

notre encart :
le premier jeu de rôle
français

règles du jeu

Le château des Sortilèges

Depuis des générations et des générations, ce qui reste du château de Doom suscite les plus folles rumeurs. Même à plusieurs jours de marche de ses profondes douves, sa réputation n'est déjà plus à faire. Certains prétendent — non sans quelques raisons — qu'il recèle de prodigieux trésors. De l'or, dit-on. Des pierres précieuses aussi et même, des armes magiques ! Ceux qui colportent à mi-voix de pareilles histoires passent pour être plus bavards que courageux. Mais, au moins, sont-ils encore en vie... Quant aux autres — ceux que l'attrait du mystère ou l'appât du gain attire de plus de cent lieues à la ronde — jamais, jamais un seul ne put porter témoignage de ce qu'il vit, avant que ses yeux ne se referment pour l'éternité. Le seul, dont la vie — par quelque hasard — fut épargnée, revint dénué de toute raison. Il mourut en proie à d'épouvantables visions démoniaques, au seul récit desquelles chacun implorait d'être frappé de surdité !... Légende ou réalité ? Qui sait ? Voilà ce qu'il fallait que vous sachiez, guerriers et magiciens, clercs ou voleurs, avant que de vous mettre en route à votre tour.

« Le Château des Sortilèges », un jeu de rôle ?

Oui et non ! « Le Château des Sortilèges » est un compromis entre le jeu de rôle, tel qu'il vient de vous être présenté, et la formule du wargame, à laquelle nos précédents numéros vous ont accoutumé. De ce fait, « Le Château des Sortilèges » est une étape intermédiaire vers le jeu de rôle nécessitant un véritable meneur de jeu. Vous pourrez jouer seul, à deux, trois et même jusqu'à six ou sept. Il n'y aura pas de Maître du Donjon. Mais une fois que vous en connaîtrez tous les raffinements, la transition vers le jeu de rôle s'opérera d'elle-même. Il vous sera possible de convier vos amis. D'effectuer pour eux un certain nombre de jets de dés. Bref, de les affranchir d'une fraction importante de l'aspect matériel du jeu. Ainsi, leur permettrez-vous de rêver davantage ! N'est-ce pas là, après tout, la part la plus belle du rôle de meneur de jeu ?

BUT DU JEU : quitter le village à la conquête du château de Doom et y revenir, vivants, ce qui n'est déjà pas si mal, et si possible, les bras chargés de trésors.

MATERIEL : une telle expédition ne s'improvise pas. Il vous faut rassembler tout ce dont vous aurez besoin. Papier, crayon, gomme et même un bol, qui vous servira à piocher — sans regarder ! — les monstres et les trésors qui se présenteront sur votre chemin. Une demi-feuille de papier, que vous garderez à portée de main, sera une « aire de combat et de déplacement ». Elle indiquera en permanence l'ordre de marche des personnages et permettra de visualiser certaines phases de combat. Il vous faudra également établir et tenir à jour les « fiches » de chacun des personnages. Enfin quelques dés à six faces et... cette entorse vivante à la géométrie dans l'espace qu'est le « dé à trois faces ». Il s'agit en fait d'un dé normal, mais dont les résultats se lisent comme suit : 1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2, 5 ou 6 = 3. C'est là tout son secret. Il en va de même pour le « dé à deux faces » plus rare encore : 1, 2 ou 3 = 1, 4, 5 ou 6 = 2.

PIONS : certains pions représentent soit une bouteille,



un anneau, un collier, une armure, une épée ou une pierre précieuse. Ce sont les trésors.

Autre catégorie : les monstres. Qu'ils vous soient « familiers » ou inconnus, l'expérience vous montrera qu'ils ne sont guère avenants. Certains présentent même une étoile : ce sont des monstres « spéciaux ». Nous verrons en temps utile ce qui les caractérise. Trésors et monstres, après avoir été soigneusement collés sur une feuille de carton, sont découpés et placés dans le bol, pour le tirage.

Enfin, il existe des pions qui représentent les personnages qui s'engagent dans cette aventure. Et un pion de groupe qui les représente tous. En effet, si tous les personnages décident d'un commun accord de battre la campagne tous ensemble, un seul pion — le pion de groupe — les représentera sur la carte. Si un ou deux personnages décident de s'éloigner du groupe, il faudra qu'ils posent leurs pions sur le terrain pour bien marquer la distance qui les sépare du groupe. Enfin si les quatre personnages se séparent, le pion figurant le groupe sera retiré de la carte et seuls les pions de personnages marqueront le plan.

PERSONNAGES : vous pouvez, quel que soit le nombre de joueurs, choisir d'incarner l'un ou l'autre des quatre personnages de cette course au trésor :



le Guerrier : personnage dont la fonction principale est de se battre, à l'aide de sa force musculaire,



le Magicien : il peut jeter des sorts et notamment endormir ou brûler certains monstres.
(Voir chapitre « pouvoirs spéciaux »),



le Clerc : son rôle est de soigner, de revitaliser le groupe, grâce à ses « sorts de soin »,



le Voleur : sa dextérité et son flair lui permettent de détecter l'existence de pièges, voire de les désamorcer et, qui plus est, d'ouvrir les portes secrètes.

Tous, selon leurs moyens, participent aux combats.

ARMES : les personnages portent et utilisent 4 types d'armes : l'épée, la dague, la masse et l'arc. Nous verrons ultérieurement qu'il existe des armes magiques. Mais, au début du jeu, les personnages n'en disposent pas. Ils n'ont que les armes classiques qui viennent d'être présentées. Retenons cependant sans plus attendre que les armes infligent des blessures plus ou moins graves suivant leur nature et le résultat d'un jet de dé : l'épée retire au monstre de 1 à 6 points de vie, la dague 1 à 3, la masse 1 à 6 et l'arc 1 à 3.

Ce que résume le tableau I.

Armes	Dégâts des armes (en point de vie)
1 Dague	1 à 3 (dé à 3 faces)
2 Epée	1 à 6
3 Masse	1 à 6
4 Arc	1 à 3 (dé à 3 faces)

Tableau I : « Blessures infligées » par les différentes armes (ou « dégâts des armes »). Points calculés en fonction du dé tiré.

CREATION DES PERSONNAGES : vous avez choisi votre personnage, le type d'arme qu'il utilisera sous peu ? C'est fort bien. Reste à lui prêter vie !

Les joueurs accordent aux personnages qu'ils incarnent des « points de vie ». Pour chaque personnage, c'est son capital-santé, son potentiel vital. Les joueurs déterminent les points de vie en lançant un ou plusieurs dés. Le guerrier lance deux dés à 6 faces et ajoute 1 au total réalisé. Ainsi, le total des points de vie (noté : PdV) du guerrier se situera toujours entre 3 et 13. À trois, il sera très faible, à 13, au sommet de son endurance. Le cleric lance un dé à 6 faces puis un dé à 3 faces (soit de 2 à 9 PdV). Le magicien : un dé à trois faces (soit de 1 à 3 PdV). Et enfin le voleur : un dé à 6 faces (soit de 1 à 6 PdV).

DEPLACEMENTS : dans la campagne, les personnages se déplacent de deux points par tour. Et ce, qu'ils soient isolés ou en groupe. On peut se déplacer dans toutes les directions mais seulement vers des points voisins. Par contre, dans le château, les personnages, isolés ou en groupe, ne se déplacent que d'un point par tour.

Cette fois-ci, vos personnages sont prêts à se mettre en route : vous savez qui ils sont, quelles armes ils utilisent, les dégâts qu'elles infligent, vous connaissez leur résistance physique (PdV) et comment ils se déplacent. Placez-les à votre guise dans le village, leur point de départ commun, dans leur ordre de marche sur la feuille destinée à cet effet. Exem-

ple : le guerrier et le magicien marchent côté à côté, suivis du cleric et du voleur.

QUELQUES NOTIONS ESSENTIELLES : avant de partir à la conquête des fabuleuses richesses du château de Doom, encore faut-il préciser trois notions essentielles. Tant parce qu'elles permettent de bien suivre les règles que parce qu'elles confèrent au jeu une plus grande vraisemblance. Ces trois notions sont : « les points de vie », les « tentatives de coup » et les « blessures infligées ».

1. les points de vie : c'est, nous l'avons vu, ce qui — humainement parlant — correspond à l'endurance. Chaque personnage, au début du jeu, possède à son actif de 1 à 13 PdV. Les monstres en possèdent également. Ceux des joueurs ont été tirés aux dés. Ceux des monstres ont été fixés arbitrairement. Vous retrouverez aisément dans le tableau IV (colonne 1), dit tableau des monstres, le nombre de PdV dont chacun dispose. Au cours des combats, monstres et personnages s'infligent des blessures plus ou moins graves (on vous avait bien dit que c'était dangereux !). Chaque blessure entraînera la perte d'1 PdV, qui sera immédiatement retranché du total. Ainsi, le total des PdV s'amenuise et le personnage dont le total baisse jusqu'à zéro sera considéré comme mort. Il en va de même pour les monstres, bien heureusement ! Chaque personnage tué sera retiré du jeu. Chaque monstre abattu sera remis dans le bol. Cependant, nous verrons plus avant, comment les personnages peuvent « se soigner », c'est-à-dire comment ils peuvent récupérer tout ou partie des PdV qui leur ont été soustraits au cours des combats. Les caractéristiques des personnages vous ont montré que c'est le cleric qui est habilité à dispenser ces soins.

2. les tentatives de coup (noté t.c) : avant de « terrasser le dragon » qui hante les abords du château, encore faut-il le toucher ! Question de logique. Deux caractéristiques devront rester à l'esprit. Dans le sens d'une attaque menée par un personnage contre un monstre, il faudra tenir compte de la force de l'arme utilisée et de la résistance du monstre. À l'inverse, lors de l'attaque d'un monstre contre un personnage : tenir compte de la force du monstre et de la résistance du personnage. Résistance qui ne s'exprimera pas en PdV ! Mais autrement. Chaque confrontation personnage-monstre étant différente, il conviendra à chaque fois de tester la situation : les dés décideront si la flèche touche ou non le monstre et, à l'inverse, si la griffe de ce dernier traverse ou non l'armure du guerrier. Le hasard préside à la réussite ou à l'échec des tentatives de coup. En cas de réussite, un nouveau jet de dé permettra d'évaluer l'importance des blessures infligées. Comment faire concrètement ? Prenons un exemple : lors d'un tirage, le dragon a survécu (du bol !). Seul, l'épée à la main, le valeureux guerrier s'approche et tente de porter un coup d'épée au dragon. Va-t-il réussir ? C'est le résultat d'un jet de dé qui va le dire. Mais comme cela dépend aussi de la résistance particulière de ce monstre, il faut consulter un tableau ! Avant de lancer son dé à 6 faces, le joueur consulte le tableau des monstres (tableau IV). Il constate au croisement de la colonne « tentative de coup » et de la ligne « dragon » (col. 3 - ligne 7) une indication notée : « 5 ou + ». Cela signifie que pour toucher le dragon, il faut que le dé indique 5 ou plus de 5, c'est-à-dire 6. Deux cas peuvent alors se présenter. Avec le dé, le joueur réalise 1, 2, 3 ou 4, le dragon n'est pas touché. On peut dire que « sa carapace a résisté », que « le guerrier a frappé à côté » (c'est ce que dirait un meneur de jeu !). Bref, la tentative de coup a échoué. Deuxième et dernier cas : le dé indique 5 ou 6. Victoire ! L'épée a traversé l'épaisse carapace du dragon. Il est blessé. Le joueur, sans plus attendre, lance à nouveau le dé à 6 faces, pour évaluer l'importance des blessures infligées à la bête.



le château des sortilèges

3. les blessures infligées (b.i) : elles dépendent de l'arme utilisée. L'épée, avions-nous dit. Le joueur regarde sur le tableau I « dégâts des armes », et lit en regard de l'arme : « épée — de 1 à 6 PdV ». Le joueur lance le dé. Il réalise 4 par exemple. Le dragon perd donc 4 PdV, qui sont immédiatement retranchés de son capital de départ. Mais quel est-il ? Tableau IV, col. 1, ligne 7 : le dragon a 15 PdV. L'opération est une simple soustraction : $15 - 4 = 11$. Il reste 11 points de vie au dragon. C'est dire qu'il est encore bien vivant ! Et qu'il ne va pas se gêner pour frapper à son tour. Le dragon opère de la même manière que le guerrier. Il fait une tentative de coup, en considérant la résistance du guerrier (tableau II) : « 5 ou + » pour que la t.c réussisse sur un guerrier. Le dragon lance le dé (l'un des joueurs lance le dé pour lui). Le dé amène 5. La t.c est donc réussie. Puis, il lit tableau IV - col. 2 - ligne 7 : « 1 à 6 + 1 ». Il relance le dé et réalise 2 : $2 + 1 = 3$: le guerrier perd 3 PdV. Il en avait 6, par exemple, au départ. La soustraction $6 - 3 = 3$, indique qu'il ne lui reste désormais que 3 PdV. Autant dire qu'il est temps que le clerc jette son « sort de soin » !

Personnages	Tentatives de coup d'un monstre (tirage à réaliser pour que le coup porte)
Guerrier	5 ou +
Magicien	3 ou +
Clerc	4 ou +
Voleur	4 ou +

Tableau II : « Tentatives de coup » contre les personnages. Tirage avec un dé à six faces.

On comprend mieux ainsi, par l'intermédiaire de cet exemple, que les trois notions — « points de vie », « tentatives de coup » et « blessures infligées » — sont parfaitement liées entre elles. Une bonne réalisation des règles du jeu et de la succession des lancers de dés dépendent d'une claire compréhension de ces notions.

parcours vers le château

Quand le jeu de l'Oie recueillait nos préférences, nous savions qu'à chaque case était attribué un événement simple, fixé une fois pour toute. Ici, lorsque le groupe d'aventuriers pose le pied sur l'un des points de la carte, il ne sait pas ce qui l'attend. La première alternative est celle de la forme du point sur lequel vous vous aventurez. Lors d'un déplacement le personnage isolé ou le groupe tout entier arrive sur un nouveau point. Il peut s'agir d'un point carré ou triangle. (Les points ronds ne déclenchent aucun événement.)

1^{er} cas : arrivée sur un point triangle : un joueur lance le dé pour tout le groupe (ou pour lui d'abord s'il est isolé). Le résultat du lancer indique l'événement produit. De 1 à 4 : rien ne se produit. 5 : tirez un pion du bol — obligatoirement un monstre. Si c'est un trésor, le remettre dans le bol. 6 : tirez deux pions du bol, dont l'un sera obligatoirement un monstre (donc, soit un monstre et un trésor, soit 2 monstres !). Voir le tableau III, où sont résumées les explications qui précèdent, sous la mention « point triangle ».

2^e cas : arrivée sur un point carré : là encore, le joueur qui représente le groupe ou l'éventuel joueur isolé lance un dé à 6 faces. 1, 2, 3 : il ne se passe rien, le personnage isolé ou le groupe qui a réalisé ce jet de dé peut continuer sa progression

vers d'autres points. 4 : le groupe tire un monstre du bol. 5 : le groupe tire 2 pions du bol, sans condition. 6 : le groupe tire 3 pions, également sans spécification. Ces explications sont résumées dans le tableau III sous la mention « point carré ».

Point triangle			Point carré		
Résultat du jet de dé	Événement	Condition	Résultat du jet de dé	Événement	Condition
1	rien	—	1	rien	—
2	rien	—	2	rien	—
3	rien	—	3	rien	—
4	rien	—	4	tirez 1 pion	—
5	tirez 1 pion	Obligatoirement 1 monstre	5	tirez 2 pions	—
6	tirez 2 pions	au moins 1 monstre	6	tirez 3 pions	—

Tableau III : Événements aléatoires se produisant lors des déplacements sur des points triangles ou carrés.

Il existe cependant une condition, valable pour l'ensemble des tirages qui s'effectuent lorsque les personnages sont en dehors du château. Les trésors que l'on ne peut tirer que dans le château doivent être remis dans le bol. Les autres peuvent être conservés. Dans la campagne, les personnages peuvent conserver ou utiliser les trésors suivants : « armure », « collier ou anneau magique », et « fiole de soin ». Tous les autres doivent être remis dans le bol. Une fois à l'intérieur du château, tous les trésors peuvent être conservés ou utilisés. (Ces indications sont reportées sur les tableaux consacrés aux trésors.)

DEMONS : quand un monstre surgit au cours d'un tirage, deux possibilités s'offrent aux personnages : fuir ou combattre. Si vous décidez de fuir, sachez qu'à deux exceptions près, tous les monstres tenteront de vous rattraper. Certains sont très agiles, d'autres moins. Consultez le tableau IV - colonne 5, pour vous rendre compte de leurs capacités de déplacement. Pour fuir, le groupe dispose de 1 à 3 points de fuite. Lancez le dé à « trois faces ». Mais avant d'effectuer ce lancer, il vous faut estimer vos chances de fuite. Contre un démon, qui n'a qu'un point de déplacement, vous avez des chances, mais pas de certitude. Contre un Balrog : impossible de fuir. Il se déplace toujours de quatre points !

Exemple : le pion de groupe représente l'ensemble des personnages sur la carte. Un monstre surgit : c'est un Gobelot. Sa capacité de déplacement est de 2. Vous décidez de fuir plutôt que de combattre. Lancez le dé à trois faces. Le dé amène « 3 », le maximum. Dans ce cas, avancer le pion de groupe de trois points. Le monstre est remis dans le bol. Tout va bien.

Autre possibilité : le dé à trois faces amène 1 ou 2 ! Déplacez votre pion de deux cases où vous voulez. Dans ce cas, le Gobelot vous rattrape et le combat est obligatoire. Par contre, puisqu'il est « dans votre dos », il frappe le premier. Réalisez le combat et effectuez un nouveau tirage, selon la forme du point d'arrivée.

COMBATS : souvent, il vous faudra combattre. Les personnages isolés à une ou deux cases du reste du groupe pourront participer au combat, s'ils le désirent ! Au-delà de cette distance, ils ne le pourront pas. Sur la feuille blanche où sont dis-

posés les pions en ordre de marche, regardez qui pourra frapper en premier. Jamais les quatre ne frapperont en même temps. Deux, au plus, peuvent frapper en même temps le monstre qui se présente. La séquence de combat se déroulera

ainsi : les deux premiers personnages frapperont, puis le monstre, enfin les deux autres personnages. La procédure est inchangée : d'abord les tentatives de coup, puis l'évaluation des blessures infligées, si les t.c ont été réussies.

Types de monstre	Points de vie	Blessures infligées par les monstres (en points de vie)	Tentatives de coup contre les monstres	Capacité de déplacement (poursuite)	Monstres « spéciaux »
Squelette	4	1 à 3	2 ou +	1	non
Zombie	5	1 à 3	3 ou +	1	non
Goule	5	1 à 3 + 1	4 ou +	2	non
Fantôme	4	1 à 3 + 1	5 ou + (arme magique)	1	oui
Vampire	6	1 à 6	5 ou +	2	oui x
Troll	12	1 à 6	4 ou +	1	non
Dragon	15	1 à 6 + 1	5 ou +	3	oui
Loup-garou	5	1 à 3	4 ou + (arme magique)	1	oui
Gobelin	2	1 à 3 + 1	3 ou +	1	non
Orque	3	1 à 6	3 ou +	1	non
Momie	6	1 à 3	5 ou + (arme magique)	0	oui
Balrog	10	1 à 6	6	4	oui x
Géant	12	1 à 6	4 ou +	3	non
Démon	9	1 à 6 + 1	5 ou +	1	oui x
Succube	6	— 1 point de vie définitif pour le personnage	4 ou +	2	oui x
Chimère	6	1 à 3	4 ou +	2 (2 attaques par tour)	non
Sphynx	6	1 à 6	3 ou +	0	non
Centaure	6	1 à 6 (1 ^{er} coup) 1 à 3 (2 ^{de} coup)	3 ou +	2 (2 attaques par tour)	non
Méduse	6	1 à 3	4 ou +	1 (pétrifie)	non x
Sorcier	4	1 à 3	4 ou +	2 (+ sort)	oui

Tableau IV : caractéristiques des monstres.

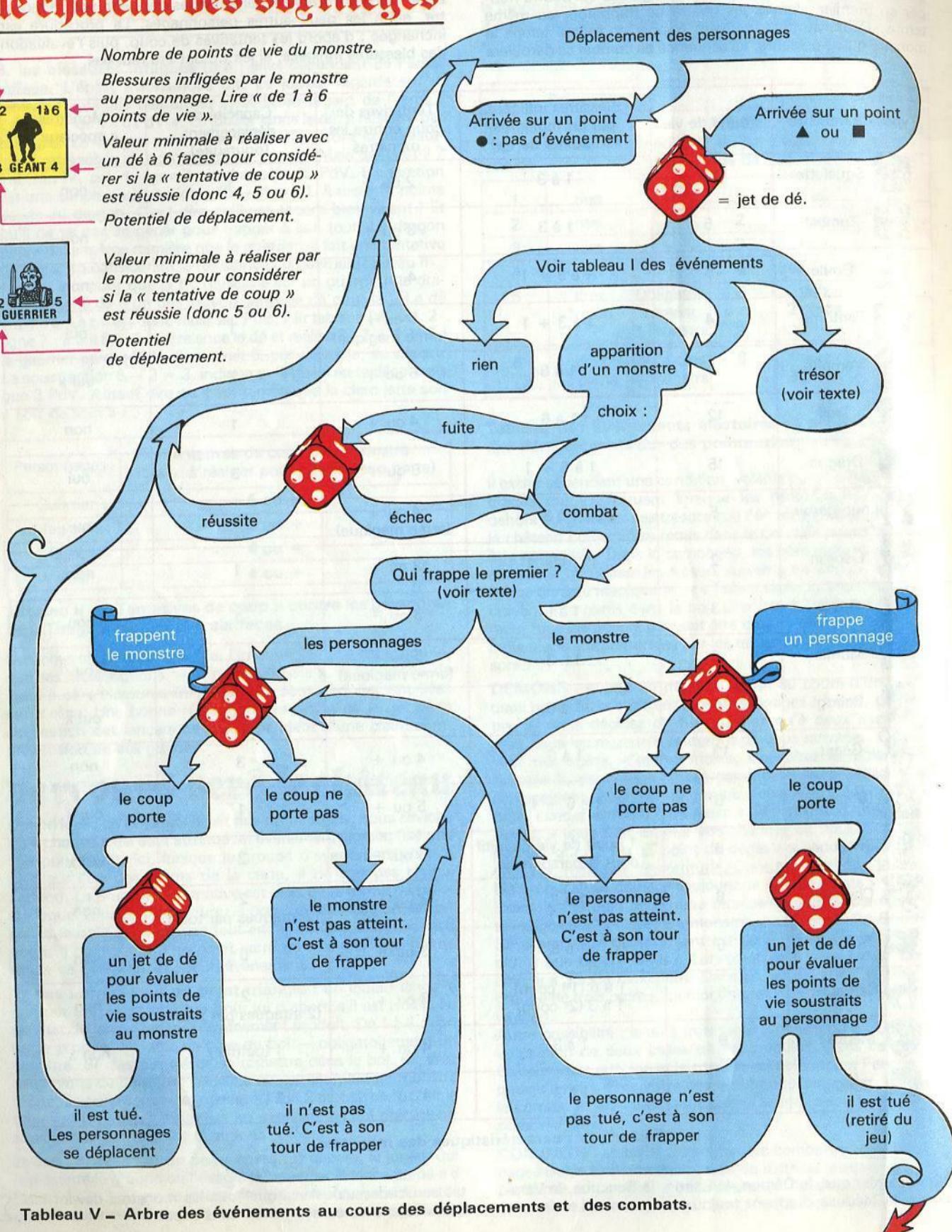
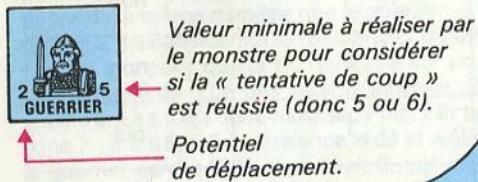
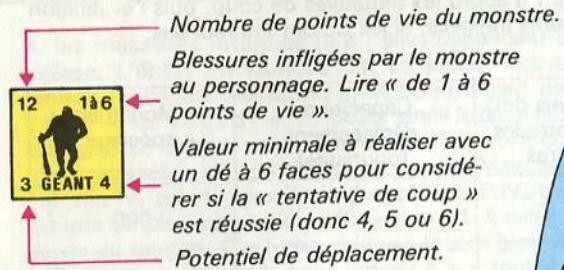
Notons enfin que, le Démon, le Balrog, la Succube, le Vampire et la Méduse, frappent toujours en premier (x dans le

tableau ci-dessus). Ainsi que tous les monstres devant les- quels vous avez essayé de fuir sans succès.



règles du jeu

le château des sortilèges



MONSTRES « SPECIAUX » : les pions de monstres qui présentent une étoile sont des monstres un peu spéciaux. Ils possèdent la redoutable caractéristique de ne pouvoir être touchés qu'avec des armes magiques. L'arme magique est un trésor que l'on ne peut acquérir que dans le château. Si vous n'en possédez pas, votre seul salut est dans la fuite, voire dans la dispersion temporaire du groupe. Le combat étant impossible, il vous faudra tenter de fuir à chaque tour, sous les coups du monstre. Ces monstres sont le Loup-Garou, le Fantôme et la Momie.

D'autres possèdent des maléfices très particuliers :

- la Succube annule définitivement un point de vie à chaque personnage qu'elle parvient à blesser ;
- la Chimère et le Centaure frappent deux fois par tour ;
- la Méduse pétrifie (voir soins) : après avoir réussi sa tentative de coup, si la Méduse réalise 5 ou 6, le personnage est pétrifié !

— enfin, le Sorcier qui, une fois qu'il a réussi sa tentative de coup lance deux fois le dé : une fois pour les blessures infligées, une seconde fois pour « endormir » le personnage. Il faut qu'il réalise 5 ou 6 au second jet. Pendant un tour le personnage ainsi ensorcelé dort tranquillement, ne peut ni fuir, ni combattre.

POUVOIRS SPECIAUX DU MAGICIEN : le Magicien peut endormir les monstres, mais pas à chaque tour. Il pourra tenter de lancer ce sortilège une fois tous les 5 tours, en plus de ses coups de dague habituels. Il lance un dé et doit réaliser 5 ou 6, sans devoir réaliser de tentative de coup. Le monstre est alors endormi pour deux tours consécutifs, au cours desquels les personnages tenteront de le tuer. Plus difficile : il peut essayer de brûler le monstre. Pour ce faire il doit réaliser 6 au dé.

SOINS : avant de vous répartir les trésors, à l'issue d'un combat dont vous êtes finalement sorti vainqueur (!), c'est le moment de panser vos plaies. Rassemblez-vous autour du Clerc qui va dispenser généreusement ses sorts de soin ! Il va redonner aux personnages quelques points de vie. Pour chaque personnage, le Clerc lance un premier dé. S'il réalise 1, 2, 3 ou 4 : les personnages garderont les séquelles du combat.

Par contre, s'il amène le dé sur 5 ou 6, il le relance immédiatement pour savoir combien chaque personnage récupère de PdV (sans toutefois dépasser son score initial en PdV). Le Clerc en est le premier bénéficiaire.

L'autre manière de se soigner est d'utiliser les fioles de soins que l'on tire en piochant. Les fontaines de soins qui sont dans le château accordent les mêmes « soins ». Nous les verrons avec les trésors.

Enfin, le Clerc peut « dépétrifier » les personnages atteints par la Méduse s'il se trouve au même endroit qu'eux. Il lance un dé : le 6 dépétrifie le personnage. S'il ne réussit pas, il peut réessayer tous les trois tours. Il peut aussi décider de l'abandonner. Mais s'il reste sur place, en compagnie ou non d'autres joueurs, il continue à chaque tour d'effectuer des tirages (tableau III, points triangles) pour voir s'il apparaît de nouveaux monstres.

dans le château de doom

Vous voici enfin parvenus dans le château de Doom, où les vraies richesses vous attendent. Cependant, elles sont bien gardées : toutes recèlent un piège soigneusement dissimulé ! Le Voleur, dont l'une des spécialités est la détection de pièges, va donc entrer en action.

détection d'un piège : le voleur jette un dé à 6 faces. Si le dé amène 5 ou 6, le Voleur détecte un piège. Avec 1, 2, 3 ou 4, il ne détecte rien. Cela signifie qu'il est si bien caché, qu'il n'a pu le déceler. Le piège est donc prêt à fonctionner dès que les personnages entrent... Revenons au cas où le Voleur a détecté la présence d'un piège. Il va tenter de le désamorcer. Le joueur qui incarne le Voleur lance à nouveau le dé à 6 faces. S'il réalise 3, 4, 5 ou 6, le piège est désamorcé. Ouf ! Que par malchance 1 ou 2 apparaissent, et le piège fonctionne. Le Voleur en sera souvent la première victime (voir le tableau VI - dégâts des pièges). Si le piège est désamorcé, les personnages peuvent entrer sans crainte aucune dans la pièce, si toutefois ils ne sont pas morts. L'autre cas, nous l'avons effleuré, est celui où le Voleur n'a rien détecté. Les personnages se concertent, décident ou non d'entrer dans cette pièce. Disons qu'ils sont aussi courageux que téméraires : ils entrent. S'arrêtent sur un point carré. Que va-t-il se passer ? Dans cette pièce ils peuvent voir apparaître un monstre (et donc fuir ou combattre), découvrir un trésor, et notamment une fontaine magique ; ou bien encore faire fonctionner le piège qui n'a pas été désamorcé. Une nouvelle fois, le dé à 6 faces va parler :

- 1, 2 ou 3 : ils relancent un dé et consultent le tableau III - mention « point triangle ».
- 4 ou 5 : ils relancent un dé et consultent le tableau III - mention « point carré ».
- 6 : le piège fonctionne (se reporter au tableau VI « dégâts des pièges »), sauf si le piège a été désamorcé ou a déjà fonctionné. Si le piège fonctionne on relance le dé, en consultant la table suivante.

Dé	Pièges	Dégâts causés
1	Une trappe s'ouvre	Le personnage qui était devant la porte (le Voleur ?), ou est entré le premier, perd 1 à 2 PdV (dé à 2 faces) en tombant dans la trappe.
2	Piège à flèche	(idem ci-dessus). Il perd 1 à 3 PdV (dé à 3 faces).
3	Piège à flèche empoisonnée	(idem ci-dessus). Il perd 1 à 3 PdV + 1.
4	Chute de pierres	(idem ci-dessus). Il perd 1 à 6 PdV.
5	Le piège a du mal à se déclencher	Relancez le dé.
6	Explosion	Tous les personnages perdent de 1 à 6 PdV.

Tableau VI — Dégâts des pièges

N. B. Le personnage qui est devant la porte ou entre le premier est obligatoirement le Voleur, s'il échoue dans sa tentative de désamorçage.

LA SALLE MAGIQUE : à l'angle N.O. du château elle a une porte secrète en forme de « S » que seul le Voleur peut ouvrir en réalisant 5 ou 6 au dé à 6 faces. Parvenus à l'intérieur sur un point carré, les personnages doivent piocher, et réaliser un tirage comportant au moins un trésor et un monstre « spécial » (muni d'une étoile).



règles du jeu

le château des sortilèges

LES TRESORS : après avoir fait tant de rencontres aussi peu chaleureuses, il est bien naturel que vos efforts soient récompensés comme ils le méritent. Parmi les trésors, on distingue 5 catégories : les armures magiques, le collier ou l'anneau magique, les pierres précieuses et l'or, les armes magiques magique, les pierres précieuses et l'or, les armes magiques (tant attendues elles aussi) et, enfin, les fioles de soins et fontaines magiques.

Trésor : Armure magique.	Chaque personnage découvre une armure magique à sa taille !
Jet de dé :	
1, 2 ou 3	Retirez 1 unité à vos futures blessures.
4, 5	Retirez 2 unités à vos futures blessures.
6	Retirez 3 unités à vos futures blessures.

Tableau VII - A

Trésor : Collier ou anneau magique.	Effet sur celui qui décide de le porter :
Jet de dé :	
1, 2	Rien ne se passe, pour l'instant. Relancez le dé au tour suivant.
3	Retirez une unité aux blessures que vous infligerez les monstres (unités cumulables avec l'armure magique).
4	Sommeil : le joueur s'endort pour 2 tours.
5	Relancez le dé.
6	Neutralise les poisons (des flèches et des fontaines magiques).

Tableau VII - B

Trésor : Pierres et or.	Selon le dé, vous acquérez :
6	un diamant
5	un topaze
4	un rubis
3	une émeraude
2	un saphir
1	de l'or. Relancez le dé et multipliez la valeur qu'il indique par 10. C'est le nombre de pièces d'or.

Tableau VII - C

Trésor : Armes magiques	Vous entrez en possession d'une « Arme + »
	
1	une « épée + 1 »
2, 3	une « dague + 1 »
4	une « épée + 2 »
5, 6	une « masse + 1 »

Tableau VII - D

Au cours du jeu, des joueurs peuvent décider d'échanger leurs « richesses » respectives. A eux d'en fixer la valeur. A titre indicatif, on peut admettre qu'un saphir vaut 20 pièces d'or, une émeraude 30, un rubis 40, une topaze 50 et un diamant 60. Quant aux armes magiques, une ou deux aventures vous permettront aisément d'en évaluer la valeur.

Trésors : Fioles des soins(1) et fontaines magiques (2)	Effets sur les personnages
	
5, 6 Revitalisation	Nouveau jet de dé à 6 faces pour savoir de combien vos PdV sont augmentés.
4 Potion de force	Pendant 5 tours : — les blessures infligées par vos armes augmentent de 1, — ajouter 1 à vos tentatives de coup.
3 Potion de vol	Pendant 5 tours, les personnages qui en boivent échappent au combat, s'ils le désirent en s'envolant. Le monstre ne peut les poursuivre.
2 Eau	C'est de l'eau : effet désaltérant ! Ça ne vous avance à rien, mais c'est tout de même mieux que le poison (cf ci-dessous).
1 Poison	Nouveau jet de dé pour déterminer la perte en PdV (uniquement dans le château).

Tableau VII - E

(1) Les fioles de soin trouvées hors du château correspondent à une dose unique, pour un tour et pour un personnage. Celles du château, plus grosses, peuvent abreuver tous les personnages (et pour 5 tours).

(2) Les fontaines magiques ne se trouvent que dans le château.

Certains trésors ne peuvent être conservés après le tirage que si les personnages sont dans le château : il s'agit des pierres précieuses et de l'or. Les fontaines de soin ne peuvent poser ce genre de problème, puisqu'elles se trouvent dans les pièces du château, et uniquement là. Une fois dans le château, tous les trésors peuvent être conservés ou utilisés. En ce qui concerne le collier ou l'anneau magique, le personnage doit décider s'il le passe. Ensuite, il lance le dé et consulte le tableau VII-B ! Le sortilège une fois fixé est définitif. On peut avoir un

anneau par doigt et plusieurs colliers. En ce qui concerne les « armes magiques », quelques explications s'imposent, car il n'est pas dit que ces armes soient immédiatement bénéfiques.

Mais voyons d'abord ce qu'est une « arme + ». Vous savez maintenant que lorsqu'une tentative de coup s'avère positive à la suite d'un jet de dé, un nouveau lancer est nécessaire pour déterminer les blessures infligées par l'arme dont vous disposez. Une épée normale défaillait 1 à 6 points de vie au monstre. Avec une épée + 1, vous ajoutez 1 point au résultat du dé, avec une épée + 2, 2 points. Ainsi, les blessures infligées varient de 2 à 7 avec une « épée + 1 », et de 3 à 8 avec une « épée + 2 ».

Avant d'acquérir ces capacités, une ultime épreuve est réservée aux personnages... Après avoir déterminé l'arme magique acquise, le personnage relance le dé. S'il fait apparaître 2, 3, 4, 5 ou 6 : rien ne se passe. S'il fait 1, le personnage devient subitement « mauvais » et essaye systématiquement de tuer tous les autres personnages pour s'emparer de leur trésor.

Ensuite l'arme magique est définitivement contrôlable et à votre service.

Dans le tableau VII - E sont expliqués les effets des fioles de soin et fontaines magiques. Ainsi, les joueurs pénètrent dans une pièce. Ils voient une fontaine magique. L'un d'entre eux peut se dévouer pour y goûter. Il boit, puis le joueur lance un dé (voir tableau). Une fois déterminée, la nature de la fontaine ne change plus. Les autres personnages peuvent alors éventuellement en profiter. Si l'on tire 4 dans une pièce, pour une fontaine magique, elle sera toujours une « potion de force » pour celui qui en boit.

Une fois le château visité en tous sens, il ne vous reste plus qu'à retourner au village, chargé de vos trésors...

exemple

Brève rencontre... sur un point carré.

Abréviations utilisées :

- PdV : points de vie
- G, M, C, V : initiales des personnages
- b.p : blessures possibles
- b.i : blessures infligées
- t.c : tentatives de coup
- ! : réussie
- o : ratée
- t.c/ : t.c contre...

1^o Situation avant le déplacement des personnages :

	PdV	Armes	b.p	t.c monstre réussie à :
G	8	épée	1-6	5 ou +
C	3	masse	1-6	4 ou +
M	6	dague	1-3	3 ou +
V	6	épée	1-6	4 ou +

Ordre de marche : G et V suivis de M et C.

2^o Déplacement : sur un point carré.

— jet de dé : 5. Table III indique tirage 2 pions. Résultat : un Orque et une fiole de soin. Choix : combat.

3^o Vérification des caractéristiques de l'Orque au tableau IV. Col. 1, 2, 3 et 5 - ligne 10.

- 3 PdV
- b.p Orque : 1 à 6
- t.c/Orque ! à 3 ou +
- pas de croix : les personnages frappent en premier.

4^o Combat : G et V frappent.

t.c de G = 6 : t.c. !

t.c de V = 1 t.c o

b.p. par G : 1 à 6 ; dé : 2

b.i à l'Orque : 2

PdV (Orque) - b.i (par G) = 3 - 2 = 1
nouveau total Orque : 1 PdV.

L'Orque, bien que blessé, vit toujours. 2 des 4 pers. ont frappé, c'est au tour de l'Orque.

5^o Combat : l'Orque frappe contre celui qui vient de rater sa t.c, c'est-à-dire V.

t.c Orque/V : 4 t.c !

b.p. Orque : 1 à 6 ; dé : 3

b.i à V = 3

PdV de V - b.i = 6 - 3 = 3

Nouveau PdV de V : 3

6^o V recule. G et C frappent.

t.c de G : 4 t.c !

t.c de C inutile : l'Orque n'avait plus qu'1 PdV, la b.i par G est 3 après lancer de dé.

— L'Orque est mort.

7^o Soins.

Seul V a été blessé. Le Clerc s'approche et tente de lancer un sort de soin : il doit réaliser 5 ou 6 avec un dé. Jet : 5 ! Il relance le dé pour savoir combien de PdV le V récupère. Dé : 5.

3 + 5 = 8. Mais V n'avait que 6 PdV au début du jeu. Il ne peut en avoir plus. V revient à son PdV initial. La fiole de soin est inutile et ne peut être utilisée au tour suivant : elle est remise dans le bol.

Le groupe peut repartir.

F. M.-F. ●



4	13	4	13	4	13	4	13	4	13
1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE
4	13	4	13	4	13	4	13	4	13
1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE	1 SQUELETTE	2 SQUELETTE
5	13+1	5	13+1	5	13+1	5	13+1	5	13+1
1 ZOMBIE	3	1 ZOMBIE	3	1 ZOMBIE	3	1 ZOMBIE	3	1 ZOMBIE	3
5	13+1	5	13+1	5	13+1	5	13+1	5	13+1
2 GOULE	4	2 GOULE	4	2 GOULE	4	2 GOULE	4	2 GOULE	4
12	16	12	16	12	16	12	16	12	16
1 TROLL	4	1 TROLL	4	1 TROLL	4	1 TROLL	4	1 TROLL	4
2	13+1	2	13+1	2	13+1	2	13+1	2	13+1
1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3
2	13+1	2	13+1	2	13+1	2	13+1	2	13+1
1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3	1 GOBELIN	3
3	16	3	16	3	16	3	16	3	16
1 ORQUE	3	1 ORQUE	3	1 ORQUE	3	1 ORQUE	3	1 ORQUE	3
3	16	3	16	3	16	3	16	3	16
1 ORQUE	3	1 ORQUE	3	1 ORQUE	3	1 ORQUE	3	1 ORQUE	3
6	16	6	16	6	16	12	16	12	16
2 CENTAURE	3	2 CENTAURE	3	2 CENTAURE	3	3 GANT	4	3 GANT	4
5	13	5	13	5	13	6	13	10	16
1 LOUP-GAROU	4	1 LOUP-GAROU	4	1 LOUP-GAROU	4	0 MOMIE	5	4 BALROG	
4	13	6	13	6	13	6	13	6	+1
2 SORCIER	4	1 MEDUSE	4	0 SPHINX	3	2 CHIMERE	4	2 SUCUB	4
9	16+1	4	13+1	6	16	15	16+1		
1 DEMON	5	1 FANTOME	5	2 VAMPIRE	5	3 DRAGON	5	2 MAGICIEN	
2 MAGICIEN	3	2 GUERRIER	4	2 VOLEUR	4	2 VOLEUR	4		
2 CLERC	4	2 CLERC	4	2 ARM	4	2 ARM	4	2 FIOLE	
2 FIOLE	?	ANNEAU	?	ANNEAU	?	COLLIER	?	COLLIER	
ARMURE	?	ARMURE	?	GEMMES	?	GEMMES	?	2 GROUPES	

j&s
le château
des sortilèges

