

Jeu gratuit

DUNGEONS
DRAGONS®

Les cavernes
de la
Pénombre



Monte Cook

QU'AI-JE ENTRE LES MAINS?

Ce jeu vous permet, à tes amis et toi, de découvrir l'univers de DUNGEONS & DRAGONS®. Dans ce monde, vous ferez appel à votre imagination pour jouer des héros affrontant de terribles dangers. Si vous aimez la magie, les puissants guerriers et les monstres étranges, ce jeu est fait pour vous.

Cette aventure rapide a juste pour ambition de vous faire connaître DUNGEONS & DRAGONS. Le jeu comprend de nombreuses autres possibilités grâce auxquelles vous pourrez créer vos propres héros et jouer de nombreuses parties.

Nous appelons ce produit «aventure rapide», pour la simple raison qu'il n'y a besoin de rien pour y jouer. Alors, réunis tes amis et en route vers l'aventure !

COMMENT JOUER?

Contrairement aux autres jeux, DUNGEONS & DRAGONS n'a pas de plateau ou de pions, et on n'y joue pas non plus avec un ordinateur. Dans ce jeu, chaque joueur incarne un héros qu'il a lui-même inventé, et la partie se déroule dans l'imagination des joueurs, qui participent tous à sa progression.

EN PISTE !

Pour commencer, réunis tout ce dont tu as besoin pour jouer :

- Tes amis (quatre au maximum, plus toi).
- Ce livret.
- Un ou deux crayons.
- Au moins 3 dés normaux (à six faces).

Une fois que tout le monde est là, décidez entre vous qui sera le maître du donjon (ou MD). C'est lui qui contrôle la manière dont se déroule la partie et qui joue les monstres que les autres joueurs doivent affronter. Le MD est un peu le conteur de l'histoire. Le reste de ce livret lui est réservé. Si ce n'est pas toi, donne-le-lui sans attendre.

Si tu as choisi d'être MD, c'est toi qui seras chargé de superviser la partie. Tu devras décrire à tes amis ce que leurs personnages voient ou entendent, et les aider à déterminer si leurs actions échouent ou sont couronnées de succès.

C'est également toi qui devras décider comment se comportent les autres personnages de l'histoire. En général, il s'agit des « méchants ». Autrement dit, si le personnage d'un joueur se retrouve face à un loup agressif, tu aides ton ami à déterminer si son héros arrive à frapper l'animal. Dans le même temps, c'est toi qui décides comment agit le loup et si ses attaques blessent ou non le personnage.



Conception : Monte Cook
Relecture : David Noonan
Illustration de couverture : Todd Lockwood
Plan : Todd Gamble
Mise en page : Cynthia Fliege
Direction créative : Mike Selinker
Conception graphique : Sean Glenn,
Cynthia Fliege
Remerciements à : Jeff Grubb,
Jonathan Tweet

Version française
Traduction : Éric Holweck
Relecture : Héloïse Saint-Jean
Mise en page : Piotr Tcherepkine
Titre original : *Caves of Shadow*

Basé sur les règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson.

Les autres joueurs se répartissent les personnages présentés au centre de ce livret. Tu peux découper ces quatre pages et les donner à tes amis. Ils peuvent prendre plusieurs personnages chacun s'ils sont moins de quatre.

Comme les personnages principaux d'un roman, Redgar, Mialyè, Jozan et Lidda sont les héros capables d'influencer le déroulement de l'histoire. Si tu préfères, ce sont les acteurs, et le MD est le metteur en scène.

Chaque joueur décide à tout moment de ce que fait son personnage. Par exemple, si le MD explique que leurs personnages débouchent dans une caverne pleine de trolls féroces, les joueurs peuvent choisir d'attaquer les monstres, d'essayer de parlementer avec eux, ou de s'enfuir. Les personnages agissent souvent en groupe, mais chaque joueur décrit les actions de son héros. Tous ont les mêmes ambitions : faire le bien, vaincre les monstres malfaisants et trouver des trésors.

LES PERSONNAGES

Pour cette partie, les personnages sont déjà préparés. Les feuilles détachables qui se trouvent au milieu du livret montrent à quoi ils ressemblent et indiquent ce que chacun d'eux sait faire (combattre, lancer des sorts, crocheter les serrures, etc.).

Si tu es le MD, tu n'as pas de feuille de personnage. À la place, tu as ce livret, qui décrit le déroulement de l'aventure et indique les monstres et personnages que tu auras à jouer.

Les joueurs doivent lire leur feuille de personnage pour découvrir ce que leur héros sait faire. Quant à toi, il ne te reste qu'à lire le livret.

LA PARTIE

Cette aventure rapide indique la marche à suivre pour faire jouer une partie de D&D. Les règles sont expliquées au fur et à mesure ; tu n'as pas besoin de mémoriser quoi que ce soit.

L'aventure est divisée en rencontres numérotées, qui correspondent à des lieux représentés sur le plan de la page suivante. Chaque rencontre est indépendante des autres. Toutefois, si tu as le temps, jette un œil au livret afin de savoir ce qui se passera tout au long de l'aventure.

À chaque rencontre, suis les indications données, décris la situation aux joueurs et ajoute les détails qui te plaisent. Si tu as envie qu'une caverne soit traversée par un vent sifflant qui donne la chair de poule, pas de problème. C'est toi le MD ; tu peux inventer tout ce que tu veux.

Quand les joueurs t'expliquent ce que font leurs personnages, tu dois leur dire ce qui se passe et s'ils atteignent ou non l'objectif qu'ils se sont fixé. Les indications

fournies pour chaque rencontre sont là pour t'aider à prendre tes décisions.

Le jeu se déroule à l'aide de discussions et de jets de dés. Ce n'est pas la peine de se déplacer ou de mimer ce qui se passe, même si les gestes ou les expressions faciales aident parfois à mieux se représenter la scène. Les joueurs peuvent parler à la première personne (« J'attaque l'orque ») ou faire référence à leur personnage à la troisième personne (« Mialyè lance un sort »). Quant à toi, tu peux changer de voix en jouant les monstres (essaye d'avoir l'air inquiétant lorsque tu fais parler les orques, et craintif quand tu joues le vieil homme). Mais ce n'est pas indispensable ; si tu préfères, tu peux tout simplement raconter ce qui se passe, comme le narrateur d'un film.

CONSEILS À L'ATTENTION DU MAÎTRE DU DONJON

Ce livret propose de nombreuses aides de jeu qui te permettront de faire jouer l'aventure même si tu ne connais pas D&D. Tout d'abord, le plan de la page suivante te montre la disposition des pièces et la taille de chacune.

Si tu feuilletes le livret, tu verras des paragraphes présentés sur fond gris. Il s'agit de descriptions que tu peux lire aux joueurs, afin qu'ils visualisent ce que voient leurs personnages.

Les encadrés sont là pour t'aider à gérer les combats. Ne lis surtout pas leur contenu aux joueurs !

Les cavernes de la Pénombre



LES CAVERNES DE LA PÉNOMBRE

Une fois que les joueurs ont regardé leurs feuilles de personnage, la partie peut débuter. Commence par leur lire le premier texte en grisé. Dans le courant de la partie, les descriptions s'achèvent souvent par une question posée aux joueurs. La réponse qu'ils y donnent les aide à décider ce que font leurs personnages.

Rappelle-toi que tous les personnages ne sont pas obligés de faire la même chose, bien au contraire. Regdar peut attaquer un orque tandis que Mialyë jette un sort et que Lidda essaye d'ouvrir une porte. Dans ce cas, tu n'as qu'à décrire le résultat des actions de chacun: « Regdar touche son adversaire, le sort de Mialyë tue un deuxième orque, et Lidda n'arrive pas à ouvrir la porte. » Il vaut mieux que les joueurs te disent l'un après l'autre ce que fait leur personnage. De cette manière, tu peux leur répondre à tour de rôle.

Quand un point n'est pas évoqué dans les règles, prends toi-même la décision. C'est à toi qu'il revient de le faire, en tant que MD. Si la joueuse de Mialyë veut que sa magicienne grimpe au mur pour pouvoir sauter sur son adversaire, à toi de voir si elle y parvient. D'accord, ce n'est pas facile, mais c'est ce qui rend les jeux de rôles si passionnants. Les personnages peuvent faire tout ce dont les joueurs ont envie, du moment que le MD décide que c'est possible.

Lis le texte suivant aux joueurs :

Chacun d'entre vous joue un personnage : un guerrier, une roublarde, un prêtre et une magicienne. Tous les quatre vivent dans un univers fantastique dans lequel la magie existe et des monstres malfaisants menacent les gens innocents. Heureusement, ce monde dangereux a ses héros, qui luttent contre les forces du Mal et les empêchent de prendre le dessus. Ces héros, ce sont vos personnages.

Pendant la partie, je vous décrirai tout ce que vos personnages voient et ce qui se passe autour d'eux. Dites-moi tout ce que vous voudriez qu'ils fassent.

Mais commencez tout d'abord par vous présenter.

Demande à chaque joueur de décrire brièvement son personnage, afin que tout le monde sache ce dont les autres sont capables. Cela fait, lis le texte qui suit :

Il y a bien longtemps, les forces des ténèbres s'étaient levées et avaient menacé la région. Les armées du Mal avaient creusé les cavernes de la Pénombre et s'y étaient installées pour mieux attaquer les villages avoisinants. Jusqu'au jour où de puissants héros avaient fini par chasser ces monstres. Mais aujourd'hui, des orques, humanoïdes malfaisants qui haïssent les humains et les elfes, recommencent à attaquer les environs. Ils ne peuvent venir que d'un seul endroit : les cavernes de la Pénombre.

Les villageois vous ont demandé d'explorer les cavernes et de chasser les monstres qui y résident. Si vous y arrivez, la région pourra de nouveau vivre en paix.

Passes au début de l'aventure, 1 – L'entrée des cavernes.

1 – L'ENTRÉE DES CAVERNES

Lis le paragraphe suivant aux joueurs :

Cela fait un bon moment que vous traversez une épaisse forêt dont les branches entrelacées vous cachent le soleil. Une petite brise fait frémir les fourrés. Droit devant vous se dresse l'escarpement rocheux où s'ouvrent les cavernes de la Pénombre. En approchant, vous apercevez l'entrée de la grotte et vous voyez qu'il se passe quelque chose non loin. Devant vos yeux, deux créatures au faciès bestial et inquiétant brutalisent un frêle vieillard. Les monstres sont armés de lances, qu'ils utilisent pour menacer l'homme recroquevillé au sol. Ils ont un visage aplati, de petits yeux porcins et des défenses de sanglier.

Les monstres sont des orques. Ils viennent d'agresser le vieil homme, un marchand qui traversait les bois avec sa petite charrette. Les autres orques ont emporté la charrette à l'intérieur tandis que ces deux-là s'amusaient avec le malheureux.

Les personnages peuvent faire ce qu'ils veulent. Voici quelques possibilités :

Attaquer les créatures et aider le vieillard

C'est ce que ferait tout héros digne de ce nom. Les orques se préparent aussitôt au combat et le vieil homme s'écarte pour ne pas prendre de coups. Lis l'encadré Le Combat, ci-contre.

Observer ce qui se passe

Si les personnages se contentent de regarder, les orques continuent de frapper et d'insulter le marchand. Demande aux joueurs si leurs personnages ont l'intention d'intervenir. S'ils te répondent que non, dis-leur qu'il semble évident que les créatures vont finir par tuer leur prisonnier. Si les personnages ne bougent toujours pas, les orques finissent en effet par tuer le vieil homme. Le moins que l'on puisse dire, c'est que nos aventuriers n'ont pas vraiment un comportement héroïque ! En plus, ils ont perdu l'occasion d'apprendre tout ce que le vieillard pouvait leur révéler.

Repartir

Les personnages peuvent aussi décider de repartir, ce qui n'est pas héroïque non plus. La partie est terminée, sauf s'ils décident de revenir.

Attaquer le vieil homme

C'est la pire action qui soit, et tu devrais décourager tes joueurs de la faire. Demande-leur s'ils sont bien sûrs de vouloir que leurs personnages se comportent aussi mal. Le vieux marchand est si frêle qu'un seul coup suffit pour le tuer.

LE COMBAT

Quand les personnages affrontent les orques, décompose le combat en tours de jeu. Commence par demander à chaque joueur ce qu'il veut que son héros fasse (comme par exemple attaquer ou lancer un sort). Les personnages agissent l'un après l'autre, puis c'est au tour des orques. Lorsque les monstres ont fini, on recommence avec les personnages, et ainsi de suite. Quand les monstres agissent, n'oublie surtout pas de décrire aux joueurs ce qu'ils font.

Le tour de combat commence par le jet d'attaque. Quand un personnage frappe un orque, le joueur jette 3 dés et ajoute le bonus indiqué sur sa feuille de personnage. S'il obtient un total de 13 ou plus, le coup touche. Sinon, il rate et on passe au personnage suivant.

En cas de coup au but, on joue les dégâts comme indiqué sur la feuille de personnage (au verso). Mialyë et Lidda infligent 1 dé de dégâts, Jozan 1 dé + 2 et Regdar 2 dés + 2. Coche le nombre de cercles correspondants ci-dessous (les cercles représentent les points de vie des monstres). Un orque ayant perdu une partie de ses points de vie est blessé. Si tous les cercles sont cochés, la créature meurt. Dès que les deux orques sont morts, le combat s'achève.

Orque n° 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Orque n° 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Mialyë et Jozan sont capables de lancer des sorts. Si leur joueur décide de le faire, suis les instructions données dans la description du sort. Quand Mialyë et Jozan lancent un sort, ils perdent leur attaque pour ce tour.

Quand tous les héros ont agi, c'est aux orques de le faire. Chaque orque attaque un des personnages. Pour chacun d'eux, joue 3 dés et ajoute 1 point au total. Si le résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure du personnage attaqué, l'orque touche et lui inflige 1 dé de dégâts. Le joueur doit cocher le nombre de cases correspondantes sur sa feuille de personnage. Son héros est désormais blessé. Un personnage perdant tous ses points de vie meurt et sort du jeu (si tes joueurs l'oublient, rappelle-leur que Jozan peut soigner les blessés grâce à ses sorts de *soins légers*).

Décris le combat de ton mieux, comme si tu regardais un film. Évoque les grognements féroces des orques chaque fois qu'ils donnent de violents coups de lance, ou encore les cris de douleur qu'ils poussent quand ils sont blessés.

Une fois les orques tués, les joueurs doivent de nouveau décider de ce que font leurs personnages :

Discuter avec le vieil homme

Le vieux marchand s'appelle Jeffroy. Il est très reconnaissant aux héros de lui avoir sauvé la vie. C'est à toi de jouer Jeffroy tant qu'il intervient dans la partie. Tu décides de ce qu'il fait et de ce qu'il dit. Il détient des informations importantes qu'il peut révéler aux personnages; elles les aideront pour la suite de l'aventure.

Jeffroy a été secoué par l'expérience qu'il vient de vivre, mais il est si reconnaissant qu'il accepte de répondre à toutes les questions. Voici quelques réponses qu'il donne en fonction des questions des personnages :

- Qui êtes-vous ?

« Je m'appelle Jeffroy. Je suis marchand et j'habite dans le village situé à l'orée de la forêt. »

- Que faites-vous ici ?

« Je traversais la forêt avec ma charrette pleine de marchandises quand ces orques m'ont attaqué. Ils m'ont tout volé ! Ils ont même pris ma charrette ! »

- Quelles sont ces créatures ?

« Des orques. Ils sont affreux, pas vrai ? J'ai vraiment cru qu'ils allaient me tuer. Et j'ai vu leur chef, aussi. C'est un ogre ; il est énorme ! »

- Pourquoi vous ont-ils attaqué ?

« Ils m'ont volé ma charrette et toutes les marchandises que je transportais. J'avais même des potions et une épée magique. Je crois qu'ils ont tout emmené dans les cavernes. »

- Que comptez-vous faire, à présent ?

« Je ne peux pas rester ici, c'est trop dangereux. Si vous allez dans les cavernes, vous pouvez garder mes potions et mon épée, si vous voulez. Mais promettez-moi que vous allez nous débarrasser de ces horribles monstres ! »

Après la conversation, Jeffroy s'enfonce dans les bois. Aucun argument ne peut le convaincre d'accompagner les personnages pour aller affronter les orques. C'est un vieil homme qui n'est plus capable de se battre.

Quelles que soient les questions posées par les personnages, Jeffroy devrait leur révéler les informations suivantes :

- Les cavernes sont occupées par des orques dirigés par un ogre.
- Il y a des potions et une épée magique quelque part dans les cavernes. Les personnages pourront conserver ces trésors s'ils parviennent à vaincre les orques et leur chef.

Fouiller les monstres

Si les personnages s'intéressent de près aux orques, ils constatent qu'ils portaient des vêtements et une armure en très mauvais état. Chacun était armé d'une lance. Les héros peuvent récupérer tous ces objets, mais ils n'en tireront pas grand-chose. Par contre, chaque orque a également 5 pièces d'or dans une petite bourse accrochée à la ceinture.

Jeter un œil dans la grotte

Lis le passage suivant aux joueurs :

Vous apercevez une faible lumière au fond d'un couloir qui s'enfonce dans la montagne. La grotte semble vide.

Entrer dans les cavernes

Si les personnages décident d'entrer, va en 2 – La grotte déserte.

2 – LA GROTTÉ DÉSERTE

Cette longue galerie a manifestement été creusée il y a bien longtemps, et par la main de l'homme ou d'autres créatures. Apparemment, les cavernes de la Pénombre n'ont rien de naturel. Le sol et les parois sont plus lisses qu'ils ne le seraient dans une grotte naturelle.

Une torche fixée au mur éclaire vaguement l'extrémité du tunnel; elle est presque entièrement consumée. De là, vous distinguez deux passages, partant l'un vers la gauche, l'autre vers la droite. Vous n'y voyez qu'à quelques mètres d'un côté ou de l'autre. Vous entendez des grognements bestiaux à gauche, et de l'eau qui goutte en continu à droite.

L'intersection est déserte. Les personnages peuvent prendre la torche s'ils le souhaitent.

Nos héros doivent décider s'ils vont à gauche ou à droite. C'est à eux de choisir. S'ils ont envie de se battre, ils ont intérêt à aller du côté où ils entendent des grognements (la gauche). S'ils vont par là, décriez-leur le passage qu'ils empruntent et rends-toi en 3 – Le poste de garde. S'ils préfèrent aller à droite, va en 4 – La faille.



REGDAR

Guerrier humain

Regdar est un champion de la cause de la loi. Il a juré de mettre son épée au service de la justice. Il multiplie les expéditions dangereuses pour lutter contre le mal et accumuler de l'expérience, qui ne pourra que lui être bénéfique dans sa croisade. Parmi toutes les armes qu'il sait manier, il préfère de loin l'épée à deux mains, même si elle l'empêche d'utiliser un bouclier.

Regdar a pour rôle de protéger ses compagnons en tuant les monstres.

ACTIONS

Regdar peut tenter n'importe laquelle des actions suivantes. Quand il le fait, jette 3 dés et ajoute le bonus (ou retranche le malus) indiqué au résultat. Le MD te dira si le total que tu as obtenu est suffisamment élevé pour réussir l'action.

Attaque: +3	Escalade: +2
Saut: +4	Connaissance: -1
Crochetage: -10	Poussée/traction: +2



MIALYË

Magicienne elfe

Mialyë a pris conscience de ses pouvoirs magiques alors qu'elle était encore jeune; depuis, elle fait tout pour les développer. Elle ambitionne de devenir une grande magicienne, ce qui explique qu'elle soit toujours impatiente de tester la puissance de ses sorts contre ses ennemis.

Les elfes sont des êtres minces et plus petits que les humains, qui vivent dans les bois. Ils sont célèbres pour leurs chants, leur magie et leurs dons d'écrivains et d'archers.

Mialyë est là pour aider ses compagnons à vaincre les monstres à l'aide de ses sorts. Il lui faut s'en servir de manière judicieuse. En tant qu'elfe, elle est également redoutable l'arc à la main.

ACTIONS

Mialyë peut tenter n'importe laquelle des actions suivantes. Quand elle le fait, jette 3 dés et ajoute le bonus (ou retranche le malus) indiqué au résultat. Le MD te dira si le total que tu as obtenu est suffisamment élevé pour réussir l'action.

Attaque: +1	Escalade: -1
Saut: -1	Connaissance: +2
Crochetage: -10	Poussée/traction: -1

DÉGÂTS

1 dé à l'arc

Si le MD dit que Mialyë touche sa cible, jette 1 dé; ce sont les dégâts infligés par les flèches tirées par un arc.

CLASSE D'ARMURE

Classe d'armure : 12

Si un monstre attaque Mialyë, il doit obtenir 12 ou plus pour la toucher.

POINTS DE VIE

Coche ces cercles au fur et à mesure que Mialyë est blessée. Elle meurt si tous les cercles ont été cochés.



SORTS

À la place d'attaquer, Mialyë peut lancer l'un des sorts suivants :

Détection de la magie

Permet de savoir s'il y a de la magie à proximité ou si un objet est magique.

Mialyë peut lancer ce sort deux fois pendant l'aventure. Coche un cercle chaque fois qu'elle le fait.



Projectile magique

Tire une flèche d'énergie qui touche automatiquement la cible et lui inflige 1 dé de dégâts.

Mialyë peut jeter ce sort deux fois pendant l'aventure. Coche un cercle chaque fois qu'elle le fait.



TACTIQUE

Mialyë ne sait pas vraiment combattre, mais ses sorts la rendent très puissante. Elle a intérêt à rester à l'arrière, protégée derrière ses compagnons, afin d'utiliser ses sorts et son arc. C'est la plus intelligente de tous les personnages du groupe.

DÉGÂTS

2 dés + 2 à l'épée à deux mains

Si le MD dit que Regdar touche sa cible, jette 2 dés et ajoute 2 points au total; ce sont les dégâts infligés par une épée à deux mains.

CLASSE D'ARMURE

Classe d'armure : 14

Si un monstre attaque Regdar, il doit obtenir 14 ou plus pour le toucher.

POINTS DE VIE

Coche ces cercles au fur et à mesure que Regdar est blessé. Il meurt si tous les cercles ont été cochés.



TACTIQUE

Regdar est résistant et inflige de terribles blessures à l'aide de son épée à deux mains. Il doit protéger ses compagnons en allant affronter les monstres au corps à corps. C'est le plus fort de tous les personnages du groupe.



JOZAN

Prêtre humain

Jozan est un fidèle serviteur de Pélor, le dieu du Soleil, qui défend partout la cause du bien et de la justice. Pélor demande à Jozan de combattre les monstres maléfiques partout où il les trouve. En échange, il lui accorde de puissants sorts et le pouvoir de repousser les morts-vivants.

Au sein du groupe, Jozan doit protéger ses compagnons à l'aide de ses sorts et les aider à tuer les monstres.

ACTIONS

Jozan peut tenter n'importe laquelle des actions suivantes. Quand il le fait, jette 3 dés et ajoute le bonus (ou retranche le malus) indiqué au résultat. Le MD te dira si le total que tu as obtenu est suffisamment élevé pour réussir l'action.

Attaque: +2	Escalade: +1
Saut: +1	Connaissance: +1
Crochetage: -10	Poussée/traction: +1



LIDDA

Roublarde halfeline

Lidda est une halfeline. Comme tous les membres de sa race, elle est deux fois plus petite qu'un humain et sait passer inaperçue.

Son travail consiste à résoudre les problèmes pouvant entraver la progression du groupe (portes fermées à clé, coffres piégés, etc.). Au combat, elle est très efficace quand elle peut placer des attaques sournoises.

ACTIONS

Lidda peut tenter n'importe laquelle des actions suivantes. Quand elle le fait, jette 3 dés et ajoute le bonus (ou retranche le malus) indiqué au résultat. Le MD te dira si le total que tu as obtenu est suffisamment élevé pour réussir l'action.

Attaque: +1	Escalade: +3
Saut: -1	Connaissance: +0
Crochetage: +4	Poussée/traction: +0

DÉGÂTS

1 dé à l'épée courte

Si le MD dit que Lidda touche sa cible, jette 1 dé; ce sont les dégâts infligés par une épée courte.

ATTAQUE SOURNOISE

Une fois par combat, Lidda peut tenter une attaque sournoise infligeant 2 dés de dégâts (au lieu de 1 dé). Si elle la réussit, jette 2 dés pour déterminer les dégâts de l'attaque.

CLASSE D'ARMURE

Classe d'armure: 13

Si un monstre attaque Lidda, il doit obtenir 13 ou plus pour la toucher.

POINTS DE VIE

Coche ces cercles au fur et à mesure que Lidda est blessée. Elle meurt si tous les cercles ont été cochés.



TACTIQUE

Lidda se déplace sans bruit, ce qui lui permet de partir en éclaireur. Si tu obtiens 10 ou mieux sur un jet de 3 dés, Lidda peut observer ce qui se passe dans une pièce sans se faire repérer. Cela fait, elle peut retourner dire à ses amis ce qu'elle a vu. Si tu fais moins de 10, elle se fait remarquer et ses amis doivent venir l'aider d'urgence à combattre les monstres (sauf si la salle qu'elle observait est vide).

Lidda est la plus rapide de tous les membres du groupe.

DÉGÂTS

1 dé + 2 à la masse d'armes

Si le MD dit que Jozan touche sa cible, jette 1 dé et ajoute 2 points au résultat; ce sont les dégâts infligés par une masse d'armes.

CLASSE D'ARMURE

Classe d'armure: 14

Si un monstre attaque Jozan, il doit obtenir 14 ou plus pour le toucher.

POINTS DE VIE

Coche ces cercles au fur et à mesure que Jozan est blessé. Il meurt si tous les cercles ont été cochés.



SORTS

À la place d'attaquer, Jozan peut lancer l'un des sorts suivants:

Bénédictio

Augmente de 1 point le bonus d'attaque de tous les amis de Jozan pendant un combat.

Jozan peut lancer ce sort deux fois pendant l'aventure. Coche un cercle chaque fois qu'il le fait.



Soins légers

Soigne le personnage choisi par Jozan. Le héros blessé récupère tous ses points de vie (le joueur efface tous les cercles cochés).

Jozan peut lancer ce sort deux fois pendant l'aventure. Coche un cercle chaque fois qu'il le fait.



TACTIQUE

Jozan sait se battre et lancer des sorts. Il peut combattre au côté de Regdar ou jeter ses sorts de loin. C'est le plus sage de tous les membres du groupe.

3 – LE POSTE DE GARDE

Le passage débouche dans une pièce dont le mur opposé s'orne d'une porte en bois. Une petite table et quelques chaises sont disposées au centre de la salle. On dirait que quelqu'un a mangé ici il y a peu de temps. Les restes d'un repas peu appétissant sont encore visibles dans une assiette métallique.

Un orque se tient à côté de la table, lance brandie. Un horrible rat au poil dru, aussi gros qu'un chien, est posté à côté de lui, les dents luisantes de bave.

Que faites-vous ?

Quoi que fassent les personnages, l'orque et son rat apprivoisé les attaquent.

rieur ou égal à la classe d'armure, le rat touche et inflige 1 dé de dégâts.

DESCRIPTION. Décris le combat comme si tes joueurs regardaient un film. Détaille-leur l'orque grimaçant et le rat aux dents jaunâtres et acérées.

Une fois le combat terminé, les personnages peuvent faire plusieurs choses.

Fouiller l'orque et le rat

L'orque possède une lance et une petite bourse contenant 5 pièces d'or. Le rat n'a rien, bien sûr.

Inspecter la table et les restes du repas

L'orque n'avait pas fini son repas ; il reste encore à manger dans l'assiette. Apparemment, il jetait également quelques morceaux au rat. La nourriture est particulièrement dégoûtante.

Étudier la porte

La porte est en bois épais. Sa serrure est fermée à clé. Les personnages peuvent essayer de la crocheter ou d'enfoncer le battant.

Pour crocheter la serrure, un joueur joue 3 dés et ajoute le bonus (ou retranche le malus) de Crochetage indiqué sur sa feuille de personnage. Sur un 15 ou mieux, la serrure s'ouvre avec un déclic audible. Seule Lidda peut réussir à la crocheter.

Si elle n'y arrive pas, il n'y a plus qu'à enfoncer la porte. Pour cela, le joueur jette 3 dés et ajoute le bonus indiqué sur sa feuille de personnage, à la ligne « Pous-sée/traction » (Mialyë n'est pas très forte, ce qui explique qu'elle ait un malus au lieu d'un bonus). Sur un résultat de 15 ou plus, le personnage enfonce la porte. Les héros peuvent recommencer autant de fois qu'ils le veulent.

Dès que la porte est ouverte, passe à 7 – L'antre de l'orque.

LE COMBAT

Joue le combat en demandant à chacun d'agir à tour de rôle, comme la première fois.

ATTAQUES. Quand un personnage attaque un monstre, le joueur jette 3 dés et ajoute au résultat le bonus marqué sur sa feuille de personnage. Il faut obtenir un 13 ou plus pour toucher l'orque. Pour le rat, c'est un peu plus dur ; un total de 14 ou mieux est nécessaire pour le blesser.

DÉGÂTS. On détermine les dégâts infligés par chaque coup en jetant les dés indiqués sur la feuille de chaque personnage. Coche les cercles correspondants dès que l'orque ou le rat est touché.

POINTS DE VIE. L'orque a 6 points de vie, et le rat 5. Dès qu'un monstre perd tous ses points de vie, il meurt et ne peut plus agir. Quand les deux sont morts, le combat est terminé.

Orque : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Rat : ○ ○ ○ ○ ○

SORTS. Si un héros lance un sort, suis les instructions données sur sa feuille de personnage. Jozan et Mialyë peuvent jeter un sort au lieu d'attaquer.

MONSTRES. Les monstres agissent après tous les personnages. Choisis le héros que l'orque attaque et jette 3 dés + 1. Si le total est supérieur ou égal à la classe d'armure du personnage, celui-ci est touché et perd 1 dé de points de vie. Dis au joueur de cocher le nombre de cercles correspondants sur sa feuille de personnage. Si un héros perd tous ses points de vie, il meurt ; la partie est terminée pour lui.

Choisis ensuite la cible du rat (ce monstre a été dressé à mordre un autre ennemi que celui que l'orque attaque). Joue 3 dés. Si le total est supé-

4 – LA FAILLE

Ce passage débouche dans une grande caverne, coupée en son centre par une crevasse profonde. À son point le plus étroit, elle fait 3 mètres de large. Autrefois, une passerelle de corde reliait les deux bords au point le plus large, mais elle pend désormais dans le vide. On l'a manifestement coupée de l'autre côté.

Les orques de la salle 5 ont coupé la passerelle pour empêcher les personnages de traverser la faille (ils le font chaque fois que quelqu'un entre dans les cavernes). Les héros doivent se débrouiller pour traverser par leurs propres moyens. Voici quelques idées :

Sauter

Pour sauter par-dessus la crevasse, un joueur doit lancer 3 dés et ajouter le bonus de Saut indiqué sur sa feuille de personnage (Mialyë et Lidda n'ont pas un bonus, mais un malus). Sur un résultat de 14 ou mieux, le héros arrive de l'autre côté. Dans le cas contraire, il tombe au fond de la faille et perd 1 dé de points de vie.

Descendre dans la crevasse et remonter de l'autre côté

Pour descendre au fond de la faille sans tomber, il faut jeter 3 dés et ajouter le bonus d'Escalade de son personnage (ou soustraire son malus dans le cas de Mialyë). Si le total est au moins égal à 12, le héros descend au fond de la crevasse puis remonte de l'autre côté. Sur un résultat inférieur, le personnage tombe et perd 1 dé de points de vie.

Réparer la passerelle

Si un personnage descend au fond de la faille (comme indiqué ci-dessus) puis remonte de l'autre côté en tirant la passerelle, il peut la fixer de nouveau et ses compagnons peuvent alors traverser sans danger.

Les chutes. Un personnage qui tombe au fond de la faille doit réussir un jet d'Escalade de 12 ou mieux pour remonter. Une fois que tout le groupe a traversé, passe à 5 – L'autre des orques.

5 – L'ANTRE DES ORQUES

Cette caverne malodorante et faiblement éclairée est manifestement le dortoir des orques. Sept paillasses sont installées à même le sol. Deux d'entre elles sont occupées par des orques endormis, tandis qu'un autre monstre se dresse devant vous, un poignard à la main.

Que faites-vous ?

Dans ce combat, l'orque au poignard attaque les personnages, tout en poussant un grand cri pour réveiller

ses compagnons endormis. Après que chaque héros a joué deux fois, les orques se réveillent, ramassent leurs lances et attaquent.

LE COMBAT

Joue le combat en demandant à chacun d'agir à tour de rôle, comme d'habitude.

ATTAQUES. Quand un personnage attaque un orque, son joueur jette 3 dés et ajoute au résultat le bonus marqué sur sa feuille de personnage. Il faut obtenir un 13 ou plus pour toucher.

DÉGÂTS. On détermine les dégâts infligés par chaque coup en jetant les dés indiqués sur la feuille de chaque personnage. Coche les cercles correspondants dès qu'un orque est touché. Si un orque perd tous ses points de vie, il meurt et ne peut plus agir. Quand ils sont morts tous les trois, le combat est terminé.

Orque au poignard : ○○○○○○

Orque endormi n° 1 : ○○○○○○

Orque endormi n° 2 : ○○○○○○

SORTS. Si un héros lance un sort, suis les instructions notées sur sa feuille de personnage. Jozan et Mialyë peuvent jeter un sort au lieu d'attaquer.

ORQUES. Les orques agissent après tous les personnages. Choisis le héros que chaque orque attaque et jette 3 dés + 1 (les orques attaquent tous des personnages différents). Si le total est supérieur ou égal à la classe d'armure du personnage, celui-ci est touché et perd 1 dé de points de vie. Dis au joueur de cocher le nombre de cercles correspondants sur sa feuille de personnage.

DESCRIPTION. Décris le combat comme les précédents, en détaillant les coups portés par les orques et l'étonnement de ceux qui se réveillent brusquement.

Une fois le combat terminé, les personnages ont de nouveau le choix entre plusieurs actions :

Fouiller les orques

Les monstres n'ont rien d'autre que leurs armes.

Fouiller les paillasses et le reste de la pièce

Le contenu de la salle est écœurant ; il est évident que les orques n'ont aucune notion de propreté. Mais si un joueur dit que son personnage regarde sous les paillasses, il trouve sous l'une d'elles une statuette d'orque en or. Cette œuvre d'art pourra être vendue au village pour 20 pièces d'or.

Inspecter la porte d'en face

La porte en bois épais est fermée à clé. Pour crocheter la serrure, un joueur joue 3 dés et ajoute le bonus (ou retranche le malus) de Crochetage indiqué sur sa feuille de personnage. Sur un 15 ou mieux, la serrure s'ouvre avec un déclic audible. Seule Lidda a une chance d'y parvenir.

Si elle n'y arrive pas, il n'y a plus qu'à enfoncer la porte. Pour cela, le joueur jette 3 dés et ajoute le bonus indiqué sur sa feuille de personnage, à la ligne « Pous-sée/traction » (Mialyë n'est pas très forte, ce qui explique qu'elle ait un malus au lieu d'un bonus). Sur un résultat de 15 ou plus, le personnage enfonce la porte. Les héros peuvent recommencer autant de fois qu'ils le veulent.

Dès que la porte est ouverte, passe à 6 – La réserve.

6 – LA RÉSERVE

Il fait complètement noir dans cette pièce, et les personnages doivent trouver une torche pour s'éclairer (il y en a une fixée au mur dans l'ancre des orques). Dès qu'ils y voient, lis le texte suivant aux joueurs :

Cette pièce a l'air d'être une réserve. Il n'y a pas d'autre porte que celle par laquelle vous êtes entrés. Quatre caisses en bois ont été entreposées au centre de la salle. Un tonneau en bois cerclé de fer est posé contre le mur tout près de vous et vous apercevez également les objets suivants : un coffret en fer contre le mur du fond, un sac posé sur une étagère du mur de droite, et une charrette en bois dans le coin le plus reculé.

Voulez-vous fouiller un peu par ici, ou préférez-vous repartir ?

Il y a beaucoup de choses à inspecter dans cette pièce. Les personnages peuvent faire toutes les actions suivantes :

Fouiller les caisses

Les caisses contiennent : une corde de 15 mètres de long, deux sacs vides, des torches non utilisées, du pain, du fromage et de la viande séchée.

Les personnages peuvent prendre le contenu des caisses s'ils le souhaitent. S'ils examinent les caisses en détail, ils trouvent une arbalète et 10 carreaux (des petites flèches que l'on tire avec une arbalète) dans le fond de l'une d'elles. Si un héros la prend, il peut s'en servir pour combattre. Dans ce cas, il inflige 1 dé de dégâts en cas de coup au but (au lieu des dégâts indiqués sur sa feuille de personnage).

Regarder dans le tonneau

Le tonneau est plein d'eau. Elle est potable, mais les personnages ne le savent pas tant qu'ils ne la goûtent pas.

Ouvrir le coffret

Le coffret, garni de paille, renferme trois flasques de verre vert. Chacune contient un liquide de couleur différente : bleu pour la première, vert pour la deuxième et orange pour la troisième.

Les flasques sont des potions magiques, mais ne le dis pas tout de suite aux joueurs ! Si Mialyë lance *détection de la magie*, le sort lui apprend que les liquides sont magiques. Un personnage peut examiner les potions en jetant 3 dés et en ajoutant son bonus de Connaissance (ou en retranchant son malus dans le cas de Regdar). Sur un résultat de 14 ou plus, le personnage identifie une potion.

Un héros buvant une potion bénéficie de ses effets même s'il ignore de quoi il s'agit.

- La potion bleue soigne les blessures ; celui qui la boit récupère 1 dé de points de vie (dis au joueur d'effacer le nombre correspondant de cases cochées).
- La potion verte rend plus fort ; celui qui la boit gagne 1 point au bonus d'attaque et au bonus de dégâts jusqu'à la fin de l'aventure.
- La potion orange protège contre les coups en rendant la peau dure comme l'acier ; celui qui la boit gagne 2 points à sa classe d'armure jusqu'à la fin de l'aventure.

Regarder dans le sac

Le sac contient 50 pièces d'or.

Inspecter la charrette

Si un joueur te dit que son personnage examine la charrette, son héros trouve une épée à deux mains attachée en dessous. Cette arme est trop lourde pour les orques. Si Regdar s'en sert au combat, il ajoute 1 point à ses jets d'attaque et de dégâts (ce qui lui donne un bonus d'attaque de +4 et des dégâts de 2 dés + 3). L'épée est trop lourde pour les autres personnages.

Une fois que les personnages ont fini de fouiller la salle, il leur faut décider quoi faire. S'ils n'ont pas encore exploré le poste de garde (salle 3) et l'ancre de l'ogre (salle 7), ils peuvent le faire maintenant. Les objets qu'ils viennent de découvrir devraient les aider dans les combats à venir.

Si les héros ont déjà vaincu les orques et l'ogre des salles 3 et 7, l'aventure s'achève ici. Les potions et l'épée sont leur récompense pour avoir triomphé des monstres des cavernes de la Pénombre.

7 – L'ANTRE DE L'OGRE

Une fois que les personnages ont ouvert ou enfoncé la porte du poste de garde (salle 3), lis le paragraphe suivant aux joueurs :

Vous débouchez sur une corniche surplombant une grande caverne mal éclairée. Sur votre droite, un escalier taillé à même la pierre permet de descendre au niveau du sol. En dessous de vous, un véritable monstre discute avec un orque. De forme humanoïde, la créature inconnue fait presque 2,50 mètres de haut et a de longs cheveux noirs. Elle tient une hache énorme à la main.

Les deux monstres sont l'ogre Jezer, chef des orques, et son garde du corps. Jezer et l'orque ne voient pas les héros tant que ceux-ci ne descendent pas l'escalier. Les personnages peuvent donc inspecter la salle et se retirer sans se faire remarquer. S'ils n'ont pas encore découvert les potions et l'épée dont Jeffroy leur a parlé, ils ont sans doute intérêt à aller les chercher dans la réserve (salle 6) avant d'attaquer l'ogre. Jezer est terriblement dangereux. Mais si les joueurs décident d'attaquer sans attendre, laissez-les faire.

S'en aller discrètement

Si les personnages n'attirent pas l'attention des monstres en parlant, ils peuvent s'en aller sans se faire repérer.

Descendre au niveau du sol

Les personnages peuvent descendre l'escalier pour attaquer l'ogre et l'orque. Ils peuvent également sauter s'ils veulent aller plus vite. Pour arriver sur leurs pieds, ils doivent jeter 3 dés et ajouter leur bonus de Saut (ou retrancher leur malus, dans le cas de Lidda et de Mialyë). Sur un résultat de 13 ou mieux, le personnage atterrit sur ses pieds et peut attaquer tout de suite. Sinon, il tombe et perd 1 dé de points de vie.

Attaquer depuis la corniche

Mialyë peut utiliser son arc pour tirer depuis la corniche, et tout personnage ayant trouvé l'arbalète dans la salle 6 peut faire de même. Mialyë peut également lancer *projectile magique* sans descendre. Les héros qui utilisent d'autres armes que celles mentionnées ci-dessus (l'épée à deux mains pour Regdar, la masse d'armes pour Jozan et l'épée courte pour Lidda) doivent descendre au niveau du sol pour combattre.

Si les personnages attaquent depuis la corniche et si aucun d'eux ne descend, l'ogre et l'orque montent les affronter.

Attirer les monstres à l'étage

Si les personnages font du bruit pour attirer l'attention des monstres, ceux-ci montent voir ce qui se passe.

Pousser les monstres de la corniche

En cas de combat sur la corniche, les personnages peuvent tenter de pousser leurs adversaires pour les faire tomber à l'étage inférieur. Si un héros essaye, le joueur jette 3 dés et ajoute le bonus d'attaque de son personnage. S'il touche, il inflige des dégâts normaux.

En cas de coup au but, le joueur peut de nouveau jeter 3 dés, mais en y ajoutant cette fois-ci le bonus de Poussée/traction de son personnage (ou en le retranchant pour ce qui est de Mialyë). Sur un résultat final de 15 ou plus, le héros parvient à pousser le monstre. Celui-ci tombe et la chute lui fait perdre 1 dé de points de vie.

Si le monstre survit à la chute, il remonte pour reprendre le combat.

LE COMBAT

Joue le combat en demandant à chacun d'agir à tour de rôle, comme d'habitude.

ATTAQUES. Quand un personnage attaque, le joueur jette 3 dés et ajoute au résultat le bonus marqué sur sa feuille de personnage. Il faut obtenir un 13 ou plus pour toucher l'orque, tandis qu'un 14 est nécessaire pour atteindre l'ogre.

DÉGÂTS. On détermine les dégâts infligés par chaque coup en jetant les dés indiqués sur la feuille de chaque personnage. Coche les cercles correspondants dès que l'orque ou l'ogre est touché. Si un monstre perd tous ses points de vie, il meurt et ne peut plus agir. Quand l'ogre et l'orque sont morts, le combat est terminé.

Ogre : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

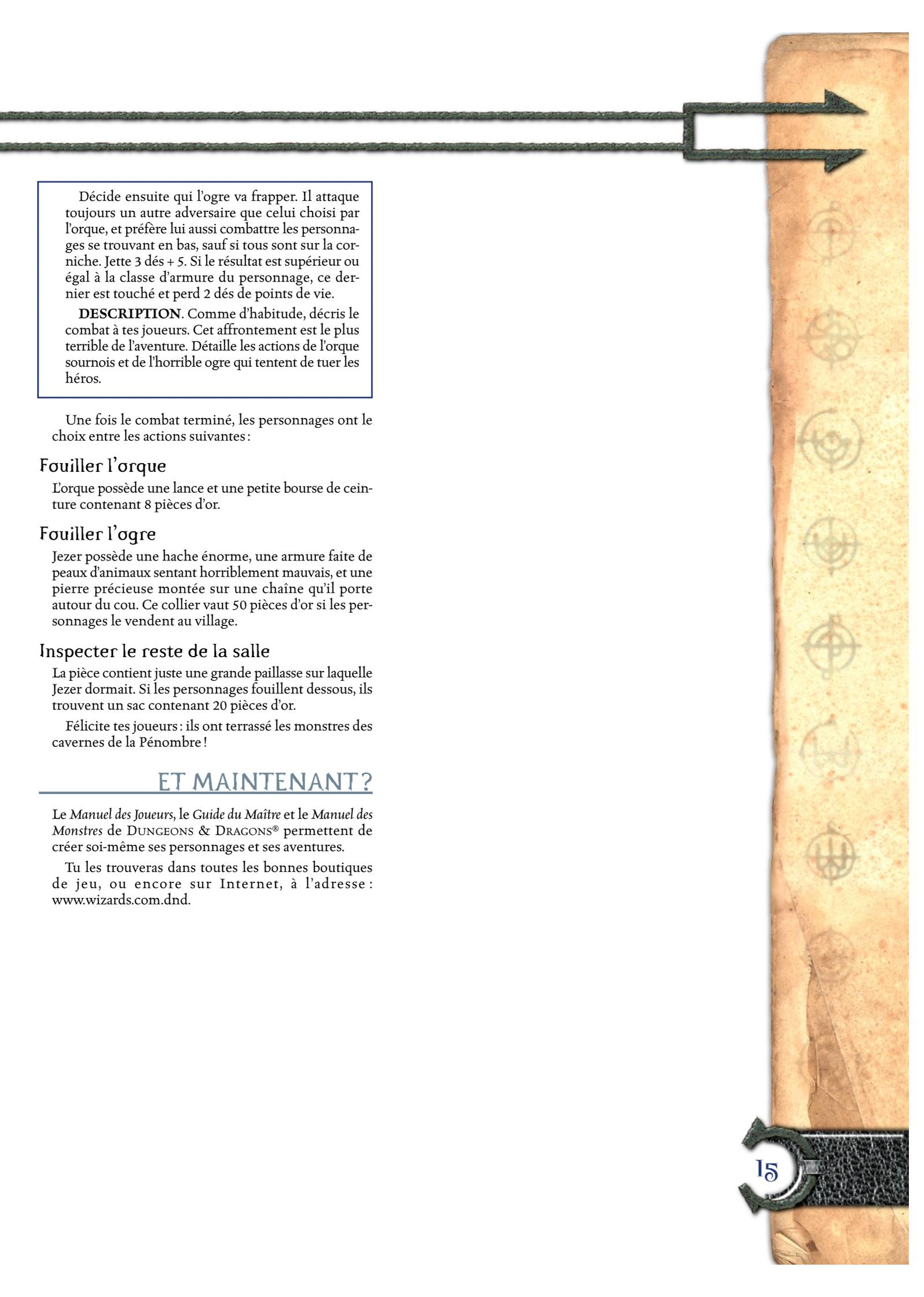
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Orque : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SORTS. Si un héros lance un sort, suis les instructions marquées sur sa feuille de personnage. Jozan et Mialyë peuvent jeter un sort au lieu d'attaquer.

MONSTRES. L'orque et l'ogre agissent après tous les personnages. Choisis le héros que l'orque attaque et jette 3 dés + 1 (l'orque attaque un personnage se trouvant en bas, sauf si tous les héros sont restés sur la corniche). Si le total est supérieur ou égal à la classe d'armure du personnage, celui-ci est touché et perd 1 dé de points de vie. Dis au joueur de cocher le nombre de cercles correspondants sur sa feuille de personnage. Si un personnage perd tous ses points de vie, il meurt et ne peut plus rien faire de l'aventure.



Décide ensuite qui l'ogre va frapper. Il attaque toujours un autre adversaire que celui choisi par l'orque, et préfère lui aussi combattre les personnages se trouvant en bas, sauf si tous sont sur la corniche. Jette 3 dés + 5. Si le résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure du personnage, ce dernier est touché et perd 2 dés de points de vie.

DESCRIPTION. Comme d'habitude, décris le combat à tes joueurs. Cet affrontement est le plus terrible de l'aventure. Détaille les actions de l'orque sournois et de l'horrible ogre qui tentent de tuer les héros.

Une fois le combat terminé, les personnages ont le choix entre les actions suivantes :

Fouiller l'orque

L'orque possède une lance et une petite bourse de ceinture contenant 8 pièces d'or.

Fouiller l'ogre

Jezer possède une hache énorme, une armure faite de peaux d'animaux sentant horriblement mauvais, et une pierre précieuse montée sur une chaîne qu'il porte autour du cou. Ce collier vaut 50 pièces d'or si les personnages le vendent au village.

Inspecter le reste de la salle

La pièce contient juste une grande paille sur laquelle Jezer dormait. Si les personnages fouillent dessous, ils trouvent un sac contenant 20 pièces d'or.

Félicite tes joueurs : ils ont terrassé les monstres des cavernes de la Pénombre !

ET MAINTENANT ?

Le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres* de DUNGEONS & DRAGONS® permettent de créer soi-même ses personnages et ses aventures.

Tu les trouveras dans toutes les bonnes boutiques de jeu, ou encore sur Internet, à l'adresse : www.wizards.com.dnd.

Envie de te retrouver dans la peau d'un autre ?

Les cavernes de la Pénombre n'est que le commencement. Le *Jeu d'aventure* de DUNGEONS & DRAGONS® te proposera plus de héros, plus de sorts et plus d'objets magiques pour affronter les forces du Mal. Les seules limites du jeu sont celles de ton imagination.



Tu trouveras le *Jeu d'aventure* de DUNGEONS & DRAGONS® dans toutes les bonnes boutiques de jeu, ou encore sur Internet, à l'adresse : www.wizards.com/dnd.

FRANCE
Wizards of the Coast, Inc.
BP 103, 94222 Charenton Cedex, France
Tél. : 01 43 96 35 65
Fax : 01 43 96 52 53
E-mail : custserv-fr@wizards.com



B0002181

BUREAUX EUROPÉENS
Wizards of the Coast, Belgique
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgique
+32-70-23-32-77

Dungeons & Dragons et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc.
Les personnages décrits dans ce produit, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc.
Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par St. Martin's Press.
Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux.
Le contenu de ce produit est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.
Ce jeu est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.
Copyright ©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé aux USA.
Venez nous rendre visite sur Internet à l'adresse www.wizards.com