




# À VOUS DE JOUER

- Le palais de la déraison -

**Tome 4**


Stéphan Bilodeau  
Cédric Zampini

Extrait  publication

Livre - jeu



# À VOUS DE JOUER




— *Le palais de la déraison* —

**7ome 4**



# À VOUS DE JOUER



— *Le palais de la déraison* —  
 *Tome 4*

STÉPHAN BILODEAU

CÉDRIC ZAMPINI

**A·J·A**  
J·E·U·N·E·S·S·E

Copyright ©2013 Stéphan Bilodeau et Cédric Zampini

Copyright ©2013 Éditions AdA Inc.

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de l'éditeur, sauf dans le cas d'une critique littéraire.

Éditeur : François Doucet

Révision linguistique : Daniel Picard

Révision : Nancy Coulombe, Katherine Lacombe

Design de la couverture : Matthieu Fortin

Illustrations : Mylène Villeneuve

Mise en pages : Sylvie Valois

ISBN papier : 978-2-89733-336-2

ISBN numérique : 978-2-89733-337-9

ISBN ePub : 978-2-89733-338-6

Première impression : 2013

Dépôt légal : 2013

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque Nationale du Canada

### **Éditions AdA Inc.**

1385, boul. Lionel-Boulet

Varenes, Québec, Canada, J3X 1P7

Téléphone : 450-929-0296

Télécopieur : 450-929-0220

[www.ada-inc.com](http://www.ada-inc.com)

[info@ada-inc.com](mailto:info@ada-inc.com)

### **Diffusion**

Canada : Éditions AdA Inc.

France : D.G. Diffusion

Z.I. des Bogues

31750 Escalquens — France

Téléphone : 05.61.00.09.99

Suisse : Transat — 23.42.77.40

Belgique : D.G. Diffusion — 05.61.00.09.99

### **Imprimé au Canada**



Participation de la SODEC.

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada (FLC) pour nos activités d'édition.

Gouvernement du Québec — Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres — Gestion SODEC.

### **Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada**

Bilodeau, Stéphan, 1967-

À vous de jouer 2

Sommaire : t. 4. Le palais de la déraison / Stéphan Bilodeau et Cédric Zampini.

Pour les jeunes de 10 ans et plus.

ISBN 978-2-89733-336-2 (v. 4)

1. Livres dont vous êtes le héros. I. Zampini, Cédric. II. Titre. III. Titre : Le palais de la déraison. IV. Titre : À vous de jouer deux.

PS8603.I465A622 2011

jC843'.6

C2011-942271-9

PS9603.I465A622 2011

Vous pouvez maintenant visiter notre petit monde en vous rendant sur le site Web suivant :

**[www.avdj2.com](http://www.avdj2.com)**

Ou sur notre forum :

**[www.SeriesFantastiques.com](http://www.SeriesFantastiques.com)**





# Remerciements

Tout d'abord, un immense merci aux autres membres de l'équipe *À vous de jouer 2* : Gilles Saint-Martin et Rémy Huraux. Bien que sur chaque tome soient crédités deux auteurs, les autres écrivains de la série ont également aidé à divers niveaux. Merci, chers collègues.

Nous aimerions aussi remercier Mylène Villeneuve, dont les fantastiques illustrations illuminent ce tome.

Et pour terminer, un merci particulier à notre merveilleuse équipe de testeurs soit :

Louis-Pascal  
Bombardier  
(youko999),

Sébastien Thomas  
Claude Mompéo  
(seb le français),

Toufik Elhossami (toufik_magik), Carla Suzanne Klinger (Carla Klinger), Marie Bombardier (Alizée), Michel Giroux,	Chantal Lambert (AdriaNadorg), Émanuelle Pelletier Guay (Zozo), Dominic Turcotte, Jessyca Bilodeau et Bianca Bilodeau.
---	--

# Table des matières

Mot de bienvenue . . . . .	11
La sélection du personnage . . . . .	13
Dextérité . . . . .	14
Perception . . . . .	14
Savoir . . . . .	14
Esprit . . . . .	15
Point de vie (PV) . . . . .	15
Chance . . . . .	15
Habilité . . . . .	15
Équipements . . . . .	16
Objets . . . . .	16
Talents . . . . .	16
Or et argent . . . . .	19
Quelques règles . . . . .	21
Les boutiques générales . . . . .	21

## À VOUS DE JOUER 2

Les boutiques locales . . . . .	21
La carriole « Chez Pit » . . . . .	22
Les potions . . . . .	22
La mort . . . . .	22
Le test de chance . . . . .	23
Le test de caractéristiques . . . . .	24
Les statuts . . . . .	25
Le niveau . . . . .	26
L'utilisation de la carte . . . . .	27
Les déplacements . . . . .	28
Les rencontres aléatoires . . . . .	29
Les combats . . . . .	31
La grille de combat . . . . .	31
Avant le combat . . . . .	32
Pendant le combat . . . . .	34
Exemple de combat . . . . .	35
Malus de combat . . . . .	36
Le palais de la déraison . . . . .	39
La quête . . . . .	43
Félicitations ! . . . . .	299
Annexe : feuilles de personnage . . . . .	303

# Mot de bienvenue

**B**ienvenue dans le monde fantastique d'*À vous de jouer 2*. Vous allez vivre de merveilleuses aventures dont vous, et vous seul, serez le personnage principal.

Pour cette aventure, vous aurez besoin de deux dés à six faces, d'un bon sens du jugement et d'un peu de chance.

En premier lieu, vous devrez créer votre personnage. Vous pourrez être un guerrier, une guerrière, un archer, une archère, un magicien, une magicienne, un druide ou une druidesse. Choisissez bien, car chaque personnage a ses propres facultés (le chapitre suivant vous expliquera la marche à suivre). Si vous êtes un habitué de la collection *À vous de jouer*, vous verrez qu'il y a quelques changements.

Le charme de cette série réside dans votre liberté d'action et dans la possibilité de retrouver votre héros et votre équipement d'un livre à l'autre.

Bien que cet ouvrage soit écrit pour un joueur seul, si vous désirez le lire avec un partenaire, vous n'aurez qu'à doubler le nombre de monstres que vous rencontrerez.

Maintenant, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne aventure !

# La sélection du personnage

**A**vant de commencer cette belle aventure, vous devez choisir votre personnage. Il ne vous est malheureusement pas possible d'utiliser ceux de la première série *À vous de jouer!*

Vous trouverez un modèle de fiche de personnage en annexe. Voulez-vous être guerrier, guerrière, archer, archère, magicien, magicienne, druide ou druidesse ? C'est à vous de choisir...

Il est possible de jouer un héros ou une héroïne, mais les accords de la langue française n'étant pas aussi simples que ceux de la langue anglaise, nous avons écrit les aventures pour un héros masculin. Mais cela n'empêche pas les filles de jouer un personnage féminin tout de même.



Vous découvrirez également de nombreuses fonctionnalités sur notre nouveau site Web ([www.avdj2.com](http://www.avdj2.com)).

### **DEXTÉRITÉ**

Détermine votre coordination physique, votre aptitude à manier les armes, votre souplesse et votre équilibre. Elle est utilisée pour calculer l'habileté des guerriers.

### **PERCEPTION**

Détermine votre aptitude à utiliser vos cinq sens. Elle permet d'utiliser les armes à distance plus facilement (visée, vitesse et sens du vent...). Elle est utilisée pour calculer l'habileté des archers.

### **SAVOIR**

Détermine l'importance de vos connaissances et votre capacité à vous en souvenir (pour des formules magiques, par exemple). Il est utilisée pour calculer l'habileté des magiciens.



## **ESPRIT**

Détermine votre aptitude à exploiter la puissance de votre âme (pouvoirs psychiques) et celle de la vie (guérison). Elle est utilisée pour calculer l'habileté des druides.

## **POINT DE VIE (PV)**

Ce total représente votre force vitale. S'il atteint zéro ou moins, vous êtes mort ! Votre valeur maximale évoluera avec votre niveau.

Au départ, le guerrier et l'archer ont 54 PV ; le magicien et le druide en possèdent 49.

## **CHANCE**

Certains naissent sous une bonne étoile, alors que d'autres sont marqués par la fatalité... Votre chance évoluera au hasard de vos jets de dés (voir la section « test de chance »). Vous commencez avec une valeur de 7.

## **HABILETÉ**

Elle détermine votre aptitude à combattre avec vos propres compétences. Elle est établie en fonction de la classe de votre

personnage et de son équipement (voir la section « Les combats » pour son utilisation).

## **ÉQUIPEMENTS**

Chaque classe de personnage possède son propre équipement. Vous en trouverez lors de vos aventures ou en achèterez dans les boutiques. Au début de cette aventure, le héros est invité à passer à la boutique de Drew (#160) avant son départ.

Vous pouvez avoir jusqu'à huit pièces d'équipement simultanément (tête, cou, corps, main gauche, main droite, anneau gauche, anneau droit, pieds).

Vous aurez des malus en combat si vous n'avez pas d'armes ou pas de protection de corps (voir la section « Les combats »).

## **OBJETS**

Vous possédez un sac à dos pouvant contenir jusqu'à 30 objets. Si vous dépassez ce maximum, vous devrez jeter des objets pour faire de la place.

## **TALENTS**

Chaque classe possède des talents spécifiques utilisables une seule fois chacun

(il y aura des moyens de les régénérer). Comme vous obtenez un nouveau talent à chaque niveau pair (2, 4, 6, 8 et 10), voici votre nouveau talent pour ce tome.

À partir de ce tome, chaque classe en possède trois. Voici les talents disponibles pour chaque classe :

<b>GUERRIER / GUERRIÈRE</b>	
<b>HARGNE</b>	<b>NIVEAU 1</b>
Agressivité passagère qui augmente les dégâts infligés de 5 points lors d'un assaut.	
<b>POSITION DÉFENSIVE</b>	<b>NIVEAU 2</b>
L'habileté du guerrier est augmentée de 5 points lors d'un combat s'il se bat avec un bouclier.	
<b>ENCHAÎNEMENT PARFAIT</b>	<b>NIVEAU 3</b>
Technique de combat qui enchaîne 3 coups d'affilée dans un même assaut. Dégâts infligés x3 pendant un assaut.	
<b>ARCHER / ARCHÈRE</b>	
<b>ESQUIVE</b>	<b>NIVEAU 1</b>
Extrême rapidité qui permet d'éviter les blessures pendant 2 assauts.	
<b>TIR PRÉCIS</b>	<b>NIVEAU 2</b>
Tir très précis. Dégâts infligés +10 pendant un assaut.	

## À VOUS DE JOUER 2

<b>ATTAQUE À DISTANCE</b>	<b>NIVEAU 3</b>
En attaquant de loin, l'archer évite les blessures. Annule les blessures reçues lors des 3 premiers assauts d'un combat.	
<b>MAGICIEN / MAGICIENNE</b>	
<b>FOUDRE</b>	<b>NIVEAU 1</b>
Foudroie l'adversaire et lui inflige 10 points de dégâts.	
<b>GEL</b>	<b>NIVEAU 2</b>
Le magicien gèle son adversaire. L'adversaire doit réduire son habileté de 5 points pendant la durée d'un combat.	
<b>BRÛLURES</b>	<b>NIVEAU 3</b>
Le magicien projette des flammes qui infligent de graves blessures à l'adversaire. Dégâts infligés +20 pendant un assaut.	
<b>DRUIDE / DRUIDESSE</b>	
<b>SOINS</b>	<b>NIVEAU 1</b>
Vous gagnez 10 points de vie et guérissez le statut empoisonné). Ce talent s'utilise à n'importe quel moment de l'aventure, même en combat.	
<b>TOTEM AIGLE</b>	<b>NIVEAU 2</b>
Le druide se transforme en aigle. Blessures reçues -1 par assaut pendant la durée d'un combat.	
<b>BÉNÉDICTION</b>	<b>NIVEAU 3</b>
Le druide annule une malédiction et récupère des points de vie. +20 PV et annule le statut maudit	





Le baron de Drew est complètement fou ! Il passe son temps à parler à son lézard alors que ses sujets affamés subissent les assauts de démons sans pitié ! Aurait-il passé un pacte avec ces derniers ? Les choses se compliquent sérieusement lorsque l'aristocrate fait de vous un paria recherché par toute son armée !

Ne vous laissez pas faire !

Préparez-vous à découvrir les effroyables secrets tapis dans les profondeurs de la cité de Drew.

Préparez-vous à infiltrer un palais dans lequel tout peut arriver, où toute raison semble avoir quitté les architectes lorsqu'ils bâtirent ces lieux de folie.

Préparez-vous à surmonter les pièges tendus par le sombre tyran, à braver la démesure et la démenace la plus totale !

Transformez-vous en guerrier/guerrière, archer/archère, magicien/magicienne ou druide/druidesse et affrontez le palais de la déraison.

Visitez le site [www.avdj2.com](http://www.avdj2.com).

À vous de jouer...

**ADA**  
éditions

[www.ada-inc.com](http://www.ada-inc.com)  
[info@ada-inc.com](mailto:info@ada-inc.com)



70 me 3



ISBN 978-2-89733-336-2



9 782897 333362

8,95 \$ CAD