

# DUNGEONS & DRAGONS

LE JEU D'AVENTURES  
FANTASTIQUES



GUIDE DU JOUEUR

LISEZ-MOI !

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -  
Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "consol@hasbro.fr".  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.  
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8065 Berikon, Tel. 056 648 70 99.  
www.hasbro.fr  
www.danddgame.com

060347869101



## INDEX

CHAPITRE	PAGE
<b>La conquête</b>	2
Comment utiliser les guides	2
<b>1. Choisir votre rôle</b>	3
Cartes Héros	5
<b>2. Le début de la quête</b>	6
<b>3. Ouvrir la porte</b>	6
<b>4. Cartes Initiative</b>	6
<b>5. Actions</b>	6
Déplacement	6
Ouvrir une porte	7
Ouvrir un coffre	7
Changer d'objet	7
<b>Actions spéciales</b>	7
Lancer un sort	7
Rechercher des pièges	7
Désamorcer des pièges	7
« Renvoi » des morts-vivants	8
Guérison	8
« Attaque sournoise »	8
<b>6. Objets</b>	8
Objets de base	8
Cartes Objet	8
Objets spéciaux	8
<b>7. Combat</b>	9
Attaque	10
Calcul des dégâts lors d'un combat	10
Héros morts	10
<b>8. Continuer le jeu</b>	10

### La conquête

Quatre Héros ont formé une équipe pour vaincre les forces du mal qui contrôlent le Donjon. Les épreuves qui les attendent sont difficiles, et les créatures qui hantent les lieux, viles et dangereuses. Mais ces quatre aventuriers figurent parmi les rares à avoir les compétences et le courage pour réussir.

Le Maître du Donjon les attend. Dans le plus grand secret, il couvre les plateaux de jeu de trésors, mais aussi de Monstres et de pièges. Les Héros doivent survivre à onze aventures, de plus en plus difficiles, pour accomplir leur Objectif. En chemin, ils trouveront peut-être dans des coffres des objets pour les aider. Pour l'emporter, les Héros doivent faire équipe afin de vaincre le Maître du Donjon, qui, lui, essaie de les détruire pour remporter la victoire.

Qui l'emportera, les Héros, ou le Maître du Donjon ?

### CONTENU

5 plateaux de jeu recto-verso, 4 figurines de Héros, 36 figurines de Monstres, 95 cartes Objet, 39 cartes Monstres, 5 cartes Initiative, 5 cartes Aide-mémoire, 10 dés, 4 fiches de Héros, 104 marqueurs, 2 plaques de jetons, un Guide du joueur, un Guide du Maître du Donjon.

### COMMENT UTILISER LES GUIDES

Ces deux guides contiennent toutes les informations nécessaires pour jouer au jeu de plateau Dungeons & Dragons. Tous les joueurs, y compris le Maître du Donjon, devraient lire en détails le chapitre 1 de ce guide.

# 1.

## CHOISIR VOTRE RÔLE

Ce jeu est conçu pour deux à cinq joueurs. L'un d'entre vous doit incarner le Maître du Donjon, qui contrôle les plateaux d'aventure et les Monstres du Donjon. Tous les autres joueurs représentent les Héros.

Si vous n'avez pas suffisamment de joueurs pour utiliser tous les Héros, il est conseillé qu'une personne joue plusieurs personnages. Pour jouer, il est impératif d'avoir un Maître du Donjon et quatre Héros.

Consultez la carte Aide-mémoire de votre Héros pendant le jeu pour vérifier ses compétences spécifiques.

### REGDAR

Un puissant Guerrier humain. Regdar est fort et redoutable au combat.

#### OBJETS DE BASE

- | NIVEAU 1     | NIVEAU 2                  | NIVEAU 3            |
|--------------|---------------------------|---------------------|
| • Épée large | • Épée large à deux mains | • Épée à deux mains |

#### ACTIONS SPÉCIALES :

- Ajoutez +1 au résultat du dé d'attaque pour les attaques au corps à corps.



### LIDDA

Lidda est une Roublarde halfelfine, certes d'une force physique limitée, mais particulièrement efficace pour mener des attaques sournoises et désamorcer les pièges. Une alliée des plus utiles ! Voir « Actions spéciales », ci-après, pour découvrir pourquoi.

#### OBJETS DE BASE

- | NIVEAU 1                     | NIVEAU 2                | NIVEAU 3               |
|------------------------------|-------------------------|------------------------|
| • Amulette de Yondalla       | • Amulette de Yondalla  | • Amulette de Yondalla |
| • Dague de lancer équilibrée | • Sarbacane empoisonnée | • Bolas impitoyables   |

#### ACTIONS SPÉCIALES :

- Attaque sournoise
  - Rechercher/Désamorcer les pièges
- Quand Lidda désamorcer un piège, prenez un jeton de piège non utilisé. Récupérer 3 jetons donne à Lidda 2 points de vie supplémentaires.

3



### JOZAN

Grâce à ses talents de Clerc, Jozan a le pouvoir de « renvoyer » les monstres morts-vivants (qui sont indiqués par un symbole en forme de crâne sur la côté gauche de la carte Monstres). Voir « Actions spéciales », ci-après. Il est aussi un utilisateur de magie, spécialisé dans la guérison.

#### OBJETS DE BASE

- | NIVEAU 1                       | NIVEAU 2                       | NIVEAU 3                       |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| • Sort de Restauration suprême | • Sort de Restauration suprême | • Sort de Restauration suprême |
| • Arbalète de la foi           | • Masse d'arme de la foi       | • Arbalète sacrée de Pélor     |

Jozan doit porter le sort de Restauration suprême au début de chaque Aventure.

#### ACTIONS SPÉCIALES :

- Renvoi des morts-vivants
- Premiers soins (Prodiguez les premiers soins à un Héros qui se trouve à côté de vous. Chaque point de vie coûte 1 point de sort).

### MIALYÉ

Mialyé, une Magicienne elfe, sait utiliser la magie à son avantage. De tous les Héros, c'est elle qui peut lancer les attaques les plus puissantes. Cependant, elle doit conserver sa magie pour sa protection, alors utilisez ses sorts avec précaution.

#### OBJETS DE BASE

- | NIVEAU 1                | NIVEAU 2             | NIVEAU 3                       |
|-------------------------|----------------------|--------------------------------|
| • Projectile magique    | • Mains brûlantes    | • Sort de Boule de feu         |
| • Arc court des Anciens | • Arc béni des elfes | • Arc long des Seigneurs elfes |

#### ACTIONS SPÉCIALES :

- Aucune

LE MAÎTRE DU DONJON DEVRAIT MAINTENANT COMMENCER À LIRE LE GUIDE DU MAÎTRE DU DONJON. Tous les autres joueurs devraient lire les chapitres 2 à 8 de ce guide.

4



## CARTES HÉROS

### NIVEAU

Chaque Aventure a un niveau (1, 2 ou 3). Ajustez vos compteurs de points de vie et de points de sort au niveau approprié au début de chaque Aventure.

### NOM ET SYMBOLE DU PERSONNAGE

Cherchez ce symbole sur les cartes Objet.

### CLASSE D'ARMURE

Les Héros et les Monstres ont tous une classe d'armure (CA), qui les protège contre les dégâts.

### COMPTEUR DE POINTS DE VIE

Votre Héros a un certain niveau d'endurance, représenté par ses points de vie. Il peut les perdre au combat, et il peut les récupérer à l'aide d'objets ou de sorts. En cours de partie, ajustez vos points en plaçant un jeton sur la case appropriée du compteur de points de vie. Vous ne pouvez jamais dépasser le nombre de points de vie de départ de votre Héros pour chaque niveau.



### COMPTeur DE POINTS DE SORT

Certains Héros utilisent la magie. Ils ont un compteur de points de sort. Le nombre maximum de points de sort est indiqué pour chaque niveau. En cours de partie, ajustez vos points en plaçant un marqueur sur la case appropriée du compteur de points de sort. Vous ne pouvez jamais dépasser votre nombre de points de sort de départ pour chaque niveau.

### OBJETS EN COURS D'UTILISATION

### SAC À DOS

Les objets que vous transportez, mais que vous n'utilisez pas.

### NOMBRE MAXIMUM D'OBJETS

Le nombre total d'objets que votre Héros peut posséder.

### ACTIONS SPÉCIALES

Certains Héros ont des compétences spéciales, parfois plus utiles que la force brute. Voir « Actions spéciales ».

## 2. LE DÉBUT DE LA QUÊTE

Le Maître du Donjon (MD) peut à présent installer les plateaux de jeu sur la table et placer la première porte, ouvrant sur la pièce de départ. Il lit ensuite à haute voix le descriptif de l'Aventure, son niveau et l'Objectif des Héros. Prenez la fiche de Héros du personnage que vous avez choisi. Si c'est votre première Aventure, prenez dans les cartes Objet, les objets de base de niveau 1 attribués à votre Héros, comme décrit aux pages 3-4. Ajustez vos compteurs de points de vie et de points de sort au niveau approprié. Placez toutes les figurines représentant les Héros dans la pièce de départ. Choisissez quel personnage ouvre la porte et placez la figurine devant elle. Les autres Héros doivent occuper une case dans la pièce.

## 3. OUVRIR LA PORTE

Dites que vous voulez ouvrir la porte. Retournez le jeton Porte et distribuez les cartes Initiative, face cachée. Ne les regardez pas encore. Le MD installe le plateau représentant la nouvelle pièce.

## 4. CARTES INITIATIVE

L'ordre de jeu est décidé par les cartes Initiative. Elles indiquent un chiffre entre 1 et 5, 1 représentant la première personne à jouer et 5, la dernière. L'ordre change à chaque fois qu'un Héros ouvre une porte. Les Héros devraient mélanger et distribuer les cartes Initiative, face cachée, à chaque personnage, y compris le MD. Ne retournez les cartes que lorsque le MD a fini d'installer la nouvelle pièce. Continuez à jouer dans l'ordre indiqué par les cartes Initiative jusqu'à ce que vous ouvriez une nouvelle porte.

## 5. ACTIONS

Chaque Héros peut faire 2 Actions à chaque tour. Vous pouvez choisir de n'accomplir qu'une Action ou de ne rien faire, si vous le désirez.

Les Actions suivantes, qui n'utilisent chacune, qu'une de vos Actions, sont toutes possibles pendant une partie :

- Déplacement
- Ouvrir une porte
- Combat avec une Arme ou un Sort (voir Combat à la page 9)
- Ouvrir un coffre
- Changer d'objet

### ACTIONS SPÉCIALES

Seuls certains Héros peuvent accomplir les Actions suivantes (voir la fiche du Héros).

- Lancer un sort
- Rechercher des pièges
- Désamorcer des pièges
- Renvoyer les morts-vivants
- Premiers soins
- Attaque sournoise

### DÉPLACEMENT

Chaque Héros et chaque Monstre peuvent se déplacer sur un nombre spécifique de cases, indiqué sur la carte Monstres ou sur la fiche de Héros (par exemple, Regdar = 4). Vous pouvez les déplacer à concurrence de ce nombre de cases pendant votre tour, horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale.

Les personnages ne peuvent pas traverser les murs, les piliers, les arbres, les coffres ou les portes fermées. Ils ne peuvent pas non plus terminer leur tour sur la même case qu'un autre Héros ou qu'un autre Monstre.

Les Héros peuvent traverser d'autres Héros mais en temps normal, ils ne peuvent pas traverser les Monstres.

Les Monstres peuvent traverser d'autres Monstres, mais pas les Héros.

## OUVRIR UNE PORTE

Les Héros peuvent ouvrir les portes donnant sur de nouvelles pièces en se plaçant devant elles et en disant « Ouvrir la Porte », en retournant le jeton Porte. Les Initiatives changent immédiatement.

Il est possible que le joueur qui vient juste de terminer son tour ait la première carte Initiative et qu'il doive rejouer immédiatement. Alors, soyez prêt à cette éventualité !



Jeton Porte (fermée)



Jeton Porte (ouverte)

Certaines portes sont verrouillées. Dans ce cas, les Héros ont besoin d'une Clé squelettique pour les ouvrir. Déverrouiller une porte l'ouvre immédiatement.

Note : les clés ne sont pas considérées comme des objets et sont transportées par le groupe, pas par un individu. Aussitôt qu'une porte est ouverte, le MD prépare la pièce suivante.

## OUVRIR UN COFFRE

Pour ouvrir un coffre, vous devez vous déplacer sur le jeton Coffre et avoir encore une Action en réserve pour l'ouvrir. (Si vous ne pouvez pas ouvrir un coffre pendant votre tour en cours, vous ne pouvez pas vous déplacer sur lui.) Les cartes Objet sont en pile à côté du plateau de jeu. Prenez la carte du dessus de la pile pour révéler le contenu du coffre, à moins que le MD ne vous informe qu'il contient un Objet spécial. Retirez le jeton Coffre du Donjon. Vous pouvez toujours ramasser un objet, mais vous serez peut-être obligé de vous défaire d'un autre pour le garder. Si vous déclenchez un piège, suivez les instructions de la carte. Votre tour se termine immédiatement.

## CHANGER D'OBJET

Pendant votre tour, vous pouvez échanger un objet « en cours d'utilisation » contre un autre, rangé dans votre Sac à dos. Vous pouvez aussi échanger un objet avec un autre Héros, mais vous devez être prêt de lui. Voir chapitre 6 « Objets ».

## ACTIONS SPÉCIALES

### LANCER UN SORT

Un Héros qui peut utiliser la magie peut lancer des sorts. Le nombre de points de sort nécessaires pour lancer un sort est indiqué sur la carte Objet. Le sort doit être utilisé par votre Héros, et il doit avoir suffisamment de points disponibles. Ce nombre peut être différent pour chaque utilisateur de magie. Ajustez le compteur de points de sort après utilisation. Vous pouvez garder des sorts jusqu'à ce que vous décidiez de vous en défaire.

### RECHERCHER DES PIÈCES

Certains Héros, s'ils en ont la capacité, peuvent chercher de pièges dans une pièce, en lançant le dé de « Fouille ». Les résultats ne sont appliqués qu'à la pièce dans laquelle vous vous trouvez.



Révèle le piège le plus proche



Révèle les 2 pièges les plus proches

Si le dé indique un ou deux yeux, vous découvrez un piège ou deux (selon le cas). Le MD vous en indique l'emplacement sur le plateau et révèle à haute voix de quel type est le piège.

Ceci signifie que votre recherche est infructueuse – mais il pourrait subsister des pièges dans la pièce.

Vous pouvez essayer de révéler des pièges autant de fois que vous le voulez dans chaque pièce, à moins que vous n'obteniez ce symbole, qui signifie que vous ne pouvez plus fouiller cette pièce.

### DÉSAMORCER DES PIÈGES

Cependant, découvrir un piège ne suffit pas pour le rendre inoffensif. Pour désamorcer un piège, afin que tout le monde puisse circuler librement, un Héros qui a la compétence appropriée doit se positionner sur le piège et lancer le dé de « Désamorçage de piège ».

Si vous obtenez un symbole de désamorçage de piège, le piège est neutralisé.

Obtenir ce symbole signifie que vous déclenchez le piège et que vous devez en subir les conséquences, qui vous seront lues par le MD.

## « RENVOI » DES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants sont des Monstres d'outre-tombe animés par des forces surnaturelles. Certains Héros, s'ils en ont la compétence, peuvent tenter de « renvoyer » les Monstres morts-vivants dans une autre partie de la pièce en lançant le dé de « Renvoi des morts-vivants ».

Les Monstres morts-vivants sont symbolisés par un crâne inscrit sur le côté gauche de leur carte Monstre. Quand un Héros obtient un résultat supérieur ou égal au nombre indiqué près du crâne sur la carte, ce Monstre est « renvoyé » et il passe son prochain tour !

## GUÉRISON

Certains Héros ont la compétence naturelle soigner les autres personnages. C'est indiqué sur leur fiche de Héros.

## ATTAQUE SOURNOISE

Pendant son déplacement, un Héros qui pratique une Attaque sournoise peut traverser le cas d'un Monstre. Ceci n'est pas considéré comme une Action supplémentaire. S'il attaque le Monstre immédiatement après le déplacement pendant le même tour, ajoutez 1 à l'attaque.

## 6.

## OBJETS

Il existe quatre différents types d'objets à la disposition des Héros : les Armes, les Sorts, les Artefacts et les Potions.

Type d'objet (par exemple, Sort)

Niveau

Symbole de coût du sort pour un Clerc

Type d'objet (par exemple, Sort)

Symbole d'attaque au corps à corps

Symbole d'attaque à distance

Les objets que vous portez devraient être placés à côté de votre fiche de Héros. Le nombre maximum d'objets qui peuvent être portés y est indiqué. Les objets situés sur le côté gauche de votre fiche de Héros sont « en cours d'utilisation ». Vous pouvez porter des objets supplémentaires sur le côté droit de votre fiche, dans votre « Sac à dos ». Les Potions sont considérées comme des objets, mais elles peuvent être bues depuis votre Sac à dos à n'importe quel moment du jeu. Elles ne sont jamais « en cours d'utilisation ». Boire une Potion ne compte pas comme une Action.

### OBJETS DE BASE

Chaque Héros dispose d'une sélection « d'objets de base », avec lesquels ils commencent la partie et reviennent après la mort d'un Héros. Ces objets de base changent avec le niveau du Héros. Les objets de base sont décrits sur les pages 3-4.

### CARTES OBJET

Les Héros peuvent trouver des objets dans les cases réparties dans le Donjon. Tout objet porté par le Héros peut être placé à droite de sa fiche de Héros, dans le « Sac à dos », ou à gauche, si « en cours d'utilisation » type et le nombre d'objets que vous pouvez utiliser est indiqué. Si vous ramassez un objet, vous pouvez le mettre directement « en cours d'utilisation », si vous avez la possibilité.

Quand vous découvrez un objet et que le Héros atteint son maximum, défaites-vous d'un objet en votre possession ou du nouvel objet. L'objet ne peut être donné à un autre Héros pendant ce tour « Changer d'objet ».

Les Potions ne peuvent être utilisées qu'une seule fois et devraient être ensuite défaites. Les Armes, les Sorts et les Artefacts ont des utilisations multiples. Certains personnages peuvent utiliser ces objets. Dans ce cas, c'est indiqué sur la carte Objet.

### OBJETS SPÉCIAUX

Ce symbole indique un Objet spécial. Le donne au Héros qui le découvre.

Si vous trouvez un Objet spécial, ajoutez-le aux autres objets que vous portez. Vous pourriez être obligés de défaites d'un autre objet pour le ranger à sa place.

Si un Objet spécial est défait ou perdu, il ne réapparaît pas dans l'Aventure. Mettez-le dans la pile de défaites des cartes Objet, où vous pourrez le retrouver lors d'une prochaine Aventure. **NOTE : Si un Héros est mort à la fin d'une Aventure, tous les objets en sa possession sont perdus.**

## 7.

## COMBAT

Le combat implique d'attaquer un Monstre avec une arme ou un sort.



Certaines cartes utilisent un dé spécial. Lancez-le en même temps que les dés d'attaque. Si le symbole  apparaît, la conséquence à lieu.

### RELANCE

Vous permet de relancer un des dés.

### SUPER ATTAQUE

Lancez les dés d'attaque indiqués dans la section Super attaque et le dé spécial à la place de l'attaque normale. Si ce symbole  apparaît, l'arme est perdue. Défaussez-vous de la carte.

### TYPES D'ATTAQUE

Deux types d'attaques sont disponibles :



Les attaques au corps à corps concernent les combats rapprochés qui ne peuvent être utilisés que si vous êtes à côté d'un adversaire (pas à sa diagonale).

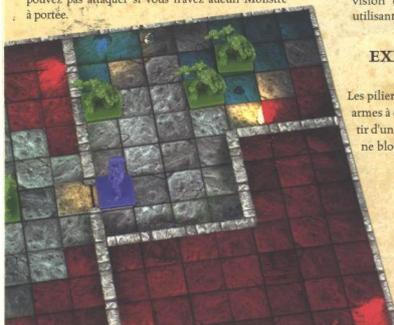


Les attaques à distance ne peuvent être utilisées que pour les combats éloignés, ou/en diagonale. Sauf indication contraire, les armes à distance tirent une seule fois en ligne droite. Le centre de la case de l'adversaire doit être dans le champ de vision du centre de la case du Héros utilisant l'arme.

Chaque arme et chaque sort d'attaque ont une puissance, indiquée par les dés d'attaque sur la carte. Ce sont les dés qui doivent être lancés quand vous attaquez. La force de l'attaque est indiquée par le nombre total d'épées obtenu.

Certaines armes ont aussi une Super attaque, que vous pouvez choisir d'utiliser à la place de l'attaque normale. Elle est bien plus puissante, mais aussi plus risquée.

Vous ne pouvez attaquer que les Monstres. Vous ne pouvez pas attaquer si vous n'avez aucun Monstre à portée.



### EXEMPLE DE CHAMP DE VISION

Les piliers, les arbres et les murs bloquent les armes à distance. Un Héros ne bloque pas le tir d'un autre Héros. De même, un Monstre ne bloque pas le tir d'un autre Monstre.



## ATTAQUE

Pour attaquer :

1. Indiquez à voix haute qui vous attaquez et avec quelle arme ou quel sort.
2. Lancez les dés, comme indiqué sur la carte correspondante.
3. Calculez les dégâts de l'attaque (voir ci-après).
4. Ajustez en conséquence les points de vie et les points de sort sur les cartes Monstres et les fiches de Héros.

### CALCUL DES DÉGÂTS LORS D'UN COMBAT

Pour déterminer quels sont les dégâts d'une attaque :

- Ajoutez le nombre d'épées obtenu sur les dés (plus bonus, le cas échéant).
  - Moins la classe d'armure du Monstre ou du Héros.
- Ce total est le nombre de points de vie perdus par ce Monstre ou ce Héros. Une fois tous ses points de vie perdus, ce Héros ou ce Monstre meurt et ne continue pas cette Aventure, à moins qu'il ne soit ramené à la vie.

EXEMPLE DE COMBAT :

Lidda combat un Gobelin et elle l'attaque avec sa Dague de lancer équilibrée. Elle obtient 2 épées aux dés. La classe d'armure du Gobelin est de 1. Il perd donc  $2 - 1 = 1$  point de vie.

### HÉROS MORTS



Si un Héros meurt pendant une Aventure, mettez son jeton sur le plateau de jeu, sur la case où il meurt, et retirez sa figurine de la partie. S'il est ramené à la vie par un autre Héros, il réapparaît au même endroit. Autrement, il ne peut plus prendre part à l'Aventure.

Tous les Héros recouvrent de leurs blessures avant le début de l'Aventure suivante. Les Héros morts perdent tous les objets récupérés dans les précédentes Aventures (sauf s'ils sont ramenés à la vie). Ils reviennent en jeu avec les objets de base correspondant au niveau de la nouvelle Aventure – même s'ils doivent les prendre à un autre joueur, si nécessaire. Les objets perdus sont défaussés dans la pile de défausse des cartes Objet. Pour être sûr de réussir les Aventures, essayez de maintenir les Héros en vie autant que possible.

## 8.

## CONTINUER LE JEU

Continuez le jeu jusqu'à ce que l'Aventure se termine de l'une des deux manières suivantes :

1. **Les Héros l'emportent si au moins l'un d'entre eux atteint l'Objectif décrit par le Maître du Donjon, ou**
2. **Le Maître du Donjon l'emporte quand l'Objectif de l'Aventure ne peut plus être atteint.**

Dès que les Héros atteignent leur Objectif, l'Aventure se termine et aucun coffre ne peut être ouvert après. Les Monstres restant cessent de jouer un rôle dans l'Aventure. Les objets encore en

possession des Héros peuvent être partagés entre eux avant le début de la nouvelle Aventure. Les Clés squelettiques doivent être défaussées.

À présent, vous pouvez jouer l'Aventure suivante (ou recommencer celle-ci, si le MD a gagné). Cette série d'Aventures est une campagne que vous devez suivre jusqu'au bout pour gagner.

Si vous terminez une Aventure, mais que vous ne pouvez pas continuer la partie tout de suite, notez tous les objets en possession des Héros, pour reprendre là où vous vous êtes arrêtés quand vous jouerez l'Aventure suivante.