

# Castle Ravenloft: scénario 1

- Allez Thorgrim! Racontes nous ce qui s'est passé.
- Hummm...
- Bourru nain! Tu disparais toute une nuit, tu reviens à moitié mort et rien.
- J'm souviens p'us!
- Allez, il doit bien te rester quelques souvenirs?
- Pas grand chose, et rien du début. Juste que...

J'ai ouvert les yeux et il faisait encore sombre. Heureusement que nous autres nains pouvons voir dans l'obscurité. J'avais mal au crâne et pas seulement de la boisson de la veille, ça non! J'ai du prendre un coup sur la tête en tombant dans la cave où je me trouvais.

Je me lève, je retrouve mes affaires étalées autour de moi. Je me rend compte également que je suis dans un drôle de cellier, il y a un sarcophage de pierre au milieu. Pas très rassurant cette affaire.

Je décide de quitter la pièce, j'ai l'impression d'être enfermé dans un dédale. Je ne vois aucune sortie directe. A peine, dans la pièce suivante que je vois une araignée géante me foncer dessus. J'esquive heureux que mon coup sur la tête n'est pas freiné mes réflexes. Dans la panique, je dérange une colonie de rats qui s'en prennent à moi. Et dans la foulée, je règle son compte à l'araignée. Sacré réveil, de quoi ragaillardir un nain!

Pas fou, je quitte rapidement la zone, pour tomber sur un zombie. Décidément, cette cave est très mal fréquentée. Le zozo m'attaque, bien évidemment. Faut dire qu'ils n'ont pas grand chose à faire d'autre les ex-gaillards. Et j'ai toujours les rats à mes trousses, sacrément tenaces les bestioles. Les coups pleuvent sur moi, ils auraient été le double que ça n'aurait rien changé. Je m'éloigne un peu, chassant le zombi et décide de me soigner et de quitter cet endroit au plus vite. A peine entré, c'est maintenant une goule qui déboule! Ça sent la mort ici, la malveillance! Vite je continue ma progression.

Je sens la panique me gagner, j'ai à mes trousses une goule, une troupe de rats et maintenant un kobold, s'en doute lui aussi égaré. La goule me lacère le dos et je me retrouve paralysé, impossible de bouger. Il va falloir se battre. Je lance un sort d'espoir pour me redonner courage. Les rats et la goule tombent sous mes coups. Le kobold suit rapidement. Un peu de répit, le temps de me soigner. Après tout, j'ai trouvé suffisamment de choses dans ce labyrinthe.

Allez continuons, j'ai le présentiment qu'il faut que je sorte rapidement de là. Maintenant, c'est un squelette qui barre mon chemin, puis un fantôme. Il y a de la magie noire dans l'air. Et je prend cher, je me sens faible tout à coup.

Je tombe maintenant nez à nez avec une gargouille. J'annule son attaque grâce à un sort: l'armure de la foi. A magie noire, magie blanche! Au passage, un coup de marteau mais la bête encaisse. Allez, en route vers la prochaine section. Et encore une araignée à mes basques. Je vois enfin une issue: un escalier montant. Peut-être la sortie. Mais qu'est-ce qu'un loup vient faire dans ce souterrain?

C'est la gargouille qui tombe en poussière face à ma colère. J'esquive l'araignée et l'attaque du loup.

Le souterrain résonne du crissement de la pierre, une dalle coulisse quelque part. Suit un grondement terrifiant. Je profite de la diversion pour sauter dans l'escalier et entamer ma montée. Au passage, je prend encore quelques coups.

Cet escalier est ma chance, il mène directement à l'extérieur. Je m'éloigne du plus vite que je peux avant de me cacher dans un bosquet. Dehors c'est la nuit. J'ai juste le temps de lancer un sort de soin avant de m'évanouir. Et me voilà, chanceux de mon évasion, heureux d'avoir échappé au danger et inquiet de ne pas savoir ce qu'est ce danger.

Côté technique et règles du jeu.

Pour cette aventure, j'ai joué le premier scénario du jeu en solitaire. Dans ce scénario, un héros doit s'enfuir du tombeau de comte Strahd avant la tombée de la nuit.

L'aventure débute le matin et la journée est divisée en 4 périodes. Un tableau directement imprimé avec le scénario permet de mesurer le temps. Au début de l'aventure, le jeton soleil (Sun) est placé sur la première case, à chaque fois qu'une partie de donjon, révélant un triangle blanc, est tiré, le jeton avancera d'une case vers la droite. Lorsque le jeton atteint la cinquième case, le comte vampire entre en jeu.

Pour préparer ce scénario, il faut isoler les sections "escalier secret" (Secret Starway) et "crypte de Strahd" du reste du paquet. On mélange les tuiles, on en tire 9 au hasard que l'on garde cachées. Sous cette pile de neuf cartes, on place l'escalier secret puis on repose le tout sur la pile de tuiles. Ainsi, on sait que l'escalier secret, la seule sortie possible de cette partie, est en dixième position.

Les paquets de cartes sont triés par types, puis battus. Il y a trois paquets de cartes: "monstre", "trésor" et "rencontre".

Ensuite, on choisit un personnage. Ici, j'ai pris Thorgrim, un nain exerçant la profession de clerc. Notre nain est cependant un notaire solide, avec un classe d'armure (AC) de 16, ce qui signifie que pour le toucher il faut qu'un jet de dé à 20 faces (D20) + les bonus d'attaque soit supérieur à 16 pour le blesser. Il possède un capital de points de vie de 8 (HP). Il peut se déplacer de 5 cases par action de mouvement (Speed) et enfin il peut récupérer 4 points de vie quand il se soigne (Surge value). Comme tous les autres personnages, il possède des capacités spéciales: s'il n'attaque pas durant un tour, les personnages alliés sur la même tuile regagne un point de vie.

Pour une aventure, un héros dispose d'une panoplie de sorts:

deux sorts de volonté (At-will power) qui peuvent être utilisés un fois tous les tours.

deux sorts de pratique (Utility power) qui se décharge un fois utilisés (on retourne la carte coté verso) et qui ne se rechargent que suivant des cartes tirées au cours du jeu.

un sort quotidiens (Daily power) fonctionnent sur le même principe que les précédents.

Ces sorts sont choisis parmi de cartes dépendant de la classe du personnage: Clerc dans notre exemple. Ces sorts donnent des bonus d'attaque, des points de vie et d'autres bonus.

Ensuite, en cadeau de bienvenu, chaque héros tire une carte trésor. On prend deux pions "sursaut heroïque" qui permettront de ressusciter, au cas où...

Dans le scénario il est expliqué que la tuile de départ est la crypte de Strahd. On place la figurine du personnage sur n'importe quelle case de cette tuile. L'aventure commence.

Phase 1: plusieurs possibilités s'offrent à nous: deux déplacements de chacun sa capacité de mouvement ou un déplacement et une action (dont attaque).

Pas grand chose à faire pour mon héros, je zappe cette phase.

Phase 2: Je me trouve au bord d'une tuile et sur une zone non bordée par un mur (cases noires sur les tuiles) . La phase d'exploration commence. On prend la première tuile du paquet tuile et on l'assemble .

Nouvelle tuile = nouveau monstre. On tire une carte du paquet « montre ». Ici notre clerc va rencontrer un araignée (spider). La figurine correspondante est placée sur la case ossement de la tuile. La carte monstre constitue la pile de monstres. Dans un partie à plusieurs joueurs, chacun possédera sa propre pile de monstres. Cette pile de cartes a plusieurs propriétés: l'ordre d'apparition des monstres doit être préservé i.e. Les cartes sont placées dans leur ordre d'arrivée.

Il ne peut y avoir deux monstres identiques dans la même pile. Si un joueur pioche un monstre qui est déjà dans sa pile, il défausse la carte et re-pioche jusqu'à tirer un monstre absent de sa pile.

Si le joueur ne se trouve pas sur un bord libre de tuile, cette phase est ignorée.

Phase 3: les monstres attaquent!

La tuile que je viens de poser possède un triangle noir. Triangle noir = tirage d'une carte événement. Je tire la première carte du paquet "rencontre": dépassement (overrun: dans le sens de surchauffe) et j'applique l'effet de cet événement: je perd par monstre présent dans ma pile allez -1PV.

Ensuite arrive la phase de monstres. Les monstres sont activées dans leur ordre d'arrivée. L'action des monstres dépend de leur situation par rapport aux héros. Dans notre exemple, le texte de la carte araignée signifie que: si elle est sur une case adjacente à un héros, elle l'attaque par morsure

si elle est à une distance d'une tuile ou moins (within 1 tile), elle attaque avec un jet de toile.

si elle est à une distance de 2 tuiles ou plus, elle se déplace de deux tuiles vers le héros le plus proche.

Ici il faut faire attention: adjacent signifie sur une case en contact avec le héros, cases en diagonale incluses. Par contre, pour compter la distance entre les tuiles, on ne compte pas les tuiles en diagonale: une tuile n'a, au maximum, que 4 tuiles adjacentes.

L'araignée se trouve à une tuile de Thorgrim. L'araignée attaque donc avec sa capacité d'attaque à distance (Web). Le lancer du D20 donne un 19, auquel on additionne le bonus d'attaque +11, soit une attaque de puissance 30. On compare cette force à celle de la classe d'armure du clerc: AC 16. L'attaque réussie, Thorgrim perd un point de vie et une pénalité de mouvement (Slowed) pour un tour.

La situation pour Thorgrim est la suivante. Il lui reste 5PV et est ralenti. Le tour suivant son mouvement sera limité à deux cases.

Et c'est le début du tour suivant. On commence par un mouvement vers l'araignée; histoire de lui casser la tête, un peu. Action 1: mouvement de 2 cases, action 2 attaque.

Pour l'attaque, Thorgrim utilise son pouvoir Force de Soin (healing strike) qui donne un bonus d'attaque de +8 et fait 1PV de dommage. Le lancer du D20 donne 7, soit une attaque de  $7+8=15$ . On compare ce score à la classe d'armure de l'araignée: 15. Egalité! En cas d'égalité, l'attaque est un succès et fait 1 point de dommage à la bestiole. Les points de vie de l'araignée sont de 1 (HP 1). L'araignée est donc tuée.

La carte araignée est mise de côté dans une pile particulière: la pile d'expérience.

En récompense, on tire une carte de trésor, ici une potion qui permet de régénérer un pouvoir.

Puis passage à la phase de monstre. On commence par tirer une carte d'événement car le héros n'a pas révélé une nouvelle tuile ce tour-ci. C'est un point de règle important: si un héros ne révèle pas de nouvelle tuile, il faut piocher un événement au début de la phase de monstre.

L'événement tiré, ajoute une tuile tirée au bas du paquet de tuile qu'on connecte à la tuile de départ. Nouvelle tuile = un nouveau monstre, tiré du paquet monstre et placé sur la case ossement de la tuile. Ici les rats font leur apparition.

Ensuite, on active les monstres. Il n'y a que les rats en jeu. Ils sont à deux tuiles du héros. Ils s'approchent donc d'une tuile,

conformément aux instructions de la carte "Rats".

Les monstres sont activés. Les rats attaquent, ainsi que l'araignée, sans dommage pour notre héros.

Au tour suivant, l'araignée n'a pas fait long feu. Mais un zombi apparaît. Le zombi apparaît sur une carte avec un triangle noir. L'événement tiré révèle un piège: cross-bow turret. La carte piège (trap) est placée dans la pile monstre et s'activera comme les monstres.

A la fin de la phase d'activation des monstres, mon personnage est en bien mauvaise état. Le zombie et les rats ne lui laissent qu'un point de vie.

La progression continue, les événements se succèdent et un zombie succède au zombie tout juste homicidé.

Les rats continuent leur poursuite. Les rats attaquent un héros dès qu'ils se trouvent sur la même case. Par souci de difficulté, je ne place jamais les rats adjacents à mon héros.

Un peu plus loin, c'est une goule qui surgit.

Après des attaques ratés de part et d'autre, c'est un kobolt qui fait squatter la pile de monstres. Sans compter l'inévitable tuile au triangle noir. Je choisis le moment où rat et goule sont sur la même case pour utiliser mon pouvoir quotidien: balise d'espoir (Beacon of hope). Ce pouvoir me permet d'attaquer tous les monstres d'une tuile.

Attaque exécutée de main de maître: rats et goules rejoignent la pile d'expérience. Durant la phase d'activation des monstres, je dois tirer une carte événement (conséquence du triangle noir). Cette carte ne me plaît pas, je peux choisir de dépenser l'équivalent de 5 points d'expérience (Px) pour annuler un événement. Les points sont comptabilisés en additionnant, les points figurants au bas des cartes monstres de la pile d'expérience. Ici en défaussant, deux araignées et un zombie j'arrive à 5Px, l'événement est annulé.

Il ne reste plus que le kobolt en jeu.

J'en profite pour me restaurer un peu, voire totalement, grâce à mes pouvoirs. Le kobolt est affronté et va rejoindre la pile d'expérience.

Lors de l'exploration, je tire une carte à triangle blanc. D'après le scénario, lors que je tire cette carte je dois avancer le jeton soleil d'une case. Et classiquement, un monstre apparaît: un squelette. Il tape dur, le bougre: il me charge depuis un tuile soit un bonus de +9 à son attaque, et un 20 au dé. 2PV de perdu.

Nouvelle tuile et nouveau triangle blanc. Le jeton soleil continue son avancée. Un spectre apparaît. La vie de héros est décidément fatigante.

Avec quelques astuces, un peu de chance au dé, l'utilisation de sorts, et notamment le bouclier de la foi (Shield of Faith) qui annule le résultat d'une attaque et confère pour un tour un bonus de AC de +2, je viens à bout de ces deux monstres, pour me retrouver face à une gargouille (Gargoyle). La gargouille nécessite deux dégâts pour disparaître. Je la touche une fois et m'enfuis vers un bord de tuile libre. Pour révéler une tuile au triangle blanc. Le curseur soleil avance encore d'une case, encore une tuile blanche est Strahd se réveillera.

J'ai utilisé tous mes sorts. Je dois finir la partie avec uniquement les sorts de volonté.

Carte suivante: l'escalier secret, la sortie. Triangle blanc Strahd se réveille. Je dois faire face à une attaque d'araignée et de loup. Lors de la phase de monstres, Strahd est activé en premier. Il se déplace de deux tuiles vers le héros le plus proche.

Je me déplace vers la tuile finale. Je dois survivre à ce tour. Strahd est activé, il avance de deux cases mais il est loin de moi. J'encaisse les deux attaques du loup et de l'araignée. Je perd quelques PV au passage, mais il m'en reste un. J'ai survécu à ce tour. Début du tour je suis sur la tuile escalier secret: je m'enfuis et gagne la partie.

Une vue du donjon à la fin de la partie.

Alors que dire sur ce jeu ? La partie fut rapide, elle s'est déroulée en une heure environ. Les règles sont simples à appliquer et

efficace. Le jeu porte bien son titre de donjons et dragons. Nous sommes vraiment dans l'exploration d'un donjon et les combats qui s'y déroulent. Nous ne sommes pas dans le jeu de rôle, mais plutôt dans un jeu de combat tactique simplifié. Les ennemis se succèdent sans fin avec des caractéristiques qui leur sont propres, ce qui permet de ne pas sombrer dans une routine. La partie scénarisée permet de teinter cette partie action d'une petite histoire, et d'introduire des règles spécifiques. Les différents sorts permettent quelques combinaisons intéressantes qui peuvent sortir les héros d'une mauvaise passe.

Le jeu est agréable, très simple. Les parties facilement renouvelées grâce à la constitution puzzle du donjon. Le hasard ou la chance joue pour une grande part dans le déroulement de la partie. Il faut cependant garder en tête que ce jeu est un jeu coopératif, et que lors d'une partie à plusieurs la mort d'un personnage entraîne immédiatement l'échec de la partie. Je recommande ce jeu à ceux qui veulent un jeu d'action rapide, qui ne demande pas non plus trop de réflexion. Par contre, ceux qui recherchent un jeu de simulation ou un dérivé du jeu de rôle, passez votre chemin. Nous avons ici un jeu de plateau et rien de plus. Enfin, je conseille ce jeu à tout ceux qui souhaitent voir leurs enfants faire des progrès en anglais. Le jeu ne sera pas traduit avec un bon moment et l'attrait qu'il pourra inspirer en forcera certainement certains à faire quelques progrès dans la langue de Shakespeare.

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 5 octobre 2010**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12155-jeux-de-role-jeux-de-plateau-castle-ravenloft-scenario-heroic-f>