monde entier.

Dans le jeu de rôle² traditionnel, tel que *Donjons & Dragons* en a posé les principes, l'un des joueurs est le "Maître du jeu" et fait office à la fois de narrateur et d'arbitre.

Il récite l'histoire qu'il a écrite au préalable, en improvise les rebondissements en fonction des réactions des autres participants, et veille au bon respect des règles. Les autres joueurs campent le rôle des aventuriers héros de l'histoire, qui évoluent dans le monde décrit par le Maître du Jeu, choisissent les actions à mener et réagissent aux événements. L'imagination de tous est canalisée par des règles.

Le jeu de rôle peut se pratiquer sur un plateau de jeu, avec des figurines, c'est ainsi qu'a été conçu au départ *Donjons & Dragons*. Par la suite, le JDR a trouvé un autre support pour conquérir la planète : le jeu vidéo.

Mais finalement, l'imagination pure seule suffit. Les joueurs sont les héros actifs dans une histoire improvisée par un conteur.



² JDR, ou RPG (Role Playing Game) pour les intimes.

En 1982, les Britanniques Steve Jackson et Ian Livingstone publient *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. S'ils n'en sont pas les tout premiers inventeurs, c'est l'avènement du *Livre Dont Vous Êtes le Héros*.³

Croisement entre un jeu de rôle et un roman, le plus souvent d'heroic fantasy, ce type d'ouvrage va connaître une popularité sans précédent dans les années 80 et au début des années 90.

Les livres dont vous êtes le héros peuvent couvrir tous les domaines de la littérature : science fiction, récit historique, épouvante, ou encore roman policier. Dans ce dernier genre, on ne saura jamais trop vous conseiller la lecture des Enquêtes de Nils Jacket chez Brocéliande Éditions.

Dans un livre dont vous êtes le héros, c'est le livre écrit par l'auteur qui tient le rôle du Maître du Jeu, en narrant l'histoire au lecteur et en lui proposant plusieurs choix possibles. Et le lecteur, lui, est le joueur. C'est à lui de choisir la meilleure façon de mener sa quête à bien, suivant les choix proposés par le livre.

La différence avec le jeu de rôle classique, c'est que dans ce dernier les possibilités de choix sont infinies, puisque seule l'imagination des joueurs entre en ligne de compte. Dans un livre dont vous êtes le héros, les possibilités de choix se restreignent à celles prévues par l'auteur (qui sont quand même, vous le verrez, très nombreuses).

Mais il y a une autre différence, que ne peut totalement offrir le jeu de rôle : le livre dont vous êtes le héros propose une histoire narrée comme l'est celle d'un roman. En fait, le livre dont vous êtes le héros combine les attraits ludiques d'un jeu de rôle et l'intérêt littéraire d'un roman.

La différence avec le jeu de rôle ou l'aventure sous forme de jeu vidéo, c'est là encore l'aspect littéraire qu'a le livre dont vous êtes le héros. Au lieu de voir le personnage à l'écran, on l'imagine au gré des descriptions, et au lieu d'appuyer sur les boutons de la manette, il suffit de tourner les pages et de lancer les dés. Et, comme la littérature l'est par rapport au cinéma, l'aventure écrite interactive ne s'avère pas la moins réaliste.



³ Abrégé en LDVELH, pour les initiés. Le terme est aujourd'hui devenu générique pour désigner les romans interactifs.

Comment ça marche ?

Comme vous l'aurez compris, dans un livre dont vous êtes le héros, ce n'est pas comme dans un roman classique : ce n'est pas l'auteur qui va décider de la façon dont le héros, quand il se trouve dans une situation critique, va s'en sortir. Dans les ouvrages de la série *Loup Maudit*, ne comptez pas sur moi pour vous aider si vous êtes dans la mouise ! Ce sera toujours à vous, lecteur ou lectrice, qu'appartiendra la décision. Ce seront votre discernement, votre chance et les talents du personnage imaginaire que vous allez incarner qui vous permettront de surmonter les difficultés et de trouver le bon chemin.

Avec *Loup Maudit*, c'est une série de livres dont vous êtes le héros que vous vous apprêtez à lire.

Chaque ouvrage est indépendant et propose une histoire complète. Cependant, tous les tomes forment une saga racontant l'histoire du chevalier Ulfir. Il vous est donc fortement conseillé de les lire dans l'ordre, à la suite, pour pleinement profiter de l'histoire générale.

Si c'est la première fois que vous lisez un roman de ce type, et si vous avez déjà commencé à feuilleter les ouvrages de la série *Loup Maudit*, vous avez pu remarquer qu'ils ne se présentaient pas de la même manière que les romans que vous connaissez. Peut-être même vous a-t-il semblé que certains passages étaient dépourvus de sens.

C'est parce que l'histoire dans un livre dont vous êtes le héros ne se déroule pas, comme dans un roman ordinaire, d'une façon continue, de la première à la dernière page. Chaque livre dont vous êtes le héros se compose d'une suite de paragraphes numérotés qui, si lus à la suite, n'ont aucun sens. À la fin de chacun de ces paragraphes, vous devrez en effet choisir entre différentes directions ou diverses actions, et vous rendre **au paragraphe dont le numéro correspond à votre choix**.

Si, par exemple, on vous invite à l'issue du 1^{er} paragraphe à choisir la direction que vous voulez emprunter : on pourra vous proposer de vous rendre au paragraphe 49 si vous choisissez d'aller à gauche, ou au 256 si vous prenez par la droite. Dans ce cas, sitôt la lecture du paragraphe 1 terminée, vous devrez tourner les pages du livre et poursuivre votre lecture au paragraphe correspondant au choix que vous aurez fait. Si vous avez décidé de tourner à gauche, à la fin du paragraphe 1, vous continuerez votre lecture au paragraphe 49, en prenant bien soin de ne pas lire les paragraphes 2 à 48, car ils contiennent d'autres moments de l'histoire.

Il est primordial que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Si vous ne respectez pas ce principe de base, votre lecture deviendrait confuse et incohérente, le jeu perdrait son intérêt et, pire encore, vous risqueriez de découvrir trop tôt les rebondissements de l'histoire en lisant un mauvais paragraphe.

Un livre est fini lorsque vous réussissez à en atteindre le dernier paragraphe, qui est la conclusion de l'histoire. Ce dernier paragraphe se termine toujours par le mot Fin. Vous gagnez donc le jeu lorsque vous lisez le mot Fin.

Si votre aventure et votre lecture s'achèvent à un paragraphe qui ne conduit à aucun autre paragraphe et qui ne se termine pas par le mot Fin, vous avez perdu, et devez recommencer le livre depuis le paragraphe 1.

Les accessoires

Pour vous lancer dans l'aventure, vous aurez besoin de quelques armes : un crayon à papier, une gomme, du papier et au moins un dé⁴. Un dé cubique avec des petits points sur chacune de ses six faces⁵. Dans le texte, vous pourrez fréquemment lire la directive "lancez $x D + y$ ".

C'est une formule abrégée qui veut dire que vous devez jeter le dé un nombre x de fois et ajouter une valeur y au résultat obtenu. Par exemple, lorsque le texte vous demande de lancer 3D, cela signifie qu'il vous faut lancer 3 fois le dé⁶ et faire la somme des nombres obtenus, ce qui donne un nombre compris entre 3 et 18. "Lancer 2D+2" signifie "lancer 2 fois le dé, faire la somme des nombres obtenus et y ajouter 2", ce qui donne un nombre compris entre 4 et 14. "Lancer 1D-3" signifie "lancer le dé et soustraire 3 au résultat obtenu" (un résultat négatif compte pour zéro), ce qui donne un chiffre compris entre 0 et 3.

Les dés ne seront toutefois pas les accessoires que vous utiliserez le plus. Ce sont votre crayon et votre gomme qui seront les plus sollicités. Vous aurez en effet souvent besoin d'annoter votre *Feuille d'Aventure*, que vous trouverez chapitre 2 et au début de chaque livre de la série *Loup Maudit*, afin d'y ajouter les objets que vous aurez acquis, d'en effacer ceux que vous aurez perdus, d'y inscrire les renseignements que vous aurez glanés, ou encore d'y modifier vos scores (en particulier le montant de vos si précieux Points de Vie, ainsi que d'autres caractéristiques que vous allez découvrir au chapitre suivant).

Votre *Feuille d'Aventure* pourra s'avérer trop exigüe pour tout ce que vous aurez à y écrire. Par ailleurs, lors des combats, il vous faudra noter et modifier les caractéristiques de vos adversaires. Une feuille de papier supplémentaire ne vous sera donc pas inutile afin d'y coucher tout cela.



⁴ Deux ou trois dés s'avéreront plus pratiques à l'usage.

⁵ Si vous n'êtes pas passionné(e) de jeux de rôles, peut-être ne le savez-vous pas, mais un dé n'a pas forcément six faces. Néanmoins, dans *Loup Maudit*, vous n'aurez besoin que de dés à 6 faces.

⁶ Ou lancer 3 dés. D'où le confort qu'avoir deux ou trois dés peut apporter.

Vous êtes Ulfir

Darug, le plus grand héros de la Deuxième Grande Guerre est mort au combat. Ses louanges sont encore chantées par les troubadours. Il a eu un fils, né peu de temps avant sa mort, sans avoir pu regagner son foyer pour le voir. Ce fils s'appelle Ulfir. À huit ans, le garçon a décidé de suivre la voie de son illustre père et de devenir lui aussi un Chevalier Mystique. Aujourd'hui, au moment où commence la saga de *Loup Maudit*, Ulfir vient d'avoir dix-sept ans, l'âge d'être adoubé chevalier. Connaîtra-t-il une destinée aussi glorieuse que son père ? Ou bien mourra-t-il comme un bleu en se battant contre le premier orque venu ? Cela, vous seul(e) pourrez le déterminer, car Ulfir, c'est VOUS.

Ulfir est le héros de la saga *Loup Maudit*. C'est le personnage que vous allez incarner dans cette série de livres dont vous êtes le héros. C'est lui le héros avec qui vous n'allez faire qu'un tout au long de quinze tomes d'aventures hors du commun.

Quand commence notre histoire (au tome 1 de la saga), Ulfir est un jeune apprenti Chevalier Mystique qui s'apprête à être adoubé. Les cheveux longs et lustrés, d'un noir corbeau, les yeux tout aussi noirs, c'est un beau ténébreux de dix-sept ans. Un guerrier accompli, aventureux, qui n'a pas froid aux yeux.

Vous verrez, c'est quelqu'un de très attachant, vous allez adorer vous glisser dans sa peau !

Voici à quoi vous ressemblez désormais :



Vous l'avez reconnu, il s'agit du bel et fier chevalier qui manie l'épée sur la couverture de cet ouvrage.

À présent, pour que votre personnage d'Ulfir prenne vie, il faut que vous le dotiez de ses caractéristiques.

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

Mène ta vie plutôt que ce soit elle qui te mène.

La première chose à faire avant de commencer l'aventure va être de façonner le personnage que vous allez incarner : le chevalier Ulfir.

Dans un livre dont vous êtes le héros, votre esprit demeure intact, mais se trouve transféré dans le corps d'un héros suffisamment puissant pour affronter les dangers qui se présenteront. Dans ce chapitre, nous allons donner vie à votre nouveau corps. Lorsque cette tâche sera accomplie et que votre esprit aura pris possession de ce corps, Ulfir *existera*.

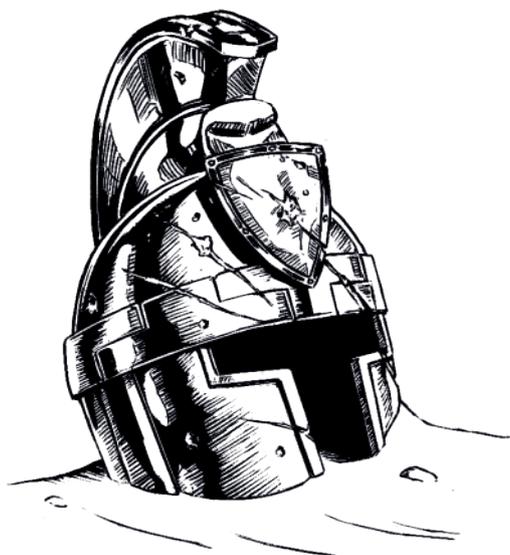
La *Feuille d'Aventure* que vous pouvez voir aux pages suivantes va vous servir à noter vos toutes neuves caractéristiques, ainsi que votre équipement. Il vous est conseillé de bien y écrire au crayon pour pouvoir gommer ensuite, ou bien d'en faire des photocopies pour pouvoir jouer ultérieurement. Comme nous en avons parlé, cette Feuille d'Aventure va sans doute s'avérer trop exigüe, notamment les cases "Objets Légers", "Mots du Destin", "Mots du Destin Inexpugnables" et "Notes". N'hésitez donc pas à prendre une feuille de papier supplémentaire.

Cette Feuille d'Aventure va vous servir, en quelque sorte, de journal de bord de vos pérégrinations au cours des romans que vous allez lire. Vous allez être fréquemment amené(e) à la consulter et à y effectuer des modifications.

Jetons-y un œil ensemble. Vous voyez que les caractéristiques d'Ulfir, c'est-à-dire VOUS, sont de quatre types : ses possessions (Équipement), ses Disciplines, mais avant tout ses caractéristiques propres, personnelles. Ces dernières constituent les qualités (ou les défauts) de votre nouveau corps imaginaire, celui dans lequel vous êtes destiné(e) à devenir le héros de ce roman.

C'est ici que vous vous mettez au travail : chaque poste doit être accompagné d'un nombre.





Rang & Honneur

Les Chevaliers Mystiques sont les défenseurs du bien et des valeurs de justice de la Vraie Foi. Plus ils combattent le Mal et se comportent avec humanité, plus ils en tirent de l'expérience et deviennent de meilleurs chevaliers. Le Rang indique à quel niveau d'excellence se situe un Chevalier Mystique. Chaque "Rang" représente en fait un palier sur le chemin de l'accomplissement.

En tant qu'apprenti chevalier, **vous débutez au Rang 1**, au bas de cette échelle de valeur.

Obtenir un Rang supérieur signifie que vous vous êtes amélioré(e). L'obtention d'un Rang vous octroiera donc des capacités et des pouvoirs nouveaux.

Pour monter dans cette échelle et devenir un meilleur chevalier, il va vous falloir glaner au fil de votre parcours des Points d'Honneur (PH en abrégé). Ces points vous seront octroyés à chaque exploit ou bonne action qui vous honorera.

Vous commencez vos aventures avec 10 PH⁷. Vous êtes encore un chevalier novice, mais vous avez été brillant durant votre apprentissage. Lorsque vous aurez atteint un certain nombre de PH, vous passerez au Rang supérieur, ce qui fera de vous un chevalier plus accompli, meilleur au combat et assez sage pour maîtriser une discipline supplémentaire.

Il n'y a pas de nombre de PH maximum, c'est à l'infini, car la perfection n'existe pas. A contrario, vous pouvez perdre des PH, et ce, jusqu'à zéro⁸. Vous serez alors un chevalier sans plus aucun honneur.

Comment obtenir des PH ? À combien de PH accède-t-on au Rang supérieur ? Quels sont les avantages que l'on acquiert à chaque changement de Rang ?

Nous donnerons les réponses à ces questions et y reviendrons en détail au chapitre 4 "Honneur ou Pêché".

⁷ À condition de débiter lesdites aventures au tome 1 de la saga. Si vous décidez de lire d'abord un tome ultérieur, un Rang supérieur vous sera alloué afin que vous ne soyez pas handicapé(e) par rapport à un lecteur qui aurait lu les tomes précédents et y aurait glané moult PH.

⁸ Aucun total de votre Feuille d'Aventure ne peut passer en dessous de zéro.

Feuille d'Aventure

Règles complètes

Rang

Pts d'Honneur (PH)

Pts de Noireur (PN)

Points de Vie (PV)
Total de départ
Actuel
0 = mort
< 10 ou < 5 = -1 ou -2 aux aptitudes

Aptitudes

Force
+ bonus - malus

Psyché
+ bonus - malus

Habilitété
+ bonus - malus
d'armure, d'équipement
et autres

Séduction
+ bonus - malus

Valeurs au combat

Offensive

Parade

Disciplines du Chevalier Mystique maîtrisées

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Noirceur

Être un Chevalier Mystique impose une exigence de perfection. Malheureusement, les chevaliers ne sont que des êtres humains, et parmi tous les chevaliers béatifiés après la Deuxième Grande Guerre, bien peu étaient vraiment des saints. La vertu et la rectitude morale sont parfois bien contraignantes et il est difficile de ne pas succomber à certaines tentations. En outre, les missions qui vous attendent vous obligeront parfois, pour les mener à bien, à recourir à des procédés peu recommandables. Mourir en héros immaculé vous tentera peut-être moins que de vivre dans le déshonneur d'une action répréhensible.

Le péché est l'ennemi de la foi, et le fréquenter pourra contaminer votre âme. Le niveau de cette contamination est représenté par ce que les Saintes Écritures appellent *le Venin de la Noirceur*.

Lors de vos aventures, VOUS serez le héros, vous serez par conséquent libre de vos choix, vous serez libre d'agir bien ou mal. Plus vous commettrez d'actes peu louables ou de péchés, plus vous obtiendrez des Points de Noirceur (PN en abrégé). La Noirceur souillera votre Honneur et empêchera votre progression. Et malheur à vous si la Noirceur venait à surpasser votre Honneur ! Votre âme serait alors corrompue.

Vous commencez vos aventures avec 1 PN. Les quelques écarts que vous avez pu avoir dans votre jeunesse d'apprenti chevalier ont été absout, il faut bien qu'adolescence se passe, mais ce PN rappelle que nul n'est complètement innocent...

Comme pour les PH, il n'y a pas de nombre maximum de PN, et ils ne peuvent descendre en dessous de zéro.

Vous saurez au chapitre 4 comment vous pourrez diminuer votre Noirceur et quels risques vous courriez si elle demeurait trop élevée.

Vie

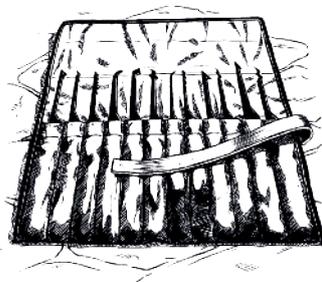
Vous vous en doutez, c'est la caractéristique la plus importante de votre personnage. C'est elle qui déterminera si Ulfir, c'est-à-dire VOUS, est encore en vie pour pouvoir continuer l'aventure.

Votre énergie vitale est exprimée en Points de Vie (PV en abrégé). **Vous débutez avec un total de départ de 50 PV.** Les PV représentent votre état de santé. Si ce total tombe à 0, cela signifie votre mort et la fin de l'aventure, le fameux "*game over*" dont nous parlions en introduction. Vous devez alors arrêter votre lecture, et la reprendre depuis le début de l'ouvrage. Vous avez perdu.

Vos PV diminuent en fonction des blessures et des dommages que vous subissez, ils augmentent si vous mangez, vous reposez ou bénéficiez de soins. La vie et la mort de votre personnage dépendent donc de la façon dont vous parviendrez à lui conserver ses PV.

Attention de bien noter 50 comme total de PV, mais aussi comme *total de départ de PV*. Le total que vous allez modifier sans cesse et qui ne doit pas descendre à zéro, c'est votre total de PV. Le *total de départ*, lui, ne diminue pas ni n'augmente⁹. Il représente votre état de santé optimal. Vos PV ne peuvent **jamais** excéder ce total.

Vous n'êtes pas le seul protagoniste de l'histoire à avoir des PV. Potentiellement tous les êtres vivants que vous serez amené(e) à rencontrer en posséderont, en particulier les ennemis que vous aurez à affronter. C'est en réduisant leurs PV à zéro que vous les tuerez.



Aptitudes

Chaque être humain¹⁰ naît avec les qualités (et défauts) dont la nature l'a pourvu. Les aptitudes sont innées et inhérentes à chacun. En aucun cas l'expérience ne peut vous permettre de les faire progresser. Ulfir n'échappe pas à cette règle. Quatre aptitudes permettent de le définir.

La **Force** représente votre constitution et votre robustesse. Plus vous serez fort, plus facilement vous pourrez accomplir des tâches physiques, comme soulever de lourdes charges.

L'**Habilité** représente l'agilité, la dextérité, la vivacité et la vitesse. Plus ce total est élevé, plus vous êtes souple et rapide dans vos déplacements, plus vous êtes adroit dans vos actions, plus vos réflexes sont affûtés et prompts dans l'optique d'échapper à un projectile ou à un piège.

La **Psyché** désigne vos capacités psychiques, votre perception extra-sensorielle et votre relation naturelle avec le paranormal. Dans l'univers d'Ulfir, même si elles sont parfois considérées comme de la superstition, la magie et la sorcellerie existent. Les Chevaliers Mystiques sont souvent confrontés aux puissances occultes. Plus votre Psyché est grande, plus votre esprit est sensible à ces forces qui vous entourent. Vous saurez discerner ce qui est surnaturel autour de vous et vous parviendrez même à résister aux sortilèges et autres phénomènes paranormaux (malédiction, hypnose...) qui seront dirigés contre vous. Si une sorcière veut vous changer en crapaud, une Psyché élevée vous permettra de repousser la puissance magique de son mauvais sort.

La Psyché est une qualité déterminante chez un Chevalier Mystique.

La **Séduction**, enfin, représente avant tout l'apparence et le charme. Si elle est élevée, Ulfir sera un beau parti ! Si elle est faible, il ne sera pas très attirant. Sa Séduction permettra à Ulfir, par exemple, de faire battre le cœur des personnages féminins qu'il rencontrera. Mais la Séduction ne se limite pas au sex-appeal ; elle représente aussi le charisme, la capacité de rallier les foules à sa cause et d'impressionner les gens par sa prestance.

À présent, vous devez déterminer vos totaux d'aptitudes. Pour cela, vous disposez d'un total de 42 points. À vous de les répartir comme judicieux vous semble entre les quatre aptitudes de votre personnage. De cette façon, vous allez pouvoir vous modeler un Ulfir qui vous sied. Un Ulfir qui vous ressemble, ou bien un Ulfir tel que vous voudriez être. Ou encore un Ulfir tel que vous imaginez un héros de roman. Bref, vous allez en faire un être unique, avec lequel désormais vous ne ferez plus

⁹ Sauf lorsque vous changez de Rang ou si une indication spécifique vous est stipulée expressément lors de votre lecture.

¹⁰ Car, nous ne l'avons pas précisé, Ulfir est un être humain, ce qui n'est pas le cas de tout le monde dans le monde du Frenderlund.

Vos aptitudes ne devraient pas beaucoup varier au cours de vos aventures. Mais certains événements peuvent **provisoirement** influencer sur ces totaux. Si vous vous cassez un bras, vos totaux de Force et d'Habilité en seront pénalisés, le temps que vous guérissiez. Si vous êtes ivre, votre Habileté et surtout votre Psyché risquent d'être grandement diminuées, jusqu'à ce que vous dessaouliez. Si vous contractez la peste noire, avec les bubons que vous aurez sur le visage, votre Séduction devrait en prendre un coup ! A contrario, des potions magiques, par exemple, peuvent accroître temporairement vos aptitudes au-dessus de la normale.

Dans ce genre de cas, le texte pourra vous infliger **un Bonus ou un Malus d'aptitude**. Sur votre Feuille d'Aventure, notez-les sous le total d'aptitude concerné, sous forme de valeur numérique en plus ou en moins.

Exemple : Force 14 et en-dessous +2 grâce à une potion et -4 à cause d'une maladie. Vous devrez effectuer votre test d'aptitude¹¹ avec 12 en Force tant que les bonus et malus sont en cours.

Le malus le plus courant, comme nous le verrons en abordant le sujet de l'équipement, est le malus d'Habilité dû au poids de ce que l'on transporte avec soi.

Deux situations peuvent vous amener à modifier plus fréquemment vos totaux d'aptitude :

Votre état de santé a une grande influence sur votre Force, votre Habileté et votre Psyché. Si vous êtes mal en point, vous aurez plus de mal à soulever des charges lourdes, à courir vite ou à vous concentrer pour percevoir des forces paranormales. **Si vos PV venaient à passer sous le seuil de 10, diminuez de 1 vos totaux de Force, d'Habilité et de Psyché. Si vos PV passent sous la barre des 5, diminuez ces totaux de 1 point supplémentaire.** Quand on est proche de la mort, il n'est pas étonnant que le corps lâche.

Si, par la suite, vos PV remontent à plus de 5 ou de 10, vous récupérez les 1 ou 2 point(s) perdu(s) dans vos aptitudes.

Ainsi, au cours de l'aventure, si votre total de PV change de façon à passer à moins de 10 ou de 5, pensez à bien modifier vos totaux d'aptitudes en conséquence.

Votre Séduction, elle, baissera si vous ne prenez pas le temps de vous laver au cours des aventures qui durent plusieurs jours ou semaines.

Vos totaux de Force, d'Habilité, de Psyché et de Séduction n'ont pas de valeur maximum. En revanche, ils ne peuvent descendre en dessous de zéro ; c'est leur valeur minimum.

Tester une Aptitude

À de fréquentes reprises, il vous sera demandé dans le texte de "tester une aptitude". Lorsque vous lirez cette directive, lancez 3D ; si le résultat obtenu est inférieur ou égal au montant de l'aptitude en question (bonus et malus compris), vous avez réussi votre test ; s'il est supérieur, vous l'avez échoué.

Exemple : vous décidez de soulever une commode ; le texte vous demande alors de "tester votre Force". Vous lancez 3D. Imaginons que vous obteniez 12, alors que votre Force est à ce moment-là de 14 (bonus et malus compris). Le résultat des dés est inférieur ou égal à votre Force, vous avez donc réussi à soulever la commode.

¹¹ Cf. section suivante "Tester une Aptitude".

S'il vous est demandé de "tester *plusieurs aptitudes combinées*", lancez alors 3D x le nombre d'aptitudes (si vous devez tester 2 aptitudes combinées lancez 6D, 3 aptitudes combinées lancez 9D...). Si le résultat des dés est inférieur ou égal à la somme de toutes les aptitudes concernées (bonus et malus compris), le test est réussi ; si le résultat est supérieur, vous avez échoué.

Exemple : vous décidez de soulever une commode sans faire tomber les vases qui sont dessus (pourquoi pas ?). Le texte vous demande alors de "tester votre Force et votre Habilité combinées". Vous lancez alors 6D. Imaginons que vous obteniez 29, alors que vous avez des totaux de Force et d'Habilité respectivement de 14 et 13 (bonus et malus compris). Le résultat des dés est supérieur à la somme de vos totaux de Force et d'Habilité, vous avez donc échoué et vous laissez tomber la commode en cassant tous les vases...

Lorsque vous devez tester une aptitude, il se peut que le texte vous demande de remplacer un ou deux lancers de dés par un nombre prédéfini. Cela intervient quand l'une de vos aptitudes est confrontée à une valeur adverse. Ces cas sont de 7 types :

- l'Habilité contre la vitesse d'une attaque ennemie
- la Force contre les portes verrouillées
- la Psyché contre la puissance d'un sortilège adverse
- l'Habilité à se cacher contre l'attention d'un adversaire
- l'Habilité contre la difficulté d'une paroi à escalader
- la Force contre la virulence d'un poison
- la Force contre la gravité d'une maladie infectieuse.

Ces 7 cas particuliers sont détaillés au chapitre 5 "Péripéties pour un Aventurier".

Valeurs au Combat

Les caractéristiques suivantes, contrairement à celles que nous venons de voir, sont le fruit de votre formation, de ce que vous avez (bien ou mal) appris à faire. À force d'expérience, vous pourrez les améliorer.

Le combat, vous verrez, est une activité très répandue dans le monde d'Ulfir, surtout quand on est un chevalier qui se lance dans des quêtes contre le Mal. C'est au cours des combats que vous courrez le plus de risques de mourir (et de devoir recommencer l'aventure à zéro).

Les capacités combattives de votre personnage se jugent par deux facteurs.

L'**Offensive** représente votre capacité d'attaque. Plus elle sera élevée, mieux vous porterez vos coups lors d'un affrontement. **Vous commencez avec 14 en Offensive.**

Si votre Force est supérieure ou égale à 15, ajoutez 1 à ce total. Si votre Habilité est supérieure ou égale à 16, ajoutez également 1 à votre Offensive.

La **Parade** représente votre capacité à vous défendre, à parer les coups adverses. Plus elle sera grande, mieux vous saurez contrer les attaques portées contre vous. **Vous débutez avec 5 en Parade.**

Si votre Habilité est supérieure ou égale à 15, ajoutez 1 à ce total.

Si, au cours de l'aventure, vos totaux de Force et d'Habilité venaient à changer, de façon à passer à plus ou moins de 15 ou 16, pensez à bien modifier votre Offensive et votre Parade en conséquence.

Il n'y a pas de total maximum d'Offensive et de Parade. En revanche, ni l'une ni l'autre ne peuvent descendre en dessous de zéro ; c'est leur valeur minimum.

Vous verrez comment recourir à l'Offensive et à la Défense au chapitre 3 "Les Combats".

Les Disciplines du Chevalier Mystique

Maintenant que vous avez noté toutes les valeurs numériques des caractéristiques d'Ulfir, il est temps de le doter de talents particuliers.

Ulfir n'est pas un chevalier ordinaire. Il appartient à l'Ordre des Chevaliers Mystiques. Ces champions du bien ne sont inféodés à aucun monarque, ils n'obéissent qu'à Dieu et à l'Église. Ils en sont le bras armé et leur puissance est d'essence divine¹².

Depuis les siècles que l'Ordre existe, les Chevaliers Mystiques ont développé des talents exceptionnels. Des techniques de combat bien sûr, mais aussi des capacités spirituelles et psychiques, et d'autres talents dans des domaines variés qui permettent aux chevaliers de se sortir des épineuses situations dans lesquelles les plongent leurs périlleuses missions. Ces talents sont connus sous le nom de *Disciplines du Chevalier Mystique*.

Lors de votre apprentissage au sein de l'Ordre, on vous a enseigné l'art du combat, et les moines vous ont dispensé une solide instruction. Mais vous avez également été formé à ces disciplines particulières, qui distinguent les Chevaliers Mystiques des simples chevaliers vassaux des rois, qui ne connaissent que l'art de la guerre.

Cependant, même si vous avez été formé à toutes les disciplines, ce n'est qu'avec l'expérience que vous êtes capable de les **maîtriser**. Au début de l'aventure, vous ne pouvez en maîtriser que trois. Vous acquérez la maîtrise d'une discipline supplémentaire lorsque vous accédez au Rang supérieur. Vous disposez donc de (Rang)+2 disciplines. Si vous atteignez le Rang 5, par exemple, vous pourrez maîtriser 7 disciplines.

À vous de les choisir judicieusement, car à certains moments de votre quête, l'habile mise en pratique de l'un de ces talents pourra vous sauver la vie.

La liste et la description des 26 Disciplines du Chevalier Mystique se trouvent au chapitre 7 justement intitulé "Les Disciplines du Chevalier Mystique". Quand vous aurez choisi les 3 disciplines qui vous conviennent, inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure. Vous noterez chaque discipline nouvellement acquise dans cette case, **dans l'ordre d'acquisition**¹³.

N'hésitez pas à noter à côté un bref descriptif des avantages que procure chaque discipline, pour mémoire.

Le choix d'une discipline vous octroie parfois un *avantage*: augmentation de l'une de vos caractéristiques ou pièce d'équipement supplémentaire. Notez-le bien sur votre Feuille d'Aventure également.

Un bref descriptif des disciplines se trouvera au début de chaque ouvrage de la série *Loup Maudit*.

¹² Voir les détails sur l'histoire de l'Ordre au chapitre 11 "L'Ordre des Chevaliers Mystiques".

¹³ Nous verrons au chapitre 4 "Honneur ou Péché", l'importance de bien noter vos nouvelles disciplines dans cet ordre.

L'Équipement

Votre personnage d'Ulfir est à présent pourvu de toutes ses qualités intérieures et de la maîtrise de trois Disciplines de Chevalier Mystique, il est désormais un redoutable chevalier en soi. Toutefois, il ne serait pas un aventurier complet s'il partait en quête sans se munir d'un solide équipement.

En effet, même avec toute la force, toute l'habileté, tout l'art du combat ou toutes les disciplines dont vous pouvez être nanti(e), vous risquez de vous retrouver bien démuni(e) face à des orques en cottes de mailles et armés jusqu'aux crocs.

Et puis, il faudra bien penser à vous nourrir, à vous payer une chambre d'auberge pour la nuit, etc...

C'est pour cela que tout bon aventurier avisé prend soin de transporter avec lui les armes, l'argent et les objets qui, à un moment ou l'autre, s'avéreront utiles dans sa quête.

Comme vous avez pu le voir sur votre Feuille d'Aventure, votre équipement se répartit en quatre classes : les Objets & Armes, l'Armure, le Trésor et les Objets Légers.

Vous disposez au commencement de vos aventures d'un certain nombre de pièces d'équipement, mais au cours de votre pérégrinations, vous allez être amené(e) à en acheter, à en trouver, voire à en voler de nouvelles. À l'inverse, vous risquez de devoir vous séparer de certaines de vos possessions (repas que vous consommez, argent que vous dépensez, potion que vous buvez...), de vous les faire dérober ou bien d'en abîmer. Vous devrez souvent modifier votre Feuille d'Aventure en conséquence.

Voici comment utiliser la case Équipement.

Armes :

Dans la case "Objets & Armes", vous allez inscrire vos armes, c'est-à-dire tout ce qui va vous permettre de faire du mal à vos ennemis. Chaque arme a trois caractéristiques : son **Offensive**, ses **Dommages** et le nombre de coups qu'elle peut porter à la suite. À chaque fois que vous acquerez une arme, vous noterez bien à côté de son nom ses valeurs d'Offensive (qui se note sous forme de bonus "+ x"), de Dommages (qui se notent sous forme d'un nombre de dés à lancer "x D + y") et de coups portés. Cela s'avérera très important au moment des combats.

Si vous voulez avoir un ordre d'idée, vous trouverez au chapitre 3 "Les Combats", paragraphe "Les Armes", une liste d'armes, avec pour chacune ses caractéristiques. Jetez-y un œil afin de vous habituer à la façon dont sont présentées les caractéristiques des armes. Toute arme que vous êtes amené(e) à acquérir se distingue grâce à ces caractéristiques. Si elle n'en a pas, c'est que cet objet n'est pas une arme.

Seule exception, le bouclier, qui est également considéré comme une arme, bien qu'il n'ait pas le même type de caractéristiques. Le bouclier n'en a qu'une seule, en vérité : la Parade¹⁴.

Les quatre armes de prédilection d'un Chevalier Mystique sont sa propre épée, le bouclier, la dague et l'arc. Vous verrez que dans la pratique, ce sont ces armes-là que vous serez amené(e) à manier le plus fréquemment.

Armure :

Vous noterez dans cette case le type d'armure que vous portez, si toutefois vous en avez revêtu une.

L'armure est le vêtement renforcé qui vous assure une protection contre les coups assésés par l'ennemi. En même temps que vous inscrivez le nom de l'armure, notez bien en dessous la valeur numérique de sa **Protection**. Cela se révélera essentiel au moment des combats.

¹⁴ Cf. également le chapitre 3 pour détails, section "Le bouclier".

L'armure vous servira à encaisser des dommages à votre place. À chaque combat, les dommages encaissés feront s'amenuiser sa Protection, jusqu'à ce que ce total tombe à zéro et que l'armure se disloque.

Attention, plus une armure vous couvre le corps pour vous protéger, plus elle est lourde, donc plus elle vous gêne dans vos mouvements. Par conséquent, inscrivez bien au-dessous du nom de l'armure le **Malus d'Habilité** qu'elle inflige. Aussi longtemps que vous la portez¹⁵, vous devez réduire votre Habileté de la valeur de son Malus d'Habilité. Suivant l'épreuve qui réclamera votre Habileté, le texte vous demandera de tenir compte de l'Habilité avec ou sans malus. Courir vite avec une armure est plus difficile que sans, mais d'autres tâches comme pêcher à la ligne ne sont pas pénalisées par l'armure. Lorsque le texte vous demandera de "tester votre Habileté", il sera précisé s'il faut effectuer le test en tenant compte ou pas du malus.

Vous trouverez au chapitre 3 une liste d'armures, avec pour chacune la valeur de sa Protection et son Malus d'Habilité. Cela peut vous donner un ordre d'idée. Toute armure que vous pourrez acquérir se verra allouée une certaine valeur de Protection et un Malus d'Habilité. Si ce n'est pas le cas, c'est que ce vêtement n'est pas une armure.

Au passage, vous pouvez d'ores et déjà indiquer sur votre Feuille d'Aventure que votre **Protection Naturelle** s'élève pour l'instant à 0. Vous en saurez plus sur cette qualité au chapitre 3.

Couvre-chef :

Ce qui caractérise en premier un être humain, c'est son visage. Au cours de vos aventures, ce que vous porterez sur la tête (chapeau, casque, masque, capuchon...) pourra avoir une influence sur le cours de l'histoire. C'est ce qui permettra à d'autres personnages de vous reconnaître ou pas, ou bien de vous prendre pour quelqu'un d'autre.

Par ailleurs, le couvre-chef peut également être un complément de protection, au cas où des coups vous seraient portés à la tête ou au visage.

Pour toutes ces raisons, il est primordial que vous inscriviez sur votre Feuille d'Aventure la nature de votre couvre-chef, car cette précision pourra vous être demandée.

Trésor :

Votre trésor est constitué de vos possessions financières : pièces de monnaie contenues dans votre bourse, mais aussi gemmes ou bijoux.

L'unité monétaire du Frenderlund est l'écu, une petite pièce de monnaie circulaire que l'on trouve en deux métaux différents : en or et en argent. Le liard est une subdivision de l'écu ; il s'agit d'une petite pièce de cuivre. Le cours de la monnaie est fixe : 1 écu d'or vaut 10 écus d'argent et 100 liards. 1 écu d'argent vaut donc 10 liards. L'écu d'argent étant la pièce de monnaie la plus couramment usitée, on l'appelle "écu" tout simplement. Les prix dans les échoppes seront toujours affichés en écus d'argent¹⁶. Les écus peuvent être frappés par des royaumes différents, du moment que ce sont des pièces d'or, d'argent ou de cuivre, elles ont le même cours partout. Ce qui compte c'est leur métal et non l'effigie gravée dessus.

Lorsque vous empochez des pièces de monnaie, inscrivez-les dans la case Bourse, sur la ligne correspondant à leur métal. Si vous trouvez des pièces d'une autre monnaie (dans le cas où vous visiteriez d'autres pays, ou si vous retrouviez un trésor constitué de pièces antiques), ce sera le métal qui permettra de les classer (or, argent ou cuivre) et ainsi de savoir quel est le montant de votre Trésor.

¹⁵ Lorsque vous quittez l'armure, votre Habileté retrouve son total normal.

¹⁶ On a l'habitude de dire dans le monde d'Ulfir que l'écu d'or est la monnaie du riche, et que le liard est celle du pauvre. L'argent, lui, est un métal tellement courant que lorsque l'on veut savoir si quelqu'un a des pièces sur lui, on lui demande s'il "a de l'argent".

Si vous entrez en possession d'une pierre précieuse, d'un bijou ou de tout autre trésor sous forme brut, sa valeur en écus sera indiquée. Si cette valeur monétaire n'est pas indiquée, c'est que vous n'êtes pas en présence d'un trésor, mais d'un simple objet. Suivant leur poids, ils seront à inscrire dans la case Objets & Armes ou Objets Légers.

Objets :

Les objets sont toutes les pièces d'équipement qui ne peuvent être notées dans les catégories d'Équipement précédentes.

Les objets se divisent en deux catégories. Les Objets Légers (OL en abrégé) sont des objets si petits, si légers ou si peu encombrants que vous pouvez en transporter autant que vous le souhaitez. Cela peut être une bague, un pendentif, un parchemin... Inscrivez-les dans leur case réservée.

Les Objets normaux, à l'instar des Armes, ont un certain poids. Vous ne pouvez en transporter qu'un nombre limité, et ce, dans un sac à dos. Si vous n'avez pas de sac à dos, vous ne pouvez pas transporter d'objets. Notez-les dans la case "Objets & Armes".

La nourriture que vous pourrez être amené(e) à transporter avec vous se divise en unités appelées "ration". Chaque ration compte pour 1 Objet.

Poids de l'Équipement

Si *Loup Maudit* est une série d'heroic fantasy, elle tend aussi vers un minimum de vraisemblance.

Vous allez devoir tenir compte du poids de l'équipement que vous allez emmener avec vous.

Le nombre maximal de pièces d'Équipement que vous pouvez transporter dépend de votre Force.

Force :	Nombre de pièces d'Équipement :
moins de 5	11
5 à 8	12
9 à 12	13
13 à 15	14
plus de 15	15

Vous ne pouvez pas porter plus de pièces d'Équipement que votre Force ne vous le permet.

Vous avez pu constater que la case Équipement de votre Feuille d'Aventure est divisée en **15 lignes** + 1 ligne Objets Légers. Vous l'avez compris, vous devrez inscrire dans chaque ligne 1 seule pièce d'Équipement. Il vous sera ainsi facile de savoir si vous êtes au maximum du poids maximum que vous pouvez transporter.

Si vous avez moins de 15 en Force et ne pouvez pas transporter plus de 14 pièces d'Équipement, vous n'avez qu'à rayer la ou les cases qui ne serviront pas.

Si vous transportez l'Équipement maximal autorisé par votre Force, Vous serez chargé et donc ralenti ; vous serez frappé d'un **Malus d'Habilité de -1** à inscrire dans la case Habilité, de la même façon que le malus d'armure.

Aussi longtemps que vous resterez à ce poids maximum¹⁷, vous devez réduire votre Habilité de 1, de façon cumulée au Malus d'Habilité dû à l'armure. Suivant l'épreuve qui réclamera votre Habilité, le texte vous demandera de tenir compte de l'Habilité avec ou sans malus. Lorsque le texte vous demandera de "tester votre Habilité", il sera précisé s'il faut effectuer le test en tenant compte ou pas du malus.

Armes :

Chaque arme compte comme 1 pièce d'Équipement et, à ce titre, occupe 1 ligne. Les armes à deux mains¹⁸, plus volumineuses, occupent 2 lignes, sauf l'arc.

Les munitions des armes de jet (les flèches d'un arc, les carreaux d'une arbalète) comptent comme des Objets Légers, mais le carquois dans lequel vous les transportez occupe 1 ligne. Par commodité, inscrivez le nombre de vos traits à côté du carquois qui les contient.

Armure :

Grâce à votre entraînement intensif de chevalier, vous avez appris à vous battre et à évoluer revêtu d'une armure. Chaque armure compte donc comme 1 pièce d'Équipement, la différence de poids étant déjà prise en compte dans le Malus d'Habilité.

L'armure occupe 1 ligne, déjà pré-remplie. Si vous veniez à ne revêtir aucune armure, vous pourriez inscrire une autre pièce d'Équipement dans cette ligne.

Seule exception : la très lourde armure de plates. Les différentes pièces qui la composent équivalent à 3 pièces d'Équipement en tout ; si vous en revêtez une vous devez rayer 2 autres lignes jusqu'à ce que vous l'ôtiez. Mieux vaut ainsi ne la revêtir qu'au moment des batailles. Elle est trop encombrante pour les missions d'exploration ou d'infiltration, et trop voyante pour mener une enquête.

Couvre-chef :

Si votre couvre-chef est un casque ou un heaume, il compte comme 1 pièce d'Équipement. Le couvre-chef occupe 1 ligne, déjà pré-remplie, mais s'il s'agit d'un couvre-chef de faible poids, vous pouvez utiliser la ligne pour y inscrire 1 pièce d'Équipement supplémentaire. De même si vous n'en portez pas.

Trésor :

La bourse occupe 1 ligne déjà pré-remplie, mais si vous veniez à vous séparer de votre bourse, vous pourriez inscrire une autre pièce d'Équipement dans sa ligne.

La bourse peut contenir 50 pièces de monnaie maximum. Si vous voulez transporter davantage de pièces sur vous, vous devrez consacrer 1 ligne d'Objets & Armes à ces nouvelles pièces, pour un maximum de 50 là encore.

Exemples : si vous avez 67 pièces sur vous (quel que soit leur métal), les 50 premières, en termes de poids, sont à porter dans la ligne Bourse, alors que les 17 restantes sont à inscrire dans une autre ligne.

¹⁷ Dès que vous vous délesterez d'1 pièce d'Équipement, votre Habilité remontera de 1.

¹⁸ Cf. Chapitre 3, section "Les Armes".

Si vous avez 103 pièces sur vous, il vous faudra consacrer 2 autres lignes à leur transport : 50 dans la ligne Bourse, 50 dans une autre ligne, et les 3 dernières pièces dans une troisième ligne.

La plupart des bijoux que vous pourrez glaner au cours de vos aventures seront assez légers pour être considérés comme des Objets Légers. Si certains s'avéraient volumineux, le texte vous préciserait combien de lignes ils occuperaient.

Objets Légers :

Ces objets sont petits, légers ou peu encombrants. Vous pouvez en transporter autant que vous le voulez. Ils ne comptent pas comme pièces d'Équipement et sont à porter dans leur case à part.

Objets :

Chaque Objet autre qu'Objet Léger compte comme 1 pièce d'Équipement et occupe 1 ligne. Certaines pièces d'Équipement sont plus lourdes et font le double du poids d'un Objet normal, ou plus. Elles pourront occuper 2 lignes à elles seules, voire davantage.

Si vous avez un surplus d'équipement, ou si vous avez le simple désir de voyager léger, vous pouvez vous débarrasser de n'importe quelle pièce d'Équipement (sauf si le texte vous stipule que c'est interdit pour telle pièce spécifique), et ce, à tout moment de l'aventure, sans que le texte ne vous y invite.

Cette action vous est toutefois impossible au cours d'une scène d'action intense nécessitant l'usage de vos deux mains. Il vous est, par exemple, possible de jeter l'une de vos pièces d'Équipement lors d'un combat, mais à condition que vous n'ayez pas les mains prises par d'autres choses, et que vous consacriez du temps à cette action, un temps que votre ennemi peut utiliser pour vous frapper¹⁹.

Si vous vous débarrassez d'une pièce d'Équipement, vous ne pouvez plus la récupérer par la suite, sauf si vous l'avez jetée lors d'un combat et que vous la ramassez à son issue, ou sauf toute indication contraire du texte.

Si vous confiez une pièce d'Équipement à un ami qui vous accompagne, n'oubliez pas de l'effacer de votre Feuille d'Aventure²⁰.

À vous de choisir judicieusement les possessions que vous souhaitez conserver.

Répartition et Encombrement de l'Équipement

Vous savez maintenant tout ce que vous allez pouvoir emmener avec vous lors de vos aventures prochaines. Voyons comment répartir votre Équipement, afin que vous puissiez le transporter le plus aisément.

En règle générale, il ne vous est pas précisé dans le texte où vous rangez la pièce d'Équipement que vous venez d'acquérir. C'est à vous qu'il appartient de choisir la façon dont vous préférez la transporter. C'est à votre guise.

¹⁹ Nous verrons cela au chapitre 3, section "L'assaut".

²⁰ Cf. chapitre 6 "Déroulement de la Quête", section "Compagnons de route".

Néanmoins, le texte tiendra compte de la situation la plus vraisemblable : arme rangée en contexte mondain, possibilité d'avoir une arme en main en situation d'exploration, rien dans les mains quand vous tenez les rênes d'un cheval, etc.

La façon de transporter votre Équipement peut avoir une influence sur le déroulement de l'histoire. Si vous possédez un collier, par exemple, vous pouvez le porter autour du cou ou le ranger dans votre poche. Dans le premier cas vous pouvez risquer d'être agressé par des détrousseurs auxquels le bijou aurait fait envie ; dans le deuxième cas, le collier aurait pu être un signe de reconnaissance qui ne peut plus être vu.

Vous pouvez modifier la façon dont vous transporter votre équipement à tout moment du récit, de votre propre chef, à condition bien sûr que vous ne soyez pas entraîné dans une scène d'action (combat, chute, etc...).

Vous pouvez, par exemple, profiter d'un chemin à pied pour quitter un anneau que vous portiez au doigt et le glisser dans votre poche ou dans votre sac à dos.

Pour le réalisme du jeu et de l'histoire, pensez bien toujours à l'endroit où est rangé tel objet, et à ce que vous tenez en main.

Si le poids de votre Équipement vous empêche d'en transporter une grande quantité, son encombrement est également à prendre en compte.

Armes :

Le principe est que, en dehors des combats, vos armes doivent être rangées. On n'entre pas dans un village armes à la main, par exemple. Vous devez ne les sortir que lorsqu'un combat se profile, que si vous êtes sur un champ de bataille, etc.

Lors d'un combat, vous pouvez tenir l'arme à la main, mais certaines armes de grande envergure, comme la lance, nécessitent l'usage des deux mains (cf. chapitre 3 "Les Combats" pour le descriptif des armes). Si vous souhaitez tenir une arme de grande envergure, elle accaparera vos deux mains. **Les armes à deux mains sont toujours marquées d'un astérisque ***. Elles requièrent l'utilisation de vos deux mains et vous interdisent l'usage d'un bouclier, d'une autre arme si vous êtes ambidextre, ou encore de tenir et utiliser un objet de votre sac à dos.

Vous pouvez tenir 1 arme dans chaque main, à la seule condition que la 2^{ème} arme soit un bouclier. Sinon, il ne vous est possible de tenir 2 armes à la fois que si vous maîtrisez la discipline d'Ambidextrie (cf. chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique").

En dehors des combats, vous avez trois moyens de transporter vos armes : dans le dos, en bandoulière et à la ceinture.

Vous ne pouvez fixer dans votre dos qu'1 seule arme (ou 2 si ce sont des épées ou/et des glaives) et ne pouvez en porter qu'1 en bandoulière. Vous pouvez en attacher jusqu'à 5 à la ceinture, mais parmi elles seulement 1 arme longue maximum. Sont considérées comme armes longues toutes les armes autres que les armes courtes (lapalissade !) ; les armes courtes sont les poignards et couteaux, marquées "1/2 arme" quand vous les trouvez.

Le meilleur moyen de transporter avec soi une arme blanche, c'est dans un fourreau ou une gaine. Si vous avez des dagues ou des poignards, vous pouvez les glisser dans des gaines attachées à votre ceinture. Une épée ou un glaive peut se porter dans un fourreau accroché sur le flanc à la ceinture, ou

2. Ulfir, le Héros et ses Pouvoirs

bien dans le dos. Pour une épée bâtarde ou à deux mains (lame d'1m50), le fourreau ne peut se fixer que dans le dos.

En cas de manque de place, les "1/2 armes" (une dague, par exemple) peuvent être rangées dans votre sac à dos.

Une lance ou une hache se porte dans le dos.

Un gourdin se glisse à la ceinture. Un marteau de guerre peut s'accrocher dans le dos ou à la ceinture au moyen de la lanière de son manche. De même pour le fléau d'armes, cependant, si vous l'accrochez à la ceinture, il vous faudra faire un tour avec sa chaîne pour éviter qu'elle ne pende par terre ; il prend donc la place de 2 armes à la ceinture.

L'arc se porte en bandoulière. L'arbalète pourrait se suspendre à la ceinture, mais deviendrait ainsi trop encombrante ; elle s'attache donc aux lanières du sac à dos (comptée comme arme dans le dos, alors).

Les munitions des armes de jet (les flèches d'un arc, les carreaux d'une arbalète) ne peuvent être transportées que dans un carquois adapté, qui se porte en bandoulière ou à la ceinture (obligatoirement à la ceinture pour une arbalète). Il est impossible de transporter ces munitions si vous ne possédez pas de carquois. Chaque carquois a une contenance maximale, vous ne pouvez y stocker davantage de traits.

Lorsque vous n'êtes pas en situation de combat, le bouclier doit se fixer dans le dos, par-dessus le sac à dos. Cette méthode a l'avantage d'offrir une protection supplémentaire à vos arrières.

Un bâton se glisse dans les lanières du sac à dos (arme dans le dos, donc). Cependant, c'est la seule arme que vous pouvez transporter à la main lorsque vous êtes à pied. En effet, quoi de plus normal qu'un voyageur qui prend appui sur son bâton pour marcher ?

En résumé, si vous possédez 1 épée, 1 arc, 1 bouclier et souhaitez prendre une hache avec vous, ce sera impossible car vous transportez votre épée au fourreau, portez votre arc en bandoulière et votre bouclier dans le dos. Vous devrez vous séparer de votre bouclier.

Si vous souhaitez emporter beaucoup d'armes avec vous, vous aurez parfois la possibilité de les attacher au harnachement de votre cheval.

Armure :

Par définition, l'armure est ce que vous revêtez. Vous ne pouvez pas en porter plus d'une sur vous.

Couvre-chef :

Par définition également, le couvre-chef est ce dont vous êtes coiffé(e). Vous ne pouvez être coiffé que d'un seul couvre-chef à la fois. Pour transporter plus d'un couvre-chef, rangez les autres dans votre sac à dos, comme des Objets.

Attention, un capuchon fait partie intégrante de l'habit dont vous êtes vêtu ; rabattez-le en arrière si vous ne souhaitez pas en être coiffé.

Trésor :

Les pièces de monnaie se rangent idéalement dans une bourse que vous attachez à votre ceinture. Pour des raisons d'équilibre, vous ne pouvez porter qu'une seule bourse à votre ceinture. **Elle prend alors la place d'une arme courte.** Toute autre bourse ou escarcelle doit être rangée dans votre sac à dos. Vous pouvez glisser jusqu'à 5 pièces de monnaie dans chacune de vos poches, si vous portez un vêtement qui a des poches (ce que l'on considère par défaut). Vous pouvez également en glisser dans votre sac à dos, mais gare à l'impatience du marchand qui devra attendre que vous les retrouviez dans les tréfonds de votre sac avant de toucher son paiement.

Certains bijoux de petite taille (Objets Légers) que vous pourrez glaner pourront se ranger dans votre bourse. Si le texte ne vous précise rien, considérez qu'ils prennent la place de 3 pièces. Vous pourrez aussi en glisser dans vos poches. Vous pourrez également les mettre dans votre sac à dos, voire les porter sur vous s'il s'agit de bijoux.

Objets Légers :

La façon dont vous transportez vos Objets Légers dépend de la nature même de l'article. Vos vêtements mêmes (sauf l'armure et le couvre-chef), vos chaussures, votre ceinture sont des Objets Légers. Vous les portez sur vous.

Le sac à dos est un OL car il est léger en lui-même ; c'est son contenu qui a du poids.

Les OL comme les anneaux et les colliers peuvent se porter au doigt ou au cou, mais aussi être glissés dans une poche, ou dans le sac à dos.²¹ L'endroit où ils sont rangés n'est pas anodin. Un bijou peut, par exemple, être un symbole de reconnaissance. Si vous le portez sur vous, on vous reconnaîtra, ce qui sera impossible s'il est à l'intérieur de votre sac à dos.

Il vous appartient de déterminer comment vous transporterez vos OL ; c'est une question de logique et de bon sens.

Le texte pourra également vous fournir des indications quant à la façon de transporter les OL que vous serez amené(e) à trouver.

Objets :

Tout objet se transporte **exclusivement** dans le sac à dos.

Comme vous ne pouvez emmener avec vous qu'un nombre restreint de pièces d'Équipement, il vous restera une dernière possibilité pour éviter de devoir abandonner certaines possessions au bord de la route.

Comme vous l'apprendrez dans le chapitre 10 "Le Monde d'Ulfir", votre confrérie de chevaliers dispose d'un quartier général appelé le Camp de Base. Vous y disposez d'une cellule personnelle. À la fin d'une aventure, si vous revenez au Camp de Base, il vous sera possible de laisser dans votre cellule certaines pièces de votre Équipement et partir pour une deuxième aventure sans. Si à l'issue de cette nouvelle aventure vous regagnez le Camp de Base, vous pourrez récupérer les possessions laissées dans votre chambre, et les emporter avec vous pour une troisième quête.

Évidemment, ces objets que vous laisserez derrière vous ne doivent pas être des denrées périssables, comme des repas.

²¹ Sauf indication contraire, tout ce que vous transportez dans vos poches est considéré comme OL, y compris les 5 pièces de monnaie autorisées.

Lors de vos missions, vous aurez besoin d'aisance dans vos mouvements, quand il s'agira de réagir promptement ou de combattre, notamment. Veillez donc à ne vous encombrer que du strict nécessaire. Plutôt que de transporter de grosses quantités de repas périssables, mieux vaut avoir une bourse remplie d'écus. Pour les longs voyages, tâchez d'aller à cheval afin de laisser à votre monture les objets volumineux comme les couvertures.

Utilisation de l'Équipement

Comme nous venons de le voir, l'Équipement que vous pouvez transporter est limité. Afin de choisir judicieusement quelles sont les meilleures pièces d'Équipement à emmener avec vous, celles qui vous seront utiles le moment opportun et qui s'avéreront parfois déterminantes dans le déroulement de votre aventure, il faut que vous gardiez bien en tête certaines notions quant à leur utilisation.

Armes :

La principale fonction des armes est de vous permettre de combattre plus efficacement vos ennemis, en leur infligeant des blessures plus graves qu'avec vos simples poings.

Comme vous serez fréquemment amené(e) à en découdre lors de vos pérégrinations, il est important que vous ayez toujours une arme sur vous.

Les armes ne servent pas seulement à combattre. Une lame peut avoir de multiples utilisations, comme couper une corde, aider à forcer un coffre, etc... Une hache peut servir à couper du bois (pour se chauffer, pour confectionner un radeau,...). Quand on est un chevalier en plein milieu d'une quête mouvementée, il faut savoir faire feu de tout bois et tirer profit de tout ce que l'on peut posséder. Ce n'est pas parce qu'une pièce d'Équipement a telle fonction qu'elle ne peut pas servir à autre chose.

Armure :

L'armure sert avant tout à vous protéger des coups adverses, des projectiles et des chocs en tous genres. L'armure encaisse les Dommages à votre place²². Lors des combats, vous vous apercevrez vite de son utilité ; elle vous sauvera probablement la vie plus d'une fois en empêchant un ennemi de vous blesser trop gravement.

Plus l'armure est complète, mieux elle vous protège. Mais plus elle est lourde, donc encombrante (et pénalisante pour votre Habilité). Une armure de plates, par exemple, vous recouvre entièrement, donc elle vous protégera mieux des coups adverses qu'un simple plastron qui ne couvre que le thorax. Mais si vous êtes amené(e) à courir pour rattraper un fuyard, vous risquez d'être facilement distancé(e) avec tant de ferraille sur le dos. Et, si vous tombez à la mer lors d'une tempête, le poids de cette armure risque de vous entraîner par le fond, alors que sans elle, vous auriez été assez léger pour garder la tête hors de l'eau. Autrement dit, il ne faut pas croire qu'une armure qui protège très bien est forcément la meilleure en toutes circonstances.

L'armure est aussi un vêtement. Ce qui ne veut pas dire qu'elle vous protégera vraiment du froid, mais elle aura une importance lorsque vous ferez des rencontres. Si vous arrivez dans un village qui vient d'être mis à sac par une armée seigneuriale, le port de la même armure que les soldats qui les ont opprimés risque de vous attirer les foudres des villageois. Au contraire, une armure de chevalier, surtout si vous êtes à cheval, pourra susciter l'admiration d'autres villageois qui sont friands de

²² Cf. Chapitre 3 "Les Combats", section "Protection et Protection Naturelle".

tournois, ou qui alors viendront directement quérir votre aide s'ils sont victimes de brigandage. Un chevalier a une certaine stature, qu'on se le dise !

Il vous sera parfois nécessaire de quitter votre armure au cours de vos aventures. Si un roi vous invite à un bal à sa cour, vous aurez bien du mal à danser avec grâce si vous revêtez une armure de plates ! Et imaginez la tête de votre cavalière !

Couvre-chef :

L'utilité du couvre-chef varie selon sa nature.

S'il s'agit d'un simple chapeau, il aura seulement la fonction ornementale d'un vêtement. Il pourra éventuellement aider quelqu'un à vous identifier, ou au contraire cacher votre identité.

Si c'est un casque que vous portez, il aura en plus une fonction de protection, au cas où un coup vous est porté à la tête, ou si vous recevez un projectile sur le crâne.

Le heaume, le casque du chevalier type, qui protège intégralement la tête, offre la meilleure protection. Il a aussi la particularité de masquer votre visage et d'empêcher que l'on vous reconnaisse, ce qui peut s'avérer utile. Surtout si vous vous coiffez du heaume habituellement porté par quelqu'un d'autre ; cela peut être un bon déguisement. Mais attention, c'est à double tranchant : si vous rencontrez une belle princesse, elle sera plus difficilement séduite par le côté impersonnel du heaume que par le charme juvénile et les beaux cheveux longs d'Ulfir !

Un capuchon, s'il fait nuit ou s'il fait sombre, vous permet de garder le visage dans l'ombre, ce qui peut être très utile lors de missions où la discrétion est nécessaire.

Trésor :

La fonction principale de l'argent sera bien entendu de vous permettre d'acheter des biens et services auprès des commerçants qui seront sur votre route. Vos dépenses les plus fréquentes concerneront vos frais d'hébergement et surtout de nourriture. Avec vos écus, vous pourrez en outre vous porter acquéreur d'objets primordiaux dans le déroulement de votre quête.

L'argent pourra également vous servir à miser lors des jeux de hasard. Ainsi qu'à soudoyer des personnages peu scrupuleux. Dans un combat acharné avec un monstre des marais, ou dans la solitude d'un désert mortellement brûlant, l'argent n'est d'aucune utilité, mais dès qu'on le met en contact avec la cupidité des âmes, il se pare de mille usages.

Objets et Objets Légers :

Certains objets ont une utilité évidente, comme la nourriture ou les potions curatives qui vous restituent des PV lorsque vous les ingurgitez. D'autres objets laissent supposer une future utilité, comme une corde par exemple, mais cette utilité ne se révélera qu'au cours de l'aventure. *Peut-être.*

Vous pouvez vous acheter une corde en vous disant qu'elle vous servira sûrement au cours du voyage, mais si cela se trouve, vous n'aurez à aucun moment l'occasion d'y recourir.

Enfin, d'autres objets seront d'apparence complètement inutile. C'est au cours de l'aventure que leurs propriétés se révéleront. Ou pas.

Bref, à vous de juger s'il est utile de garder un objet avec vous ou non. Certains objets seront parfois **indispensables** dans la réussite d'une quête. Un anneau magique destructeur sera peut-être, par exemple, la seule façon de vaincre un adversaire puissant ; si vous n'avez pas trouvé cet objet, il vous sera impossible de remporter ce combat capital.

C'est à vous également de juger de la meilleure utilisation d'un objet. Il vaut mieux parfois s'abstenir de recourir à un objet et le garder pour plus tard, à un moment où il s'avérera plus utile.

Vous pouvez utiliser certains objets à n'importe quel moment de l'aventure, sauf lors de scènes d'action intense comme la chute dans un ravin. Dans ce cas, c'est à vous de prendre la décision d'utiliser l'objet. C'est par exemple le cas d'une potion curative ; vous pouvez la boire à tout moment afin de regagner des PV perdus. D'autres objets, en revanche, ne pourront être utilisés que lorsque le texte vous le proposera.

Certaines pièces d'Équipement ne s'utilisent qu'un nombre limité de fois et peuvent être perdues dès le premier usage (un repas consommé, un écu remis à un marchand, etc). Pensez bien à tenir à jour votre Feuille d'Aventure en effaçant ces pièces d'Équipement. Le texte ne vous le précisera pas forcément explicitement.

Il vous appartient également de gérer vos objets avec initiative. Lorsque vous buvez une potion de guérison, par exemple, au lieu de la rayer de la liste de vos possessions sur votre Feuille d'Aventure, qu'est-ce qui vous empêche de noter à la place la bouteille vide ? Eh oui, une fiole vide peut être utile par la suite pour transporter du liquide, l'eau d'une fontaine par exemple.

L'Équipement de départ

En aventurier(ère) averti(e), vous ne commencerez pas vos missions le sac à dos vide. Au début de chaque livre vous sera donné un inventaire précis de l'Équipement avec lequel vous débuterez l'histoire. Pour que vous puissiez vous faire une idée, nous allons détailler l'Équipement de départ si vous lisez le tome 1 de la série *Loup Maudit*.

Si vous terminez avec succès cette première aventure, ne jetez pas votre Feuille d'Aventure. Conservez-la précieusement car c'est avec elle que vous entamerez le tome 2. **L'Équipement de départ d'une aventure de *Loup Maudit* est toujours celui avec lequel vous avez terminé le tome précédent de la série.** L'inventaire en début de livre vous dira quels objets vous pouvez garder et lesquels vous ne pouvez pas. Les repas, périssables, sont l'exemple type de la possession que vous ne pouvez conserver pour une nouvelle quête six mois après.

Si vous préférez lire un tome sans avoir lu le précédent, il vous sera précisé en début d'ouvrage l'Équipement avec lequel vous débutez.

Dans tous les cas, cet Équipement de départ, rappelons-le, n'est pas obligatoire. Si vous ne souhaitez pas vous munir de telle ou telle pièce d'Équipement, libre à vous. C'est vous le (la) seul(e) juge. Il vous a été expliqué dans le paragraphe "L'utilisation de l'Équipement" que certaines possessions étaient à double tranchant.

Armes :

Dans le tome 1 de la série *Loup Maudit*, intitulé *À l'Épreuve de Tout*, vous pourrez choisir de commencer l'aventure avec :

- une ou plusieurs dagues (Off +3, Dom 2D+1, 3 coups)
- un bouclier (Par +3)
- un arc* (Off +6, Dom 3D+3) avec son carquois plein (contenance maximale : 20 flèches)

- une lance* (Off +10, Dom 3D+4, 1 coup)

- Stellelda (Off +7, Dom 3D+7, 2 coups)



Stellelda est le nom qu'Ulfir a donné à son épée, celle qu'il a forgée de ses propres mains. C'est une arme un peu spéciale. Vous découvrirez ses particularités en tant qu'arme au chapitre 3 "Les Combats", et vous apprendrez son histoire au chapitre 12 "L'Histoire d'Ulfir". Comme vous l'avez peut-être deviné, il s'agit de la lame translucide qu'Ulfir tient à la main sur la couverture de cet ouvrage.

C'est avec cette épée que vous combattrez la plupart du temps. Comme tout chevalier, vous avez une relation affective avec elle. Il est dit qu'un chevalier qui perd son épée perd son âme. **Il vous est donc interdit de vous en séparer.**

Armure :

En début d'aventure, vous aurez le choix de votre Armure. Vous pourrez revêtir un plastron (Prot 2, MHab -1) qui couvre juste votre torse. Ou bien une broigne (Prot 5, MHab -2), justaucorps de cuir doublé de mailles de fer qui couvre votre torse. Ou encore d'une véritable cote de mailles (Prot 8, MHab -3). Vous serez libre aussi de vous en passer.

Couvre-chef :

Vous entamerez l'aventure sans couvre-chef, tête nue, cheveux au vent. Et pourrez utiliser cette ligne de la Feuille d'Aventure pour transporter un objet supplémentaire.

Trésor :

Vous commencerez l'aventure sans le moindre écu, mais avec la bourse (OL) pour transporter ceux que vous obtiendrez.

Objets Légers :

Vous débuterez avec :

- Vos vêtements. Vous portez la tunique bleu nuit des Chevaliers Mystiques, ainsi qu'une cape courte de même couleur. La tunique se porte par-dessus l'armure. Votre tenue se complète de bas, d'une ceinture et d'une solide paire de bottes.

- Un sac à dos, l'Objet Léger indispensable au transport des objets. Il se porte sur le dos en fixant les lanières autour de vos épaules. Il suffit de détacher l'une des lanières pour amener le sac à vous et l'ouvrir (afin d'y prendre un objet à l'intérieur).

- Un briquet à silex, un petit accessoire qui vous permettra de faire du feu en toute circonstance, dans le but d'allumer une lanterne ou un feu de camp, par exemple. Il peut se glisser dans la poche, ou dans le sac à dos.



- Un fourreau d'épée. Il s'attache à la ceinture et vous permettra de transporter Stellelda.

- Un carquois si vous vous êtes muni(e) d'un arc.

Objets :

Vous commencerez avec :

- Une potion de soins. Si vous êtes malade ou si vous avez été blessé(e), ou si vous êtes tout simplement mal portant(e), à chaque fois que vous en boirez une dose, vous récupérerez 15 PV (augmentez votre total de PV de 15, sans dépasser votre Total de Départ). La fiole contient 3 doses, et ne pourra contenir que 3 doses d'un autre liquide si vous souhaitez la garder vide quand la potion sera finie.

- Une lanterne. Elle vous permettra de vous éclairer dans l'obscurité et est réutilisable, au contraire des torches. Elle nécessite néanmoins un briquet pour être allumée. Sans briquet, elle est inutilisable.

- Un rouleau de corde.



Vous pourrez prendre une arme à la main en début d'aventure. Si vous décidez d'emporter 5 armes (1 seule dague), l'ensemble de votre Équipement sera alors constitué de 10 pièces (5 armes, 1 carquois plein, 1 armure et 3 Objets). Vous pouvez vous rendre compte qu'un faible total de Force vous empêche de transporter beaucoup d'Équipement supplémentaire ; avec 8 en Force vous ne pouvez emmener avec vous que 2 pièces d'Équipement en plus. Dès que vous commencerez à remplir votre bourse, vous ne serez capable que de transporter 1 Objet. Il serait alors judicieux de voir si vous avez besoin des cinq Armes. D'autant plus que vous ne pourrez pas transporter votre lance et votre bouclier dans le dos : hors combat, vous aurez forcément une main prise.

Il y a plusieurs moyens de compléter votre équipement.

Vous pourrez acheter de nouvelles pièces d'Équipement dans des magasins, sur des étals ou dans une kyrielle d'autres commerces.

Lorsque vous tuerez un ennemi, vous pourrez fouiller sa dépouille et lui prendre ses armes, son argent, ses objets et même son armure, à condition qu'elle soit à votre taille.

Vous pourrez gagner de l'argent ou d'autres formes de récompenses à des jeux de hasard, en remportant un tournoi, en remplissant une mission que l'on vous avait confiée (comme un salaire, en quelque sorte), en découvrant un trésor, et dans bien d'autres endroits parfois tout à fait inattendus.

Notes

Cette case de votre Feuille d'Aventure est faite pour que vous puissiez y inscrire tout ce que vous voulez retenir. Cela peut être un indice laissé par un criminel, une parole ou un conseil donné par un allié, ou encore un code secret qui vous permettra d'ouvrir une porte ou un coffre. Bref, la case Notes est une mémoire supplémentaire.

Parfois, le texte vous obligera à y inscrire certaines indications, notamment des **Mots du Destin**.

Les Mots du Destin sont des mots-codes que vous acquérez lorsque vous accomplissez certaines actions ou que vous êtes témoin de certains événements. Ces actions et ces événements pouvant avoir des répercussions sur le cours de l'histoire, les Mots du Destin permettront de modifier le fil du récit. C'est un aspect important de l'interactivité du livre dont vous êtes le héros.

Les Mots du Destin sont de deux ordres.

Les Mots du Destin simples, de base, n'interviendront qu'au cours du tome que vous serez en train de lire. Leur effet sera limité à cet épisode-là des aventures de *Loup Maudit*. On vous demandera de les effacer à la fin du livre.

Certains Mots du Destin, plus rares, pourront avoir des conséquences sur les épisodes suivants de la saga. Il ne faudra pas les effacer de votre Feuille d'Aventure en fin de livre mais les garder pour le tome suivant ; il ne conviendra de les effacer que si le texte vous précise d'effacer *ce* Mot du Destin en mentionnant son nom. C'est pour cela qu'ils sont appelés **Mots du Destin Inexpugnables**. Ces mots, toutefois, ne sont valables que si vous lisez tous les tomes de la série à la suite, **dans l'ordre**.

Si ce n'est pas le cas, si vous lisez un livre de la série sans avoir lu le précédent mais en ayant reçu des Mots du Destin Inexpugnables dans un tome antérieur, vous ne pourrez pas les conserver, vu que vous devrez vous forger une toute nouvelle Feuille d'Aventure.

Les Mots du Destin Inexpugnables portent le qualificatif "inexpugnables" uniquement quand ils vous sont *donnés* dans le texte, pas quand ils vous sont *demandés*. Ainsi, lorsque le texte vous demandera "si vous avez tel ou tel Mot du Destin", pensez à bien regarder dans l'ensemble de vos Mots du Destin si le mot en question s'y trouve. Procédez de la même façon si le texte vous invite à "effacer tel ou tel Mot du Destin".

La Feuille d’Aventure au fil des tomes

Voilà, maintenant vous avez fini de remplir votre Feuille d’Aventure avec toutes les caractéristiques et possessions dont le personnage Ulfir avait besoin pour que vous puissiez vous glisser dans sa peau et vous lancer dans l’aventure.

Vous avez compris que vous allez souvent modifier cette Feuille d’Aventure au fil de votre lecture. Elle va vous servir tout au long du livre que vous allez lire, mais pas seulement. Comme nous avons commencé à le dire, lorsque vous aurez terminé avec succès votre premier livre dont vous êtes le héros de la série *Loup Maudit*, vous devrez conserver votre Feuille d’Aventure intacte au moment de débiter la lecture du tome suivant. De cette façon, vous garderez avec vous toute l’expérience et toutes les acquisitions que vous vous serez faites au cours de l’aventure. *Loup Maudit* est une saga, il est normal que vous gardiez le même personnage tout au long.

Au début de chaque ouvrage de la série, un petit texte spécifique vous indiquera éventuellement si vous pouvez toletter votre Feuille d’Aventure, souvent en ramenant vos PV à leur total de départ et en renflouant votre trésor si besoin.

Cette possibilité de garder votre Feuille d’Aventure d’un tome à l’autre n’est valable qu’à condition que vous lisiez tous les tomes de la série à la suite, dans l’ordre.

Mais les ouvrages de la série *Loup Maudit* peuvent très bien aussi se jouer séparément. Si vous choisissez de lire un tome de la série sans avoir lu celui qui le précédait, vous devez vous constituer une nouvelle Feuille d’Aventure.

Un texte spécifique au début de chaque livre vous donnera un Rang avec le nombre de disciplines auxquelles vous aurez droit, ainsi qu’un Équipement de départ.





La mort

Nous arrivons au terme de ce second chapitre, et on peut dire désormais que le personnage du chevalier Ulfir *vit*. Dorénavant, lui et vous n'êtes plus qu'une seule et même personne. Toutefois, un aspect du livre dont vous êtes le héros risquera de mettre fin brusquement à cette fusion charnelle et de vous renvoyer à la réalité de votre monde : *la mort*.

Si vous mourez dans le monde d'Ulfir, vous resterez en vie dans le monde réel. "Encore heureux !" me direz-vous. Mais, après tout, cet aspect n'est-il pas le plus intéressant du jeu ?

Mourir dans le monde d'Ulfir :

Le trépas peut se produire quand une blessure, une maladie, une chute ou n'importe quelle péripétie entraîne une perte de PV qui fait baisser votre total de PV à 0 ou moins. Dans ce cas-là, vous interrompez immédiatement votre lecture, car vous êtes mort.

Votre décès peut également vous être signalé directement et explicitement par le texte. Dans ce cas, il s'agira d'un paragraphe à la fin duquel il ne vous sera proposé aucun nouveau paragraphe auquel vous rendre. Votre aventure se terminera là.

Parfois, vous vous retrouverez dans des situations qui ne valent pas mieux que la mort. Si, par exemple, vous aviez pour mission de rapporter un objet magique dans les sept jours dans le but de sauver une cité de la menace d'un dragon, et que vous revenez dix jours plus tard et retrouvez la cité détruite par le monstre, un paragraphe vous signalera que vous avez échoué dans votre quête et que cet échec met ainsi terme à votre aventure. Aucun nouveau choix ne vous sera proposé, vous aurez perdu.

Que ce soit la mort ou un échec comparable à la mort, quelle que soit la nature du *game over* en fait, votre aventure se termine et la lecture de l'ouvrage s'arrête là. Vous devez alors procéder comme suit :

- Recommencer la lecture de l'ouvrage au paragraphe 1, ou à partir d'un "Point de Sauvegarde" si le livre vous le propose²³.

- Reconstituer la Feuille d'Aventure que vous aviez avant de commencer l'aventure, en rétablissant les totaux numériques que vous possédiez, en effaçant les pièces d'Équipement, les disciplines et les Mots du Destin que vous avez pu acquérir au cours de vos pérégrinations et en rajoutant ceux avec lesquels vous aviez éventuellement commencé.

D'où l'intérêt de faire un double de votre Feuille d'Aventure avant de commencer votre lecture. En cas d'échec, vous n'aurez pas à vous creuser la tête pour vous rappeler comment elle se présentait initialement.

- S'il s'agit de votre toute première aventure de *Loup Maudit*, vous pouvez recalculer et redéfinir les caractéristiques de votre personnage en lui affectant des taux d'Aptitudes différents, et en optant pour d'autres Disciplines de Chevalier Mystique.

Comme nous avons vu dans le paragraphe "La Feuille d'Aventure au fil des tomes", vous pouvez conserver votre Feuille d'Aventure d'un livre à l'autre. Si vous agissez ainsi, faites une copie de cette Feuille d'Aventure-là. Si vous mourez au cours de cette nouvelle aventure, c'est cette Feuille d'Aventure que vous devrez reprendre à votre nouvelle tentative. Vous ne pourrez pas recalculer vos totaux, ni changer vos disciplines.

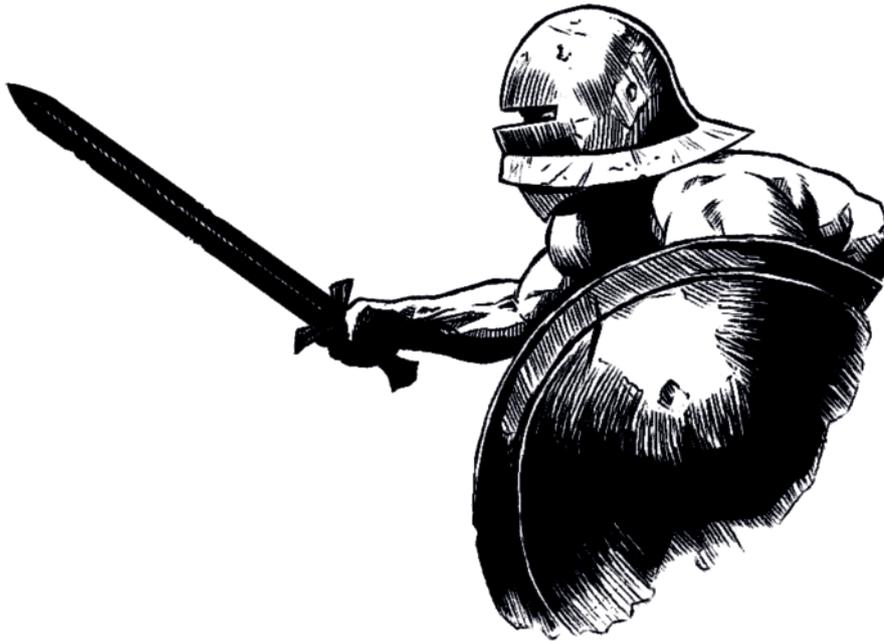
Par exemple, si vous terminez le premier ouvrage de la série *Loup Maudit* avec 4 disciplines, vous commencerez le deuxième ouvrage avec ces quatre disciplines-là ; vous ne pourrez pas les changer ni en prendre d'autres à la place. Et si vous mourez au cours de ce deuxième tome, alors que vous aviez 6 disciplines à ce moment tragique-là, vous recommencerez au début du livre avec les 4 disciplines avec lesquelles vous aviez démarré.

Il est toujours dommage de mourir. La Faucheuse n'est pas l'hôtesse d'accueil dont on peut rêver. Mais dans *Loup Maudit*, elle ne représente que la fin du jeu. Si dans votre monde la mort est souvent perçue comme la fin d'une bonne chose, dans celui d'Ulfir on peut dire qu'elle est un nouveau commencement.

²³ Un Point de Sauvegarde est un numéro de paragraphe où vous pourrez reprendre votre lecture plutôt que de tout recommencer du n°1 (cf. chapitre 6 "Déroulement de la Quête", section "Points de Sauvegarde"). Tous les livres de la série ne proposeront pas forcément cette option.

3. Les Combats

Apprends à te battre pour vivre plus longtemps et bats-toi comme si tu devais mourir ce soir.



Lorsque vous entamerez votre première aventure en tant qu'Ulfi, vous allez vite vous rendre compte que la première cause de mortalité des preux chevaliers est le combat.

Au cours de vos quêtes, vous serez amené(e) à livrer de nombreux combats, contre des êtres belliqueux et des monstres agressifs. Pour profiter pleinement des poussées d'adrénaline des batailles, et pour éviter une issue fatale (et devoir recommencer l'aventure depuis le début, ce qui, comme nous l'avons vu en fin de chapitre précédent, est pour le moins pénible), il va falloir vous montrer un(e) combattant(e) hors pair. Vous trouverez dans ce chapitre les règles qui vous permettront de sortir victorieux(euse) (ou au moins en vie) des différentes situations de combats.

Pour vous éviter de devoir sans cesse interrompre votre combat afin de vous référer au *Guide de la Chevalerie Mystique*, il est nécessaire que vous vous familiarisiez avec les procédures de combats énoncées dans ce chapitre. Ce ne sont pas des règles évidentes à assimiler, car elles offrent au joueur-

3. Les Combats

lecteur un grand nombre de possibilités de mener l'affrontement. Lorsque, avec l'habitude, vous aurez acquis une bonne maîtrise de ces règles, vos confrontations avec l'ennemi seront bien plus vives et vous aurez vraiment l'impression de vous battre contre lui.

Un combat se déroule sous forme d'**assauts**. Chaque assaut est une action de l'un des combattants et dure entre 5 et 10 secondes dans le temps du récit. Votre adversaire et vous lancez un assaut contre l'autre, à tour de rôle. Que ce soit lui ou vous, la marche à suivre est identique. Vous lancerez les dés pour lui et pour vous.

Lorsque vous engagez le combat contre un adversaire, ses caractéristiques se présentent selon le profil suivant :

Vous êtes attaqué par un squelette au détour d'un souterrain.

Offensive : 11 + glaive (Off +5, Dom 2D+6, 3 coups)
ou mains nues (Dom 1D +infection, 1 coup)
Parade : 3 + bouclier (Par +2)
PV : 20
Protection : 0
Protection Naturelle : 0
Poison : insensible

À ce moment-là, vos caractéristiques sont les suivantes :

Offensive 15, Parade 7, PV 36 et Protection Naturelle 0.

Vous avez choisi de vous battre Stellelda à la main (Off +7, Dom 3D+7). Vous tenez un bouclier (Par +4) dans l'autre main, et vous portez une broigne (Prot 5).

Voici comment lire les caractéristiques de l'ennemi.

Le squelette de l'exemple vous attaque avec une Offensive de 11, armé d'un glaive qui a une Offensive de +5 et qui cause des Dommages qui seront évalués en lançant 2D+6. L'arme employée est toujours indiquée sur la même ligne que son Offensive.

L'arme éventuellement indiquée sur une seconde ligne n'est utilisée que si vous désarmez votre adversaire. En effet, si vous maîtrisez la discipline de Désarmement (cf. chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique"), vous avez la possibilité de faire lâcher son glaive au squelette. Si vous y parvenez, il est donc contraint de poursuivre la lutte à mains nues, avec les caractéristiques indiquées. Lorsqu'il vous inflige une blessure, l'ennemi peut vous inoculer un poison ou une infection²⁴. Cette précision est stipulée avec les caractéristiques de l'arme employée. Dans l'exemple, si le squelette se bat à mains nues (après que vous l'avez désarmé) et vous blesse, non seulement il vous infligera 1D de Dommages, mais il vous contaminera aussi.

Le squelette de l'exemple a une Parade de 3, renforcée par l'usage d'un bouclier de Parade 2. Quand un ennemi tient un bouclier, les caractéristiques de ce dernier sont toujours indiquées sur la même ligne que la Parade.

Les PV, la Protection et la Protection Naturelle sont des données que vous connaissez déjà.

²⁴ Cf. chapitre 5 "Péripéties Pour un Aventurier", sections "Poisons" et "Infections & maladies".

Si vous-même utilisez une arme empoisonnée, il est indiqué si l'adversaire est sensible aux poisons ou pas²⁵. Dans l'exemple, le squelette est insensible à toute forme de poison, ce qui est logique, vu que ce mort vivant n'a pas de vaisseaux sanguins. Si l'adversaire est sensible aux poisons, il est précisé s'il est de constitution robuste ou non.

Le duel

C'est la forme de combat la plus simple et la plus fréquente. Lorsque vous affrontez votre ennemi en face-à-face, au corps à corps, procédez comme suit, étape par étape.

1) Le texte vous indique qui attaque le premier. Si ce n'est pas le cas, c'est celui qui a le total d'Offensive personnel (sans l'Offensive de l'arme) le plus élevé qui entame le combat. Si vos totaux d'Offensive sont les mêmes, c'est vous qui, par défaut, portez le premier assaut.

Dans l'exemple du duel contre le squelette, c'est votre ennemi qui porte le premier assaut car le texte précise que c'est lui qui vous a attaqué. Si le texte ne l'avait pas précisé, c'est vous qui auriez entamé le combat car vous avez une Offensive supérieure à la sienne.

Vous vous rendrez vite compte, dans la pratique des combats, que chaque coup qui porte inflige souvent de sérieuses blessures. Prendre l'**initiative** d'attaquer le premier confère donc un avantage important.

2) Celui qui porte l'assaut, l'attaquant, a le choix de son action : soit il décide de porter un coup, soit il choisit de ne pas en porter et de se concentrer pour préparer sa garde. S'il opte pour cette seconde solution, il passe directement à l'étape 4²⁶. S'il décide de porter un coup, il effectue l'addition de son Offensive propre et de celle de l'Arme qu'il manie. Il retranche de cette somme la Parade propre de son adversaire, ainsi que celle d'un bouclier éventuel. Il lance alors 3D et doit faire un résultat inférieur ou égal à cette différence pour que son coup porte.

S'il tire un triple 6, le coup a automatiquement manqué sa cible, quelles que soient l'Offensive et la Parade des protagonistes. Tirer un triple as, au contraire, signifie que le coup porte automatiquement et transperce la Protection adverse. C'est ce que l'on appelle un **Coup Critique**. Seuls les meilleurs guerriers savent porter fréquemment des coups aussi parfaitement ajustés que les Coups Critiques.

Opération résumant cette phase 2 :

Offensive de l'attaquant + Offensive de son arme - Parade du défenseur - Parade de son bouclier = x

Somme des 3D > x : coup raté

Somme des 3D ≤ x : coup réussi

Dans l'exemple, le squelette doit faire un résultat de 5 ou moins (son Offensive 11 + l'Offensive de son glaive 5 - votre Parade 7 - la Parade de votre bouclier 4) avec 3D pour vous toucher. Alors que vous n'avez besoin que de faire 17 ou moins (votre Offensive 15 + l'Offensive de Stellelda 7 - sa Parade 3 - la Parade de son bouclier 2) pour que votre coup l'atteigne.

²⁵ Cf. chapitre 5 "Péripéties Pour un Aventurier", sections "Poisons" et "Infections & maladies", toujours.

²⁶ Ce choix vous concerne en fait vous. Lorsque c'est votre ennemi qui est l'attaquant, considérez qu'il choisit toujours de porter un coup, sauf indication contraire dûment stipulée dans le texte.

Si le coup a raté sa cible (ce qui veut dire que le défenseur l'a contré ou l'a évité), l'assaut est terminé, passez directement à l'étape 4.

Si le coup porte, continuez l'assaut à l'étape 3.

3) Quand le coup porte, l'attaquant inflige au défenseur une blessure, c'est-à-dire une perte de PV. Cette perte de PV est déterminée par un lancer de dés qu'indiquent les Dommages de l'arme avec laquelle l'attaquant a frappé. Pour calculer les Dommages infligés, effectuez le lancer de dés et retranchez le nombre obtenu des PV du défenseur.

Si le défenseur possède une Protection et/ou une Protection Naturelle, déduisez leurs valeurs du nombre de PV qu'il perd. Vous voyez ainsi l'utilité de l'Armure : elle permet d'encaisser la violence des coups et d'atténuer la gravité des blessures qu'ils causent.

Opération résumant cette phase 3 :

Dommages de l'arme de l'attaquant - Protection du Défenseur - Protection Naturelle du défenseur = nombre de PV perdus par le défenseur

Quand l'attaquant blesse le défenseur, il lui inocule alors, via cette plaie, du poison ou une infection, à condition que le poison ou l'infection soit mentionné(e) dans les caractéristiques de l'arme de votre ennemi, ou bien que votre propre lame soit enduite de poison²⁷.

Plus les dommages infligés sont élevés, plus cela signifie que le coup a été porté avec précision et a su trouver la faille dans l'armure. Et donc que la blessure infligée est grave.

A contrario, parfois, la valeur de la Protection surpasse le montant des Dommages infligés ; cela voudra dire que le coup de l'attaquant aura rebondi sur la Protection. Dans ce cas, aucune infection et aucun poison n'est administré(e) au défenseur, vu qu'il n'y a pas de blessure à infecter.

Si un *Coup Critique* a été tiré, la Protection et la Protection Naturelle du défenseur sont automatiquement transpercées, le défenseur encaisse tous les Dommages, sans pouvoir les réduire de la valeur de ses Protections, et perd ce nombre de PV.

Dans l'exemple, si le premier coup de glaive du squelette porte, vous êtes touché(e). Votre adversaire lance alors 2D+6 pour savoir le montant des Dommages qu'il vous inflige. Si son lancer de dés donne (4+2)+6, les Dommages infligés s'élèvent donc à 12 PV. Comme vous portez une broigne (Protection 5), vous perdez au total 7 PV (12 PV de Dommages - 5 de Protection - 0 de Protection Naturelle) que vous devez retirer de votre total. Il ne vous reste alors plus que 29 PV (36 - 7).

Si le mort vivant tire un Coup Critique, dans ce cas-là votre broigne est automatiquement transpercée.

Vous encaissez 12 PV de Dommages sans pouvoir les réduire de la valeur de votre Protection. Il ne vous reste plus que 24 PV (36-12).

Si vous l'avez désarmé mais que son coup de griffes porte, il doit lancer 1D. S'il tire 4, votre Protection de 5 encaisse la totalité des Dommages et vous ne perdez aucun PV. En revanche, s'il tire 6, il vous cause une perte de seulement 1 PV (6 de Dommages - 5 de Protection), mais ses phalanges crochues et crasseuses infectent votre blessure.

Si votre premier coup de Stellelda porte, vous devez lancer 3D+7 pour déterminer le montant des Dommages que vous lui infligez. Si vous tirez (4+1+5)+7, ces Dommages s'élèvent à 17PV. Comme le mort vivant n'a pas de Protection, il perd 17 PV (17 PV de Dommages - 0 de Protection - 0 de Protection Naturelle), il ne lui reste donc plus que 3 PV (20-17).

²⁷ Cf. chapitre 5 "Péripéties Pour un Aventurier", sections "Poisons" et "Infections & maladies".

3. Les Combats

Parfois, en un seul coup bien ajusté, vous pouvez tuer votre ennemi. Comme dans la réalité, celui qui touche le premier sort souvent vainqueur. Comme dans la réalité, il est rarement besoin d'asséner dix coups d'épée avant de pouvoir terrasser un adversaire.

Évidemment, votre ennemi peut vous faire subir le même sort funeste. C'est pourquoi il vaut mieux, parfois, éviter de se frotter à certains protagonistes.

Si vous et/ou votre adversaire portez une armure, pensez à bien tenir compte du nombre de points de Dommages qu'elle encaisse. **Chaque armure perd 1 point de Protection par tranche de 30 points de Dommages encaissés.**

Dans l'exemple, si votre broigne Protection 5 a essuyé lors du duel 6 coups de glaive infligeant 5 points de Dommages ou plus, elle a encaissé 30 points de Dommages à votre place. Sa Protection de 5 passe à 4.

Tant que vous ne l'aurez pas fait réparer, votre broigne ne vous assurera plus qu'une Protection de 4.

Lorsque la Protection de l'armure tombe à zéro, elle est disloquée.

Attention, cette règle ne s'applique qu'à la Protection offerte par une armure, non à la Protection Naturelle.

Si le coup a ricoché, l'assaut est alors terminé, passez à l'étape 4.

Si le coup a porté, l'attaquant a déstabilisé le défenseur et peut porter un nouveau coup, si son arme le lui permet (comme Stellelda). Retournez alors à l'étape 2 et menez une nouvelle attaque. Certaines armes ne permettent pas d'enchaîner deux coups de suite, d'autres permettent d'en enchaîner trois (comme le glaive du squelette).

4) C'est au tour du défenseur de riposter et d'entamer un nouvel assaut, en tant qu'attaquant cette fois, en reprenant la procédure du combat à partir de l'étape 2. L'attaquant, lui, passe bien sûr défenseur.

Si, lors de l'étape 2, l'attaquant a raté son coup, il est déséquilibré et ne peut pas se défendre. Il ne peut pas opposer sa Parade propre lorsqu'il devient défenseur à l'assaut qui suit. Il ne peut faire valoir que la Parade de son bouclier s'il en tient un.

Dans notre exemple, admettons que vous ratez le squelette. Lors de l'assaut suivant, vous ne pouvez pas lui opposer vos 7 points de Parade, vous ne pouvez lui opposer que les 4 de Parade de votre bouclier. Comme il dispose de 16 d'Offensive (11 d'Offensive propre + 5 de son glaive), il doit faire un résultat inférieur ou égal à 12 avec 3D pour vous toucher (16 d'Offensive totale - 0 de Parade propre - 4 de Parade du bouclier).

Cet aspect du combat est très important. Vous constatez dans cet exemple qu'il est parfois judicieux d'attendre l'attaque de votre assaillant, pour mieux le contrer alors que sa Parade est réduite à néant. Des fois, c'est même la seule façon de trouver une faille dans la garde adverse.

En outre, lorsque la Parade est ainsi réduite à 0, et si votre opposant est humanoïde²⁸, vous avez la possibilité, au lieu de porter un coup standard, de lui donner un coup de pied afin de le faire tomber²⁹. Si vous optez pour ce type d'offensive, appelée aussi **mise à terre**, livrez l'assaut comme indiqué dans l'étape 2, sans ajouter l'Offensive d'une éventuelle arme ; s'il réussit, votre coup de pied fait choir votre

²⁸ Ce coup peut opérer sur certains animaux, le texte vous en informera le cas échéant.

²⁹ Sauf indication contraire dûment stipulée dans le texte, votre ennemi ne peut recourir à cette technique.

ennemi : vous ne lui infligez aucun Dommage mais sa Parade est réduite à 0 le temps qu'il se relève, c'est-à-dire 2 assauts sans être touché. Si l'un de vos coups est victorieux pendant ce laps de 2 assauts, il ne parvient pas à retrouver l'équilibre et reste à terre ; il doit attendre 2 assauts sans coup victorieux de votre part avant de pouvoir se relever.

Cependant, prenez garde : si votre coup de pied échoue, l'adversaire contre-attaque en bénéficiant à son tour d'une réduction de votre Parade à 0. Et si son coup de riposte porte, vous ne pourrez pas lui opposer de bouclier (ou de 2^{ème} arme si vous êtes ambidextre).

Lorsque ce nouvel assaut sera terminé, les rôles s'inverseront encore, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Quand il est blessé, le protagoniste d'un combat est en général moins vaillant. À chaque fois que votre adversaire ou vous-même perdez 10PV, vous perdez 1 en Offensive jusqu'à la fin du combat. Certains adversaires courageux, fanatiques ou fous-furieux peuvent néanmoins rester dangereux bien que blessés, prenez garde.

Inversement, lorsque les PV d'un protagoniste passent en-dessous de 10, c'est alors **l'énergie du désespoir** qui reprend le dessus : le combattant regagne toute son Offensive et l'augmente même de 1 jusqu'à la fin du combat.

Certains adversaires fins bretteurs pourront vous infliger des blessures ciblées (aux bras ou aux jambes notamment) qui pourront vous occasionner une perte de points d'Habilité, qui influera du coup aussi sur votre Offensive. Ces points sont perdus sous forme de *malus* jusqu'à la fin de la période³⁰, sauf si vous pouvez vous soigner tout de suite après le combat en ayant recours à la discipline de Science Médicale.

Comme vous pouvez le constater, dans les livres dont vous êtes le héros de la série *Loup Maudit*, comme dans la vie, un combat est un violent échange de coups.

La fin du combat

La victoire revient à celui qui réduit les PV de son adversaire à 0, c'est-à-dire à celui qui tue l'autre.

Si c'est vous qui êtes tué(e), votre aventure est terminée, Ulfir a trépassé. Vous avez perdu ; reportez-vous au paragraphe "La Mort" du chapitre 2.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez poursuivre votre lecture. Le texte vous indiquera alors le montant de Points d'Honneur que la victoire vous a fait gagner ; ajoutez-les à votre total.

Parfois, ces PH sont remplacés par des PN. Cela voudra dire que tuer votre adversaire a noirci votre âme ; vous devrez augmenter votre total de Noirceur de ce nombre. C'est ce qui arrivera si vous livrez un combat particulièrement odieux (si vous vous en prenez à des innocents ou des personnes sans défense, par exemple).

Dans d'autres cas encore, une victoire vous apportera à la fois des PH et des PN. En effet, certains combats sont nécessaires mais attristants...

Tout combat est normalement à mort. Parfois, cependant, le texte vous précisera que l'affrontement cessera quand l'un des protagonistes aura infligé à l'autre un certain montant de Dommages. Vous devrez alors vous rendre à un nouveau paragraphe pour découvrir la suite des événements. Cela peut

³⁰ Cf. la gestion du temps dans le Chapitre 6 "Déroulement de la Quête".

être une phrase tournée ainsi : “Si vous parvenez à infliger 30 PV de Dommages à votre adversaire, rendez-vous au 308.” Dans ce cas, les caractéristiques de l’ennemi ne comprennent pas de total de PV à faire baisser ; faites simplement la somme des Dommages que vous lui causez. Vous saurez qu’à l’issue du combat votre adversaire ne sera pas mort ; vous arrêtez juste là le duel, vous empêchez les PH de la victoire et vous vous rendez au paragraphe indiqué.

Droitier ou Gaucher

C’est à vous qu’il appartient de choisir si le Ulfir que vous allez incarner est gaucher ou droitier. Il est conseillé, dans un souci d’identification et de réalisme, de vous choisir un Ulfir qui a la même main adroite que vous. Cette précision est importante, car elle pourra vous être demandée au cours de l’aventure, et elle est nécessaire à la bonne compréhension de ce qui suit.

Il ne vous est possible d’utiliser une arme à 1 main qu’avec votre main adroite. Seules exceptions : soit vous êtes ambidextre³¹, soit vous maniez un bouclier avec votre main maladroite tout en vous battant avec une autre arme dans la main adroite. Il est impossible en revanche de tenir un bouclier dans chaque main (enfin, si, mais vous allez vite mourir de cette façon...).

Les armes de jet ne s’utilisent qu’avec la main dextre (voir plus loin “Combat à distance et armes de jet”).

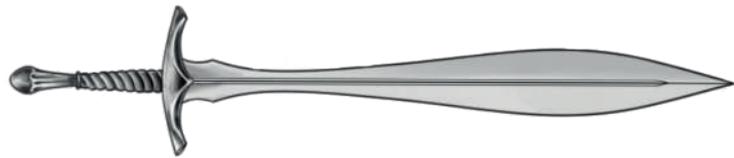
Les Armes

À chaque arme sont associés une Offensive, des Dommages et le nombre de coups qu’elle peut enchaîner. L’Offensive s’ajoute à celle du combattant qui manie cette arme, elle ne peut pas être négative. Les Dommages indiquent le lancer de dés qu’il faut effectuer pour déterminer la perte de PV infligée à l’adversaire. Le nombre de coups qu’elle peut enchaîner, c’est le nombre de coups que celui qui manie l’arme peut porter à la suite si ses coups infligent à chaque fois une blessure³².

En tant que Chevalier Mystique, vous vous battrez essentiellement à l’épée. Parfois complétée avec un bouclier. À distance, c’est l’arc l’arme la plus courante. La dague est l’arme de secours. Hormis ces quatre armes, vous pourrez parfois recourir à d’autres armes.

Voici la liste de toutes les armes de poing dont vous avez appris le maniement lors de votre formation de chevalier.

Épée : Off +6, Dom 3D+6, 2 coups



Stellelda : Off +7, Dom 3D+7, 2 coups



³¹ Cf. chapitre 7 “Les Disciplines de Chevalier Mystique”, Ambidextrie.

³² Comme nous l’avons vu à la fin de l’étape 3 du Duel.

3. Les Combats

Rapiere : Off +8, Dom 2D+8, 3 coups



Dague (1/2 arme) : Off +3, Dom 2D+1, 3 coups



Glaive : Off +5, Dom 3D+1, 3 coups



Fleau d'Armes : Off +7, Dom 2D+9, 3 coups



Marteau de Guerre : Off +6, Dom 2D+11, 1 coup



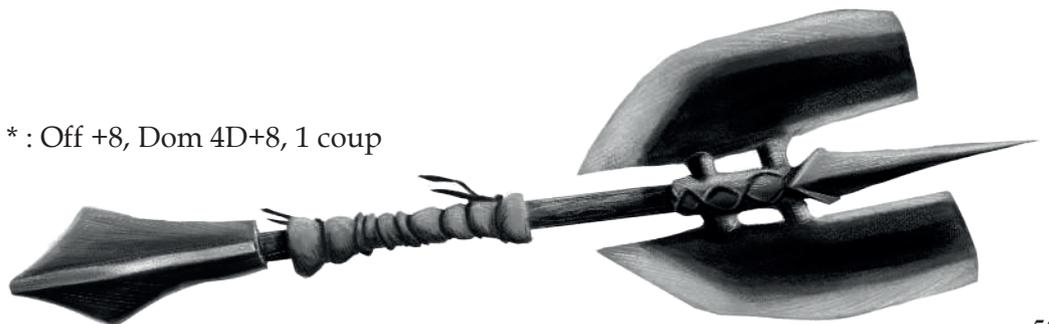
Gourdin : Off +5, Dom 2D, 2 coups



Baton * : Off +8, Dom 2D, 4 coups



Hache * : Off +8, Dom 4D+8, 1 coup



3. Les Combats

Épée Longue * : Off +9, Dom 4D+6, 1 coup



Lance * : Off +10, Dom 3D+4, 1 coup



Exemple : si vous frappez avec une hache, ajoutez 8 à votre Offensive et, si votre coup porte, lancez 4D+8 pour calculer le nombre de points de Dommages que vous infligez à votre adversaire (moins sa Protection). Si votre coup ne ricoche pas et blesse, vous ne pourrez pas enchaîner un 2^{ème} coup, cependant.

Le maniement des armes marquées d'un astérisque *, dans cette liste ou au cours du récit, requiert l'utilisation de vos deux mains et vous interdit :

- l'usage de votre main libre pour tenir un bouclier
- l'usage d'une autre arme si vous êtes ambidextre
- de tenir et utiliser un objet de votre sac à dos.

Quand vous ne vous battez pas, vous pouvez toutefois les tenir à 1 main.

La présente liste est loin d'être exhaustive. Cela ne représente qu'une partie seulement de l'arsenal auquel vous risquez d'avoir affaire. Vous verrez vite que l'imagination des êtres vivants est sans limites quand il s'agit de faire du mal à son prochain ; vous serez amené(e) à trouver sur votre chemin nombre d'autres armes qui seront à chaque fois définies par leurs caractéristiques (Offensive, Dommages et nombre de coups). Et à devoir en éviter les attaques d'un plus grand nombre encore ! Comme dit l'adage, mieux vaut toujours être du bon côté de l'arme.

Le bouclier

Le bouclier a pour particularité d'être la seule arme dédiée à la défense. C'est la seule arme qui a pour caractéristique un montant de Parade. Ce montant varie en fonction du type de bouclier (taille, résistance,...).

Celui qui manie un bouclier (vous ou l'un de vos adversaires) et se trouve en position de défenseur ajoute la Parade de son bouclier à sa propre Parade.



Protection et Protection Naturelle

La Protection est déterminée par l'armure que porte le combattant. Plus l'armure est complète et recouvre le corps, plus la valeur de sa Protection est élevée, et plus elle peut encaisser de Dommages. Mais plus sa lourdeur est susceptible d'entraver vos mouvements dans certaines situations d'action, en vous infligeant un Malus d'Habilité³³.

Pour vous donner un ordre d'idée, voici une liste non exhaustive d'armures que vous aurez la possibilité de revêtir lors de vos aventures, avec pour chacune la valeur de sa Protection et le Malus d'Habilité qu'elle inflige à son porteur :

Plastron : Prot 2, MHab -1



Cuirasse : Prot 3, MHab -1



Broigne : Prot 5, MHab -2



Haubergeon : Prot 6, MHab -2



³³ Comme nous l'avons vu au chapitre 2, "L'Équipement".

Cotte de Mailles : Prot 8, MHab -3



Armure de Plates : Prot 10, MHab -4



Un combattant sans armure a une Protection réduite à 0.

L'armure encaisse les Dommages à votre place. **Lors d'un combat, sa Protection baisse de 1 chaque fois qu'elle a encaissé 30 points de Dommages cumulés.** Quand sa Protection tombe à zéro, cela signifie qu'elle est devenue trop ébréchée pour vous protéger. Elle devient inutilisable ; le plus sage est alors de la quitter.

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer de porter une armure endommagée (c'est-à-dire avec une Protection inférieure à sa Protection initiale). Mais attention, si la valeur de sa Protection diminue, une armure n'en est ni moins lourde ni moins encombrante, et **son Malus d'Habilité reste le même**. Si la Protection d'une armure devient plus faible que celui d'une armure plus légère, il peut être avisé de la changer avant même que sa Protection ne tombe à zéro.

Bien sûr, vous pouvez avoir l'espoir, si vous en avez le temps, de la faire réparer. Elle retrouvera alors sa valeur de Protection d'origine. Par ailleurs, si cette armure vous permet de vous déguiser, il peut être judicieux de la conserver afin de continuer de passer inaperçu(e), même si elle ne peut plus vous servir de Protection. À vous de choisir s'il vaut mieux garder votre armure endommagée ou non.

Lorsque vous voudrez vous emparer de l'armure d'un ennemi occis, elle aura été endommagée par vos coups et ne vous offrira que la Protection à laquelle vous l'aurez abaissée.

En plus de la Protection d'une armure, le combattant oppose sa **Protection Naturelle**, celle dont l'a doté la nature. Les humains qui, comme vous, ont une Protection Naturelle de 0, doivent porter une armure pour être protégés. Mais vous remarquerez au cours de vos luttes contre des monstres que certaines créatures n'en ont guère besoin. Pourquoi un dragon s'amuserait-il à se confectionner une armure à sa taille alors que les écailles qui le recouvrent sont dix fois plus résistantes que les mailles d'un haubergeon?

Carapaces, cuir épais ou écailles s'avéreront parfois aussi résistants à vos coups qu'une solide armure.

Certains adversaires vous opposeront les deux types de Protection. Un troll des marais, par exemple, dont l'épiderme élastique lui assure déjà une Protection Naturelle de 3, peut très bien avoir revêtu un plastron de Protection 2. Dans ce cas, les deux types de Protection s'ajoutent et doivent être déduits des Dommages infligés.

L'assaut

Les affrontements, comme nous l'avons vu, sont découpés en assauts d'une durée de 5 à 10 secondes dans le temps du récit. Chaque fois qu'un belligérant porte une attaque (cela peut très bien être le 2^{ème} ou 3^{ème} coup porté à la suite autorisé par votre arme), cela compte comme un assaut. Lorsque, au cours d'un combat, vient votre tour de mener l'assaut, vous n'êtes pas obligé(e) de le consacrer à frapper votre adversaire.

Vous pouvez, pendant l'assaut que vous menez, effectuer un déplacement rapide afin de vous mettre hors de portée et ainsi effectuer une autre action, telle que :

- lâcher l'arme ou l'objet ou tout ce que vous tenez dans les mains
- dégainer une arme
- prendre ou ramasser un objet
- utiliser un objet
- passer une arme ou un objet d'une main à l'autre
- recourir à une discipline
- prendre la fuite
- ne rien faire et attendre que l'adversaire agisse

*Exemple : vous avez été blessé(e) plusieurs fois pendant le combat et voulez boire une potion de guérison. À ce moment-là, vous tenez un marteau de guerre dans votre main adroite et un bouclier dans l'autre. Pour boire votre potion, vous devrez donc consacrer un assaut à jeter votre bouclier, l'assaut suivant à prendre la fiole dans votre sac à dos, l'assaut d'après à boire la potion (le temps de lâcher la fiole est compris dans le même assaut que la boire : vous **utilisez** l'objet). C'est uniquement l'assaut qui suivra que vous pourrez de nouveau faire tâter la tête de votre adversaire de votre marteau.*

Autre exemple : vous explorez un marais la nuit en tenant un bâton dans votre main adroite (pour sonder le sol spongieux) et une lanterne dans l'autre main pour vous éclairer. Malheur à vous, votre lumière a attiré l'attention d'un troll des marais, qui vous attaque. Après avoir essuyé son 1^{er} assaut, vous consacrez votre assaut à poser votre lanterne sur le sol (car le maniement du bâton en tant qu'arme nécessite l'usage des deux mains) puis, après un nouvel assaut du monstre, vous consacrez votre assaut à changer d'arme (lâcher le bâton et dégainer une épée) car les armes tranchantes sont beaucoup plus efficaces contre l'épiderme d'un troll.

Attention : si votre adversaire vous blesse lorsque vous venez de prendre un objet, vous le lâchez et devez consacrer l'assaut suivant à le ramasser.

Comme vous le voyez en fin de liste, vous pouvez également choisir de ne rien faire et d'attendre durant votre assaut. Laisser ainsi l'initiative à votre adversaire n'est pas forcément stupide. Nous avons vu dans les règles du duel, en effet, que si l'attaquant rate son assaut, il voit sa Parade réduite à

d'après. Cette tactique peut être très efficace face à un adversaire qui a une faible Offensive et une Parade élevée, dans le but de trouver une faille.

Si vous n'êtes pas attaqué par surprise (voir paragraphe plus loin), considérez que vous avez le temps de dégainer votre arme avant d'entamer le combat. Vous n'avez pas à consacrer d'assaut pour le faire, même si vous n'avez pas l'initiative.

Chaque combat a ses particularités, et le texte vous proposera parfois des actions spéciales, qu'il vous sera possible d'effectuer lors du combat, à condition d'y consacrer 1 assaut. Comme par exemple, prendre la fuite.

L'abandon du combat

Normalement, tout combat doit être mené à son terme. À certaines occasions, néanmoins, le texte vous précisera que vous avez la possibilité de fuir, et dans quelles conditions. Il est parfois judicieux de rompre le combat quand son issue semble funeste. Si telle est votre décision, attendez que ce soit à vous de mener l'assaut. Vous le consacrerez à tourner les talons et fuir.

Cependant, comme y incite un précepte que vous avez maintes fois entendu dans la bouche de vos aînés chevaliers, "Que Dieu me garde d'être tenté de reculer d'un seul pas" : la fuite est un acte de prudence, mais avant tout de couardise. Par conséquent, non seulement vous ne gagnez aucun PH pour le temps que vous avez consacré à la lutte, mais en plus vous en perdez un nombre stipulé dans le texte.

Autre désagrément de l'abandon du combat : l'adversaire aura le temps de vous asséner un coup dans le dos avant que vous n'ayez pu vous mettre hors de portée. Le cas échéant, votre Parade est réduite à zéro pour ce coup.

Afin d'éviter d'être frappé dans le dos, vous devez attendre un moment favorable pour fuir. Pour cela, vous devez attendre que votre adversaire vous porte un coup et vous manque (étape 2 du duel). Au lieu de riposter, vous pourrez consacrer votre assaut à fuir, sans risque que votre ennemi ne vous porte un coup dans le dos.

En revanche, s'il dispose d'une arme de jet, il pourra toujours vous tirer dessus à distance, pour peu que vous fuyiez en terrain découvert...

Si le terrain est à couvert, vous n'êtes pas sorti(e) de l'auberge pour autant. En effet, dans votre fuite, vous ne pouvez pas toujours être concentré(e) sur vos notions d'orientation et ne pouvez pas toujours choisir la direction dans laquelle vous vous escamepez.

La pitié

Si votre ennemi ne s'enfuit pas, la plupart des combats que vous livrerez se gagneront à sa mort. Toutefois, le texte vous offrira parfois la possibilité de lui laisser la vie sauve, lorsque ses PV seront descendus sous un certain seuil. Si vous optez pour cette noble action, vous ne gagnez aucun PH pour le temps passé au combat, mais la compassion de cet acte fera sûrement baisser vos PN.

Il est parfois judicieux d'épargner un ennemi : il a peut-être des renseignements utiles à vous fournir.

Assurez-vous juste que le coup que vous portez pour abaisser les PV de votre opposant sous le seuil indiqué ne les lui ôte pas tous d'un coup...! Vous pouvez alors choisir de **retenir votre coup** pour blesser et ne pas risquer de tuer : diminuez votre Offensive de 1 pour l'assaut, ce qui aura pour effet, si le coup porte et inflige des Dommages, de diviser par deux lesdits Dommages.

Si vous maîtrisez la discipline du Désarmement³⁴, il vous suffira de faire perdre son arme à votre adversaire et à lui mettre votre épée sous la gorge pour considérer que vous avez l'ascendant sur lui et décider de l'épargner. Dans ce cas-là, nul besoin d'abaisser ses PV sous un certain niveau pour accéder à l'option de la pitié. En outre, vous gagnez l'intégralité des PH du combat.

L'effet de surprise

Dans certaines situations, votre attaque pourra surprendre votre ennemi. Le texte vous indiquera alors le bonus dont vous bénéficiez grâce à l'effet de surprise. En général, l'adversaire n'arrivera pas à se défendre et verra sa Parade réduite à 0 pendant les premiers assauts. Ce qui vous laissera le temps de lui infliger des blessures suffisamment graves pour le tuer sans qu'il n'ait eu le temps de réagir. L'effet de surprise peut vous donner un avantage décisif.

Mais, de la même façon, un agresseur peut lui aussi vous attaquer sans que vous ne vous y attendiez. Il vous sera spécifié le malus qui vous sera infligé.

Lorsque vous engagez le combat, nous l'avons vu au paragraphe "L'assaut", vous avez forcément votre arme en main. En revanche, dans le cas où vous êtes attaqué(e) par surprise, vous n'avez pas le temps de dégainer votre lame avant que votre ennemi ne soit sur vous. Vous devez consacrer votre premier assaut à dégainer et ne pouvez pas répliquer tout de suite.

C'est évidemment le combattant qui a surpris l'autre qui entame le combat et mène le 1^{er} assaut.

Combat à mains nues

Si l'un ou l'autre des protagonistes n'a pas d'arme, il doit combattre à mains nues. Bien sûr, certains monstres possèdent des armes naturelles (griffes, cornes,...) dont les caractéristiques équivalent à celles des armes que nous avons vues. Mais vos ennemis humanoïdes ont généralement besoin d'une arme pour le combat, sans laquelle il ne leur reste plus que leurs poings.

Un combattant peut se retrouver sans arme s'il n'a pas eu le temps de la dégainer, s'il est attaqué alors qu'il était occupé à autre chose³⁵, ou encore parce que vous l'avez désarmé (cf. discipline du Désarmement au chapitre 7 "Les Disciplines du Chevalier Mystique").

Chaque individu est plus ou moins performant au combat à mains nues. Comme pour les armes fabriquées, les mains nues utilisées en tant qu'armes disposent de caractéristiques. La particularité de ces dernières est que leur Offensive est toujours de zéro (dans les combats, l'Offensive des mains nues n'est donc jamais indiquée). Ce qui peut varier, ce sont les Dommages infligés et le nombre de coups

³⁴ Cf. chapitre 7 "Les Disciplines de Chevalier Mystique", Désarmement.

³⁵ Mais attention, si vous attaquez un orque par surprise alors qu'il attisait le feu, il pourra toujours saisir le premier objet venu afin de s'en servir comme arme, un tisonnier, par exemple.

qu'il est possible de porter successivement. Un humain moyen qui lutte à mains nues aura du mal à infliger des Dommages supérieurs à 1D et à enchaîner un deuxième coup. Alors que les assassins ninjas, véritables machines à tuer humaines, maîtrisent les arts martiaux et peuvent infliger 2D de Dommages, voire davantage, et porter une succession de plusieurs coups.

En ce qui vous concerne, si vous vous retrouvez dans la situation hautement périlleuse d'un combat à mains nues (surtout si l'ennemi en face est armé), votre entraînement intensif de chevalier vous a permis d'être plus performant que la moyenne dans ce type d'affrontement. **Les Dommages que vous infligez à mains nues sont de 1D+1. En revanche, vous ne pouvez pas porter un deuxième coup à la suite.** Vous pouvez le noter sur votre Feuille d'Aventure à côté de la case Armes, pour être sûr(e) de vous en souvenir.

Combat contre plusieurs adversaires

Les combats que vous aurez à mener ne seront pas tous des duels. Vous serez également amené(e) à faire face à des groupes d'adversaires. L'honneur voudrait que ceux-ci acceptent de se mesurer à vous l'un après l'autre, sous forme de duels successifs. Mais vous vous rendrez vite compte, surtout si vous avez affaire à des gobelins, qu'à la guerre les moyens les plus couards sont de mise afin de s'assurer la victoire. Si vous vous trouvez dans une situation de ce type, vous devrez procéder comme suit.

Lorsque c'est vous qui menez l'assaut, choisissez l'adversaire que vous allez frapper et procédez comme pour un duel pour déterminer si vous le blessez. Si votre arme vous laisse la possibilité de porter un deuxième coup voire un troisième, vous pouvez le ou les asséner à un autre de vos opposants. **Il vous est impossible de pouvoir enchaîner plusieurs coups à la suite sur le même, tant que ce dernier a un partenaire** qui peut vous attaquer en même temps et vous en empêcher.³⁶

Lorsque ce sont vos ennemis qui mènent l'assaut, avant qu'ils ne tentent de vous frapper, répartissez comme judicieux vous semble les points de votre total de Parade entre vos adversaires et, si vous avez un bouclier à la main, choisissez celui de vos adversaires auquel vous allez opposer ses points de Parade (le bouclier ne peut être opposé qu'à un seul ennemi à la fois). Calculez pour chacun de vos ennemis si son coup porte ou non et, le cas échéant, les blessures qu'il vous inflige. L'assaut de vos adversaires ne se termine que lorsqu'ils ont tous tenté de vous porter un coup. Vous pouvez avant chaque assaut adverse changer la valeur de Parade que vous opposez à chacun, et choisir contre lequel vous désirez opposer votre bouclier.

Exemple : vous affrontez deux squelettes qui ont les mêmes caractéristiques que celui qui a servi d'exemple pour le duel.

Lorsque c'est vous qui êtes à l'attaque, vous devez choisir lequel des deux vous frappez. Vous devez alors faire 17 ou moins avec les 3D (votre Offensive 15 + l'Offensive de Stellelda 7 – sa Parade 3 – la Parade de son bouclier 2) afin de le toucher avec votre épée.

Si votre coup porte, vous pouvez ensuite enchaîner un deuxième coup, mais sur l'autre squelette.

Lorsque vous êtes en défense, vous devez répartir les 7 points de votre Parade entre vos deux osseux adversaires. 5 pour le premier et 2 pour le second, par exemple, et vous décidez d'opposer les 4 points de Parade de votre bouclier au deuxième. Le premier squelette doit donc faire 11 ou moins (son Offensive 11 + l'Offensive de son

³⁶ Si vous affrontez deux ennemis et avez la possibilité d'enchaîner 3 coups à la suite, à l'aide d'un glaive par exemple, vous pouvez frapper le premier, puis le second, puis revenir au premier. Mais vous ne pouvez pas frapper l'un d'eux deux fois de suite.

glaive 5 – votre Parade de 5) pour vous toucher, tandis que le second squelette doit faire 10 ou moins (son Offensive 11 + l'Offensive de son glaive 5 – votre Parade de 2 – la Parade de votre bouclier 4).

Quand ils auront tous les deux essayé de vous frapper, ce sera à votre tour d'attaquer (soit le même squelette que le coup précédent, soit l'autre squelette). Puis lorsque ce sera à leur tour de vous attaquer, vous pourrez changer le total de Parade à leur opposer ; 6 contre le premier et 1 contre le second, par exemple.

La règle qui veut que l'attaquant qui a raté son coup voit sa Parade réduite momentanément à 0 s'applique toujours. Aussi bien pour vous que pour chacun de vos adversaires.

Quand l'un de vos ennemis succombe, vous n'avez plus à lui opposer un montant de Parade ; continuez le combat de la même façon, mais avec les adversaires restants. Lorsqu'il ne reste qu'un adversaire pour vous combattre, les règles redeviennent celles du duel. Vous remportez la victoire lorsque tous vos ennemis sont morts.

L'union fait la force. Il ne sera pas rare que vos ennemis essaient de vous vaincre en s'attaquant à vous à plusieurs. Vous avez pu constater dans l'exemple des squelettes que, seul, ce mort-vivant est un faible adversaire alors que, dès que vous avez affaire à deux d'entre eux, la partie se corse. Essayez toujours de lutter contre le moins d'opposants à la fois, cela augmentera vos chances de survie, vous verrez.

Bien sûr, une victoire contre plusieurs adversaires n'est que plus honorifique, et vous rapportera davantage de PH.

Combat à distance et armes de jet

Les armes de jet diffèrent des armes de poing en cela qu'elles sont lancées sur l'adversaire. Il est donc impossible de les *parer* ; ce sont des projectiles qu'il faut *esquiver*. Seule l'adresse du tireur entre en ligne de compte. S'il est muni d'un bouclier, le défenseur peut toutefois y recourir pour se protéger du projectile.

1) Afin de déterminer si l'attaquant touche sa cible, il lui faut faire avec 3D un résultat inférieur ou égal à son Offensive + celle de l'arme. Le procédé est le même que dans un combat rapproché, sinon que la Parade n'est plus prise en compte. Cependant, certaines conditions de tir peuvent gêner le tireur : la distance , une cible petite ou en mouvement, l'éclairage, etc³⁷. La somme de ces mauvaises conditions se traduira par un malus qui viendra se retrancher à l'Offensive du tireur, comme le ferait une Parade. Si le résultat des 3D est inférieur ou égal à l'Offensive du tireur + l'Offensive de son arme de jet – le malus, le tir atteint son but. Si les 3D indiquent un résultat de 3, c'est un Coup Critique, le trait atteint automatiquement sa cible. Si c'est un résultat de 18, le tir est automatiquement manqué³⁸.

Lorsque le défenseur (votre adversaire ou vous) est surpris par une attaque à distance, il lui est impossible de l'esquiver ou de la parer avec un bouclier. Passez alors directement à l'étape 3.

³⁷ Ces malus vous seront précisés par le texte.

³⁸ Ce résultat de 18, c'est l'éternel et fatal pourcentage d'erreur qui échoit à tout individu. Même le plus grand des combattants n'est pas absolument infaillible. Prenez Legolas dans le film *Les Deux Tours* : lui l'archer qui ne rate jamais sa cible ne parvient pas à ficher une flèche dans la tête de l'orque qui porte le brasero qui allumera la bombe destinée à détruire le rempart de Helm. Nul doute que notre elfe préféré a fait coup sur coup 18 avec ses 3D pour louper une cible si facile...

2) Lorsque le projectile va atteindre sa cible, si la cible en question est un individu, ce dernier a deux possibilités.

- Ou bien il tente d'*esquiver*. Dans ce cas, procédez au test de son Habileté³⁹ (cf. chapitre 5 "Péripéties pour un Aventurier", paragraphe "Esquiver"). Le texte vous précisera la Vitesse du projectile. Attention, certains projectiles (les flèches et les carreaux d'arbalète) sont souvent trop rapides pour être esquivés.

- Ou bien le défenseur tente de *se protéger derrière un bouclier* s'il en tient un. Dans ce cas, il lance 1D. S'il tire un 6, il parvient à ses fins et le projectile vient se fracasser sur le bouclier.

3) Si le tir touche sa cible et n'est pas évité ou encaissé par un bouclier, on procède au calcul des Dommages de la même manière qu'à l'étape 3 du duel, en effectuant le lancer de dés indiqué par les caractéristiques de l'arme de jet et en y retranchant les valeurs de la Protection du défenseur et de sa Protection Naturelle. Le défenseur perd alors le nombre de PV indiqué.

En cas de Coup Critique, les Protections n'entrent pas en ligne de compte. Si le tir est bien ajusté, il peut tuer sur le coup l'adversaire (une flèche en pleine tête, par exemple).

Vous avez trois façons d'être mêlé à un combat à distance :

- a) Vous êtes le tireur et cherchez à abattre un adversaire.
- b) Vous êtes la cible d'un tireur.
- c) Vous êtes tireur et affrontez un autre tireur dans un duel à distance.

Dans le cas a), suivez les étapes 1 et 3. Bien souvent l'étape 2 n'interviendra pas.

Dans le cas b), suivez les étapes 1, 2 et 3.

Dans le cas c), suivez les étapes comme en a) et en b) et changez de rôles à la fin de l'assaut (le tireur devient cible et inversement).

Tir avant un combat rapproché :

Dans certains cas, le texte vous précisera, lorsqu'un combat rapproché se profile, que vous avez le temps de vous saisir d'une arme de jet et de tirer sur votre adversaire avant qu'il ne soit sur vous. Il se peut aussi que vous ayez déjà eu le temps de prendre une arme en main. La discipline de Maître Archer⁴⁰ peut vous permettre de sortir et armer un arc assez rapidement pour tirer. En combinant les disciplines de Dague Volante et de Maître Bretteur⁴¹, vous pouvez également dégainer rapidement une dague et la lancer sur un ennemi.

Si la possibilité de tirer avant un combat rapproché vous est offerte, votre attaque à distance sera à bout portant. Dans ce cas, aucun malus ne vous sera infligé. L'adversaire ne pourra pas esquiver le tir, quelle que soit la Vitesse du trait ; il pourra juste y opposer un bouclier si celui-ci est suffisamment large. En revanche, vous serez contraint(e) de consacrer l'assaut suivant à changer d'arme, et ne pourrez pas frapper votre ennemi. Ce qui peut s'avérer mortel si vous avez raté votre cible...

Attention, l'arbalète est une arme particulière : il faut du temps pour la charger avant de pouvoir tirer. Il vous est donc impossible de l'utiliser en début de combat, à moins de l'avoir préalablement chargée.

³⁹ Si la cible est l'un de vos ennemis, la plupart du temps vous n'aurez pas à mener cette étape 2 ; l'ennemi n'aura pas eu le temps d'esquiver. Le texte vous précisera s'il a la possibilité de recourir à un bouclier.

⁴⁰ Cf. chapitre 7 "Les Disciplines de Chevalier Mystique".

⁴¹ Cf. chapitre 7 "Les Disciplines de Chevalier Mystique".

3. Les Combats

Armes de jet :

Voici la liste des armes de jet dont vous avez appris le maniement lors de votre formation de chevalier.



Arc * : Off +6, Dom 3D+3

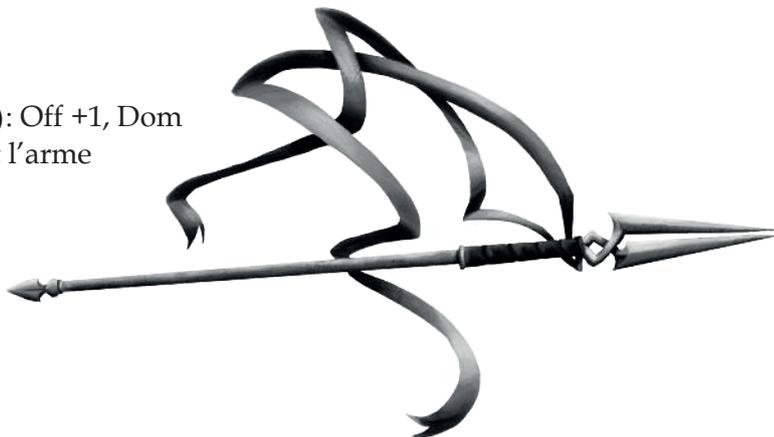


Arbalète * : Off +5, Dom 3D+8

Lame de lancer (dague ou autre) : Off +3, Dom variables suivant l'arme



Javelot (ou lance) : Off +1, Dom variables suivant l'arme



Vous aurez remarqué que certaines armes changeaient de caractéristiques selon qu'elles sont utilisées au corps à corps ou en combat à distance. Une dague utilisée comme lame de lancer vous octroie une meilleure Offensive qu'en combat rapproché. Alors que c'est l'inverse pour une lance utilisée comme javelot. C'est la maniabilité de l'arme dans tel type de situation qui fait ainsi fluctuer l'aide qu'elle vous procure au combat.

3. Les Combats

Vous avez besoin des deux mains pour manier une lance en combat rapproché, mais une seule main vous suffit pour l'utiliser comme javelot. C'est pourquoi il n'y a pas d'astérisque dans les caractéristiques du javelot.

L'arbalète se tient normalement à deux mains (d'où l'astérisque *). Toutefois, si elle est déjà chargée et que vous l'avez en main (votre main adroite, bien sûr), vous pouvez l'utiliser à 1 main ; dans ce cas, **diminuez votre Offensive de 2 pour ce lancer**. Avec une arbalète, on vise mieux en la tenant à deux mains.

L'arc, bien qu'il se manie à deux mains, ne compte que comme une pièce d'Équipement (cf. chapitre 2, paragraphe "Le poids de l'Équipement"). Les javelots comptent comme 2 pièces d'Équipement.

Il vous sera possible, suivant les situations, d'utiliser comme projectile un peu tout ce qui vous passe par la main : pierre, bouteille, casserole... Le texte vous indiquera alors en détails les caractéristiques de ces armes inopinées. Sinon, référez-vous à ce tableau :

			Moyenne distance	Longue distance
Arc *	Impossible à esquiver	Moins de 50 m	50 à 200 m	Plus de 200 m
Arbalète *	Impossible à esquiver	Moins de 25 m	25 à 150 m	Plus de 150 m
Lame de lancer	12	Moins de 10 m	10 à 25 m	Plus de 25 m
Javelot	13	Moins de 15 m	15 à 40 m	Plus de 40 m

Comme vous pouvez le constater, la distance est un handicap en fonction de l'arme de jet utilisée. 50 mètres est une courte distance si vous utilisez un arc, mais une longue distance si vous lancez un couteau. Le texte vous indiquera à quelle distance se situe votre cible. Si, en fonction de l'arme de jet que vous utilisez, elle se trouve à moyenne ou longue distance, votre Offensive sera diminuée par un malus (étape 1 du combat à distance) :

Cible à moyenne distance -5
Cible à longue distance -10

Pour utiliser l'arc et l'arbalète, il faut les "charger" avec les munitions appropriées : flèches ou carreaux. Sans munitions, ces armes ne peuvent être utilisées.

Après un jet, l'arme lancée (ou sa munition) est perdue, sauf indication contraire dans le texte.

⁴² Cf. chapitre 5 "Péripéties pour un Aventurier", section "Esquiver".

Exemple d'attaque à distance :

Au crépuscule, vous apercevez une sentinelle postée en haut d'un poste de garde et souhaitez l'attaquer à distance dans le but de l'en faire choir. Vous décidez de lui lancer votre dague.

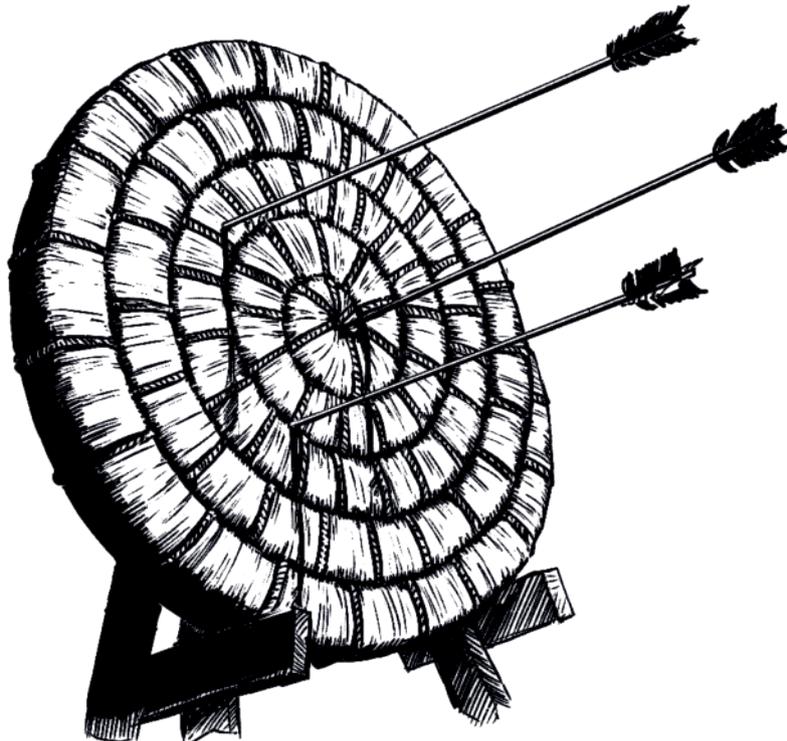
Votre Offensive est alors de 13. La sentinelle se tient à 15 mètres de vous. C'est une moyenne distance pour un lancer de dague, alors que cela aurait été une courte distance si vous aviez disposé d'un arc ; le malus -3 s'applique. La pénombre du crépuscule vous occasionne par ailleurs un malus de -5.

Vous devez donc faire 8 ou moins avec les 3D (votre Offensive 13 + l'Offensive de votre dague 3 - 5 à cause du faible éclairage - 3 à cause de la moyenne distance) pour atteindre votre cible. Vous lancez les 3D et faites 4+2+1. $7 \leq 8$. Le tir est donc réussi.

La lame prend la direction de la tête de la sentinelle. Si cette dernière avait vu partir votre tir, elle aurait pu tenter de l'esquiver (Vitesse 12) ou de s'en protéger avec son bouclier. Mais comme elle ne s'y attendait pas (effet de surprise), le projectile vient se fiche dans sa tête, la tuant sur le coup.

Ne pouvant pas accéder au poste de garde, vous ne pouvez pas récupérer votre dague. Vous l'effacez de votre Feuille d'Aventure.

Les règles de tir vues dans ce paragraphe ne s'appliquent pas qu'au *combat* à distance. Si vous participez à un tournoi de tir à l'arc, ou si vous devez pour une raison ou pour une autre atteindre une cible hors d'un combat (un objet, une corde, un levier, etc), vous devrez suivre l'étape 1 du combat à distance pour déterminer si vous la touchez ou non.



Combat à cheval

Si vous décidez de vous engager dans un combat alors que vous chevauchez un destrier, vous aurez un ascendant sur un adversaire à pied. Il aura plus de peine à vous toucher avec son arme ; **augmentez votre Parade de 5** pour la durée du combat.

Par ailleurs, si votre cheval est un destrier (cheval élevé pour être un cheval de guerre) et uniquement un destrier, il vous aidera dans le combat. Votre ennemi devra se méfier de ses ruades ; **diminuez sa Parade de 4**. Si votre cheval est un simple cheval de selle, dans un combat il aura trop peur de votre ennemi pour s'en prendre à lui ; ne modifiez pas la Parade adverse.

Revers de la médaille : si votre ennemi tire un Coup Critique, ou s'il vous porte un coup qui vous fait perdre au moins 1PV alors que vous veniez de le manquer et d'avoir votre Parade réduite à zéro, il vous **désarçonne**.

Vous chutez de votre monture. Vous perdez 5PV moins la valeur de votre Protection. Vous avez besoin de 3 assauts pour vous relever (votre ennemi peut donc vous attaquer 3 assauts de suite), et votre Parade est réduite à zéro pour ces 3 assauts.

Attention, certains ennemis retors s'en prendront directement à votre cheval, dans l'intention de vous en désarçonner. D'autres essaieront de vous agripper afin de vous faire chuter.

Si c'est vous qui êtes à pied et qui affrontez un cavalier, les conditions de combat s'inversent.

Si vous vous en prenez directement à la monture adverse, le texte vous précisera comment procéder, mais une perte de PH vous sera certainement infligée : sauf circonstances graves, il n'est pas moral de s'en prendre à une bête innocente.

Si vous êtes à mains nues et tentez d'agripper votre ennemi pour le faire choir, menez le combat normalement mais, lorsque c'est à vous de frapper l'adversaire, vous ne portez aucun coup et testez à la place votre Habilité. Si vous réussissez votre tentative, l'ennemi est désarçonné (voir plus haut les Dommages et malus qui lui sont infligés).

Si votre adversaire et vous êtes tous deux à cheval, les conditions de combat s'équilibrent ; vos Parades à tous deux ne varient pas. Toutefois, la possibilité de désarçonner l'autre s'applique de la même manière. Si l'un ou l'autre est désarçonné, les Parades changent alors.

Dans ce cas de figure, si vous désarçonnez un ennemi et décidez de le faire piétiner par votre destrier, il perdra 2D+10 PV par assaut. Mais cet acte lâche et peu chevaleresque vous occasionnera une perte de 3PH et un gain de 5PN. Enfin, notons que quelque soit le cheval, fuir un combat s'avèrera plus aisé.



4. Honneur ou P ch 

De nombreuses victoires sur des ennemis ne vaudront jamais une seule victoire sur soi-m me.

Ce qui distingue un chevalier d'un autre est son all geance. Un chevalier qui a pr t  all geance   un roi ou   un seigneur est tout simplement un guerrier vassal de celui-ci, c'est- -dire   ses ordres. Un chevalier errant, lui, est un chevalier qui a rompu son serment d'all geance ; il n'ob it alors plus qu'  lui-m me. Le Chevalier Mystique, lui, a pr t  all geance   l' glise, il n'a de compte   rendre qu'  elle et ses actions ne sont guid es que par ce qu'il estime  tre le bien.

 tre un Chevalier Mystique exige donc un solide sens moral, une v ritable prise de conscience de la limite entre le Bien et le Mal. Et la seule chose qui peut aider le Chevalier Mystique dans ce jugement p rilleux est son intime rapport   la Foi.

Pour devenir un meilleur Chevalier Mystique, il est n cessaire d'accro tre son Honneur, en effectuant le bien et en combattant le mal. Si vous y parvenez, vous deviendrez un chevalier accompli et acc derez   de nouveaux pouvoirs.

H las, la fronti re entre la lumi re et l'obscurit  est parfois tr s mince et il est facile de passer de l'autre bord. Parfois les circonstances l'exigeront, parfois c'est votre libre arbitre qui succombera   la tentation. S' loigner de la route de la vertu peut vous mener sur celle du p ch .

Lorsque vous vous laissez corrompre par le p ch , votre  me est contamin e par ce que les Saintes  critures appellent le Venin de la Noirceur.

Comme dans la vie r elle de tout  tre humain, mener des aventures dans le cadre d'un livre dont vous  tes le h ros vous conduira   faire des choix. Ces d cisions feront de vous un  tre plut t bon ou plut t mauvais, et d termineront l' quilibre de votre  me entre Honneur et Noirceur. Le risque est qu'un jour la Noirceur surpasse l'Honneur dans votre  me et vous fasse basculer du c t  des t n bres. C'est ce qui arriva jadis au roi Morde n, qui  tait aussi Chevalier Mystique. La soif de pouvoir le contamina   un point tel que la Noirceur d vora son Honneur et en fit un serviteur des Puissances du Mal. Il fonda alors l'Ordre des Chevaliers de la Mort, plus commun ment appel s "Chevaliers Noirs", form  de chevaliers pr tant all geance  ... Satan⁴³.

La lutte entre le Bien et le Mal, l'infime limite qui s pare les deux, c'est l'essence m me de la s rie *Loup Maudit*. Qu'est-on pr t   faire pour atteindre son but ?   quel point peut-on sacrifier son honneur, sa morale, sa conscience pour obtenir ce que l'on veut ? C'est une question que l'on se pose toute sa vie ; c'est une question que ces livres dont vous  tes le h ros vous inviteront   vous poser   de fr quentes reprises. Peut- tre les solutions que vous y trouverez vous donneront-elles quelques pistes pour votre vie r elle ?

L'Honneur du Chevalier

Votre Rang refl te votre exp rience et votre ma trise. En tant qu'apprenti chevalier, vous commencez votre premi re aventure au Rang 1. Vous ne devez pas pour autant vous consid rer comme un

⁴³ Vous en apprendrez davantage sur leur compte au chapitre 11 "L'Ordre des Chevaliers Mystiques".

néophyte complet : un (presque) Chevalier Mystique de Rang 1 connaît bien le maniement des armes et est déjà capable de maîtriser 3 disciplines⁴⁴.

Même si vous, Ulfir, n’avez jamais été engagé dans une quête, vous avez déjà livré plusieurs batailles et participé à des opérations⁴⁵. Ce qui fait de vous un humain déjà bien plus fort que la moyenne.

Plus vous vous élevez en Rang, plus cela signifie que les épreuves que vous avez passées vous ont aguerri(e) ; cet affermissement vous rend plus fort(e). À chaque fois que vous passez à un Rang supérieur, vous acquérez de meilleures valeurs, ainsi qu’une discipline supplémentaire :

Passage au Rang	=	+1 à votre total de départ de PV
supérieur		+1 en Offensive et en Parade
		+1 Discipline de Chevalier
		Mystique ⁴⁶

Pour accéder au Rang supérieur, il vous faut accroître votre Honneur. Pour cela, vous devez accumuler un nombre suffisant de Points d’Honneur (PH). Vous gagnez des PH en triomphant d’un ennemi, comme nous l’avons vu au chapitre précédent. Vous pouvez également en glaner en résolvant une énigme, en terminant avec succès une mission ou bien en accomplissant un acte héroïque ou une prouesse susceptible de vous honorer ou de vous affermir. Le texte vous précise alors combien de PH vous avez mérités.

Nombre de PH requis...	...pour accéder au Rang
40	2
80	3
130	4
190	5
270	6
350	7
450	8
600	9
800	10

Au-delà du Rang 10, il vous faudra 200 PH supplémentaires pour atteindre le Rang supérieur.

Le Rang représente l’excellence du chevalier dans sa mission permanente : la préservation du Bien et la lutte contre le Mal. Les Chevaliers Mystiques sont soumis à un code d’honneur⁴⁷ : ils sont tenus à la compassion, à l’abnégation et à la loyauté.

Si vous veniez à enfreindre les règles de l’Honneur ou à commettre d’autres actes de couardise, indignes d’un chevalier, vous seriez alors pénalisé(e) par une perte de PH. Si cette perte vous ramène

⁴⁴ Que vous trouverez au chapitre 7 “Les Disciplines du Chevalier Mystique”.

⁴⁵ Vous en saurez davantage au chapitre 12 “L’Histoire d’Ulfir”.

⁴⁶ Que vous trouverez au chapitre 7 “Les Disciplines du Chevalier Mystique”.

⁴⁷ Ce code d’honneur est induit par les dix commandements formant le serment du Chevalier Mystique, que vous trouverez au chapitre 11 “L’Ordre des Chevaliers Mystiques”. Le Chevalier Mystique nouvellement adoubé prête serment de les suivre.

au Rang inférieur, vous perdez les points de bonus qui ont amélioré vos caractéristiques (total de départ de PV, Offensive et Parade), ainsi que la dernière discipline acquise.

C'est là que l'on voit l'importance de bien noter, sur votre Feuille d'Aventure, les disciplines dans l'ordre d'acquisition. Si vous descendez en Rang et perdez du coup la dernière discipline gagnée, vous devez non pas effacer la discipline de votre liste, mais la rayer. Lorsque vous atteindrez de nouveau ce Rang, vous regagnerez la maîtrise de cette discipline-là ; impossible d'en choisir une autre à la place.

Exemple : Avec 132 PH, vous aviez atteint le Rang 4 et choisi à ce moment-là la discipline du Désarmement comme discipline supplémentaire. Peu de temps après, en fuyant lors d'un combat, vous êtes pénalisée de 3PH pour votre acte de lâcheté. Du coup, il ne vous reste plus que 129PH, vous êtes rabaisé(e) au Rang 3 et perdez la maîtrise du Désarmement. Plus tard, une victoire lors d'un combat vous octroie un gain de 5PH. À 134PH, vous regagnez le Rang 4. Vous ne pouvez pas, alors, choisir de maîtriser une autre discipline que le Désarmement ; vous êtes obligé(e) de reprendre la discipline que vous aviez déjà auparavant.

L'Honneur n'est pas une variable permettant de juger de l'expérience du héros. Il permet de mesurer l'excellence de sa carrière de Chevalier Mystique, en fonction des principes et des valeurs de Bien qui guident son **devoir**. Par conséquent, un combat remporté contre un ennemi très fort mais plein de bonté ne rapportera pas autant d'Honneur qu'un combat facile mais contre des êtres ignobles. En fait, plus l'être est maléfique, plus la victoire contre cet adversaire accroîtra votre Honneur.

Au cas où vous liriez les tomes de la série *Loup Maudit* dans le désordre, pour vous éviter le handicap de débiter une aventure du milieu de la saga au Rang 1 (donc avec de faibles capacités), au début de chaque livre un Rang vous sera alloué, avec une certaine somme de PH et de PN. Le nombre de disciplines que vous pourrez maîtriser sera du coup indiqué.

Le Venin de la Noirceur

Dans les livres dont vous êtes le héros, la personnalité du héros n'est pas déterminée par l'auteur, c'est tout simplement la VÔTRE. Vous gardez votre libre arbitre le plus total, vous êtes libre de vos choix, y compris de choisir de faire le mal. Si vous décidez de commettre des actes de vilénie ou bien de vivre dans le péché, le mal en profitera pour s'insinuer dans votre âme sous forme de Noirceur. Si l'acte est suffisamment odieux ou le péché suffisamment grave, le texte vous infligera des Points de Noirceur (PN).

C'est un choix qui vous appartient, cela ne regarde que votre conscience et vous. Vous êtes seul(e) décisionnaire de vos actions. Si vous estimez qu'accomplir un acte crapuleux, égoïste ou indécent est important pour la suite de votre aventure, ou si vous en avez juste envie, libre à vous de le faire et d'en assumer les conséquences (en termes de PH et de PN).

Parfois, effectivement, vous serez obligé(e) de mettre votre Honneur de côté, pour la réussite d'une mission. Nous avons parlé dans le chapitre 2 de la façon de se procurer des objets. Un vol crapuleux peut parfois être la seule façon de s'emparer d'un objet essentiel. La perte de PH ou le gain de PN occasionnés et la honte qui en découle sont donc le prix à payer pour la bonne continuation de votre quête. Un être maléfique peut être trop fort pour vous, par exemple, et ne peut être tué que dans son sommeil. Il s'agit alors d'un assassinat odieux, mais si cet ennemi s'était réveillé, il vous aurait peut-être tué sans que vous n'ayez pu faire le poids...

La lecture d'un livre dont vous  tes le h ros est avant tout un moment de plaisir, et peut- tre que vous n'avez pas envie de jouer les guind (e)s, les saintes-nitouches. Si vous avez envie de vous faire un petit plaisir en vous laissant aller   un peu de d bauche, vous n' tes pas oblig (e) de vous g ner. Apr s tout, *nice boys don't play rock'n roll*⁴⁸.

  vous de prendre la voie qui vous convient. Cependant, gardez   l'esprit que la Noirceur souille l'Honneur du chevalier. Si vous laissez votre  me  tre contamin e par une trop grande dose de Noirceur, les effets peuvent s'av rer n fastes. Si trop de mal irradie de votre personne, vous risquez d' tre mal vu(e) par les forces du Bien, qui pourraient vous prendre pour un agent du Mal.

Si vos PN viennent   d passer vos PH, votre  me est alors **corrompue**⁴⁹. La pratique des disciplines bas es sur la force de la Foi (les disciplines dites "mystiques"⁵⁰) vous est alors interdite. En outre, une  me corrompue est bien moins r sistante   la puissance du Mal. Vous risquez d' tre une proie facile face   certains sortil ges d moniaques.

Toutefois,  tre hautement contamin  par la Noirceur n'a pas que des d savantages. Le Mal sait se rendre attrayant. Si vos PN exc dent vos PH, un certain nombre de nouvelles disciplines s'offre alors   vous : les Disciplines Noires⁵¹, celles des Chevaliers Noirs, ennemis jur s de votre Ordre. Il peut s'av rer essentiel,   un moment ou   un autre de votre aventure, si vous le jugez comme tel, de savoir utiliser les armes de l'ennemi contre lui.

Dans le m me ordre d'id e, certaines de vos missions vous conduiront au c ur des forces du mal, et une  me trop pure risquerait de vite vous faire rep rer. Votre Noirceur peut alors masquer votre nature aux esprits sataniques.

De ce fait, vous risquez d' tre amen (e), au cours de vos p r grinations,   flirter avec la limite entre le Bien et le Mal, entre l'Honneur et le P ch . Si vous faites de la peinture, vous savez que vous devez ajouter beaucoup de blanc   une couleur pour l' claircir, alors qu'il suffit de peu de noir pour l'assombrir. Dans la vie, c'est un peu la m me chose : la corruption est si facile, alors que la vertu semble un chemin bien ardu. C'est tout le courage d'un  tre que de demeurer fid le   un id al noble.   trop flirter avec la Noirceur, vous risquez la d r liction et d'oublier d finitivement les principes du Bien.

Heureusement, si l'Honneur n'est pas fig  et peut baisser, il en va de m me pour la Noirceur. Il vous est possible de faire refluer la Noirceur qui pollue votre  me gr ce   certaines actions : la pri re⁵², la confession (aupr s d'un eccl siastique ou d'une autre personne) ou encore un acte de compassion comme celui d' pargner la vie d'un ennemi. Les pr tres ont le pouvoir de faire diminuer votre Noirceur en vous absolvant de vos p ch s.

Attention, votre Rang est exclusivement d termin  par votre Honneur, par vos PH. Il est ind pendant de votre total de Noirceur. La Noirceur ne peut pas faire monter ou baisser votre Rang ; la Noirceur n'est qu'une perversion de l'Honneur.

⁴⁸ Rose Tattoo forever !

⁴⁹ Dans des civilisations d'une autre  re, on appelle  a le "basculement du c t  obscur"...

⁵⁰ Cf. chapitre 7, disciplines num rot es de 19   26.

⁵¹ La liste se trouve  galement au chapitre 7.

⁵² Cf. chapitre 6, section "La pri re" pour en savoir les modalit s.

5. Péripéties pour un Aventurier

*Ce n'est pas parce que les choses sont difficiles que nous n'osons pas,
c'est parce que nous n'osons pas qu'elles sont dures.*

En tant qu'Ulfir, une destinée héroïque vous est promise. Au long des quinze tomes de la saga *Loup Maudit*, vous allez vivre des aventures uniques et hors du commun des mortels. Vous devrez livrer des combats formidables, vous aurez à percer de terrifiants mystères, vous serez secoué(e) par des événements inattendus et incroyables... C'est ce que le Destin réserve aux héros.

Mais d'autres péripéties vous attendent, plus triviales. Ce ne sont pas en surmontant ces dangers ou ces épreuves que vous bâtirez votre légende, mais c'est en ne les surmontant pas que vous échouerez pitoyablement dans votre quête.

Préparez-vous-y dès à présent pour que, lors de vos expéditions, vous puissiez vous concentrer sur les problèmes plus graves.



L'obscurité

Vos pérégrinations vous amèneront forcément à explorer des grottes, des caves ou des souterrains plongés dans l'obscurité. Sans moyen d'éclairage, vous aurez de la peine à progresser dans ces lieux-là, surtout s'ils sont habités par des créatures nyctalopes. Comment ferez-vous pour vaincre un groupe de trolls des cavernes si vous passez votre temps à tâtonner les murs afin de ne pas vous cogner dedans ?

Les deux principaux moyens d'éclairage sont la lanterne et la torche. Pour les allumer, il vous faut un moyen de produire du feu (un briquet, par exemple), sans quoi elles sont inutilisables. La lumière d'un briquet est insuffisante pour vous repérer correctement dans un lieu obscur.

La torche est l'objet le moins pratique. Lorsqu'elle est consumée (c'est-à-dire quand l'exploration est finie et qu'on l'éteint), elle n'est pas réutilisable ; elle est bonne à jeter. La clarté de sa flamme ne peut être masquée, sous peine de se brûler ou de mettre le feu à quelque chose. Vous la tenez d'une main et pouvez tenir une arme (à 1 main) dans l'autre. Si vous rencontrez un ennemi, vous devez la poser sur

le sol. Hélas, sa clarté est alors insuffisante pour combattre efficacement ; un malus vous pénalisera. De plus, le risque est grand qu'elle s'éteigne et que vous vous retrouviez dans le noir. Idem si un violent courant d'air venait à la souffler. Dans ce cas, vous devrez consacrer du temps à allumer une nouvelle torche ou poursuivre votre exploration dans l'obscurité. Si l'exploration venait à se prolonger, la torche risque également d'être consommée trop tôt.

La lanterne, elle, ne présente pas ces défauts. Quand l'exploration est terminée, il suffit de l'éteindre et de la ranger dans votre sac à dos pour pouvoir l'utiliser ultérieurement. Sa clarté peut être masquée. Vous la tenez d'une main et gardez une main libre, comme pour la torche. Si vous rencontrez un ennemi, il vous suffit de la poser par terre (en 1 assaut) et d'engager le combat ; sa lueur vous permettra de vous battre normalement. Elle s'avère cependant plus chère à l'achat qu'une torche.

Il existe un autre moyen d'éclairage encore plus pratique : le cristal-lanterne. Découvert par les mineurs nains, le cristal-lumière est une roche d'une phosphorescence enchantée qui éclaire dans le noir. Experts dans l'art de faire fructifier leur argent, les nains vivent dans le commerce de cette roche un moyen lucratif de rentabiliser leurs mines non aurifères. Beaucoup de palais s'éclairent avec des ornements taillés dans ce minerai, et de plus en plus d'aventuriers s'équipent de cristaux-lanternes, qui ont l'avantage de ne pas se casser quand ils tombent, de ne pas s'abîmer sous l'eau, et de ne pas avoir besoin d'être allumés. C'est un objet qu'il est conseillé de se procurer.

Comme vu au chapitre 3, vous pouvez utiliser une arme de jet à 1 main au premier assaut d'un combat tout en tenant une torche ou une lanterne. Mais vous devrez consacrer 1 assaut à la poser pour entamer le corps à corps.

Une torche peut faire office d'arme. Si vous en avez une en main quand on vous attaque, et souhaitez ne pas la lâcher et vous battre avec, vous pouvez en décider ainsi. Avec le risque accru qu'elle s'éteigne dans l'entreprise. Contre un humain, une torche utilisée comme arme a les caractéristiques suivantes : Off +5, Dom 3D-3, 1 coup.⁵³ À l'issue du combat, la torche est devenue inutilisable ; vous devrez en allumer une autre.

Si vous vous retrouviez dans l'obscurité et aviez à combattre, vous seriez sérieusement pénalisé(e), surtout si votre adversaire est nyctalope. Les ténèbres peuvent s'avérer mortelles.

Esquiver

Si, au cours de vos pérégrinations, vous êtes menacé(e) par un projectile qui vous oblige, pour l'éviter, à un déplacement prompt et rapide, votre chance de salut réside dans votre capacité à réagir physiquement, autrement dit, dans vos réflexes et votre vivacité. Le projectile peut être une stalactite qui s'est détachée du plafond ou encore, comme nous l'avons vu au chapitre 3, le javelot ou le poignard lancé sur vous par un ennemi. Vous devez alors *tester votre Habileté*.

Toutefois, la façon de tester cette aptitude dans ce cas particulier est différente de ce que nous avons vu au chapitre 2. Au lieu de lancer 3D, vous devez lancer 1D et y ajouter un nombre correspondant à la *Vitesse du Projectile*, donnée dans le texte. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Habileté

⁵³ Les caractéristiques d'une torche en tant qu'arme peuvent varier. Le feu ne cause pas les mêmes dommages en fonction de l'adversaire. Contre un squelette (qui ne craint pas le feu), une torche sera moins efficace qu'un gourdin : Off +3, Dom 1D, 1 coup. Dans ce genre de cas, le texte vous précisera quelles caractéristiques retenir.

5. Péripéties pour un Aventurier

(bonus et malus compris), votre test est réussi et vous esquivez le projectile. S'il est supérieur, vous échouez et êtes frappé(e) de plein fouet.

Exemple : Vous avez 16 en Habileté, avec un malus dû à l'armure de 2. Vous progressez dans des catacombes quand vous voyez avec effroi un bloc de pierre se détacher du plafond et vous tomber dessus ! Testez votre Esquive. Vitesse du bloc : 6. Vous lancez 1D + la Vitesse du Projectile et obtenez $3+6 = 9$. $9 \leq$ vos 14 d'Habileté malus compris, vous réussissez et évitez le bloc d'un prompt roulé-boulé. Si vous aviez échoué, vous auriez été percuté(e) et auriez perdu des PV.

Bien entendu, ce mode de calcul s'applique dans l'autre sens, lorsque c'est vous qui êtes à l'origine de l'attaque et que c'est à votre adversaire d'esquiver. Dans ce cas, c'est lui qui doit opposer son total d'Habileté (donné dans le texte) à la Vitesse de votre attaque. Procédez au même calcul pour savoir s'il réussit ou pas à esquiver. Néanmoins, ce cas se présentera rarement.

Il se peut que la situation dans laquelle vous vous trouvez au moment d'effectuer votre test d'Habileté vous soit défavorable. Si vous êtes coincé(e) au fond d'un puits, vous aurez davantage de difficulté à esquiver un bloc de pierre que dans un large couloir, haut de plafond ! Dans ces cas précis, le texte vous indiquera un malus d'Habileté.

Certains traits tels les flèches ou les carreaux d'arbalète ne peuvent être esquivés : ils sont trop rapides.

Dans le cas d'un tir à bout portant, l'individu pris pour cible ne peut esquiver. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'Habileté n'est pas indiquée dans les caractéristiques de l'ennemi vues au chapitre 3.





Portes verrouillées

La porte fermée est l'obstacle rageant par excellence. Si vous n'en possédez pas la clef, vous pouvez, en fonction des choix qui vous sont proposés, essayer de la défoncer. Pour cela, il vous faut avoir une épaule solide, et *tester votre Force*.

Mais, comme dans le cas de l'esquive, vous devrez ne lancer qu'1D et y ajouter le nombre correspondant à la **Résistance de la Porte**, donné dans le texte. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Force (bonus et malus compris), votre test est réussi et vous avez forcé l'huis, vous pouvez le franchir. S'il est supérieur, vous avez échoué, la porte reste fermée. Vous pouvez alors, suivant la situation indiquée par le texte, effectuer une nouvelle tentative pour défoncer la porte ou abandonner.

Exemple : Vous avez une Force de 12 (bonus et malus compris). Vous souhaitez défoncer une porte en bois renforcée de barres de fer. Testez votre Force (Porte Verrouillée). Résistance de la Porte : 9. Vous lancez 1D + la Résistance de la Porte et obtenez $4+9 = 13$. $13 >$ vos 12 de Force, vous échouez et vous vous fracassez l'épaule contre la porte, ce qui vous coûte 2PV.

Chaque tentative, réussie ou non, vous coûte au minimum 1PV ; le texte vous le mentionnera. Certaines portes, malgré toute votre force, demeurent inviolables et ne peuvent être défoncées ; il vous en faut la clef⁵⁴.

Si vous possédez une hache, et si la Résistance de la Porte est comprise entre 1 et 7, vous pouvez en détruire les panneaux sans concéder aucun PV dans la fracassante entreprise.

⁵⁴ La "clef" d'une porte n'est pas toujours forcément l'objet de serrurerie auquel on pense ; cela peut être un code d'ouverture, une formule magique, ...

Escalade et chutes

Si certains obstacles comme les portes verrouillées se défoncent, d'autres ne peuvent être franchis qu'en étant escaladés. Au cours de vos aventures, les occasions de grimper ne manqueront pas. Pour savoir si vous réussissez votre ascension, il vous faudra *tester votre Habilité*, mais en ne lançant qu'1D et en y ajoutant un nombre correspondant à la *Difficulté d'Escalade*, que présente l'obstacle (elle sera donnée dans le texte). Cette difficulté varie suivant l'escarpement de l'obstacle escaladé ; il est plus facile de grimper à un arbre avec des branches basses que d'escalader une falaise abrupte.

Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Habilité (bonus et malus compris), votre test est concluant, vous avez réussi votre escalade. S'il est supérieur, vous échouez et chutez.

Si vous possédez un grappin, vous pouvez retrancher 6 au lancer du dé.

Si vous êtes trop lourdement chargé, l'ascension sera plus malaisée. Ajoutez 1 au résultat du dé par pièce d'Équipement possédée au-delà de 10 (hors OL et hors grappin en cours d'utilisation). Vous pouvez bien sûr abandonner des pièces d'Équipement avant d'entamer l'escalade.

Exemple : Vous avez 14 en Habilité (bonus et malus compris) et possédez 12 pièces d'Équipement hors OL. Vous souhaitez escalader le mur d'un château jusqu'à une fenêtre. Testez votre Habilité (Escalade). Difficulté d'Escalade de la paroi : 10. Vous lancez 1D + la Difficulté d'Escalade + 2 pièces d'Équipement au-delà de 10 et obtenez $5+10+2=17$. $17 > vos\ 14\ d'Habilité$, vous échouez et chutez d'une hauteur de 8 mètres.

Vous pouvez sans dommages faire une chute de 2 mètres. Mais au-delà de cette hauteur, vous subissez des blessures de gravité croissante (selon que vous chutez de haut et/ou que le sol sur lequel vous atterrissez est dur et accidenté). Le texte vous indiquera les Dommages causés par la chute. Si vous êtes revêtu(e) d'une armure, cette dernière amortit le choc. Sa Protection vient se déduire des Dommages infligés, ainsi que votre Protection Naturelle.

Suite de l'exemple : vous chutez donc de 8 mètres sur un sol herbeux, ce qui vous vaut 1D+2 de Dommages. Vous portez une Cuirasse (de Protection 3). Pour calculer les PV perdus dans la chute, lancez 1D+2 et retranchez 3 du résultat.

À certaines hauteurs vertigineuses, il n'y aura pas de lancer de dés, car aucun humain ne peut espérer survivre à une chute pareille. Il en va de même si vous tombez sur des pieux acérés.

Chuter n'est pas uniquement la conséquence d'une escalade ratée. Cela peut vous arriver aussi si vous posez le pied sur une chausse-trappe, si vous êtes désarçonné(e) de cheval, si un escalier vermoulu



Résister à la magie

En tant que chevalier, vous ne savez pas lancer de sorts. Vous verrez au chapitre 7 que les Disciplines de Chevalier Mystique sont une bonne compensation. Vous pourrez également trouver au cours de votre aventure des parchemins et objets magiques aux pouvoirs équivalant à certains sortilèges. En revanche, vous pourrez malheureusement affronter des ennemis férus en thaumaturgie, des créatures aux pouvoirs magiques, des pièges ensorcelés ou des êtres de nature paranormale.

Il existe 2 sortes de sortilèges pouvant être lancés sur vous.

Les sorts d'attaque directe sont dotés d'une Vitesse, à laquelle vous opposez votre Habilité afin de les éviter. Ce peut être, par exemple, un rayon d'énergie mortelle surgi du doigt d'un sorcier. Si vous êtes victime de ce type de sorts, cela se passera comme expliqué à la section "Esquiver" quelques pages plus tôt.

L'autre catégorie de sortilèges est celle des sorts aux effets surnaturels, impossibles à esquiver. Si une sorcière vous lance un sort dans le but de vous changer en crapaud, vous pourrez courir où vous voudrez, vous n'échapperez pas à la magie. Ces sortilèges sont dotés d'une *Puissance Magique*.

Lorsqu'un sortilège ou un phénomène surnaturel similaire affecte un être vivant, il est possible à celui-ci de résister à l'agression paranormale s'il a une Psyché suffisamment forte. C'est elle que vous opposerez si vous êtes la cible d'un sortilège de la deuxième catégorie.

Pour tenter de résister à une forme agressive de sorcellerie, vous devez *tester votre Psyché*. Comme précédemment, ne lancez qu'1D et ajoutez-y le nombre correspondant à la *Puissance Magique du Sortilège*, donnée dans le texte. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Psyché (bonus et malus compris), votre test est réussi et vous résistez au sort. S'il est supérieur, vous échouez et la magie a un effet sur vous.

Exemple : Vous avez 8 en Psyché (bonus et malus compris). Vous engagez le combat avec un gnome furieux que vous avez osé pénétrer dans sa forêt. Il vous lance un sort. Testez votre Résistance à la Magie. Puissance Magique du Sort : 7. Vous lancez 1D + la Puissance Magique du Sortilège et obtenez $1+7 = 8$. $8 \leq$ vos 8 de Psyché, vous réussissez à résister à l'attaque magique du gnome. Si vous aviez échoué, vous auriez pu être changé(e) en céleri !

Les sorciers les plus redoutables lancent des sorts d'une telle force magique qu'il est inutile de lancer les dés : ils sont trop puissants pour votre résistance. Il est conseillé de ne pas se froter à ce genre d'individus. Ou d'avoir sur soi une amulette protectrice. Ou de s'en faire des amis.

Bien entendu, la résistance à la magie ne s'applique que lorsque le sort vous est néfaste. Si on lance sur vous un sort de guérison, il serait bien bête de vouloir le repousser !



L'art de la Dissimulation

Les missions qui vous seront confiées ne consisteront pas toujours à tuer tout ce qui bouge. Surtout quand tout ce qui bouge est une armée entière, contre laquelle vous ne feriez guère le poids. Vous aurez parfois à accomplir des missions d'infiltration ou d'espionnage, où la discrétion sera exigée. Vous aurez alors certainement besoin de vous cacher à de nombreuses reprises, en espérant ne pas être découvert(e). C'est dans ces moments-là que vous devrez faire preuve de votre Habilité à vous dissimuler.

Pour passer inaperçu(e) aux yeux d'autrui, vous devez *tester votre Habilité*, mais en ne lançant qu'1D et en y ajoutant un nombre correspondant à *l'Attention de l'Adversaire*, donnée dans le texte. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre Habilité (bonus et malus compris), votre test est réussi, vous n'avez pas été repéré(e). S'il est supérieur, vous échouez et êtes découvert(e).

Le meilleur moyen de réussir à rester inaperçu est de trouver une bonne cachette (recoin, colonne, tenture,...) ou d'évoluer dans la pénombre, et de toujours agir avec précautions. Différents facteurs et conditions peuvent influencer sur votre test d'Habilité, suivant la façon dont vous êtes caché(e) ou/et encombré(e) par votre équipement. La somme de ces bonnes ou mauvaises conditions se traduira par un bonus ou un malus qui viendra se retrancher ou s'ajouter au lancer de dé.

Le texte vous précisera, suivant votre cachette (et la situation), quel est votre bonus ou (bien souvent) votre malus. Vous aurez ensuite à le modifier en fonction des facteurs suivants :

Si vous transportez + d'1 arme +1 aux dés par arme supplémentaire
+2 par arme à 2 mains *

Si vous transportez + de 5 pièces +1 aux dés par pièce d'Équipement⁵⁵ hors armes supplémentaire.

Si vous êtes atteint(e) d'une maladie qui vous cause un +5
tremblement (variole, malaria, grippe, rhume...)⁵⁶

Exemple : Vous avez 14 en Habilité (bonus et malus habituels compris) et transportez 4 armes sur vous. Hormis ces 4 armes, vous n'avez que 5 autres pièces d'Équipement avec vous. Vous entendez un garde accourir et décidez de vous cacher derrière un pilier. C'est une cachette convenable, mais pas infaillible. Vous vous tenez immobile, mais le garde passe à trois mètres de vous, ce qui vous inflige un malus de -2. Testez votre Dissimulation. Attention du Garde : 4. Vous lancez 1D + l'Attention de l'Adversaire et obtenez +2 (le malus indiqué par le texte) +3 (à cause de vos 4 armes) et obtenez 6+4+2+3 =15. 15 > vos 14 d'Habilité, vous échouez. Malgré votre bonne cachette et votre grande Habilité, le garde vous repère en passant à côté de vous et se jette à l'attaque. Vous remarquez ainsi que trop vouloir accumuler d'équipement n'a pas que des avantages : si vous n'aviez pas transporté tant d'armes, vous auriez pu tromper la vigilance du garde.

Le recours au test d'Habilité pour vous dissimuler n'est pas toujours de mise. Dans certaines situations, votre cachette est infaillible. Ou bien vous ne pouvez pas vous cacher convenablement et vous vous faites repérer au premier coup d'œil.

⁵⁵ Cf. Chapitre 2, section "Poids de l'Équipement".

⁵⁶ Cf. la section "Infections et maladies", plus loin dans ce chapitre.

Poisons

La façon la plus classique d'empoisonner quelqu'un, c'est de verser le poison dans sa boisson ou de le mélanger à sa nourriture. Certains de vos ennemis ne manqueront pas de le faire, soyez-en sûr(e). Cependant, ce cas ne devrait pas être si fréquent ; vous serez certainement plus souvent confronté(e) aux poisons lors de vos pérégrinations en milieu naturel. La faune et la flore des contrées que vous traverserez peuvent sécréter un venin qui rend d'autant plus dangereuses les blessures qu'elles vous infligent. Un cobra ne serait guère effrayant si sa morsure n'était pas mortellement venimeuse et foudroyante.

Lors d'un combat, il est indiqué au niveau des caractéristiques de l'arme de votre adversaire si, en vous blessant, il vous inocule un poison⁵⁷. Le cas échéant, en plus des Dommages causés par la plaie infligée par les crocs ou les mandibules de l'ennemi, vous perdrez un certain nombre de PV supplémentaires à cause de l'empoisonnement.

Tous les poisons n'ont pas la même *virulence*. En fonction de votre constitution, vous résistez plus ou moins bien aux effets d'un poison. Si, au cours d'un combat ou à une autre occasion, vous êtes empoisonné(e), vous devez *tester votre Force*. Mais en ne lançant qu'1D et en y ajoutant le nombre correspondant à la **Virulence du Poison**, donnée dans le texte.

Si le résultat est inférieur ou égal à votre Force (bonus et malus compris), votre test est réussi : vous résistez bien au poison et **ne perdez qu'un nombre de PV égal au double de sa Virulence**.

Si le résultat obtenu est supérieur, votre test est un échec : vous résistez mal au poison et **perdez un nombre de PV égal au triple de sa Virulence**.

Exemple : Vous avez une Force de 12 (bonus et malus compris). Vous affrontez un serpent géant qui vous mord. Ses crocs vous infligent des PV de Dommages et vous inoculent un poison de Virulence 9. Testez votre Force (Poison). Vous lancez 1D + la Virulence du Poison et obtenez $1+9 = 10$. $10 \leq$ vos 12 de Force, vous réussissez votre test. Vous résistez au poison et ne perdez que $9 \times 2 = 18$ PV.

Nous pouvons voir que le poison change la façon de combattre un ennemi. Il faut à tout prix éviter que le coup adverse porte. Face au serpent de l'exemple, il peut être judicieux d'attendre son attaque pour pouvoir parer et riposter avec certitude. Ou alors d'attaquer le premier si l'on est sûr de faire mouche.

Si votre arme est tranchante, vous pouvez l'enduire de poison (sauf pendant un combat). Dans ce cas, lorsque vous blessez un ennemi avec cette arme, vous lui inoculez le poison.

Quand vous vous battez contre un ennemi, il est précisé dans ses caractéristiques (vues au chapitre 3) d'une part s'il est sensible aux poisons ou non, et d'autre part, en cas de sensibilité, s'il est de constitution robuste ou non.

Si l'ennemi est insensible aux poisons, les blessures que vous lui infligez avec une arme empoisonnée sont les mêmes qu'une arme normale.

Si l'adversaire craint le poison, calculez les dommages causés par l'empoisonnement en fonction de sa constitution : s'il est *robuste*, c'est comme s'il réussissait son test de Force ; s'il est *peu robuste*, c'est comme s'il l'échouait.

Comme nous l'avons vu dans l'exemple du chapitre 3, tous vos ennemis ne craindront pas le poison : bien malin celui qui empoisonnera un mort-vivant ou un golem ! Certains adversaires, comme les assassins, sont entraînés à résister aux poisons.

⁵⁷ Rappelez-vous, au chapitre 3, l'étape 3 du duel.

5. Péripéties pour un Aventurier

Par ailleurs, le poison étant une arme vile et lâche, un combat gagné avec utilisation d'une arme empoisonnée ne vous rapporte que la moitié des PH de la victoire (arrondie au chiffre inférieur) ; vous empochez l'autre moitié (arrondie au chiffre supérieur) sous forme de PN.

Si vous décidez d'empoisonner un ennemi hors d'un combat, en versant du poison dans sa boisson par exemple, votre Noirceur augmentera également.

À la fin du combat, la dose de poison que vous avez utilisée est évaporée ; il faudra enduire votre lame avec une nouvelle dose de poison pour le prochain affrontement. En fait, **lorsque vous enduisez une arme de poison, il faut l'utiliser sans attendre car le poison s'évapore tout de suite, sauf si vous conservez l'arme dans un fourreau (épée ou glaive), une gaine (dague) ou un carquois (flèches et carreaux)**. Par conséquent, une hache, par exemple, doit être immédiatement utilisée au combat pour que le poison agisse. Et bien souvent, vous n'avez pas le temps de préparer votre arme quand un ennemi vous attaque.

On voit qu'il serait inutile et même dangereux d'enduire une arme de poison et de la glisser à la ceinture : non seulement le poison s'évaporerait, mais vous risqueriez de vous empoisonner vous-même si la lame venait à érafler votre cuisse. À l'abri dans un fourreau, une gaine ou un carquois, le poison reste efficace jusqu'au combat qui suit.

Si vous menez un combat avec une arme empoisonnée contre un ennemi qui y est insensible, le poison s'est quand même évaporé au terme de la lutte.

N'oubliez pas que certains de vos adversaires sans scrupules (les assassins entre autres) n'hésiteront pas à avoir recours à cette méthode.

Attention ! Nous avons vu le cas des poisons les plus courants, les poisons universels. Il existe maintes variétés de poisons et venins. Certains s'avéreront invariablement mortels, vous ne pourrez rien faire contre. D'autres ne vous feront pas perdre de PV, mais auront des effets soporifiques, hallucinogènes, paralysants... Leurs effets vous seront précisés au cours de l'aventure.





Infections et Maladies

Il existe de nombreuses façons d'être victime d'une infection ou d'une maladie : en vous faisant blesser par un adversaire contaminé, en vous faisant piquer ou mordre par un animal porteur, en visitant un lieu décimé, en pataugeant dans des marécages, en séjournant dans un souterrain humide et infesté de rats,... ou tout simplement en voyageant sous la pluie ou en dormant dehors sans moyen de vous réchauffer.

Le principe est que, tant que vous n'avez pas guéri, vous perdez régulièrement des PV, et des malus d'aptitude vous sont infligés. Malade, il est difficile de rester aussi lucide qu'en pleine santé, notamment.

Blessure infectée :

Lorsque, lors d'un combat, un adversaire vous inflige une blessure dont les Dommages comportent la mention "infection"⁵⁸, *testez votre Force*. Si vous réussissez, votre constitution vous permet de résister à la contamination de votre plaie. Si vous échouez, votre blessure s'infecte et risque de se gangrener. **Vous perdez 5PV supplémentaires, et recevez des malus de -1 en Force et -1 en Habilité.**

⁵⁸ Comme nous l'avons vu au chapitre 3, étape 3 du duel.