

Conquistador

Une aventure dont vous êtes le héros

Règle :

Il vous faut un seul dé à 6 faces pour jouer.

Il s'agit de règles de DF (Défis Fantastiques) simplifiées.

Il y a l'Habilité, qui signifie votre aisance à manier une arme.

L'Endurance, c'est votre « barre de vie » en quelque sorte...

Et la chance, qui représente votre bonne fortune.

Chaque compétence s'élèvera de 1 à 5 avec une répartition initiale de 10 points.

Les tests d'habileté et de chance se feront avec un seul dé.

Les combats se feront avec le système de DF : chacun ajoute 1 dé à son Habileté, et le perdant perd 1 Point d'Endurance. Chaque assaut nul sera automatiquement remporté par le héros.

Bon jeu...

Feuille d'aventure

Habileté :

Endurance :

Chance :

Inventaire :

Note :

Combats :

Introduction

1585

Ma chère Laury,

Je ne sais point si tu recevras cette lettre mais je le souhaite de toute mon âme. Je t'écris depuis mon navire et nous nous dirigeons vers le nouveau monde pour évangéliser les soi-disant « hommes » qui vivent là-bas, car depuis que le Pape a décidé que ces créatures avaient une âme nous ne pouvons plus les réduire au rang d'esclaves. Il nous faut leur transmettre l'enseignement du Christ.

J'espère être bientôt de retour,

Ton Mari...

A peine avez-vous le temps de terminer votre lettre que vous entendez déjà la vigie crier : « Terre ! Terre en vue ! » Vous montez sur le pont. Sans attendre, le capitaine vous interpelle. Il vous emmène à l'écart de l'équipage et vous explique en quoi consistera votre mission une fois descendu du bateau... Il vous explique que les créatures vivant sur le Nouveau Monde ont déjà un dieu et qu'ils ne voudront certainement pas se plier au Christianisme sans une petite aide du bout de votre fusil. « Si vous voyez ce que je veux dire » rajouta-t-il en souriant. Vous lui répondez que vous exterminerez toutes personnes refusant de se convertir à la seule religion admise par Dieu.

Quelques jours plus tard vous débarquez sur une terre qui sera dans quelques siècles appelée Guyane. Après avoir monté votre campement et descendu les vivres qui restent de votre voyage, vous allez enfin accomplir le but de votre venue. Comme personne n'est en vue sur la plage vous décidez de pénétrer dans la forêt... Vous êtes accompagné de trois compagnons, eux aussi en habit de conquistador, ainsi que d'un prêtre chargé d'évangéliser ses pitoyables créatures vivant sur ce continent...

Et maintenant allez en 1.

1

A peine avez-vous fait quelques pas dans la forêt que vous commencez déjà à entendre un bruit. Après l'avoir écouté attentivement vous pouvez dire avec certitude qu'il s'agit d'une musique, sûrement chantée par les Indigènes.

*Que faire ? Si vous voulez aller vers la musique allez, en **46**. Par contre si vous préférez vous éloigner de cette musique, allez-en **34**.*

2

Après cette perte de temps vous continuez le sentier...

*Malheureusement vos deux compagnons sont morts pendant le combat, vous continuez donc votre route seul. Maintenant allez en **43**.*

3

Vous lui tendez la statuette quand soudain vous sentez un léger picotement au niveau de votre foie. Vous baissez la tête et vous apercevez une trace rouge sur votre chemise. Vous entendez derrière vous un homme crier : « Les ennemis de Dieu doivent périr... »

Peu à peu vos yeux se ferment et vous partez dans le sommeil éternel... Vous n'êtes pas là pour sauver ces créatures. Votre aventure se termine ici.

4

Après ce petit retard vous décidez de repartir en passant par le chemin qui se dessine devant vous...

*Allez en **18**.*

5

Vous prenez le chemin que les conquistadors ont pris toute à l'heure mais cela fait trop longtemps qu'ils sont partis et vous êtes incapable de savoir par quel côté ils sont partis...

*Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux allez en **24**. Mais si vous êtes malchanceux allez en **20**.*

6

« Où sont les autres ? » demandez-vous d'une voix autoritaire. « Ils sont à la ville. » répond le vieil homme. « Et où est votre ville ? » demandez-vous. « Pour trouver notre ville il suffit de continuer le chemin. » répond-t-il.

*Vous avez enfin la réponse à votre question maintenant allez en **49** pour évangéliser le vieillard.*

7

Un bruit retentit, puis le silence revient. Le cadavre du vieillard git sur le sol. L'un de vos compagnons s'approche de la victime, et dit : « Bravo, cher ami en pleine tête. Vous êtes vraiment un bon tireur. »

*Bravo ! Vous venez d'éliminer un homme, maintenant vous pouvez quitter la maison en **23** ou bien alors chercher s'il n'y a pas d'objets de valeur en **45**.*

8

C'est une plante verte rien de plus banale mais ses vertus médicinales vont bien vous servir pour votre aventure.

*Vous êtes maintenant en possession d'une plante médicinale. Vous pouvez l'utiliser maintenant ou plus tard mais il faudra dans tout les cas attendre 5 paragraphes pour qu'elle fasse effet et vous rende 3 points de vie. (Notez-la dans votre inventaire.). Maintenant il est temps de continuer votre route, allez en **23**.*

9

Vous marchez pendant une dizaine de minutes quand soudain vous entrez dans une clairière où vous voyez huit personnes danser et s'amuser. Il y a quatre enfants tous âgés d'environ six années, 2 femmes (sûrement les mères des enfants), un jeune homme d'une vingtaine d'années ainsi qu'un vieillard. En vous voyant, les indigènes vous invitent à vous joindre à leur « fête ».

*Allez en **42**.*

10

Vous vous précipitez vers l'enfant mais vos compagnons vous en empêchent, « Nous ne sommes pas là pour sauver ces créatures » vous fait remarquer un de vos compagnons. « Si tu veux l'aider c'est que tu es avec eux » renchérit l'autre.

Le Combat est inévitable...

CONQUISTADOR	Habilité : 1	Endurance : 2
--------------	--------------	---------------

CONQUISTADOR	Habilité : 2	Endurance : 1
--------------	--------------	---------------

*Si vous sortez vainqueur de ce combat allez en **14**. Sinon pour vous l'aventure se termine sur le champ.*

11

Vous passez par un couloir quand soudain le sol s'ouvre sous vos pieds...

*Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux allez en **47**. Par contre si vous êtes malchanceux allez en **31**.*

12

*Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux allez en **28**. Par contre si vous êtes malchanceux allez en **33**.*

13

Vous évitez avec brio le projectile qui vous est envoyé et vous vous remettez à la poursuite du chef...

Courez vers le 27.

14

Une fois devant l'enfant vous remarquez que c'est une fille mais que faire ?

Si vous possédez une statuette Inca et vous souhaitez lui donner en guise de votre confiance allez en 3. Par contre si vous ne possédez pas cet objet ou vous ne souhaitez pas lui donner tournez les talons et prenez le chemin pris par les conquistadors tout à l'heure, allez en 5.

15

Vous prenez la boisson, elle est jaune, sans aucune étiquette...

Qui y a-t-il dans cette bouteille ? Si vous voulez le savoir allez en 36. (Une fois que vous serez à ce paragraphe il ne vous sera pas dit à quel paragraphe vous reporter. Il est donc conseillé de noter le paragraphe auquel vous êtes avant d'y aller.) Maintenant il est temps de continuer votre route allez en 23.

16

Vous recevez la lance de plein fouet, vous perdez 2 points de vie

Aïe ! Si après cette blessure vous êtes toujours en vie, repartez aux trousses du chef en 27. Par contre ce projectile vous est fatal l'aventure ce termine ici.

17

Quelle question voulez-vous poser ? Si vous souhaitez lui demander :

- *Où sont ses objets de valeur, allez en 29.*
- *Où sont les autres de son espèce, allez en 6.*
- *Que fait-il ici tout seul, allez en 21.*

18

Vous continuez sur le chemin et vous apercevez au loin une cabane en paille. Vous vous rapprochez et vous vous rendez compte que la bâtisse est habitée : un vieil homme est assis sur ce qui ressemble à une chaise. Il vous invite à entrer dans sa demeure. Vos compagnons et vous-même entrez dans cette cabane de paille.

Vous voilà dans la demeure du vieil homme. Qu'allez-vous faire ? Si vous préférez commencer à lui poser des questions allez en 17. Mais si vous préférez directement passer aux choses sérieuses et évangéliser le vieillard allez en 49.

19

Après cette perte de temps vous continuer le sentier...

*Vous avez vaillamment surmonté cette épreuve seul le prêtre est mort dans cette bataille. Dirigez vous vers le **43**.*

20

Impossible de savoir où sont partis vos coéquipiers, mais ne vous inquiétez pas : un indigène met bientôt fin à vos tourment en vous envoyant une fléchette empoisonnée dans le cou...

Peu à peu vos yeux se ferment et vous partez dans le sommeil éternel... Votre aventure se termine ici.

21

« Que faites-vous ici tout seul ? » demandez-vous au vieillard. Il vous répond qu'il est là car il est le gardien de la cité et qu'il a fait vœux de protéger son royaume. « Une promesse qu'il ne pourra pas tenir » fait remarquer votre compagnon en mettant en joug le vieillard tandis que le prêtre commence à s'avancer vers lui. A la vue des armes, le vieillard commence à hurler de panique.

*Les hurlements du vieillard sont vraiment stridents, allez vous pressez la gâchette pour le faire taire ? Pour ceci aller en **7**. Par contre si votre conscience vous rattrape et vous préférez lui laisser la vie sauve, allez en **32**.*

22

Vous prenez la statuette, vous l'examinez, elle représente un homme avec de grandes oreilles, ou peut être que c'est un masque mais vous n'en savez rien...

*Quel choix ! Prendre la statuette ! Difficile à dire si cela vous servira dans la suite de votre aventure, en tout cas notez-la sur feuille d'aventures... Maintenant il est temps de continuer votre route allez en **23**.*

23

Vous sortez de la maison et vous reprenez la route. Vous marchez tranquillement quand soudain une panthère surgit de la forêt et saute sur le prêtre. Vous tenez en joug l'animal mais une autre panthère surgit... L'affrontement est inévitable.

Alors voilà les règles de cet affrontement : Vous allez affronter les 2 panthères en même temps mais vos coéquipiers vont vous aider et enlèveront 1D6 divisé par deux arrondis par défaut points d'Endurance sur une panthère.

PANTHERE 1

Habilité : 1

Endurance : 2

PANTHERE 2

Habilité : 2

Endurance : 1

*Si le combat dure 5 Assauts ou moins allez en **19**.
Si le combat dure en 6 et 10 Assauts allez en **30**.
Si le combat dure plus de 11 Assauts allez en **2**.
Mais si le combat vous est fatal l'aventure s'arrête ici...*

24

Sans réfléchir vous prenez à droite... Comme par la grâce de dieu vous remarquez que vos coéquipiers sont devant vous. Vous courez à en perdre haleine vers le groupe. Votre armure vous fait mal mais après quelques minutes de course acharnée vous arrivez à rattraper les conquistadors.

*Allez en **26**.*

25

Préparer vous au combat :

GUERRIER INDIGENE

Habilitété : 1

Endurance : 2

*Si vous sortez vainqueur de ce combat aller en **4**. Par contre si vous ne sortez perdant de cet affrontement l'aventure se termine sur le champ.*

26

Vous arrivez bientôt à un immense temple, vous montez avec euphorie les énormes marches qui se dressent devant vous et arrivez au sommet. Que faire ?

*Si vous voulez fouiller le temple allez en **12**. Mais si vous voulez aller directement chercher le chef de ces créatures pour le tuer de vos mains allez en **38**.*

27

Après de longues minutes à jouer au chat et la souris, vous finissez par rattraper le chef, et vous vous engagez dans un combat singulier.

CHEF DES INDIGENES

Habilitété : 2

Endurance : 3

*Le dénouement final approche à grand pas... Si vous réussissez à vaincre le chef vous pouvez vous diriger en **50**. Par contre si la mort vient vous emportez allez en **41**.*

28

Après une petite minute de recherche, vous trouvez une bouteille à moitié pleine.

*Pour boire le contenu de cette bouteille allez en **35**. . (Une fois que vous serez à ce paragraphe il ne vous sera pas dit à quel paragraphes vous reporter il est donc*

*conseillé de noter le paragraphe au quel vous êtes avant d'y aller.) Maintenant pour allez chercher le chef de ces créatures allez en **38**.*

29

« Où sont vos objets de valeur? » lui demandez vous d'une voix forte. « Ils sont dans notre cœur » répond le vieillard. Le prêtre dit : « Sa religions de fou l'a changé, il faut le convertir avant qu'il ne devienne lui aussi fou ». Vos compagnons sortent leurs armes tandis que le prêtre commence à s'avancer vers le vieil homme. A la vue de celle-ci le vieillard commence à hurler de panique.

*Les hurlements du vieillard sont vraiment stridents, allez vous pressez la gâchette pour le faire taire, pour ceci aller en **7**. Par contre si votre conscience vous rattrape et vous ne préférer ne pas lui ôtez la vie allez en **32**.*

30

Après cette perte de temps vous continuer le sentier...

*Malheureusement un de vos compagnons est mort pendant le combat, vous continuez donc votre route à deux. Maintenant allez en **43**.*

31

Malheureusement vous n'arrivez pas éviter le piège et vous tombez dedans, après avoir fait une cinquantaine de mètres dans le vide vous atterrissez délicatement sur des piques.

L'aventure s'arrête ici.

32

Un grand bruit retentit derrière vous. Puis un grand silence. Vous voyez le cadavre du vieillard sur le sol, le sang s'écoule de son corps. Votre compagnon vient vers vous et dit : « Qu'est-ce que tu fous, t'étais devant. Pourquoi tu ne l'as pas tué ? Je parie que tu es l'une de ces personne qui se prétendent sauveuse de l'humanité... Je vais te tuer » Il prend son arme et vous mets en joug. Avant que vous n'ayez le temps de vous expliquer il vous tire une balle dans la tête.

L'aventure est pour vous terminée.

33

Après quelques minutes de recherches acharnées vous ne trouvez toujours rien.

*Il vous faut vous rendre l'évidence il n'y a rien dans ce temple allez plutôt chercher le chef de ces créatures en **38**.*

34

Vous vous éloignez prudemment de ces bruits sataniques et vous vous enfoncez plus profondément dans la forêt. Après vingt minutes de marche en pleine forêt, vous débouchez sur ce qui ressemble à un sentier. Vous le suivez et vous arrivez à un croisement...

*Vous voilà devant un croisement. Si vous préférez aller à droite allez en **18**. Mais si c'est le chemin de gauche que vous préférez aller en **9**.*

35

Vous buvez le contenu de la bouteille, quelques instants plus tard, vous sentez la force remonter en vous...

La boisson vous a redonné du courage. Vous pourrez ajouter 1 à votre force d'attaque pendant les 5 paragraphes suivants.

36

Vous buvez la bouteille... Après quelques minutes votre vue se trouble...

*Ne vous inquiétez pas, vous ne venez pas de succomber à un poison, mais juste à un bon alcool... Vous retrouverez votre vue normale dans 5 paragraphes. D'ici là tous vos combats se joueront avec un malus de **-1H**. Maintenant continuez votre aventure...*

37

Combien vous reste-t-il de compagnons ?

- *S'il vous en reste 2 allez en **10**.*
- *S'il vous en reste 1 allez en **44***
- *S'il ne vous en reste plus allez en **14**.*

38

Vous vous enfoncez dans le temple à la recherche du chef des indigènes mais bientôt vous arrivez à un croisement.

*Si vous souhaitez aller à droite, rendez-vous en **11**. Mais si vous préférez prendre à gauche, allez en **39**.*

39

Vous continuez à courir quand soudain vous apercevez le Chef. Il est facile à repérer car c'est le seul qui soit intégralement recouvert d'or. Vous vous jetez à ses trousses. Au bout d'un moment le chef prend une lance et vous l'envoie dessus.

*Lancez deux dés, Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté allez en **13**. Par contre s'il est supérieur allez en **16**.*

40

Vous perdez **1** point d'endurance pour le coup que vous venez de recevoir au visage, préparer vous au combat :

GUERRIER INDIGENE

Habilité : 1

Endurance : 2

*Et oui. A quoi vous attendiez vous ? Vous venez de décimer toute sa famille...
Si vous sortez vainqueur de ce combat allez en **4**. Par contre si vous en sortez perdant
l'aventure se termine sur le champ.*

41

La mort vient de vous emporter, vous ne reverrez plus jamais votre dulcinée, vous ne goûterez plus à toutes les bonnes choses de la vie... Mais auriez-vous pu encore vous regarder en face. Auriez vous pu encore dire que vous étiez en homme bon, après tous les méfaits que vous venez de commettre, maintenant allez retrouver le dieu qui vous a ordonné de faire tout cela...

L'aventure est terminée.

42

Mais ce n'est malheureusement pas le but de votre venue. Vos deux compagnons pointent leurs armes sur les enfants tandis que le prêtre leur lancent des gouttes d'eau au visage. C'est une pratique censée purifier l'âme de ces enfants de Satan. A la vue de l'arme, une des deux femmes se précipitent sur vous et essaye de récupérer le fruit de ses entrailles, mais votre compagnon la voyant approcher trop près, dévia son fusil et tira sur la mère. C'est alors que les Indigènes, pris de panique, commencèrent à s'enfuir. Vos compagnons commencèrent alors à tirer sur toutes les personnes présentes ; ils tuèrent les quatre enfants, la deuxième femme, et blessèrent le vieillard. Le jeune homme ne se laissa pas faire et il se jeta sur vous.

*Maintenant à vous de choisir. Si vous voulez tenter une réaction amicale allez en **40**.
Par contre si vous désirez en découdre allez en **25**.*

43

Vous suivez le sentier pendant encore une heure et vous arrivez maintenant devant la cité de ces créatures. Au moment où vous arrivez vous vous rendez compte que la ville est déjà à feu et à sang. Les indigènes courent de partout les cadavres s'empilent au fur et à mesure que l'on entend les coups de feu... Vous voyez devant vous un enfant en pleurs, tandis que tous les conquistadors se ruent vers le cœur de la cité...

*Que faire... Si vous vous voulez allez porter secours à l'enfant allez en **37**. Mais si vous préférez par contre suivre les conquistadors allez en **26**.*

44

Vous vous précipitez vers l'enfant mais votre compagnon vous en empêche, « Nous ne sommes pas là pour sauver ces créatures » vous fait t-il remarquer « Si tu veux l'aider c'est que tu es avec eux » continue t-il.

Le Combats est inévitable...

CONQUISTADOR

Habilitété : 2

Endurance : 1

*Si vous sortez vainqueur de ce combat allez en **14**. Sinon pour vous l'aventure se terminera sur le champ.*

45

Vous vous mettez à fouiller la maison et vous trouvez ces objets :

- Une statuette Inca
- Une plante
- Une grosse poignée d'or
- Une boisson jaunâtre

*Vous ne pouvez prendre qu'un seul de ces objets. Pour prendre La statuette allez en **22**. Pour prendre la plante allez en **8**. Pour prendre l'or allez en **48** et pour prendre la boisson jaunâtre allez en **15**.*

46

Vous vous rapprochez de plus en plus de la mélodie disgracieuse et vous arrivez bientôt dans une clairière où huit personnes dansent et s'amuse, il y a quatre enfants tous âgés d'environ six ans, deux femmes (sûrement les mères des enfants), un jeune homme d'une vingtaine d'années ainsi qu'un vieillard. En vous voyant, les indigènes vous invitent à vous joindre à leur « fête ». Mais ce n'est malheureusement pas le but de votre venue. Vos deux compagnons pointent leurs armes sur les enfants tandis que le prêtre leur lance des gouttes d'eau au visage. C'est une pratique censée purifier l'âme de ces enfants de Satan. A la vue de l'arme, une des deux femmes se précipitent sur vous et essaye de récupérer le fruit de ses entrailles, mais votre compagnon la voyant approcher trop près dévia son fusil et tira sur la mère. C'est alors que les Indigènes, pris de panique, commencèrent à s'enfuir. Vos compagnons commencèrent alors à tirer sur toutes les personnes présentes ; ils tuèrent les quatre enfants, la deuxième femme, et blessèrent le vieillard. Le jeune homme ne se laissa pas faire et il se jeta sur vous.

*Maintenant à vous de choisir. Si vous voulez tenter une réaction amicale allez en **40**. Par contre si vous désirez en découdre allez en **25**.*

47

Vous sautez et vous réussissez à éviter le piège qui a bien faillit vous engloutir.

*Maintenant reprenez votre chemin direction le **39**.*

48

Vous saisissez l'or avec avidité il y a 2 lingots.

*Notez ceci dans votre inventaire et maintenant allez en **23**.*

49

Vos compagnons d'armes et vous-même mettez en joug du vieillard tandis que le prêtre commence à s'avancer vers lui. A la vue des armes le vieillard commence à hurler de panique.

*Les hurlements du vieillard sont vraiment stridents, allez vous pressez la gâchette pour le faire taire, pour ceci aller en **7**. Par contre si votre conscience vous rattrape et vous ne préférez pas lui ôter la vie allez en **32**.*

50

C'est fait, vous l'avez fait. Vous avez enfin tué le chef de ses ignobles créatures. Vous êtes un héros. Vous sortez du temple, le cadavre du chef sous le bras. Vous voilà maintenant au sommet du temple. Vous montrez le cadavre du chef à toutes ces pitoyables créatures. Vous entendez les cris de joie de vos compagnons ainsi que les hurlements de douleur des indigènes. Le spectacle est magnifique vous êtes vraiment fier de vous. Après un certain moment tous les indigènes furent tués ou mis dans les bateaux pour être des « serviteurs de dieu ». Maintenant vous reprenez la route vers votre pays d'origine où vous retrouverez votre dulcinée, avec laquelle vous serez un homme bon, un homme reconnu...