

LANCELSEPT ET LE GOÛTER DE LA VACHE VOLANTE

MARCO ZAMANNI

PIETRO ROTELLI

1

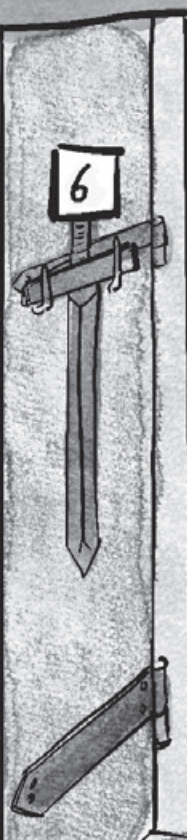
BIENVENUE,
MESSIRE LANCELSEPT !
JE SUIS RAVI QUE VOUS
AYEZ TROUVÉ LE TEMPS
DE RÉPONDRE À MON AP-
PEL.

COMME VOUS
LE SAVEZ, JE POSSÈDE
UNE SPLENDE VACHE VOLANTE.
CHAQUE JOUR, POUR CONSER-
VER SON STATUT D'ANIMAL MAGI-
QUE, ELLE DOIT SE NOURRIR D'A-
VOINE BIGARRÉE AUX MYRTILLES.
MON FIDÈLE PALEFRENIER EST EN
CONGÉ FAMILIAL. POURRIEZ-
VOUS VOUS EN OCCUPER
À SA PLACE ?

CHER LANCELSEPT, VEUX-TU
T'OCCUPER DE LA VACHE VOLANTE DU ROI
CLODOVIEUX ? CHOISIS TA RÉPONSE.
« PAR MON HEAUME, OUI ! » VA P. 2.
« MÊME PAS EN RÊVE ! » VA P. 3.

2

TU DOIS REJOINDRE L'ÉCURIE ROYALE, MAIS TU N'AS PAS LA MOINDRE IDÉE DE L'ENDROIT OÙ ELLE SE TROUVE ! SUIS LES NUMÉROS DANS LES IMAGES ET DANS LE TEXTE POUR TE DÉPLACER DE PAGE EN PAGE. ATTENTION : CERTAINS RENVOIS POURRAIENT ÊTRE CACHÉS !



TU COMMENCES L'AVENTURE AVEC 20 POINTS DE VIE, ABRÉGÉS PV. S'ILS TOMBENT À ZÉRO, TU SUBIRAS UNE DÉFAITE, MAIS DANS LA VERSION COMPLÈTE TU POURRAS QUAND MÊME CONTINUER À JOUER JUSQU'À LA FIN.

3

MESSIRE
LANCILSETTE, POUR
OUTRAGE BOVIN ET IR-
RÉVÉRENCE ROYALE...
VOUS ÊTES CONDAMNÉ
AUX FERS !

PAUVRE
DE MOI...
TOUT ÇA POUR
UNE VACHE QUI
VOLE MIEUX
QUE MOI...

GAME OVER



4

PÈM

TU DÉCIDES DE FAIRE LA CHOSE LA PLUS SENSÉE : FOUINER DANS L'ARMOIRE DU MAÎTRE D'ARMES.

PERDS 2 PV.

LANCELSEPT, COMBIEN DE FOIS T'AI-JE DIT DE FAIRE ATTENTION ? FOURRER TON NEZ DANS LES AFFAIRES D'AUTRUI EST DANGEREUX !

IL A RAISON, EN EFFET. VA P. 15.

COMMENT ? TU
CHERCHES L'ÉCUR-
IE ROYALE ? ÉCOUTE,
JE SAIS SEULEMENT
QU'ELLE N'EST PAS À
L'ÉTAGE. MOI, JE NE
QUITTE JAMAIS LES
CUISINES. IMAGINE
QU'UNE CATASTROPHE
ÉCLATE !

EN RÉALITÉ, ON
DIRAIT QUE LES CATA-
STROPHES VIENNENT
SURTOUT DE LUI !
MIEUX VAUT NE PAS EN-
QUÊTER. VA P. 7.

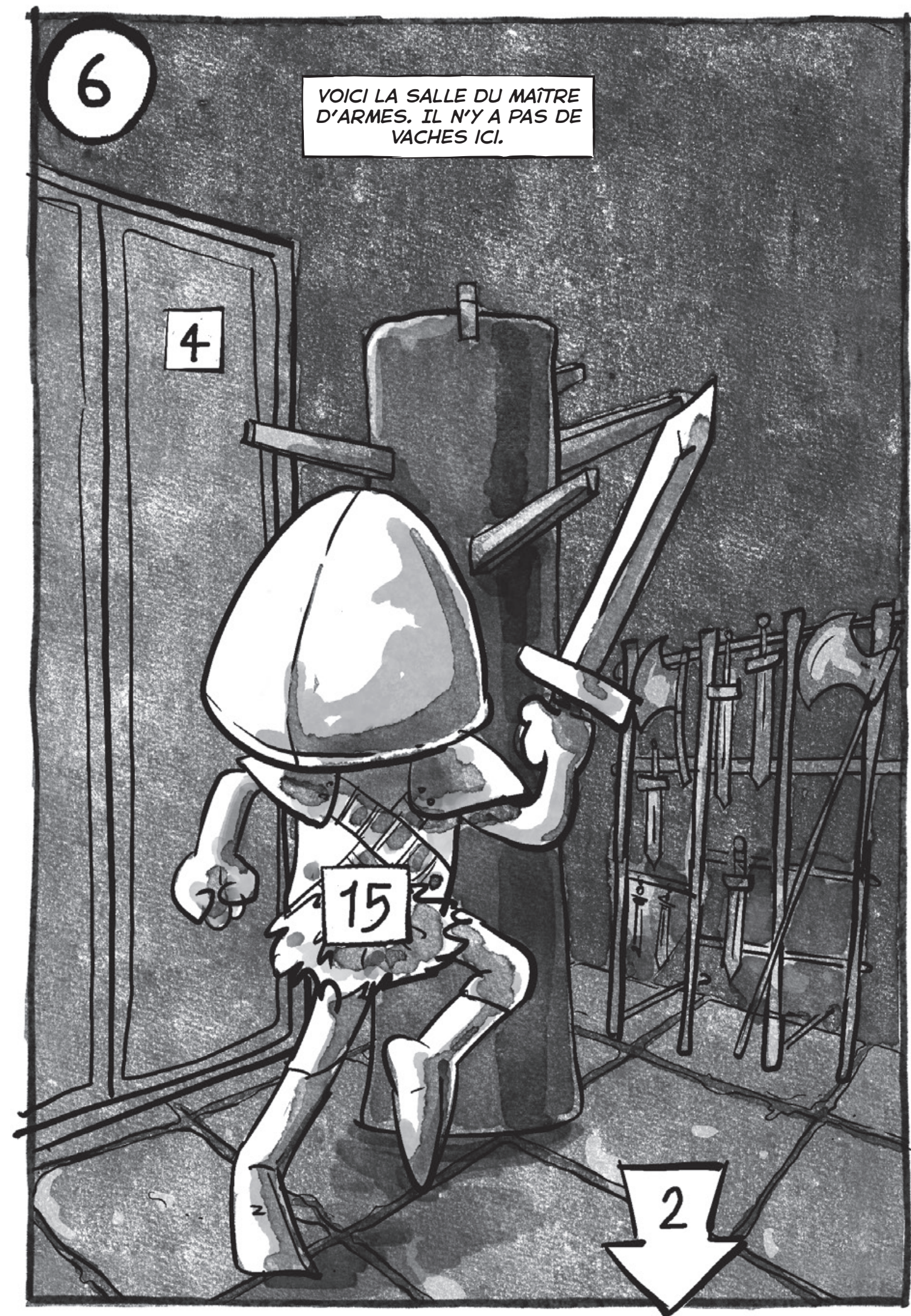
6

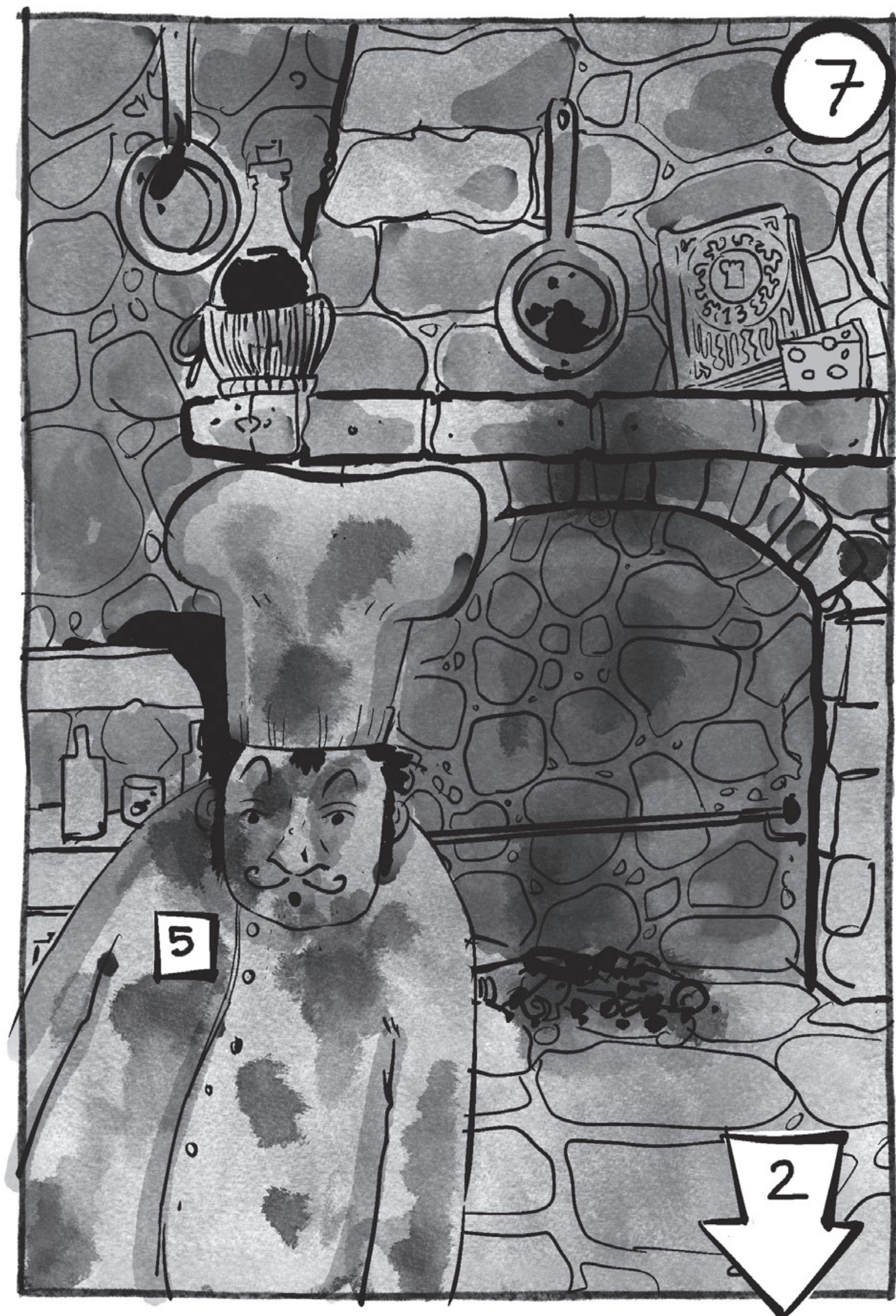
VOICI LA SALLE DU MAÎTRE
D'ARMES. IL N'Y A PAS DE
VACHES ICI.

4

15

2





8

AÏE ! PERDS 2
PV. ON NE PASSE
PAS PAR ICI (POUR
L'INSTANT).



12



QUELLE
LAQUE ! PERDS
2 PV.

CES RONGEURS SONT CORIA-
CES. IL TE FAUT QUELQUE
CHOSE POUR PRENDRE LE
DESSUS. PEUT-ÊTRE LE TROU-
VERAS-TU À L'ÉTAGE, P. 12.

10

PAR TOUS
LES SAINTS ROUILLÉS,
LANCELSEPT ! UN VRAI
HÉROS NE SE SÉPARE
JAMAIS DE SON ARME !
IL FAUT VRAIMENT QUE
JE T'APPRENNE TOUT.
TIENS, PRENDS CETTE
ÉPÉE DE RÉSERVE.

NOTE QUE TU POSSÈDES UNE



CE TRÉSOR S'ACTIVE EN COMBAT,
CAR SON SYMBOLE EST PRÉSENT SUR
L'UNE DES CARTES DE VALEUR 2 !
TU TROUVERAS EN EFFET UN PAQUET
DE CARTES JOINT AU LIVRE DÉFINITIF,
AVEC LEQUEL TU POURRAS RÉSOUDRE
LES AFFRONTLEMENTS EN JOUANT À
LANCELSEPT ET DEMI, LE JEU OFFICIEL
DE MI-ÂGE !

À PROPOS DE
COMBAT ! SI TU VEUX
BRICOLER UN PAQUET
POUR LA DÉMO, PRENDS
DES CARTES CLASSIQUES.
PRENDS CINQ CARTES VALANT
UN DEMI-POINT (PAR EXEMPLE
LES FIGURES), TROIS CARTES
DE 1, DEUX CARTES DE 2 -
DONT UNE RECONNAISSABLE
CORRESPONDANT AU SYMBOLE



ET UNE CARTE DE 5. TU
DÉCOUVRIRAS PLUS LOIN
COMMENT LES
UTILISER.

REMERCE LE MAÎTRE D'ARMES ET RETOURNE P. 2.

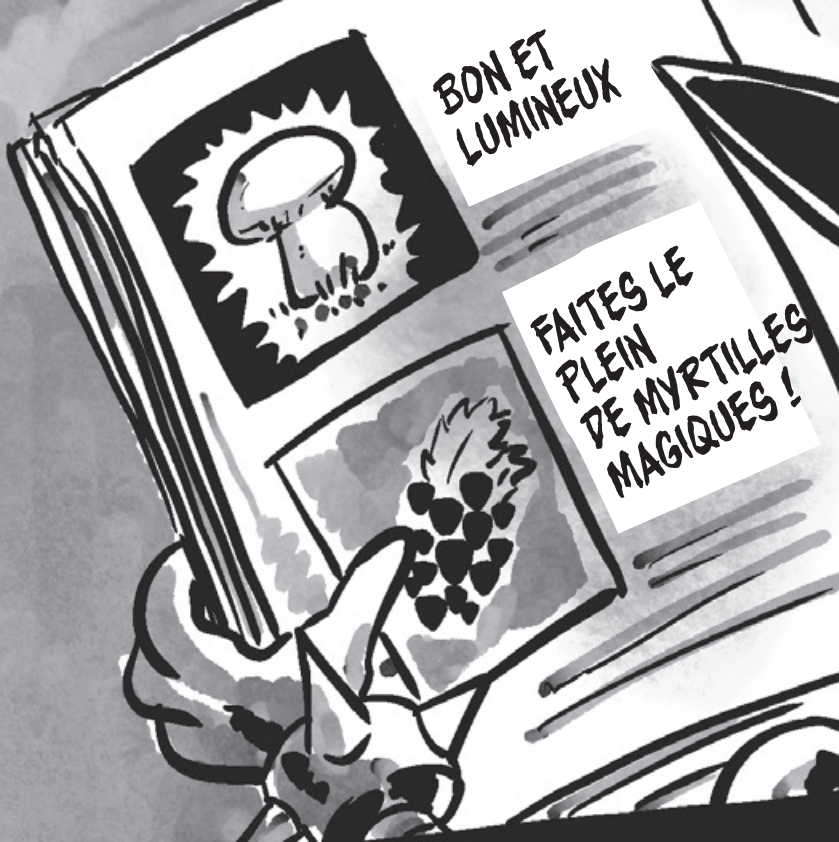


LA VACHE VOLANTE EST
PROCHE... ET EN DANGER !
TU DOIS INTERVENIR IMMÉD-
IATEMENT, MAIS... COMMENT ?
TU LE DÉCOUVIRAS DANS LE
LIVRE COMPLET !

AS-TU TROUVÉ LA  ET LE 
ACHÈS DANS LA DÉMO ? DANS
LA VERSION DÉFINITIVE TU POUR-
RAS CHERCHER PLUS DE 20
OBJETS À COLLECTIONNER !

12





BAH... LA
CHOSE QUE
JE FAIS
LE MIEUX,
C'EST MAN-
GER.

TU PEUX CHA-
PARDER DU



SI TU VEUX.
DANS TOUS
LES CAS, RE-
TOURNE P. 7.

14



SQUITT

CES PIRATS ONT L'AIR PRÊTS À
TE TRANSFORMER EN GOÛTER
MÉDIÉVAL.
AS-TU LE TRÉSOR 
ET VEUX-TU L'UTILISER ?
VA P. 16. SINON VA P. 9.





HEUREUX
DE TE REVOIR, LANCEL-
SEPT ! JE SAIS QUE LE
ROI CLODOVIEUX T'A
CONFIÉ UNE MISSION IM-
PORTANTE. TU AS AVEC
TOI TA FIDÈLE
ÉPÉE,
J'ESPÈRE !

SI TU N'AS PAS CE
TRÉSOR ET VEUX
L'AVOUE AU MAÎTRE
D'ARMES, VA P. 10.

SINON, PRENDS
CONGÉ ET
RETOURNE P. 2.

16

TU DOIS AFFRONTER LES

PIRATS

EN COMBAT. POUR CE FAIRE, UTILISE UN PAQUET DE CARTES, SELON LES INSTRUCTIONS P. 10. À CHAQUE MANCHE, MÉLANGE LE PAQUET ET RÉVÈLE LES CARTES UNE À UNE, EN T'ARRÊTANT QUAND TU VEUX - OU LORSQUE TU DÉPASSES 7,5 : DANS CE CAS, TU AS SAUTÉ.

SI TU OBTIENS 7,5, TU GAGNES AUTOMATIQUEMENT ! SINON, ARRONDIS LE RÉSULTAT À L'INFÉRIEUR ET INFLIGE LES DÉGÂTS SELON LA TABLE.

SOUSTRAIS LES DÉGÂTS INFLIGÉS À LA DÉFENSE DE L'ENNEMI. SI ELLE TOMBE À ZÉRO, TU REMPORTES LE COMBAT !

TABLE DE DÉGÂTS :

1-3 : N.A.
4-5 : 1 DÉGÂT
6 : 2 DÉGÂTS
7 : 4 DÉGÂTS

SAUT : -2 PV

SI TU SAUTES, TU PERDS LES PV INDICQUÉS ET N'INFLIGES AUCUN DÉGÂT.

DÉFENSE : 7



CONTRE-ATTAQUE :
0,5 ET 1 :
GRIFFURES ! -2 PV

2 ET 5 :
MORSURES ! -4 PV

SI L'ENNEMI SURVIT, SUBIS UNE CONTRE-ATTAQUE : PIOCHE UNE DERNIÈRE CARTE ET PERDS LES PV INDICQUÉS. PUIS COMMENCE UNE NOUVELLE MANCHE EN REMÉLANGÉANT TOUT LE PAQUET.

MODE SIMPLIFIÉ :

SI TU NE VEUX PAS OU NE PEUX PAS UTILISER LES CARTES, SUIS LES INDICATIONS DES ENCADRÉS COMME CELUI-CI. TU NE GAGNERAS LE COMBAT QUE SI TU AS NOTÉ LE TRÉSOR



SINON TU SERAS VAINCU !

SI TU POSSÈDES LE TRÉSOR  RÉDUIS DE 2 POINTS LA DÉFENSE DES PIRATS. LE TRÉSOR  , LUI, NE S'ACTIVE QUE SI TU PIOCHES LA CARTE DE 2 AVEC SON SYMBOLE. SI C'EST LE CAS, TU PEUX RETIRER CETTE CARTE DU TOTAL POUR DOUBLER LES DÉGÂTS INFLIGÉS - MAIS TU DOUBLES AUSSI LES PV QUE TU PERDS SI TU SAUTES ! LES CARTES SPÉCIALES (IL Y EN AURA D'AUTRES DANS LE LIVRE COMPLET) SONT TOUJOURS REMÉLANGÉES DANS LE PAQUET À LA FIN DE LA MANCHE.

SI TU SURVIS, VA P. 11.

