

Flying Turtle Games

KALAHEN

By P. JANSSENS / J. VANAISE



© 1989 Copyright by B.B.W.
All rights reserved

Big Bad Wolf S.A.
Avenue Princesse Elisabeth 104
1030 Bruxelles

X L'Aventure

Il y a des siècles, les Terres de Kalahen furent le théâtre d'un terrible affrontement. Trois grands magiciens s'opposèrent aux Forces des Ténèbres dans un combat magique, grandiose et sans merci. Le Bien triompha. Mais le mage Eridel, grand maître de la Magie Blanche, y perdit la vie.

Ses disciples, suivant les instructions de leur maître, dispersèrent secrètement dans la contrée les parchemins de son Grand Livre de la Puissance. Car la magie d'Eridel était telle que seul un sage parmi les sages était digne de lui succéder.

Huit magiciens ont été chargés de veiller sur les terres de Kalahen, pour que les forces des Ténèbres ne puissent plus y déchaîner leurs maléfices.

Le temps a passé et 3 à 6 d'entre-eux veillent toujours depuis leur château. Or, voici qu'un paysan découvre dans une grotte un manuscrit où Méridor, serviteur d'Eridel, avait noté le terrible secret: les formules magiques existent toujours! Celui qui parviendra à reconstituer l'une d'entre-elles, règnera en maître absolu sur ces contrées!

Lorsque les magiciens apprennent la nouvelle, ils ont tous le même raisonnement: il subsiste sept lieux maudits sur les terres de Kalahen. C'est là, sans nul doute, que sont cachés les parchemins magiques.

De peur de voir un autre magicien le supplanter, chacun équipe alors le meilleur de ses guerriers et lui donne les anneaux que sa magie avait forgés. Ensuite, l'ordre retentit: "Pars sur les terres de Kalahen! Ramène-moi les parchemins de la Puissance. Ne crains ni la fatigue ni les monstres qui hantent encore ces territoires maudits. Sois fort et je serai à tes côtés lorsque tu deviendras le nouveau maître de KALAHEN!"

Le présent livret de règles.

Ce livret est divisé en trois parties:

A. Présentation générale

B. Les règles de base

C. Les règles complémentaires

La première partie décrit le matériel utilisé.

La seconde partie permet de jouer un jeu "simplifié" qui donnera l'occasion aux nouveaux joueurs de se familiariser avec les règles les plus importantes.

Enfin, la troisième partie propose quatre règles dites "complémentaires". Ce sont elles qui donneront toute sa richesse et sa diversité au jeu. Mais il est vivement conseillé de ne lire ces règles qu'après un premier jeu "simple".

A. PRESENTATION GENERALE

But du jeu


Le joueur doit faire retrouver par son guerrier une formule magique composée de 3 parchemins **et** la ramener dans son château.

Les différents éléments du jeu.

1. Le plateau

Il représente la carte d'une région fantastique. On y découvre des châteaux, des ponts, des routes...

Sur chaque route, un petit rond rouge indique le type de paysage traversé :

Montagne 

Steppe 

Forêt 

Marais 

A l'un des coins du plateau, à gauche du château A, se trouvent quatre rectangles avec la représentation des quatre types de paysages à côté d'un rond vert et rouge.

Les routes mènent à des ronds de différentes couleurs :

rond vert: les 8 châteaux

ronds gris: les 4 villages.

ronds jaunes: les 7 lieux maudits. Le plus grand, au centre du plateau, représente la Tour Maudite.

ronds bruns: les deux portes de Kalahen, situées entre les lieux maudits 5 & 6, et la Tour Maudite.

ronds bleus: les 4 ponts qui coupent certaines routes.

De la Tour Maudite part le **Pont de Cristal**, seul accès à la **Forêt Magique**. (tout au centre du plateau de jeu)

2. Les dés

* un dé à 6 faces (en abrégé: d6): de 1 à 6

* un dé à 10 faces (en abrégé: d10): de 0 à 9

* trois dés spéciaux: gravés de 1 à 3: soit en chiffres, soit en points.

Leur utilisation est très importante pendant toute la partie. (voir annexe)

3. Les anneaux

Rouges, jaunes, verts et bleus, ces anneaux représentent les pouvoirs magiques donnés aux guerriers.

4. Les pastilles

Les pastilles de couleur **jaune** représentent des pièces d'or (en abrégé: P.O.)

1 grande pastille = 5 P.O. 1 petite pastille = 1 P.O.

Les pastilles de couleur **noire** représentent les points de vie (en abrégé: P.V.) Ceux-ci symbolisent la santé et la force du guerrier.

1 grande pastille = 5 P.V. 1 petite pastille = 1 P.V.

5. Les marqueurs de dangers

4 marqueurs verts signalent une route sûre pour ce type de paysage.

4 marqueurs rouges signalent une route dangereuse pour ce type de paysage.

6. Les marqueurs de pièges

4 marqueurs bleus: Règles Complémentaires uniquement.

7. Les cartes

La couleur au dos de celles-ci permet de déterminer les différents types de cartes:

1) 6 cartes "coffres" (Dos bruns):



numérotées 1 à 6, (Tour Maudite),



(Forêt Magique)

2) 21 cartes "monstres errants" (Dos jaunes):

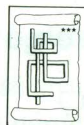
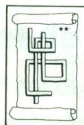
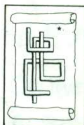
Règles Complémentaires uniquement.

3) 78 cartes "contenu des coffres"

(Dos verts/bleus/rouges):

1. Cartes "parchemins":

ce sont les parchemins à collecter pour rassembler les formules magiques (But du jeu). Il y a huit formules différentes, c.à.d. huit séries différentes de 3 parchemins identiques, marquées de 1, 2 ou 3 étoiles.



exemple:

(une formule complète)

2. Divers éléments:



fiolle:

potion de soin,
de valeurs différentes.



bourse:

contient un certain nombre de P.O.



Télétransportation:

Cette carte permet à un guerrier un dépalcement magique.



Clef:
cette clef permet l'accès
à la Tour Maudite.



Armes:
Épée et Bouclier

8. Les figurines: 6 guerriers, représentant les 6 joueurs.

Choix d'un maître de jeu

Le maître de jeu est un joueur à part entière, mais il a de plus trois tâches à remplir :

- a) répartir les cartes dans les coffres (voir les Règles de base).
- b) lire la Table des Evénements chaque fois que cela sera nécessaire pour un joueur. Cette table se trouve au centre du livret.
- c) jouer le rôle de la "banque" pour la distribution des anneaux et des pastilles jaunes (P.O.) et noires (P.V.)

Comment vivre l'aventure

Durant le jeu, chaque joueur est un guerrier, représenté par une figurine. Au départ, celle-ci est dans le château choisi par le joueur.

Ce guerrier doit retrouver des parchemins dispersés dans la région de Kallahen. Il va donc devoir se déplacer d'un endroit à l'autre sur le plateau du jeu : déplacements normaux et déplacements magiques sont décrits dans les règles de jeu.

Chaque fois qu'un guerrier arrive dans un des 7 lieux maudits ou dans la Forêt Magique, il tente d'y fouiller le coffre pour découvrir un parchemin ! Pour cela, il devra d'abord réussir une épreuve où monstres et sortilèges seront au rendez-vous !

Pour l'aider dans sa quête, le guerrier a des anneaux magiques. Il s'agit pour le joueur de s'équiper judicieusement. Des anneaux entre-croisés sont représentés sur le plateau de jeu, aux différents lieux maudits : ils permettent de prévoir les couleurs d'anneaux nécessaires ici ou là. Ainsi, au lieu maudit n°2, le guerrier réussira sans doute à passer l'épreuve qui l'y attend s'il arrive dans ce lieu en possédant des anneaux rouges et verts.

Outre cette gestion d'anneaux magiques, le joueur devra aussi gérer convenablement ses ressources en or et ses ressources physiques. Ainsi, un guerrier qui perd trop de points de vie s'affaiblit et devra donc se soigner. Quant à l'or, il faut en avoir (ou en trouver) pour acheter des potions de soins, des anneaux magiques supplémentaires.

Finalement, la gestion du temps est aussi importante : tout en essayant de terminer le premier, le joueur sera amené à faire certains choix, tels que se soigner pour se refaire une excellente santé, ou continuer affaibli, au risque de trouver la mort au bout du voyage!

B. REGLES DE BASE

1. Utiliser le matériel
2. Se déplacer et fouiller les coffres
3. Réagir aux divers événements
4. Combattre
5. Fin du jeu

Utilisation du matériel

1. Début du jeu

- * Chaque joueur choisit un château et y place sa figurine.
- * Chaque joueur reçoit 3 anneaux (couleur au choix).
- * Chaque joueur reçoit 3 grandes pastilles jaunes, soit 15 P.O.
- * Chaque joueur reçoit 2 grandes pastilles noires et 2 petites, soit 12 P.V.

Attention : les joueurs ne peuvent jamais dépasser leur nombre initial de P.V.!

- * Les 4 marqueurs de danger **verts** sont placés dans les 4 ronds verts/ rouges présents sur le plateau de jeu (dans les 4 rectangles). Les 4 marqueurs rouges sont posés à l'extérieur des rectangles.

- * **REPARTITION DES CARTES :** les huit cartes "coffre" sont disposées autour du plateau de jeu.

Sous les coffres n° 1 à 4, on place les cartes aux dos verts. (4 parts égales)

Sous les coffres n° 5 et 6, on place les cartes aux dos rouges (2 parts égales)

Sous le coffre "Tour Maudite", on place 12 cartes aux dos bleus. Le solde de cartes bleues va sous la carte coffre de la Forêt Magique.

Ce placement se fait AU HASARD et FACES CACHEES.

- * Chaque joueur jette 1d10. Celui qui a le plus haut score commence. On joue en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

2. Les points de vie

Comment se "refaire une santé" :

- * Un guerrier peut acheter des fioles de soins dans les différents villages.
- * Dans les coffres présents aux divers lieux maudits, il est possible de trouver des fioles de soins.
- * Un guerrier peut se faire soigner dans son château par le magicien.

Comment perd-on des points de vie :

- * Par la fatigue et les dangers du voyage sur les routes.
- * Lors des combats perdus.

- * Lorsqu'on ne peut contrer un sortilège.

Etat de santé:

Lorsqu'un guerrier a moins de 5 P.V., la fouille des coffres et les combats lui sont interdits.

Elimination d'un guerrier:

Lorsqu'un guerrier arrive à 0 P.V., il est éliminé du jeu. Cette éventualité est très réelle.

3. Les anneaux

Comment les obtenir:

- * Un guerrier peut acheter dans les villages des anneaux supplémentaires.
- * Chaque fois qu'un guerrier revient à son château, il reçoit 2 anneaux du magicien.
- * Dans la Forêt Magique.

Combien peut-on en posséder:

* **7 anneaux maximum.** On peut cependant en laisser en réserve dans son château.

Comment les utilise-t-on:

- * pour voyager rapidement grâce à la télétransportation : cela coûte 3 anneaux.
- * pour augmenter ses chances lors d'un combat:
 - 1 anneau double le score des dés spéciaux
 - 2 anneaux triplent le score des dés spéciaux.
- * pour contrer un sortilège aux différents lieux maudits
- * Un anneau utilisé retourne dans la réserve initiale.

4. Les pièces d'or

Comment en gagne-t-on:

- * A chaque passage dans un village.
- * En fouillant les coffres des sept lieux maudits.

Comment les dépense-t-on:

- * Uniquement à son tour de jeu et dans les villages, en y achetant anneaux magiques et fioles de soins.

5. Les armes (bouclier, épée)

- * Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul bouclier à la fois. De même pour l'épée.
- * Le bouclier est **indispensable** pour se rendre au Pont de Cristal. De plus, le bouclier et l'épée sont très utiles aux lieux maudits 5 et 6, ainsi qu'à la Tour Maudite.

* La possession de la carte "bouclier" et de la carte "épée" donne au guerrier un bonus lors d'un combat.

Déplacements et fouille des coffres

1. Disposition pratique

Lorsqu'un guerrier a quitté son château, il est important de distinguer ce qu'il emporte avec lui et ce qui reste au château.

Chaque joueur place près de son château les cartes "parchemins" déjà rame-nées (faces visibles) et les anneaux excédentaires.

Devant lui, chaque joueur prévoit un second emplacement où il place les anneaux magiques emportés en expédition (7 anneaux maximum!), ses pièces d'or, ses points de vie. C'est là aussi que devront se mettre, faces cachées, les cartes puisées dans les coffres et qui n'ont pas encore été déposées au château.

2. Déplacement d'un endroit à un autre

Description:

A son tour de jeu, un guerrier a le choix entre deux actions initiales :

Soit **il passe un tour**. Dans ce cas, il reste sur place et son tour de jeu est instantanément terminé. Aucune action n'est possible.

Soit **il se déplace**. Dans ce cas, il a deux possibilités.

Déplacement normal : le joueur déplace sa figurine du rond où elle se trouvait à l'un des ronds accessibles en un seul tronçon de route.

Exemple : en partant du rond vert marqué de la lettre B, qui représente son cha-teau, un guerrier peut se rendre en un coup au plus proche village (rond gris) **ou** au lieu maudit n°2.(rond jaune)

Déplacement magique : un guerrier peut décider de se **télétrans-porter**, c'est-à-dire de se rendre immédiatement d'un endroit du jeu vers un autre, même fort éloigné, en utilisant trois anneaux magiques.

ATTENTION : ce déplacement ne permet pas d'accéder ou de quitter la Tour Maudite.

Coût de ces déplacements :

* **Lorsqu'un joueur effectue un déplacement normal**, il regarde la route qu'il doit emprunter. Au milieu de celle-ci se trouve un rond rouge indiquant la nature du terrain rencontré (par exemple, montagne).

Le joueur regarde ensuite les marqueurs de danger posés sur le plateau (à gauche du château A). Si le rond "montagne" est occupé par un marqueur vert, son guerrier effectue son trajet **sans** perdre de P.V.

Si le rond "montagne" est occupé par un marqueur rouge, son guerrier doit dépenser **1 P.V.** pour effectuer ce trajet.

Attention : APRES avoir déplacé son guerrier, le joueur change la couleur du marqueur présent dans le rond "montagne". Si le vert y était, il le remplace par le rouge et vice-versa.

* Pour utiliser la télétransportation, un guerrier doit dépenser 3 anneaux.

3. Arrivée aux divers endroits

Arrivée aux villages :

Gains : A chaque fois, le joueur lance **1d6**. Le score obtenu indique le nombre de P.O. qu'il gagne.

Rappelons que si un guerrier décide de passer un tour alors qu'il se trouve dans un village, il ne peut pas relancer le dé.

Dépenses : Un guerrier peut acheter

- des anneaux
- des potions (potion = P.V.)

* Pour 5 P.O. il peut acheter 1 anneau ou récupérer 1 P.V.

* Pour 10 P.O. il peut acheter 3 anneaux ou récupérer 3 P.V.

* Pour 15 P.O. il peut acheter 5 anneaux ou récupérer 5 P.V.

Arrivée dans un lieu maudit et fouille des coffres :

Le guerrier peut décider d'y faire simplement halte ou, au contraire, de fouiller le coffre du lieu.

S'il fait simplement halte, son tour de jeu s'arrête là.

S'il décide de fouiller le coffre du lieu, il se rapporte à la Table des Evénements (voir plus loin).

Il jette le dé et en applique les conséquences. S'il parvient à déjouer le sortilège ou à vaincre un éventuel monstre, il peut fouiller le coffre, regarder tout ce qui s'y trouve, **mais** n'y puiser **qu'une seule** carte de son choix. Il ne pourra y puiser une autre carte que lors d'un futur passage. Toute carte ainsi puisée est placée près du joueur, face **cachée**.

Gestion des cartes puisées dans les coffres :

1) un joueur ne peut jamais posséder des parchemins en provenance de plus de 3 formules différentes (sur les 8 possibles)

2) Lorsqu'un guerrier boit une fiole de soin, il récupère le nombre de P.V. indiqué sur la carte. Une fois utilisée, cette carte est retirée du jeu.

3) Une carte bourse est immédiatement échangée contre le nombre de P.O. indiqué sur la carte.

4) Une carte télétransportation permet d'effectuer ce déplacement magique **sans** employer 3 anneaux. Une fois utilisée, cette carte est retirée du jeu.

5) la possession d'une carte clef est indispensable pour pouvoir aller à la Tour Maudite. Cette carte reste valable durant tout le jeu et chaque joueur ne peut en posséder qu'une seule à la fois.

6) lorsqu'un joueur utilise une carte, il doit naturellement la montrer aux autres joueurs.

Arrivée à une Porte de Kalahen :

Dans le règle de base, ce lieu marque une simple halte. Le guerrier qui arrive à l'une des deux portes termine aussitôt son tour de jeu. L'intérêt particulier du passage par ces portes est expliqué dans les règles complémentaires.

Arrivée au Pont de Cristal :

Le guerrier **arrivé à la Tour Maudite**, peut décider, au tour suivant, de se rendre dans la Forêt Magique. Pour cela, il doit traverser le Pont de Cristal. Il ne peut s'y rendre **que** s'il dispose d'un bouclier magique. Dans le même tour de jeu, il pénètre dans la Forêt Magique.

Arrivée dans la Forêt Magique :

- le joueur jette 1d6 pour voir sa perte en P.V.
- il fouille le coffre et y puise **une** carte.
- il prend 7 anneaux dans la réserve (couleur au choix)
- il est télétransporté dans son château, où il laissera en réserve les anneaux excédentaires.

ATTENTION : c'est le seul cas où le retour au château ne donne pas droit à 2 anneaux supplémentaires venant du magicien.

Retour au château :

- Un guerrier ne peut jamais revenir que dans **son** château.
- il y dépose ses cartes "parchemins", **faces visibles !**
- Ces cartes sont protégées, mais connues de tous (il y a toujours un serviteur pour colporter des informations!)
- le guerrier reçoit du magicien 2 anneaux magiques au choix (sauf s'il revient de la Forêt Magique).
- Au tour de jeu suivant, le guerrier peut décider de "passer un tour" pour se faire soigner par son magicien. Il jette alors 1d6 pour voir combien de P.V. il récupère et son tour de jeu est terminé. Cette opération ne peut pas se faire deux tours de suite.

Table des événements

1. Description de la Table

Au milieu de ce livret de règles, se trouve un tableau que le joueur "maître de jeu" devra avoir sous les yeux tout au long de la partie.

Chaque colonne de la Table représente les divers événements qui peuvent se produire lorsqu'un guerrier arrive dans l'un des sept lieux maudits.

Les chiffres de 1 à 6 font référence aux lieux qui portent un numéro sur la carte. La dernière colonne est réservée à la Tour Maudite, le lieu le plus terrifiant.

En arrivant dans un des lieux numérotés de 1 à 4, le joueur jette 1d6. Ailleurs, il jette 1d10.

Le score du dé renvoie à l'événement de la table correspondant à ce numéro.
exemple : lieu 2, jet de dé : 3 : COMBAT !

2. Description des événements

OUF ! : Quelle chance : il ne se passe rien.

VOYAGE MAGIQUE : Le guerrier est envoyé, par magie, dans l'un des six lieux maudits numérotés sur la carte. Pour savoir lequel, le joueur jette 1d6 et place **immédiatement** son guerrier dans l'endroit indiqué par le dé. Là, le guerrier peut fouiller le coffre sans plus se soucier de la Table des Événements.

COMBAT: Le guerrier va devoir affronter un monstre et le vaincre. Le joueur jette le dé indiqué sous le mot COMBAT pour connaître le nombre de Points de Puissance du monstre. Le combat se résoud ensuite avec les trois dés spéciaux.

3 niveaux de puissance pour les monstres rencontrés :

1d10 : résultat du dé à 10 faces (de 0 à 9 points)

6 + 1d6 : 6 + résultat du dé à 6 faces (de 7 à 12 points)

6 + 1d10 : 6 + résultat du dé à 10 faces (de 6 à 15 points)

SORTILEGE: Le guerrier doit résister à un sort magique. Il pourra contrer ce sortilège s'il utilise des anneaux dont le nombre et la couleur sont spécifiés sous le mot SORTILEGE. Parfois, il lui faudra aussi posséder l'épée et/ ou le bouclier magique.

3. Conclusion d'un combat ou d'un sort

Si le guerrier a pu vaincre le monstre ou contrer le sortilège, il fouille le coffre et y puise **une** carte.

Si le guerrier est vaincu, il ne peut pas fouiller le coffre et il perd des P.V.:

Lieux 1 à 4: le joueur jette 1 dé spécial. Son guerrier perdra donc de 1 à 3 P.V. (que le score soit en points ou en chiffres).

Lieux 5 et 6: le joueur jette 1d6 et ajoute 1. Son guerrier perdra donc de 2 à 7 P.V.

Tour Maudite: le joueur jette 1d6 et ajoute 3. Son guerrier perdra donc de 4 à 9 P.V.

Rappelons que les anneaux magiques utilisés retournent dans la réserve.

Les combats

1. Combats contre les monstres

Quand rencontre-t-on un monstre:

Dans un lieu maudit. Si le jet de dé donne comme événement: "COMBAT", le joueur doit jeter le dé indiqué par la Table des Evénements, pour connaître le nombre de Points de Puissance du monstre à vaincre.

exemple: le guerrier est au lieu maudit n° 5 et fait 4 au dé. Il devra donc combattre un monstre, et celui-ci a 1d6 + 6 points de puissance. Le joueur jette alors 1d6 et obtient 5: le monstre aura donc 5 + 6 = 11 points de puissance.

Comment se déroule le combat?

Le joueur utilise les 3 dés spéciaux (voir annexe)

Dès qu'il a déterminé la puissance du monstre, le joueur peut décider d'augmenter ses chances en utilisant 1 ou 2 anneaux magiques:

Avec 1 anneau, le score des dés spéciaux sera doublé.

Avec 2 anneaux, le score des dés spéciaux sera triplé!

S'il réussit un score égal ou supérieur au nombre de Points de Puissance du monstre, celui-ci est vaincu.

Sinon, le guerrier a perdu. Cette défaite lui coûte des P.V. dont le calcul est rappelé sur la Table des Evénements.

2. Combat entre deux guerriers

* Lorsque deux guerriers se retrouvent au même endroit, chacun a la possibilité de déclarer le combat.

* Si le guerrier attaqué a moins de 5 P.V., il est vaincu d'office.

* Avant le combat, chaque joueur (afin de doubler ou de tripler son score aux dés) prend secrètement 0, 1 ou 2 anneaux, parmi ceux que son guerrier a encore avec lui. Les deux joueurs ouvrent ensuite leurs mains et chacun voit le "bonus" que l'autre aura pour employer les dés spéciaux. Les anneaux utilisés retournent dans la réserve.

* En cas de victoire, le joueur vainqueur peut de toute façon prendre un élément au vaincu:

- soit une carte "parchemin" (non protégée)
- soit une carte "fiole", "clef", "Bouclier", "Épée"
- soit un anneau magique

de plus:

* si le joueur attaquant gagne, l'autre perd 1 P.V.

* si le joueur attaqué gagne, l'attaquant perd 3 P.V.!

Il s'agit donc de bien réfléchir avant de déclarer un combat.

* un guerrier ne peut jamais attaquer le même adversaire deux tours d'affilée.

Fin de jeu

Lorsqu'un joueur a pu ramener une formule complète dans son château, sa quête est presque finie. Le même tour de jeu, il lui reste une dernière épreuve à réussir: vaincre le dragon qui l'attend devant le château!

Ce dragon a 18 Points de puissance et se combat comme un monstre, avec tous les bonus dont dispose le guerrier.

S'il gagne, il est le nouveau **maître de Kalahen** et le jeu est fini.

Sinon, il ne perd qu'un P.V. (grâce à son magicien) et devra tenter à nouveau l'épreuve le tour suivant.

Et ainsi de suite: un combat par tour, jusqu'à la victoire.

Si après un échec, le guerrier ne dispose plus de suffisamment d'anneaux ou de P.V. pour espérer vaincre, il consacre 2 tours (ou plus) à se réapprovisionner dans le village le plus proche.

Annexe

Comment obtenir un score avec les dés spéciaux.

a) Le joueur jette une première fois les trois dés et calcule son score de la manière suivante:

- il additionne les valeurs exprimées en chiffres
- il additionne les valeurs exprimées en points
- il soustrait le plus petit résultat du plus grand.

exemple 1: $\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array}$
 $3 + 1 = 4$ 2 $4 - 2 = 2$

exemple 2: $\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array}$
 $3 + 1 + 1 = 5$ $5 - 0 = 5$

exemple 3: $\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array}$
 3 $2 + 1 = 3$ $3 - 3 = 0$

exemple 4: $\begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot \\ \hline \end{array}$
 $1 + 1 = 2$ 3 $3 - 2 = 1$

b) Si le joueur n'est pas satisfait de son score, il relance une seconde fois 1, 2 ou les 3 dés (comme au poker).

Il refait ensuite le calcul expliqué ci-dessus.

c) Une 3ème et dernière fois, le joueur peut modifier son score en relançant 1, 2 ou 3 dés.

Le résultat alors obtenu est le score final

d) Si le guerrier possède soit le bouclier soit l'épée, il ajoute 1 à son score final.

(Le score des dés spéciaux peut donc être augmenté de 2 si on possède les deux armes)

exemple 1: Le joueur possède le bouclier, mais pas l'épée.

1er lancer: $\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array}$ score: $4 - 3 = 1$

le joueur décide de garder le $\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array}$ et de relancer les deux autres dés.

2ème lancer: $\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array}$

avec le $\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array}$ cela donne le score de: $5 - 3 = 2$

le joueur décide de garder $\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array}$ et de relancer le dernier dé

3ème lancer: $\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array}$

il a donc sur la table: $\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array}$

score final : $5 - 1 = 4$, auquel il faut ajouter 1 grâce au bouclier.

score final corrigé : 5.


exemple 2: Le guerrier a un bouclier et une épée

1er lancer: $\begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array}$ score : $2 - 1 = 1$

le joueur décide de tout relancer et obtient $\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array}$

score: $5-1=4$

Il décide de garder   et de relancer le dernier dé.


il obtient  avec son 3ème lancer.

score final: $3+2+1=6$, auquel il faut ajouter 2 grâce au bouclier et à l'épée.


score final corrigé: 8.


exemple 3: le guerrier n'a ni bouclier ne l'épée.

1er lancer:    score: $2-2=0$

le joueur décide de garder le 

2ème lancer:   , avec le  cela donne un score: $5-2=3$

Le joueur décide de relancer le 

3ème lancer: 

le joueur a donc finalement:   

score final: $5-1 = 4$ (non corrigé)

C. REGLES COMPLEMENTAIRES

Que proposent ces règles:

- 1) Des pièges supplémentaires, placés ... par les joueurs eux-mêmes!
- 2) Une nouvelle manière de se déplacer: la lévitation.
- 3) Une possibilité de collaboration entre joueurs.
- 4) Le jeu des Satyres, aux portes de Kalahen.

1. Les marqueurs de pièges (bleus)

Utilisation:

Lorsqu'un guerrier a dû dépenser 1 P.V. en passant par un tronçon de route "dangereux", il peut (en compensation) introduire ou déplacer un marqueur bleu "piège" sur le plateau de jeu. (Au début du jeu, les 4 marqueurs sont hors du plateau)

Ces marqueurs se placent soit au milieu d'une route, soit sur un des 4 ronds bleus représentant les ponts.

Un marqueur au milieu d'une route représente un **monstre errant**. Pour passer par cette route, il faudra le combattre!

Tandis qu'un marqueur sur un pont rend celui-ci infranchissable tant que le marqueur n'est pas déplacé ailleurs. En attendant, un guerrier ne pourra se rendre d'un côté à l'autre de la route que par déplacement magique.

Combat contre un monstre errant:

Si un marqueur bleu est placé sur une route, le joueur peut décider de "forcer" le passage en combattant le monstre. Pour cela, il place son guerrier devant le marqueur bleu et tire une carte "monstre errant" (dos jaunes). S'il gagne son combat, il poursuit sa route. Sinon, retour au point de départ!



- ← points de puissance du monstre
- ← bonus expérience
- ← perte en P.V. d'un guerrier vaincu

Victoire contre un monstre à bonus:

Si le sigle "bonus expérience" est présent sur la carte du monstre, un joueur victorieux prend la carte et la place près de lui, à côté de ses cartes épée et bouclier. L'expérience de ce combat lui fournit en effet 1 point de bonus supplémentaire lors de ses futurs combats, comme une carte "arme".

2. La lévitation

La lévitation ne permet rien de plus qu'un déplacement normal: d'un rond à un autre proche. Mais cela permet au guerrier d'éviter:

- 1) la dépense d'un P.V. (si route dangereuse)
- 2) le combat contre un monstre errant
- 3) le "blocage" provoqué par un pont détruit

Coût d'un déplacement par lévitation: 2 anneaux magiques, de n'importe quelle couleur.

3. Collaboration entre joueurs

* Lorsqu'un joueur arrive sur le Pont de Cristal, il peut décider de faire appel à la collaboration d'un autre guerrier.

La puissance magique du Pont de Cristal est telle, que si un autre guerrier accepte la proposition, il se trouve instantanément télétransporté sur le Pont!

Deux conditions cependant: 1) il doit être porteur de son bouclier magique, indispensable pour traverser le Pont de Cristal.

- 2) il doit accepter de perdre 1 P.V: comme prix de ce voyage exceptionnel. (sauf s'il était lui-même à la Tour Maudite à ce moment)

* Dans ces conditions, les deux joueurs pénètrent ensemble dans la Forêt Magique, toujours au même tour de jeu, et cela, sans devoir dépenser un seul point de vie!

* Comme dans le cas d'un seul joueur, chacun fouille le coffre et s'empare de 7 anneaux magiques. Le joueur qui était le premier sur le Pont de Cristal est aussi celui qui peut "se servir" en premier.

Chaque joueur retourne par télétransportation dans son château.

Remarque: c'est le seul cas où un joueur (celui qui répond à l'appel) peut agir durant le tour d'un autre joueur.

4. Jeu des Satyres

Lors de son passage par une des porte de Kalahen (ronds bruns), un guerrier peut décider de jouer au jeu des Satyres:

- 1) le guerrier met en gage soit 1 P.V.
soit 1 P.O.
soit 1 anneau
- 2) il jette 1d10: le résultat obtenu est le chiffre à atteindre
- 3) avec les dés spéciaux, le joueur cherche à atteindre ce chiffre (toujours par la technique décrite à l'annexe)
- 4) Après les 3 lancers autorisés, il compare son score avec le chiffre initial:
 - * s'il obtient le score exact: il récupère son gage + 3 fois sa mise!!
 - * s'il obtient 1 de plus ou de moins: il récupère son gage + 2 x sa mise.
 - * s'il obtient 2 de plus ou de moins: il récupère son gage.
 - * si l'écart est supérieur: le gage est perdu.

Exemple: un joueur met un anneau rouge en gage. Il jette 1d10 et fait 3. Ce sera le chiffre à atteindre.

Le joueur prend ensuite les dés spéciaux. Au terme du 3ème lancer, il a sur la table:



Score final: 4 (soit 1 de plus que le chiffre à atteindre)

Le joueur récupère donc son gage et peut choisir deux autres anneaux dans la réserve (couleur au choix).

Ce jeu permet donc à un joueur de gagner rapidement anneaux, P.O. ou P.V. Il comporte cependant des risques... à chaque joueur d'apprécier selon sa prudence ou son goût de l'aventure!

Attention: pour ce jeu, il est évident que la possession du bouclier ou de l'épée ne procure aucun bonus!

Remarque finale:

Pourquoi huit châteaux, pourquoi une île près des Terres de Kalahen?... Parce que cette aventure n'est que le début d'une histoire extraordinaire. Vous en saurez plus en vous procurant l'extension de **Kalahen**. (à paraître)

Annexe

TABLE DES EVENEMENTS

106

1010

Lieux dé	1 Bard- hural	2 Ur gehal	3 Khéridal	4 Irkhal	5 Arakhen	6 Méri- den	Tour Maudite
1	voyage 1 d6	combat 1 d10	sortilège rouge	combat 1 d10	sortilège rouge jaune	ouf!	sortilège 3 différents
2	combat 1 d10	voyage 1 d6	combat 1 d10	sortilège bleu	ouf!	sortilège bleu vert	combat 6 + 1 d10
3	sortilège vert	combat 1 d10	voyage 1 d6	ouf!	sortilège 2 iden- tiques	combat 6 + 1 d6	sortilège épée + 2 id.
4	combat 1 d10	sortilège vert	ouf!	sortilège jaune	combat 6 + 1 d6	sortilège 2 iden- tiques	voyage 1 d6
5	sortilège jaune	ouf!	sortilège bleu	voyage 1 d6	sortilège 2 iden- tiques	combat 6 + 1 d6	sortilège 3 diffé- rents
6	ouf!	sortilège rouge	combat 1 d10	combat 1 d10	combat 6 + 1 d6	sortilège bouclier magique	combat 6 + 1 d10

Si le guerrier est vaincu, il ne peut pas fouiller le coffre et il perd des points de vie:

Lieux 1 à 4:

Le joueur jette 1 dé spécial.
(perte de 1 à 3 P.V.)

Lieux 5 & 6:

Le joueur jette 1 d6 + 1
(perte de 2 à 7 P.V.)

Tour Maudite:

Le joueur jette 1 d6 + 3.
(perte de 4 à 9 P.V.)

Note: dans les lieux 1 à 4, en cas de rencontre avec un monstre, un résultat de "0" au dé à 10 faces signifie que le monstre s'est enfui.

7	voyage 1 d6	sortilège bleu vert	combat 6 + 1 d10
8	sortilège épée magique	voyage 1 d6	sortilège bouclier + 2 id.
9	combat 6 + 1 d6	sortilège 2 iden- tiques	combat 6 + 1 d10
10	sortilège jaune rouge	combat 6 + 1 d6	sortilège bouclier + épée

16

Table des matières

Intro (Aventure) 1

A. Présentation Générale

But du jeu 1

#5 éléments 2

- plateau 2
- dés 2
- Armeaux 2
- Pashelles 2
- Navires d'argent 3
- Pièces 3
- cartes 3
- figures 4

C'est une aventure 4-5

B. Règles de Base

1 utilisation des matos

1. Début du jeu 5
2. pt de vie 5-6
3. Armeaux 6
4. OR 6
5. Armes 6-7

2. Déplacements et fouille des coffres

1. Disposition pratique 7
2. Déplacement d'un endroit à l'autre 7
3. Arrivée en divers endroits 8-9

3 Table des événements

1. Description de la table 9
2. Description des événements 9-10
3. conclusion d'un combat
d'un sort } 10

4. Les combats

- entre les monstres 10
- entre 2 guerriers 11

5. Fin du Jeu 11

* Annexe
Scène avec des spéciaux 11-13

C. Règles complémentaires 13