

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

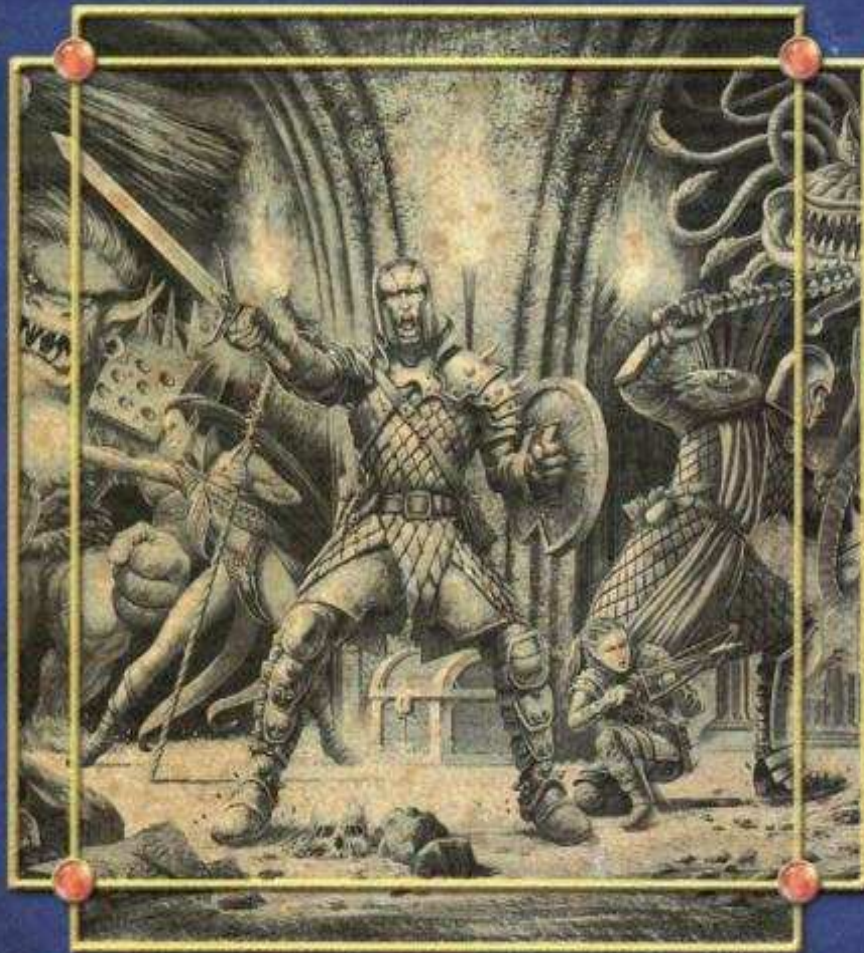
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



DUNGEONS & DRAGONS

LE JEU D'AVENTURES
FANTASTIQUES



GUIDE DU JOUEUR

LISEZ-MOI !

INDEX

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

- Épée large

NIVEAU 2

- Épée large à deux mains

NIVEAU 3

- 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 halfeline, 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

- Amulette de Yondalla
- Dague de lancer équilibrée

NIVEAU 2

- Amulette de Yondalla
- Sarbacane empoisonnée

NIVEAU 3

- Amulette de Yondalla
- Bolas impitoyables

ACTIONS SPÉCIALES :

- Attaque sournoise
- Rechercher/Désamorcer les pièges

Quand Lidda désamorce un piège, prenez un jeton de piège non utilisé. Récupérer 3 jetons donne à Lidda 2 points de vie supplémentaires.

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 le 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.)

MIALYË

Mialyë, 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.

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.

JOZAN
CLERC HUMAIN

Jozan est un adorateur loyal de Pélor, un puissant dieu du soleil voué à la cause du bien et de la justice. Pélor attend de Jozan qu'il le serve en combattant les créatures du mal où qu'elles se trouvent. Dans une équipe d'aventuriers, le rôle de Jozan est de protéger ses équipiers à l'aide de sorts et d'aider à tuer les monstres.

ACTIONS SPÉCIALES :

- envoi des morts-vivants
- Premiers soins^o

^o Prodiguez les premiers soins à un seul Héros, qui se trouve à côté de vous, L ou à vous-même. Chaque point de vie coûte 1 point de sort.

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 « J'ouvre 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 préparé 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 près 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 PIÈGES

Certains Héros, s'ils en ont la capacité, peuvent chercher des 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.



Recherche infructueuse



Arrêt des recherches

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 Monstres. 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 de soigner les autres personnages. C'est indiqué sur leur fiche de Héros.

ATTAQUE SOURNOISE

Pendant son déplacement, un Héros qui peut pratiquer une Attaque sournoise peut traverser la case d'un Monstre. Ceci n'est pas considéré comme une Action supplémentaire. S'il attaque le même 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 Clerg

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 coffres répartis dans le Donjon. Tout objet porté par le Héros peut être placé à droite de sa fiche de Héros, dans son « Sac à dos », ou à gauche, si « en cours d'utilisation ». Le 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 en avez la possibilité.

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

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

OBJETS SPÉCIAUX



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

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

Si un Objet spécial est défaussé ou perdu, il ne réapparaît pas dans l'Aventure. Mettez-le dans la pile de défausse 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.**

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




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.



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

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.



BLOQUÉ
PAR LE MUR

BLOQUÉ PAR LES
MONSTRES

EN VUE

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.



LE JEU D'AVENTURES
FANTASTIQUES



GUIDE DU MAÎTRE
DU DONJON

INDEX

CHAPITRE	PAGE
Jouer le Maître du Donjon	2
1. Début du jeu	3
2. Préparation d'une pièce	3
Ouvrir des portes	3
Portes verrouillées	3
Coffres, piliers et arbres	3
Pièges	4
Désamorcer des pièges	4
Exemple de partie en cours	5
3. Utiliser les Monstres	7
Placement des Monstres	7
Monstres morts-vivants	7
4. Continuer le jeu	8
Déplacement et attaque	8
5. Diriger le jeu	8
Aventures	9
Types de Monstres	31

Commencez par lire le chapitre 1 du Guide du joueur.

LA CONQUÊTE

La peur gagne peu à peu le pays de Rallion, car des forces noires y rôdent, détruisant tout sur leur passage. Selon les rumeurs, un Seigneur Liche, autrefois vaincu par des aventuriers, est revenu pour plonger le pays dans la terreur.

Quatre Héros – Regdar, Jozan, Lidda et Mialyë – se sont alliés pour trouver la source de ce mal et la détruire pour toujours. Ils partent à l'aventure, prêts à affronter les périls qui les attendent...



JOUER LE MAÎTRE DU DONJON

Vous avez choisi d'être le Maître du Donjon (MD). Vous êtes la main invisible qui guide les créatures du mal dans chaque Aventure. Vous prenez le contrôle de tous les Monstres, des pièges et des portes du Donjon. **Votre but est d'empêcher les Héros d'atteindre leur Objectif dans chaque Aventure.**


Chaque plan détaille la carte du Donjon pour une Aventure spécifique et indique quels Monstres vous devrez placer dans le Donjon. Seul le MD peut regarder le plan de l'Aventure et savoir quels Monstres sont impliqués.

Suivez les étapes 1 à 5 détaillées dans ce guide.



1.

DÉBUT DU JEU

1. Placez les plateaux de jeu représentant le Donjon sur la table, selon les indications du plan de l'Aventure situé à la page 9 de ce guide. **Surtout, n'ajoutez aucun accessoire de jeu, du moins pas encore.** Chaque plateau est numéroté pour vous aider à l'identifier facilement.
2. Placez un jeton de porte fermée dans la nouvelle pièce, à l'endroit indiqué. Dites aux Héros qu'il s'agit de la pièce de départ, et laissez-les placer leurs figurines à leur guise.
3. Séparez les cartes en trois piles : les cartes Objet, les cartes Objet spécial  et les cartes Monstres. Gardez les cartes Monstres et Objet spécial près de vous. Vous en aurez besoin pour présenter les

Monstres et les Objets qui interviennent au cours de l'Aventure. Ne mélangez pas les cartes Objet spécial avec les autres cartes.

4. Annoncez le niveau de cette Aventure (1, 2 ou 3). Il est indiqué dans le coin supérieur gauche de la page représentant le plan du Donjon. Prenez toutes les cartes Objet de niveau supérieur à celui de l'Aventure et retirez-les de la partie. Mélangez le reste de la pile et placez-la près du plateau de jeu, à portée de tous les joueurs. Ce sera la pile de cartes Objet.
5. Lisez à haute voix la description de l'Aventure et son Objectif.
6. Vérifiez que tous les Héros ont leurs cartes Objet de base pour cette Aventure.

2.

PRÉPARATION D'UNE PIÈCE

Les Héros ouvrent la première porte et distribuent les cartes Initiative, face cachée. **Ne regardez pas encore la vôtre.**

Vous devez seulement préparer la nouvelle pièce, et pas l'intégralité du Donjon. Il s'étend pièce par pièce. Consultez le plan, puis procédez aux opérations suivantes :

- Placez des jetons de porte fermée (le cas échéant) dans la nouvelle pièce, aux endroits indiqués.
- Placez les coffres, les piliers ou les arbres sur les cases appropriées.
- Placez tous les Monstres déjà présents dans la pièce (Voir Placement des Monstres, au chapitre 3).
- Étalez devant vous les cartes Monstres appropriées et, au-dessous de celles-ci, le nombre approprié de jetons de points de vie.
- Vérifiez secrètement s'il y a des pièges dans la pièce, mais ne dites rien aux Héros.

OUVRIR DES PORTES

Les Héros ouvrent la porte donnant sur une nouvelle pièce en se plaçant devant elle et en disant « Ouvrir la Porte ».



Jeton Porte (fermée)



Jeton Porte (ouverte)

PORTES VERROUILLÉES

Certaines portes sont verrouillées. N'informez les Héros qu'au moment où ils essaient de l'ouvrir, et dites-leur qu'ils ont besoin d'une Clé squelettique pour le faire. Une fois en possession de la clé, ils doivent retourner à la porte et l'ouvrir normalement. Déverrouiller une porte l'ouvre immédiatement.

COFFRES, PILIERS ET ARBRES

Placez ces objets sur les cases indiquées sur le plan de l'Aventure.



Arbre



Pilier



Coffre

Les Héros peuvent ouvrir les coffres. Ils y trouveront des objets utiles ou des pièges. Quand il ouvre un coffre, le Héros doit piocher une carte dans la pile de cartes Objet pour savoir ce qui s'y trouve. Les coffres ne peuvent pas être ouverts par les Monstres.



Ce symbole, s'il apparaît sur le plan de votre Aventure, indique un coffre spécial. Il est représenté par le même jeton que les autres coffres, afin que son contenu reste secret pour les autres joueurs. Quand un Héros l'ouvre, donnez-lui l'objet spécial décrit sur votre plan.

PIÈGES



Ceci est le symbole d'un piège. Il y a différents types de pièges dans chaque Aventure. Quand un Héros marche sur un piège, criez « Piège ! ». Il doit s'arrêter sur cette case. Donnez aux Héros la description du piège. Il peut leur infliger des dégâts, ou provoquer un autre événement. Le tour du Héros se termine.

Les Héros peuvent rechercher les pièges à l'aide du dé de « Fouille ». Les résultats ne sont appliqués qu'à la pièce dans laquelle ce Héros se trouve.



Révèle le piège le plus proche



Révèle les 2 pièges les plus proches

Placez ce nombre de jetons Piège sur la (les) case(s) piégée(s) la (les) plus proche(s) du Héros.

Décrivez ensuite à haute voix le type de piège découvert.

S'il n'y a pas de piège dans la pièce, vous devez le dire aux autres joueurs.



Arrêt des recherches



Recherche infructueuse

La recherche est infructueuse – ne montrez au Héros aucun des pièges qui pourraient se trouver dans la pièce. S'il n'y en a pas, ne leur dites rien.

Le Héros ne peut plus rechercher les pièges dans cette pièce.

DÉSAMORCER DES PIÈGES

Un piège, une fois découvert par un Héros, n'est pas inoffensif. Pour le neutraliser, l'un d'eux doit lancer le dé de « Désamorçage de piège ».



Le piège est neutralisé. Retournez le jeton Piège pour montrer qu'il est désamorcé.



Le Héros a déclenché le piège. Décrivez les conséquences.



Retournez le jeton Piège pour indiquer qu'il a été déclenché ou désamorcé. Cette case devient une case normale.

Vos Monstres peuvent traverser les cases piégées sans déclencher les pièges. Cependant, ils peuvent être affectés par les conséquences du déclenchement d'un piège (par exemple, les Boules de feu).



3.

UTILISER LES MONSTRES

Les Monstres horribles et vicieux ne manquent pas dans ce jeu. Chacun d'eux a son propre type et son numéro (par exemple, Gobelin 1).

Chaque Monstre est représenté par une figurine ou un jeton pour indiquer sa position sur le plateau de jeu. Il a aussi une carte Monstres correspondante. Le numéro de chaque Monstre apparaît au dos de la figurine et sur la carte. L'ordre dans lequel vous utilisez les Monstres n'a pas d'importance – tous les Monstres du même type sont identiques. Consultez la liste des types de Monstres au dos de ce guide.

Chaque Monstre a aussi une classe d'armure, des points de vie et des points de déplacement. Certains d'entre eux ont aussi des capacités spéciales. Utilisez-les avec sagesse !

Symbole, nom et numéro du Monstre

Score de mort-vivant

Classe d'armure

Points de vie

Déplacement




Capacité spéciale

PLACEMENT DES MONSTRES

Le plan de l'Aventure indique le nombre et le type de Monstres qui doivent être placés dans chaque pièce. Vous pouvez placer la plupart des Monstres n'importe où dans la pièce, à l'exception d'une case située devant une porte. Parfois, un Monstre doit être placé sur une case spécifique du plateau de jeu.

Ce sera indiqué sur le plan de l'Aventure.

Placez un Monstre sur le plateau de jeu et mettez la carte Monstres correspondante devant vous. Déposez le nombre adéquat de marqueurs de points de vie près de la carte.


 Le nombre de « Déplacement » sur une carte Monstres indique le nombre maximum de cases sur lesquelles le Monstre peut se déplacer.

Il peut traverser d'autres Monstres, mais il ne peut pas faire de même avec les Héros, les piliers, les coffres, les murs ou les portes fermées. Il ne peut pas non plus terminer son tour sur la même case qu'un autre Héros ou qu'un autre Monstre.

Placez dans la pièce les autres Monstres dont vous avez besoin, sans oublier leurs cartes, étalées devant vous.

MONSTRES MORTS-VIVANTS

Certains Monstres sont des « morts-vivants », d'horribles créatures sorties de la tombe. Ceci est indiqué par un crâne, situé sur le côté gauche de leur carte.

 Le nombre apparaissant à côté du crâne indique son « score de mort-vivant ». Un Monstre mort-vivant peut être paralysé pendant un tour par un Héros qui a le pouvoir de « renvoyer » les morts-vivants. Si l'un de vos Monstres morts-vivants est « renvoyé », il doit passer son prochain tour.

**VOUS POUVEZ À PRÉSENT
REGARDER VOTRE CARTE
INITIATIVE.**

4.

CONTINUER LE JEU

Le jeu continue en suivant l'ordre des cartes Initiative (1 commence).

DÉPLACEMENT ET ATTAQUE

Pendant votre tour, vous pouvez au maximum faire deux actions, dans n'importe quel ordre, avec chaque Monstre présent sur le plateau de jeu :

- **Déplacement** – un Monstre peut se déplacer sur n'importe quel nombre de cases, à concurrence du maximum de ses points de déplacement (indiqués sur la carte). Le déplacement est horizontal ou vertical, mais jamais en diagonale.
- **Attaque** – choisissez d'envoyer ou non votre Monstre au combat. Voir « Combat », à la page 9 du Guide du joueur. Vous devez achever le déplacement d'un Monstre et attaquer avant de déplacer un autre Monstre. Vous pouvez décider de ne rien faire, ou de ne pas attaquer pour déplacer votre Monstre une deuxième fois. Si vous n'avez pas de Monstre à déplacer, le tour passe au Héros suivant.

UTILISER LES CARTES MONSTRES

Pendant votre tour, une fois qu'un Monstre a été utilisé, pivotez sa carte à l'horizontale pour l'indiquer. À la fin de votre tour, remettez chaque carte Monstres utilisée dans sa position verticale. Si le Monstre a été vaincu, retirez la figurine et sa carte du jeu pour le restant de l'Aventure.

Si un Monstre est contraint de passer son tour suivant, pivotez sa carte pour l'indiquer.



5.

DIRIGER LE JEU

Nous vous recommandons de jouer les Aventures dans l'ordre.

N'oubliez pas de décrire aux joueurs l'Objectif au début de chaque nouvelle Aventure. Surveillez la présence de pièges et rappelez-vous : vous êtes le Maître du Donjon, c'est votre Donjon et vous devez en maintenir le contrôle.

Gardez à l'esprit l'Objectif de chaque Aventure. Dès que celui-ci ne peut plus être atteint (par exemple si tous les Héros meurent ou s'ils perdent un objet primordial pour la réussite de l'Aventure, etc...), vous gagnez !

Si au moins un des Héros atteint l'Objectif, les autres joueurs gagnent l'Aventure. Lisez alors à haute voix le texte de conclusion, qui vous mène à l'Aventure suivante.

Le Maître du Donjon est un aspect vital du jeu. Assurez-vous de contrôler tout ce qui se passe dans votre Donjon, mais surtout, amusez-vous !

PARTIES SUPPLÉMENTAIRES

Une fois toutes les Aventures terminées, vous trouverez une carte vierge à photocopier au milieu de ce guide. Utilisez-la pour créer de nouveaux Donjons, encore plus sinistres, à l'aide des conseils suivants :

- Assurez-vous de ne pas utiliser plus d'accessoires (par exemple, des arbres) dans votre Aventure que vous n'en avez dans la boîte.
- Faites réfléchir les Héros – ne créez pas des Aventures trop simplistes.
- Préparez une bonne épreuve pour les Héros, en leur donnant une chance de gagner afin de maintenir l'intérêt du jeu.
- Consultez www.danddgame.com pour d'autres conseils.



NIVEAU 1 Aventure 1 : Les bandits gobelins

Le mal et les ténèbres se sont abattus sur le pays de Rallion et la région est devenue la proie des Monstres. Traversant la contrée, les Héros s'arrêtent dans le petit village de Holbrook, aux abords d'une forêt. Les villageois sont terrorisés par les attaques incessantes des gobelins. Le Shérif de Holbrook est parti à leur recherche pour les chasser, mais il n'est pas revenu. Les gobelins sont probablement responsables de sa disparition. Objectif : vaincre tous les Gobelins...

6

1

3

DÉPART

3 x

2 x

1 x

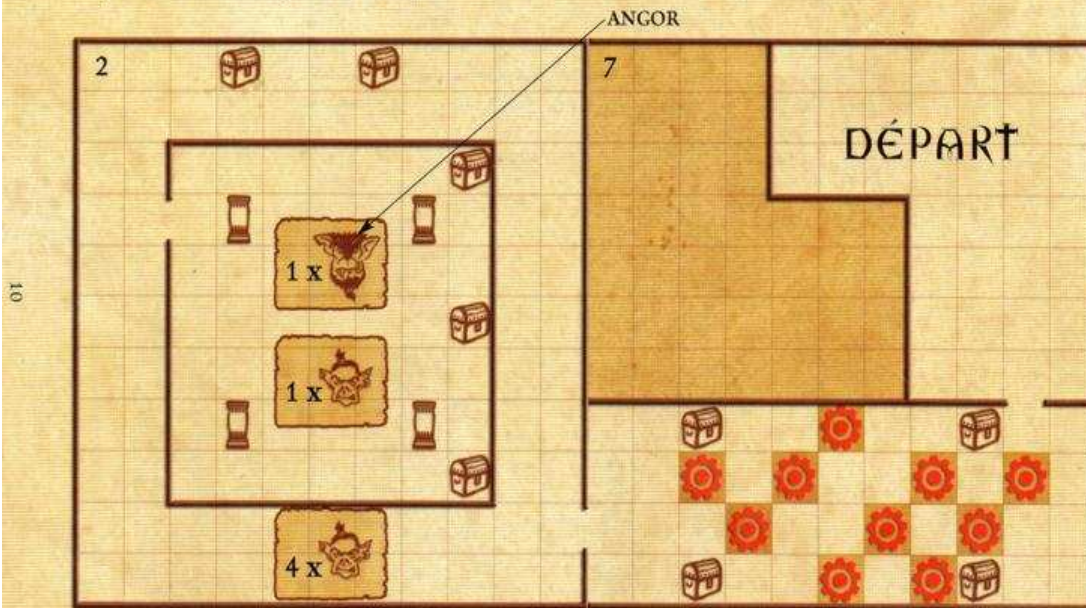
PIÈGE : FOSSE
Le Héros perd 1 point de vie.

...Félicitations – vous avez vaincu les bandits gobelins. Mais, tandis que les Héros fouillent leur repaire, ils découvrent un message alarmant. Il semblerait que les Gobelins ne soient que les éclaireurs d'un groupe plus important. Mais où se cache cet autre groupe, et où est le Shérif ?

NIVEAU 1 Aventure 2 : Sur la piste du mal

En suivant la piste des Gobelins dans la forêt, les Héros découvrent la cachette d'Angor, leur chef gobelours. Y trouveront-ils le Shérif ?

Objectif : trouver Angor et le vaincre.



... Les Héros ont vaincu Angor ! Cependant, dans un dernier râle, il a crié à son armée : « Retrouvez l'Orbe ! », et il n'y a toujours aucun signe du Shérif. Cet Orbe aiderait-il ces créatures des ténèbres ?

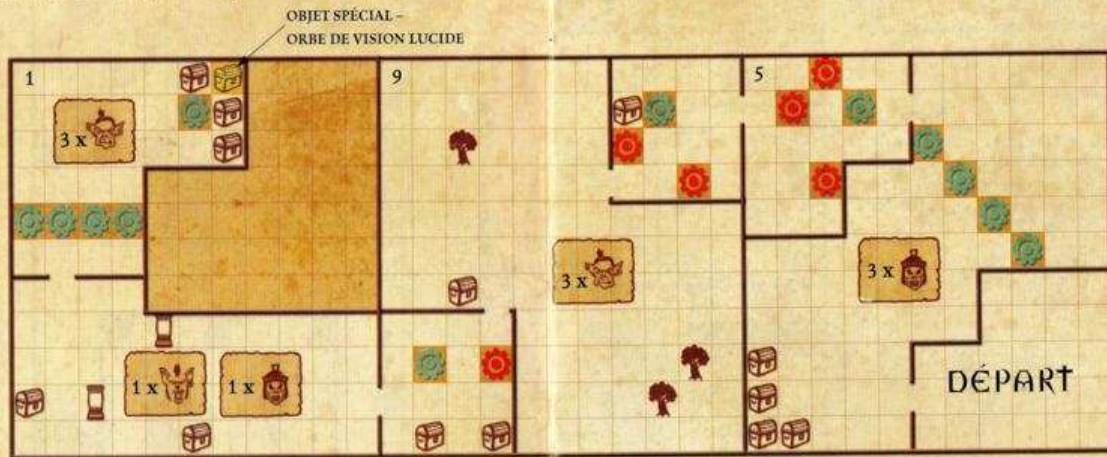
PIÈGE : FOSSE
Le Héros perd 1 point de vie.

2

NIVEAU 1 Aventure 3 : Le village hanté

Les Héros rencontrent un vieillard qui leur raconte l'histoire de l'Orbe de vision lucide, qui permet à son possesseur de voir à des kilomètres à la ronde. Les Monstres savaient donc que les Héros allaient venir ! Cependant, une fois utilisé, l'Orbe disparaît, pour généralement réapparaître ensuite dans les environs. Selon la rumeur, il aurait réapparu dans le village de la Croix de Yelano, qui a été envahi par les sbires d'Angor.

Objectif : retrouver l'Orbe pour éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains...



PIÈGE : FOSSE
Le Héros perd 1 point de vie.

PIÈGE : RÉSURRECTION DU MAL
Le dernier Monstre lui réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

... Les Héros sont arrivés à temps ! Bravo ! Près de l'Orbe, ils trouvent une demande de rançon griffonnée qui n'a jamais été envoyée. Il semblerait que le Shérif ne soit plus loin !

**NIVEAU 1 Aventure 4 :
La Clé de Kallicktakus**

La lettre découverte par les Héros suggère que le Shérif de Holbrook est encore en vie, emprisonné dans une tour de guet abandonnée, non loin de là. Ils trouvent rapidement la tour, mais elle est verrouillée magiquement.

Objectif : libérer le Shérif en trouvant la Clé squelettique de Kallicktakus et en ouvrant la porte de la tour...

OBJET SPÉCIAL - CLÉ SQUELETTIQUE DE KALICKTAKUS.
QUAND CE COFFRE EST OUVERT, DES MONSTRES APPARAISSENT DANS LA PIÈCE DE DÉPART.

LES MONSTRES DANS CETTE PIÈCE DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CES CASES.

... Le Shérif vous remercie de l'avoir libéré. Les Héros ont réussi, mais le Shérif leur raconte, l'air sombre, qu'une armée de Monstres se rassemble dans la région, d'après les rumeurs. Est-ce la vérité ?

Félicitations ! Vos Héros ont maintenant gagné suffisamment d'expérience pour passer au niveau 2 !

**NIVEAU 2 Aventure 5 :
L'armée des ténèbres**

Quand le Shérif était captif, il a appris que les Monstres d'Angor faisaient partie d'une armée qui se rassemblait à présent dans un vieux fort, au nord de la forêt. Le Shérif doit retourner à Holbrook pour protéger les villageois, mais les Héros savent que s'ils utilisent l'élément de surprise, ils peuvent anéantir cette armée des ténèbres avant qu'elle ne devienne trop puissante. Objectif : attaquer le fort au plus vite et vaincre tous les Monstres...

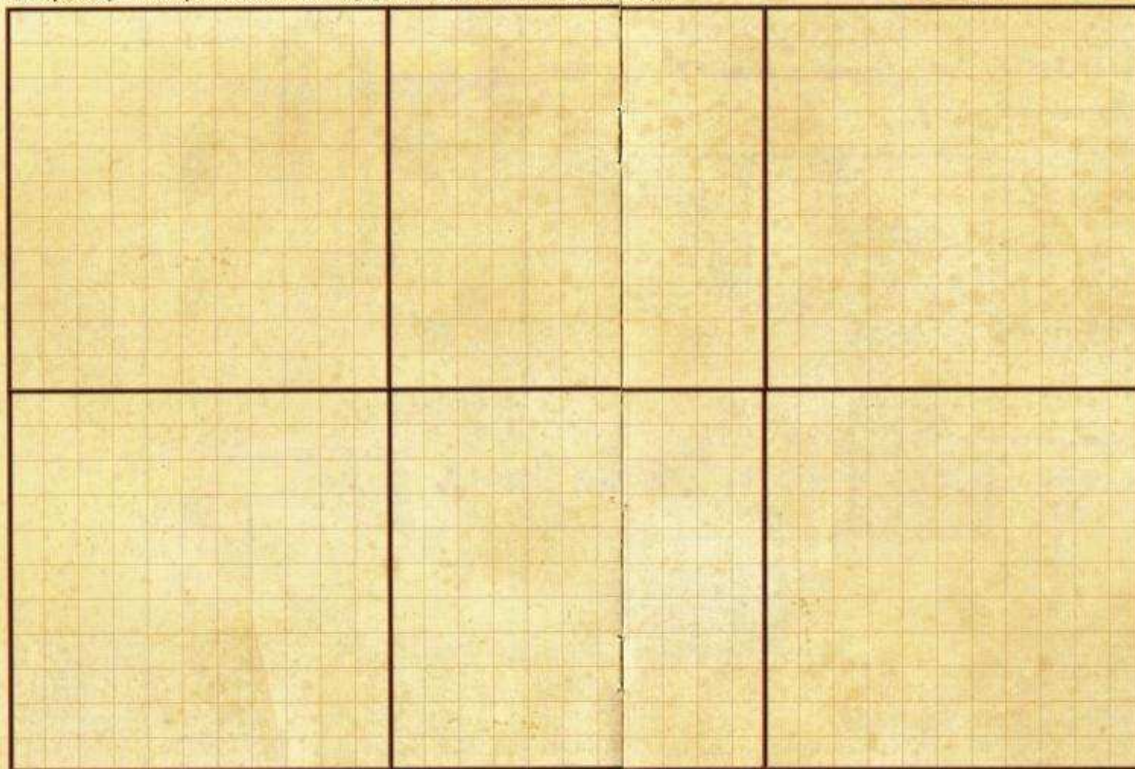
... Enfin, le fort a été vidé de ses Monstres ! Une belle victoire. Dehors, un déplacement furtif attire le regard des Héros. Qui tente de s'échapper dans la forêt ?

PIÈGE : RÉSURRECTION DU MAL
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

PIÈGE : DARDS EMPOISONNÉS
Lancez (1) (1) Ce Héros perd ce nombre de points de vie.

CRÉEZ VOTRE PROPRE DONJON

Photocopiez cette feuille, découpez des Monstres et créez vos propres Aventures en dessinant sur ce plan de Donjon !



17

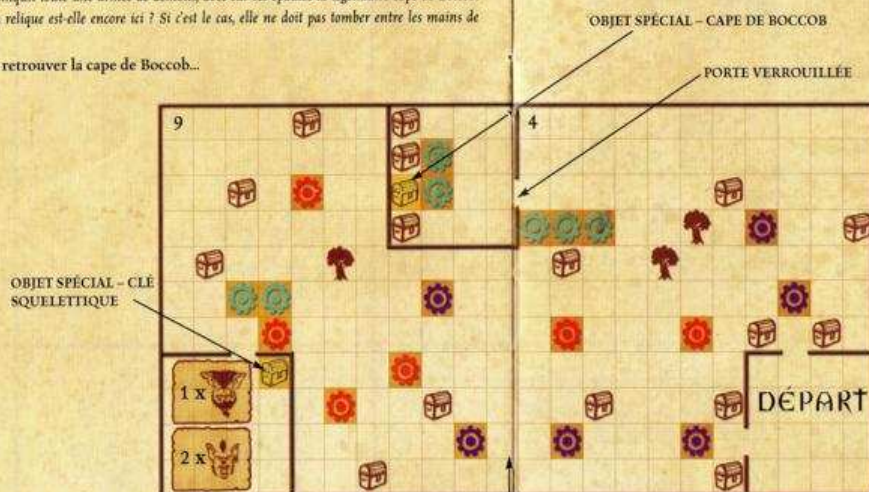
18

NIVEAU 2 Aventure 6 : La poursuite

Décidant de donner la chasse à quiconque s'enfuyait du fort, les Héros suivent un chemin dans la forêt, et parviennent aux deux tours de Malbuck. C'est là que repose Thangrin l'audacieux, qui autrefois vainquit toute une armée de démons, avec sur ses épaules la légendaire cape de Boccob. Peut-être la relique est-elle encore ici ? Si c'est le cas, elle ne doit pas tomber entre les mains de l'ennemi.

Objectif : retrouver la cape de Boccob...

6



PIÈGE : RACINES ENVELOPPANTES
Le Héros passe son prochain tour.

PIÈGE : RÉSSURRECTION DU MAL
Le dernier Monstre qui réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

PIÈGE : ÉTRANGLÉURS RAMPANTS
Lancés Ce Héros perd ce nombre de points de vie.

19



... Les Héros ont combattu bravement pour trouver la cape de Boccob dans le sanctuaire de Thangrin. Cependant, l'épée magique du guerrier a été volée ! Quiconque l'a en sa possession détient une grande puissance...

20

NIVEAU 2 Aventure 7 :
Le repaire du troll

L'armure de Thangrin l'audacieux et son épée, le Serviteur insoumis de Kord, ont un lien particulier. Le pouvoir magique de l'épée attire l'armure vers elle, et les Héros parviennent à l'ancien temple de Gallamet, aux abords de la forêt. Le temple a été annexé par Skurduk, un Troll guerrier, qui a vaincu Thangrin voici des années. Et l'épée est la seule arme qui puisse le blesser.

Objectif : trouver le Serviteur insoumis de Kord et l'utiliser pour vaincre Skurduk...

OBJET SPÉCIAL - SERVITEUR INSOUMIS DE KORD (L'ÉPÉE DE THANGRIN)

... Une magnifique victoire ! Les Héros ont retrouvé le trésor de Thangrin. Ils sont à présent à l'extérieur du temple de Gallamet. Une odeur d'outre-tombe provient des profondeurs du temple !

-  **PIÈGE : ÉTRANGLEURS RAMPANTS**
Lancez  . Ce Héros perd ce nombre de points de vie.
-  **PIÈGE : RACINES ENVELOPPANTES**
Le Héros passe son prochain tour.
-  **PIÈGE : RÉSSURRECTION DU MAL**
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

SKURDUK

LES MONSTRES DANS CETTE PIÈCE DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CES CASES.

LES DEUX PORTES S'OUVRENT EN MÊME TEMPS.

NIVEAU 2 Aventure 8 :
Le temple de la terreur

L'odeur de putréfaction indique une forte présence de morts-vivants dans le temple jadis sacré de Gallamet.

Quand les Héros y pénètrent, ils découvrent de nombreux Monstres, morts-vivants et autres, qui s'apprêtent à détruire tous les villages qui entourent la forêt.

Objectif : les Héros doivent vaincre tous les Monstres qui hantent ce lieu infâme...

... Avec brio, les Héros détruisent les Monstres jusqu'au dernier. Une bien belle victoire. Pourtant, alors que le dernier Monstre rend l'âme, un portail apparaît dans la pièce et un horrible être mort-vivant s'écrie en ricanant : « Pauvres idiots, jamais vous ne pourrez m'empêcher de revenir à la vie ! Venez donc dans la Forteresse des Ombres, si vous l'osez ! Ha, ha, ha ! »

Félicitations ! Vos Héros sont maintenant passés au niveau 3 !

-  **PIÈGE : TOILE D'ARAIGNÉE**
Le Héros passe son prochain tour.
-  **PIÈGE : DARDS EMPISONNÉS**
Lancez  . Ce Héros perd ce nombre de points de vie.
-  **PIÈGE : RÉSSURRECTION DU MAL**
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

TOUTES LES PORTES S'OUVRENT EN MÊME TEMPS.

CES MONSTRES APPARAÎSSENT DANS LA PIÈCE DE DÉPART QUAND CETTE PORTE EST OUVERTE.

NIVEAU 3 Aventure 9 : À l'assaut du Château de Borash

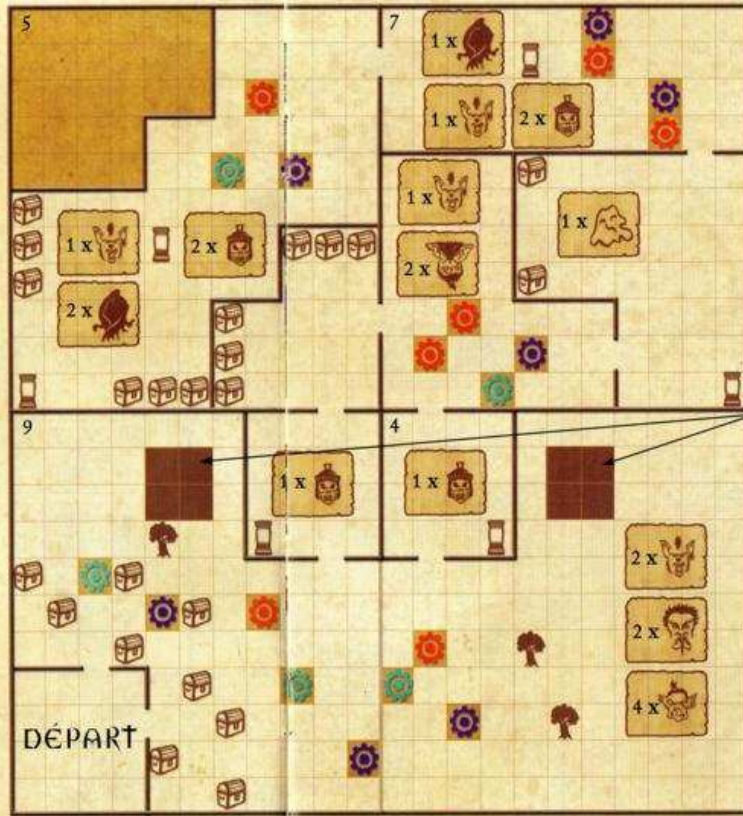
Les Héros se souviennent de l'avertissement du Shérif de Holbrook. Il leur avait dit que la Forteresse des Ombres, située dans le Château de Borash, était le repaire du Seigneur Nécratim, l'horrible liche. Nécratim était faible, mais depuis de nombreuses lunes, il a commencé à se nourrir de l'énergie de la destruction provoquée par ses Monstres dans la forêt. Les Héros doivent retrouver Nécratim et le vaincre avant que son pouvoir ne soit trop puissant.

Ils arrivent au château, mais ils doivent affronter trois Spectres gardiens.

Objectif : vaincre les 3 Spectres pour ouvrir la porte intérieure du château...

... Les Héros émergent victorieux. Les Spectres retournent au néant, et le portail intérieur du château s'ouvre... Et se referme aussitôt derrière les Héros. Il n'y a plus qu'une solution pour sortir : avancer !

- MALÉDICTION DE LOURD FARDEAU**
Le déplacement de chaque Héros est réduit à 1 case par Action jusqu'au prochain changement d'Initiative ou le déclenchement d'un autre piège.
- MALÉDICTION DE VULNERABILITÉ**
La classe d'armure de chaque Héros est réduite à 1 point jusqu'au prochain changement d'Initiative ou le déclenchement d'un autre piège.
- MALÉDICTION DES TRÉSORS**
Tous les Monstres ajoutent 1 à leur attaque jusqu'au prochain changement d'Initiative ou le déclenchement d'un autre piège.



LES MONSTRES DANS CETTE PIÈCE DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CES CASES.

CONSIDÉREZ LA ZONE HERBEUSE COMME UNE PIÈCE.

NIVEAU 3 Aventure 10 : La spirale du destin

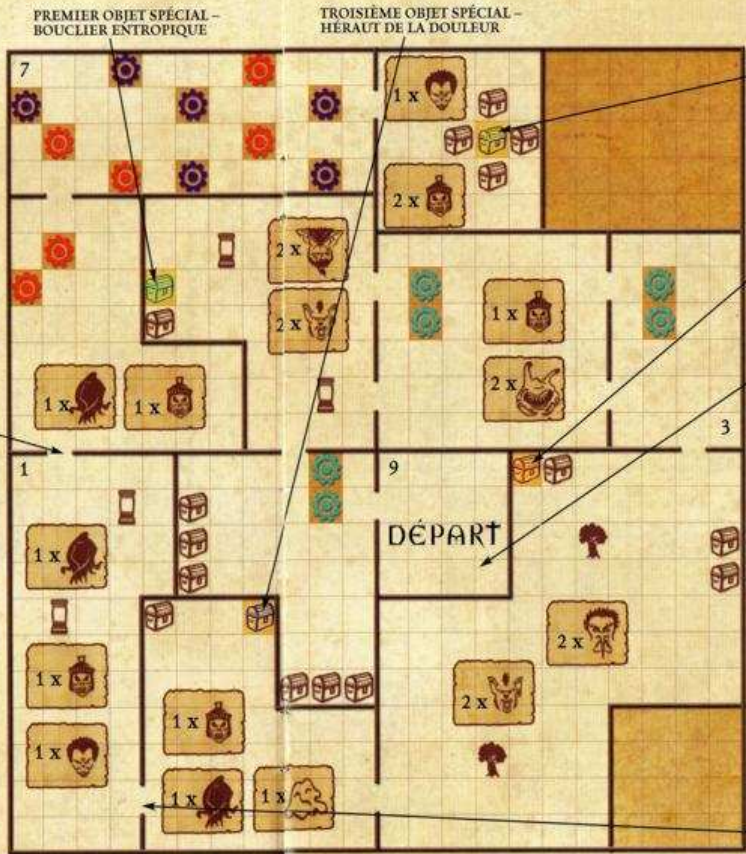
Les Héros sont dans une petite pièce, quelque part au cœur du château. Ils découvrent le journal d'un infortuné, perdu depuis longtemps dans les méandres de la Forteresse. Il mentionne quatre objets magiques qui, une fois réunis, pourraient vaincre Nécratim.

Objectif : trouver et protéger les quatre objets magiques... Si les Héros n'atteignent pas leur Objectif, mais qu'ils sont encore en vie, recommencez le niveau avec les objets qu'ils possèdent au début de l'Aventure.

... En gagnant cette bataille, les Héros sont devenus des légendes. Dès qu'ils trouvent le quatrième objet magique, la porte du sanctuaire de Nécratim s'ouvre devant eux. Un escalier de pierre s'enfonce dans les ténèbres...

TOUTES LES PORTES ENCORE FERMÉES S'OUVRENT QUAND CETTE PORTE EST OUVERTE.

- BOUCLIER ENTROPIQUE**
Ce bouclier absorbe l'énergie des Mémotes.
- FURIE DU DRAGON**
Un puissant arc.
- HÉRAUT DE LA DOULEUR**
Une puissante épée.
- COLONNE DE FEU**
Des pointes de feu en forme de lance.
- FLÈCHES SQUELETTIQUES**
Lances. Ce Héros perd ce nombre de points de vie.
- DALLE PIVOTANTE**
Le sol se dérobe. Le Héros réapparaît sur n'importe quelle case de la zone herbeuse.
- MAINS FANTOMATIQUES**
Une poignée glacieuse force le Héros à passer son tour.



QUATRIÈME OBJET SPÉCIAL - SORT DE COLONNE DE FEU

DEUXIÈME OBJET SPÉCIAL - FURIE DU DRAGON

CES MONSTRES APPARAÎSSENT DANS LA PIÈCE DE DÉPART QUAND CETTE PORTE À DÉCLENCHEUR EST OUVERTE.

PORTE À DÉCLENCHEUR. QUAND CETTE PORTE S'OUVRE, DES MONSTRES APPARAÎSSENT DANS LA PIÈCE DE DÉPART.



LICHE



GNOLL



OGRE



VASE



TROLL



SQUELETTE



GOBELOURS



SPECTRE



GOBELIN



NÉCROPHAGE



CHAROIGNARD
RAMPANT



© 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: "conso@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-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.fr

www.danddgame.com

060347869101

