

TITRE DE L'AVENTURE

MAGIE ET CHEVALIERS - N°XX

Un système de règles libre par retro-bruno

UN NOUVEAU HÉROS VA NAÎTRE

Les livres de la collection « Magie et Chevaliers » font partie d'un genre très particulier nommé les « livres dont vous êtes le héros ». Contrairement à un roman où le lecteur s'identifie à un personnage principal qui vit une aventure linéaire, vous incarnerez dans « M&C » un personnage capable de faire des choix, de combattre des monstres, de faire de la magie, etc.

Pour jouer, vous aurez besoin de deux dés à six faces, d'un crayon papier, d'une gomme, d'une photocopie de la feuille d'aventure située plus loin dans ce livre, ainsi que de papier pour prendre des notes et dessiner les plans des lieux que vous explorerez.

Lorsque vous aurez des choix à faire, il vous sera demandé de vous rendre à tel ou tel numéro de paragraphe, ce que vous ferez. Notez que si vous lisez ce livre linéairement, il n'aura aucun sens.

Tout ceci peut vous paraître assez vague pour l'instant, mais vous verrez qu'il est très facile de jouer à un livre dont vous êtes le héros.

Maintenant, il est temps de voir les règles du jeu, c'est à dire, entre-autre, comment vous combattrez les monstres qui se trouvent dans ce livre, et comment créer un héros.

Nom: _____ **Type:** _____

Dextérité
Total de départ :

Total actuel :

Constitution
Total de départ :

Total actuel :

Magie:
Total de départ :

Total actuel :

Equipement:

Trésor:

Arme _____
Blessure _____

Arme _____
Blessure _____

Protection

Protection

Protection

Notes:

CRÉEZ VOTRE HÉROS !

Pour commencer, munissez-vous de la photocopie de la feuille d'aventure, de votre crayon, de votre gomme, et de vos dés. Nous allons définir les caractéristiques du héros que vous incarnerez.

Lancez un dé, ajoutez six points au total obtenu, et inscrivez le résultat dans la case « Dextérité : Total de départ ». Cette caractéristique représente votre capacité à vous débrouiller, tant physiquement que mentalement. Plus votre dextérité est élevée, plus votre personnage saura se tirer de certains pièges rapidement. Il sera plus habile, et il saura manier les armes. A l'inverse, plus votre dextérité est faible, plus votre personnage aura de difficultés à se débrouiller par exemple lors des combats, même magiques. Une dextérité inférieure ou égale à zéro signifie que votre personnage est totalement invalide.

Lancez ensuite deux dés, et ajoutez huit points au total obtenu. Puis, inscrivez le résultat dans la case « Constitution : Total de départ ». Cette caractéristique représente votre vitalité et votre résistance aux coups, à la souffrance et à la magie. Si cette capacité tombe à zéro ou moins, votre personnage est mort.

Lancez enfin un dé, ajoutez six points au total obtenu, et inscrivez le résultat dans la case « Magie : Total de départ ». Cette caractéristique représente votre aptitude à la magie, que vous soyez formé pour vous en servir, ou pas. Notez dès maintenant sur votre feuille d'aventure le nom et le type de personnage que vous voulez incarner. Vous pouvez choisir votre nom librement, tandis que votre type peut être « Magicien » ou « Chevalier ». Comme vous le verrez plus tard, un magicien peut se servir de la magie dans les combats, tandis qu'un chevalier ne le peut pas. Mais ce dernier peut utiliser son capital de magie pour retrouver des points de constitution perdus, chose que le magicien ne peut faire de manière aussi directe. Quand il utilise ses pouvoirs magiques, le magicien dépense des points de magie, et s'il s'avère qu'ils tombent à zéro, il lui sera impossible d'utiliser la magie jusqu'à renouveler au moins partiellement son capital.

Notez que votre total de dextérité, de constitution et de magie, pourront baisser au cours de votre aventure, mais que sauf cas exceptionnel, spécifié alors dans le livre, ces totaux ne pourront jamais dépasser leur valeur de départ. Veillez donc à noter les « totaux actuels » de vos capacités sans jamais toucher à vos totaux de départs.

ÉPREUVES

Parfois, vous serez éprouvé pour voir si vous vous en sortez dans certaines situations. Vous aurez l'occasion de vérifier si vous êtes chanceux, ou de tester votre dextérité. Dans le cas de la chance, vous verrez comment procéder dans l'annexe concernée. Il vous sera généralement demandé de comparer la valeur d'un jet de dés avec des fourchettes de valeurs spécifiques, qui détermineront votre sort, en vous menant à un paragraphe ou un autre. Mais pour éprouver votre dextérité, vous devrez lancer deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total actuel de dextérité, vous réussissez l'épreuve. Sinon, vous échouez.

COMBATS

Il y a deux manières différentes de combattre dans ce jeu. Vous pouvez combattre au corps au corps, avec ou sans arme, si vous êtes Chevalier, ou lancer des sortilèges sous certaines conditions, si vous êtes Magicien. Pour ce qui est des arcs ou autres armes de jets, tout vous sera expliqué dans les annexes concernées, à la fin de ce livre.

Le combat, au corps à corps ou magique, se déroule comme suit :

- 1) Lancez deux dés pour vous, et ajoutez-y votre total de dextérité
- 2) Lancez deux dés pour votre adversaire, et ajoutez-y son total de dextérité
- 3) Celui qui possède le total le plus élevée arrive à porter un coup à son adversaire. En fonction de l'arme ou du sortilège utilisé, la blessure infligée au blessé pourra prendre différentes valeurs. Si votre personnage n'est pas armé, il infligera un seul point de dégâts. Nous verrons plus tard quelle arme vous possédez et la blessure qu'elle inflige. Pour les magiciens, nous verrons en détails comment fonctionnent leurs sortilèges.
- 4) Sauf contre-indication dans l'annexe concernée, tant qu'aucun de vous deux n'est mort ou vaincu, recommencez à l'étape n°1

Si vous mourez, vous devez recommencer votre aventure à son point de départ, en relançant les dés pour créer un nouveau héros, et vous aurez perdu tout équipement accumulé dans cette aventure, tandis que toutes les créatures reviendront à la vie, comme si rien ne s'était passé.

Si vous devez combattre contre plusieurs adversaires, généralement, vous les combattrez un par un. Parfois, vous les combattrez comme une seule entité.

ARMES ET ARMURES

Au début de votre aventure, si vous avez choisi la voie de la chevalerie, vous disposez d'une épée, qui inflige 5 points de dégâts à votre adversaire chaque fois que vous le touchez. Si par contre vous êtes magicien, vous disposez d'un bâton de magicien qui n'inflige que 2 points de dégâts à chaque coup porté... et éventuellement votre magie.

Si vous êtes chevalier, vous disposez aussi d'une armure et d'un bouclier, qui vous permettent de déduire respectivement 3 points de dégâts physiques pour ce qui est de votre armure, et 1 point de dégâts physiques pour votre bouclier. Veuillez noter que la magie n'est pas stoppée par le métal des armes et des armures basiques.

Au fur et à mesure que vous explorerez les lieux dans cette aventure, il se peut que vous trouviez des armes plus puissantes, voir magiques. Certaines armes ne pourront être utilisées que par un chevalier, d'autres que par un magicien, et d'autres par les deux.

ADRÉNALINE

S'il s'avère que vous ne puissiez pas toucher votre adversaire car votre arme n'est pas assez puissante, que vous n'en avez plus, ou que vous ne possédez plus de pouvoirs magiques, vous pouvez dépenser 3 points de constitution pour faire monter votre adrénaline, et donner un coup puissant à votre adversaire. Lancez alors un dé, et déduisez le résultat des points de constitution de

vosre opposant, sans y déduire quoi que ce soit, quelle que soit la protection qu'il utilise ou possède naturellement.

POUVOIRS MAGIQUES

Il existe deux types de sortilèges que vous pourrez utiliser si vous êtes magicien. Les sortilèges de combat vous permettront d'infliger de terribles dégâts à vos adversaires. Les autres sortilèges ne pourront être utilisés que quand il vous sera indiqué que vous pourrez le faire. N'oubliez pas que seul un magicien peut utiliser la magie.

Lorsqu'un sortilège doit être lancé, il a un coût en points de magie. Déduisez ce coût de votre total actuel de magie si, bien entendu, il vous en reste.

Un chevalier peut, après chaque combat, remonter la valeur de son capital de constitution en ajoutant des points qu'il déduit de son capital de magie. S'il ne possède plus de points de magie, il ne peut donc plus le faire jusqu'à ce que ce total soit restauré, même partiellement, d'une manière ou d'une autre dans l'aventure.

PREMIER LIVE DE MAGIE BASIQUE

LISTE DES SORTILÈGES DE COMBAT

- Éclair de glace (coût : 3 points de magie)

Lance un éclair gelé sur votre adversaire. Si vous le touchez, vous lui infligez 6 points de dégâts à la constitution.

- Boule de feu géante (coût : 5 points de magie)

Lance une boule de feu géante sur votre adversaire. Si vous le touchez, vous lui infligez 12 points de dégâts à la constitution.

- Éclair de feu astral (coût : 3 points de magie)

Lance un éclair de feu astral sur votre adversaire. Si vous le touchez, vous lui infligez 6 points de dégâts magiques.

- Boule de feu géante astrale (coût : 5 points de magie)

Lance une boule de feu géante astrale sur votre adversaire. Si vous le touchez, vous lui infligez 12 points de dégâts magiques.

- Bouclier magique (coût : 1 point de magie)

Si votre adversaire vous porte un coup, déduisez jusqu'à 4 points des dégâts qu'il vous inflige. Le bouclier magique, une fois activé, reste toute la durée du combat.

- Invisibilité (coût : 7 points de magie)

Vous êtes invisible pendant 5 assauts consécutifs. Ce qui veut dire que vous portez 5 coups à votre adversaire, magiques ou sans magie, sans qu'il puisse vous voir, ni vous frapper en retour. Ce sortilège nécessite de posséder *une cape*.

- Invocation d'un Golem de glaise (coût : 4 points de magie)

Ce Golem combattra à votre place pendant tout un combat jusqu'à sa mort ou celle de votre adversaire. Il a une dextérité de 7, une constitution de 10, et porte des coups d'une puissance variable. A chaque fois qu'il touche votre adversaire, lancez un dé pour savoir combien de points déduire de la constitution de votre adversaire. Vous ne pouvez pas frapper votre adversaire pendant que le Golem le combat. Vous ne pouvez invoquer qu'un seul Golem par combat. Les dégâts infligés par le Golem ne sont pas magiques. Les points d'armure de votre adversaire doivent donc être déduits de vos points de dégâts.

- Guérison (coût : 2 points de magie)

Vous récupérez 5 points de constitution.

LISTE DE SORTILÈGE AUTRES QUE POUR LE COMBAT

- Détection d'un piège (coût : 1 point de magie)

En temps voulu, si vous tombez sur un piège indiqué dans un paragraphe ou une annexe, il vous sera possible de le détecter, et d'éviter de tomber dedans. Faites comme si de rien n'était, au lieu de le subir.

- Lévitiation (coût : 1 points de magie)

Dans certains cas précis, qui vous seront précisés, il vous sera possible de léviter un instant, si nécessaire.

- Dialogue avec un oiseau (coût : 1 point de magie)

Pour dialoguer avec tout type d'oiseau, du plus petit au plus grand. Ce sortilège nécessite de posséder *une flûte en bois*.

- Dialogue avec un félin (coût : 1 point de magie)

Pour dialoguer avec un félin, par exemple du chat au tigre en passant par le lion.

- Aura de protection (coût : 3 points de magie)

Une aura de protection apparaît autour de vous et vous protège, le temps de fuir d'un combat trop dangereux. Ce sortilège ne peut être utilisé que lorsqu'il vous est proposé de le faire.

- Résurrection (coût : 8 points de magie)

A l'instant où vous mourrez, et quelle que soit la manière dont vous mourrez, vous pouvez lancer ce puissant sort, et vous retrouvez 5 points de constitution.

D'autres sortilèges existent, à vous de les découvrir dans vos aventures pour les utiliser.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Au début de votre aventure, vous possédez un équipement minimal. Vous possédez votre arme, votre livre de magie si vous êtes magicien, et un sac à dos avec dix pièces d'or. Dans le sac se trouvent des provisions pour huit repas légers. S'il vous est proposé dans le livre de prendre un repas, vous pouvez le faire, et dans ce cas, vous récupérez jusqu'à quatre points de constitution perdus. Si vous êtes chevalier, vous possédez une potion « d'Agilité », qui vous restituera tous vos points de dextérité perdus. Si vous êtes magicien, vous possédez une potion de « Restauration Magique », qui vous restituera votre total de départ de points magie.

Vous voilà paré pour votre aventure... Rendez-vous au 1.