

# POCKET QUEST EN 30 MINUTES

## LES TERRES DE MYTHORIA

Jeu de Rôle Solitaire



### Introduction

Bienvenue dans ce jeu de rôle solitaire qui tient sur un petit livret. Vous incarnez un aventurier parcourant les Terres de Mythoria à la recherche du terrible Seigneur des Ombres. Contrairement à un livre-jeu classique, vous êtes libre d'explorer les lieux dans l'ordre qui vous convient.

### Caractéristiques

Distribuez 6 points entre ces caractéristiques (valeur de 1 à 4) :

- **Physique**: Force, agilité, endurance
- **Mental**: Intelligence, volonté, perception
- **Équipement**: Armes, protection, objets

### Fiche de personnage

|                   |         |
|-------------------|---------|
| <b>Physique</b>   | 1 2 3 4 |
| <b>Mental</b>     | 1 2 3 4 |
| <b>Équipement</b> | 1 2 3 4 |

Points de vie: 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### Résolution d'actions

Pour toute action tentée, lancez 1D6 + caractéristique appropriée et comparez au seuil de difficulté :

| Difficulté | Seuil | Exemples  |
|------------|-------|---|
| Facile     | 4+    | Traverser une pièce, observer un objet visible        |
| Normale    | 5+    | Trouver un indice caché, éviter un piège              |
| Difficile  | 6+    | Déchiffrer des symboles complexes, vaincre un gardien |

En cas d'échec (résultat inférieur au seuil), l'action échoue ou entraîne une complication. **Tout échec à un jet vous fait perdre 1 PV**, en plus des dégâts spécifiques des ennemis.

### Liberté d'action

Vous pouvez tenter n'importe quelle action raisonnable face à une situation. Utilisez les paragraphes comme des descriptions de lieux et d'environnements à explorer, pas comme un parcours prédéfini.

### Progression dans les Terres de Mythoria

Pour passer d'un lieu à l'autre, vous devez réussir au moins un test d'action dans le lieu actuel. Cette réussite montre que vous avez maîtrisé suffisamment l'environnement pour avancer.

### Comment jouer

1. Créez votre personnage en distribuant les points entre les caractéristiques
2. Commencez par le Village Abandonné (§1)
3. Pour chaque lieu, lisez la description et décidez quelles actions entreprendre. Prenez le temps d'imaginer de vous immerger dans les lieux et les actions possibles.
4. Lancez 1D6 + la caractéristique appropriée pour résoudre vos actions
5. Comparez le résultat au seuil de difficulté
6. **Tout échec vous fait perdre 1 PV**
7. Vous pouvez vous déplacer uniquement vers les lieux connectés au lieu actuel
8. L'aventure se termine lorsque vous triomphez du Seigneur des Ombres ou quand vos PV atteignent 0

### Lieux des Terres de Mythoria (première partie)

#### 1. Le Village Abandonné

Un village fantôme aux maisons délabrées. Le vent siffle entre les ruines et des traces de combat sont encore visibles.

##### Points d'intérêt:

- **Test**: Mental (5+) pour découvrir un journal intime révélant l'histoire du village
- **Objet**: Une épée rouillée dans la forge (+1 en combat pour un affrontement)

Lieux connectés: §2, §4, §5

#### 2. La Forêt des Murmures

Une forêt dense où les arbres semblent chuchoter entre eux. Des lumières mystérieuses dansent entre les troncs.

##### Points d'intérêt:

- **Événement**: Des lumières féériques vous guident vers un trésor caché
- **Test**: Mental (5+) pour communiquer avec les esprits de la forêt
- **Récompense**: Une potion de vitalité (restaure 1D6 PV) si vous réussissez

Lieux connectés: §1, §6

#### 3. Les Plaines Ventées

Vastes étendues d'herbes hautes balayées par un vent incessant. Au loin, des rochers étranges forment des silhouettes inquiétantes.

##### Points d'intérêt:

- **Événement**: Une tempête soudaine rend le terrain difficile
- **Test**: Physique (5+) pour escalader les monolithes et repérer un passage
- **Ennemi**: Meute de loups - Physique (4+) - Dégâts: 2

Lieux connectés: §7, §10

**OBTENEZ LA VERSION COMPLÈTE DES TERRES DE MYTHORIA →**