



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.

