



# La Foire aux Questions



La Foire aux Questions de Donjons&Dragon est disponible au format flash sur le site <http://www.danddgame.com/>. Elle a été patiemment recopiée par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr). Cett FAQ a été téléchargée sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.0

Warhammer Quest est © Hasbro, 2003.



**1) Quand un héros peut-il utiliser un artéfact ?**

Un artéfact peut être utilisé à n'importe quel moment tant qu'il est "en cours d'utilisation" sur le côté gauche de la carte Héros.

**2) Si un Héros est ramené à la vie, est-ce qu'il repart avec tous ses points de vie et de sort?**

Non. Un Héros qui est ramené à la vie au cours d'une aventure (avec n'importe quel sort de "Restauration Suprême" ou une potion) revient avec 4 points de vie (et 4 points de sorts si c'est un utilisateur de magie).

**3) Est-ce qu'un aventurier peut aller sur une case avec un coffre s'il ne souhaite pas l'ouvrir ?**

Non. Un Héros peut seulement se rendre sur une case avec un coffre s'il a l'intention de l'ouvrir le même tour. Cela occupe donc deux de ses actions lors du même tour (une pour se déplacer jusqu'au coffre, l'autre pour l'ouvrir).

**4) Est-ce qu'un piège devient inoffensif quand il a été trouvé ? Est-ce qu'un piège devient inoffensif quand il a été enclenché ?**

Quand un piège est détecté, un marqueur est placé sur le plateau, mais le piège n'est pas pour autant inoffensif. Il faut avoir désamorcé ou enclenché un piège pour qu'il devienne possible de marcher dessus en toute sécurité.

**5) Est-ce que les arbres et les piliers bloquent les attaques à distance ?**

Oui. Héros et Monstres sont à l'abri des armes de jet si un arbre bloque la ligne de vue des attaquants.

**6) Est-ce que les flèches ou les sorts peuvent faire feu entre deux arbres ou deux piliers placés l'un à côté de l'autre?**

Non. Deux arbres ou deux piliers placés l'un à côté de l'autre forment un solide obstacle.

**7) Est-ce que les Monstres peuvent attaquer deux fois pendant leur tour ?**

Oui. Pendant leur tour, les Monstres peuvent choisir un des options suivantes : attaquer et se déplacer; se déplacer deux fois; attaquer deux fois; ne se déplacer qu'une seule fois; n'attaquer qu'une seule fois; ne pas attaquer ni se déplacer.

**8) Est-ce qu'un personnage peut tirer avec une arme de jet sur un personnage placé sur une case en diagonale juste à côté de lui ?**

Oui. Seules les cases directement devant, derrière, à gauche et à droite d'un personnage sont considérées comme étant "à côté" de lui. Si les armes de jet ne peuvent pas être utilisées sur les cibles de ces cases-là, elles peuvent néanmoins être utilisées sur les cases en diagonale situées juste à côté du tireur.

**9) Est-ce que les armes de jet peuvent faire feu au dessus d'un coffre ?**

Oui. Bien qu'un coffre ne permette pas de rester ou de passer sur la case qu'il occupe, il ne gêne pas les armes de jet.

**10) Est ce qu'un Héros peut attaquer la vase avec une arme de jet ?**

Oui. Une créature de vase peut être touchée par les armes de jet comme tous les autres monstres.

**11) Est-ce que la vase peut dissoudre un sort ?**

Non. Les créatures de vase ne peuvent dissoudre que les armes.

**12) Est-ce que les non-magiciens peuvent transporter des sortilèges ?**

Oui. Par exemple, Regdar et Lidda peuvent prendre et transporter des sortilèges, bien qu'ils ne soient pas en mesure de les utiliser. Les sorts doivent d'abord être donnés à un utilisateur de magie avant de pouvoir être lancés.

**13) Est-ce que Jozan peut se soigner lui-même ?**

Oui. Il serait difficile de terminer un bon nombre d'aventures si Jozan ne pouvait pas se soigner seul. Ses talents de guérisseur sont une ressource précieuse pour le groupe de Héros et vous devriez essayer de faire en sorte que Jozan reste en vie. Cela nécessite une action pour que Jozan se soigne lui-même, au coût de 1 point de sort par point de vie récupéré.

**14) Est-ce que les Monstres peuvent ouvrir les portes ?**

Non. Seuls les Héros peuvent ouvrir les portes.

**15) Une fois qu'une porte a été ouverte, est ce qu'un Héros peut la fermer à nouveau ?**

Non. Généralement, quand une porte a été ouverte, elle est retirée pour le restant de l'aventure. Certaines portes peuvent être refermées si quelque chose d'autre les déclenche au cours de l'aventure, mais un Héros ne peut pas choisir de fermer une porte.

**16) Si un Héros alors qu'il transporte une clé, est-ce que cette clé est perdue et que l'aventure est terminée ?**

Non. Les clés sont transportées par le groupe de Héros, non pas par un seul. Une fois que la clé a été trouvée, n'importe quel Héros survivant a accès à la clé pour le restant de l'aventure.

**17) Est-ce que les Héros peuvent accomplir la même action deux fois dans le même tour ?**

Oui. Par exemple, ils peuvent décider d'attaquer deux fois, de se déplacer deux fois, de chercher des pièges deux fois. Toute action peut être répétée.

**18) Si le résultat d'un dé pour la recherche d'un piège est un échec, est-ce que le Héros peut recommencer une recherche le même tour ?**

Chaque piège recherché nécessite une action (FAUX : chaque tentative de détection de pièges nécessite une action). Si un Héros échoue lors de son jet de dé pour déceler un piège lors de la première action de son tour, il peut chercher à nouveau lors de sa deuxième action.

**19) Si un Héros meurt, faut-il répartir moins de cartes d'initiative ?**

Non. Distribuez toujours une carte d'initiative à chaque personnage, même s'il est mort. Ainsi, si un Héros est ramené à la vie, il pourra revenir en jeu à son tour.

**20) Est-ce qu'il faut avoir vaincu tous les monstres et ouvert tous les coffres pour remporter l'aventure ?**

Non. Chaque aventure a son propre objectif. Certaines peuvent nécessiter de détruire tous les monstres ou d'ouvrir tous les coffres, mais d'autres peuvent être accomplies même s'il reste des Monstres vivants ou des coffres fermés. L'aventure se termine aussitôt que l'objectif a été atteint.

**21) Si quelque chose affecte toutes les choses "vivantes", est-ce que cela affecte aussi les Morts-Vivants ?**

Non. Les Morts-Vivants ne sont pas considérés comme vivants.

**22) Est-ce que les Héros peuvent avoir plus de points de vie que le chiffre initial correspondant à leur niveau ?**

Non. Le nombre de points de vie ou de points de sort de départ de chaque Héros correspond toujours au maximum de points qu'un Héros peut avoir au cours d'une aventure. Les points de vie et de sort ne pourront pas être augmentés au-delà.

**23) Est-ce que l'équipement qu'un Héros est en train d'utiliser compte pour l'ensemble des équipements qu'il peut transporter ?**

Oui. Le nombre d'équipements qu'un Héros peut transporter inclut ceux qu'il a dans son sac à dos et ceux qui sont "en cours d'utilisation".

**24) Est-ce que les personnages doivent se déplacer obligatoirement de l'ensemble du mouvement qu'ils sont autorisés à faire à chaque tour ?**

Non. Chaque personnage peut bouger du nombre de cases qu'il veut dans la limite du maximum autorisé pour un mouvement lors d'une action. Il peut décider d'utiliser ses deux actions pour se déplacer, ou ne pas bouger du tout.

**25) Pourquoi les cartes d'Initiative ne peuvent-elles pas être révélées avant que le MD n'ait préparé la disposition de la pièce ?**

Le MD ne doit pas voir l'ordre des cartes d'Initiative avant que la pièce n'ait été disposée parce que cela pourrait influencer le positionnement des monstres. Par exemple, le Maître de Donjon pourrait placer tous ses Monstres au niveau de la porte s'il savait qu'ils allaient agir en premier.

**26) Est-ce qu'un même joueur peut contrôler plus d'un Héros au cours du jeu ?**

Oui. Le jeu est adapté pour de 2 à 5 joueurs, mais les quatre Héros doivent jouer l'aventure ensemble s'ils veulent être capable d'en arriver au bout. Un joueur peut contrôler plus d'un Héros, mais il doit traiter chacun d'eux individuellement.

**27) Si j'arrête de jouer, mais que je veux reprendre un autre jour là où j'en étais resté, puis-je conserver mes équipements et mes points pour la prochaine aventure ?**

Oui - c'est la meilleure manière de jouer! Inscrivez les points et les équipements de chaque personnage et redémarrez l'aventure suivante avec eux.

**28) Est-ce qu'un Héros doit ouvrir une porte aussitôt qu'il arrive à côté d'elle ?**

Non. Un Héros peut avancer jusqu'à la case contiguë à une porte et la considérer comme une case normale. S'il lui reste une action, il peut annoncer qu'il souhaite ouvrir la porte et elle s'ouvre alors immédiatement. Cependant si le mouvement qui l'amène à côté de la porte était sa deuxième action, ou s'il décide d'attendre les autres Héros pour se regrouper avant de l'ouvrir, il peut attendre.

**29) Est-ce que les créatures Morts-Vivants peuvent aller à l'extérieur ?**

De nombreux Morts-Vivants peuvent aller à l'extérieur, à l'exception des Spectres, qui sont endommagés par la lumière naturelle.

**30) Un Héros peut-il intervertir un équipement avec un autre de son sac à dos au cours d'un combat ?**

Non. Il faut utiliser une action pour échanger un équipement du sac à dos et le mettre " en cours d'utilisation". Si un Héros fait une Attaque et qu'il échange ensuite un équipement, deux actions auront été utilisées lors de ce tour. L'équipement sera alors prêt à être utilisé au prochain tour.

**31) Est-ce que Lidda peut utiliser son attaque sournoise sur plus d'un Monstre à la fois ?**

Oui. Lidda peut se déplacer au travers d'autant de monstres qu'elle le désire lors d'une action, mais elle ne peut pas terminer son tour à la même place qu'un Monstre.

**32) Pourquoi l'utilisation d'un sort coûte-t-elle un nombre de points de magie différent selon qu'il s'agisse d'un Clerc ou d'un Magicien ?**

Bien que les Mages et les Clercs soient tous les deux utilisateurs de magie, les Clercs sont plus doués pour les sorts de soin, tandis que les Magiciens sont plus compétents pour utiliser les sortilèges d'attaque. Par conséquent, cela coûte moins cher à un Clerc qu'à un Magicien de soigner et réciproquement.

**33) Un Héros ne peut-il boire une potion que lorsque c'est son tour ?**

Non. On peut utiliser une potion à n'importe quel moment.

**34) Comment puis-je connaître le score maximum que je peux obtenir sur les dés pour chaque type d'arme ou de sort ?**

Les cartes représentant des armes ou des sorts montrent les dés qui doivent être lancés lors de leur utilisation. Le nombre d'épées visibles sur ces dés correspond au maximum qu'il est possible d'obtenir en les lançant.

**35) Avec une arme de jet, est-ce que je peux tirer à travers une porte jusque dans une autre pièce ?**

Oui - dans la mesure où la porte n'est pas fermée, les armes de jet et les sorts peuvent être utilisés d'une salle à l'autre. La règle sur "le champ de vision" doit toujours être respectée, comme expliqué en page 9 du Guide du Joueur.

**36) Lorsqu'un Héros perd un équipement spécial nécessaire pour terminer l'aventure, est-ce que l'aventure s'arrête immédiatement ?**

Si un Héros transportant un objet spécialement requis est tué et qu'il ne peut être ramené à la vie, alors l'aventure est terminée et le Maître de Donjon l'emporte. Cependant, Jozan ou la potion d restauration suprême peuvent ramener un Héros à la vie avec tout ce qu'il transportait avec lui au moment de mourir. Dans ce cas, l'aventure peut toujours être réussie.

Une clé est un équipement spécial : on considère qu'elle est conservée par l'ensemble du groupe et ne peut pas être perdue tant qu'un seul Héros reste encore en vie.

**37) Si un Héros est ramené à la vie, est-ce qu'il conserve les équipements qu'il a pu se procurer auparavant ?**

Oui. Un Héros revient à la vie avec exactement le même équipement qu'il transportait au moment de mourir. Il revient avec 4 points de vie (et 4 points de sort si c'est un utilisateur de magie).

**38) Est-ce que tous les Héros doivent atteindre l'objectif pour que l'aventure soit terminée ?**

Non. Il suffit qu'un seul Héros atteigne l'objectif de l'aventure vivant pour que les Héros l'emportent.

**39) Quel jeton le MD doit-il mettre sur le plateau de jeu pour montrer qu'il y a un coffre spécial ?**

Seul le Maître du Donjon sait qu'il y a des coffres spéciaux. Pour les garder secrets, le MD place un jeton de coffre normal sur le plateau à l'endroit où est indiqué le coffre spécial. Quand l'aventurier l'ouvre, le MD révèle qu'il s'agit d'un coffre spécial et donne au Héros l'équipement spécial qu'il contient.

**40) Que doit faire le MD si les Héros découvrent les deux pièges les plus proches mais qu'il y en a un troisième à la même distance ?**

Le maître du Donjon doit révéler deux des pièges de son choix, mais pas le troisième. Les Héros ne peuvent probablement pas s'attendre à cela dans la mesure où ils viennent de trouver deux pièges ! Ils ne penseront peut-être pas qu'il peut y en avoir un troisième juste à côté...

**41) Si un Héros obtient une "main" sur le dé pour chercher les pièges, est-ce que cela signifie que personne d'autre ne peut plus chercher de pièges ailleurs ?**

Non. Un autre Héros capable de chercher les pièges d'une salle peut en faire autant tant qu'il n'a pas obtenu lui aussi le symbole "main" sur son jet de dé.

**42) Est-ce que les Monstres peuvent se déplacer au dessus des cases piégées ?**

Oui. Les Monstres connaissent la localisation des pièges et sont capables de se déplacer prudemment dessus sans révéler leur localisation aux Héros.

**43) Est-ce que les Monstres ne peuvent apparaître que dans la pièce indiquée sur la carte ?**

Oui. Les Monstres ne peuvent apparaître que dans les pièces indiquées, mais leur localisation exacte au sein de cette salle est choisie par le Maître du Donjon. Les Monstres pourront ensuite se déplacer en dehors de leur pièce de départ à travers une porte ouverte.

**44) Pourquoi est-ce que certains pièges indiqués sur la carte ne sont pas de la même couleur que les autres ?**

Il y a différents types de pièges, indiqués par différentes couleurs sur la carte. Chaque aventure peut utiliser jusqu'à 3 types de pièges différents, et le MD peut voir de quel type de piège il s'agit en regardant sur la carte utilisée pour cette aventure. Quelle que soit la couleur du piège, les mêmes jetons de piège sont utilisés sur le plateau de jeu.

**45) Est-ce que les Monstres peuvent transporter des équipements ?**

Non. Les Monstres peuvent simplement utiliser les armes indiquées sur leur carte et ne peuvent pas transporter d'autres équipements.

**46) Est-ce qu'un Monstre peut rester sur un coffre ?**

Non. Les Monstres ne sont pas autorisés à rester sur les coffres ou à se déplacer au travers.

**47) Est-ce que les Morts-Vivants perdents des points de vie lorsqu'ils sont repoussés ?**

Non. Renvoyer un Mort-Vivant lui fait passer un tour, mais il ne reçoit aucun point de dégât.

**48) Pourquoi est-il préférable de jouer les aventures dans l'ordre indiqué ?**

Les premières aventures du guide permettent aux Héros et au Maître de Donjon de se familiariser avec le fonctionnement du jeu. Elles permettent aussi aux aventuriers de récupérer des équipements qui pourront se révéler utiles plus tard. Les Héros trouveront certaines aventures très difficiles à accomplir sans certaines armes, certains sorts ou certains artefacts qu'ils auraient pu récupérer plus tôt.

**49) A quoi servent les pièces grisées indiquées sur la carte de Donjon ?**

Les pièces grisées ne sont pas utilisées dans l'aventure où elles sont indiquées.

**50) Comment le MD peut-il savoir quels Monstres correspondent aux symboles sur la carte de Donjon ?**

Tous les symboles de monstres et la figurine qui va avec sont indiqués au dos de la couverture du Guide du maître de Donjon, afin de pouvoir être consultés rapidement en cours de jeu.