

Comment combattre les créatures de la Citadelle

Vous êtes le meilleur élève du Grand Magicien de Yore. Votre connaissance de la magie est encore imparfaite, mais, avec un peu de chance, elle vous suffira à mener à bien votre mission. Vous possédez également une épée dont le maniement n'a plus de secret pour vous. Votre forme physique est par ailleurs excellente et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance au combat.

Comme dans *Le Sorcier de la Montagne de Feu**, vous devrez calculer vos forces et vos faiblesses, avant de vous lancer dans cette aventure. Les lecteurs du *Sorcier* connaissent déjà la plupart des règles du jeu exposées dans les pages suivantes, mais il convient cependant de les relire attentivement : les deux ouvrages, en effet, diffèrent quelque peu en raison du rôle important que joue la magie dans *La Citadelle du Chaos*.

Tout d'abord vous devrez déterminer à l'aide d'une paire de dés vos scores initiaux d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. En pages 10 et 11 vous trouverez une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Des cases sont instamment réservées aux scores d'ENDURANCE et d'HABILETÉ.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>
---	--	---

MAGIE <i>Total de départ =</i>	OR
--	-----------

FORMULES MAGIQUES	ÉTAT DE VOS PROVISIONS
------------------------------	-----------------------------------



CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>



Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure*. Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE. Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de fuir ou d'utiliser la magie. Sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit.

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature, dans une case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir page 18).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 18).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir page 18.)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

À certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page 18). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Chance

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez 'votre Chance*. Chaque fois que vous « Tenterez votre Chance », il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *chanceux* ou *malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Ten-ter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux* cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire

qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes *mal' chanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave : dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

HABILETÉ

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux Epées Magiques. Vos points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. En cas de besoin, vous pourrez retrouver vos points d'HABILETÉ grâce à la Formule Magique correspondante (voir page 25).

ENDURANCE

Votre score d'ENDURANCE changera beaucoup au cours de votre aventure en fonction des blessures qui vous seront infligées lors des combats. Vous pourrez cependant rétablir votre score d'ENDURANCE grâce à la Formule Magique d'Endurance. Il est fortement conseillé d'inclure plusieurs Formules Magiques d'Endurance dans la liste que vous établirez au début de votre aventure (voir page 24). Rappelez-vous que votre score d'ENDURANCE ne peut jamais dépasser le total de vos *points de départ*.

CHANCE

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ. Vous pourrez d'autre part rétablir votre score de CHANCE en utilisant la Formule Magique appropriée (Voir page 23.)

Utilisation de la magie

En plus de votre HABILITÉ, de votre ENDURANCE et de votre CHANCE, vous devrez également calculer vos points de MAGIE.

Lancez deux dés. Ajoutez 6 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case MAGIE de votre *Feuille d'Aventure*.

Ce score de MAGIE vous donne le nombre de Formules Magiques que vous pourrez utiliser au cours de votre aventure. Ces formules doivent être choisies dans la liste que vous trouverez plus loin et notées dans la case MAGIE de votre *Feuille d'Aventure*. Si les dés vous donnent 4 et 3, votre score de MAGIE sera égal à $4 + 3 + 6 = 13$, c'est-à-dire que vous pourrez utiliser treize formules de magie.

À titre d'exemple, vous auriez ainsi droit à trois Formules d'Endurance, cinq de Télépathie et cinq autres de Feu. Vous pourriez également choisir chacune des douze formules proposées et y ajouter une Formule de Copie Conforme. Votre choix est tout à fait libre.

Chaque fois que vous utiliserez une formule de magie, vous devrez la rayer de la liste (même si elle s'est révélée inefficace). Et s'il s'agit d'une formule que vous avez choisie en plusieurs exemplaires, le total devra bien entendu être diminué en conséquence. Parfois, vous aurez la possibilité au cours de votre aventure d'utiliser telle ou telle Formule Magique selon des indications qui vous seront données. Mais si vous ne disposez pas de cette formule - soit que vous ne l'ayez pas choisie au départ, soit que vous l'ayez déjà épuisée - vous n'aurez pas le droit d'y recourir.

Comme vous n'avez encore aucune idée des dangers qui vous guettent à l'intérieur de la Citadelle, vous choisirez sans doute, la première fois, des formules qui ne se révéleront pas aussi efficaces que vous l'espériez. Mais lors d'aventures ultérieures, votre choix sera certainement plus judicieux. Aussi, ne vous inquiétez pas si vos points de MAGIE sont faibles car, même avec le score le plus bas, vous disposerez toujours d'un nombre suffisant de Formules Magiques pour

pouvoir réussir votre mission. A condition que vous les choisissiez avec discernement et que la chance vous aide quelque peu...

Les Formules Magiques

CHANCE

La Formule de Chance, de même que les deux Formules Magiques d'Habileté et d'Endurance, possède la particularité de pouvoir être utilisée à tout moment au cours de votre aventure, sauf lors d'un combat. A tout moment, c'est-à-dire même si aucune indication ne vous est donnée à ce sujet. Lorsque vous l'utilisez, cette formule augmente votre total de CHANCE d'une valeur égale à la moitié de vos *points de départ* (si vos *points de départ* formaient un chiffre impair, vous devrez déduire le demi-point : par exemple 6,5 sera arrondi à 6). Cependant, le nouveau score obtenu ne doit en aucun cas dépasser vos points de départ. Mais si, par exemple, vous n'avez plus aucun point de CHANCE, vous pourriez très bien utiliser deux fois la Formule Magique, et retrouver ainsi vos points de départ.

COPIE CONFORME

Cette formule vous permet de créer le double de la créature que vous êtes en train de combattre. Ce double magique a la même HABILITÉ, la même ENDURANCE et les mêmes pouvoirs que son original. Mais le double magique est sous le contrôle de votre volonté, et vous pouvez par exemple lui ordonner d'attaquer la créature dont il est issu. Vous n'avez plus alors qu'à vous installer confortablement pour assister au combat !

ENDURANCE

Cette Formule Magique vous permet d'augmenter votre total d'ENDURANCE d'une valeur égale à la moitié de vos *points de départ*. Le calcul se fait de la même façon que dans la Formule magique de Chance. Vous pouvez l'utiliser à tout moment, sauf au cours d'une bataille.

FAIBLESSE

Avec cette formule, vous réduisez le monstre le plus puissant à l'état de créature chétive. Cette formule ne marche pas avec tous les monstres, mais lorsqu'elle est efficace, vous n'avez plus devant vous que de lamentables chiffes molles en guise d'adversaires.

FEU

Toutes les créatures ont peur du feu et cette Formule Magique vous permet de faire apparaître du feu à volonté. Vous pourrez par exemple provoquer une faible explosion sur le sol occasionnant pendant quelques secondes un jaillissement de flammes, ou déchaîner un mur de feu qui tiendra vos adversaires à distance.

FORCE

Voici une Formule Magique qui accroît considérablement votre force et vous sera fort utile lors de combats avec des créatures robustes. Mais il faut l'utiliser avec précaution, car il est difficile de se contrôler quand on devient soudain si fort !

HABILETÉ

Grâce à cette formule, vous pouvez augmenter votre total d'HABILETÉ d'une valeur égale à la moitié de vos *points de départ*. Le calcul se fait de la même façon qu'au paragraphe *Endurance*. Vous pouvez également l'utiliser à tout moment, sauf lors d'une bataille.

ILLUSION

C'est une formule aux effets spectaculaires mais qui n'est pas toujours très sûre. En l'utilisant, vous créez une illusion fort convaincante. Par exemple, vous vous transformez en serpent, ou le sol se couvre de charbons ardents et vous pouvez ainsi duper la créature qui vous fait face. Il suffit ensuite qu'une action quelconque dissipe l'illusion, pour que les effets de la formule soient immédiatement annulés : par exemple, vous faites croire à une créature que vous vous êtes changé en serpent, puis vous l'attaquez par surprise en lui fendant le crâne avec

vosre épée : dès que vous aurez amorcé ce geste, vous retrouverez votre apparence habituelle. Il est à noter que cette Formule Magique se révèle plus efficace avec les créatures intelligentes.

LÉVITATION

Cette Formule Magique peut s'appliquer à des objets, à des adversaires, ou à vous-même. La Formule de Lévitacion élimine toute pesanteur, et quiconque en subit les effets se met à flotter en l'air sous votre contrôle.

L'OR DU SOT

Cette Formule Magique vous permet de transformer un rocher ordinaire en ce qui semble un tas d'or. Il s'agit là d'un simple tour d'illusion - beaucoup plus sûr cependant que la Formule d'Illusion décrite ci-dessus -, mais dont les effets sont brefs, car bientôt le tas d'or redevient rocher.

PROTECTION

Cette Formule Magique crée devant vous une barrière de protection invisible qui vous met hors d'atteinte des flèches, des coups d'épée ou des créatures. Elle ne vous protège pas cependant contre la magie. Et bien entendu, si rien ne peut vous toucher, vous ne pouvez, vous non plus, toucher quoi ou qui que ce soit au-delà de cette barrière.

TÉLÉPATHIE

Cette formule vous permet de capter les ondes psychiques d'une créature dont vous pourrez dès lors lire les pensées. Grâce à elle, il vous sera également possible de savoir ce qu'il y a derrière une porte fermée. Mais attention, cette Formule Magique peut parfois semer la confusion dans votre esprit lorsque plusieurs sources psychiques sont proches l'une de l'autre.

Équipement

Au début de l'aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. Vous êtes armé d'une épée, et vêtu d'une armure de cuir; une simple lanterne vous permet de vous éclairer et un sac à dos vous servira à transporter les trésors ou les objets que vous trouverez tout au long de votre chemin. Inscrivez au fur et à mesure toutes vos trouvailles dans la case Équipement de la *Feuille d'Aventure*. Lors de certaines rencontres, vous aurez à utiliser tel ou tel de ces objets que vous perdrez peut-être, ou qui sera détruit, selon les indications données au cours des pages. Dans ce cas, vous devrez aussitôt rayer de la liste l'objet en question dont vous ne pourrez plus faire usage par la suite.