

DUNGEONS & DRAGONS

L'AVENTURE COMMENCE

UN JEU DE PLATEAU COOPÉRATIF



Plongez-vous sans attendre dans l'univers palpitant de D&D

10+

E9418



CONTENU



4 FIGURINES



4 DÉS DE HÉROS À 20 FACES



DÉ DE MAÎTRE
DU DONJON À 10 FACES

CURSEUR DE DÉGÂTS



PORTE-CARTES EN PLASTIQUE



SOCLE DE BOSS



4 FICHES DE BOSS



20 FICHES DE HÉROS (5 PAR PERSONNAGE)



4 COMPTEURS DE POINTS DE VIE



24 PIÈCES D'OR



4 DECK DE CARTES GARDIEN
(3 CARTES CHACUN)



8 CARTES SAC À DOS



4 CARTES DE
RÉFÉRENCE



DECK CARTES OBJETS
(12 CARTES)

4 DECKS DE CARTES AVENTURE
(24 CARTES CHACUN)



4 PLATEAUX
DE DONJON



SOMMAIRE

BIENVENUE DANS L'AVENTURE COMMENCE	4
LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ	4
MISE EN PLACE	
1. CHOISISSEZ VOTRE AVENTURE	5
2. ASSEMBLEZ LE PLATEAU	6-7
3. CHOISISSEZ VOTRE HÉROS	8
4. CHOISISSEZ VOTRE SAC À DOS	9
JEU	
AVANCER SUR UN PLATEAU DE DONJON	10
CASES DE GARDIEN	11
POINTS DE VIE (PV)	11
COMBAT	
ORDRE DE COMBAT	12-13
RÉCOMPENSES	
OR - ACHETER DES OBJETS, MONTER DE NIVEAU, DÉFIER LA MORT	14
UTILISER DES OBJETS	14
GAGNER LA PARTIE	15
LÉGENDE DES ICÔNES	15
PROFILS	QUATRIÈME DE COUVERTURE

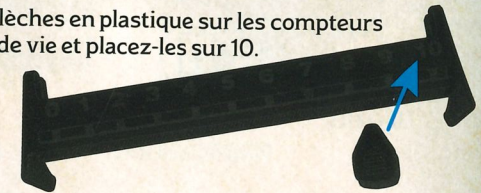
BIENVENUE DANS L'AVENTURE COMMENCE

Votre groupe de héros et vous-même voyagez à travers les terres de Padhiver. Vous coopérez pour surmonter des défis, affronter des monstres et vaincre le Boss qui terrorise le royaume. L'heure est venue, valeureux héros : l'aventure vous attend.

LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ

1. Détachez tous les jetons de pièces d'or, les fiches de Boss, les plateaux de donjon et les fiches de héros du carton.

2. Fixez les flèches en plastique sur les compteurs de points de vie et placez-les sur 10.



3. Triez les cartes Aventure, Gardien, Sac à dos et Objet dans leurs decks respectifs et mélangez chaque deck.

IL DEVRAIT Y AVOIR :

4 decks de cartes Aventure (24 cartes chacun) :



Gontelgrime



Mont Chaudenow



Bois de Padhiver



Padhiver

4 decks de cartes Gardien (3 cartes chacun) :



tyrannœil



géant du feu



dragon vert



kraken

1 deck de cartes Sac à dos (8 cartes)

1 deck de cartes Objet (12 cartes)

REMARQUE : Essayez de garder un espace de jeu aussi dégagé que possible. Après avoir choisi votre aventure et vos personnages, rangez toutes les cartes et les éléments de jeu non utilisés dans la boîte jusqu'à ce que vous ayez besoin d'eux.

MISE EN PLACE

1. CHOISISSEZ VOTRE AVENTURE.

Quatre Boss sont disponibles, chacun avec une histoire unique à jouer. Lisez chaque histoire, puis décidez en groupe quel Boss votre équipe affrontera à la fin de la partie.



FELBRIS (TYRANNCŒIL)

Emplacement : **Gontelgrime**

Felbris, un puissant tyranncœil, s'est emparé de la cité naine de Gontelgrime. Peu après son arrivée, il a sombré dans un profond sommeil peuplé de cauchemars. Tandis que Felbris rêve, son esprit d'un autre monde distord la réalité et transforme la cité qu'il a envahie, empêchant ses habitants d'y retourner. Arrêtez-le avant que la cité ne soit perdue !



ORN (GÉANT DU FEU)

Emplacement : **Mont Chaudenow**

Le géant du feu Orn s'est emparé du mont Chaudenow en vue d'exploiter la puissance incroyable de la rivière de magma qui coule en son cœur. Il a entrepris de forger une épée tueuse de dragons d'une puissance inouïe, à la suite de quoi la montagne a commencé à déverser de la lave sur les terres environnantes. Vous devez l'arrêter avant que le volcan n'entre en éruption !



MORTIFER (DRAGON VERT)

Emplacement : **Bois de Padhiver**

Le maléfique dragon Mortifer réside dans les bois proches de Padhiver. Il exhale ses fumées toxiques dans la forêt jadis si charmante. Il a établi sa tanière non loin d'une route afin de pouvoir prendre par surprise les voyageurs et les commerçants de passage. Il leur vole leurs trésors avant de ne faire qu'une bouchée des malheureux. Terrassez-le avant qu'il ne détruise la forêt pour de bon et que d'autres innocents terminent entre ses griffes !



LE KRAKEN

Emplacement : **Padhiver**

Une secte de Padhiver a deviné qu'un kraken rôdait dans les parages et l'a attiré dans l'espoir de pactiser avec lui. Mais depuis que le kraken a commencé à parcourir les lieux qui le séparent de Padhiver, l'endroit sombre dans les ténèbres, déplorant tempêtes, eau empoisonnée et disparitions de navires. Atteignez le port avant l'arrivée du kraken, et préparez-vous au combat. Vous devez sauver la cité !

MISE EN PLACE

2. ASSEMBLEZ LE PLATEAU

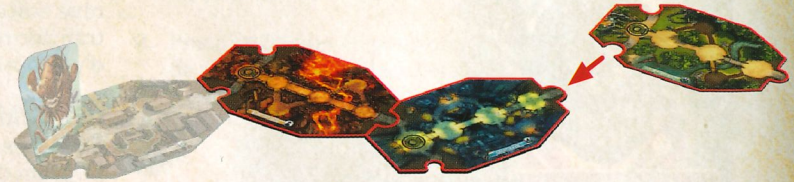
1

Une fois votre aventure choisie, insérez la fiche de Boss dans le socle de boss noir et placez-le sur le plateau de donjon associé, à l'une des extrémités de la table. Il doit se trouver sur la dernière case du plateau, celle du gardien.



2

Embranchez les trois plateaux de donjon restants dans n'importe quel ordre, puis reliez-les au plateau de donjon du Boss.



CARTE GARDIEN 3



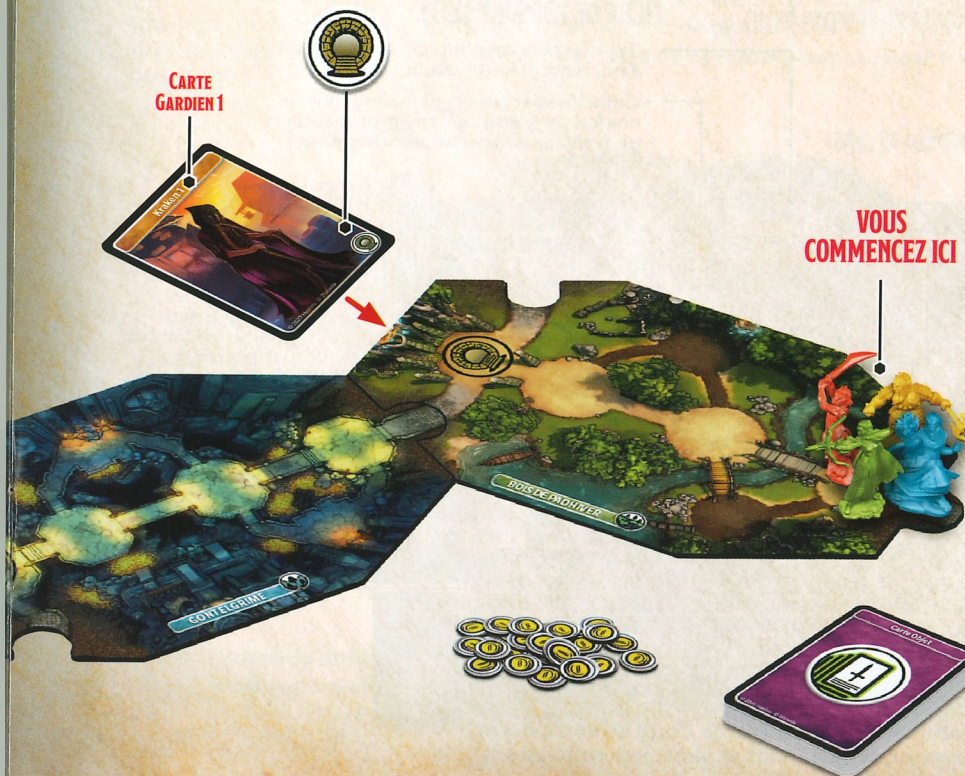
CARTE GARDIEN 2



3

Triez les trois cartes Gardien du Boss choisi selon leur numéro. (Vous n'aurez pas besoin des autres cartes Gardien de Boss durant cette partie.)

Placez la carte Gardien portant le numéro **1** sur la table, face image visible, à côté de la case de gardien du premier plateau de donjon. Placez la carte Gardien numéro **2** à côté de la case de gardien du deuxième plateau, et la numéro **3** à côté de la case de gardien du troisième plateau.



4

Chaque plateau de donjon s'accompagne d'un deck Aventure unique. Mélangez le deck Aventure affichant la même icône que le premier plateau de donjon et chargez-le dans le porte-cartes.



5

Placez le dé de MD à 10 faces (noir) et le curseur de dégâts pour les cartes de monstre sur le porte-cartes. Posez le porte-cartes devant le joueur le plus âgé pour commencer.



6

Mélangez le deck Objet et placez-le près de la zone de jeu. À côté, formez une pile avec les jetons de pièces d'or. Vous récupérerez de l'or en cours de jeu.

MISE EN PLACE

3. CHOISISSEZ VOTRE HÉROS.

Chaque membre de votre groupe incarnera un héros différent. Une fois que vous aurez tous choisi votre héros, prenez ses cinq fiches.

VOUS DEVEZ CHACUN :

1. Placer un compteur de points de vie en plastique devant vous et vous assurer qu'il indique bien 10 points de vie.
2. Créer le profil de votre héros :
 - Choisissez l'une des faces de votre fiche de héros.
 - Choisissez une face de l'une de vos deux fiches de personnalité. Chacune des quatre faces est unique et présente une capacité différente. Toutes les capacités présentent des effets et des avantages différents. (Nul besoin de faire correspondre le genre de votre personnalité avec celui de votre personnage ; une barde elfe peut parfaitement être Puits de science et un guerrier nain choisir Débrouille.)
3. Insérez ces trois fiches dans votre compteur de points de vie en face de vous, et rangez celles restantes dans la boîte.
4. Placez la figurine de la couleur du héros que vous avez choisi sur la première case du premier plateau de donjon.
5. Prenez un dé à 20 faces de la même couleur ainsi qu'une carte de référence.

FICHE DE HÉROS

- **Nom du héros**
- **Race et classe** : Vous incarnerez un barde elfe, un guerrier nain, un ensorceleur humain ou un roublard drakéide. Reportez-vous à la quatrième de couverture pour en savoir plus.

Kiya Astorio

Race : humaine
Classe : ensorceleuse

Fripouille

Intelligente
Espiègle
Impatiente

Main invisible

Un peu de magie ici et là peut faire tout la différence. Une fois par plateau de donjon, vous pouvez choisir une attaque de votre fiche de combat, puis effectuer un autre jet de dé pour utiliser de nouveau cette attaque avant que le monstre ne réplique.

ILLUSIONNISTE

Décrivez la façon dont vous utilisez la magie pour troubler le monstre, puis lancez le dé :

5+ Malins brûlantes 1
12+ Projectiles magiques 2

1-10 Rien ne se passe.
11-16 2
17+ 1

NIVEAU 1

FICHE DE PERSONNALITÉ

- **Type de personnalité** : Ceci vous aide à comprendre l'historique de votre héros.
- **Capacité spéciale** : Vous pouvez l'utiliser une fois par plateau de donjon pour acquérir un avantage ou aider un autre héros au combat.

FICHE DE COMBAT

- **Attaque** : Ceci inclut les armes, les sorts et les manœuvres que vous pouvez utiliser en combat, ainsi que les attaques créatives, qui vous laissent décider de la façon dont vous affronterez un monstre. Toutes les attaques sont propres à la race et à la classe de votre héros.
- **Niveau 1** : Vous commencez la partie au niveau 1, mais vous pouvez monter de niveau par la suite.

Avant de jouer, familiarisez-vous avec le profil de votre héros, et en particulier avec ses attaques et capacités spéciales !

4. CHOISISSEZ VOTRE SAC À DOS.



Choisissez une carte Sac à dos qui vous inspire et gardez-la près de votre compteur de points de vie. Un héros peut choisir n'importe quel sac à dos. Ils sont là pour apporter de l'inspiration durant la partie si vous avez besoin d'un coup de pouce pour trouver un plan ou pour attaquer un monstre de façon créative lorsqu'une capacité spéciale s'y prête.

JEU

Votre groupe de héros traversera les plateaux de donjon de Padhiver, prendra part à des aventures et affrontera des monstres, pour enfin terrasser le Boss.

Chaque plateau de donjon se compose de **cases centrales**, de **cases de monstre** et d'une **case de gardien**.

Les membres du groupe progressent ensemble sur le chemin central, en commençant sur la première case centrale. Tout au long de la partie, les héros peuvent décider de se séparer du groupe pour se rendre sur des cases de monstre. Dans ce cas, le reste du groupe doit les attendre. **Le groupe doit être au complet pour avancer sur les cases centrales et les cases de gardien.**



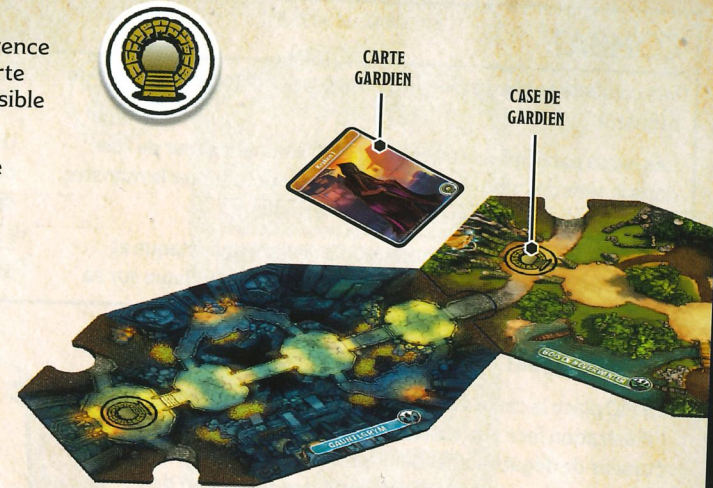
Le rôle de **maître du donjon (MD)**, le narrateur de la partie, change à chaque tour. Le MD narre les aventures et les combats se déroulant sur une case, et arbitre en cas de besoin. C'est le joueur le plus âgé qui endosse ce rôle en début de partie. Ensuite, le rôle de MD se transmet dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il est temps de jouer comme un héros.

CASES DE GARDIEN

Ces cases se jouent comme des cases centrales, à la différence que vous utiliserez une CARTE GARDIEN au lieu d'une carte Aventure. Chaque carte Gardien présente un obstacle nuisible envoyé par le Boss que vous affronterez en fin de partie.

1. Quand le groupe atteint la dernière case d'un plateau de donjon (la case de gardien), le porte-cartes se transmet dans le sens des aiguilles d'une montre, mais le MD ne pioche pas de carte. À la place, il prend la carte Gardien que vous avez placée à côté de cette case durant la préparation.
2. Jouez le scénario ou affrontez le monstre sur la carte Gardien pour terminer le plateau de donjon et passer au suivant.
3. Quand vous commencez un nouveau plateau de donjon, sortez le deck Aventure du porte-cartes pour le remplacer par celui correspondant au nouveau plateau.



POINTS DE VIE (PV)

Tout au long de la partie, les joueurs perdront des points de vie (PV) et auront l'occasion d'en récupérer.

- Certaines cartes Aventure et Gardien peuvent faire perdre des PV aux héros, tandis que d'autres peuvent leur en donner.
- En combat, les héros perdent des PV lorsque les monstres leur infligent des dégâts.
- Certaines capacités spéciales de héros (indiquées sur leurs fiches de personnalité) leur permettent de restaurer leurs PV et/ou ceux d'autres héros. Elles peuvent être utilisées en combat. Voir COMBAT (page 12) pour en savoir plus.
- Lorsqu'un héros gagne un niveau, ses PV reviennent à 10. Voir OR (page 14) pour en savoir plus.
- Si les PV d'un héros tombent à 0, il meurt, mais peut décider d'échanger tout son or pour ressusciter et continuer à jouer. Voir OR (page 14) pour en savoir plus.



PARCOURIR UN PLATEAU DE DONJON

- Quand vous arrivez sur une case centrale, un nouveau MD pioche une carte Aventure qu'il place dans le porte-cartes, l'illustration face aux autres joueurs. Seul le MD doit pouvoir voir le texte au verso de la carte.
 - Le MD lit le texte d'histoire en haut de la carte au groupe.
 - Si la carte comporte un scénario, tous les joueurs (le MD compris à moins d'une indication contraire) suivent les instructions de l'appel à l'action. Si la carte demande au MD d'effectuer un jet de dé pour déterminer la résolution, il doit utiliser le dé à 10 faces.
 - Si la carte est un monstre, les joueurs l'affrontent en utilisant leur dé à 20 faces. Voir COMBAT (page 12) pour en savoir plus sur l'affrontement des monstres.
 - Une fois achevé l'appel à l'action ou au combat, le MD lit la partie de la carte décrivant la résolution, dont il assure l'exécution. Puis le MD place la carte sous le paquet.
 - Enfin, chaque héros du groupe fait avancer sa figurine.
 - Si tous les héros sont restés sur le chemin central, répétez les étapes de cette section.
 - Si des héros ont choisi de se rendre sur une case de monstre, les héros qui ont avancé jusqu'à la case centrale suivante doivent s'arrêter et les attendre. Un nouveau MD trouve et pioche la **prochaine carte de monstre du deck Aventure** et la place dans le porte-cartes. Les héros sur la case de monstre doivent vaincre ce monstre avant de pouvoir rejoindre le groupe sur le chemin central. Le groupe progresse ensuite ensemble jusqu'à la case centrale suivante, et répète les étapes de cette section.
- REMARQUE :** Si tous les joueurs ne se sont pas rendus sur la case de monstre, le rôle de MD échoit au prochain joueur qui ne se trouve pas sur cette case. Ensuite, le rôle de MD se transmet comme d'habitude.
- Si votre groupe a atteint une case de gardien, reportez-vous à **CASES DE GARDIEN** (page 11).



DÉ À 10
FACES



DÉ À 20 FACES

CARTE DE SCÉNARIO

Le temps presse

HISTOIRE Une rumeur concernant des monstres vous conduit à la guilde de la Clepsydre. Lorsque vous entrez, les portes se verrouillent et une horloge géante commence à faire tic-tac. L'eau commence à monter entre les murs !

APPEL À L'ACTION Chaque joueur doit trouver une stratégie pour s'échapper avant que l'eau n'atteigne le plafond ! Ensuite, le MD effectue un jet pour chaque joueur.

RÉSOLUTION

- 1-4 Vous êtes complètement trempés. -1
- 5+ Vos bottes sont à peine mouillées ! +1

CARTE DE MONSTRE

Écrit

HISTOIRE Les bijoux clinquants qui le couvrent des pieds à la tête tintinnabulent doucement lorsqu'il marche. Méfiez-vous : ce génie cupide serait heureux de vous enchaîner pour l'éternité !

Résistance aux armes

- 5 sur tous les jets d'attaques d'arme

RÉSOLUTION

- 1-2 Coup raté 0
- 3-6 Cimetière 1
- 7+ Flamme déchaînée 2

Une fois vaincu : +1

Lorsque vous déplacez vos figurines, n'oubliez pas que rester sur le chemin central est le moyen le plus sûr et le plus rapide d'arriver à la fin du plateau de donjon. Les héros qui s'aventurent sur des cases de monstre risquent de perdre des PV au combat, mais pourront aussi accumuler davantage d'or !

COMBAT

Les combats ont lieu à chaque fois que votre groupe rencontre un monstre.

Les héros participant à un combat interviennent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, pour attaquer le monstre. À chaque attaque de héros, le monstre réplique.

Un héros réussit son attaque lorsqu'il déclare une attaque et obtient un jet de dé supérieur ou égal au nombre indiqué sur sa

fiche de combat. Il inflige alors des dégâts au monstre et réduit ses PV. Le monstre est vaincu quand ses PV atteignent 0.

Un monstre réussit son attaque lorsque son jet de dé inflige des dégâts au héros attaquant. Les PV du héros diminuent du nombre de points indiqué sur la carte du monstre pour ce jet de dé.

Le MD incarne toujours le monstre. Mais si le MD participe aussi au combat, **il incarne à la fois le héros et le monstre.**

ORDRE DE COMBAT

1. Le MD place la carte de monstre dans le porte-cartes, l'illustration face aux autres joueurs, et positionne le curseur de dégâts sur le maximum de PV du monstre. **Si la carte de monstre mentionne des forces ou des points faibles, le MD les lit au groupe.**
2. Si plus d'un héros prend part au combat, chaque héros participant lance son dé à 20 faces pour déterminer qui attaque en premier. Ceci inclut le MD s'il se trouve aussi sur cette case.
3. Le héros au résultat le plus élevé **déclare l'attaque OU la capacité spéciale** qu'il souhaite utiliser.

Si le héros souhaite déclarer une attaque, il doit en choisir une. Une fiche de combat de héros donne le choix entre **trois** attaques. Une attaque peut être effectuée avec une **arme**, un **sort**, ou une **manœuvre**. Il peut aussi s'agir d'une **attaque créative**, qui permet au héros de décider de la façon dont il affrontera le monstre. Toutes les attaques infligent des dégâts. Les attaques créatives suivent une échelle : le jet de dé du héros détermine le *degré de réussite* de l'attaque.

À côté de chaque type d'attaque listé sur la fiche de combat apparaît le chiffre requis pour que cette attaque réussisse. Le héros déclare son attaque, puis lance son dé à 20 faces.

Si le héros obtient ce nombre ou un nombre plus élevé, son attaque réussit ! L'attaque inflige les dégâts indiqués au monstre.

Si le héros obtient un nombre inférieur à celui requis, il rate son attaque et le monstre ne subit pas de dégâts.



Le curseur de dégâts descend au fur et à mesure que le monstre perd des PV.

Les forces et les points faibles sont peu courants, mais ils peuvent changer la donne en combat.

Le monstre n'a pas besoin de déclarer ses attaques. À la place, c'est le jet de dé du MD qui détermine quelle attaque le monstre utilise et combien de dégâts elle inflige.

Une fois le monstre vaincu, tous les héros se trouvant sur cette case gagnent une récompense.

FICHE DE COMBAT (TYPES D'ATTQUES)

Le nombre sur le symbole de dé vous indique quel résultat minimal vous devez obtenir pour accomplir l'attaque.

Une attaque créative vous laisse décrire la façon dont vous souhaitez affronter le monstre. Si votre jet de dé est assez élevé, vous pouvez remporter de l'or ou étourdir le monstre en plus de lui infliger des dégâts. Voir la légende des icônes (page 15) pour en savoir plus.



Ces icônes et le chiffre à côté indiquent combien de dégâts une attaque réussie inflige à un monstre.

REMARQUE : À chaque fois qu'un héros obtient un 20 lorsqu'il attaque, il peut ajouter 1 point de dégâts à son attaque !

Si un héros étourdit le monstre, ce dernier ne sera pas en mesure de riposter. Dans ce cas, sautez l'étape 4.

Si le héros souhaite déclarer une capacité spéciale :

La capacité spéciale unique d'un héros se trouve sur sa fiche de personnalité. Après avoir déclaré une capacité, le héros suit les instructions indiquées. Un héros ne peut utiliser sa capacité spéciale qu'une seule fois par plateau de donjon.

4. Le monstre attaque le héros qui vient de l'attaquer. Le monstre n'a pas besoin de déclarer son attaque. Le MD effectue un jet de dé pour le monstre avec le dé noir à 10 faces, puis indique au héros le nombre de PV qu'il perd, le cas échéant.

5. Le combat passe ensuite au héros suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, en répétant les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que les PV du monstre atteignent 0 et qu'il soit vaincu ! N'oubliez pas que si le MD participe au combat, il incarne à la fois son héros et le monstre. Le héros qui a asséné le coup de grâce doit **décrire comment il a vaincu le monstre**. Le MD distribue l'or ou les objets indiqués en bas de la carte de monstre à **tous les héros présents sur cette case**. Voir OR (page 14).



FICHE DE PERSONNALITÉ



Puits de science

Honnête
Pusillanime
Sagace

Connaissance intemporelle

Les elfes jouissent d'une longue vie et d'une profonde sagesse. Ils savent quand il est préférable de se fier à un ami. Une fois par plateau de donjon, vous pouvez effectuer un jet d'attaque avec un ami, puis choisir le résultat le plus élevé.

Capacité spéciale utilisable 1 fois par plateau de donjon

1-10	Rien ne se passe.
11-17	2
18+	3



RÉCOMPENSES

OR

L'or s'obtient grâce aux combats ainsi qu'à certaines cartes Aventure. Il a plusieurs usages :



Achat d'objet

En plus des objets remportés en combat, une fois que vous avez obtenu 3 pièces d'or, vous pouvez acheter un objet. Vous pouvez acheter des objets à tout moment, sauf quand vous prenez part à un combat. Pour ce faire, remettez 3 pièces d'or dans la pile, puis piochez trois cartes Objet et choisissez-en une. Mélangez les cartes que vous n'avez pas choisies dans le deck de cartes Objet.

Gain de niveau

Une fois que vous avez récupéré 5 pièces d'or, vous pouvez monter de niveau. Vous pouvez monter de niveau à tout moment, **sauf quand vous prenez part à un combat**. Pour ce faire, remettez 5 pièces d'or dans la pile et retournez votre fiche de combat du côté indiquant « Niveau 2 ». Remettez vos PV à 10. Vous possédez désormais de nouvelles attaques plus puissantes.

Défier la mort

Si vos PV chutent à 0, vous mourez. Vous pouvez échanger tout votre or pour regagner 5 PV et continuer à jouer. Si vous n'avez pas d'or, un autre héros peut donner son or pour vous sauver.

Si vous mourez au combat, vous devez attendre la fin de l'affrontement. Vous ne recevez pas d'or ni de cartes d'objet une fois le monstre vaincu. Vous pouvez utiliser de l'or pour ressusciter **une fois le combat terminé**, et rejoindre vos compagnons sur la prochaine case centrale.

UTILISER DES OBJETS

Les cartes Objet peuvent être utilisées en combat pour augmenter les dégâts d'un héros ou bloquer les attaques d'un monstre, mais elles s'accompagnent de restrictions.

- Une carte Objet ne peut être utilisée **qu'une seule fois par plateau de donjon**. Une fois qu'un personnage a utilisé une carte Objet, il doit la retourner. Il peut la remettre face recto visible quand le groupe atteint le prochain plateau de donjon.
- Un héros peut utiliser plusieurs cartes Objet en combat, mais il ne peut utiliser **qu'une seule carte Objet à chaque fois qu'il attaque ou qu'il est attaqué**.
- Les cartes Objet qui augmentent les dégâts ne peuvent être ajoutées qu'aux attaques réussies.



VERSO DE CARTE OBJET



RECTO DE CARTE OBJET

La règle des dons

Les héros peuvent donner des objets ou de l'or à un autre héros à tout moment durant la partie, et pour n'importe quelle raison. Les héros ne peuvent pas donner de PV, à moins qu'une capacité spéciale de leur fiche de personnalité le leur permette.

GAGNER LA PARTIE

Une fois que vous avez atteint la dernière case du dernier plateau de donjon, il est temps d'affronter le Boss !

Au dos de la fiche de votre Boss se trouvent sa liste d'attaques et ses PV. Le MD incarne le Boss de la même façon que les MD incarnaient les monstres tout le long de la partie. Le MD fixe le curseur de dégâts sur la fiche du Boss au niveau maximum de PV.

Les héros affrontent le Boss à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre) en suivant les étapes indiquées dans ORDRE DE COMBAT. Une fois le Boss vaincu, vous gagnez la partie ! Le héros qui a porté le coup de grâce décrit comment il a vaincu le Boss et lit le texte de victoire au verso de la fiche du Boss.

Félicitations ! À vous la victoire !

LÉGENDE DES ICÔNES



Veillez à ce que le curseur de dégâts soit positionné de façon que vous puissiez voir les PV du Boss.

PROFILS

RACES

Les héros de D&D® présentent toute une variété d'historiques : nains robustes et pragmatiques, elfes à l'âme noble, farouches drakéides, humains fauteurs de trouble, et bien d'autres, unis dans leur quête de gloire.

ELFE.

Les elfes chérissent la liberté et l'expression de soi. Ils vivent longtemps et sont un peu sauvages, comme les forêts où ils élisent souvent résidence.

NAIN.

Les nains ont pris racine dans les montagnes, où ils honorent les traditions et les dieux de leurs ancêtres. Ils aiment les trésors, sont d'une constitution robuste et s'avèrent parfois rancuniers.

DRAKÉIDE.

Les drakéides sont de féroces guerriers fiers de leur héritage draconique et de la richesse de leur culture. Leur clan est tout ce qui compte à leurs yeux, et ils sont assez perfectionnistes.

HUMAIN.

Les humains sont connus pour leur capacité d'adaptation et leur variété. Ils bâtissent des institutions qui durent bien plus longtemps que leurs courtes vies, admirent l'ambition et le talent, et sont présents aux quatre coins du monde.



CLASSES

Votre classe est le principal moyen de définir ce que votre personnage peut faire dans le monde magique de Dungeons & Dragons. Une classe est bien plus qu'une profession. Il s'agit de la vocation de votre personnage.

BARDES. Les bardes sont par nature des vagabonds. Ils mêlent musique et magie pour inspirer leurs alliés, démoraliser leurs ennemis, manipuler les esprits, créer des illusions et même soigner les blessures.

GUERRIERS. Les guerriers sont des spécialistes du combat, rompus à tous les styles d'armes existants. Du fait de leurs talents, ils brillent particulièrement dans le rôle d'aventurier ou de mercenaire.

ROUBLARDS. Discrets, trompeurs et souvent moralement ambigus, les roublards possèdent toute une variété de compétences utiles que les autres classes n'ont pas jugé bon d'apprendre.

ENSORCELEURS. Les ensorceleurs connaissent rarement la source de leurs pouvoirs arcaniques. Ils savent juste qu'ils doivent s'en servir. Ils sont puissants, intuitifs et dotés d'une magie incroyablement polyvalente.

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D&D, leurs logos respectifs, Forgotten Realms et l'esperluette en forme de dragon sont des marques déposées de Wizards of the Coast LLC. HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr



0920 E9418101
498E94181010

SOCIÉTÉS MÈRES :
HASBROGAMING.COM

