




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* —
Tom 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

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

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* : 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

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 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).

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 :

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.	
ENCHAÎNEMENT PARFAIT	NIVEAU 3
Technique de combat qui enchaîne 3 coups d'affilée dans un même assaut. Dégâts infligés x3 pendant un assaut.	
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.	

À VOUS DE JOUER 2

ATTAQUE À DISTANCE	NIVEAU 3
En attaquant de loin, l'archer évite les blessures. Annule les blessures reçues lors des 3 premiers assauts d'un combat.	
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.	
BRÛLURES	NIVEAU 3
Le magicien projette des flammes qui infligent de graves blessures à l'adversaire. Dégâts infligés +20 pendant un assaut.	
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.	
BÉNÉDICTION	NIVEAU 3
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.

À vous de jouer...

ADA
éditions

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



70 me 3



ISBN 978-2-89733-336-2



9 782897 333362

8,95 \$ CAD