



The logo is set within a dark, metallic, semi-circular frame. At the top of the frame, two white bones are crossed. In the center, a red and white target is visible. Below the target, the text "DUNGEON FIGHTER" is written in a bold, white, serif font with a black outline. The letters are slightly shadowed, giving them a 3D appearance as if they are floating or attached to the frame. A small trademark symbol (TM) is located at the end of the word "FIGHTER".

DUNGEON FIGHTER™

DEUXIÈME ÉDITION

Fut un temps où il n'y avait plus de véritables héros...

L'exploration de donjons était devenue l'activité quotidienne de tous les voyous édentés et des charlatans analphabètes qui parcouraient les terres désolées de l'Outre-Milieu, essayant par tous les moyens de gagner leur pitance, de payer leurs dettes... ou simplement d'amasser suffisamment de pièces pour pouvoir à nouveau hanter la taverne du coin.

Certains d'entre eux ont survécu assez longtemps pour devenir de puissants guerriers, acquérant ainsi renommée, respect et gloire. Mais la plupart n'ont pas eu cette chance. Ils se sont battus ; ils ont échoué. Ils se sont battus plus féroce^{ment} encore ; ils ont échoué de plus belle. Il ne reste d'eux que leurs cadavres, ajoutant certes un léger cachet aux salles du maître des lieux... mais ne résolvant guère notre problème de donjon.

Avec le temps, de nouvelles salles de malheur ont fait leur apparition, accueillant toujours davantage de créatures maléfiques menaçant villages et royaumes, et semant le chaos sur nos terres. Pour ceux qui souhaitent devenir ~ ou prétendent être ~ des héros, il est temps, une fois de plus, de poser les chopes et d'endosser le rôle de... combattants du donjon !



DUNGEON FIGHTER

Dungeon Fighter™ est un jeu qui allie dextérité et action à une bonne dose d'humour. Les joueurs endossent le rôle de héros autoproclamés bien décidés à partir ensemble, fièrement, à l'aventure. Chemin faisant, ils explorent le donjon, fouillent ses nombreuses salles, affrontent des hordes infinies de monstres vicieux... le tout en lançant des dés sur une cible avec style et fantaisie.

Forgé dans les flammes de l'insouciance, ce groupe de héros en herbe aura besoin d'un savant mélange de techniques et de courage pour survivre aux dangers du donjon et enfin vaincre le boss final. En seront-ils capables ? Accéderont-ils à la gloire, ou exposeront-ils simplement leur vanité aux yeux du monde ?

Dungeon Fighter™ - Deuxième édition se dote de nouveaux graphismes ainsi que de règles simplifiées et modernisées... Mais ne vous laissez pas distraire par l'éclat de ces nouveaux éléments : le défi est toujours de taille ! Prenez vos dés et préparez-vous à prouver votre valeur face aux dangers de ce périlleux donjon !



MATÉRIEL



1 PLATEAU CIBLE



48 CARTES MONSTRE



48 CARTES ÉQUIPEMENT



21 CARTES DONJON



6 CARTES BOSS



12 DÉES PERSONNALISÉS
(3 DÉES HÉROS COLORÉS +
9 DÉES BONUS BLANCS)



8 FICHES HÉROS



1 JETON MENEUR
1 TUILE COFFRE



6 MARQUEURS SANTÉ DU HÉROS
2 MARQUEURS SANTÉ DU MONSTRE



3 JETONS CAPACITÉ DU HÉROS
(GUEULETON, SORT TEMPOREL,
FLÛTE)



18 JETONS CICATRICE



30 PIÈCES D'OR



1 PISTE SANTÉ DU MONSTRE
1 JETON NIVEAU DE DIFFICULTÉ

BUT DU JEU

Dans *Dungeon Fighter™*, un groupe de héros faibles d'esprit se précipite dans le plus redoutable donjon des environs pour y dérober de grandes richesses et des artefacts légendaires. Avec leur grâce innée, ils se jettent sur les horribles créatures qui peuplent ces lieux espérant les vaincre et finir, enfin, par terrasser le boss final. S'ils parviennent à vaincre cette monstruosité, ils remportent la partie. Alors entrez, pauvres fous, et abandonnez tout espoir...

— MISE EN PLACE —

Avant la partie, procédez à la mise en place du jeu :

1. ASSEMBLER LA CIBLE : Assemblez les 4 plateaux de la Cible. Aidez-vous des lettres situées sur le bord de chaque pièce pour les assembler correctement. Placez ensuite la Cible au centre de la table.

2. CHOISIR DES HÉROS : Chaque joueur choisit ou pioche 1 fiche Héros et la place face visible devant lui. Chaque joueur prend 1 marqueur Santé du héros et le place sur la case tout en haut de la piste Santé de sa fiche Héros (voir page 9 pour plus de détails). Certains héros ont un jeton associé à leur « capacité bleue » : placez ce jeton à côté de leur fiche Héros, face inactive (grise) visible. Rangez dans la boîte les fiches Héros et les jetons non utilisés.

3. FORMER LE PAQUET DONJON : Mélangez toutes les cartes Donjon et posez-les face cachée pour former le paquet Donjon.

4. FORMER LE PAQUET ÉCHOPPE : Mélangez toutes les cartes Équipement et posez-les face cachée pour former le paquet Échoppe.

5. FORMER LE PAQUET MONSTRE : Séparez les cartes Monstre en piles selon le niveau des monstres, indiqué par la couleur et le numéro au dos de leurs cartes, puis mélangez chaque pile séparément. Prenez 3 cartes dans chacune des piles, niveau 1 (orange), niveau 2 (turquoise) et niveau 3 (violet), puis posez-les sur la pile de niveau 4 (gris) en ordre croissant (niveaux les plus faibles sur le dessus) :



6. AJUSTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ : Placez la piste Santé du monstre à côté de la Cible, près des paquets Monstre et Donjon. Placez les 2 marqueurs Santé du monstre sur les cases « 0 » de la piste Santé du monstre. Il est désormais temps pour notre groupe de héros de décider à quel point ils sont courageux... En fonction de la difficulté choisie, placez (ou non) le jeton Niveau de difficulté sur l'un des cœurs illustrés comme suit sur la piste Santé du monstre :

NORMAL	DIFFICILE	INFERNAL
Rangez le jeton dans la boîte. *recommandé pour vos premières parties		

Lorsque vous jouez en mode Difficile ou Infernal, ajoutez la valeur indiquée à la Santé du monstre chaque fois que vous commencez un nouveau combat.

7. CHOISIR UN MENEUR : Un groupe sans meneur va au-devant de gros ennuis! Choisissez (ou déterminez aléatoirement) le joueur qui sera le meneur du groupe. Ce dernier reçoit le jeton Meneur.

Remarque : À la fin de chaque combat remporté, le joueur ayant vaincu le monstre reçoit le jeton Meneur!

8. ATTRIBUER LE BUTIN DE DÉPART :

Héros	Pièces d'or
2	0
3	1
4	2
5	3
6	4

Placez la tuile Coffre à portée de main de tous les joueurs. Placez ensuite 2 dés Bonus blancs dessus ainsi qu'un nombre de pièces d'or déterminé par le nombre de héros, selon le tableau ci-contre. C'est le butin du groupe.

9. FORMER LA RÉSERVE : Placez le reste des pièces d'or à proximité de la Cible, ainsi que les jetons Cicatrice, les cartes Boss final, les dés Bonus restants et les dés colorés. Voir l'illustration de la mise en place à la page suivante.



MISE EN PLACE SPÉCIALE POUR 1 JOUEUR : Lorsqu'il affronte le donjon seul, le joueur doit contrôler 2 héros et suivre toutes les règles de mise en place pour 2 joueurs.

MISE EN PLACE



(mise en place pour 3 joueurs)

5



Une partie de *Dungeon Fighter* se joue en plusieurs manches, comportant 3 phases chacune :



1. Donjon



2. Combat



3. Repos

Progresser dans le donjon peut conduire le groupe jusqu'à des échoppes un peu spéciales !



4. Emplettes

Après avoir visité 3 échoppes, le groupe devrait être prêt à affronter son ultime défi :



5. Boss final

1 • DONJON



1.1 • CHOISIR VOTRE CHEMIN •

À chaque tour, le groupe doit choisir entre deux chemins. Le meneur pioche secrètement les 2 premières cartes du paquet Donjon et en choisit 1 qu'il révèle et résout. Il remet l'autre carte Donjon en dessous du paquet Donjon.

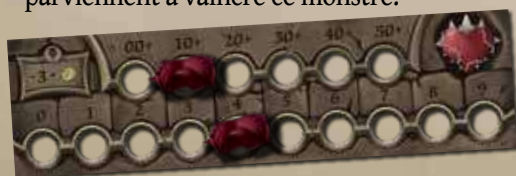
Les symboles Échoppe dans le coin supérieur gauche (A) des cartes Donjon indiquent le nombre d'étapes que le groupe a franchi dans le donjon. Le groupe doit cumuler au moins 10 symboles Échoppe pour atteindre une échoppe, et il doit visiter 3 échoppes pour atteindre le boss final. La plupart des cartes Donjon disposent d'un effet spécial immédiat indiqué dans le coin inférieur gauche (B). Vous trouverez plus d'informations sur ces effets spéciaux en page 16 (*Effets des cartes Donjon*) et en page 18 (*Lancers spécifiques*).



1.2 • RÉVÉLER LE MONSTRE •

Le meneur pioche la première carte Monstre du paquet Monstre et la révèle. Chaque monstre appartient à un type particulier (A) — ce qui peut parfois être bénéfique à certains héros — et inflige un nombre de dégâts défini (B). Il peut aussi disposer d'une capacité spéciale (C), voir page 17.

Pour déterminer les points de vie réels du monstre pour cette rencontre, ajoutez aux points de vie de la carte Monstre (D) les effets spéciaux de la carte Donjon révélée juste avant ainsi que la valeur du jeton Niveau de difficulté. Reportez le nombre de points de vie total sur la piste Santé du monstre, en pensant à ajuster les marqueurs Santé du monstre. Placez sur la carte Monstre le nombre de pièces d'or indiqué (E) : ces pièces seront la récompense du groupe si les héros parviennent à vaincre ce monstre.



REMARQUE : Utilisez les 2 marqueurs Santé du monstre pour comptabiliser les points de vie du monstre : la rangée du haut représente les dizaines, tandis que celle du bas représente les unités. Dans cet exemple, la Gorgone a 14 points de vie.

2 • COMBAT

Au cours de cette phase, les héros affrontent et se battent contre le monstre jusqu'à ce qu'ils remportent ou perdent le combat ! Ils attaquent à tour de rôle à l'aide des dés colorés (rouge, vert et bleu). **Chaque dé ne peut être lancé qu'une seule fois par combat.** Le héros à gauche du meneur est le premier héros actif. Pour attaquer, le héros doit résoudre ces 4 étapes :



2.1 • CHOISIR UN DÉ DISPONIBLE •

Le héros actif **choisit 1 dé coloré parmi ceux disponibles** pour le lancer sur la Cible et tenter d'infliger suffisamment de dégâts au monstre pour le vaincre. Si le groupe a déjà lancé tous les dés colorés lors de ce combat, consultez la section *Pénurie de dés colorés* ci-contre.



2.2 • LANCER LE DÉ •

Le héros actif **lance le dé qu'il a choisi** sur la Cible. Il peut lancer le dé en adoptant n'importe quelle position qu'il trouve confortable (debout, assis, etc.), depuis n'importe où autour de la table. Pour que le lancer soit valide, le dé doit **rebondir au moins une fois sur la table** en dehors de la Cible avant de la toucher et de s'arrêter dessus.



2.3 • VÉRIFIER SI C'EST TOUCHÉ OU RATÉ •

Parfois, le héros frappe le monstre et le touche, d'autres fois il rate son coup ! Consultez le détail de ces actions à la page suivante.

Suite au lancer, le dé peut également indiquer un symbole spécial permettant de déclencher des pouvoirs spéciaux (voir page 9).



2.4 • FIN DU TOUR •

Si le héros a vaincu le monstre, le groupe peut passer à la phase Repos ! (voir page 12)

Si le monstre est toujours vivant, le héros à gauche du héros actif devient le nouveau héros actif et initie un **nouveau tour de combat en reprenant à l'étape 2.1.** S'il reste des dés colorés, ils doivent être transmis au nouveau héros actif.

PÉNURIE DE DÉS COLORÉS

Si le groupe a lancé les 3 dés colorés sans parvenir à vaincre le monstre, le prochain héros actif doit choisir l'une des deux options suivantes :



- **UTILISER 1 DÉ BONUS BLANC DU COFFRE** (voir la section *Dés Bonus blancs*, page 12). Cela permet de continuer à frapper le monstre en suivant les étapes 2.1 à 2.3.



- **RÉCUPÉRER LES 3 DÉS COLORÉS SUR LE PLATEAU.** Ce choix a cependant une conséquence fâcheuse pour l'ensemble du groupe : chaque héros doit subir **autant de dégâts que le niveau du monstre.** Aucune capacité ni carte spéciale ne peut être utilisée pour éviter ces dégâts. Le héros actif poursuit la phase Combat normalement.

À l'exception du combat contre le boss final (voir page 15), il est possible de récupérer les 3 dés colorés plusieurs fois au cours d'un même combat.





TOUCHÉ

Si le dé **rebondit dans la zone de jeu** puis atterrit sur la Cible, le héros inflige au monstre **autant de dégâts que le nombre indiqué sur la section de la Cible** où le dé s'est arrêté (plus les éventuels bonus liés à ses capacités ou équipements). Réduisez d'autant le nombre de points de vie du monstre sur sa piste Santé. **Pour le vaincre, vous devez réduire ses points de vie à 0.** Vous pourrez alors résoudre la phase Repos pour récolter gloire et renommée.

FRONTIÈRES DES SECTIONS

Si le dé s'arrête à la frontière entre deux sections, prenez en compte celle sur laquelle le dé a le plus de coins. En cas de doute, considérez que le dé se trouve sur la section ayant la plus petite valeur.

SYMBOLE SPÉCIAL

Si le résultat du dé est un symbole spécial, suivez les règles décrites à la page suivante dans la section *Activer le symbole du dé*.

COUP PARFAIT

Si le dé s'arrête au centre de la Cible, votre attaque inflige 10 dégâts. *(Même si aucun chiffre ne figure au centre de la Cible, c'est ce qu'il se passe. Faites-moi confiance, j'ai rédigé ces règles quand même ! Pourquoi mentirais-je ?)*

EFFETS SPÉCIAUX

Les effets spéciaux peuvent modifier la valeur d'une touche. Plus de détails sur les capacités des héros en pages 16 et 17.



RATÉ

Le lancer est raté dans les situations suivantes :

- Si le dé **ne rebondit pas** au moins une fois en dehors de la Cible avant de la toucher.
- Si le dé **tombe dans l'un des trous** de la Cible (et y reste).
- Si le dé **s'arrête sur l'un des os** bordant la Cible.
- Si le dé **s'arrête à l'extérieur** de la Cible.
- Si le héros actif **ne respecte pas les conditions de lancer spécifique** indiquées sur les cartes Monstre et Donjon (voir page 10).

Si le héros a raté son lancer, il subit autant de dégâts que la valeur de dégâts du monstre. Réduisez d'autant le nombre de points de vie du héros sur sa fiche Héros.

HÉROS À TERRE !

Chaque fois que la santé d'un héros tombe à 0 PV, il feint la mort et ne peut plus agir : il passe son tour jusqu'à la fin de la phase Combat. Consultez la page 12 pour plus de détails sur la situation d'un héros évanoui et son imminente cicatrice.

◀ PERDRE LA PARTIE ! ▶

Si, à n'importe quel moment du combat, tous les héros se retrouvent à terre (ils sont tous tombés à 0 PV), **le groupe perd la partie**. Peut-être que, la prochaine fois, le groupe se montrera plus aguerri au feu de la bataille, au risque de se couvrir à nouveau de honte.

— DÉTAILS D'UNE FICHE HÉROS —

Les fiches Héros présentent toutes les informations (autorisées et publiques) relatives à nos héros que les joueurs ont besoin de connaître.

En plus du nom du héros (A), de sa photo préférée sur les réseaux sociaux (B) et de sa citation favorite (C), ils peuvent également y découvrir :

- Les **limites et types** d'équipements que le héros peut porter (D).
- Une piste Santé indiquant les **points de vie** du héros (E). Elle va de 1 (en bas) à 9 (en haut).
- La capacité associée au symbole spécial du **dé rouge** (F).
- La capacité associée au symbole spécial du **dé vert** (G).
- La capacité associée au symbole spécial du **dé bleu** (H).



◀ ACTIVER LE SYMBOLE DU DÉ ▶

Chaque fiche Héros dispose de 3 capacités spéciales, une pour chaque dé coloré. Les capacités spéciales d'un héros sont activées lorsque le dé de la couleur correspondante (ou blanc) indique un symbole spécial.

Les joueurs doivent discuter et choisir soigneusement quel joueur lance quel dé, afin de maximiser l'efficacité des capacités spéciales propres à chaque héros lors du combat. Certaines capacités spéciales ne s'activent que lorsque le dé s'arrête sur la Cible (voir *Capacités communes des héros*, page 16, et *Capacités uniques des héros*, page 17).

◀ EFFET « COUP FATAL » ▶

Si un dé s'arrête au centre de la Cible et qu'il indique un symbole spécial, au lieu d'infliger 10 dégâts, le monstre est **immédiatement vaincu** et le coup est considéré comme un lancer épique (voir page 12). Ceci s'applique également lors du combat contre le boss final ! Si un héros parvient à asséner ce « coup fatal », il peut activer la capacité spéciale du dé coloré le lui ayant permis lors de ce tour.

EXIGENCES D'UN LANCER SPÉCIFIQUE

La bannière de certaines cartes Monstre, Donjon et Équipement comprend une illustration ! Elle représente un ersatz de héros effectuant une **action physique particulière** que les héros doivent imiter lorsqu'ils lancent leur dé. Une liste complète des symboles et de leur signification est disponible en page 18.

Lorsqu'une **carte Monstre ou Donjon** indique une exigence de lancer spécifique, les héros **doivent suivre** cette exigence lors de chacun des lancers du combat en cours.

Si, lors d'un combat, le monstre et la salle (et peut-être même une arme!) requièrent chacun un lancer spécifique, les héros doivent **combinaisonner** ces lancers pour que l'attaque touche le monstre. Si un héros ne remplit pas toutes les exigences d'un lancer spécifique, alors son lancer est considéré comme raté.

Si les exigences d'un lancer sont les mêmes sur 2 cartes ou plus, alors elles comptent comme une seule exigence (elles ne se cumulent pas!).

EXEMPLE DE COMBAT

Murka, Brad et Wilrond se frayent un chemin dans le donjon. Murka est le meneur actuel. Elle regarde secrètement 2 cartes Donjon et choisit de pénétrer dans la **salle du Chaudron d'Or**. Le groupe ajoute immédiatement 1 pièce d'or au coffre, comme indiqué sur la carte. Puis, Murka révèle un monstre : il s'agit du **Singe zombie**!

Le **Singe zombie** a 2 points de vie, mais la **salle du Chaudron d'or** précise qu'il faut lui ajouter 3 points de vie. Nos héros ajustent donc sa piste Santé sur 5. Le **Singe zombie** exige que tous les lancers passent par-dessous la jambe du héros actif ! Ce monstre inflige également 1 dégât lorsqu'un joueur rate son lancer, et il offre une récompense de 1 pièce d'or s'il est vaincu.



1. Comme Wilrond est assis à gauche de Murka, le meneur actuel, il est le premier joueur à attaquer le monstre. Il prend donc les 3 dés colorés. Wilrond choisit le **dé rouge** et le lance (par-dessous sa jambe) en direction de la Cible. Le dé rebondit une fois sur la table avant de toucher la Cible et de s'arrêter sur la section « 3 », sur une face vierge. Wilrond inflige 3 dégâts au monstre, mais celui-ci est toujours en vie ! Wilrond passe ensuite les 2 autres dés colorés à Brad, le héros à sa gauche.



2. Brad n'est pas sûr de pouvoir lancer par-dessous sa jambe ! C'est pourquoi il choisit le **dé vert** : sa capacité verte, **Relance**, lui permet de relancer le dé lorsqu'elle s'active. Il lance le dé, mais celui-ci s'arrête en dehors de la Cible ! Heureusement, il a obtenu un symbole spécial : il peut relancer le dé. Il se concentre un peu plus et essaie à nouveau : le dé s'arrête sur la section « 4 »... mais il n'a pas rebondi sur la table ! Il est allé directement sur la Cible... Le lancer de Brad est donc raté. Le Singe zombie lui inflige 1 dégât : Brad réduit donc de 1 ses points de vie. Il passe ensuite le dé restant, le bleu, à Murka.



3. Murka lance le **dé bleu** sur la Cible en espérant qu'il atterrira sur une section ayant une grande valeur pour terminer le combat. Le dé rebondit une fois sur la table avant de toucher la Cible... Mais, pas de chance, il s'arrête dans l'un des trous de la Cible et indique une face vierge ! Le lancer est raté. Le Singe zombie lui inflige 1 dégât... et c'est à nouveau à Wilrond de jouer.



4. Le groupe a déjà utilisé les 3 dés colorés. Wilrond doit donc choisir entre utiliser 1 dé Bonus blanc pris sur la tuile Coffre, ou laisser tous les héros subir autant de dégâts que le niveau du monstre pour récupérer les 3 dés colorés. Wilrond choisit de récupérer les dés colorés : chaque héros subit donc 1 dégât (le **Singe zombie** est un monstre de niveau 1).



5. Wilrond choisit de lancer le **dé rouge**. Le dé rebondit une fois sur la table avant de toucher la Cible, mais hélas trop brutalement ! Le dé s'arrête à l'extérieur de la Cible : ce devrait être un nouvel échec... mais attendez ! Le symbole spécial indique que Wilrond active sa capacité **Agilité instinctive** : il inflige donc 2 dégâts au monstre ! Les héros ont réussi à vaincre le puissant (?) Singe zombie ! Ils ajoutent 1 pièce d'or à leur coffre en guise de récompense et passent à la phase Repos.

3 • REPOS

Une fois que le groupe a vaincu un monstre, il peut s'autoglorifier l'espace d'un instant.

Il doit ensuite nettoyer le bazar qu'il a causé et se préparer pour passer à la prochaine salle en réalisant les étapes suivantes :



3.1 • BONUS DE LANCER ÉPIQUE •

Comme indiqué sur la piste Santé du monstre, si le dernier coup porté au monstre réduit sa santé à -3 ou moins, le groupe de héros gagne **1 pièce d'or supplémentaire**. Ce bonus est également obtenu si le héros vainc le monstre avec un « coup fatal ».



3.2 • RECEVOIR VOTRE RÉCOMPENSE •

Gagnez les pièces d'or indiquées sur la carte du monstre vaincu et placez-les dans le coffre.



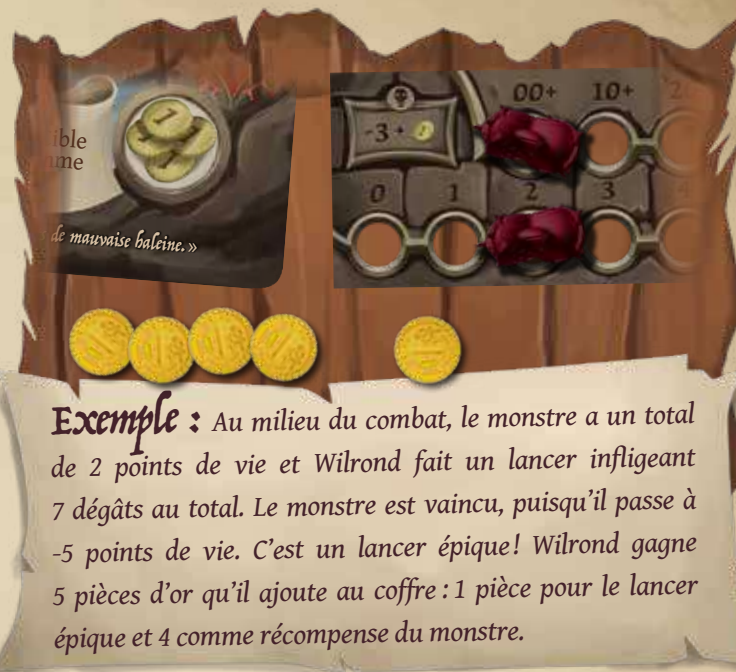
3.3 • CICATRICES •

Chaque héros à terre doit **prendre 1 jeton Cicatrice** dans la réserve et l'utiliser pour couvrir les 3 cases Santé d'une même section de capacité (même couleur) sur sa fiche Héros. Ensuite, ce héros **récupère tous ses points de vie**. À partir de maintenant, il dispose de 2 points de vie en moins, et il **ne peut plus activer la capacité spéciale de cette couleur** pour le reste de la partie (mais il peut toujours lancer le dé de cette couleur)! Un héros ne peut avoir qu'un seul jeton Cicatrice sur chaque couleur. Si un héros avec 3 cicatrices se retrouve à terre une fois de plus, retournez sa fiche : il est éliminé de la partie!



3.4 • POURSUIVRE LA PARTIE •

- Le héros qui a lancé le dernier dé reçoit le **jeton Meneur**.
- **Reprenez les 3 dés colorés** sur la Cible et donnez-les au héros à gauche du meneur.
- **Remettez tous les dés Bonus blancs** utilisés pendant la phase Combat dans la réserve (voir *Dés Bonus blancs* ci-dessous).
- Vérifiez les éventuels **effets spéciaux de la phase Repos** et résolvez-les (y compris les jetons Capacité du héros).
- Placez la carte du monstre vaincu dans la **défausse**.
- Les héros **peuvent s'échanger librement des cartes Équipement** à ce moment-là (voir *Équipement* à la page suivante).
- Les héros **redressent leurs armures** pour les réutiliser lors du prochain combat (voir *Équipement* à la page suivante).
- Mettez de côté la carte Donjon résolue. Vérifiez le nombre de symboles Échoppe trouvés jusqu'à présent sur les cartes Donjon : si le groupe a accumulé **10 symboles Échoppe ou plus**, il a atteint une échoppe et fait une petite pause avant le prochain combat! Sinon, il poursuit son exploration en retournant à la phase Donjon.



Exemple : Au milieu du combat, le monstre a un total de 2 points de vie et Wilrond fait un lancer infligeant 7 dégâts au total. Le monstre est vaincu, puisqu'il passe à -5 points de vie. C'est un lancer épique! Wilrond gagne 5 pièces d'or qu'il ajoute au coffre : 1 pièce pour le lancer épique et 4 comme récompense du monstre.

DÉS BONUS BLANCS

Les dés Bonus sont à **usage unique**. Lorsque les héros retirent les dés de la Cible pendant la phase Repos, ils doivent remettre les dés Bonus blancs dans la réserve. Il est donc important que le groupe achète suffisamment de dés Bonus pour pouvoir en utiliser lors de ses prochains combats. Si un dé Bonus s'arrête sur sa face indiquant le symbole spécial, le héros qui l'a lancé peut activer n'importe laquelle de ses capacités spéciales disponibles (sans cicatrice).

4 • C'EST L'HEURE DES EMPLETTES !

Lorsque le groupe totalise **10 symboles Échoppe ou plus** () grâce à ses cartes Donjon résolues, il atteint une échoppe ! Il est temps de dépenser de l'or pour acheter de l'équipement, des dés Bonus et se soigner.



- **ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT** : C'est le moment de déballer la marchandise de l'échoppe ! Le meneur pioche dans le paquet Échoppe 2 cartes Équipement, plus 1 carte Équipement supplémentaire par héros, et les révèle. Le groupe peut maintenant acheter autant de cartes Équipement révélées qu'il le souhaite. Chaque carte s'achète en dépensant des pièces d'or du coffre : remettez dans la réserve le nombre de pièces d'or indiqué sur la carte Équipement désirée. Puis, attribuez cet équipement à un héros. Rangez dans la boîte toutes les cartes que vous avez décidé de ne pas acheter.



- **ACHETER DES SOINS** : Pour chaque pièce d'or dépensée pour acheter des soins, **restaurez 1 point de vie à chaque héros**.



- **ACHETER DES DÉS BONUS BLANCS** : Payez 2 pièces d'or pour chaque dé Bonus blanc que vous souhaitez acheter. Il y a une limite : vous ne pouvez pas avoir plus de 9 dés Bonus dans le coffre !



ÉQUIPEMENT



Le groupe peut acheter toutes sortes d'équipements rutilants dans les échoppes. Il existe trois types d'équipements : les armes, les armures et les consommables magiques. Chaque carte Équipement doit être assignée à un héros et respecter la limite de types d'équipements que chaque héros peut utiliser, comme indiqué sur sa fiche.

- Les **armes** () disposent d'une bordure rouge et fournissent aux héros certains avantages pendant le combat. Une arme peut être utilisée à chaque lancer mais son bonus est **appliqué uniquement si le lancer est réussi**. Si un héros porte plusieurs armes, il peut choisir d'utiliser l'une ou plusieurs d'entre elles (ou même aucune), en combinant leurs exigences et leurs bonus lors d'un lancer.
- Les **armures** () disposent d'une bordure bleue et peuvent être utilisées une fois par combat, pour éviter des dégâts si le lancer est raté. Après avoir utilisé une armure, faites pivoter sa carte de 90° pour indiquer qu'elle a été utilisée pendant le combat.
- Les **consommables magiques** () disposent d'une bordure verte et d'un effet «Défausser après usage». Ils peuvent être utilisés à tout moment, même par des héros non-actifs, ou juste avant qu'un héros ne tombe à terre.

4.1 • L'EXPLORATION DU DONJON EST-ELLE TERMINÉE ? •

Si c'est la première ou la deuxième fois que le groupe atteint une échoppe, il doit poursuivre son exploration : **remettez sous le paquet Donjon toutes les cartes Donjon** qui avaient été mises de côté jusqu'à présent et répétez les **phases 1 à 3** plusieurs fois encore jusqu'à ce que vous ayez suffisamment de symboles Échoppe pour atteindre la prochaine échoppe.

Si les héros sont parvenus à se frayer un chemin dans le donjon jusqu'à leur **troisième échoppe**, ils sont prêts à affronter le boss final tout de suite en sortant ! Défaussez tous les monstres restants du paquet Monstre et rendez-vous immédiatement page 15.

EXEMPLE DE COMBAT

Le groupe est entré dans la **salle du Trampoline maudit du destin** : nos héros doivent effectuer tous leurs lancers en sautant ! Le monstre qui se trouve dans cette salle est l'**Hibours**. Il possède la capacité **Enragé** : si un héros rate son lancer, tous les autres héros subissent les mêmes dégâts que lui !



1. Wilrond se lance en premier et attaque le monstre. Il choisit le **dé vert** et décide d'utiliser son arme **Casque de bravoure**. Il doit lancer le dé les yeux fermés tout en sautant ! Le dé rebondit une fois sur la table avant de toucher la Cible, mais il ne s'y arrête pas et termine sa course... en dehors de la Cible, sur une face vierge. C'est un échec. Comme l'**Hibours** est **Enragé**, chacun des héros subit 3 dégâts ! Aïe ! Ce n'est pas une très bonne nouvelle pour notre groupe de héros... Brad n'avait que 3 points de vie, et avec l'échec de Wilrond, il tombe à 0. Brad est à terre : il est éliminé de ce combat !



2. Le joueur suivant aurait dû être Brad, mais comme il est écrasé au sol, c'est au tour de Murka. Elle possède une **Coudière à pointes**, mais elle n'est pas sûre qu'un lancer en sautant et en utilisant son coude fonctionne : elle décide donc de ne pas s'en servir. Elle choisit le **dé rouge** et effectue son lancer en sautant, comme le demande la carte Donjon. Le dé s'arrête sur la section « 5 » de la Cible, symbole spécial visible ! La capacité **Ennemi juré** de Murka est activée et elle inflige 4 dégâts supplémentaires au monstre, soit un total de 9 ! Elle décide d'utiliser son **Eau de napalm** pour lui infliger 2 dégâts supplémentaires, ce qui porte son attaque à 11. L'**Hibours** est vaincu par ce seul lancer !



3. Pendant la phase Repos, le groupe constate que l'**Hibours** est à 0 PV : le groupe ne reçoit donc pas le bonus de lancer épique. Mais il gagne tout de même la récompense de 3 pièces d'or. Brad a été mis à terre pendant ce combat, il reçoit donc 1 cicatrice. Il choisit de l'affecter à sa capacité rouge : à l'avenir, il pourra toujours utiliser le dé rouge mais ne pourra plus activer sa capacité **Ennemi juré**.





5 • COMBAT CONTRE LE BOSS FINAL

Chaque boss possède une valeur de dégâts (A), un type (B), et peut bénéficier d'une capacité spéciale (C), mais il n'accorde aucune récompense. (*Attention, révélation : la victoire est la récompense !*)

Mélangez les cartes Boss, piochez-en 1 au hasard, révélez-la et placez-la près de la piste Santé du monstre. Placez les 2 marqueurs Santé du monstre sur les cases correspondant aux points de vie indiqués sur la carte Boss (D).

Le combat contre le boss final suit toutes les règles d'un combat habituel, à quelques exceptions près :

- Après que les 3 dés colorés ont été lancés, la **seule option** du joueur suivant est de lancer un dé Bonus blanc. En d'autres termes, pendant le combat contre le boss final, le groupe ne peut pas récupérer de dés colorés en choisissant de subir des dégâts, car il ne survivrait pas à une attaque en règle de son féroce opposant... Si les héros sont à court de dés Bonus blancs avant d'avoir vaincu le boss final, **ils perdent la partie**.
- Si les héros parviennent à réduire à 0 ou moins les points de vie du boss final, **ils remportent la partie** et se rendent à la taverne locale pour célébrer leur victoire. Les poses de victoire théâtrales et ridicules sont encouragées.

REMARQUE : L'effet « Coup parfait » et toutes les capacités spéciales des héros s'activent normalement pendant le combat contre le boss final.

— RÉSUMÉ —

DÉFAITE

- Les héros perdent la partie si, au cours d'un combat, ils se retrouvent tous à terre (0 point de vie ou moins).
- Les héros perdent la partie si, après avoir lancé tous les dés colorés face au boss final, ils n'ont plus de dés Bonus blancs.

VICTOIRE

- Les héros remportent la partie s'ils battent le boss final lors de leur dernier combat.

— DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE —

Si les héros souhaitent exprimer leur joie par des chiffres, additionnez les points ci-dessous et consultez le tableau ci-contre :

- +1 point par pièce d'or restante sur la tuile Coffre
- +3 points par dé Bonus blanc restant sur la tuile Coffre
- +5 points si aucun héros n'a reçu de jeton Cicatrice
- 1 point par jeton Cicatrice reçu
- 5 points par héros éliminé
- +X points selon le niveau de difficulté :

Normal	Difficile	Infernal
+5 points	+15 points	+25 points

Total des points	Titre
0 ou moins	Canards boiteux
1-5	Optimistes ineptes
6-10	Vauriens insubordonnés
11-15	Aventuriers débutants
16-20	Héros en herbe
21-25	Guerriers moyens
26-30	Champions expérimentés
31-35	Lecteurs passionnés du livre du joueur
36-40	Lecteurs compulsifs du livre du maître
41+	Prodiges héroïques dépassant l'entendement humain

SITUATIONS IMPOSSIBLES

Dans de rares cas, il se peut que les héros soient confrontés à des lancers spécifiques dont les exigences cumulées les rendent impossibles. Face à une telle situation, et uniquement dans ce cas précis, les héros peuvent choisir (en tant que groupe) de reculer.

Si le groupe décide de reculer, suivez les étapes suivantes :

1. *Couvert de honte, chaque héros perd autant de points de vie que le niveau du monstre devant lequel recule le groupe.*

2. *Rangez la carte Monstre actuelle dans la boîte.*

3. *Piochez la carte Monstre suivante.*

REMARQUE : Bien sûr, le but de *Dungeon Fighter* étant de relever des défis ridicules, les joueurs ne doivent utiliser cette règle que dans des cas extrêmes. Les dieux des combats du donjon veillent toujours sur vous... Ils n'aiment pas les lâches, mais ils récompensent les créatifs ! N'ayez donc pas peur d'arranger un peu les règles afin d'inventer un nouveau style de lancer complètement fou.

EFFETS DES CARTES DONJON

Une carte Donjon a des effets immédiats ou permanents qui affectent le combat en cours :



BONUS D'OR : Lorsqu'elle est révélée, ajoutez la quantité de pièces d'or indiquée sur la tuile Coffre.



SOIN DE GROUPE X2 : Lorsqu'elle est révélée, restaurez 2 points de vie à chaque membre du groupe.



GAGNER 1 DÉ : Lorsqu'elle est révélée, ajoutez 1 dé Bonus blanc sur la tuile Coffre.



ÉQUIPEMENT GRATUIT : Lorsqu'elle est révélée, piochez la première carte du paquet Échoppe et attribuez-la à un héros.



MONSTRE AVANTAGÉ : Lorsque vous révélez la carte Monstre, n'oubliez pas d'ajouter la valeur indiquée à la piste Santé du monstre.



LANCER SPÉCIFIQUE : Consultez la page 18 pour découvrir les exigences de lancer spécifique auxquelles vous devez obéir pour effectuer un lancer valide.

CAPACITÉS COMMUNES DES HÉROS

Cette section explique plus en détail chaque capacité spéciale des héros. À moins qu'une capacité n'indique clairement qu'elle est « activée uniquement lorsque le héros réussit ou rate », elle s'active quel que soit l'endroit où le dé s'arrête.



AGILITÉ INSTINCTIVE : S'active uniquement lorsque le héros rate la Cible. Le héros esquive la contre-attaque du monstre, ne subit pas de dégâts, et inflige en plus 2 dégâts au monstre (les bonus d'armes ne sont pas appliqués car ils ne fonctionnent que lorsque le héros touche).



RELANCE : Si elle est activée, le héros peut à nouveau essayer de frapper le monstre. Il récupère le dé qu'il vient de lancer et le lance à nouveau. Le résultat du premier lancer est ignoré.



SOIN DE GROUPE : Si elle est activée, le héros lance un soin à l'ensemble du groupe : chaque héros récupère 1 point de vie.



DÉTROUSSEUR : Si elle est activée, le héros prend 1 pièce d'or de la réserve et la place sur la tuile Coffre.



AUTOGUÉRISON : Si elle est activée, le héros actif récupère 3 points de vie.



ENNEMI JURÉ : S'active uniquement lorsque le héros touche la Cible. Cette capacité renforce l'attaque du héros contre le type de monstre désigné par le symbole associé. Le héros inflige 4 dégâts supplémentaires à ce type de monstre. Si le monstre qu'il combat ne correspond pas à ce type, le héros ne lui inflige que 1 dégât supplémentaire.



CAPACITÉS UNIQUES DES HÉROS

Chaque héros dispose d'une capacité unique associée au dé bleu (ils aiment s'en vanter). Certaines capacités utilisent des jetons spéciaux (portant le même symbole Capacité). Les héros peuvent activer ces jetons lors d'un combat, et chaque jeton est résolu à un moment précis (consultez les règles ci-dessous).

Doigts-de-Fée



ÉCHANTILLON « GRATUIT » : Si elle est activée, le héros **vole un objet** au monstre présent dans la salle. Une fois maximum par combat, le joueur pioche 1 carte Équipement dans le paquet Échoppe et la place face cachée devant lui. Pendant la phase Repos, il révèle cette carte Équipement volée et l'équipe choisit ensemble le héros auquel la donner.

Murka Fend-la-Brume



COUP DOUBLE : S'active uniquement lorsque le héros touche la Cible. Infligez normalement des dégâts au monstre en fonction de la section de la Cible sur laquelle le dé s'est arrêté, puis récupérez ce même dé et **effectuez un second lancer**, sans bénéficier d'aucune arme. Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour.

Marvin



SORT TEMPOREL : Si elle est activée, le héros peut **relancer** son dé et activer le jeton Sort temporel. Le héros peut désactiver ce jeton à tout moment pour permettre à n'importe quel joueur de **relancer** son dé. Dans tous les cas, désactivez ce jeton lors de la phase Repos.

Grace Coupenette



DÉFENSE HÉROÏQUE : S'active uniquement lorsque le héros rate la Cible. Le héros subit 1 seul dégât (au lieu des dégâts habituels du monstre) et **inflige 4 dégâts** au monstre.

Margarhilda



ÉCRASEMENT : S'active uniquement lorsque le héros touche la Cible. Infligez autant de **dégâts supplémentaires** que le niveau du monstre. Si elle est activée lors du combat contre le boss final, elle inflige 4 dégâts supplémentaires.

Wilrond



COURAGE : S'active uniquement lorsque le héros touche la Cible. Le héros inflige 3 **dégâts supplémentaires** si le monstre a plus de points de vie que lui.

Edith Grognarde



FLÛTE ENCHANTÉE : Si elle est activée, tous les héros commencent par récupérer 1 point de vie. Placez ensuite le jeton Flûte sur la piste Santé du monstre, face active visible. Jusqu'à la fin du combat, chaque fois qu'un héros touche le monstre, ce héros récupère 1 point de vie. Désactivez ce jeton lors de la phase Repos.

Brad Déjeunais



GUEULETON : Si elle est activée, placez le jeton Gueuleton sur la carte Monstre actuelle, face active visible. À la fin du combat, tous les héros **récupèrent autant de points de vie que le niveau du monstre**. Désactivez ce jeton lors de la phase Repos.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES MONSTRES

Certaines cartes Monstre indiquent une capacité au lieu d'une exigence de lancer spécifique. Ces capacités spéciales se déclenchent lorsque certaines conditions sont réunies, comme rater la Cible ou infliger des dégâts au héros actif.

ENRAGÉ : Si un héros rate son lancer, chaque héros subit autant de dégâts que la valeur de dégâts du monstre.

RUSÉ : Si le dé s'arrête sur la section « 1 » de la Cible, le lancer est considéré comme raté.

SUPER RUSÉ : Si le dé s'arrête sur la section « 1 » ou « 2 » de la Cible, le lancer est considéré comme raté.

AVIDE : Si un héros rate son lancer, il doit défausser 1 pièce d'or de la tuile Coffre. S'il n'y a pas de pièce sur la tuile Coffre, ignorez cette capacité.

SANGSUE : Si un héros rate son lancer, le monstre récupère les points de vie indiqués. Les monstres ne peuvent pas dépasser leurs points de vie initiaux (carte Monstre + carte Donjon + difficulté).

HORDE : Toutes les sections de la Cible sont considérées comme ayant une valeur de « 1 », à l'exception du centre de la Cible qui compte toujours pour 10.

RÉSISTANT : Si la valeur totale des dégâts infligés par un héros (après avoir ajouté les armes et autres modificateurs) est un nombre impair, elle est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur).

LANCERS SPÉCIFIQUES

Comme mentionné précédemment, certaines cartes disposent d'un symbole noir et blanc sur leur bannière. Il indique l'unique manière (physique) dont le héros est autorisé à lancer son dé. Le symbole peut illustrer une position, un mouvement du corps qui doit être respecté pour que le lancer soit pris en compte, ou montrer l'interaction entre le dé (ou le joueur) et un autre élément particulier.



DE DOS : Le héros doit se tenir dos à la table pour lancer le dé (il peut se tortiller au niveau de la taille et du cou pour regarder la Cible).



REBOND DE BOÎTE : Le héros doit placer la boîte de jeu sur la table, dans la position de son choix. Le dé doit rebondir sur la boîte avant de toucher la Cible.



À L'AVEUGLE : Le héros doit lancer le dé les yeux fermés.



SOUTFLÉ : Le héros doit souffler le dé vers la Cible.



LANCER AMI : Le héros actif saisit le poignet du héros à sa droite et place le dé dans sa main. Il dirige ainsi la main de cet autre joueur comme si c'était la sienne pour effectuer le lancer.



CARTAPULTAGE : Le héros doit placer le dé sur une carte inutilisée et s'en servir comme d'un support pour effectuer le lancer.



PIROUETTE : Le héros doit faire un tour complet sur lui-même pour finir face à la Cible et lancer immédiatement le dé.



TOUPIE : Le dé doit tourner comme une toupie avant de toucher la Cible.



RICOCHET : Le dé doit rebondir au moins deux fois en dehors de la Cible avant de la toucher.



COUP DE COUDE : Le dé doit soit commencer sa trajectoire sur le coude du héros, soit toucher son coude pendant le lancer.



AU RAS DES PÂQUERETTES : Le héros doit s'accroupir et, quelle que soit sa taille, garder les yeux au niveau de la table pour lancer le dé.



À DISTANCE : Le héros doit faire un grand pas en arrière pour s'éloigner de la table.



PICHENETTE : Le héros doit lancer le dé en lui donnant une pichenette.



CLIN D'ŒIL : Le héros doit positionner sa main qui lance le dé directement devant son œil fermé.



EN CROIX : Le héros doit tenir le dé entre ses deux poignets, formant un « X » avec ses avant-bras.



TÊTE : Le dé doit soit commencer sa trajectoire sur la tête du héros, soit toucher sa tête pendant le lancer.



PATATE CHAUDE : Le héros à gauche du héros actif lui lance le dé. Ce dernier doit l'attraper et le lancer aussitôt sur la Cible.



BOND : Le héros doit sauter en l'air et lancer le dé avant que ses pieds ne touchent le sol.



TROMPE : Le dé doit soit commencer sa trajectoire sur le nez du héros, soit toucher son nez pendant le lancer.



BATTE : Le héros doit frapper le dé avec la paume de sa main.



PIÉTÉ : Le héros doit tenir le dé entre les paumes de ses deux mains, comme s'il priait.



PETITS DOIGTS : Le héros doit tenir le dé avec le bout de ses deux auriculaires.



SOUS LA JAMBE : Le dé doit passer sous l'une des jambes du héros.



SOUS LA TABLE : Le dé doit quitter la main du héros (ou toute autre partie du corps) lorsque celle-ci se trouve encore sous le niveau de la table.

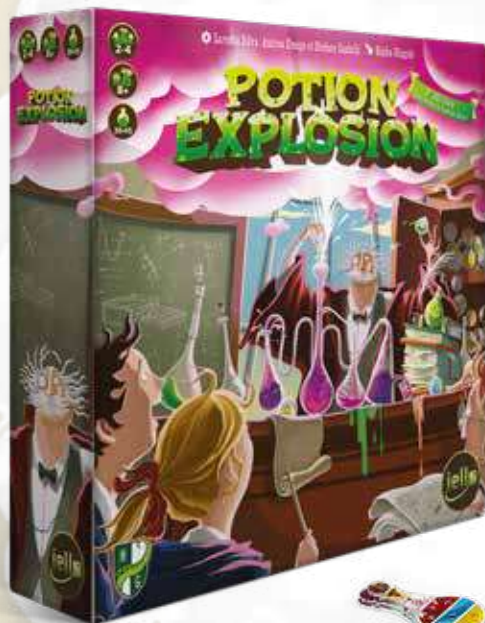


MAIN MALADROITE : Le héros doit utiliser sa main maladroite pour lancer le dé (celle avec laquelle il n'écrit pas).



POIGNET COLLANT : Le poignet de la main du héros qui lance le dé doit rester en contact avec la table.

POTION EXPLOSION



PRÊTS À PASSER VOTRE EXAMEN DE POTIONS ?

Chers élèves,

L'heure est venue. Votre dernière année à l'Académie des Mages Magiques d'Horribiello touche à sa fin, et il est temps de passer votre ultime examen !

Les règles n'ont pas changé d'un poil : prenez des Ingrédients dans le Distributeur du laboratoire pour concocter vos Potions. N'oubliez pas que les explosions, que vous ne manquerez pas de provoquer, pourront se révéler utiles ! Bonne chance !





HORRIBLE
GUILD

AUTEURS : Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino et Aureliano Buonfino
DÉVELOPPEMENT DE LA 2^E ÉDITION : Renato Sasdelli, Lorenzo Silva et Andrea Lugli
ILLUSTRATIONS : Giulia Ghigini
GRAPHISME : Fábio Frencl
GRAPHISMES COMPLÉMENTAIRES : Noa Vassalli et Antonio Del Bono
LIVRET DE RÈGLES : Alessandro Pra', Maria-Angela Silleni et William Niebling
ARTISTES 3D : Paolo Lamanna et Edoardo Roncaldier
CHEF DE PROJET : Renato Sasdelli
DIRECTEUR DE LA PRODUCTION : Flavio Mortarino
ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr
RELECTURE FRANÇAISE : Florent Baudry, Maëva Debieu et Robin Houpier
GRAPHISME ÉDITION FRANÇAISE : Vincent Mougenot

Dédié à Harald Bilz. Merci à nos testeurs : Hjalmar Hach, Federico Corbetta, Camilla Muschio, Laura Severino, Matteo Carioni, Federico « Toy » Dossi, Sara Freddini, Valentina Goriotti et Pietro Righi Riva.



© 2022 IELLO pour
la version française
IELLO - 9, avenue des
Érables, lot 341,
54180 Heillecourt,
France

WWW.IELLO.COM