



4 **ABSTRACT**
donjon

RÉDITS

Un jeu de Matthew J. Hanson

Direction éditoriale : Franck Plasse

Traduction : Cédric Ferrand, Patrick Perret et Gabriel Ollier

Textes additionnels : Jean Balczesak, Cédric Ferrand, Bruce Heard, Patrick Perret et Franck Plasse

Couverture et ouvertures de chapitre : Camille Kuo

Illustrations : Jeshields, Whitney Misch, Miguel Santos et Didier Guiserix

Direction artistique, mise en page et cartographie : Maxime Plasse

Correction : Frédéric « Danilo » Toutain

Abstract Donjon © 2018-2019 est un jeu édité par les XII Singes © 2018-2019 authorized version of Abstract Dungeon © 2014 Sneak Attack Press. La marque Abstract Donjon, le logo Abstract Donjon, la marque Les XII Singes, le logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell ©. La marque Abstract Dungeon, le logo Abstract Dungeon, la marque Sneak Attack Press, le logo Sneak Attack Press sont la propriété de Sneak Attack Press ©. Le scénario *La dernière nuit* est © Jean Balczesak. Tous droits réservés. Il a été publié pour la première fois en 1986 dans le numéro 31 de Casus Belli 1^e édition. Le scénario *La septième épreuve* est © Bruce Heard. Tous droits réservés. Il a été publié pour la première fois en 1982 dans le numéro 11 de Casus Belli 1^e édition.

www.les12singes.com

<http://www.sneakattackpress.com>

ISBN : 978-2-37441-392-1



Réalisé et fabriqué dans le respect de la convention européenne des droits de l'homme, de la convention européenne des droits de l'enfant et de la législation environnementale européenne (biodiversité, ressources naturelles, air, eau et déchets).

Imprimé par Standartu Spaustuve
(Darius ir Girėno g. 39, Vilnius 02189, Lituanie).

DU DUNGEON AU DONJON...

Tous nos remerciements et nos félicitations aux *Abstract Pledgers* qui ont choisi d'offrir une expérience ludique inédite à leurs dés et qui ont financé cette version française :

PATRICK ABITBOL, ISMAÏL AHMED, OLIVIER ALLAIRE, AUDEBERT, JÉRÉMY AVELINE, BESSET AYMERIC, RUDY BAER, ARNAUD BALL, JASON BARANOWSKA, FABIEN BARBIER, MATHIEU BARDOUX, DAVID BARTHELEMY, DIDIER BAUMONT, CEDRIC BAYLE, PASCAL BEHEM, SEBASTIEN BELLET, NICOLAS BERNARD, JULIEN BERNAT, STÉPHANE BERTIN, LILIAN BEZARD, FLORENT BIENFAIT, IVAN BIZOUARN, THOMAS BLONDIAUX, GUILLAUME BLOSS, SAMY BODSON, SAM BONET, SYLVAIN BONNEAU, CHRISTOPHE BORDONADO, VINCENT BOULANGER, LOIC BOURCERET, NICOLAS BOURGEOISAT, NICOLAS BOYAT, YANN BRUYERE, JÉRÔME BUARD, CHRISTOPHER BURNEL, FLORENT CADIO, ROMAIN CAMPIONI, CLÉMENT CARPENTIER, JULIEN CASATI, SERVAN CHAILLOT, MAXIME JUDON-GERLITZER, SYLVAIN CHAUVET, PIERRE CHIMY, FLORENT CHOLET, ROSSIGNOL CHRISTOPHE, FERY CLAUDE, GUILLAUME CLERFEUILLE, YANN COLLETTE, EDOUARD CONTESSE, PASCAL CORMIER, KEVIN CORSIEZ, LUDOVIC COSNIER, ETIENNE COUTANT, OLIVIER CRÉSPIN, ROMAIN D'HUISSIER, JEAN-FRANCOIS DABOMPRES, DANNEMOGE, FLORENT DALLO, XAVIER DARAGON, CORENTIN DARCY, OLIVIER DARLES, ARNAUD DARS, LOIRAT DAVID, GHISLAIN DE FROBERVILLE, OLIVIER DE ZUTTER, JULIEN DEBLADIS, VALENTIN DEBRET, MATTHIEU DECLERCQ, FRED DELHAYE, STEPHANE DEMATTEO, PHILIPPE DEPRIESTER, MARC-ANTOINE DEROO, JEAN CHRISTOPHE DESOBLIN, FRÉDÉRIC DEUX, NICOLAS DOBIN, FRÉDÉRIC DORNER, MAXIME DROUOT, DOROTHÉE DUVAL, CHRISTIAN FAURE, JOSÉ FERNANDES, ROMAIN FLEURANT, GAËL FRANQUET, FLORIAN FREIDIG, JEAN FRIDRICI, VINCENT FURSTENBERGER, JEAN-YVES GAUCHER, PIERRE GAVARD-COLENNY, PIERRE-MARIE GAVAT, STEPHANE GELGOOT, DAVY GERARD, FREDERIC GHESQUIERE, ROMAIN GIRARD, SYLVAIN GLAIZE, JEAN-BAPTISTE GLAUDA, VICTOR GODON, ROMAIN GOMEZ, BENOÎT GRIMAUD, LAURENT GRIMBERT, DAVID GROSSOLEIL, FRANÇOIS-XAVIER GUERARD, ETIENNE GUERRY, ROBIN GUERY, BIGOT GWENOLE, SEBASTIEN HAGUE, PIERRE-YVES HAINAUX, MICKAEL HAIRION, DAMIEN HALLAUX, PHILIPPE-ARNAUD HARANGER, THOMAS HAY, LUDOVIC HEINRICH, FRANÇOIS HENRY, GAËL HENRY, MICKAEL HIVER, FABRICE HUBERT, DENIS HUNEAU, DIDIER ILLAN, NICOLAS JACQUEMARD,

MAXIME JAMMET, DESCARPENTRIE JEAN, SÉBASTIEN JEANNE-BROU, PATRICK JEGU, JÉRÔME JOCAL, JEAN-FRANÇOIS JOUANNETEAU, LUDOVIC JOVENAUX, STEPHANE JULLIAN, PHILIPPE KERZAON, GALON KEVIN, PIERRE-EMMANUEL KIRSA, JULIEN KLOETZER, CYRILLE KOSOVSKY, JEAN-PHILIPPE LABALETTE, MATHIEU LABOIS, JEAN-MARC LAHOTTE, CEDRIC LAMEIRE, ADRIAN LATASTE, MORGAN LATERRADE, CHRISTOPHE LAUDON, MAXIME LAURENT, SYLVAIN LAVENANT, LOIC LAVORATO, MICKAËL LE, PHAT-LONG LE HUYNH, NURTHOR LE NOIR, FABIEN LEBRUN, WILLIAM LEBUHOTEL, ARNAUD LECOINTRE, ARNAUD LEOBET, ETIENNE LEROY, DIDIER LEVEQUE, LAURENT FERREBOEUF, THIBAUT LONGUEPEE, JEAN-FRANÇOIS LOQUEN, FRÉDÉRIC LUDGER, BASTIEN LYONNET, SÉBASTIEN MALANGEAU, FRANCK MALARTIC, FLORIAN MALBRANQUE, FABRICE MANGIN, PHILIPPE MARICHAL, FLORIAN MARINIER, MICHAËL MARQUANT, ARNAUD MARTIN, RICHARD MARTINET, FABIEN MARTINET, KEVIN MASCART, LAURENT MASSEZ, BRICE MASTRUZZO, GAËL MATHEY, ARNAIZ MATHIEU, HERVÉ MAUGIS, TORRES SEBASTIEN MAXIMILIEN, PIERRICK MAY, FRANCOISE MENET, LAURENT MENU, PIERRE MERCIER, PATRICE MERMOUD, ALEXANDRE MEUNIER, SEBASTIEN MICHEL, PHILIPPE MICHELI, THOMAS MICHELIN, ADRIEN MIGNONE, MARC MILEUR LE PLAINE, MATTHIEU MINNE, JULIEN MONDOLONI, CHRISTOPHE MONTASTIER, EMMANUEL MONTECOT, JEAN-CHRISTOPHE MORAND, MAXIME MOUGEOT, JOHANN MOURLON, BERTRAND MULLON, OLIVIER MURITH, NICOLAS MUZET, ALAIN NEVANT, AURÈLE NICOLET, PASCAL OLIET, ROBINEAU OLIVIER, ORP & DRAGON MOUCHE, GAULTIER PACAULT, BRUNO PANN, JOCELIN PASQUALI, ARNAUD PICHON, ROBERT PISCIONE, VINCENT POIREL, SYLVAIN POUILLY, MIKAEL POUJOL, XAVIER PRIOUR, BENJAMIN PRUVOST, PIERRE-ETIENNE QUINTIN, BENOIT RANGEL, FRANÇOIS RAUZIL, GABRIEL RECOPE, STEPHANE RENARD, THOMAS RENAUDIER, THOMAS REVERDY, THOMAS REY, JULIEN RICHARD, BRICE RIGOT, MAXIME ROBINET, PIERRE ROSENTHAL, FREDERIC ROUMY, FLORENT RUARD-DUMAINE, EMMANUEL RUAUD, VINCENT RUBY, MELVIN SALIGNAT, MIQUEL SAUZE, NICOLAS SCHOTT, SÉBASTIEN SCHWENDIMANN, ROGERIEUX SÉBASTIEN, LAURENT SIFFERT, JOSEPH SOMMOVIGO, DAMIEN SORNETTE, DANIEL SZYMANSKI, CHRISTOPHE TASSIAUX, NICOLAS TAUZIN, EMMANUEL THIBERT, ARMAND THIEBAUD, SIMON TOULET, CLÉMENT TYACK, CEDRIC VAN DER VEKEN, ARNAUD VASELIN, OLIVIER VAUDELET, FREDERIC VELASCO, RENAUD VELTER, SÉBASTIEN VENUAT, PHILIPPE VERGE-BRIAN, SIMON VERGOZ, JACQUES VICTORY, GUILLAUME VIDAL, LOÏC WEISSBART, VIVIEN WIKLUND, JULIEN XAVIER, PORCHET YANICK, VINCENT ZIEC.

Et les magasins PHILIBERT, GEEK CENTER, LE BAZAR DU BIZARRE, L'ÉCHOPPE DES JEUX, LA CRYPTÉ DU JEU, TROLLUNE, ARCADIA, LA LIBRAIRIE DU MANOIR, LA BOUTIQUE CASUS BELLI.

UN MOT DES XII SINGES

DES UNIVERS... ET DES RÈGLES

Évidemment si nous publions du jeu de rôle, c'est que nous aimons les mondes de fiction. Mais comme il s'agit de jeux, c'est aussi que nous aimons les règles, parce qu'elles permettent de voyager dans ces univers imaginaires et d'y créer des tensions dramatiques. L'inventivité des auteurs que nous éditons n'a cessé de nous intéresser, de nous surprendre et de nous fasciner. Parfois, ce sont des créations chez d'autres éditeurs qui ont retenu notre attention, et nous n'avons pas hésité à tisser des liens pour les décliner ou les traduire. C'est le cas d'*Abstract Dungeon*. L'idée de départ était insolite : tous les dés sont lancés au début d'une aventure puis utilisées au fur et à mesure des scènes. Nous avons gardé cette approche en tête, estimant qu'elle pouvait peut-être se révéler pertinente pour un jeu dans lequel la gestion des ressources serait une question centrale... Puis un jour, un concours de circonstances a libéré un créneau dans une séance de test et nous avons *Abstract Dungeon* sous la main. Il nous a fallu moins d'une heure pour saisir tout le potentiel du jeu : un *role-playing* tout à fait inédit, à la fois stratégique et narratif !

UNE ŒUVRE DE FANS

Nous n'étions pas les seuls à nous enthousiasmer pour *Abstract Dungeon*. D'autres avaient déjà bien rodé l'usage du jeu, le poussant dans ses retranchements et en tirant des leçons intéressantes. Plusieurs possédaient des traductions et des adaptations maison. Nous leur avons naturellement ouvert les portes de cette version française. Nous publions donc la traduction des règles de Cédric et Patrick. Plus qu'une traduction, c'est une revisite complète, basée sur leur expérience et leurs échanges avec d'autres MJ, enrichie d'une quarantaine de notes et d'exemples. Et pour l'univers et les scénarios le texte de Gabriel. Ils disposaient d'autres matières, qui ajoutées à nos créations pour nos propres parties permirent d'étoffer *Abstract Donjon* – la VF d'*Abstract Dungeon* – de suppléments comme *Abstract Univers* ou *Drakonheim*.

ET DES GUESTS STARS

Enfin, dans sa dernière ligne droite, l'aventure *Abstract Donjon* a pris une saveur toute particulière. Après avoir rejoué quelques grands classiques dont nous étions régalez lors de nos premières années de rôlistes (au siècle dernier !), nous avons pris contact avec leurs auteurs. C'est ainsi que ce livre contient des histoires de Jean Balczesak et de Bruce Heard ainsi que des illustrations de Didier Guiserix. Et que nous avons pu réunir une sélection de scénarios de Denis Beck (nos « madeïnes de Proust ») dans le supplément *Abstract Aventures* ! Mille mercis, messieurs !



TABLE DES MATIÈRES

RÈGLES DU JEU	9
La dernière nuit	10
Création des personnages	28
Les règles	40
<i>Mise en place</i>	40
<i>Les réserves de dés</i>	40
<i>Déroulement de la partie</i>	41
<i>Surmonter un obstacle</i>	42
<i>Résoudre un combat</i>	43
<i>Remporter un défi</i>	50
<i>Les restaurations</i>	52
Expérience et montée de niveau	54
Les notions de base pour le MJ	56
Mener une partie d'Abstract Donjon	67
<i>Construire une scène</i>	67
<i>Rencontre sans opposition</i>	69
<i>Pimenter les scènes</i>	69
<i>Surprise</i>	73
<i>Ordre des épreuves</i>	74
<i>Les contraintes</i>	74
<i>Dommmages hors combats et défis</i>	75
<i>Expérience</i>	75
<i>Les traits</i>	76
Les trésors	79
Encyclopédie des obstacles, adversaires et défis	82
Encyclopédie des trésors	119
LES AVENTURES	141
Le Creux Morvan	142
Aventure : Dans la Sombre Forêt	160
Aventure : La Tour Brisée	168
Aventure : La pâtissière orc	183
Aventure : La 5^e épreuve	192
Feuille de personnage	208

ABSTRACT donjon

Abstract Donjon

VF d'Abstract Dungeon, assortie d'une quarantaine de notes et exemples des traducteurs ainsi que de deux nouveaux scénarios.



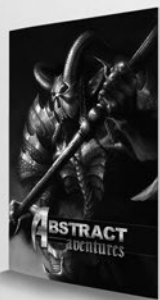
Abstract Univers

Contextes, règles et scénarios pour explorer d'autres mondes avec Abstract Donjon (post-apo, weird west, action contemporaine, colonial fantastique, superhéros)



Abstract Aventures

Six scénarios medfan mythiques de Denis Beck adaptés pour Abstract Donjon.



Drakonheim

VF de Drakonheim, ville générique pour tout jeu medfan, cadre (optionnel) des aventures d'Abstract Dragons.



Abstract Imagia

Système de création d'aventures pour Abstract Donjon à l'aide du jeu de cartes Imagia (PDF gratuit à télécharger sur www.les12singes.com)





Dans la plupart des jeux de rôle, les joueurs lancent les dés pendant l'aventure, quand leur héros réalise une action. Dans *Abstract Donjon*, les dés sont lancés au début de la partie. Ils constituent des réserves de dés qui sont le cœur du système de jeu. La tension chez les joueurs n'est pas liée à l'issue de chaque affrontement mais surtout à l'épuisement de leurs ressources.

RÈGLES du jeu

LA DERNIÈRE NUIT

Cette aventure est la version Abstract Donjon du scénario solo La dernière nuit de Jean Balczesak. Pionnier du jeu de rôle en France, Jean défricha les horizons de ce loisir, réalisant les traductions officielles de grands classiques comme L'Appel de Cthulhu ou Star Wars D6 System. La version initiale de La dernière nuit était motorisée par les règles de L'œil noir. C'était d'ailleurs le tout premier scénario publié en Français pour ce standard allemand, qui représentait à l'époque une forme simple et agile du med fan. La dernière nuit reprend aujourd'hui du service avec un autre jeu incarnant cette simplicité et cette agilité dans le contexte actuel : c'est ainsi le tout premier scénario publié en Français pour Abstract Donjon ! Tous nos remerciements à Jean pour avoir permis ce clin d'œil à l'histoire du jeu de rôle...

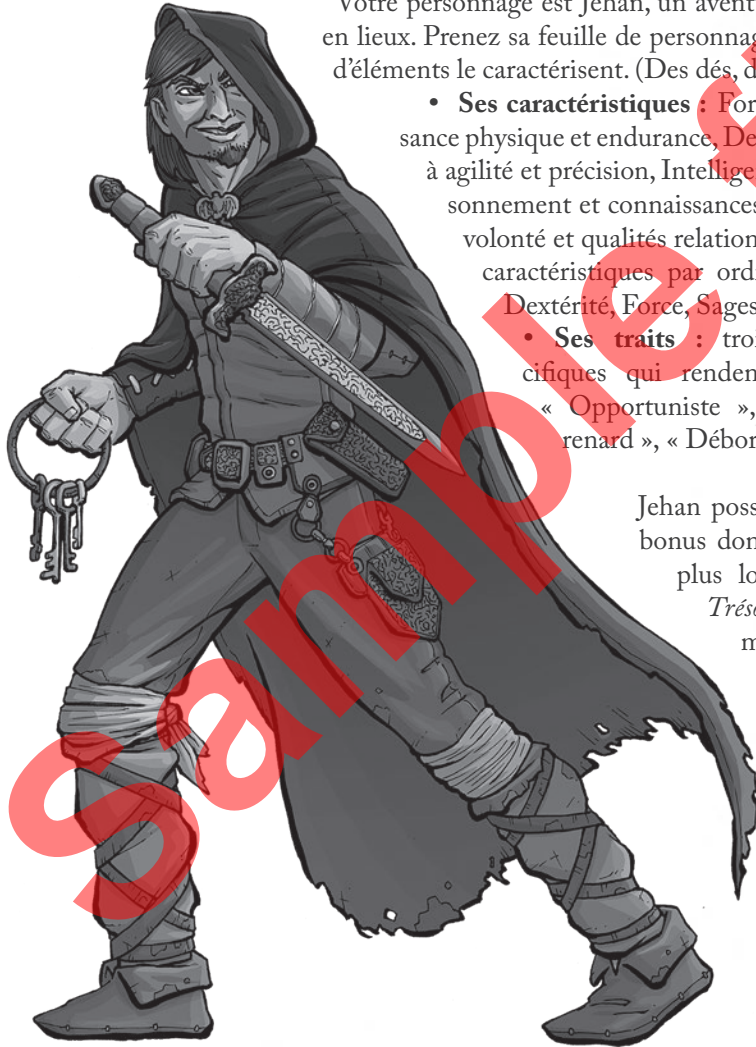
Les XII Singes

Dans cette aventure dont vous êtes le héros, vous commencez au paragraphe noté 1 et vous suivez les instructions. Vous évoluez ainsi de paragraphe en paragraphe. Vous gagnez si vous atteignez le dernier paragraphe, conclusion de l'histoire. C'est le moyen de tester les principes de base d'Abstract Donjon. Pour jouer cette aventure, vous utiliserez une feuille de personnage similaire à celle d'Abstract Donjon et vous appliquerez des mécanismes qui forment le socle des règles de ce jeu. Bien sûr, il s'agit d'une version simplifiée, de découverte, uniquement centrée sur quelques points.



RÈGLES

VOTRE PERSONNAGE



Votre personnage est Jehan, un aventurier qui erre de lieux en lieux. Prenez sa feuille de personnage. Deux grands types d'éléments le caractérisent. (Des dés, de 1 à 4, les qualifient.)

- **Ses caractéristiques** : Force qui recouvre puissance physique et endurance, Dextérité qui correspond à agilité et précision, Intelligence qui rassemble raisonnement et connaissances, Sagesse qui englobe volonté et qualités relationnelles. Pour Jehan, les caractéristiques par ordre d'importance sont Dextérité, Force, Sagesse et Intelligence.

- **Ses traits** : trois qualificatifs spécifiques qui rendent Jehan singulier – « Opportuniste », « Rusé comme un renard », « Débordant d'énergie ».

Jehan possède également un dé bonus dont l'usage est expliqué plus loin. Et une rubrique *Trésors*, vide pour le moment, dans laquelle vous noterez les objets récupérés par Jehan au cours de l'aventure.

NOM

Jehan

NIVEAU

XP

FORCE

3 dés

DEXTERITÉ

4 dés

Trancher, Endurer, Briser, Sauter, Grimper, Plier, Nager, Souffler, Courir, Broyer, Pousser, Tirer, Soulever, Porter, Encaisser, Arracher, Lancer

Esquiver, Parer, Équilibrer, Basculer, Rouler, Viser, Danser, Attraper, Ramasser, Désarmer, Nouer, S'échapper, Dévier, Transpercer, Se retourner

BONUS

1 dé

SAGESSE

2 dés

INTELLIGENCE

1 dé

Communier, Sentir, Motiver, Exhorter, Sympathiser, Persuader, Intimider, Pressentir, Ordonner, Commander, Provoquer, Embrouiller, Canaliser

Convaincre, Se souvenir, Déduire, Raisonner, Déciffrer, Inventer, Chercher, Débattre, Supposer, Étudier, Résoudre, Mystifier, Incanter, Méditer,

TRAITS

Opportuniste

1 dé

Rusé comme

un renard

1 dé


*Débordant
d'énergie*

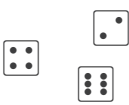
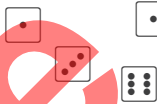






1 dé

TRÉSORS

ÉQUIPEMENT

AU DÉBUT DE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer, vous déterminez les réserves de Jehan. Pour cela, munissez-vous de 14 dés à 6 faces. Pour chaque caractéristique et trait, lancez les dés correspondants : 4 dés pour la Dextérité, 3 dés pour la Force, 2 dés pour la Sagesse, 1 dé pour l'Intelligence, 1 dé pour Opportuniste, 1 dé pour Rusé comme un renard, 1 dé pour Débordant d'énergie. Conservez les dés avec leur résultat et placez-les sur la feuille de personnage avec la caractéristique ou le trait concerné. Enfin le dé bonus n'est pas lancé, il est directement placé sur .

NOM <i>Jehan</i>		NIVEAU	XP
FORCE 		DEXTERITÉ 	
Trancher, Endurer, Briser, Sauter, Grimper, Plier, Nager, Souffler, Courir, Broyer, Pousser, Tuer, Soulever, Porter, Encaisser, Arracher, Lancer		Équiver, Parer, Équilibrer, Basculer, Rouler, Viter, Danser, Attraper, Ramasser, Désarmer, Nouer, S'échapper, Dévier, Transpercer, Se retourner	
SAGESSE 		BONUS 	INTELLIGENCE 
Commander, Sentir, Motiver, Exhorter, Sympathiser, Persuader, Intimider, Pressentir, Ordonner, Commander, Provocuer, Embrouiller, Canaliser		Convaincre, Se souvenir, Déduire, Reasonner, Déchiffrer, Inventer, Chercher, Débattre, Supposer, Étudier, Résoudre, Mystifier, Incanter, Méditer,	
TRAITS <i>Opportuniste</i> 		<i>Rusé comme un renard</i> 	
<i>Débordant d'énergie</i> 			
TRÉSORS			
ÉQUIPEMENT			

OBSTACLES ET ADVERSAIRES

Jehan peut rencontrer :

- **Des obstacles** : il s'agit d'embûches simples dont la difficulté est mesurée par un nombre croissant de dés, noté « X »D. Lorsque Jehan tente de surmonter un obstacle, vous lancez les dés de cet obstacle. Vous devez atteindre leur somme en dépensant des dés de Jehan. Vous pouvez choisir n'importe quelle réserve de dés de Jehan (Caractéristiques, Traits ou Trésor) à condition de pouvoir le justifier. Les dés ou les dés sont ensuite défaussés. *Par exemple, la route de Jehan est entravée par une porte à crocheter (1D). Vous lancez le dé de cette porte et vous obtenez [1]. Pour crocheter la porte vous devez donc dépenser 3 points venant des dés de Jehan : par exemple [1] de Dextérité et [2] de Rusé comme un renard. (Si vous dépensez plus, tant pis les points excédentaires sont perdus).*
- **Des adversaires** : il s'agit d'ennemis à combattre, dont le principe est similaire aux obstacles, si ce n'est qu'ils sont susceptibles d'infliger des dommages à Jehan. Ils disposent donc d'un paramètre supplémentaire, « Attaque » suivi d'un chiffre -X et d'une caractéristique. Un combat se déroule en un ou plusieurs tours de jeu. D'abord lancez les dés comme pour les obstacles. Au cours de chaque tour de jeu, Jehan agit en premier comme s'il s'agissait d'un obstacle. S'il élimine tous les dés d'un adversaire, celui-ci est neutralisé. Sinon, il joue après Jehan et lui inflige ses dommages : baissez un dé de la caractéristique indiquée d'autant de points que ces dommages. Si un dé atteint 0, il est défaussé (s'il reste des dommages à subir, affectez les points suivants à un autre dé). Puis un nouveau tour commence, etc. *Par exemple, Jehan rencontre deux gardes (1D, Attaque : -1 Force). Vous lancez les dés pour chaque garde : [1] pour le premier et [1] pour le second. Jehan attaque le premier et lance un couteau sur le garde avec [1]. Vous utilisez [1] de sa Dextérité et [1] pour Débordant d'énergie. Assez pour neutraliser le premier garde (Cela dépasse même, mais le point excédentaire est perdu). Ensuite, le second garde agit et frappe Jehan avec sa masse d'armes. Vous baissez un dé de Force de Jehan de 1 point (son dé [1] devient [0]). Un second tour commence...*

À tout moment, vous pouvez déplacer le dé bonus et le mettre tel quel, avec son [1], dans la réserve de Force, Dextérité, Intelligence ou Sagesse.

À ZÉRO...

En raison des dépenses occasionnées par les actions et des dommages subis, peu à peu, les réserves de Jehan vont baisser. Si toutes les réserves de Jehan sont vides

ou s'il doit subir des dégâts et qu'il n'a plus de dé de la caractéristique ciblée par l'attaque, Jehan est neutralisé. La partie est perdue...

MAUVAISES RENCONTRES

Jehan peut bénéficier de récupération partielle. À tout moment, en dehors d'un combat, vous pouvez décider qu'il se repose brièvement. S'il lui manque un ou des dés par rapport à son maximum de départ en Force, lancez 1 dé et ajoutez-le à sa réserve de Force. Faites de même pour les trois autres caractéristiques. Mais à chaque fois que vous lui octroyez une récupération, vous devrez inscrire une petite croix sur la feuille de personnage ou sur une feuille vierge.

En outre, il vous arrivera plusieurs fois de lire des paragraphes dont le numéro est suivi d'un astérisque [*]. À chaque fois que cela se produira, vous devrez également ajouter une petite croix à votre décompte.

7 FATIDIQUE

À partir du moment où vous avez atteint 7 croix, vous avez des chances de faire une mauvaise rencontre. Désormais, vous cessez de compter les croix. Le temps est compté et Jehan n'a plus le temps de prendre des récupérations partielles (il bénéficie néanmoins de celles éventuellement indiquées par un paragraphe de l'aventure). Enfin, à chaque fois que vous arriverez à un paragraphe dont le numéro est suivi d'un astérisque [*], il vous faudra :

1. Noter le numéro du paragraphe où vous êtes.
2. Effectuer un jet de dé sur la table ci-dessous et éventuellement résoudre la rencontre indiquée.
3. Si Jehan est toujours vivant, retourner à votre paragraphe et continuer l'aventure.

Mauvaises rencontres	
d6	Évènement
	Rien ne se passe
	Un jeune prêtre
	Deux gardes
	Un garde et chien