

Hoël Gradlon

La Nécropole sans Aurore

Livret des règles

Illustrations intérieures par Ernő Juhász



© 2026, Last Dawn Press

Avant toute chose...

La Nécropole sans Aurore n'est pas un livre comme les autres. Si vous le lisiez du début à la fin, il n'aurait absolument aucun sens et vous n'en retireriez aucun plaisir. Il s'agit d'un livre-jeu dont le principe de base est simple : vous démarrez l'histoire au paragraphe numéroté **1**, durant la lecture duquel vous serez confronté à un certain nombre de choix. Chaque choix vous proposera de vous rendre à un nouveau paragraphe numéroté. Une fois votre décision prise, ouvrez simplement le livre au paragraphe indiqué pour continuer l'histoire de façon interactive et mener à bien votre quête.

Outre le livre lui-même, vous devrez vous munir de trois dés à six faces, d'un crayon et d'une gomme. À défaut de dés, vous pouvez utiliser les pages de ce livre : en bas de chaque page se trouve imprimée l'illustration de trois dés que vous pouvez utiliser aléatoirement lorsqu'il vous est demandé de lancer les dés.

Les pages qui suivent et précèdent le premier paragraphe contiennent un ensemble de règles à consulter et suivre pour jouer à ce livre-jeu dans les règles de l'art.

Et maintenant, place à l'Aventure !

Avis aux aventuriers expérimentés

Vous avez probablement déjà deviné que l'aventure proposée par *La Nécropole sans Aurore* sera de longue haleine. Toutefois, si ce livre est plus épais que la moyenne, votre quête, elle ne sera pas forcément plus longue ou difficile que celles que vous avez déjà pu entreprendre dans d'autres univers.

Cependant, un soin méticuleux a été apporté à la conception et à l'équilibrage du système de jeu dans son intégralité. Aussi, si vous désirez bénéficier d'un plaisir de jeu maximal, nous vous recommandons fortement d'appliquer **toutes** les règles sans tricher. Cet avertissement est tout particulièrement vrai pour les combats, qui peuvent paraître difficiles ou injustes au premier abord.

Sachez qu'il n'en est rien, mais qu'une partie de la solution permettant de triompher de ce livre réside justement dans votre capacité à sortir vainqueur des combats et à trouver la bonne façon de les aborder.

Nous ne proposons pas de système de sauvegarde officiel, mais si jamais vous êtes amené à interrompre votre lecture, il vous suffira de faire une copie de votre *Feuille d'Aventure* et de la *Voûte Céleste* pour reprendre votre quête plus tard.

De même, si vous ne souhaitez pas utiliser la *Feuille d'Aventure*, la *Feuille de Combat*, la *Voûte Céleste* ou la *Carte Céleste* du livre, vous pouvez en imprimer vos propres exemplaires en scannant le code QR ou en vous rendant à l'URL ci-dessous :



<https://fr.lastdawnpress.com/download/>

Déterminer vos caractéristiques

Vous êtes Kyriil, le prince héritier de Kartahène. Préparé depuis votre plus jeune âge à prendre la succession de votre père, le roi Lozyr II, vous avez été entraîné au maniement des armes, à l'équitation ainsi qu'à bien d'autres activités physiques et intellectuelles. Mais, comme vous ne tarderez pas à le découvrir, vous êtes loin d'être parfait. Comme toute personne, vous disposez de caractéristiques, et qu'elles soient vos points forts ou vos points faibles, elles détermineront vos capacités à aborder certaines parties de l'aventure avec plus d'aisance, ou au contraire, avec plus de difficultés.

Vous trouverez ci-dessous votre *Feuille d'Aventure*. Elle regroupe toutes les caractéristiques vous décrivant ainsi que l'équipement ou les richesses que vous transportez. À vous de la tenir à jour en fonction de l'évolution de la situation.

Commençons par déterminer vos caractéristiques :


AGILITÉ : lancez un dé et ajoutez 6 afin de déterminer votre *total de départ* d'AGILITÉ. Cette caractéristique représente votre capacité à vous sortir de situations physiquement acrobatiques, que cela soit en combat ou en dehors. Notez le *total de départ* dans la partie droite de la case AGILITÉ ainsi que dans la partie gauche, cette dernière servant à retenir votre *total actuel* d'AGILITÉ.



VIE : lancez trois dés et ajoutez 12 afin de déterminer votre *total de départ* de VIE. Cette caractéristique représente votre force vitale et votre capacité à endurer les blessures. Si jamais elle devait atteindre zéro, vous succomberez immédiatement. Notez le *total de départ* dans la partie droite de la case VIE ainsi que dans la partie gauche, cette dernière servant à retenir votre *total actuel* de VIE.


CHANCE : lancez un dé et ajoutez 6 afin de déterminer votre *total de départ* de CHANCE. Cette caractéristique représente les faveurs accordées par le dieu Heol, et par là même la facilité avec laquelle votre destinée prendra le bon chemin. Notez le *total de départ* dans la partie droite de la case CHANCE ainsi que dans la partie gauche, cette dernière servant à retenir votre *total actuel* de CHANCE.

Vos totaux d'AGILITÉ, CHANCE et VIE seront amenés à évoluer au cours de l'aventure, mais ne pourront en aucun cas dépasser leurs scores de départ, sauf en des circonstances très particulières qui vous seront alors expliquées en détail.

ATTAQUE : lancez un dé et ajoutez 6 puis inscrivez le résultat dans la partie droite de la case ATTAQUE (symbolisée par ✎). Il s'agit là de votre *total de départ* d'ATTAQUE, votre capacité naturelle à attaquer un assaillant quelle que soit l'arme que vous maniez. Votre *total* d'ATTAQUE quant à lui sera déterminé en fonction de l'arme que vous utilisez, et est égal à son score d'ATTAQUE additionné à votre *total de départ* d'ATTAQUE. Chaque fois que vous changerez d'arme, calculez-le puis inscrivez-le dans la partie gauche de la case ATTAQUE. Votre *total* d'ATTAQUE est une composante déterminante lors des combats et représente la facilité avec laquelle vous pouvez briser la défense ennemie pour lui infliger des dégâts.

DÉFENSE : lancez un dé et ajoutez 12 puis inscrivez le résultat dans la partie droite de la case DÉFENSE (symbolisée par ). Il s'agit là de votre *total de départ* de DÉFENSE, votre capacité naturelle à amortir un coup, quel que soit votre équipement. Votre *total* de DÉFENSE quant à lui sera déterminé en fonction des différentes pièces d'équipement qui protègent votre corps et est égal à la somme de leurs scores de DÉFENSE additionnés à votre *total de départ* de DÉFENSE. Chaque fois que vous changez d'équipement, calculez-le puis inscrivez-le dans la partie gauche de la case DÉFENSE. Votre *total* de DÉFENSE est une composante déterminante lors des combats et représente la facilité avec laquelle vous pouvez parer une attaque ennemie pour empêcher tout dégât.

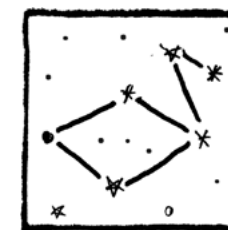
VITESSE : représente la vitesse avec laquelle vous vous déplacez. Cette caractéristique est primordiale en combat, car si vous vous révélez plus rapide que votre adversaire, vous aurez non seulement l'initiative pour porter le premier assaut, mais vous aurez aussi plus d'occasions d'effectuer des attaques. À l'inverse, si vous êtes plus lent, il aura l'initiative et portera des assauts plus souvent. Votre *total* de VITESSE est toujours compris entre 1 et 10, et plus il est élevé, plus vous êtes rapide. Pour le déterminer, soustrayez le poids (symbolisé par ) des vos armes et de tous vos équipements au nombre 10. Inscrivez le résultat dans la case VITESSE (symbolisée par ) et n'oubliez pas de le tenir à jour lorsque votre équipement évolue. Quoi qu'il arrive, vous ne pouvez porter un équipement dont le poids total serait supérieur à 9.

DÉGÂTS : représente les dégâts de l'arme actuellement utilisée. Si à un moment vous combattez avec votre seul couteau de chasse, inscrivez 1 dans la case DÉGÂTS (symbolisée par ) , sinon inscrivez-y les DÉGÂTS de l'arme manipulée. Les dégâts de l'arme sont soustraits à la VIE de l'adversaire chaque fois que vous le touchez. N'oubliez pas de tenir cette case à jour lorsque vous changez d'arme.

Les Constellations

Les astres dominent tout et toutes choses. Leur lumière guidera vos choix et votre destinée, loué soit Heol l'Étincelant !

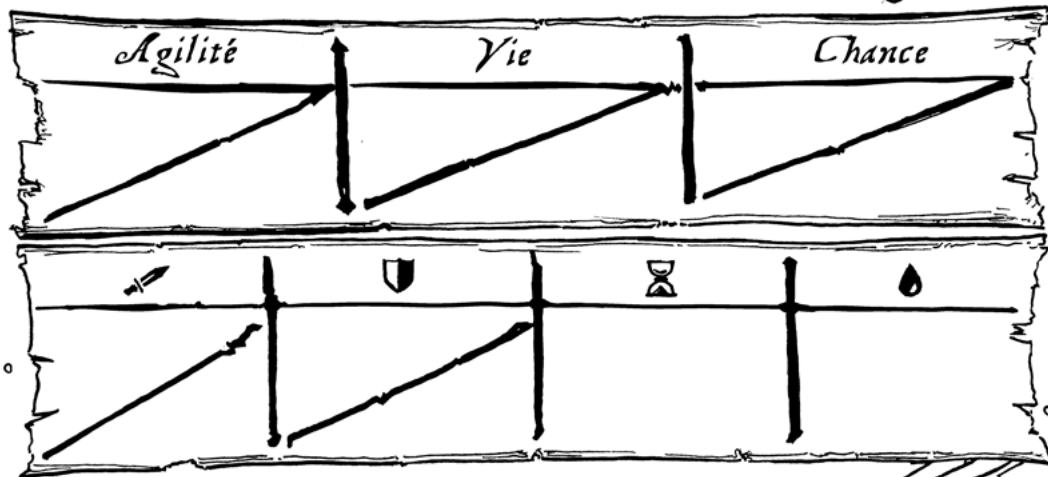
Ainsi, certaines actions que vous entreprendrez affecteront le cours des événements à venir, dans ce livre comme dans les suivants. Lorsque cela se produira, il vous sera demandé d'*Embraser une constellation* particulière de la voûte céleste. Vous devrez alors reporter le numéro qui vous sera donné à côté de cette constellation dans la *Voûte Céleste* ci-dessous, qui répertorie toutes les constellations. Pour lui rendre hommage, vous pouvez aussi tracer la constellation dans les cieux sur la *Carte Céleste* fournie en repérant les étoiles qui vous sont montrées dans le paragraphe concerné :



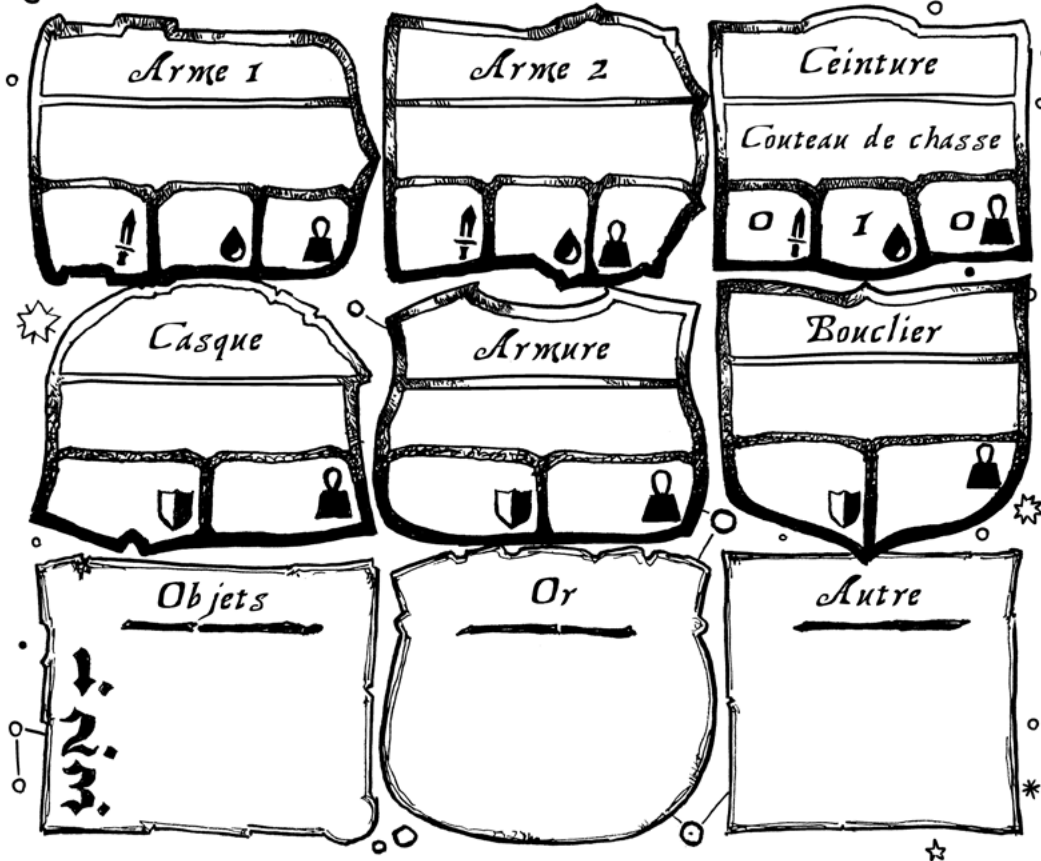
Il se peut que plus tard dans votre aventure, il vous soit demandé d'*Activer une constellation* spécifique. Si celle-ci a été *Embrassée* dans la *Voûte Céleste*, vous **devez** ajouter le numéro de cette constellation au numéro du paragraphe courant et vous rendre **immédiatement** au paragraphe résultant sans finir de lire le paragraphe où vous vous trouviez. Vous y découvrirez alors les conséquences de vos actions, en bien... ou en mal.

Exemple : vous vous trouvez au paragraphe numéro **214**. La lecture de celui-ci mentionne d'*Activer la constellation du Léopard*. En vous référant à votre *Voûte Céleste*, vous constatez que vous l'avez précédemment *Embrassée* avec le numéro **23**. La somme des deux numéros donne **237**. Vous **devez** alors vous rendre au paragraphe numéro **237**, et ce, sans lire la suite du texte du paragraphe numéro **214**.

Feuille d'Aventure



Équipement

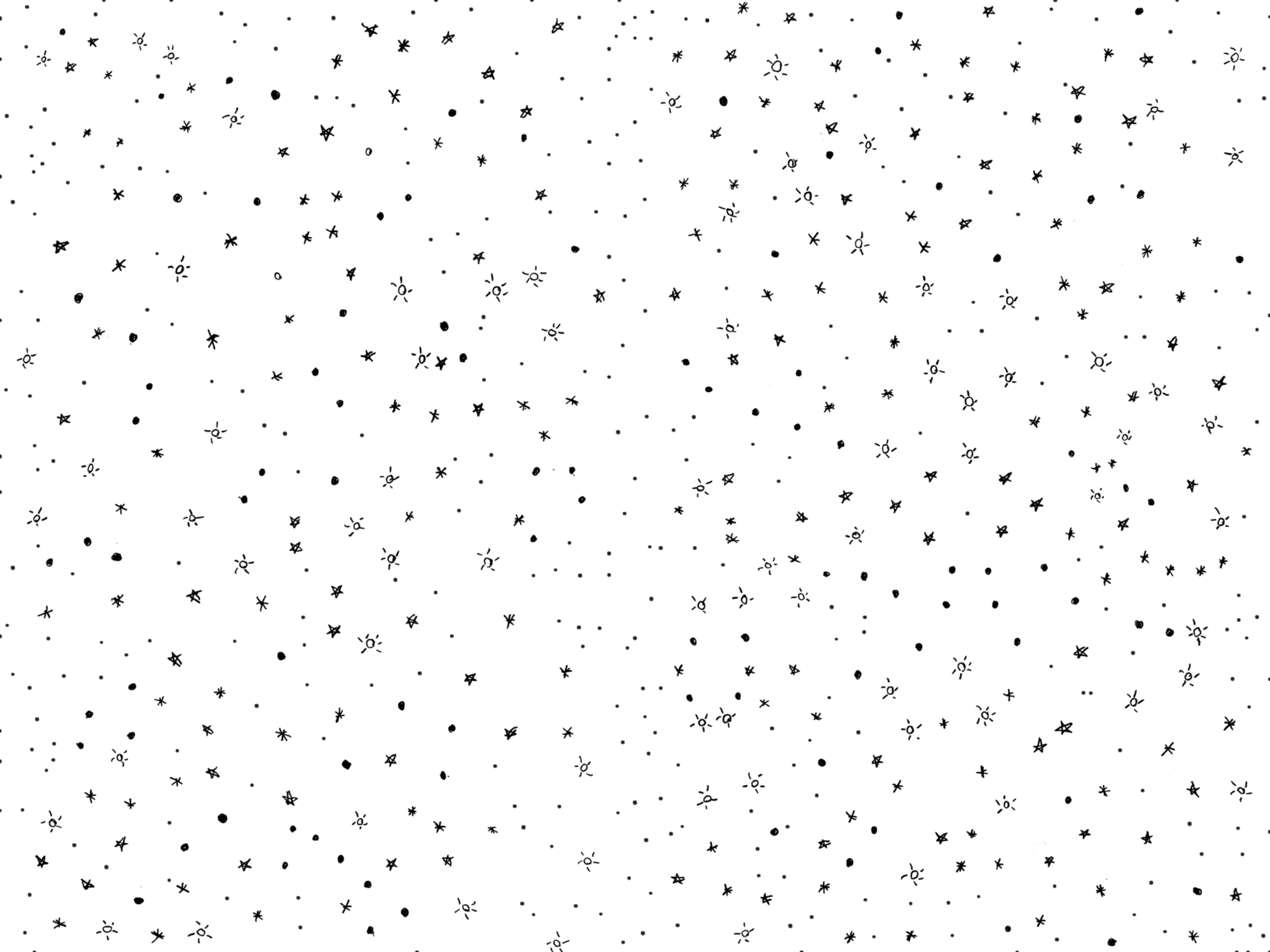


Feuille de Combat

Nom	Vie					Vous Blesse	Blessé avec

Piste d'Initiative

≤ -5										
-4										
-3										
-2										
-1										
0										
1										
2										
3										
4										
≥ 5										



Voûte Céleste

Arbre de Vie		Houle	
Bossu		Lys	
Bouclier		Lépreux	
Chameau		Lézard	
Cheval		Mouche	
Coquillage		Mouton-nuage	
Corbeau		Mûrn	
Couronne		Navire	
Croix Astrale		Oasis	
Crâne		Œil Lugubre	
Cygne		Paon	
Danseuse		Papillon	
Dent		Parchemin	
Épée		Phénix	
Flamme		Poisson	
Flûte d'Os		Poulpe	
Flèche		Pyramide	
Fourmi		Sapin	
Gouvernail		Sipha	
Goître Proéminent		Spirale	
Gynoug		Taureau	
Hache		Tibia	
Harpe		Trident	
Heol		Urne	
Hippogriffe		Vépard	

Mort et Victoire

Si jamais votre *total* de VIE tombe à zéro, vous mourez instantanément et votre quête prend fin. Après avoir pris un repos bien mérité et médité sur les raisons de votre échec, n'hésitez pas à tenter à nouveau l'aventure. Pour cela, rien de plus simple : effacez votre *Feuille d'Aventure* ainsi que la *Voûte Céleste* et la *Carte Céleste*, déterminez à nouveau vos caractéristiques puis redémarrez l'aventure au paragraphe numéro **1**. Les astres vous ont donné une seconde chance. Profitez-en pour explorer de nouvelles voies ; qui sait, la victoire pourrait bien s'y cacher...

Mais si vous parvenez jusqu'au bout de l'aventure, conservez une copie de votre *Feuille d'Aventure* ainsi que de la *Voûte Céleste* et de la *Carte Céleste*. En effet, *Constellations* est une saga qui se déroule sur plusieurs tomes et les conséquences de vos actes telles que consignées dans la *Voûte Céleste* auront des répercussions dans la suite de vos aventures, elle sera donc nécessaire pour jouer aux prochains livres.

Testez votre Agilité et Tentez votre Chance

Lors de certaines acrobaties particulièrement délicates, il vous sera indiqué *Testez votre Agilité*. Pour cela, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre *total* d'AGILITÉ, vous avez réussi l'épreuve, sinon vous avez échoué.

De même, parfois, lorsque vos capacités sont poussées dans leurs retranchements, la situation ne tient qu'à un fil et il vous faudra alors vous en remettre à la Chance. Lorsqu'il vous sera indiqué *Tentez votre Chance*, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre *total* de CHANCE, vous êtes *chanceux*, sinon vous êtes *malchanceux*. Attention ! Forcer le destin à répétition n'est pas une chose appréciée par Heol ; aussi, chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra déduire 1 point de votre *total* de CHANCE. Vous découvrirez vite que votre CHANCE, comme tout le reste, finira par s'épuiser.

Déroulement des Combats

La Nécropole sans Aurore est une aventure périlleuse au cours de laquelle vous aurez à affronter de nombreux adversaires afin de rester en vie et de parvenir à vos fins. Lorsqu'il vous sera demandé de combattre, procédez selon les règles ci-dessous :

Choix de l'arme

Avant le début du combat, vous devez choisir avec quelle arme vous allez mener l'affrontement. En plus des armes que vous trouverez lors de votre aventure, vous portez toujours à la ceinture votre fidèle couteau de chasse. Celui-ci ne prend pas de place dans votre équipement et ne peut pas être perdu ou abandonné. Ainsi, si vous n'avez pas d'armes, ou si vous n'en avez plus, considérez que vous combattez avec ce couteau.

Les armes que vous trouverez se divisent en deux catégories : armes *tranchantes* (couteaux, épées, lances...) et les armes *contondantes* (bâtons, marteaux, masses d'armes...). Choisissez judicieusement, car certains adversaires peuvent être plus vulnérables à certains types d'armes qu'à d'autres. Votre couteau de chasse est une arme *tranchante*.

Si vous transportez deux armes, vous avez la possibilité de choisir celle que vous allez utiliser pendant toute la durée du combat.

Sauf mention contraire, il n'est pas possible de changer d'arme au cours d'un combat, tout cela se déroulant bien trop rapidement !

Si jamais vous êtes amené à perdre votre arme au cours d'un combat, et là encore sauf mention contraire qui stipulerait que vous pouvez utiliser votre arme secondaire, vous devrez achever votre adversaire à l'aide de votre couteau de chasse (pensez à ajuster votre *total* d'ATTAQUE et vos DÉGÂTS en conséquence). À la fin du combat, à moins que le contraire ne vous soit indiqué, vous avez la possibilité de ramasser l'arme perdue.

Surprise

Exception à la règle ci-dessus : si jamais le texte indique que vous êtes *Surpris*, l'adversaire vous tombe littéralement dessus par surprise et vous n'avez pas le temps de choisir votre arme. Vous combattez alors avec la dernière arme utilisée, pour le meilleur comme pour le pire !

Feuille de Combat

À côté de votre *Feuille d'Aventure* se trouve la *Feuille de Combat*. Elle permet de suivre le déroulement intégral d'un combat contre un ou plusieurs adversaires. Commencez par y reporter le nom ainsi que les caractéristiques de vos adversaires. Puis, pour chacun d'eux, calculez les cases VOUS BLESSE et BLESSÉ AVEC. Elles indiquent respectivement le résultat minimum au lancer de dés pour que l'adversaire vous blesse lors de son assaut et le résultat minimum au lancer de dés pour que vous le blessiez lors de votre assaut. Ces scores seront très utiles pour fluidifier le combat.

Pour calculer VOUS BLESSE, soustrayez l'ATTAQUE de l'adversaire de votre *total* de DÉFENSE. Si le résultat est inférieur à 1, considérez qu'il vaut 1.

Pour calculer BLESSÉ AVEC, soustrayez votre *total* d'ATTAQUE de la DÉFENSE de l'adversaire. Si le résultat est inférieur à 1, considérez qu'il vaut 1.

Piste d'Initiative



Une fois les caractéristiques de vos adversaires reportées sur la *Feuille de Combat*, vous devez sélectionner la bonne *Piste d'Initiative* des assauts, c'est à dire qui de vous ou de votre adversaire tentera de porter le premier coup, mais aussi à quelle fréquence ceux-ci s'enchaîneront de part et d'autre.

Cet ordre est primordial et peut faire lourdement pencher la balance dans un sens comme dans l'autre. Il repose sur le rapport entre votre vitesse et celle de l'adversaire.

Plus vous serez rapide par rapport à lui, plus vous aurez la possibilité de tenter de porter des coups et vous aurez même peut-être l'initiative du combat.

Pour sélectionner la *Piste d'Initiative*, commencez par calculer le *Quotient de Vitesse* en soustrayant la VITESSE de l'adversaire de votre propre VITESSE. La VITESSE dépendant du poids de vos équipements, vous comprendrez vite que vous aurez à choisir judicieusement entre être bien protégé des coups ou être rapide.

Ensuite, repérez la *Piste d'Initiative* sur votre *Feuille de Combat* qui démarre par le *Quotient de Vitesse* que vous avez calculé : il s'agit de celle à utiliser pour l'affrontement.

Lors du combat, vous déroulez les assauts en suivant la *Piste d'Initiative* : chaque symbole  indique que vous tentez de porter un assaut, alors que chaque symbole  indique que c'est l'ennemi qui tente de porter un assaut. La répétition de plusieurs symboles identiques d'affilée indique que le protagoniste concerné effectue plusieurs assauts à la suite.

Une fois tous les assauts de la *Piste d'Initiative* effectués, reprenez-la au départ pour un nouveau déroulé, et ce, jusqu'à la fin du combat. Si un événement modifie votre VITESSE ou celle de votre adversaire, vous devez immédiatement sélectionner une nouvelle *Piste d'Initiative* et la démarrer depuis le début. Ceci n'affecte pas le nombre d'assauts déjà terminés sur la *Piste d'Initiative*.

Exemple : vous portez une armure de cuir légère, vous avez une VITESSE de 6 et vous rencontrez un MENDIANT nu comme un ver ayant une VITESSE de 8. Le *Quotient de Vitesse* du combat sera donc de -2 . La *Piste d'Initiative* indique :

-2										
------	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---

Le MENDIANT portera non seulement le premier assaut, mais bénéficiera également de deux assauts d'affilée après votre premier coup.

Assaut

Le protagoniste qui dirige l'assaut doit lancer trois dés et en faire la somme afin de déterminer sa *Force d'Attaque*.

Dans le cas d'une attaque de votre part, si votre *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à BLESSÉ AVEC, le coup a porté, sinon il a été bloqué ou évité et l'on passe à l'assaut suivant sur la *Piste d'Initiative*. De même, dans le cas d'une attaque de votre adversaire, le coup porte si sa *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à VOUS BLESSE.

Si le coup a porté, il inflige les DÉGÂTS de l'arme maniée à ce moment-là par l'auteur de l'assaut (vous ou l'ennemi). Ceux-ci sont retranchés du *total* de VIE de l'adversaire. Il existe deux exceptions à cette règle qui sont décrites plus bas : l'utilisation d'un bouclier et les coups critiques.

Si le *total* de VIE de l'adversaire descend à 0, celui-ci est vaincu (mais pas forcément mort).

Sinon on passe à l'assaut suivant en se référant à la *Piste d'Initiative* pour en déterminer l'auteur.

Armes de jet

Les *armes de jet* peuvent être utilisées comme des armes classiques et suivent donc les règles des assauts décrites ci-dessus. Cependant, lors de votre assaut, au lieu d'attaquer de façon classique, vous pouvez aussi décider de *lancer* l'arme contre votre adversaire afin de lui infliger une grave blessure.

Pour cela, au lieu de lancer trois dés comme pour un assaut normal, *Testez votre Agilité*. Si le test est réussi, votre arme le frappe de plein fouet. Elle inflige le triple des DÉGÂTS indiqués dans ses caractéristiques sans tenir compte de la DÉFENSE de la cible, à moins que la description de l'arme n'indique un autre effet. Si le test est raté, vous manquez votre but et vous avez gâché votre assaut. Attention ! Dans les deux cas, l'*arme de jet* est définitivement perdue et ne pourra pas être ramassée, aussi choisissez avec soin du moment de *lancer* votre *arme de jet*.

Boucliers

Lorsqu'un coup porte contre vous, si vous portez un bouclier, en plus de la DÉFENSE procurée par celui-ci, vous avez une chance supplémentaire de pouvoir bloquer le coup.

Pour cela, lancez un dé et référez-vous à la description du bouclier. Celle-ci vous indiquera quel résultat est nécessaire pour bloquer le coup.

Exemple : vous possédez un BOUCLIER DE BOIS dont la description indique : «En cas de coup reçu, lancez un dé. Vous bloquez le coup sur un résultat de 6.» Le MENDIANT (oui oui, le même que tout à l'heure) vous touche lors d'un assaut. Vous lancez un dé et faites 4. Pas de chance, malgré votre bouclier, vous n'avez pas réussi à bloquer l'attaque et subissez donc les DÉGÂTS de l'arme utilisée contre vous. Si vous aviez fait un 6, vous n'auriez subi aucun DÉGÂT.

Coups critiques

Lorsque vous lancez les dés pour calculer votre *Force d'Attaque* ou celle de votre adversaire, si vous obtenez un triple, c'est un coup critique qui a été porté !

Vous n'avez alors pas à la comparer à VOUS BLESSE ou BLESSÉ AVEC, le coup porte automatiquement. Seul un bouclier, si vous en portez un, vous permet de tenter de bloquer un coup critique qui vous est porté.

Pour en connaître l'effet, référez-vous au paragraphe décrivant le combat et suivez le renvoi de paragraphe en cas de coup critique. En effet, les coups critiques auront des conséquences différentes en fonction de l'affrontement et selon qu'ils sont portés par vous ou par vos adversaires. De plus, très souvent, ils auront même des effets différents en fonction de votre type d'arme.

Exemple : vous lancez l'assaut contre un MENDIANT (le frère du précédent) avec votre gourdin. Vous lancez les trois dés et obtenez 5, 5 et 5. Félicitations, vous avez porté un coup critique ! Sans même regarder la caractéristique BLESSÉ AVEC du MENDIANT, vous suivez le renvoi vers un nouveau paragraphe précédé par «Si vous infligez un coup critique au mendiant».

Fuite

Il se peut que lors de certains combats, la *Fuite* vous soit proposée. À vous de choisir si vous désirez vous défilier. Sachez simplement que les conséquences peuvent être funestes si la situation dégénère. De plus, si vous avez abandonné votre arme lors du combat, vous n'aurez pas le temps de la ramasser et devrez continuer votre périple sans elle.

Combat contre plusieurs adversaires

La plupart des combats vous opposeront à une seule créature, mais il est possible que, lorsque les circonstances l'exigent, vous soyez confronté à plusieurs, voire à un groupe de créatures.

Le texte vous indiquera alors si :

- Vous les combattez toutes comme s'il s'agissait d'un seul adversaire : les caractéristiques représenteront alors le groupe de créatures dans son ensemble.
- Vous les combattez l'une après l'autre : vous devrez combattre la 1re créature comme si elle était seule puis, une fois qu'elle est vaincue, passer à la 2e, et ainsi de suite.

Vous les combattez simultanément : c'est ici la situation la plus désavantageuse, car vous faites bel et bien face à plusieurs adversaires qui vont tenter de vous submerger ! Vous allez devoir déterminer une *Piste d'Initiative* par adversaire et celles-ci se dérouleront en parallèle. Lorsque cela sera le tour de l'assaut d'un ou plusieurs adversaires, ils vous porteront un coup selon les règles habituelles. Mais lorsque cela sera votre tour, vous devrez obligatoirement porter l'assaut contre l'adversaire concerné par la *Piste d'Initiative*. Si plusieurs *Pistes d'Initiative* indiquent au même moment que vous êtes censé porter l'assaut, vous devrez choisir laquelle utiliser et donc quel adversaire frapper, les autres assauts étant automatiquement annulés. Vous découvrirez vite qu'il est extrêmement dangereux de combattre plusieurs adversaires simultanément.

Équipement

Vous équiper correctement est crucial pour parvenir au terme de votre aventure, sans cela, c'est la mort assurée.

Quoi qu'il arrive, vous portez toujours à votre ceinture votre fidèle couteau de chasse. Celui-ci a un **POIDS** de 0, une **ATTAQUE** de 0 et inflige 1 point de **DÉGÂTS**. Il s'agit d'une *arme tranchante*. Vous ne pouvez ni l'abandonner, ni le perdre, ni être désarmé lorsque vous l'utilisez, aussi il est toujours disponible comme arme pour démarrer un combat, même si vous êtes *Surpris*. Si le texte d'un coup critique vous dit que vous êtes désarmé alors que vous portez le couteau, ignorez-le et infligez les **DÉGÂTS** normaux de l'arme à la place, sauf si le texte du coup critique a prévu une autre possibilité.

En plus du couteau, vous pouvez transporter jusqu'à deux armes, une en main et l'autre à votre ceinture ou dans votre dos. Les armes augmentent votre total d'**ATTAQUE** en combat. Certaines armes portent la mention *arme à deux mains*, ce qui signifie qu'elles occupent les deux emplacements d'armes et que vous ne pouvez pas utiliser de bouclier en combat tant que vous les transportez, celui-ci restant simplement attaché à votre dos.

Si vous transportez plusieurs armes, vous devrez déterminer votre arme principale et l'indiquer comme telle sur votre *Feuille d'Aventure*. Il s'agit de l'arme que vous portez à la main et utiliserez en combat. Vous pouvez uniquement la changer au début d'un combat – à moins que vous ne soyez *Surpris* –, et à chaque fin de paragraphe (juste avant de suivre un renvoi de paragraphe) – à moins que vous ne soyez engagé dans un combat.

Ainsi, lorsqu'un combat démarre, vous avez seulement le temps de choisir quelle arme utiliser et devrez ensuite effectuer l'intégralité du combat avec celle-ci, sauf si le texte du combat indique le contraire.

De même, si l'introduction du combat indique la mention *Vous êtes Surpris*, alors l'adversaire vous a attaqué par surprise et vous êtes obligé de combattre avec votre arme principale, car vous n'avez pas le temps d'en changer.

En dehors d'un combat, vous êtes libre d'abandonner une arme pour en ramasser une autre, mais à aucun moment vous ne pouvez transporter plus de deux armes ou une seule *arme à deux mains*.

Outre vos armes, vous pouvez vous équiper d'un casque, d'une armure et d'un bouclier. Chacune de ces pièces d'équipement vous alourdit et vous ralentit, mais augmentera aussi votre *total* de **DÉFENSE** en se cumulant à votre *total de départ* de **DÉFENSE**. Les armures et les casques augmentent votre défense brute, tandis que les boucliers vous autorisent en plus à lancer un dé lorsqu'un coup de l'adversaire porte, et éventuellement de le parer si le résultat est dans la zone de défense du bouclier.

Objets

Votre sac à dos a tout juste assez de place pour stocker trois objets. Attention : une arme ou une pièce d'équipement (casque, armure, bouclier) n'est pas considérée comme un objet ! Les objets sont des trésors de plus petite taille qui pourront vous être utiles lors de vos pérégrinations. Si vous possédez déjà trois objets lorsque vous en découvrez de nouveaux, vous êtes libre d'utiliser ou d'abandonner un ou plusieurs objets en votre possession avant de ramasser ce que vous venez de trouver. Vous découvrirez bien assez vite que la gestion de votre inventaire est délicate et tout aussi importante que celle de votre équipement.

Et maintenant, tournez la page !

INCIPIT

Depuis la nuit des temps, les Hommes ont scruté la voûte céleste en quête de réponses.

De leur fragilité mortelle est née la quête de sens, d'absolu et de soumission à des forces supérieures qui les dépassent tous. Les pâles orbes qui illuminent les cieux à la nuit tombée ont été tour à tour observés, nommés, romancés, craints et vénérés, mais ils n'ont jamais répondu.

La nature ayant horreur du vide, les habitants d'Anaon n'ont eu de cesse, au fil des millénaires, de cartographier avec méthode ces éternels gardiens. Ils ont fini par regrouper les étoiles entre elles, formant d'intrigantes figures évoquant leur quotidien comme leurs mythes : LES CONSTELLATIONS.

Les Hommes naissent et meurent sous l'égide de ces Constellations. Il est même murmuré par les druides d'Yrma que celles-ci sont non seulement les témoins silencieux de nos actes les plus secrets, mais aussi les forces qui en imposent les conséquences au reste de l'Univers. Certains parmi eux vont encore plus loin et professent que tout être vivant n'en est que le pion servile et dénué de libre arbitre. La vérité se situe probablement entre les deux...

Aujourd'hui, sous leur règne immuable, s'ouvre l'un des plus importants chapitres de l'Histoire des Hommes.

Rendez-vous au **1**.