



Le livre de règles

Vint un temps où les véritables héros disparurent. Seuls des charlatans édentés et des ruffians mal éduqués écumaient la lande et, grâce à des balivernes sur des faits héroïques supposés, déléstaient les gens de leur argent, gagné à la sueur de leur front. Lorsque le roi eut vent de cela, une fureur s'empara de lui qui fit pratiquement tomber les bijoux de sa plus belle couronne du dimanche. Cette disparition des héros était intolérable. Ainsi, il décida d'envoyer ses fidèles éclaireurs trouver les plus dangereux donjons du royaume. Il fit ensuite saisir tous les héros autoproclamés pour qu'ils comparaissent devant lui. Puis, il fit jeter ces crapules dans les donjons en petits groupes. Là, ils devraient prouver leur bravoure de héros ou leurs corps pourrissants fertiliseraient les champignons. Vous serez sûrement surpris d'apprendre que vous êtes un de ces "héros". Oups ! Ça signifie qu'il vous faut combattre... ou servir d'engrais.

Dungeon Fighter est un jeu qui combine dextérité, aventure et une bonne dose d'humour, dans lequel chaque joueur représente un héros (ou quelque chose d'approchant, vous voyez l'idée). Vous allez explorer un donjon avec votre groupe et faire face aux bordes de monstres grotesques (et le plus souvent légèrement cinglés) qui infestent ses salles. Forgé sur les feux du désespoir, le groupe de héros devra faire preuve d'un savant cocktail de talent et de courage pour progresser dans le donjon, jusqu'à leur affrontement ultime avec le terrible Boss de Fin.

Contenu



1 PLATEAU CIBLE EN QUATRE PARTIES



3 DÉES HÉROS COLORÉS



9 DÉES BONUS BLANCS



30 PIÈCES D'OR



6 JETONS SANTÉ NOIRS (FIGURINES) POUR LES HÉROS



1 JETON SANTÉ ROUGE (POUR LES MONSTRES)



9 FICHES DE HÉROS



1 TABLEAU DE POINTS DE VIE DES MONSTRES



6 PLATEAUX PLAN DU DONJON DONT :

- 2 PLATEAUX DÉBUT DU DONJON (BORD MARRON) RECTO-VERSO



- 4 PLATEAUX FIN DU DONJON (BORD GRIS) AVEC
1 DÉBUT DU DONJON AU DOS (BORD MARRON)



1 JETON GROUPE DE HÉROS



1 JETON CHEF DU GROUPE
(AVEC UN CÔTÉ VAINCU ET UN CÔTÉ INVAINCU)



1 JETON TRÉSOR



5 JETONS POUVOIR SPÉCIAL



14 JETONS CICATRICE



DES ÉLÉMENTS POUR UNE TOUR DE 6 ÉTAGES



4 CARTES BOSS DE FIN



53 CARTES ÉQUIPEMENT



53 CARTES MONSTRE

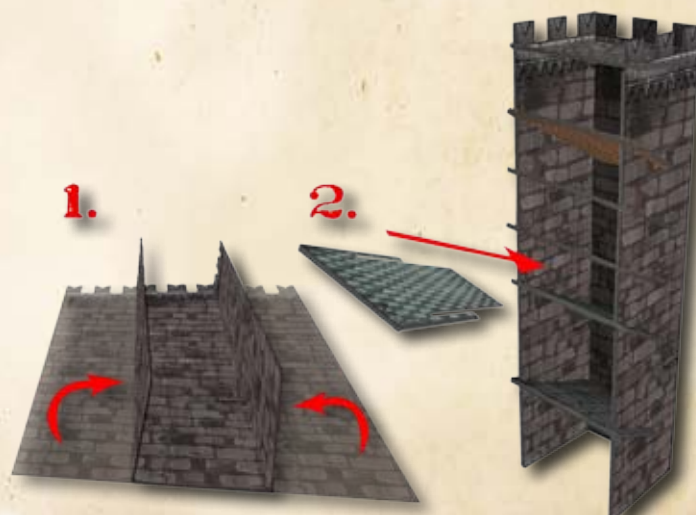
De la Jeu

Dans Dungeon Fighter, un groupe de héros pas très malins fonce dans le donjon le plus proche pour dérober moult richesses et artefacts légendaires. Pleins de grâce naturelle, ils se jettent sur les ignobles créatures qui infestent les lieux en espérant les vaincre pour faire face au Boss de Fin. S'ils arrivent à battre cette monstruosité, ils gagnent la partie. Alors, entrez, pauvres fous... et abandonnez tout espoir. Dungeon Fighter est un jeu coopératif : tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Avant votre première partie

Lorsque vous jouez à Dungeon Fighter pour la toute première fois, vous devez faire les préparatifs suivants. Tout d'abord, détachez les éléments de la tour et tous les jetons en prenant soin de ne pas les abîmer et sans vous blesser. Ensuite, construisez la TOUR. Suivez le schéma ci-dessous pour la construire avec tous les éléments qui la composent. Assurez-vous de ne pas enfermer accidentellement un de vos compagnons dans la tour. Les niveaux ont tous différentes illustrations, et libre à vous de les agencer comme vous voulez. L'étage le plus court devrait être en haut. À moins que vous ne souffriez d'un problème de montage de tour compulsif, vous ne devriez plus avoir à démonter la tour.

CONSTRUCTION DE LA TOUR



Mise en Place

Pour mettre en place une partie de Dungeon Fighter, exécutez les étapes suivantes dans l'ordre. Il y a un exemple de mise en place page 4 :

1. Assemblez le plateau Cible

Assemblez les quatre parties ensemble pour former un grand plateau Cible. Les lettres sur les bords extérieurs sont là pour vous aider à aligner correctement les pièces entre elles. Bien sûr, il est conseillé de placer le plateau sur la table avec la Cible face visible. Cela augmentera considérablement les chances de réussite des attaques de vos Héros. Le plateau est placé à distance égale de chaque joueur.

2. Créer le Donjon

Comme chacun sait, les donjons sont composés de trois niveaux. Les joueurs vont donc piocher trois plateaux Plan du Donjon qu'ils vont devoir traverser. Un plateau Fin du Donjon et 2 plateaux Début du Donjon.

Piochez un des quatre plateaux Fin du Donjon au hasard et placez-le sur la table face Fin du Donjon (grise) visible. Mélangez ensemble tous les plateaux Plan du Donjon restants (Début et Fin). Piochez deux de ces plateaux sans les regarder et placez-les sur la table en vous assurant qu'ils soient tous du côté Début du Donjon (marron). Si un plateau est placé face Fin du Donjon (grise) visible, retournez-le tout simplement.

Placez maintenant les plateaux les uns à la suite des autres en faisant correspondre les flèches de sortie du premier plateau avec celles d'entrée du second, puis les sorties de celui-ci avec les entrées de celui de Fin du Donjon.

Vous avez enfin construit votre Donjon sur trois niveaux. Placez le jeton Groupe de Héros devant la case d'entrée du premier plateau.



Les plateaux piochés sont placés dans l'ordre : les deux plateaux Début du Donjon sont les deux premiers niveaux du Donjon. Le plateau de Fin du Donjon correspond au 3ème niveau.

3. Imboquer le Boss de Fin

Les Héros seraient extrêmement déçus s'ils trouvaient simplement une salle du trésor sans gardien plutôt que d'affronter un terrifiant Boss de Fin. Pour éviter cela, piochez au hasard et face cachée une des 4 cartes Boss de Fin, sans la regarder. Voilà, le Boss de Fin peut maintenant attendre patiemment l'arrivée du Groupe. Il faut beaucoup de patience pour être Boss de Fin, car peu de Héros parviennent jusqu'à lui, dans la mesure où ils sont souvent mis à mal par ses minions zélés.

4. Choisir les Héros

Chaque joueur choisit l'un des Héros (les indécis et les querelleurs peuvent les tirer au hasard) et place la fiche correspondante devant lui, côté « En bonne santé » visible. Chaque Héros reçoit également un jeton Santé qu'il place sur la plus haute case de sa fiche, le IX.

5. Choisir le niveau de difficulté

Selon votre témérité ou votre timidité, vous pouvez choisir un niveau de difficulté élevé ou facile pour votre partie de Dungeon Fighter. Pour cela, séparez les cartes Monstre en différentes piles. Différentes combinaisons de Monstres vont être piochées pour représenter une difficulté plus ou moins élevée. Pour connaître le nombre de Monstres à piocher dans chaque pile, consultez le tableau ci-dessous. Les points de la dernière colonne sont utilisés pour le décompte final.

EXEMPLE : CRÉER LE DONJON

PLATEAU FIN DU DONJON

1. PLATEAU DÉBUT DU DONJON

2. PLATEAU DÉBUT DU DONJON



Les joueurs ont commencé par piocher un plateau Fin du Donjon, puis deux plateaux Début du Donjon.

	I	II	III	IV	Points
Facile	4	4	4	2	5
Normal	3	3	3	5	10
Infernal	2	2	2	8	15



Les Héros jeunes ou inexpérimentés devraient commencer avec un niveau de difficulté facile. Après tout, les donjons sont des endroits dangereux, et tout le monde n'a pas la

carrure pour arpenter les donjons cinq-étoiles du monde. Placez la pile de Monstres de niveau I sur le plus haut étage de la Tour, la pile de niveau II sur l'étage au-dessous, etc.

6. Préparer le reste du matériel

Tous les autres éléments, tels que les Pièces d'Or, les jetons Cicatrice, le jeton Coffre, le tableau de Points de Vie des Monstres et les jetons Pouvoir Spécial sont placés comme sur l'illustration ci-dessous. Les cartes Équipement sont mélangées et placées face cachée dans l'étage le plus bas de la tour.

Pour finir, les Héros reçoivent leur matos... les dés. Les 3 dés colorés représentent l'armement de base du Groupe de Héros et sont appelés dés Héros. Le Groupe reçoit également 2 Pièces d'Or et 1 dé blanc. Ils sont rangés sur le jeton Trésor des Héros. C'est là que les possessions collectives du Groupe de Héros sont entreposées.

7. Désigner un Chef

Un Groupe de Héros sans chef ne peut qu'errer comme âmes en peine. Il existe plusieurs rituels qui permettent de désigner le Chef du Groupe de Héros dans Dungeon Fighter. Vous pouvez élire le joueur qui ressemble le plus à son Héros, ou vous pouvez vous adonner à la noble tradition du pugilat, distribuant coups de poings et coups de pieds pour le titre. Mais si c'est ce que vous choisissez de faire, pensez à le faire assez loin de la table de jeu. Si cela ne fonctionne pas, laissez faire le hasard. De temps à autres, le Chef devra prendre d'importantes décisions concernant le jeu, mais à part ça, il n'est ni plus ni moins qu'un Héros comme les autres. Le Chef sera également le premier joueur lors du premier tour de jeu, et recevra donc les trois dés Héros. Il reçoit également le jeton Chef du Groupe, qu'il place devant lui côté Invaincu visible.

Note : Chef ne veut pas forcément dire premier joueur !



Déroulement du Jeu

Une partie de Dungeon Fighter se joue sur plusieurs tours, chacun composé de 3 phases :

- A) Déplacement
- B) Rencontre et Combat
- C) Fin de Tour

A) Déplacement

Le donjon est constitué de salles reliées par des couloirs. Lors de cette phase, les Héros décident quels couloirs ils empruntent et quelle est la prochaine salle dans laquelle ils vont entrer. Les règles suivantes s'appliquent au déplacement du Groupe de Héros :

- Pour indiquer le déplacement du Groupe dans une salle en particulier, déplacez simplement le jeton Groupe de Héros sur cette salle du Plan du Donjon.
- Le Groupe ne peut se rendre que dans une salle directement liée par un couloir à celle où il se trouve, en suivant la direction de la flèche.
- Le Groupe ne peut JAMAIS aller à contre-sens des flèches.
- Le Groupe va toujours d'une salle à une autre sans s'arrêter dans un couloir.
- Au premier tour, le Groupe entre sur la case d'entrée du donjon, sur le premier plateau du Plan.
- Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur leur prochaine destination, c'est le Chef qui a le dernier mot.
- Si le Groupe quitte la dernière case d'un plateau, il passe sur la première case du plateau suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il atteigne la sortie du plateau Fin du Donjon vers la carte Boss de Fin.
- Après avoir terminé le déplacement, la phase Déplacement est terminée et la phase Rencontre commence.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT



Salles spéciales et leurs effets :



Boutiques

Dans une Boutique, vous pouvez bien entendu faire des courses. Ces salles permettent aux Héros d'acheter de l'Équipement pendant la phase Fin de Tour. Pour déterminer ce qui est disponible dans une Boutique, piochez 3 cartes plus 1 carte par Héros dans la pile Équipement de la Tour et disposez-les face visible. Le Groupe peut alors acheter autant de ces cartes Équipement qu'il le souhaite en payant le montant indiqué avec les Pièces d'Or de leur Trésor. Les cartes sont achetées pour l'ensemble du Groupe, même si chaque carte ne peut être utilisée que par un seul Héros à la fois (cf. page 8-9).

En plus de ces cartes, le Groupe peut acheter des dés Bonus. 1 dé Bonus blanc coûte 2 Pièces d'Or.

Les Héros peuvent également acheter des Soins. Tous les Héros guérissent 1 Dégât pour chaque Pièce d'Or dépensée. Si le Groupe n'arrive pas à se mettre d'accord sur le montant à dépenser, c'est le Chef du Groupe qui décide.



Fontaine de Guérison

Après la phase Rencontre, tous les Héros sont complètement guéris pendant la phase Fin de Tour.



Salles au Trésor

Après la Rencontre de cette salle, le Groupe reçoit la récompense indiquée sur la salle : des Pièces d'Or, des dés Bonus ou de l'Équipement. Si la récompense est de l'Équipement, piochez une carte de la pile Équipement au hasard. C'est le Chef qui décide qui la reçoit.



Salles Périlleuses

Dans ces salles, les Héros doivent combattre les Monstres dans des conditions désavantageuses indiquées par le symbole de la salle. Ces symboles sont décrits en détails page 11.

B) Rencontre et Combat

Après être entré dans une nouvelle salle, le Groupe fait TOUJOURS une Rencontre. Un donjon bien organisé contient un Monstre dans chaque salle pour que, naturellement, chaque nouvelle salle offre un combat à mort.

Le premier joueur pioche une carte Monstre du plus haut étage de la Tour qui contient encore au moins une carte. Au début de la partie, ces Monstres sont de niveau I. Une fois que tous les Monstres de niveau I auront été défaits, la salle suivante abritera un Monstre de niveau II, etc.

Révélez la carte Monstre et placez-la près du tableau de Points de Vie des Monstres. La carte Monstre indique combien le Monstre possède de Points de Vie. Le jeton Santé est placé sur la case correspondante du tableau. Si la carte Monstre indique des Pièces d'Or (or reçu par le Monstre pour s'être occupé des groupes de héros précédents), placez le nombre correspondant sur la carte Monstre.

Vous êtes maintenant prêt à combattre le Monstre.

DÉTAILS D'UNE CARTE MONSTRE



TYPE DE MONSTRE

NOM

POINTS DE VIE

DÉGÂTS

PIÈCES D'OR

CAPACITÉ SPÉCIALE
(HANDICAP POUR CELUI
QUI LE COMBAT)

COMBATTRE UN MONSTRE

Pour combattre, les Héros, en commençant par le premier joueur (qui a les 3 dés Héros de couleurs) puis dans le sens horaire, vont essayer d'infliger des Dégâts au Monstre.

Le premier joueur envoie le premier coup au Monstre. Et il va l'envoyer... avec un dé, qu'est-ce que vous croyez ?!

Il y a trois dés Héros de couleurs, qui sont toujours à disposition du Groupe de Héros au début du combat. Les couleurs correspondent aux Capacités Spéciales décrites sur les fiches des Héros.

Le premier joueur choisit un de ces trois dés, et par là-même la Capacité Spéciale qu'il va pouvoir activer. Choisir la meilleure couleur pour votre coup est de la plus haute importance et devrait faire l'objet d'une concertation avec les autres Héros. Ensuite, le Héros n'a plus qu'à toucher le Monstre. Il prend le dé qu'il a choisi et essaye de le lancer sur la Cible (cf. les règles de lancer de dés ci-contre). Une fois que le dé s'est immobilisé (que ce soit sur la Cible ou ailleurs), ce dé ne peut plus être utilisé lors de ce tour. Le Héros inflige au Monstre des Dégâts équivalents à la zone de la Cible où le dé a atterri (plus les bonus dus aux armes, etc., s'il y en a). Ôtez autant de Points de Vie du tableau de Points de Vie du Monstre.

Coup Fatal : Le centre de la Cible a une valeur de Dégâts de 10. Si vous atteignez le centre et que le symbole Héros est sur la face visible, le Monstre est tué immédiatement. Ceci s'applique également pour le Boss de Fin.

COULEURS DE DÉS ET FICHES DE HÉROS



Règles de lancer de dés :

- Le dé doit rebondir au moins une fois sur la table avant de toucher la Cible !
- Si le dé ne rebondit pas au moins une fois avant de toucher la Cible, le lancer est considéré comme un échec.
- Si le dé tombe dans l'un des trous de la Cible, le lancer est considéré comme un échec. Si le dé touche la table, même un peu, il est considéré comme étant tombé dans le trou.
- Si le dé s'arrête sur l'une des tranches de la Cible, le lancer est considéré comme un échec.
- Si le dé s'arrête hors de la Cible, le lancer est considéré comme un échec.
- Après un échec, le Monstre attaque le Héros. Le Héros qui a obtenu l'échec subit les Dégâts indiqués sur la carte Monstre.
- Le dé est autorisé à rebondir plusieurs fois avant de toucher la Cible.
- Le joueur qui lance peut être assis ou debout, les autres joueurs peuvent s'écarter de lui et le joueur peut lancer de n'importe où autour de la table, sauf lorsqu'une capacité (de salle ou de carte) lui interdit formellement. Les joueurs sont libres d'encourager celui qui lance, mais ils devraient faire attention à l'endroit où ils se trouvent pour ne pas trop attirer l'attention sur eux.
- Si le dé s'arrête sur la Cible (et qu'il a rebondi comme il se doit auparavant), il inflige les Dégâts indiqués sur la section où il a atterri. Si le dé s'arrête sur la ligne séparant deux sections, prenez en compte celle où se trouve la plus grosse partie du dé. Dans le doute, prenez la section de plus faible valeur.
- Si le dé s'arrête avec le symbole Héros sur sa face visible, la Capacité Spéciale de la couleur du dé du Héros est déclenchée.

Les autres joueurs sont autorisés à se lever pour laisser de la place à celui qui lance. Les autres obstacles tels que les choppes de bière peuvent également être déplacés (c'est à dire vidées dans le gosier de quelqu'un avec modération).

À chaque fois qu'un Héros rate la Cible, il subit des Dégâts égaux à la valeur de Dégâts indiquée sur la carte Monstre. Il baisse sa valeur de Santé d'autant de cases. Si le joueur se retrouve à moins de 1 Point de Vie, il décide de s'évanouir et fait semblant d'être mort. Il ne peut plus agir durant ce combat.

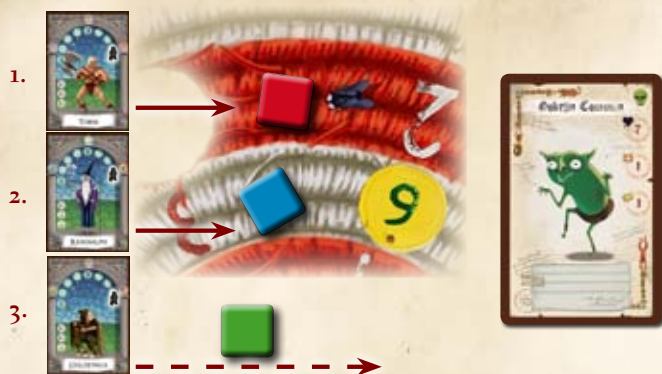
Le joueur suivant dans le sens horaire effectue son tour en choisissant un dé et en le lançant. Après lui, le joueur suivant dans le sens horaire lance le dé Héros restant.

Si les Héros ont fait suffisamment de Dégâts pour réduire les Points de Vie du Monstre à 0, ce dernier mord la poussière. Ce qui signifie que les Héros n'ont plus besoin de lancer de dés sur la pauvre créature.

Dés Bonus blancs

Un dé Bonus blanc peut être utilisé comme un dé de n'importe quelle couleur (les joueurs peuvent choisir après le lancer quelle couleur il représente). Toutefois, chaque dé Bonus n'est utilisable qu'une seule fois. Mais ils sont le seul espoir des Héros lorsqu'ils échouent à tuer un Monstre avec les trois dés Héros.

EXEMPLE DE COMBAT



Exemple: Torm, Randolph et Goldfinga traversent le donjon à grands coups d'épée. Ils viennent de tomber sur un Gobelin Commun. Il a 7 Points de Vie et inflige 1 Dégât. Il transporte également 1 Pièce d'Or.

Torm attaque le premier et, en bon barbare féroce qu'il est, choisit le dé rouge. Il le lance en le faisant rebondir une fois sur la table. Le dé s'arrête sur la section 2, mais sans symbole Héros visible. Torm inflige donc 2 Dégâts. Rien d'extraordinaire, mais il a au moins touché le Gobelin. Randolph est le suivant. Il lance le dé bleu qu'il parvient à faire atterrir sur la section 3, mais sans symbole de Héros non plus. Il inflige 3 Dégâts. Goldfinga doit maintenant finir le Gobelin... il prend le dé vert et le lance... Quel suspense ! Suite au prochain paragraphe d'exemple...

Si les trois dés Héros ont été utilisés et que le Monstre est toujours en vie, le Héros suivant dans le sens horaire joue en choisissant une de ces deux possibilités :

A) Il prend un dé blanc du Trésor des Héros et l'utilise pour attaquer.

ou

B) TOUS les Héros subissent des Dégâts égaux à la valeur de Dégât du Monstre pour libérer de nouveau les trois dés Héros. Le joueur actif choisit un dé et commence son attaque. **Le jeton Chef est alors retourné sur sa face Vaincu.**

Quel que soit son choix (A ou B), le Héros suivant dans le sens horaire joue après lui. Si les dés Héros sont de nouveaux tous utilisés, le Héros suivant dans le sens horaire doit de nouveau choisir entre A et B, et ainsi de suite jusqu'à ce que le Monstre soit défait.

Exemple: Le combat de Torm, Randolph et Goldfinga contre le Gobelin Commun continue. Après les deux lancers réussis de Torm et Randolph, qui ont infligé un total de 5 Dégâts, Goldfinga rate son lancer et subit 1 Dégât du Gobelin. C'est donc de nouveau le tour de Torm. Comme tous les dés Héros ont été utilisés, il doit choisir entre utiliser un dé blanc ou infliger des Dégâts à tous les Héros. Il décide d'utiliser un dé blanc. Avec toute sa fureur de barbare, il le lance et le fait atterrir sur la section 4. Les Points de Vie du Gobelin descendent au-dessous de 1 et il est vaincu. Les Héros sont victorieux, hurra !

Note : Les Dégâts reçus en étant battu par un Monstre ne sont pas évitables. Aucune Capacité Spéciale ne peut prévenir ces Dégâts.

FIN DU COMBAT

Un combat peut se terminer de deux façons :

- Les Héros défont le Monstre
- Le Monstre met tous les Héros K.O.

Le Monstre est défait

Si les Héros ont réussi tous ensemble à infliger suffisamment de Dégâts pour réduire les Points de Vie du Monstre à 0, le Monstre est défait et le Groupe a conquis la salle. Passez à la phase Fin de Tour !

Tous les Héros sont K.O.

Si un Monstre a fait preuve d'excès de zèle et est parvenu à faire s'évanouir tous les Héros, le Groupe a perdu la partie. Leurs carcasses seront dévorées ou – si leur goût ne plaît pas aux habitants du donjon – utilisées comme engrais pour la flore locale. La prochaine fois, s'il souhaite améliorer ses chances de survie, le Groupe pourra jouer à un niveau de difficulté plus bas.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES HÉROS

Une Capacité Spéciale d'un Héros est déclenchée lorsque le dé lancé s'arrête en montrant un symbole Héros sur sa face visible. Certaines capacités requièrent que le dé s'arrête vraiment sur la Cible pour être déclenchées. La capacité déclenchée dépend de la couleur du dé lancé. La règle générale est qu'un symbole de Capacité Spéciale contenant une Cible requiert que le dé s'arrête sur le plateau Cible pour être déclenchée. Toutes les Capacités Spéciales des Héros sont décrites page 10.

Note : Les Capacités Spéciales des Héros fonctionnent également pendant le combat contre le Boss de Fin.

CAPACITÉS SPÉCIALES (ARMES, MONSTRES ET SALLES) PENDANT UN COMBAT

Les armes donnent aux Héros une chance d'infliger plus de Dégâts en réalisant un lancer spécial. Les Héros peuvent choisir quelle(s) arme(s) utiliser à chaque fois qu'ils lancent un dé. Les armes ne sont pas défaussées après utilisation, et peuvent donc être utilisées à plusieurs reprises. Lorsqu'une arme est utilisée, la règle générale qui oblige le dé à rebondir au moins une fois hors de la Cible s'applique toujours.

Un joueur peut utiliser n'importe quel nombre d'armes devant lui pour combiner leurs bonus. Mais utiliser plusieurs armes va l'obliger à combiner ensemble tous les lancers spéciaux.



Exemple: Torm possède le Heaume de Bravoure (lancer en aveugle) et la Souffle du Dragon (lancer tournoyant) et décide

de les utiliser tous les deux. Il ferme ses yeux et fait tourner le dé vers la Cible en espérant réussir à la toucher. S'il y parvient, il ajoutera +5 aux Dégâts normaux indiqués par la position du dé sur la Cible.

Les symboles de ces lancers spéciaux peuvent se trouver sur certains types de Monstres ou de salles. Lorsqu'une salle ou une carte Monstre possède ce symbole de lancer spécial, le Héros doit remplir les conditions de lancer lors du combat concerné (ceci n'apporte aucun bénéfice au Héros, à part de démontrer son talent au lancer de dé dans des conditions difficiles). Les lancers spéciaux requis par des Monstres et des salles se combinent lorsqu'ils sont présents lors d'un même combat.

Exemple: Les Héros combattent un A) Nounours (pichenette) dans une B) Salle Périlleuse qui requiert un lancer avec double rebond, et le Héros veut utiliser son Heaume de Bravoure (lancer en aveugle). Les trois conditions se combinent. Le joueur va donc devoir réaliser une pichenette les yeux fermés et faire rebondir le dé au moins deux fois avant de toucher la Cible. Pas facile, mais pas impossible.



Si deux conditions sont identiques, par exemple une arme et une salle ont le même symbole, la condition n'est ni doublée, ni combinée. Le Héros doit simplement réaliser normalement le lancer spécial et bénéficie tout de même du bonus de l'Arme ou de la Capacité Spéciale.

Important: Lorsque vous combinez les bonus aux Dégâts (en raison de plusieurs armes et/ou d'autres effets), l'ordre normal des opérations s'applique. Pour ceux d'entre vous qui n'écoulaient pas en cours de maths, cela signifie qu'on multiplie avant d'additionner ou de soustraire.

Exemple: Torm le Barbare utilise le dé rouge (x2 lorsqu'il est activé) et le Heaume de Bravoure (+3 avec un tir en aveugle) pour combattre un bon à rien de Gobelin Commun. Il parvient à faire atterrir le dé sur la section 3 de la Cible, face Héros visible, et les yeux fermés, s'il vous plaît ! Il inflige donc $3 \times 2 + 3$ Dégâts. Ça fait un total de 9 Dégâts ! Ce magnifique lancer terrasse le pauvre Gobelin en un seul coup.

C) Fin de Tour

Lorsque le Groupe a conquis une salle, les Héros peuvent se reposer quelques instants sur leurs lauriers, mais ils vont devoir nettoyer les saletés de leur boucherie. Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre de votre choix :

- Les Héros prennent l'or qui les attend sur la carte du Monstre tué et le mettent sur le Trésor des Héros.
- Les Héros qui se sont évanouis sont réveillés et de nouveau prêts à se battre dans la prochaine salle. En raison du traumatisme d'avoir été battus par un Monstre, chaque Héros réveillé reçoit un jeton

Cicatrice qu'il place sur sa fiche de Héros de façon à couvrir une de ses Capacités Spéciales. Cela signifie qu'il ne peut plus utiliser cette Capacité Spéciale ET qu'il a 3 Points de Vie de moins qu'avant. Si un Héros devait recevoir son troisième jeton Cicatrice, il ne peut pas être réveillé et sa fiche de Héros est retournée. Il est « passé au niveau supérieur », celui des « Héros angéliques » et est éliminé de la partie.

- Les Capacités Spéciales déclenchées pendant le combat qui se résolvent pendant la phase Fin de Tour, comme Séduction, sont résolues.
- Les dés blancs utilisés lors du dernier combat sont remis dans la réserve générale (pas dans le Trésor des Héros !).
- Si les Héros ont réussi à tuer le Monstre sans utiliser les trois dés Héros, ils reçoivent un dé Bonus blanc de la réserve pour chaque dé Héros qu'ils n'ont pas utilisé. Par contre, ils ne gagnent pas ces dés Bonus si le jeton Chef est sur sa face Vaincu.
- Si le jeton Chef est sur sa face Vaincu, retournez-le pour que la face Invaincu soit de nouveau visible.
- Le Monstre vaincu est placé dans la pile de défausse, sauf si une Capacité Spéciale indique le contraire.
- Les Héros peuvent échanger entre eux les Équipements qu'ils transportent.
- Si les Héros se trouvent dans une salle spéciale, ils peuvent maintenant utiliser les avantages de cette salle.
- Les 3 dés Héros sont passés au joueur suivant dans le sens horaire qui devient le nouveau premier joueur
- Ceci conclut le tour, et le tour suivant commence avec la phase Déplacement.



EXEMPLE DE PLACEMENT D'UN JETON CICATRICE

Important : les Cicatrices ne peuvent pas être soignées, elles restent sur la fiche de Héros pour toute la partie.

OBJETS MAGIQUES, ARMURES ET, PLUS IMPORTANT ENCORE, ARMES

Comme décrit page 6, vous pouvez acheter toutes sortes d'objets brillants dans les Boutiques (même s'il y a d'autres moyens d'obtenir de l'Équipement, comme Goldfinga ne manquera pas de vous le signaler). Il existe 3 sortes d'Équipement:



ARMES



ARMURES



OBJETS MAGIQUES

Chaque fiche de Héros indique combien d'Équipement de chaque type ce Héros peut porter.

Aucun Héros ne peut transporter plus d'Équipements que ce que lui autorise sa fiche de Héros (ce qui peut parfois être 0).

Si un Héros possède trop d'Équipements, il doit défausser l'Équipement excédentaire ou (si cela arrive pendant la phase Fin de Tour) le passer à un autre Héros.



Exemple: à tout moment, Goldfinga peut porter et utiliser 2 Armes et 1 Objet Magique. Il ne peut pas porter d'Armure.

Certaines cartes Équipement ont un symbole "1x" imprimé dans leur coin en bas à gauche. Ceci indique que cet Équipement ne peut être utilisé qu'une seule fois. Pour contrebalancer cet effet, elles peuvent être utilisées à tout moment.



Combattre le Boss de Fin et gagner la partie (ou pas)

Si les Héros sont parvenus à traverser le Donjon et à vaincre le Monstre de la dernière pièce du plateau Fin du Donjon, leur prochaine rencontre sera face au Boss de Fin.



Retournez la carte Boss de Fin piochée pendant la mise en place du jeu pour révéler l'horrible créature qui garde la dernière salle au trésor. Placez la carte près du tableau de Points de Vie des Monstres et placez le jeton Santé rouge sur le nombre de Points de Vie indiqué sur la carte de Boss de Fin. Les Héros vont maintenant se battre à mort. S'ils parviennent à vaincre le Boss de Fin, ils gagnent la partie.

Le combat contre le Boss de Fin suit les mêmes règles que le combat contre les autres Monstres, à l'exception de ce qui suit : Lorsque tous les dés Héros ont été utilisés, le joueur suivant ne peut pas choisir d'infliger les Dégâts du Boss de Fin à tous les Héros pour récupérer les dés Héros. Il doit utiliser un dé

Bonus. Si les Héros se retrouvent à court de dés Bonus avant que le Boss de Fin soit vaincu, ils perdent la partie.

Si les Héros parviennent à réduire les Points de Vie du Boss de Fin à 0, ils gagnent la partie et partent célébrer leur victoire. De notre point de vue, les poses théâtrales et grandiloquentes autour de la table de jeu ne sont pas simplement tolérées, mais bel et bien encouragées.

Et si les Héros veulent exprimer leur joie en chiffres, ils peuvent utiliser les règles de décompte de points suivantes :

- +X selon le niveau de difficulté choisi au début de la partie
- +1 par joueur
- +2 par dé Bonus encore dans le Trésor du Groupe
- +1 pour chaque lot de 2 Pièces d'Or encore dans le Trésor du Groupe
- +5 si aucun Héros ne s'est évanoui durant l'aventure (i.e. aucun Héros n'a de jeton Cicatrice)
- 1 par jeton Cicatrice dans le Groupe
- 5 par Héros « passé au niveau supérieur » (fiche de Héros retournée).

Après avoir calculé le score de vos Héros de cette façon, vous pouvez déterminer le statut de votre Groupe :

- 0 ou moins : Canards boîteux
- 1 à 5 : Optimistes incompetents
- 6 à 10 : Voyous indisciplinés
- 11 à 15 : Aventuriers novices
- 16 à 20 : Aspirant Héros
- 21 à 25 : Héros moyens
- 26 à 30 : Héros de niveau 20
- 31 à 35 : Lecteurs de manuels épiques
- 36 à 39 : Auteurs de manuels épiques
- 40 et plus : Héroïsme grandiosissime au-delà de la compréhension du commun des mortels

Situations impossibles


Si les Héros se trouvent dans une situation où ils jugent que le lancer requis est impossible, ils peuvent, ensemble, décider de se désister. Alors, disons que, si les Héros pensent qu'ils ne pourront jamais réussir à lancer le dé sous une jambe tout en tournant le dos à la table, tous les Héros perdent 1 Point de Vie de honte, le Monstre est remis sous la pile d'où il vient et un nouveau Monstre est pioché pour la salle en cours (si c'était le dernier Monstre de la pile, piochez simplement dans la pile suivante).


Ceci ne fait pas partie des règles normales et ne devrait être utilisé que dans les cas les plus extrêmes car, après tout, le but inavoué des créateurs de Dungeon Fighter est de vous permettre de surmonter des défis dans des positions ridicules.





Capacités Spéciales


Héros


 **Pluie de Coups** : Si elle est activée, elle double temporairement la vitesse d'attaque du Héros. Le joueur peut immédiatement reprendre le dé qu'il vient de lancer pour le lancer une deuxième fois (en suivant les règles de combat normales). Les résultats des deux lancers sont additionnés ensemble. Elle n'est activée que si le joueur atteint la Cible et ne peut pas être activée deux fois de suite.


 **Dégâts Supplémentaires** : Si elle est activée, ajoutez les Dégâts indiqués à ceux infligés par le lancer. Elle n'est activée que si le joueur atteint la Cible.


 **Dégâts Ciblés** : Si elle est activée, elle inflige 5 Dégâts, quels que soient les Dégâts « normaux » infligés par ce lancer. D'autres bonus peuvent s'y ajouter, s'ils sont applicables. Elle n'est activée que si le joueur atteint la Cible.


 **Intervention Divine** : Si elle est activée, cette capacité transforme le Héros en instrument de son Dieu. Pour chaque point de Dégât infligé au Monstre, un joueur au choix récupère un PV. On attend du Héros qui active cette capacité qu'il fasse bruyamment et de façon exubérante l'éloge de son ou ses Dieu(x). Elle n'est activée que si le joueur atteint la Cible.


 **Furie Aveugle** : Si elle est activée, cette capacité transforme le personnage en machine de guerre insensible aux Dégâts des attaques portées contre lui. Le joueur peut choisir de perdre 1 PV (en se coupant un lobe d'oreille) pour doubler les Dégâts infligés avec ce lancer. Elle n'est activée que si le joueur atteint la Cible.


 **Guérison de Masse** : Si elle est activée, tous les Héros récupèrent le nombre de PV indiqués. Elle est également activée si le joueur rate la Cible.

 **Cible Vivante** : Si elle est activée, elle transforme le Monstre en cible lumineuse pour tous les Héros. Placez un jeton Cible sur le Monstre. Tous les joueurs infligent +1 Dégât au Monstre lumineux jusqu'à la fin du tour. Reprenez le jeton pendant la phase Fin de Tour. Elle est également activée si le joueur rate la Cible.

 **Larcin** : Si elle est activée, elle permet à votre personnage de réaliser un chapardage spectaculaire contre le Monstre que vous combattez. Pour chaque activation, le Groupe gagne une Carte Équipement qui sera piochée au hasard pendant la phase Fin de Tour. Elle est également activée si le joueur rate la Cible.

 **Métamorphose** : Si elle est activée, elle transforme le Monstre que vous combattez en crapaud. Placez le jeton Crapaud sur le Monstre. Les Dégâts infligés par le Monstre sont réduits de 2 jusqu'à la fin du combat. (Ceci ne s'applique pas aux Dégâts infligés par le Monstre à tous les joueurs lorsqu'ils récupèrent les 3 dés Héros). Retirez le jeton pendant la phase Fin de Tour. Elle est également activée si le joueur rate la Cible.

 **Ennemi Juré** : Si elle est activée, cette capacité donne des bonus contre certains types de Monstres (indiqués par le symbole Monstre sur la fiche de Héros). À chaque fois que le Héros active cette capacité contre un Monstre correspondant (avec le même symbole), il inflige plus de Dégâts (généralement +4). Elle est également activée si le joueur rate la Cible (même si le tir est raté, les Dégâts bonus de la Capacité sont infligés).

 **Relance** : Le joueur peut immédiatement reprendre le dé qu'il vient de lancer pour le relancer. On ne tient pas compte du premier résultat du dé. Elle peut être (et le sera probablement) activée si le joueur rate la Cible.



Pas de Dégâts : Si elle est activée, le Héros ne subit pas de Dégâts s'il a raté la Cible.



Pickpocket : Le joueur vole 2 Pièces d'Or et les mets dans le Trésor. Elle est également activée si le joueur rate la Cible.



Séduction : Si elle est activée, placez le jeton Charme sur le Monstre. Le jeton Charme est retiré de la carte pendant la phase Fin de Tour. Si le Monstre est vaincu, il tombe passionnément amoureux du Héros qui l'a séduit. Celui-ci prend la carte Monstre et l'ajoute à son Équipement (elle ne compte pas dans la limite de cartes Équipement qu'un Héros peut posséder). À tout moment après avoir lancé un dé, le joueur peut défausser définitivement un Monstre séduit pour ajouter les Dégâts maximum du Monstre à ceux qu'il a infligés à ce tour. Elle est également activée si le joueur rate la Cible. Un joueur peut séduire plus d'un Monstre !



Bière : Si elle est activée, placez le jeton Bière sur n'importe quelle fiche de Héros. Le Héros équipé du jeton Bière ne reçoit plus de Dégâts pour le reste du combat. Si elle est de nouveau activée, le jeton Bière peut être déplacé sur un Héros différent. C'est alors ce Héros qui ne reçoit plus de Dégâts pour le reste du combat. (Ceci ne s'applique pas aux Dégâts infligés par le Monstre à tous les joueurs lorsqu'ils récupèrent les 3 dés Héros). Le jeton Bière est retiré pendant la phase Fin de Tour. Elle est également activée si le joueur rate la Cible.



La Ritournelle des Héros : Si elle est activée, le Monstre perd sa Capacité Spéciale jusqu'à la fin du combat à condition que le Groupe paye 1 Or (les bardes ne travaillent pas pour rien, après tout). Elle est également activée si le joueur rate la Cible.

Armures et Objets Magiques

Si un joueur utilise un Objet Magique ou une Armure, il en retire un avantage immédiat. Tous les Objets Magiques doivent être défaussés après utilisation. Ceci est indiqué par le symbole "x1" dans le coin en bas à gauche. Les Armures doivent parfois être défaussées, mais pas toujours.



Soigner un Héros : Le joueur soigne n'importe quel Héros (même lui) du nombre de Points de Vie indiqué.



Soigner tous les Héros : Le joueur soigne tous les Héros du nombre de Points de Vie indiqué.



Relance : Le joueur peut immédiatement reprendre le dé qu'il vient de lancer pour le relancer. On ne tient pas compte du premier résultat du dé. Elle peut être (et le sera probablement) activée si le joueur rate la Cible.



Dégâts Supplémentaires : Si elle est activée, ajoutez les Dégâts indiqués à ceux infligés par le lancer. Elle n'est activée que si le joueur atteint la Cible.



Pas de Dégâts : Si le joueur rate la Cible, il peut défausser cette carte. S'il le fait, il ne subit aucun Dégât. Ceci ne s'applique pas aux Dégâts infligés par le Monstre à tous les joueurs lorsqu'ils récupèrent les 3 dés Héros (défaite).




Riposte : Si le joueur reçoit des Dégâts, il inflige le même montant de Dégâts au Monstre (ceci ne s'applique pas en cas de défaite du Groupe).





Dégâts réduits : Si le joueur rate la Cible, il subit "X" points de Dégâts de moins (ceci ne s'applique pas en cas de défaite du Groupe). Ceci ne s'applique pas aux Dégâts infligés par le Monstre à tous les joueurs lorsqu'ils récupèrent les 3 dés Héros.


Armes (et Salles et Monstres)


Note : Quelque soit la capacité, le dé doit tout de même rebondir une fois hors de la Cible avant d'arriver sur la Cible pour que le tir soit réussi.


 **Tir en Bande :** Le joueur place la boîte de jeu ou une fiche de Héros à la verticale sur la table à l'endroit de son choix. Il lance ensuite le dé. Le dé doit toucher l'objet ainsi placé avant d'arriver sur la Cible.


 **Pichenette :** Le joueur place le dé sur le dos de sa main, puis le lance vers la Cible en faisant une pichenette avec son autre main.


 **Soufflé :** Le joueur place le dé sur sa main et souffle dessus pour l'envoyer vers la Cible.


 **Sous la Jambe :** Le joueur lance le dé en faisant passer la main avec laquelle il lance sous une de ses jambes.


 **En Aveugle :** Le joueur lance le dé avec les yeux fermés.


 **Double Rebond :** Le dé doit rebondir au moins deux fois hors de la Cible avant de la toucher.


 **Sur le Coude :** Le joueur place le dé sur son coude pour le lancer vers la Cible.


 **Lancer de la Foi :** Le joueur tient le dé entre les paumes de ses deux mains, comme s'il priait. Il ouvre ensuite ses mains pour lancer le dé vers la Cible.


 **Mauvaise Main :** Le joueur lance le dé avec sa "mauvaise main" (la main avec laquelle il n'écrit pas).


 **Emprunt :** Le joueur place le dé sur la paume de la main du joueur à sa gauche. Il lance le dé en bougeant la main de l'autre joueur.


 **Par-dessus une carte :** Le joueur tient une carte verticalement, le côté le plus long touchant la table. Avec son autre main, il lance le dé pour le faire rebondir entre lui et la carte. Le dé doit passer par-dessus la carte pour toucher la Cible.

 **Catapulte :** Le joueur place une carte sur le bord de la table en la faisant dépasser du bord. Il place le dé sur la carte, puis plie la carte avant de la relâcher pour qu'elle envoie le dé vers la Cible.

 **Tête :** Le joueur lance le dé en l'air et le fait rebondir sur sa tête avant qu'il ne touche la table.

 **Lancer Toupie :** Le joueur lance le dé en le faisant tourner comme une toupie, avant qu'il ne touche la Cible.

 **Sur le Nez :** Le joueur place le dé sur son nez pour le lancer vers la Cible.

 **De Dos :** Le joueur se tient debout dos à la table et lance le dé (il peut pivoter des hanches et/ou du cou pour regarder la Cible).



Smash : Le joueur lance le dé en l'air, puis le frappe vers la table avec sa main.



Assis : Le joueur s'assied sur le sol et lance le dé. Quelle que soit sa taille, il doit garder les yeux sous le niveau de la table.



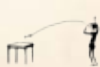
Saut : Le joueur saute en l'air et lance le dé avant de retoucher le sol.



Sous la Table : Le joueur lance le dé en gardant sa main sous le niveau de la table.



Danse : Le joueur saute et fait un tour sur lui-même pour terminer face à la Cible. Le joueur doit lancer au moment où il atterrit.



De Loin : Le joueur se lève et recule d'un pas de la table. Il lance ensuite le dé normalement.

Monstres

Certains Monstres obligent les joueurs à faire des lancers spéciaux pour pouvoir leur infliger des Dégâts (les Monstres qui ont un symbole de lancer spécial sur leur carte) ; d'autres Monstres ont d'autres types de Capacités Spéciales :



Détruire un Équipement après un échec : Si le joueur manque la Cible, il doit défausser une carte Équipement de son choix. Si le joueur ne possède pas d'Équipement, rien ne se passe.



Guérison après un échec : Si le joueur manque la Cible, le Monstre récupère « X » PV.



Petite Cible : Les dés qui terminent sur la "zone 1" de la Cible sont considérés comme des échecs.



Perte d'Or après un échec : Si le joueur manque la Cible, il doit défausser 1 Pièce d'Or du Trésor. S'il n'y a pas de Pièce d'Or dans le Trésor, rien ne se passe.



Aucun dé vert, rouge ou bleu ne peut être utilisé pendant le combat. Ceci s'applique dès le début du combat.



Échec Critique : Si le joueur manque la Cible, tous les joueurs subissent les Dégâts du Monstre.



Horde : Peu importe l'endroit où s'arrête le dé sur la Cible, les Dégâts sont toujours de 1. Les effets des Capacités Spéciales des Héros ou de l'Équipement s'appliquent tout de même.

Crédits

Conception : Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino and Lorenzo Tucci Sorentino

Illustrations et Graphismes : Giulia Ghigni

Responsable de production : Heiko Eller & Harald Bilz

Édition et mise en page : Lorenzo Silva and Heiko Eller

Mise en page : Heiko Eller and Helena Göres

Corrections : Carsten-Dirk Jost

Avec l'aide de : Stephan Roths Schuh

Remerciements spéciaux à : Helena Göres, à tous les joueurs du Heidelberger Burgevents Stahleck 2010 et 2011, à Cliquenabend et à Michael Kröhnert.

Traduction : Nicolas Doguet

Adaptation : IELLO

IELLO

309 BOULEVARD DES TECHNOLOGIES 54710 LUDRES FRANCE

WWW.IELLO.INFO

CONTACT@IELLO.FR

© 2011 HEIDELBERGER SPIELVERLAG ET CRANIO CRÉATION

© 2012 IELLO POUR L'ÉDITION FRANÇAISE

Vous aimez les monstres, les dés et la bagarre ?
Vous adorerez King of Tokyo !



Heidelberger
Spieleverlag

