

RÈGLES

Survivre à R'lyeh est un livre comme vous n'en avez sûrement jamais lu auparavant. Bien qu'au début il semble que vous deviez le lire de manière linéaire, vous vous rendrez vite compte que vous aurez besoin de la CARTE incluse dans les dernières pages pour pouvoir poursuivre votre exploration ou visiter de nouveau des endroits où vous êtes déjà allé, au cas où vous auriez raté quelque chose.

En outre, vous devrez créer le personnage que vous incarnerez afin de surmonter les différentes épreuves auxquelles l'île vous soumettra. Nous vous recommandons de photocopier la page PASSEPORT D'AVENTURIER et de la garder toujours à portée de main, car vos caractéristiques, en particulier votre ENDURANCE, varieront régulièrement au cours de l'aventure.

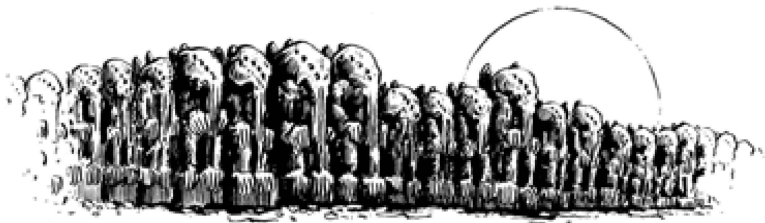
Vous pouvez aussi télécharger CARTE et PASSEPORT D'AVENTURIER sur notre site : www.shakos.fr.

Comme si cela ne suffisait pas, les expériences traumatisantes que vous vivrez sur l'île mettront votre santé mentale à rude épreuve. Vos décisions influenceront sur votre destin, que vous parveniez à vous enfuir ou que vous succombiez au cannibalisme.

Pour profiter pleinement de cette aventure, vous aurez besoin d'un crayon, de deux dés à 6 faces (D6) et de beaucoup de chance. Si vous ne savez pas comment vous en sortir à un moment donné, ne vous inquiétez pas, vous pouvez toujours vous lamenter ou demander à quelqu'un de plus astucieux de vous aider... L'île de R'lyeh n'est pas faite pour les timorés, la difficulté va être extrême !

1. ANNEXES

À la fin de ce livre, pages 272 à 287, vous trouverez une série d'annexes. **NE LES LISEZ QUE SI VOUS Y ÊTES INVITÉ !** Ils contiennent en effet des indices importants et des informations cruciales pour parvenir à vous enfuir de la cité maudite de R'lyeh. Les lire en avance risquerait de gâcher votre expérience de jeu.



2. EXPLORATION DE L'ÎLE

Survivre à R'lyeh tente d'offrir une expérience d'exploration sans limites, en s'accommodant des contraintes inhérentes au format d'un livre.

Vous commencerez cette aventure en lisant le paragraphe **1** et, en fonction de vos décisions, vous vous rendrez à l'un des paragraphes accessibles et ainsi de suite. Rapidement, vous allez trouver une **CARTE**, située page 288-289, et vous pourrez l'utiliser pour poursuivre votre exploration lorsque vous aurez rejoint le **CAMPEMENT** pour la première fois.

Au départ, il y a trois **LIEUX** que vous pourrez visiter : **LE CAMPEMENT**, **LA PLAGE** et **LES FALAISES**. Mais il existe beaucoup d'autres endroits à découvrir qui ne sont pas numérotés sur votre carte.

Chaque fois que vous découvrirez l'un de ces lieux clairement indiqué dans le livre avec un titre en **MAJUSCULE**, comme **LE RAVIN DE L'ENFER**, vous devrez noter sur votre carte le paragraphe où il se trouve afin de pouvoir vous y rendre autant de fois que nécessaire par la suite.

En raison de l'atmosphère étrange qui règne sur l'île de R'lyeh et du passage particulier du temps, certains événements semblent se dérouler en boucle, alors ne soyez pas surpris si vous devez relire certaines sections lors de vos pérégrinations.

Il y a cependant quelques règles à respecter pour chaque **LIEU**.

1. Vous pouvez les visiter autant de fois que vous le souhaitez.
2. Si un **LIEU** est détruit à la suite de vos actions ou s'il est indiqué que vous ne pourrez pas y retourner alors, malheureusement, vous **NE POURREZ PAS Y RETOURNER**. Rayez-le sur votre **CARTE**. Tous les **OBJETS** et éventuels indices que vous n'aurez pas récupérés seront perdus.
3. Si vous éliminez un adversaire dans un paragraphe il est, sauf indication contraire, définitivement vaincu. Notez-le dans la section **RENCONTRES** de votre **PASSEPORT** car vous n'aurez plus à le combattre si vous revenez à cet endroit.



3. OBJETS

Durant votre périple, vous allez pouvoir récupérer et utiliser des OBJETS. Ceux-ci seront notés en MAJUSCULE dans le texte. Il n'est jamais obligatoire de prendre un OBJET mais dans ce cas il sera perdu. Parfois vous pourrez combiner plusieurs OBJETS pour en obtenir un autre.

Pour récupérer certains OBJETS, vous devrez posséder un RÉCIPIENT comme un BOCAL, une BOUTEILLE, une FIOLE, un FLACON... Vous pouvez toujours vider son contenu pour le remplacer. Par exemple, si vous trouvez une FIOLE de POISON, vous pouvez abandonner le POISON pour y verser de l'HUILE à la place et obtenir ainsi une FIOLE d'HUILE.

Enfin, certains OBJETS sont aussi des ARMES. Les règles afférentes sont décrites un peu plus loin dans la section COMBAT.

Dans votre PASSEPORT, vous disposez de deux zones d'inventaire. Une pour les OBJETS que vous portez sur vous, une pour ceux que vous avez laissés au CAMPEMENT. Bien entendu, vous ne pouvez pas utiliser un OBJET mis en sécurité au CAMPEMENT.

4. RÈGLES SPÉCIALES DU CAMPEMENT

Au cours de l'aventure, on vous proposera souvent de retourner au CAMPEMENT, situé au paragraphe **25**, généralement lorsque vous avez terminé d'explorer un LIEU. Cela n'est cependant jamais une obligation. Le CAMPEMENT est le seul endroit à peu près sûr de l'île. Il est parfait pour élaborer vos stratégies, vous reposer et stocker des OBJETS que vous ne voulez pas transporter sur vous.

Depuis le CAMPEMENT, vous pouvez vous rendre directement au paragraphe de n'importe quel LIEU découvert sur votre CARTE.

En fait, vous pouvez rentrer au CAMPEMENT quand vous le souhaitez, notamment lorsque la situation est particulièrement critique, en respectant cependant deux contraintes :

1. Vous devez être en extérieur. Donc si vous êtes dans des grottes, perdu dans un labyrinthe, pris dans un piège ou à l'intérieur d'un bâtiment, d'un bateau..., vous devrez attendre de rejoindre l'air libre.
2. Vous ne pouvez pas rejoindre le CAMPEMENT pour échapper à un COMBAT ou avant d'effectuer un test obligatoire sans en connaître le résultat et en subir les éventuelles conséquences.

4.1 Survivants

Survivre à R'lyeh n'est pas une promenade de santé, c'est un véritable cauchemar. Sur l'île cadavre, il est probable que vous rencontriez une entité cosmique capable de vous dévorer instantanément ou d'altérer votre santé mentale si vous entrapercevez son essence, et nous avons introduit quelques règles supplémentaires pour vous aider à survivre dans votre voyage pour stopper l'avènement de Celui qui Attend dans les Profondeurs.

Au côté de votre personnage, d'autres personnes vont survivre et vous pourrez même rencontrer des naufragés sur l'île. Dans votre PASSEPORT D'AVENTURIER, vous devrez tenir le compte des SURVIVANTS qui vous accompagnent. Ils sont très utiles à bien des égards. Ils vous aident lorsque vous êtes dans votre CAMPMENT, mais vous pouvez surtout emmener un SURVIVANT (et un seul) avec vous lors de vos explorations. ATTENTION cependant, car si, à un moment donné, le nombre de SURVIVANTS atteint 0, vous devrez vous rendre immédiatement au paragraphe **277**.

Emmener un SURVIVANT vous permettra de :

1. Ramener des OBJETS : à tout moment, vous pouvez décider de laisser le SURVIVANT rapporter au CAMPMENT des OBJETS que vous voulez mettre en sécurité. Cependant, vous ne pourrez pas les utiliser tant que vous ne les aurez pas récupérés. De plus, le SURVIVANT ne vous accompagne plus.
2. Vous aider durant les combats : tant qu'il y a un SURVIVANT avec vous, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre force d'attaque durant les COMBATS (voir règles de COMBAT ci-dessous).
3. Mais la règle la plus importante est que vous pouvez le SACRIFIER. Dans certains paragraphes, on vous indiquera que vous pouvez SACRIFIER un SURVIVANT pour obtenir un avantage (vous perdrez sûrement de la SANTÉ MENTALE en le faisant). Par ailleurs, si un COMBAT vous semble impossible à gagner ou s'il s'avère trop difficile, vous pouvez SACRIFIER un SURVIVANT volontairement. Si vous le faites, vous perdrez 5 points de SAN, mais vous aurez remporté cet affrontement et tous vos ennemis seront considérés comme étant vaincus.

Vous pouvez repartir en aventure avec un SURVIVANT à chaque fois que vous rentrez au CAMPMENT.

4.2 Repos

Quand vous êtes au **CAMPEMENT** vous pouvez décider d'y rester une journée pour vous **REPOSER**. Cela n'est pas obligatoire. Dans ce cas, effectuez un **TEST DE SURVIE**.

Lancez 2d6 : si le résultat est strictement inférieur au nombre de **SURVIVANTS** restants, il ne se passe rien, mais si le résultat est supérieur ou égal, 1 **SURVIVANT** a disparu pendant la nuit. Soustrayez 1 du total de **SURVIVANTS**. Par ailleurs ajoutez le résultat de votre lancer à votre **ENDURANCE**, mais sans pouvoir dépasser votre maximum. Vous pouvez vous **REPOSER** plusieurs jours d'affilée, en effectuant un **TEST DE SURVIE** à chaque fois. Notez que moins il y a de **SURVIVANTS**, plus les chances qu'ils disparaissent augmentent. Alors soyez très prudent...

5. CRÉATION DU PERSONNAGE

Pour survivre sur l'île, même si **VOUS** êtes le protagoniste principal de cette histoire, vous incarnerez un aventurier défini par son **PASSEPORT D'AVENTURIER**. Dans les pages suivantes, nous vous expliquons comment créer votre avatar personnalisé.

5.1 Caractéristiques

Votre aventurier est défini par trois caractéristiques :

PHYSIQUE : englobe à la fois votre force et votre dextérité. Cette caractéristique est utilisée pour réussir les tests qui nécessitent l'utilisation de vos capacités athlétiques et de votre coordination, qu'il s'agisse d'enfoncer une porte, d'escalader un mur ou de faire des tours de passe-passe. Elle est définie par une valeur de départ comprise entre 7 et 12. Plus votre caractéristique est élevée, plus vous aurez de chances de réussir les tests associés.

MENTAL : englobe à la fois votre intelligence, vos connaissances et votre capacité de concentration. Cette caractéristique est utilisée pour réussir les tests qui nécessitent l'utilisation de vos méninges ou de votre astuce, qu'il s'agisse de se souvenir d'une date, de chercher un indice ou d'utiliser une compétence de votre **PROFESSION**. Elle est définie par une valeur de départ comprise entre 7 et 12. Plus votre caractéristique est élevée, plus vous aurez de chances de réussir les tests associés.

ENDURANCE : il s'agit de votre capacité à résister à la douleur, à la maladie et à éviter la mort. Plus cette caractéristique est élevée, plus il est difficile de vous tuer. Elle est définie par une valeur de départ comprise entre 14 et 24. C'est la caractéristique qui évoluera le plus au cours de vos pérégrinations et si, à un moment ou à un autre, elle tombe à 0... votre aventure se termine abruptement.

Une caractéristique ne peut pas dépasser sa valeur de départ sauf si cela est clairement spécifié. Lorsque vous perdez des points dans une caractéristique de manière PERMANENTE, vous devez diminuer votre valeur actuelle ET votre valeur de départ. De la même manière, si vous gagnez des points dans une caractéristique de manière PERMANENTE, vous devez augmenter votre valeur actuelle ET votre valeur de départ.

Lorsque vous effectuez un test, il faut utiliser la valeur actuelle de la caractéristique.

5.2 Professions

Dans *Survivre à R'yeh*, vous devez choisir une PROFESSION pour votre aventurier qui permet d'avoir accès à une (voire deux) compétence(s). Lorsque votre personnage a besoin d'utiliser une compétence, il doit effectuer un test de caractéristique MENTAL.

De plus, chaque PROFESSION dispose d'une CAPACITÉ fournissant un bonus particulier et d'un ÉQUIPEMENT de départ.

Il y a 4 PROFESSIONS disponibles décrites ci-dessous.

Médecin/Guérisseur : cette PROFESSION permet d'utiliser la compétence MÉDECINE pour soigner ou enquêter.

CAPACITÉ : quand vous récupérez de l'ENDURANCE, vous gagnez 2 points de plus.

ÉQUIPEMENT : CANNE ÉPÉE (ARME). Peut-être détruite à tout moment pour relancer UN jet de dés.

Parapsychologue/Médium : cette PROFESSION permet d'utiliser la compétence MYSTICISME pour prédire l'avenir ou enquêter sur des événements paranormaux.

CAPACITÉ : quand vous récupérez de la SANTÉ MENTALE, vous gagnez 2 points de plus.

ÉQUIPEMENT : DAGUE RITUELLE (ARME). Peut-être détruite à tout moment pour relancer UN jet de dé.

Enquêteur/Baroudeur : cette PROFESSION permet d'utiliser la compétence INVESTIGATION pour résoudre des énigmes ou découvrir des objets cachés.

CAPACITÉ : à chaque fois que vous faites un test de caractéristique **PHYSIQUE**, vous pouvez soustraire 1 au résultat obtenu sur les dés.

ÉQUIPEMENT : PISTOLET calibre 38 et 4 MUNITIONS.

Dilettant/Érudit : c: cette PROFESSION permet d'utiliser deux des compétences décrites ci-dessus. Vous devez choisir lesquelles à la création. Cependant un tel aventurier ne dispose d'aucune CAPACITÉ et il doit ajouter un +1 au résultat obtenu sur les dés quand il effectue un test (**PHYSIQUE** ou **MENTAL**) à cause de son manque d'expertise dans un domaine particulier.

ÉQUIPEMENT : BOUTEILLE DE BRANDY. Peut servir de RÉCIPIENT. Peut-être vidée UNE FOIS pour gagner 1D6 points d'ENDURANCE OU pour relancer UN jet de dés.

Chaque PROFESSION donne accès à une (ou deux) compétence(s) et à sa CAPACITÉ, mais en aucun cas à celles des autres PROFESSIONS. Ainsi, si au cours de la partie on vous demande de faire un test de MÉDECINE, vous ne pourrez le réussir que si votre aventurier est médecin/guérisseur, ou dilettante/érudit en ayant choisi cette compétence. On considère que les autres aventuriers échouent automatiquement car ils ne possèdent pas les connaissances requises.

5.3 Détermination des caractéristiques

À cette étape, vous devez déterminer vos caractéristiques : **PHYSIQUE**, **MENTAL** et **ENDURANCE**.

PHYSIQUE et **MENTAL** : un aventurier commence avec une valeur de base de 7 dans chacune d'entre elles.

ENDURANCE : un aventurier commence avec une valeur d'ENDURANCE de base de 7 + sa valeur finale de caractéristique **PHYSIQUE**.

Vous pouvez améliorer n'importe laquelle de vos caractéristiques à l'aide du tableau ci-dessous. Plus le bonus augmente, plus le coût est élevé. Nous vous recommandons d'avoir un personnage équilibré. Au total, vous disposez de 11 POINTS pour améliorer vos caractéristiques.

AMÉLIORATION	COÛT EN POINTS
+1	1
+2	3
+3	5
+4	9
+5	10

5.4. Exemple de création

Carmen Delia Smith est une DILETANTE originaire d'El Paso, Nouveau Mexique. Elle a choisi les compétences MÉDECINE et INVESTIGATION dans le cadre de sa PROFESSION. Elle commence avec des caractéristiques PHYSIQUE et MENTAL à 7.

Elle décide d'améliorer son MENTAL en dépensant 9 points sur les 11 disponibles pour obtenir un bonus de +4 à cette caractéristique afin de s'assurer qu'elle réussira presque toujours ses tests de MENTAL. Elle dépense ses deux points restants pour ajouter un +1 à sa caractéristique PHYSIQUE et un +1 à sa caractéristique ENDURANCE.

Carmen Delia indiquera donc sur son PASSEPORT :

MENTAL : 11 (7 + 4)

PHYSIQUE : 8 (7 + 1)

ENDURANCE : 16 (7 + 8 + 1)

6. RÉOLUTION DES TESTS

Une fois que vous avez déterminé si un test est basé sur la caractéristique PHYSIQUE ou MENTAL, vous devez lancer deux dés à 6 faces, additionner les valeurs obtenues et appliquer d'éventuels modificateurs (liés à votre PROFESSION ou indiqués dans un paragraphe). Si le résultat est strictement inférieur à la valeur de la caractéristique utilisée, vous avez réussi le test. Si le résultat est égal ou supérieur, vous avez échoué. Un double 6 est toujours considéré comme un échec et un double 1 comme une réussite, quels que soient les modificateurs.

Pour rappel, un test de compétence s'effectue toujours en utilisant la caractéristique MENTAL.

6.1. Exemple de test

Alors que Carmen se promène dans le désert de Sonora, une énorme crevasse s'ouvre sous ses pieds et les tentacules d'un petit CTHONIEN d'à peine 10 mètres de long apparaissent. Elle doit faire un test en **PHYSIQUE** pour éviter de tomber dans la fosse. Carmen Delia lance deux dés à 6 faces et... obtient un résultat de 8 qui, étant donné qu'elle est une dilettante, devient un 9. Elle échoue lamentablement et chute, perdant 106 points d'**ENDURANCE**. Le fémur de Carmen se brise en trois morceaux qui lui transpercent la cuisse et elle doit faire un test de compétence **MÉDECINE**, caractéristique **MENTAL**, pour se soigner. Cette fois, le résultat est un 5, qui devient un 6 puisqu'elle est dilettante. Elle réussit son jet et pose une attelle de fortune sur sa jambe qui lui permet de regagner 2 points d'**ENDURANCE**. Si elle avait été médecin/guérisseur, elle aurait récupéré 4 points d'**ENDURANCE** grâce à sa **CAPACITÉ**.

7. SANTÉ MENTALE

L'esprit humain n'est pas préparé à certaines connaissances. Les rencontres avec les êtres terribles qui habitent R'lyeh et les expériences traumatisantes que vous subirez sur cette île de cauchemar auront raison de vous physiquement, mais aussi mentalement.

Sur votre **PASSEPORT D'AVENTURIER**, une jauge **SANTÉ MENTALE** permet de suivre votre force de volonté qui vous aide à faire face à ces phénomènes inexplicables sans vous effondrer.

Vous commencez avec une valeur de départ de 77 points de **SANTÉ MENTALE (SAN)**. Au cours de l'aventure, cette valeur variera souvent, vous devrez donc la suivre attentivement sur votre **PASSEPORT**.

Vous perdrez souvent de la **SAN** lors des combats et des rencontres avec des créatures originaires d'autres plans. Vous trouverez une indication dans leur profil sous le format suivant :

SAN -X (où X est le nombre de points de **SAN** que vous perdrez en les rencontrant)



Chaque fois que vous affrontez un ennemi qui vous fait perdre de la SAN, vous devez soustraire ce montant à votre total actuel au début de la rencontre. Si vous affrontez plusieurs créatures similaires à la fois, une seule créature vous en fera perdre. Certaines créatures particulièrement effrayantes font perdre des points de SAN à chaque round de combat.

Parfois, vous perdrez de la SANTÉ MENTALE de manière PERMANENTE. Dans ce cas, diminuez votre valeur actuelle, mais aussi votre valeur de départ. Votre SAN ne peut jamais dépasser sa valeur de départ.

7.1. Effets de la perte de SAN

Contempler l'indicible comporte des risques et entraînera des conséquences terribles. La nervosité, la peur et la panique s'empareront de vous et nous l'avons reflété comme suit :

À CHAQUE FOIS QUE VOTRE SANTÉ MENTALE PASSE SOUS UN MULTIPLE DE 10 (70, 60, 50...), vous perdez 1 point de caractéristique PHYSIQUE ou MENTAL au choix.

À CHAQUE FOIS QUE VOTRE SANTÉ MENTALE REMONTE À UN MULTIPLE DE 10 (70, 60, 50...), vous récupérez définitivement 1 des points que vous avez perdus de cette manière dans une caractéristique.

Si votre SANTÉ MENTALE tombe à zéro, vous devez immédiatement vous rendre au paragraphe **277**.

7.2. Exemple de perte de SAN

Carmen se retrouve face à face avec 3 Profonds. Le profil de la première créature indique un SAN -2, sa valeur de SANTÉ MENTALE est donc réduite de 2 points. Malheureusement, sa SAN passe à 69, elle perd donc immédiatement 1 point dans une caractéristique. Elle choisit PHYSIQUE qui passe de 8 à 7 avant d'affronter ses adversaires. Un peu plus tard, elle récupère 1 point de SAN quand elle remonte à 70. Elle choisit de regagner immédiatement son point perdu dans sa caractéristique PHYSIQUE qui repasse à 8.

8. COMBATS ET ARMES

Dans certains paragraphes, vous devrez affronter des adorateurs de Cthulhu, mais aussi des créatures mythiques telles que des profonds, des Mi-Gos voire pire encore !

Rappel : à tout moment, même au début d'un COMBAT, vous pouvez SACRIFIER un SURVIVANT qui vous accompagne pour vaincre automatiquement tous vos ennemis (même s'ils sont plusieurs).

8.1 Caractéristiques des adversaires

Les adversaires disposent eux-aussi de caractéristiques.

FOR (FORCE) : une mesure de la puissance d'une créature. Elle sert pour déterminer sa force d'attaque lors des combats.

END (ENDURANCE) : comme pour un aventurier, elle représente la résistance d'une créature. Un adversaire meurt lorsque son ENDURANCE tombe à 0.

SAN -X : une mesure de la terreur que provoque la rencontre avec une telle créature. Le X est un chiffre que votre aventurier perd lorsqu'il rencontre un tel adversaire (voir page 12).

8.2 Combat contre un seul adversaire

Si vous n'avez pas la possibilité de fuir, un combat se déroule en suivant les étapes ci-dessous.

1. Notez les caractéristiques de votre ennemi dans la section RENCONTRES du PASSEPORT D'AVENTURIER.

2. Diminuez votre SAN si nécessaire de la valeur indiquée dans le profil de votre adversaire.

3. Lancez 2D6 et ajoutez votre caractéristique PHYSIQUE. C'est votre force d'attaque. Si vous avez un SURVIVANT avec vous, vous pouvez ajouter un bonus de +1 à cette valeur.

4. Lancez 2D6 et ajoutez la FOR de votre ennemi. C'est sa force d'attaque. Si votre force d'attaque est supérieure à la sienne, passez à l'étape 5. Si elle est inférieure, passez à l'étape 6. Si elle est égale, passez directement à l'étape 8.

5. Vous avez blessé votre adversaire. Il perd 1 point d'ENDURANCE. Lorsque son ENDURANCE atteint zéro, il meurt. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser des ARMES pour augmenter vos dégâts. Passez à l'étape 7.

6. Vous êtes blessé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE sauf si une attaque spéciale spécifie une autre valeur. Lorsque votre ENDURANCE atteint zéro, vous êtes mort.

7. Reportez sur votre PASSEPORT d'AVENTURIER les pertes d'ENDURANCE de chaque combattant.

8. Commencez un nouveau round de combat à partir de l'étape 3. Continuez jusqu'à ce que l'un des deux adversaires soit vaincu.

8.3 Combat contre plusieurs adversaires

Sauf indication contraire, vos ennemis attaquent en groupe. Un combat contre plusieurs adversaires est similaire à un combat normal, excepté qu'ils vous attaqueront tous en même temps, mais vous ne pourrez riposter que contre un seul d'entre eux.

1. Notez les caractéristiques de vos ennemis dans la section RENCONTRES du PASSEPORT D'AVENTURIER.

2. Diminuez votre SAN si nécessaire de la valeur indiquée dans les profils de vos adversaires.

3. Lancez 2D6 et ajoutez votre caractéristique PHYSIQUE. C'est votre force d'attaque. Si vous avez un SURVIVANT avec vous, vous pouvez ajouter un bonus de +1 à cette valeur.

4. Lancez 2D6 et ajoutez la FOR de chacun de vos ennemis pour déterminer leurs forces d'attaque. Si votre force d'attaque est supérieure à celle d'un de vos adversaires, passez à l'étape 5. Sinon, passez à l'étape 6.

5. Vous avez blessé un de vos adversaires. Il perd 1 point d'ENDURANCE. Lorsque son ENDURANCE atteint zéro, il meurt. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser des ARMES pour augmenter vos dégâts. Si votre force d'attaque est supérieure à celles de plusieurs ennemis, vous ne pouvez en toucher qu'un seul à la fois. Si la force d'attaque d'un ou plusieurs ennemis est supérieure à la vôtre, passez à l'étape 6. Sinon allez directement à l'étape 7.

6. Vous êtes blessé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, sauf si une attaque spéciale spécifie un autre montant, pour chaque adversaire qui dépasse votre force d'attaque. Lorsque votre ENDURANCE atteint zéro, vous êtes mort.

7. Reportez sur votre PASSEPORT d'AVENTURIER les pertes d'ENDURANCE de chaque combattant.

8. Commencez un nouveau round de combat à partir de l'étape 3. Continuez jusqu'à ce vous ou tous vos ennemis soient morts.

8.4 ARMES ET OBJETS

Au cours de vos pérégrinations, vous pourrez obtenir des ARMES À FEU et des OBJETS pouvant être utilisés comme ARMES.

ARMES : les règles des ARMES s'appliquent aux OBJETS qui peuvent être utilisés comme tel (précisé lors de leur découverte). Tant que vous en avez une sur vous, vous pouvez vous en servir pour faire perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à votre ennemi lorsque vous le touchez.

ARMES À FEU : elles sont particulièrement efficaces, mais il faut dépenser des MUNITIONS. Si, au cours du jeu, vous trouvez des ARMES À FEU et les MUNITIONS associées, vous pouvez les utiliser de la manière suivante.

1. Au tout début d'un COMBAT, vous pouvez faire perdre automatiquement 10 points d'ENDURANCE à un seul ennemi. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois, même si vous possédez plusieurs ARMES À FEU.

2. Si vous utilisez une ARME À FEU de cette manière, enlevez 1 MUNITION de votre inventaire.

3. Lorsque vous n'avez plus de MUNITIONS pour une ARME À FEU, vous ne pourrez plus l'utiliser ainsi jusqu'à ce que vous en trouviez d'autres.

4. Vous ne pouvez pas transporter sur vous plus de 6 MUNITIONS, mais vous pouvez en stocker au CAMPEMENT.

5. Enfin, durant le reste du combat, une ARME À FEU compte comme une ARME, même si vous n'avez plus de MUNITIONS.



9. CONSEILS

Il existe deux bonnes « fins » permettant de s'échapper de R'lyeh et, bien sûr, il vous faudra plusieurs tentatives pour les trouver. Vous devrez explorer toute l'île pour récupérer les objets nécessaires si vous voulez atteindre vos objectifs et, souvent, vous battre ou utiliser votre intelligence pour éviter un affrontement.

Nous vous recommandons de prendre des notes, d'être prudent dans vos prises de décisions, d'utiliser votre CAMPEMENT pour stocker des OBJETS et vous REPOSER, sans oublier la possibilité qui vous est offerte de SACRIFIER un SURVIVANT.

Tout ne se résout pas forcément de manière logique et le combat n'est pas toujours la meilleure solution. Soyez prudent et prenez garde aux indices présents dans les paragraphes et les annexes...

Parfois, vous penserez qu'un OBJET n'existe pas dans le livre... Peut-être que c'est effectivement le cas, ou peut-être qu'il s'obtient en combinant plusieurs OBJETS ou en accédant à des sections cachées.

Observez bien les illustrations !

Ne désespérez pas, demandez de l'aide ou écrivez-nous si vous trouvez qu'un défi est trop difficile à relever.

Nous espérons que *Survivre à R'lyeh* constituera un vrai défi pour vous, et si vous survivez, peut-être que nous nous reverrons dans un prochain tome de la série **ADVANCED CHOOSE CTHULHU**.

