

TUEZ LES MONSTRES · PILLEZ LE TRÉSOR · TRAHISSEZ VOS AMIS

MUNCHKINTM ÉPIQUE



Un jeu de
Steve Jackson

Illustré par
John Kovalic

Votre aventure de *Munchkin* s'arrête trop tôt ? Vous voilà multiraces et multiclassés, bourré d'objets de la mort qui tue, accompagné d'une flopée d'acolytes ... et le jeu s'achève. Mais c'est terminé, tout ça, car voilà *Munchkin Épique*. Voici les règles épiques pour tous les jeux de base et suppléments de *Munchkin* publiés jusqu'en juin 2012.

PRÉPARATION

Jouez normalement jusqu'à ce que quelqu'un atteigne le Niveau 10 (il n'est plus nécessaire d'y parvenir en tuant un monstre). À partir de ce moment-là, au lieu de mettre fin à la partie, tout personnage de niveau 10 à 19 est considéré comme Épique et doit respecter de nouvelles règles. Les personnages de niveau 9 ou moins ne sont pas épiques (c'est la grosse loose). Quand un personnage Épique retourne au niveau 9 ou moins, il perd ses pouvoirs Épiques.

VICTOIRE

On ne peut atteindre les niveaux 19 et 20 qu'en tuant un monstre. On joue jusqu'au niveau 20. À ce point, le jeu est vraiment fini.

OUVRIR UNE PORTE

Quand un *Munchkin Épique* ouvre une porte, il pioche deux cartes et il les traite ainsi :

(1) Pièges et malédictions d'abord, dans l'ordre choisi par le joueur.

(2) Tout le reste sauf les pièces (cf. *Star Munchkin 2 - La Guerre des Clowns*), les monstres, et les améliorations de monstre, dans l'ordre choisi par le joueur. Si vous retournez une carte Classe, Race ou Pouvoir, vous pouvez l'appliquer immédiatement, avant le combat.

(3) Pièces. Si vous avez pioché une carte pièce, elle s'appliquera au combat. Si vous avez pioché deux cartes pièce, la première piochée est appliquée et la seconde va dans votre main.

(4) Monstres et améliorations de monstre. S'il y a deux monstres, vous combattez les deux. Si vous piochez un monstre et une amélioration de monstre (par exemple, Radioactif qui augmente le niveau du monstre, ou une carte comme Clone qui duplique le monstre), le bonus s'applique au monstre. Mais si vous piochez une amélioration et pas de monstre, elle va dans votre main normalement. Et une «amélioration d'amélioration» va toujours dans votre main.

PROUESSES ÉPIQUES

Les personnages Épiques peuvent accomplir des Prouesses Épiques de munchkinerie !

MUNCHKIN

Races de Munchkin

Centaure (Munchkin 8) : *Le cheval qui parlait à l'oreille des chevaux.* Dès qu'un autre joueur se défausse d'une Monture, vous pouvez vous défausser de deux cartes de votre main pour l'y récupérer.

Elfe : *Trait d'Esprit.* Vous pouvez lancer des flèches lors d'un combat où vous n'êtes pas impliqué en tant que joueur principal ou joueur qui aide. Cela fonctionne comme le pouvoir *Poignarder* du voleur : défaissez une carte et donnez -2 à un monstre ou un joueur. L'elfe Épique peut toutefois tirer deux flèches par tour, pour un maximum de -4. Un voleur elfe peut même tirer deux flèches ET poignarder une fois, s'il a trois cartes à défasser.

Gnome (Munchkin 3) : *Petit Démon sournois.* Vous n'avez plus de pénalité pour Déguerpir... et si vous déguerpissez avec succès d'un combat, vous récupérez deux cartes Trésor face cachée !

Nain : *Main des Dieux.* Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes en main.

Halfelin : *Foire à Tout.* Vous pouvez vendre DEUX objets par tour au double de leur prix, ou un objet au triple de son prix.

Homme-lézard (Munchkin 8) : *Mue.* Si vous avez réussi à Déguerpir devant tous les monstres d'un combat qui en implique plusieurs, vous pouvez jouer un tour supplémentaire lorsque votre tour actuel s'achève (mais vous ne pouvez cependant pas jouer plus de deux tours d'affilée quoi qu'il advienne).

Humain : *Gentil Toutou.* Aux niveaux épiques, même les humains ont un pouvoir racial ! Plutôt que combattre un monstre de niveau 5 ou moins, vous pouvez en faire un familier (si vous n'en avez pas déjà un en jeu). Jouez-le sur la table. Vous pouvez le sacrifier par la suite en tant que bonus de combat unique, pour ou contre un joueur ou un monstre. Si vous l'utilisez pour un joueur, vous compris, son bonus est égal à son niveau de base. Si vous l'utilisez contre un joueur, il est traité comme un Monstre Errant. Toutes les capacités spéciales comptent, les améliorations

de monstre fonctionnent sur lui, et si votre rival ne peut pas le battre, il doit Déguerpir ! Quand vous perdez votre statut Épique ou Humain, et que votre familier n'a pas été utilisé, celui-ci s'enfuit et est perdu pour toujours.

Orque (Munchkin 2) : *Munchkin Munch.* Quand vous piochez un monstre de niveau I (y compris en Cherchant la Bagarre), vous pouvez le MANGER. Vos adversaires ne peuvent pas jouer de carte pour vous en empêcher. Les bonus qui s'appliquaient à ce monstre sont défaussés. Vous montez d'un niveau pour le repas chaud, et comme vous l'avez tué, vous pouvez gagner de cette façon.

Améliorations de race

Ancien (Munchkin 8) : *Respectez les Anciens.* Votre niveau compte double quand vous combattez lors de votre tour de jeu, que vous soyez aidé ou pas.

Classes de Munchkin

Barde (Munchkin 3) : *Super Chance des Bardes.* Comme Chance des Bardes, mais vous piochez deux Trésors de plus que ceux auxquels vous avez le droit et vous vous défaussez immédiatement de deux Trésors de votre choix.

Prêtre : *Prier pour un Miracle.* À tout moment, y compris durant un combat, vous pouvez vous défausser de deux cartes de votre main OU de la table, pour prendre en main la première carte du paquet Trésor. Si c'est quelque chose que vous pouvez utiliser, vous pouvez le jouer immédiatement.

Rôdeur (Munchkin 5) : *Les Chiens Errants Font les Meilleures Montures.* Vous n'avez jamais su résister à une bonne bouille. Quand un monstre est défaussé, pendant votre tour ou non, vous pouvez défausser toutes vos cartes en main (au moins 3 cartes) et prendre le monstre défaussé. Il est automatiquement dressé et devient votre nouvelle Monture. Le bonus de combat de votre Monture est égal au nombre de trésors qu'il vous aurait rapportés si vous l'aviez battu au combat.

Voleur : *Vol dans l'Ombre.* En défaussant une carte de votre main, vous pouvez voler une carte (prise au hasard) dans la main d'un adversaire. Aucun jet de dé n'est requis. Vous ne pouvez le faire que lors de votre tour et une fois par tour, et bien entendu en dehors d'un combat.

Guerrier : *Force Abracadabrante*. Il vous suffit d'une main pour utiliser les objets "à deux mains". Vous pouvez transporter et utiliser deux Gros objets.

Magicien : *Dépasser la Malédiction*. Quand vous piochez une Malédiction, ou qu'une Malédiction est jouée contre vous, vous pouvez vous défausser d'une carte de votre main pour essayer de Déguerpir pour y échapper. Vous jetez le dé normalement comme lorsque vous déguerpissez. Si vous échouez, vous pouvez jouer une autre carte et réessayer jusqu'à ce que vous réussissiez, que vous abandonniez, ou que vous n'avez plus de carte en main.

Améliorations de classe

Légendaire (Munchkin 8) : *Sors de ta cachette !* Si aucune des deux cartes Donjon que vous tirez lorsque vous ouvrez la porte au début de votre tour n'est un monstre, prenez-en une troisième (après avoir résolu les Malédictions s'il y en avait). S'il s'agit d'un monstre, affrontez-le normalement.

STAR MUNCHKIN

Races de Star Munchkin

Cyborg : *Assimilation*. Lors du combat, plutôt que combattre un monstre, vous pouvez vous défausser de trois objets pour assimiler le monstre. Vous ne montez pas de niveau et n'obtenez pas de Trésors quand vous assimilez un monstre. Le monstre devient votre Drone que vous gardez devant vous. Il peut être sacrifié comme un Acolyte pour vous permettre de déguerpir, ou on peut l'utiliser pour déclencher la prochaine carte Piège jouée contre vous, après quoi il est défaussé.

Félin : *Hyper-Curiosité*. Votre pouvoir Curiosité peut être utilisé sur l'une ou les deux cartes Station que vous piochez. Si l'une est un monstre et l'autre non, vous pouvez utiliser Curiosité sur la carte qui n'est pas un monstre avant le combat. Si aucune n'est un monstre, vous pouvez ouvrir une ou deux portes en plus, et vous ne décidez de piocher une quatrième carte que lorsque vous voyez ce qui se cache derrière la troisième.

Humain : *Gentil Toutou*. Aux niveaux épiques, même les humains ont un pouvoir de race ! Plutôt que combattre un monstre de niveau 5 ou moins, vous pouvez en faire un familier (si vous n'en avez pas déjà un en jeu). Jouez-le sur la table. Vous pouvez le sacrifier par la suite en tant que bonus de combat unique, pour ou contre un joueur ou un monstre. Si vous l'utilisez pour un

joueur, vous compris, son bonus est égal à son niveau de base. Si vous l'utilisez contre un joueur, il est traité comme un Monstre Errant. Toutes les capacités spéciales comptent, les améliorations de monstre fonctionnent sur lui, et si votre rival ne peut pas le battre il doit Déguerpir ! Quand vous perdez votre statut Épique ou Humain, et que votre familier n'a pas été utilisé, celui-ci s'enfuit et est perdu pour toujours.

Insectoïde (Star Munchkin 2) : *Régénération.* Un Incident Fâcheux ne vous fait plus perdre de niveau ; ignorez l'effet d'un Incident Fâcheux vous faisant descendre de niveau. N'oubliez pas de faire le fanfaron et de décrire comment repousse votre patte gauche.

Mutant : *Dégénéré Total.* Vous pouvez choisir une des options suivantes : trois couvre-chefs ; trois paires de chaussures ; deux couvre-chefs ET deux paires de chaussures ; l'équivalent de deux mains supplémentaires ; deux couvre-chefs ET l'équivalent d'une main supplémentaire ; deux paires de chaussures ET l'équivalent d'une main supplémentaire. Comme un Mutant normal, vous pouvez changer de choix à tout moment.



Classes de Star Munchkin

Chasseur de Prime : *Le Meilleur des Meilleurs.* Le Chasseur de Primes peut piocher deux cartes Station face cachée ou une carte Trésor face cachée après avoir aidé quelqu'un à tuer un monstre. Il pioche une carte Station face cachée même s'il gagne un combat tout seul.

Savant Fou : *Expert en Pièges.* Votre pouvoir Désamorçage s'applique également aux pièges joués contre vous par d'autres joueurs. De plus, en défaussant trois cartes, vous pouvez rediriger le Piège sur un autre joueur !

Psi : *Ce Ne Sont Pas Les Repas Que Vous Cherchez.* Lors d'un combat, vous pouvez défausser votre main pour déconcerter un des monstres (celui de votre choix) que vous combattez. Celui-ci va attaquer le joueur à votre gauche, qui devra le combattre en plus des monstres trouvés en retournant sa (ou ses) carte Station. Vous ne pouvez pas demander de l'aide lors d'un combat où vous avez utilisé ce pouvoir, et vous n'avez pas votre bonus +2 pour le combat en solitaire.

Ranger de l'Espace (Star Munchkin 2) : *Vous êtes Enrôlé.* Vous pouvez prendre un Acolyte au sommet d'une pile de défausse à tout moment. Vous ne pouvez pas dépasser le nombre autorisé d'Acolytes, mais vous pouvez en défausser un pour faire de la place au nouveau.

Négociant Interstellaire : *Maître Commerçant.* Vous pouvez utiliser votre pouvoir de Commerce sur une ou plusieurs cartes Objet parmi les trois premières de la pile de défausse des Trésors.

SUPER MUNCHKIN

Classes de Super Munchkin

Exotique : *Adaptation Bizarre.* Si vous perdez un Pouvoir à cause d'un Piège ou d'un Incident Fâcheux, vous pouvez regarder dans les défausses et prendre le premier Pouvoir de Rang inférieur que vous trouvez pour remplacer le Pouvoir perdu.

Mutant : *Rat de Laboratoire Conquérant le Monde.* Vous ne perdez pas de Pouvoirs à cause d'un Incident Fâcheux.

Mystique : *Contrôle du Cosmos.* Vous ne défaussez qu'une carte pour relancer un de vos jets de dé.

Techno : *Fouiller les Poubelles.* Quand quelqu'un perd, défausse ou vend un Objet, vous pouvez vous défausser de trois cartes pour le récupérer. Si deux Technos Épiques veulent récupérer le même objet au même moment, ils lancent le dé. Le joueur obtenant le résultat le plus élevé défausse ses cartes et récupère l'Objet. Vous pouvez utiliser un Dé Pipé ou Contrôle du Cosmos pour modifier votre jet de dé si vous êtes également un Mystique.

MUNCHKIN CTHULHU

Classes de Munchkin Cthulhu

Cultiste : *Fanatisme*. La fin est proche et il reste des infidèles à convertir. Ils doivent voir la lumière, et *tout de suite*. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour chaque personnage en jeu qui n'est pas un Cultiste.

Investigateur : *Incorrigible fouineur*. Vous aimez fouiner et vous finissez par fourrer votre nez où il ne faut vraiment pas. Dès qu'un joueur donne une carte à un autre, pour quelque raison que ce soit, vous pouvez la regarder et, si vous la voulez, l'échanger contre deux cartes de votre main.

Tabasseur de monstres : *Bing ! Bang ! Boum !* Vous êtes le maître des arts martiaux mystérieux, capable d'utiliser les techniques de combat ancestrales de... Oh, laissez tomber. **Bourre-pif** ! Vous bénéficiez d'un bonus de +3 contre les monstres de niveau I0 et inférieur et d'un bonus de +2 contre les monstres de niveau I1 et supérieur. Vous ne subissez plus la *Panique*.

Professeur : *Encyclopedia Cultanica*. Vous êtes une vraie bibliothèque ambulante et vous savez tout sur les monstres les plus visqueux. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 contre n'importe quel monstre. Par ailleurs, dès qu'une carte vous dit que vous devenez un Cultiste, vous pouvez résister à l'appel : lancez un dé et sacrifiez un nombre de cartes de votre main égal au résultat. Si vous ne pouvez sacrifier les cartes ou si vous ne le voulez pas, vous devez un Cultiste.

MUNCHKIN ZOMBIES

Mojos de Munchkin Zombies

Zombie nucléaire : *Accessoires irradiés*. Les objets que vous portez (Armure, Couvre-chef, Chaussures) bénéficient également d'un bonus de +1 et infligent des dégâts de feu/flamme. Si vous êtes En feu, *rien* ne peut vous éteindre.

Zombie pestiféré : *Haleine mortelle de la mort qui tue*. Votre haleine mortelle vous confère désormais un bonus de +3 par carte défaussée, et le nombre de cartes que vous pouvez défausser de la sorte est illimité.

Zombie vaudou : *Maudira bien qui maudira le dernier*. Quand vous êtes victime d'une malédiction, vous pouvez vous défausser d'un monstre de votre main pour l'annuler. Si vous défaussez en plus une seconde carte de votre main, la Malédiction va dans votre main.



MONTURES ÉPIQUES ! WAOUUU !

Les montures, apparues dans *Munchkin 4 : Ton Destin est Sellé* obtiennent bien évidemment le statut épique (et le perdent) en même temps que vous. Une monture épique vous permet de porter un Gros objet supplémentaire. Si vous perdez votre statut épique et que votre monture porte un Gros objet supplémentaire, vous devez vous défausser de... de... j'écoute ? Oui ! D'un Gros objet. Y'en a quand même qui suivent.

CONSEILS POUR LES PARTIES ÉPIQUES

Ne mourez pas. La mort est gênante pour un *Munchkin Épique* car elle lui prend tous ses jouets, et sans eux il est plus difficile de gagner des Niveaux !

TUEZ LES MONSTRES - PILLEZ LE TRÉSOR - TRAHISSEZ VOS AMIS

MUNCHKINTM

Idée originale et détournement des règles : Paul Chapman

Mise à jour : Steve Jackson, Philip Reed et Andrew Hackard

Maquette et développement : Steve Jackson

Tests et idées perverses : Michelle Barrett, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Giles Schildt, Mia Sherman, Monica Stephens, et Erik Zane.

Munchkin Épique, *Munchkin*, les noms de tous les autres produits *Munchkin*, le logo de «la pyramide qui voit tout», et les noms de tous les autres produits Steve Jackson Games sont des marques déposées appartenant à Steve Jackson Games Incorporated. Les personnages de *Dork Tower* sont © John Kovalic.

© Edge Entertainment

Munchkin Épique est © 2004, 2005, 2007, 2009-2012 par Steve Jackson Games Incorporated.

Tous droits réservés.





www.sjgames.com

edge

WWW.EDGEENT.COM