



PLAYER'S GUIDE

VERSION 8.2

WATERDEEP

DRAGON HEIST & DUNGEON OF THE MAD MAGE



Crédits

D&D Organized Play : Christopher Lindsay

D&D Adventurers League Administrators : Bill Benham, Alan Patrick, Travis Woodall,
Lysa Chen, Claire Hoffman, Greg Marks

Date d'effet : 30 Août 2018

Version Française

Traduction : Julien Busson

Relecture : Xavier Devenoges, Benoît Tessier

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

NOTE DES TRADUCTEURS

Ce document a été traduit de l'anglais, et fait appel à des ressources qui ne sont pas encore disponibles en Français. Lorsque des termes ont été officiellement traduits, ils sont alors employés, sinon le terme en anglais est conservé pour des raisons de consistance.

Bien que les traducteurs aient pris soin de retranscrire le texte original avec précision, la version originale anglaise a prééminence en cas de désaccord.

1^{ÈRE} PARTIE. REJOINDRE L'ADVENTURERS LEAGUE

Ce document est un guide vous permettant de créer et faire progresser un personnage de l'Adventurers League. Ces règles sont complétées par la FAQ de l'Adventurers League (également disponible dans le également disponible dans le D&D Adventurers League Players et DM Pack – Version Française).

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

Pour participer à une séance de jeu de la D&D Adventurers League vous aurez besoin d'au moins :

- **Les Règles de Base de D&D.** Ce document PDF est disponible gratuitement sur le site de Wizards of the Coast. Ce document contient toutes les règles de base du jeu.
- **Une fiche de personnage et une feuille de contrôle.** Vous pouvez utiliser la fiche de personnage D&D 5e qui vous convient. Vous devez également tenir à jour une feuille de contrôle à la fin de chaque session de jeu. Vous pouvez trouver ces documents ici : adventurers-league-resources.com.
- **Un numéro DCI (OPTIONEL).** Il s'agit d'un numéro pour le jeu organisé officiel de Wizards of the Coast. Il est possible d'en obtenir auprès d'un organisateur d'événement la première fois que vous jouez ou en ligne sur le site accounts.wizards.com.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Vous devrez en premier lieu créer un personnage pour la D&D Adventurers League. Tous les personnages Adventurers League débutent au niveau 1.

ETAPES 1 & 2 : CHOISIR UNE RACE ET UNE CLASSE

Votre personnage de niveau 1 est créé en sélectionnant parmi toutes les races et options de classes présentes dans le *Player's Handbook*® *Manuel des joueurs - version française* plus **une** autre ressource de la liste ci-dessous (règle « PHB+1 »).

- *Elemental Evil Player's Companion* (EEPC), en VO
- *Sword Coast Adventurer's Guide* (SCAG), en VO
- *Volo's Guide to Monsters* (VGM), en VO
- *Le Guide complet de Xanathar* (XGE)¹
- *Mordenkainen's Tome of Foes* (ToF)², en VO

Les variantes et règles optionnelles suivantes sont autorisées lorsque vous créez votre personnage :

- Variante de Traits Humains (PHB)
- Variantes pour les Demi-Elfes et Tieffélins (SCAG/ToF), VO uniquement
- Option : Human Languages (SCAG)³, VO uniquement
- Blessing of Corellon (ToF)³, VO uniquement

NOTE : Les races de personnage qui confèrent le Vol au 1er niveau, et les options présentées dans d'autres ressources que celles listées ci-dessus (comme le *Dungeon Master's Guide*® *Guide du Maître - version française*, les produits Guild Adept, ou le contenu publié dans les différents articles de l'Unearthed Arcana) ne sont pas autorisés, sans documentation spécifique à la campagne le permettant (p.ex. certificats, etc).

¹XGE inclut aussi le "Turtle Package"

²Chapitres 1 à 5 uniquement

³Ces options ne sont pas assujetties à la règle PHB+1

ETAPE 3 : DÉTERMINER LES CARACTÉRISTIQUES

Vous pouvez déterminer les scores de caractéristiques de votre personnage en utilisant l'une des deux méthodes suivantes :

- Caractéristiques standard (15, 14, 13, 12, 10, 8).
- Personnalisation des valeurs de caractéristiques (présentée dans le PHB).

ETAPE 4 : DÉCRIRE VOTRE PERSONNAGE

Décrivez votre personnage et choisissez un historique.

Historique. Choisissez ou créez un historique en utilisant les ressources ci-dessus, ou tout contenu autorisé dans le *Adventurers League Content Catalogue (ALCC)*. Au cours de vos aventures, vous allez accumuler de la renommée liée à votre historique qui sera le reflet de votre célébrité (ou de votre infamie).

RANG DE RENOMMÉE

Renommée	Niveau req.	Rang	Titre (équivalent VO)
0	1 ^{er}	1	Novice (Novice)
2	3 ^{ème}	2	Célèbre (Notorious)
10	8 ^{ème}	3	Vétéran (Seasoned)
20	13 ^{ème}	4	Héroïque (Heroic)
30	18 ^{ème}	5	Parangon (Paragon)

Alignement. Les personnages mauvais ne sont pas autorisés dans la cadre de la *D&D Adventurers League* sauf si votre personnage est un membre de l'**Alliance des Seigneurs** ou du **Zhentarim**. Ces personnages peuvent être loyal mauvais.

Dieux. Votre personnage peut vénérer un dieu listé dans le tableau des **Déités des Royaumes Oubliés** et des **Déités Non-humaines** du *Player's Handbook* ® *Manuel des joueurs - version française*, ou une déité qui se trouve dans l'un des suppléments mentionnés dans la liste de l'étape 1 & 2 ci-dessus. Les clercs doivent vénérer une déité spécifique, mais ne sont pas limités dans leur choix par les domaines recommandés pour cette déité.

ETAPE 5 : CHOISIR L'ÉQUIPEMENT

Votre équipement et or de départ dépendent de votre classe et de votre historique. Vous ne pouvez pas déterminer aléatoirement votre richesse de départ.

Babioles. Vous commencez le jeu avec une babiole de votre choix provenant de la table du chapitre 5 du *Player's Handbook* ® *Manuel des joueurs - version française*, ou vous pouvez la déterminer aléatoirement.

Équipement. Votre personnage peut acheter ou vendre des composantes de sorts et l'équipement provenant d'un des suppléments listés dans l'étape 1 & 2 de la création de personnage ci-dessus.

ETAPE 6 (OPTIONNEL) : CHOISIR UNE FACTION

Votre personnage peut appartenir à une faction s'il a sélectionné l'aptitude d'historique **Safe Haven** (historique Faction Agent du *Sword Coast Adventurers Guide*).

Les membres d'une faction reçoivent un insigne permettant de les identifier : une broche, un brassard

ou une pièce spéciale. De plus, ils peuvent se reconnaître par d'autres moyens, pièces de vêtements, tatouages, poignées de main spécifiques. Être membre d'une faction peut également donner des récompenses différentes ou additionnelles, basées sur la renommée du personnage.

2ÈME PARTIE. JOUER DANS LE CADRE DE L'ADVENTURERS LEAGUE

Pour jouer une aventure, le niveau de votre personnage **doit** correspondre à la fourchette de niveaux prescrite de l'aventure. Si vous jouez l'aventure d'un **livre relié**, vous pouvez continuer à la jouer, mais si vous jouez une aventure d'un autre livre relié et que le niveau de votre personnage dépasse la fourchette de niveaux prescrite de la première aventure, **vous ne pourrez pas la reprendre**.

RÉCOMPENSES ET ÉQUIPEMENT

En **complétant des objectifs** ou en passant du temps pour **poursuivre les buts fixés par une aventure**, les personnages gagnent des récompenses. Notez vos récompenses sur votre feuille de contrôle.

Points de progression. Pour progresser au niveau suivant, votre personnage doit obtenir un certain nombre de points de progression, en fonction de son palier actuel. Les personnages de l'Adventurers League **n'accumulent** pas de points d'expérience (PX). Les points de progression s'appliquent immédiatement. Si vous avez suffisamment de points de progression pour passer de niveau, ce passage devient effectif lors du prochain repos long, de la prochaine session ou aventure – ce qui arrive en **premier**.

- **Palier 1.** 4 points
- **Paliers 2 à 4.** 8 points

Points de trésor. Vous pouvez utiliser des points de trésor pour acquérir des objets « persistants », des objets de la saison jouée, ainsi que des objets magiques débloqués dans les aventures ou les Quêtes de MD. Ces points peuvent être **dépensés ou conservés** pour plus tard ; il n'y a pas besoin de les allouer lorsque vous les recevez. Cependant, ils ne peuvent être dépensés **que pour** les objets disponibles pour le palier correspondant à l'aventure jouée, ou, dans le cas d'une aventure d'un livre relié, le palier associé au niveau moyen du groupe (Anglais: APL pour Average Party Level) (mais jamais plus que le palier du personnage). Par exemple, les points de trésor gagnés dans une aventure de palier 1 peuvent uniquement être dépensés pour acquérir des objets disponibles pour des personnages de palier 1, alors que les points de trésor de palier 2 peuvent être

dépensés sur tout objet disponible pour des personnages de paliers 1 **ou** 2.

Le coût d'un objet dépend de la table des objets magiques dans laquelle il se trouve. Le coût et la disponibilité d'un objet unique lié à une aventure sera fourni dans le *ALCC*. Une fois qu'un objet débloqué lors d'une aventure est acheté, il n'est alors **plus disponible** ; vous devez le débloquent de nouveau si vous voulez pouvoir l'acquérir une nouvelle fois plus tard.

OBJETS MAGIQUES PAR PALIER

Table d'OM	Disponible aux paliers	Coût en points
A	1-4	8
B	1-4	8
C	1-4	8
D	2-4	16
E	3-4	16
F	1-4	16
G	2-4	20
H	3-4	20
I	3-4	24

EQUIPEMENT

Votre personnage peut acheter et vendre de l'équipement en utilisant les règles disponibles dans le *Player's Handbook* ® *Manuel des joueurs - version française*. **Entre deux sessions**, votre personnage peut acheter de l'équipement dans les ouvrages listés dans l'étape 1 & 2 de la création de personnage ci-dessus. Certaines aventures peuvent imposer des limitations sur l'achat **pendant la partie**.

Les récompenses et l'équipement ne peuvent pas être cédés à un autre personnage, excepté dans les cas suivants :

- Vous pouvez **prêter** de l'équipement ou des objets magiques à un autre personnage présent à la table de jeu. Les objets sont retournés à leur propriétaire à la fin de la session, à moins d'avoir été consommé (par exemple, une potion).
- Les objets magiques permanents peuvent être **échangés** (voir ci-dessous)
- Les personnages peuvent choisir de **partager** les coûts associés à des services rendus par des PNJ entre eux durant une aventure.

ACHETER DES POTIONS ET DES PARCHEMINS

De la même manière, votre personnage peut acquérir des potions et des parchemins en utilisant les tables ci-dessous. Le coût des parchemins ne comprend pas le coût des composantes éventuelles – que ces dernières soit consommées ou non.

POTIONS À LA VENTE

Potion de...	Coût	Potion de ...	Coût
Soins	25 po	Respiration aquatique	100 po
Escalade	75 po	Soins supérieurs	500 po
Amitié avec les animaux	100 po	Soins suprêmes	5.000 po
Soins majeurs	100 po	Invisibilité	5.000 po

PARCHEMINS DE SORTS À LA VENTE

Niveau du sort	Coût	Niveau du sort	Coût
Tour de magie	25 po	3 ^{ème}	300 po
1 ^{er}	75 po	4 ^{ème}	500 po
2 ^{ème}	150 po	5 ^{ème}	1.000 po

FEUILLE DE CONTRÔLE (LOGSHEET)

En plus de votre fiche de personnage, vous **devez** utiliser une feuille de contrôle pour garder une trace des récompenses accumulées aventure après aventure.

Numéro de session. Notez le numéro de la session. Cela vous permet d'organiser vos feuilles de marque au fur et à mesure que vous les accumulez.

Points de progression et de trésor (Advancement and Treasure Checkpoints). Notez le nombre et le palier des points que vous gagnez à la fin ou entre les sessions..

Périodes d'intermède (Downtime). Votre personnage cumule **5 jours d'intermède** pour chaque tranche de 2 points de progression gagnés. Notez le nombre de jours gagnés ou dépensés à la fin de chaque session (y compris le nombre de jours dépensés pour une activité de long terme, tel qu'un entraînement). Par exemple, si vous dépensez 10 jours pour apprendre la langue Gnome, écrivez "se former : langue Gnome (10) dans la section des notes de votre feuille de contrôle. Vous **ne payez pas** de train de vie lorsque vous utilisez des jours d'intermède.

Objets débloqués. Notez quels objets magiques ou trésors spécifiques (s'il y en a) vous avez débloqué durant la session.

Or. Si votre personnage progresse d'un niveau (ou pour un personnage de niveau 20, après chaque 8 points de progression gagnés), ajoutez les pièces d'or gagnées suivant la table ci-dessous. Cet argent peut être utilisé ou conservé – en notant vos dépenses normalement.

GAIN D'OR

Niveau gagné	Récompense en po	Train de vie
2-4	75 po	Modeste
5-10	150 po	Confortable
11-16	550 po	Riche
17-20	5.500 po	Aristocratique

Renommée. Un personnage gagne **1 point de renommée** pour chaque tranche de 4 points de progression gagnés.

Notes d'aventure. Notez toutes les événements importants qui ont eu lieu durant l'aventure ou les informations dont vous pourriez avoir besoin plus tard à cet endroit : morts, récompenses spéciales (objets/effets relatifs à l'histoire...), objets acquis, passage de niveau...

PÉRIODE D'INTERMÈDE ET TRAIN DE VIE

Votre personnage peut effectuer des activités de période d'intermède **avant, pendant ou après** une session. Vous pouvez utiliser toutes les activités présentées dans le *Player's Handbook* ® *Manuel des joueurs - version française* ainsi que celles décrites ci-dessous ; d'autres activités sont permises si elles sont introduites dans les autres documents de la campagne :

Période d'intermède : Services magiques. Vous pouvez utiliser 1 jour de période d'intermède pour lancer un sort, ou pour qu'un autre personnage (PJ ou PNJ) le fasse. Les sorts lancés durant une session suivent les règles normales (emplacement de sort, composantes matérielles...) et n'entraîne pas de dépense de jours d'intermède, tandis que les sorts lancés par des PNJ requièrent habituellement d'utiliser des jours de période d'intermède ainsi que de l'or ou des points de trésor. Vous ne pouvez recevoir des services magiques **que de** personnages présents à votre table de jeu.

Période d'intermède : Rattraper son retard. "Rattraper son retard" est disponible uniquement aux niveaux 4, 10 et 16. En dépensant des jours d'intermède suivant la table ci-dessous, votre personnage progresse au niveau suivant :

Niveau actuel	Coût en jours d'intermède
4 ^{ème}	25 jours
10 ^{ème}	75 jours
16 ^{ème}	150 jours

Période d'intermède : Copier des sorts. Vous devez utiliser cette activité pour copier des sorts. Pour chaque jour d'intermède dépensé, votre personnage peut passer 8 heures à copier des sorts dans son livre de sort, ou rendre son livre de sort disponible pour que d'autres personnages puissent copier son contenu. Les personnages jouant la même aventure peuvent « échanger » des sorts entre eux grâce à cette activité. Chaque mage possède son « langage » propre pour écrire ses sorts, et, de fait, il ne peut pas bénéficier de l'option Travailler ensemble pour cette activité – même si il est assisté par d'autres

mages. Vous devez effectuer ce genre d'activité en présence du MD.

Période d'intermède : Échanger des objets magiques. Les objets magiques permanents peuvent être échangé **sur la base d'un pour un**, les objets devant avoir la **même rareté** et appartenir à la **même table d'objets magiques** du *Dungeon Master's Guide* ® *Guide du Maître - version française*. Pour recevoir un objet de cette manière, vous devez être d'un **palier suffisant** pour pouvoir acquérir cet objet en utilisant des points de trésor. Les objets qui ne disposent plus de propriétés magiques ne peuvent pas être échangés. Pour réaliser un échange chaque intervenant doit dépenser 15 jours d'intermède. Si l'échange se fait entre des personnages qui jouent la même aventure, le coût en jours est ignoré. Les certificats ne sont pas requis, mais doivent être échangés ou détruits s'il y en a.

En cas de désaccord, le *Dungeon Master's Guide* ® *Guide du Maître - version française* fixe la rareté d'un objet. La rareté d'un objet découvert dans une aventure individuelle est précisée dans cette aventure. Si aucune rareté n'est indiquée par l'aventure, l'objet est considéré comme étant unique.

Une fois l'échange terminé, notez sur votre feuille de contrôle à qui vous avez cédé un objet et quel objets ont été échangés.

Préparer une potion de soin (XGE). Préparer une potion de soins nécessite de posséder du matériel d'herboriste.

Créer un parchemin (XGE). Vous devez connaître ou être capable de préparer un sort avant de l'inscrire sur un parchemin de sort. Le coût de création s'ajoute aux coûts des composantes – qu'elles soient consommées ou non.

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Lorsqu'il gagne un niveau, votre personnage évolue et progresse. Lorsque vous avancez dans votre classe, les règles suivantes s'appliquent :

Progression ralentie. Vous pouvez ralentir la progression de votre personnage. Si vous le faite, votre personnage gagne des **points de progression, de récompense, des jours de période d'intermède et de la renommée** deux fois moins vite. Vous pouvez changer le rythme de progression de votre personnage entre chaque session.

Modifier votre personnage. Vous pouvez choisir de modifier votre personnage avant de jouer votre première aventure en tant que personnage de niveau 5 (niveaux 1 à 4). Vous pouvez changer n'importe quelle statistique de votre personnage à part son nom. Les aspects non chiffrés de votre personnage, tel que

son alignement, son genre, ou ses traits de personnalité peuvent être modifiés **entre chaque session** quel que soit son niveau.

Votre personnage conserve toutes les récompenses et l'équipement acquis jusque-là. Si vous changez la classe de votre personnage ou son historique, il perd l'équipement (ainsi que les gains suite à leur vente, ou les bénéfices associés, tel que des sorts copiés) acquis avec cette classe ou cet historique. De la même manière, si vous changez de faction, vous perdez toute la renommée accumulée auprès de cette faction.

Faire progresser votre personnage. Votre personnage progresse en utilisant les options de race et de classe (ainsi que les règles de multiclassage, les dons, les sorts) disponibles dans le cadre de votre choix d'ouvrages PHB+1. Quand vous gagnez un niveau, utilisez la **valeur fixe de points de vie** indiquée dans la section de votre classe ; vous ne les déterminez pas aléatoirement.

Progression dans votre faction. Si vous gagnez un rang dans la faction de votre personnage, cela devient effectif à la fin de la session.