

À VOUS DE JOUER

- Les légions du mal -

Tome 2

Stéphan Bilodeau
Gilles Saint-Martin

Extrait de la publication

ADA

Livre - jeu

À VOUS DE JOUER



— Les légions du mal —
Tome 2

À VOUS DE JOUER



— Les légions du mal —
Tome 2

STÉPHAN BILODEAU
GILLES SAINT-MARTIN

ADA
J·E·U·N·E·S·S·E

Copyright ©2011 Stéphan Bilodeau et Gilles Saint-Martin

Copyright ©2011 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 : Tho Quan

Illustrations : Mylène Villeneuve

Mise en pages : Sylvie Valois

ISBN papier : 978-2-89667-490-9

ISBN numérique : 978-2-89683-236-1

Première impression : 2011

Dépôt légal : 2011

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

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 Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIÉ) pour nos activités d'édition.

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

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

www.avdj2.com

Ou sur notre forum :

www.SeriesFantastiques.com

Remerciements

Tout d'abord, un immense merci aux autres membres de l'équipe *À vous de jouer 2* : Cédric Zampini et Rémy Huraux. Bien que sur chaque tome soit crédité 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 :

Pascale Bouchard
(pas4bou)

Elise Sirois-Paradis

Louis-Pascal
Bombardier
(youko999)

Frédéric Roberge
(pon349)
Patrick Labonté
(BartCode)
Émanuelle Pelletier
Guay (Zozo)
Chantal Lambert
(AdriaNadorg)
Marc-Olivier
Deschênes
(Huntermeca)
Carla Klinger
Sébastien Thomas
Claude Mompéo
(seb le français)
Rick Ouellet (R.O)

Marguerite Audet
Yelle (sirendenvel)
Émilie Nadeau
(Timilie)
Alexanne Paré (Spix)
Francis Gagné (rancis)
Marie Bombardier
(Alizée)
William Bolduc
(mordio7)
Patrick Lirette
Myriam Tremblay
Michel Giroux
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	18
Quelques règles	19
Les boutiques générales	19

À VOUS DE JOUER 2

Les boutiques locales	19
La carriole « Chez Pit »	20
Les potions	20
La mort	20
Le test de chance	21
Le test de caractéristiques	22
Les statuts	23
Le niveau	24
L'utilisation de la carte	25
Les déplacements	26
Les rencontres aléatoires	27
Les combats	29
La grille de combat	29
Avant le combat	30
Pendant le combat	32
Exemple de combat	33
Malus de combat	34
Les légions du mal	37
La quête	41
Félicitations!	301
Annexe : feuilles de personnage	305

Mot de bienvenue

Bienvenue 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

Avant de commencer cette deuxième aventure, vous devez choisir votre personnage.

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).

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 rappeler (pour des formules magiques, par exemple). Elle 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 52 PV ; le magicien et le druide en possèdent 47.

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 Wello 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), vous avez 2 talents à partir de ce tome.

Ces nouveaux talents sont principalement des talents d'assaut (TA). Voici les talents disponibles selon chaque classe pour ce tome :

GUERRIER / GUERRIÈRE	
HARGNE	NIVEAU 1
Agressivité passagère qui augmente les dégâts infligés de 5 points lors d'un assaut.	
POSITION DÉFENSIVE	NIVEAU 2
L'habileté du guerrier est augmentée de 5 points lors d'un combat s'il se bat avec un bouclier.	
ARCHER / ARCHÈRE	
ESQUIVE	NIVEAU 1
Extrême rapidité qui permet d'éviter les blessures pendant 2 assauts.	
TIR PRÉCIS	NIVEAU 2
Tir très précis. dégâts infligés +10 pendant un assaut.	
MAGICIEN / MAGICIENNE	
FOUDRE	NIVEAU 1
Foudroie l'adversaire et lui inflige 10 points de dégâts.	
GEL	NIVEAU 2
Le magicien gèle son adversaire. L'adversaire doit réduire son habileté de 5 points pendant la durée d'un combat.	

DRUIDE / DRUIDESSE	
SOINS	NIVEAU 1
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.	
TOTEM AIGLE	NIVEAU 2
Le druide se transforme en aigle. Blessures reçues -1 par assaut pendant la durée d'un combat.	

OR ET ARGENT

Dans cette nouvelle série, nous avons ajouté des pièces d'argent en plus des pièces d'or habituelles. Le taux est de 100 pièces d'argent pour 1 pièce d'or.

Au départ de ce tome le héros possède 200 pièces d'argent (à moins que vous réutilisez un héros existant).



À Shap, le brouillard maléfique n'est plus qu'un mauvais souvenir. Mais Marfaz, le terrible et insaisissable démon, sévit toujours. Son armée est sur le point d'attaquer la baronnie de Wello.

À la tête d'une escouade de 10 éclaireurs d'élite et en compagnie de Jack le chevalier, vous allez traverser l'hostile et mystérieuse région des Monts de la Lune où mille dangers n'attendent que vous.

Transformez-vous en guerrier/guerrière, archer/archère, magicien/magicienne, ou druide/druidesse et préparez-vous pour une aventure épique!

Visitez le site www.avdj2.com.

À vous de jouer...

ADA
éditions

www.ada-inc.com
info@ada-inc.com



Extrait de la publication

7
me 1

