

*D'après une histoire originale d'Oliver McNeil*



**LA CARTE  
DONT  
VOUS ÊTES LE  
HÉROS**

**LA NUIT DU  
LOUP DE SANG**



D'après « *The Storymaster's Tales : The Night of the Blood-Wolf* », une œuvre originale d'Oliver McNeil.

Pour en apprendre plus sur l'œuvre d'Oliver McNeil, vous pouvez vous rendre à : <https://www.storymasterstales.com/>

Illustrations de David Samson.



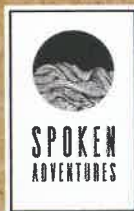
[www.404-editions.fr](http://www.404-editions.fr)

© 2022, 404 Editions

404 éditions

Un département d'Edis8

92 avenue de France, 75013 Paris



Co-écriture, adaptation et technologie : Spoken Adventures

© 2022, Spoken Adventures

Voix : Éric Los

Maquette : SKGD-Création

ISBN : 979-1-0324-0548-2

Dépôt légal : mars 2022

Achevé d'imprimer en décembre 2021 par GPS Group, Slovénie.



## CONTENU

Cette pochette contient :

- La carte de l'aventure
- « La Nuit du Loup de Sang »
- Un punchboard avec
  - 2 pions personnages
  - 13 jetons « Objet » : 1 corde, 1 peau de loup, 1 sortilège d'enseulement, 1 parchemin de guérison, 1 dague de chasse, 1 cape d'invisibilité, 1 carte d'un donjon, 1 petite clé, 1 miroir, 1 chandelier, 1 plantes médicinales, 1 pièce porte-bonheur, 1 pierres de sang.
- Une aide de jeu
- Ce livret de règles



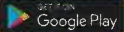
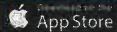
## BUT DU JEU

Dans cette aventure interactive, vous incarnez des jeunes baroudeurs qui vont se voir confier une quête par Starmore, le grand professeur de la Tour des sorciers. Cette quête est de la plus haute importance. Matilda, la fille du meunier, a disparu. Certains racontent qu'elle a été vue en train d'errer dans les champs, couverte de sang, durant les nuits de pleine lune. Et des troupeaux de brebis ont été massacrés ! Une chose est sûre : la contrée a été maudite, et Matilda est devenue un Loup de sang.

Vous allez devoir parcourir les lieux de la carte, à la recherche des « Pierres de sang », les seuls artefacts qui sauront lever la malédiction ! Une fois que vous aurez trouvé ces pierres, il faudra vous rendre à la Chapelle pour les bénir, et les ramener à la Source, berceau de la malédiction. Il vous faut aussi sauver Matilda, et lui permettre de se retransformer en jeune fille ! Mais attention, en parcourant la contrée, vous allez devoir faire face à de nombreux dangers, résoudre des énigmes, interpréter de mystérieuses légendes. Les trolls et les gobelins vous attendent au tournant ! Gérez vos points de vie, récupérez les objets indispensables à votre quête, et interagissez intelligemment avec les personnages que vous rencontrerez : la survie de la contrée (et la vôtre) en dépend !



## COMMENT JOUER ?

Pour jouer, vous aurez besoin de la carte, et de votre voix ! Sur votre tablette ou sur votre smartphone, téléchargez l'application Spoken Adventures sur Google Play  ou sur l'App Store .



## MISE EN PLACE

1. Placez la carte devant vous, et n'hésitez pas à prendre de quoi écrire.
2. Choisissez votre pion personnage, que vous placerez sur le premier lieu : l'Auberge du Corbeau.
3. Dépunchez les jetons « Objet » et placez-les sur le côté de la carte : vous les récupèrerez près de vous quand vous obtiendrez les objets en question.
4. Une fois sur l'application, lancez le scénario « La Nuit du Loup de Sang ». Veillez à vous trouver dans un environnement calme pour ne pas perdre une miette des consignes du narrateur !

Vous n'aurez alors qu'à répondre aux questions du narrateur ou des personnages non-joueurs (PNJ) que vous rencontrerez. À vous de faire preuve d'intuition, d'obtenir les objets dont vous aurez besoin, et de savoir quelles réactions avoir en face d'un personnage !





## TOUR DE JEU

Installez-vous confortablement.

En lançant l'application, le narrateur vous confiera la quête qui vous concerne : obtenir les pierres de sang, aller à la Chapelle pour les faire bénir, les déposer à la Source afin de lever la malédiction, en sauvant Matilda pour qu'elle se retransforme en jeune femme !

Vous commencerez à l'Auberge du Corbeau. Là, vous pourrez choisir d'entrer dans l'Auberge, ou de vous rendre dans un autre lieu. Pour choisir, vous n'avez qu'à répondre à l'application ! Utilisez les mots-clés prononcés afin que l'application prenne en compte votre réponse.

Pas de panique : vous pourrez écrire vos intentions si vous n'êtes pas à l'aise avec la voix !

Dès que l'aventure commence, agissez comme un livre dont vous êtes le héros, et progressez dans les lieux en n'oubliant pas votre objectif : sauver Matilda et lever la malédiction !

## INTERAGIR AVEC L'APPLICATION

Vous pouvez choisir parmi les options proposées par le narrateur ou un PNJ. Avant de parler, attendez que le micro s'affiche à l'écran : sinon, vous parlerez trop tôt !

Lorsque vous arrivez dans un lieu, le narrateur vous proposera des actions : jeter un objet quelque part, parler avec un personnage, etc.

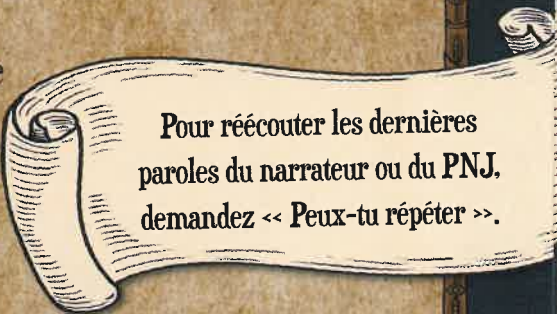
Sinon, les actions proposées par l'application évolueront d'elles-mêmes, en fonction des objets que vous possédez.

Par exemple, si vous rencontrez des Gobelins, une sorcière, ou encore un brigand, et qu'on vous propose d'attaquer, vous pourrez dégainer une arme si vous en avez une !

Si ce n'est pas le cas, l'application considèrera que vous vous battez à mains nues.

Si vous voulez descendre au fond d'un puits et que vous possédez une corde, tant mieux : l'application vous fera utiliser cette corde... Sinon, la descente se fera à la seule force de vos poignets !

Le narrateur ou les personnages non-joueurs (PNJ) que vous rencontrerez vous proposeront aussi des actions, par exemple : « Quitter un lieu, prier sur l'autel ou sacrifier un animal sur l'autel ? ». Pour choisir votre action, vous n'aurez qu'à répéter les mots-clés, ou la phrase entière. Dans ce cas, vous pouvez dire « Prier sur l'autel ». Les phrases sont beaucoup mieux reconnues que les mots isolés, et cela augmente la réactivité des interactions et votre immersion !



Pour réécouter les dernières paroles du narrateur ou du PNJ, demandez « Peux-tu répéter ».



## VISITE DES LIEUX

Pour changer de lieu, prononcez : « Partir » « Quitter le lieu ». Quand le narrateur vous demande votre prochaine destination, vous n'avez qu'à prononcer le nom du lieu !

Vous commencerez donc votre aventure à l'Auberge du Corbeau. De là, vous pourrez vous rendre dans n'importe quel lieu nommé sur la carte, en choisissant une nouvelle destination auprès du narrateur !

Attention, vous ne pouvez pas vous téléporter sur la carte ! Pour passer d'un endroit à un autre, il faut que les 2 lieux soient connectés sur la carte par un chemin. Par exemple, en partant de l'Auberge du Corbeau, vous ne pouvez pas vous rendre directement au Cercle de Pierres. Vous devrez obligatoirement passer par le Chemin escarpé, ou le Chariot du marchand.

## POINTS DE VIE

Comme dans un jeu vidéo, l'aventurier que vous incarnez a des points de vie (PV) ! Attention aux actions que vous réalisez et aux risques que vous voulez prendre, car ils pourront vous coûter des points de vie.

Durant la partie, vous aurez des moyens de regagner des PV : un bon repas à l'auberge, une nuit de repos, des objets magiques, des bonnes actions... Ne manquez pas une occasion !

Vous commencez la partie avec 5 points de vie (PV), le maximum. Vous pouvez consulter votre état de santé à tout moment, en interrogeant l'application avec « Comment je me sens ? ».

### Que faire si on n'a plus de points de vie ?

Si vos points de vie tombent à 0... Vous êtes morts ! Mais pas d'inquiétude, vous pourrez poursuivre votre aventure ! Le narrateur vous proposera alors deux options :

- **RECOMMENCER** : les actions accomplies sont effacées, et vous recommencez votre aventure au tout début, à l'Auberge du Corbeau (en espérant qu'une autre issue vous attende cette fois) !
- **RESSUSCITER** : vos points de vie sont rétablis au maximum, et vous reprenez la partie là où vous vous êtes arrêtés ! Mais c'est quand même moins gratifiant !



## OR

Dans cette aventure, vous avez une bourse déjà remplie ! Vous commencez avec 10 pièces d'or. Vous pourrez dépenser cet argent à divers moments du jeu, mais aussi en regagner :

- En acceptant des quêtes et en les réalisant ;
- En jouant à un jeu avec le marchand ;
- En découvrant de l'or dans certains lieux.

Pour consulter le nombre de pièces d'or dans votre bourse, interrogez l'application :  
« Combien ai-je d'or ? »

N'oubliez pas d'explorer en profondeur les endroits que vous visiterez. Avoir de l'or est toujours utile !

## OBJETS ET UTILISATION

Au cours de votre quête, vous récupérerez de nombreux objets ! Dès que vous les avez en votre possession, vous pouvez prendre le jeton correspondant et le placer près de vous : cela vous permettra de visualiser ce que vous avez dans votre sac.

En dehors des plantes médicinales et du parchemin de guérison que vous pouvez utiliser n'importe quand, c'est l'application qui vous proposera des actions supplémentaires dans certains lieux si vous entrez en possession de ces objets. Par exemple, une descente périlleuse au fond d'un gouffre vous sera impossible (ou potentiellement mortelle) . . . sauf si vous avez une corde !

- Des plantes médicinales : vous pouvez l'utiliser au cours de la partie pour remonter vos points de vie au maximum en prononçant « J'utilise les plantes médicinales »
- Un parchemin de guérison : vous pouvez l'utiliser au cours de la partie pour remonter vos points de vie au maximum en prononçant « J'utilise le parchemin de guérison »
- Un sortilège d'enseillement
- Une dague de chasse
- Une corde
- Une cape d'invisibilité
- Une carte d'un donjon
- Une petite clé
- Une pièce porte-bonheur
- Un miroir en argent
- Une peau de loup
- Un chandelier
- Les Pierres de sang : le jeton « Pierres de sang » possède deux faces différentes pour vous repérer ! Rouges, les pierres-de-sang sont encore maudites ! Bleues, elles ont été bénies par un prêtre.

Quoiqu'il arrive, pas d'inquiétude : pour savoir ce que vous possédez, vous pouvez également interroger l'application en prononçant « Qu'ai-je dans mon inventaire. »



## FAIRE UNE PAUSE

Si vous avez besoin de réfléchir et de discuter entre vous de la prochaine destination à emprunter ou du choix à faire, n'hésitez pas à interrompre le narrateur en prononçant « Pause ».

## SOLUTION

Comme dans un jeu vidéo, certains événements seront provoqués par l'application de façon aléatoire. Plus vous serez équipés pour faire face à une situation, plus vous avez de chance de vous en sortir sans dommage ! Les sages de la contrée disent même qu'il faut partir à l'aventure en étant bien préparés. . .

Néanmoins, deux chemins sont possibles pour arriver à la fin de l'aventure et sauver la contrée ! Nous ne vous en révélons pas plus ici, mais vous pourrez trouver les solutions en scannant ce QR code !

