

À VOUS DE JOUER

- Le rêve de vent -
Tome 3

Stéphan Bilodeau
Cédric Zampini

Extrait de la publication

ADA

Livre - jeu

À VOUS DE JOUER



— *Le rêve de vent* —

Tome 3

À VOUS DE JOUER



— *Le rêve de vent* —
Tome 3

STÉPHAN BILODEAU
CÉDRIC ZAMPINI

ADA
J-E-U-N-E-S-S-E

Copyright ©2012 Stéphan Bilodeau et Cédric Zampini

Copyright ©2012 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 : 978-2-89667-624-8

ISBN numérique : 978-2-89683-791-5

ISBN ePub : 978-2-89683-792-2

Première impression : 2012

Dépôt légal : 2012

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. 3. Le rêve de vent / Stéphan Bilodeau et Cédric Zampini.

Pour les jeunes de 8 ans et plus.

ISBN 978-2-89667-624-8 (v. 3)

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

PS8603.I465A622 2011

jC843'.6

C2011-942271-9

PS9603.I465A622 2011

Extrait de la publication

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),

Marc-Olivier
Deschênes
(Huntermeca),

Toufik Elhossami (toufik_magik),	Rick Ouellet (R.O), Émilie Nadeau
Louis-Martin Dion (Loulou_star),	(Timilie), William Bolduc
Nathan Harvey (Nathan-H),	(mordio7), Sébastien Thomas
Marjolaine Côté (Esperanza),	Claude Mompéo (seb le français),
Carla Suzanne Klinger (Carla Klinger),	Émanuelle Pelletier Guay (Zozo),
Marie Bombardier (Alizée),	Michel Giroux, Dominic Turcotte,
Chantal Lambert (AdriaNadorg),	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
Le rêve de vent	37
La quête	41
Félicitations!	271
Annexe : feuilles de personnage	275

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 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 50 PV ; le magicien et le druide en possèdent 45.

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 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 ne profitez pas d'un nouveau talent pour ce tome.

Chaque classe en possède deux, et ce sont essentiellement des talents de combat (TC), sauf pour l'archer. Faites attention, car leur effet dure pendant tout le combat ! 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.	
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.	

À VOUS DE JOUER 2

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 400 pièces d'argent (à moins que vous ne réutilisiez un héros existant, qui a déjà ses propres richesses).



Une mystérieuse cavalière-démon s'est introduite dans les jardins intérieurs du palais de Drew. Le plus inquiétant, c'est qu'elle a dérobé un rêve de vent, une fleur très rare qui entre dans la composition de plusieurs formules de magie noire redoutables!

Ignorant les ordres de l'excentrique baron de Drew, qui vous a confié une mission sans importance, vous décidez de partir à la poursuite de la voleuse.

Une course folle vous attend dans les terres dévastées de la baronnie de Drew, parmi une population affamée, croulant sous le joug de seigneurs avides de pouvoir et de démons sanguinaires.

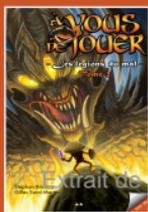
Vite, sellez votre monture, il n'y a pas de temps à perdre! Transformez-vous en guerrier/guerrière, archer/archère, magicien/magicienne ou druide/druidesse et partez pour l'aventure de votre vie!

Visitez le site www.avdj2.com.

À vous de jouer...

ADA
éditions

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



7ème 2



9 782896 676248