

Le Chevalier de la Déesse

- *Édition collector* -

EMIL VARNAV

Direction du projet, direction artistique, maquette par Mikaël Louys

Illustrations de Megara Entertainment

Relecture et corrections par Philippe Jaillet et Mikaël Louys

Première édition publiée en août 2016 par Megara Entertainment

Copyright du texte © 2016 Emil Varnav

ISBN 979-10-93943-16-9

Tous droits réservés. Aucune reproduction, copie, adaptation ou transmission de ce livre ne peut être consentie (quelle que soit la forme) sans l'autorisation expresse de l'éditeur Megara Entertainment et de l'auteur. Toutes personnes outrepassant les lois du copyright peuvent s'exposer à des poursuites civiles et/ou judiciaires.

TABLE DE HASARD (2d6)

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat de deux dés à 6 faces si vous n'avez pas de dés sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
2	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	12
10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3

TABLE DE HASARD (1d6)

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat d'un dé à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

1	6	1	4	5	3	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	2	3	4	5	6	3
6	1	1	3	4	5	2	4	3	6	1	5
2	5	6	3	6	1	5	3	2	1	6	2
1	6	4	1	5	3	5	6	1	6	2	4
3	4	5	3	1	6	5	4	3	2	4	2
6	4	1	3	2	4	5	1	6	2	5	6
3	1	4	6	4	2	1	3	2	2	3	4
3	6	1	5	4	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	6	1	2	6	5	3	4	2
1	3	1	4	4	5	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	1	4	2	1	4	3
6	2	1	1	3	5	2	4	5	6	6	1
2	5	6	3	6	1	3	2	1	5	2	2
1	6	4	1	2	3	5	3	1	6	1	4
6	6	3	3	1	6	5	4	5	4	4	2
3	4	2	5	1	2	3	4	6	2	5	6
4	1	4	6	4	5	1	3	1	2	3	2
1	6	1	2	5	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	4	1	5	1	2	3	5	2
1	6	3	1	6	3	5	6	1	6	1	4
5	5	6	3	6	1	3	2	3	5	4	3



FEUILLE D'AVENTURE



HABILETÉ :

ENDURANCE :

CHANCE :

Total de départ :

Total de départ :

Total de départ :

MAL DE L'ÂME :

HONNEUR :

PIECES D'OR :

PROVISIONS:



ARMES

* Epée

*

*

*

*

*

*

*

POTIONS

*

*

*

*

*

*

*

*

ÉQUIPEMENT

* Bouclier

* Cuirasse de chevalier

*

*

*

*

*

ALLIANCES

*

*

*

*

*

*

*



RENCONTRES AVEC UN ENNEMI



HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :

HABILETÉ :
ENDURANCE :





Avant de vous lancer dans l'aventure

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord évaluer vos forces et vos faiblesses. Deux dés vous permettront de déterminer quel sera le nombre de points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE dont vous disposerez au commencement de votre quête. En tournant la page, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* où vous inscrirez régulièrement les détails de votre mission, et, sur les différentes cases correspondantes, l'évolution des totaux de vos points.

Notez vos informations sur cette *Feuille d'Aventure* au crayon pour pouvoir les effacer ultérieurement, ou mieux, faites des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé, ajoutez 6 au nombre obtenu, et inscrivez le résultat dans la case HABILETÉ. Votre HABILETÉ reflète votre art dans le maniement des armes, votre adresse au combat, et votre capacité à tenir tête à de puissants adversaires.

Lancez les deux dés, ajoutez 12 au nombre obtenu, et inscrivez le résultat dans la case ENDURANCE. Votre ENDURANCE traduit votre force, votre santé, et votre résistance aux épreuves physiques. Si jamais

votre ENDURANCE tombe à zéro, cela signifiera votre mort. Il ne vous restera qu'à refermer le livre... pour retenter l'aventure !

Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au nombre obtenu, et inscrivez le résultat dans la case CHANCE. Votre CHANCE détermine si les événements qui dépendent du hasard auront naturellement tendance à vous être favorables ou défavorables.

Comme vous le comprendrez bientôt, vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE évolueront constamment au cours de votre aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, c'est pourquoi il est conseillé de les noter au crayon et d'être muni d'une gomme tout au long du jeu. Mais n'effacez jamais votre total de départ, qui représente également votre total maximal. Bien que vous puissiez regagner des points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, leur total actuel n'excédera jamais leur total de départ, sauf en de rares occasions qui vous seront alors formellement signalées.

Combats

À maintes reprises, vous aurez à combattre des adversaires et des créatures de toutes sortes pour votre survie. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite ; sinon, il faudra mener la bataille.

Tout d'abord, inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi dans la première case vide des Rencontres avec un Ennemi de votre *Feuille d'Aventure*. Les points de chaque adversaire sont donnés par le livre à chaque fois qu'une lutte se présente. Le combat se déroule selon l'enchaînement qui suit.

1. Lancez deux dés pour l'ennemi. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Le résultat vous donnera la *Force d'Attaque* de l'ennemi.

2. Lancez deux dés pour vous même. Ajoutez vos points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Le résultat vous donnera votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'ennemi, vous



l'avez blessé. Passez à l'étape 4. Si la sienne est plus élevée que la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez un nouvel *Assaut* en recommençant à l'étape 1.

4. Vous avez blessé l'adversaire. Diminuez de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 10).

5. L'ennemi vous a blessé. Ôtez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez également faire appel à votre CHANCE (voir page 10).

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de l'adversaire, selon le cas. Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage (voir page 10).

7. Livrez un nouvel *Assaut* en reprenant les étapes de 1 à 6, jusqu'à ce que votre ENDURANCE ou celle de l'ennemi soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort de votre adversaire ou la vôtre.

Ce schéma désigne le déroulement habituel d'un combat. Toutefois, vous rencontrerez probablement des affrontements dont les conditions seront particulières, et dont les règles vous seront alors plus précisément exposées.

Combats contre plusieurs adversaires

Si certaines rencontres vous confrontent à plus d'un adversaire, vous lirez au paragraphe correspondant les instructions qui vous permettront de livrer le combat. Parfois, vous affronterez vos ennemis un par un. Vous appliquerez la procédure habituelle, mais à peine serez-vous parvenu à bout de votre premier adversaire qu'il vous faudra combattre le deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun.

Dans d'autres cas, vous serez mis à rude épreuve, car vous devrez les combattre tous en même temps ! Lors d'un *Assaut*, vous devrez alors confronter votre *Force d'Attaque* à celle de chaque ennemi présent. Si la

vôtre est la plus élevée de toutes, vous êtes le seul à blesser l'adversaire unique de votre choix. Sinon, vous ne touchez personne, alors que chaque belligérant dont la *Force d'Attaque* surpasse la vôtre vous blesse et vous inflige la perte de 2 points d'ENDURANCE ! N'oubliez pas que deux *Forces d'Attaques* égales et opposées se neutralisent, bien que dans le même *Assaut*, toute *Force d'Attaque* supérieure à elles blesse l'ennemi vers lequel ses coups sont dirigés. (Par exemple, si lors d'un combat votre *Force d'Attaque* est de 19, celle d'un premier ennemi de 19 aussi, et celle d'un second ennemi de 21, vous êtes uniquement blessé par l'adversaire ayant 21 points lors de cet *Assaut*.)

Lors d'un combat comprenant un grand nombre d'adversaires, le plus efficace sera toujours de noter à chaque *Assaut* la *Force d'Attaque* de chacun afin d'éviter toute confusion.

Combats avec un compagnon

Par ailleurs, il se peut que certaines rencontres vous permettent d'unir vos forces à celles d'un allié, contre un ennemi commun. Dans certaines conditions, les règles particulières du combat seront détaillées, sinon, vous combattrez de la façon équivalente à celle qui a été indiquée plus haut, en calculant à chaque *Assaut* la *Force d'Attaque* de tous les combattants. Chaque belligérant dont la *Force d'Attaque* est supérieure à celle d'un ou plusieurs adversaires peut blesser l'un d'eux. Retenez aussi que dans un combat à plus de deux rivaux, on peut à la fois blesser et être blessé au cours d'un même *Assaut*. Dans tous les cas, chacune de ces occasions vous apportera davantage de précisions quant aux règles spécifiques du combat à mener.

Enfin, notez que vous ne pourrez *tenter votre Chance* que pour atténuer les blessures que vous seul recevez, ou aggraver celles que vous infligez de votre propre lame.

Armes

Au début de l'aventure, vous ne livrez bataille qu'avec votre fidèle épée que vous avez appris à manier avec dextérité. Cependant, vous



aurez peut-être l'occasion de vous procurer de nouvelles armes, capables de vous fournir un bonus de *Force d'Attaque* pendant les combats. À titre d'exemple, une Épée magique vous fournira un bonus de 1 point. Cet avantage est permanent, ce qui signifie qu'il se répète à chaque *Assaut* tant que vous vous battez avec cette arme. D'autres armes, plus dévastatrices, seront peut-être même capables de modifier à votre avantage certaines des règles de combat d'origine, et vous devrez alors en prendre note dès l'acquisition de ces puissantes armes.

Toutefois, retenez bien que vous ne pouvez combattre qu'avec une seule arme, que vous choisissiez avant le début du combat, et que vous gardiez tout au long de celui-ci. Vous ne bénéficiez donc en aucun cas des bonus et des effets cumulés de chacune des armes que vous aurez acquises.

Chance

Lors de l'aventure, vous devrez souvent faire appel à votre CHANCE (le livre le précisera alors par la formule *Tentez votre Chance*), afin de favoriser le dénouement de certaines situations et stratégies. Mais prenez garde ! Recourir à la CHANCE n'est pas sans danger, et si vous êtes *Malchanceux*, le résultat peut avoir des conséquences fâcheuses.

Pour *tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi : lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, vous êtes *Chanceux*. Si le résultat est supérieur, vous êtes *Malchanceux*.

Quel que soit le résultat de l'opération, vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous tentez votre CHANCE, que ce soit lors d'un combat ou en dehors. Ainsi, plus vous ferez appel à votre CHANCE, plus vos points diminueront, et plus vous risquez d'être *Malchanceux*. Si vos points de CHANCE atteignent 1 ou moins, vous serez alors systématiquement *Malchanceux* ! (Mais de même que pour votre HABILITÉ et votre ENDURANCE, votre CHANCE ne pourra jamais descendre en deçà de 0 pour s'inscrire en valeur négative.) Bien qu'il existe des moyens de rétablir votre

CHANCE, utilisez-la avec précaution et parcimonie.

Utilisation de la Chance dans les combats

Dans la plupart des situations impliquant de *tenter votre Chance*, le livre ne vous laissera aucun choix d'en décider. Il n'en va pas de même lors des combats : vous êtes libre de faire appel à votre CHANCE quand bon vous semble, soit pour aggraver la blessure que vous avez infligée à un ennemi, soit pour minimiser les dégâts de celle que vous avez reçue.

Si vous avez blessé votre adversaire, vous pouvez *tenter votre Chance* selon la méthode décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous lui avez asséné une blessure critique, et vous pouvez ôter 2 points supplémentaires à son total d'ENDURANCE (il en perd 4 au lieu des 2 habituels). En revanche, si vous êtes *Malchanceux*, la blessure causée à votre ennemi est superficielle et il perd 1 point d'ENDURANCE de moins que ceux prévus (1 au lieu de 2).

Si un ennemi vous a blessé, vous pouvez également *tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de votre blessure. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez atténué la violence du coup : vous perdez 1 point d'ENDURANCE de moins (1 au lieu de 2). Si vous êtes *Malchanceux*, vous en perdez 1 de plus que ceux prévus (3 au lieu de 2).

Néanmoins, gardez bien à l'esprit que vous ne pouvez *tenter votre Chance* plus d'une seule fois par *Assaut*. Il est recommandé de ne *tenter votre Chance* en combat que si votre survie en dépend : vous remarquerez très tôt que vos points de CHANCE sont précieux, et que les dilapider sans raison impérative vous fera courir de grands dangers par la suite !

Tester votre Habilité

Dans certaines situations, vous devrez *tester votre Habilité* lorsque vous entreprendrez une action dont l'issue dépend de votre adresse manuelle, de votre agilité ou de la vivacité de vos sens.



Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre HABILITÉ, le test est positif. Si le résultat est supérieur à votre HABILITÉ, le test est négatif. Le texte vous indiquera les conséquences de l'action. Toutefois, *tester votre Habileté* ne vous fait perdre aucun point d'HABILITÉ ; c'est là la différence fondamentale entre *tester votre Habileté* et *tenter votre Chance*.

Parfois, le texte vous indiquera d'augmenter ou de diminuer le nombre obtenu par les dés. C'est ce résultat final que vous comparerez à votre *Habilité* pour savoir si le test est réussi.

De plus, retenez bien que *tester votre Habileté* n'a aucun rapport avec votre *Force d'Attaque* ; posséder une arme qui augmente votre *Force d'Attaque* n'intervient en rien lorsque vous *testez votre Habileté*, et ne modifie en aucun cas l'HABILITÉ que vous comparez avec les résultats du lancer de dés. La *Force d'Attaque* est une donnée qui ne se manifeste qu'en combat.

Rétablir vos caractéristiques

Habilité

Votre total d'HABILITÉ ne variera pas énormément au cours de votre aventure, et le texte vous informera si une situation vous impose un désavantage stratégique ou un handicap quelconque. Les pièges, ou les blessures de certains ennemis surnaturels peuvent parfois vous faire perdre des points d'HABILITÉ. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent excéder leur total de départ, à moins que cela ne vous soit clairement indiqué.

Endurance, Provisions, Potions

Votre total d'ENDURANCE est celui qui variera le plus au cours de votre quête, car il reflète votre santé et votre énergie du moment. Les combats et les diverses situations à endurer diminueront constamment vos forces. Il est donc capital pour vous de garder en permanence un total relativement élevé, afin d'être en mesure de survivre à tout

affrontement ou toute épreuve qui se présenterait. De plus, lorsque vous approcherez du but ultime, il sera indispensable d'être au meilleur de votre forme pour livrer les derniers combats, qui seront également les plus redoutables !

Votre havresac contient 12 Repas. Vous pourrez vous reposer et vous restaurer quand vous le désirerez, toutefois, vous ne pouvez manger qu'un Repas par paragraphe. De plus, vous ne pouvez le faire lors d'un paragraphe comprenant un combat. À chaque Repas avalé, vous récupérerez 4 points d'ENDURANCE, et enlevez 1 point à vos Provisions. La case de Provisions sur la *Feuille d'Aventure* vous permet de suivre l'évolution de vos vivres. Rappelez-vous également que votre total d'ENDURANCE ne peut excéder son total de départ, sauf si le contraire vous est clairement spécifié. Par exemple, si votre total actuel d'ENDURANCE est de 22 et si votre total de départ est de 24, prendre un Repas ne vous fera guère regagner plus de 2 points. Ainsi, puisque vous restaurer relèvera toujours d'une action volontaire, consommez donc vos Provisions avec parcimonie, car une longue route vous attend ! Au cours de l'aventure, vous aurez souvent l'occasion d'acquérir des Provisions pour regarnir vos réserves. Mais n'oubliez pas que votre sac ne vous permet pas de transporter plus de 12 Repas à la fois.

Vous aurez certainement l'occasion de vous procurer des Potions, lesquelles vous permettront de récupérer des points d'ENDURANCE, d'HABILETÉ, de CHANCE, ou vous fournissant d'autres avantages indiqués. De même que pour les Repas, vous ne pouvez boire de Potion au cours d'un paragraphe incluant un combat. En revanche, vous pouvez en boire plusieurs lors d'un même paragraphe. N'oubliez pas d'ôter une Potion de votre barda après l'avoir avalée.

Chance

Votre total de CHANCE changera lui aussi tout au long de l'aventure, principalement lorsque vous *tenterez votre Chance*. Vous pouvez aussi gagner des points si la fortune vous sourit. Au contraire,



en cas de malchance ou de grave erreur de votre part, vous en perdrez alors. De tels cas seront signalés dans le texte. Votre total actuel de CHANCE ne peut excéder son total de départ, sauf si une mention contraire se présente.

Honneur

L'HONNEUR reflète votre spontanéité à venir en aide à autrui, à prendre la défense des opprimés, à tenir vos promesses, même si cela doit vous retarder ou vous causer un quelconque désavantage. En tant que chevalier, il vous incombe aussi d'agir selon une conduite digne d'un homme de votre rang, afin d'honorer les engagements de votre adoubement.

Votre total d'HONNEUR commence à zéro, et vous n'aurez l'occasion d'en gagner qu'en de rares occasions. Les points d'HONNEUR pourront se révéler d'une valeur inestimable à l'issue de la quête que vous allez entreprendre, en vous attirant les grâces d'alliés et de personnages partageant votre bonne volonté. Mais vous pouvez aussi perdre des points d'HONNEUR en agissant avec lâcheté, absence de scrupules ou de morale (et votre HONNEUR peut même descendre en-dessous de zéro pour s'inscrire en négatif). Prenez donc garde à ne pas tomber dans le déshonneur, qui ne vous attirera souvent que des ennuis.

Mal de l'Âme

Tout au long de votre périple, vous serez confrontés à des événements qui pourront avoir des effets néfastes sur votre esprit, ou qui pourront vous détourner de votre quête initiale. Aussi souvent qu'elles le pourront, des forces du mal tenteront de vous corrompre, que ce soit par la ruse, ou la douleur. D'autres rencontres cruelles ou dramatiques peuvent fragiliser votre raison, altérer votre jugement, bouleverser toutes vos certitudes, et attiser votre rancœur ou votre abattement.

Votre MAL DE L'ÂME commence à un total de départ de zéro, et

il augmentera au fur et à mesure que des mises en situations pénibles contrarieront votre aventure. Il ne peut descendre plus bas qu'à zéro. Contrairement à l'HONNEUR qui est une valeur bénéfique, le MAL DE L'ÂME est une caractéristique qui fera obstacle à vos plans et vous rendra plus vulnérable aux périls de votre quête. Plus il est élevé, plus vos ennemis seront disposés à profiter des mauvais sentiments qui vous hantent, pour vous manipuler, réaliser leurs sinistres desseins, et même vous mener à votre perte ! Toutefois, votre MAL DE L'ÂME pourra également diminuer lorsque d'heureuses influences vous ramèneront vers de meilleures voies.

Alliances

Au cours de cette longue aventure, même si vous remporterez la plupart des batailles qu'à la finesse de votre seule lame, vous vous apercevrez aussi que le destin de votre royaume réclamera également l'effort de toutes les bonnes volontés. Bien que vous n'êtes au départ qu'un chevalier sans cortège, l'aventure exigera de vous que vous unissiez à votre cause autant de bataillons que vous le pourrez. Venus de tous les horizons, guerriers, mercenaires et créatures que vous aurez enrôlés ou sauvés vous prêteront main forte et lutteront à vos côtés lors de certaines des dernières batailles de l'aventure. Ainsi, plus vous aurez forgé d'*Alliances* au cours de la quête, plus la victoire finale vous sera accessible.

Chaque *Alliance* sera inestimable, aussi, à chaque fois que vous aurez scellé un pacte avec un clan, vous noterez son nom indiqué par le texte sur la case *Alliances* de votre *Feuille d'Aventure*. De plus, chaque *Alliance* porte la mention d'un certain nombre de points, que vous n'oublierez pas de noter également.

Par exemple, si un prince bienveillant vous prête les forces de quelques-uns de ses chevaliers ayant pour valeur 1 point d'*Alliance*, vous pourrez les inscrire sur la case *Alliances* comme suit : « Chevaliers du Prince [1] ».

Pour l'instant, vous ne savez pas encore exactement de quelle

manière ces *Alliances* influenceront le jeu ; mais le déroulement de l'aventure vous permettra de découvrir les bénéfiques qu'elles vous prodigueront le moment venu.

Équipement

Vous commencez votre aventure muni d'un équipement minimal, mais vous pourrez l'enrichir au cours de vos pérégrinations. Vous êtes armé d'une épée, et vous portez un bouclier et une cuirasse de chevalier. Votre sac à dos contient 12 Repas. Vous disposez d'une bourse contenant un peu d'argent : lancez deux dés et ajoutez 8 au résultat pour connaître le nombre de pièces que vous possédez (entre 10 et 20). Notez cette somme dans la case Or de votre *Feuille d'Aventure*. Vous aurez l'occasion d'utiliser votre Or pour vous procurer des pièces d'équipement, des informations ou de l'aide, aussi soyez honnête et tenez scrupuleusement à jour la liste de vos richesses !

Derniers conseils

Vous vous engagez dans une quête si ardue et si périlleuse que vous échouerez peut-être à votre première tentative. Prenez des notes, ou tracez une carte au fur et à mesure de votre progression : ils vous seront précieux lors de tentatives ultérieures et vous permettront d'atteindre plus rapidement les contrées inexplorées que vous devrez parcourir. Tous les lieux où vous vous aventurerez ne contiennent pas de trésors ou d'informations utiles. Nombre d'entre eux recèlent des pièges ou des créatures que vous souhaiterez n'avoir jamais rencontrées. Il pourra vous arriver de prendre de mauvaises directions, mais plus vous aurez exploré d'endroits, plus vos chances de réussite seront grandes.

Lus dans leur ordre numérique, les paragraphes qui composent ce livre n'ont aucun sens. Pour que votre aventure prenne forme, il est essentiel que vous lisiez les paragraphes en respectant l'ordre qui vous est indiqué (ce dernier étant très souvent déterminé par vos décisions). Lire les autres ne ferait que vous plonger dans la confusion et

diminuerait l'intérêt du jeu en annulant tout effet de surprise.

Le meilleur moyen de réussir dans votre entreprise consiste à prendre le moins de risques possible. Tout joueur, même si les dés ne lui ont pas été favorables lors du calcul de ses points de départ, sera peut-être en mesure d'arriver à ses fins, et de conquérir la gloire au cours de sa prodigieuse mission.

Et maintenant, que la déesse Elspira, gardienne du royaume des humains, éclaire votre chemin en vous inspirant audace et bravoure....





La mort du roi Prospère

Désenchanté par les affres de l'âge, le vieillard s'effondre, agonise et trépassé. Ainsi s'éteignit le Roi Prospère le Bienheureux, sa longue vie digne des légendes les plus glorieuses. Que son âme rejoigne les rivages où s'endorment les valeureux qui ont un jour espéré offrir au monde de meilleurs lendemains...

Depuis l'aube des peuples, seul son règne intrépide avait su soumettre sous sa couronne les hommes, auparavant dispersés, dans la Vallée de la Vaarna. Guidé par son conseiller avisé, Alchimère, le mystérieux et sagace Archimage, le Roi et ses guerriers unirent la gente humaine en un puissant royaume, gouverné par la noblesse. Dans sa forteresse d'Ardalone, le souverain connut une existence heureuse, entouré de ses fidèles, et a follement aimé sa fille, le seul être sur terre lui évoquant encore le souvenir de son épouse perdue. Durant près d'un siècle, l'ordre et la foi régèrent les cités de la Vaarnalande, grâce au Roi qui toujours les protégea des assauts de créatures cauchemardesques venues de contrées éloignées où de terribles tyrans répandaient le crime et le chaos.

Sombrant à présent dans les eaux de l'au-delà, le vénéré souverain de la Vallée ne laissa au monde qu'une seule héritière, la princesse Carmine, sa charmante enfant de dix-neuf ans, à la santé toutefois trop fragile pour prendre les rênes d'un aussi vaste royaume.

Pendant que ses prétendants s'empresaient de lui promettre amour et fortune, d'autres barons et marquis, sans perdre un instant, réglèrent déjà leurs vieilles querelles par le sang et la lance, avec l'espoir insolent de s'emparer du trône !

L'équilibre de la Vallée de Vaarna semble être en péril, et aux frontières du royaume, orcs, gobelins et démons perfides complotent pour renverser le monde des humains, et semer sur leurs terres ruine et chaos !

Dans les dernières années de son règne, le Roi Prospère a chargé ses meilleurs guerriers de former à sa cour un cercle de combattants d'élite, l'Ordre de Neuve Espérance, composé de neuf chevaliers venus des quatre coins du royaume, ayant dès leur plus jeune âge prêté serment pour servir et de protéger la prospérité de la Vallée.

C'est au fort d'Ardalone, que vous-même, l'un de ces courageux guerriers, avez été élevé, entraîné à manier l'épée et l'arc, pour un jour accomplir votre destin : sauver la Vaarnalande des calamités qui menacent de l'anéantir.

En cette heure où le peuple pleure la mort de son suzerain, le mage Alchimère, qui fut le conseiller le plus loyal de la couronne, convoqua l'Ordre de Neuve Espérance dans la salle du trône, là où l'ancien Roi dominait de sa puissante stature la foule de ses fidèles.

Vêtu d'une robe blanche et rouge, le clairvoyant à la barbe grise fit quelques pas sur le tapis pourpre, à la lueur entrecoupée de l'aube vacillante, avant d'entreprendre son étrange récit.

« Chevaliers, dès votre enfance, le preux Prospère d'Ardalone vous a recueillis dans sa noble demeure dans l'espoir de faire de vous de braves serviteurs de la justice. Aujourd'hui, vous avez le devoir de rétablir l'ordre sur la Vaarnalande, et d'évincer les menaces qui sévissent à sa surface. Seuls, vous ne pourrez triompher : ils vous faudra réunir sous votre bannière autant de légions que vous saurez en rallier à votre cause. Sachez que non seulement les hommes vous reconnâtrons comme leurs capitaines, mais aussi que peut-être les elfes, les nains et les ondins vous prêteront leurs forces si vous saurez vous en montrer digne. Pour l'heure, il vous faut vous rendre promptement à la cité-forteresse de Lanciane, sur la côte sud-est du continent, où se tiendra le conseil des généraux des provinces encore fidèles à la couronne d'Ardalone. C'est sur ses puissants remparts que les hommes ont longtemps résisté contre les invasions des hordes d'orcs et de gobelins, et là où notre assemblée décidera de la stratégie à adopter face aux périls qui menacent l'existence de notre Vallée. Hâtez-vous, car de funestes signes se manifestent déjà à la surface du royaume, montrant que nous courons tous un terrible péril. Que la déesse Elspira, Princesse de l'Espoir, vous inspire et vous protège dans les âpres épreuves qui vous guettent ! »

L'Archimage ajoute que lui-même présidera le Conseil des Provinces Libres à Lanciane, mais que des affaires d'État de la plus haute importance l'empêcheront de voyager en compagnie de l'Ordre de Neuve Espérance.

À présent, rendez-vous au 1.

