

À VOUS de JOUER

- Les terres maudites -

Tome 1

VOUS QUI VENEZ D'ALLEURS,
VOUS N'IREZ NULLE PART


Stéphan Bilodeau
Rémy Huraux

Extrait de la publication

AAA

Livre - jeu


À VOUS DE JOUER



— **Les terres maudites** —

Tome 1

À VOUS DE JOUER



— Les terres maudites —
Tome 1

STÉPHAN BILODEAU

RÉMY HURAU

ADA
J·E·U·N·E·S·S·E

Extrait de la publication

Copyright ©2011 Stéphan Bilodeau et Rémy Huraux
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 : 978-2-89667-489-3
ISBN numérique : 978-2-89683-234-7
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 Gilles Saint-Martin. 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 :

Louis-Pascal
Bombardier
(youko999)

Antoine Leclerc
(antoine)
Elise Sirois-Paradis

| | |
|--|---|
| Frédéric Roberge (pon349) | Marie Bombardier (Alizée) |
| Patrick Labonté (BartCode) | Carla Klinger |
| Émanuelle Pelletier Guay (Zozo) | William Bolduc (mordio7) |
| Chantal Lambert (AdriaNadorg) | Rick Ouellet (R.O) |
| Marc-Olivier Deschênes (Huntermeca) | Marguerite Audet Yelle (sirendenvel) |
| Alexandre Dumont (LDD_Fan) | Maxence Harbour (Maxence) |
| Sébastien Thomas Claude Mompéo (seb le français) | Émilie Nadeau (Timilie) |
| | Michel Giroux |
| | Dominic Turcotte |
| | Jessyca Bilodeau |
| | 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 |
| Prologue | 37 |
| La carte des baronnies du Sud | 45 |
| Les terres maudites | 47 |
| La quête | 51 |
| Félicitations ! | 265 |
| Annexe : feuilles de personnage | 269 |

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

Déterminez 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 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

Vous démarrez l'aventure avec un talent particulier de votre classe que vous ne

pouvez utiliser qu'une fois (il y aura des moyens de le régénérer). À chaque niveau pair (2, 4, 6, 8 et 10), vous obtiendrez un nouveau talent. Ces premiers talents sont des talents d'assaut (TA). Voici le talent de départ de chaque classe :

| GUERRIER / GUERRIÈRE | |
|---|----------|
| HARGNE | NIVEAU 1 |
| Agressivité passagère qui augmente les dégâts infligés de 5 points lors d'un assaut. | |
| ARCHER / ARCHÈRE | |
| ESQUIVE | NIVEAU 1 |
| Extrême rapidité qui permet d'éviter les blessures pendant 2 assauts. | |
| MAGICIEN / MAGICIENNE | |
| FOUDRE | NIVEAU 1 |
| Foudroie l'adversaire et lui inflige 10 points de dégâts. | |
| 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. | |



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, le héros possède 50 pièces d'argent.



Depuis 10 ans, le royaume de Gardolon vit des jours paisibles. Jeune et brillant apprenti de l'instructeur royal – le héros qui a jadis vaincu le maléfique Delmato –, vous rêvez d'aventures.

D'étranges créatures ont envahi les baronnies du Sud et c'est VOUS qu'on envoie à Wello pour éclaircir cette affaire. Dans cette première aventure, vous allez devoir rallier Shap en traversant les terres maudites !

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



Extrait de la publication

7me 2

