

PAPER DUNGEONS

UNE MINE D'AVENTURES !



meeplebr

RÈGLES DU JEU



1-8



10+



30'

Dans **PAPER DUNGEONS**, chaque joueur contrôle un groupe de héros en quête de gloire et de fortune dans un univers médiéval fantastique. Leur mission : traverser un donjon rempli d'ennemis et de pièges ! Au cours des huit manches de la partie, ils pourront augmenter leurs compétences, combattre de terribles monstres flanqués de sinistres sbires, et mettre la main sur d'innombrables trésors.

À la fin de la partie, chaque groupe de héros retourne au village pour raconter ses aventures à la taverne. Le groupe qui a vécu la plus formidable épopée et obtenu le plus de points permet au joueur qui le contrôle de remporter la victoire !

MATÉRIEL



6 dés
(3 blancs et 3 noirs)



12 cartes
Donjon



12 cartes
Monstre



16 cartes
Mission



16 cartes
Pouvoir



16 cartes
Objectif



100 Fiches
Joueur

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit une **fiche Joueur** et se munit d'un stylo ou crayon. C'est sur votre fiche que vous noterez toutes les informations utiles de la partie.

2. Mélangez les **cartes Donjon** et révélez-en une. Cette carte donne le plan du donjon que vous allez visiter. Les joueurs recopient sur leur fiche les murs noirs qui sont indiqués sur le plan, et reportent les 3 cercles (1, 2 et 3) qui indiquent les emplacements des **monstres**. Révélez également les 3 **cartes Monstre** indiquées au dos de la **carte Donjon**.

⚠ *Tous les joueurs dessinent le même **Donjon**. Vous l'explorez séparément des autres, mais certaines actions affectent tout de même vos adversaires.*

3. Placez les 6 **dés** à proximité des monstres.

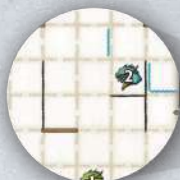
4. Piochez 3 **cartes Mission** au hasard et placez-les à côté des **cartes Monstre**.

⚠ *Nous vous conseillons de jouer sans les **cartes Mission** pour vos premières parties.*

5. Mélangez séparément les **cartes Pouvoir** et les **cartes Objectif** et distribuez-en 2 de chaque à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver une de chaque type et défausser l'autre.

6. Rangez dans la boîte toutes les cartes non distribuées ou défaussées.

7. Le bas de la **carte Objectif** choisie par chaque joueur définit son style de combat. Il est indiqué, pour chaque héros, un symbole blanc ou noir. Repérez vos deux symboles noirs et noircissez les petites cases qui y correspondent **en haut à gauche** de votre fiche Joueur, près des icônes des héros de votre groupe (voir p.3 et p.7).



2



3



2



5



4



1



7



ANATOMIE DE LA FICHE JOUEUR

Votre groupe et le niveau de vos héros (p. 7)

Saison

Manche

Compte-tours : chaque fin de saison donne lieu à un combat contre un monstre (p.11).

Colonne de vie (ronds) / colonne de dégâts (coeurs brisés) (p. 6)

Inventaire des objets magiques (p. 8 et 15)

Case de résurrection (p. 6)

Tableau des potions (p. 9)

Plan du donjon

Piste de sbires vaincus (p. 10)

Piste de gemmes (p. 11)

Piste de gloire. Vous gagnez des points de gloire pendant (p.11) ou à la fin du jeu (p.14).



CARTES MISSION

Les trois **cartes Mission**  que vous avez préparées au début de la partie sont accessibles à tous les joueurs. Elles définissent des objectifs communs à tous les joueurs mais seul le premier joueur à les atteindre bénéficiera des points. Une mission est accomplie lorsque les conditions indiquées sont remplies.

À la fin de chaque manche, si vous remplissez les conditions d'une mission, vous pouvez l'annoncer aux autres et marquer les points associés dans l'espace réservé sur votre fiche (voir p.14). La mission est alors retirée du jeu (les autres joueurs ne peuvent donc plus l'accomplir). Si plusieurs joueurs remplissent les conditions indiquées lors de la même manche, ils marquent chacun les points associés.



CARTES OBJECTIF

Chaque joueur dispose d'une **carte Objectif**  pour la partie. Cette carte propose un objectif personnel à remplir (totalement ou partiellement). Cet objectif peut être totalement ignoré ; la carte ne rapporte alors rien. Si vous remplissez l'objectif qui vous est proposé à la fin de la partie, vous marquez les points indiqués.

Le bas de la carte objectif indique aussi le **style de combat** des héros de votre groupe (chaque classe est associée à une **couleur** de dé). Veillez à bien noter cette information sur votre fiche lors de la mise en place (voir 7.).



CARTES POUVOIR

Chaque joueur dispose également d'une **carte Pouvoir**  pour la partie. Cette carte donne un avantage unique à votre groupe de héros pour son aventure. Il existe trois types de pouvoir : certains s'exercent **au début de la partie**, lors de la mise en place ; d'autres se déclenchent sous certaines conditions ; enfin, d'autres encore ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par manche. Certaines cartes Pouvoir rapportent également un bonus (ou un malus !) en points de victoire à la fin de la partie.

Voir p.16 de ce livret pour une description complète des cartes Pouvoir.

DÉS

Les différents symboles des dés vous serviront à remplir les cases disponibles de votre **fiche Joueur**. Ils peuvent augmenter le **niveau** de votre groupe de héros et leur procurer de l'équipement pour explorer le **donjon**.

Il existe sept symboles différents : **épée+bouclier** (guerrier), **chapeau** (magicien), **croix** (clerc), **masque** (voleur), **trèfle** (joker, sur le dé blanc), **bottes de trois lieues** (mouvement triple, sur le dé noir), et **crâne**.

Chaque symbole (sauf le crâne) est associé à un numéro. Ce numéro permet d'indiquer sur votre fiche les dés que vous utilisez pour chaque manche.

Chaque symbole **crâne** inflige un dégât à chaque joueur au début de la manche. Ce symbole ne peut jamais être utilisé par les joueurs pendant la manche.

Le symbole **trèfle** est un joker qui peut être utilisé comme n'importe quel symbole de n'importe quelle couleur, sauf un **crâne** ou des **bottes**.

Le symbole des **bottes de trois lieues** peut uniquement être utilisé pour se **déplacer**, et permet jusqu'à trois déplacements dans le donjon.



COMMENT JOUER

Une partie de **PAPER DUNGEONS** se joue en huit manches, sur trois saisons (deux saisons de 3 manches et une de 2 manches). À la fin de chaque saison (après la 3^e, 6^e et 8^e manche), les joueurs affrontent un **monstre** et cherchent à lui infliger le plus de dégâts possible pour marquer des **points** 🛡️.

La partie se termine après le combat contre le troisième monstre, à la fin de la 8^e manche et de la 3^e saison. Les joueurs font alors la somme de leurs points pour déterminer le vainqueur.

Chaque manche se divise en deux phases :

1. Lancer de dés
2. Sélection des dés.

1. LANCER DE DÉS

Un joueur (désigné au hasard) lance les 6 dés 🎲 pour former la réserve de la manche, commune à tous les joueurs.

S'il obtient au moins 3 **crânes** 🧠 ou 3 **trèfles** ♣️ il doit relancer tous les dés (plusieurs fois s'il le faut).

SUBIR DES DÉGÂTS

Certains événements infligent des **dégâts** aux joueurs : les symboles **crâne** du début de la manche, les **monstres** et leurs **sbires**, et les **pièges** du donjon.

Lorsque vous subissez des dégâts, vous devez cocher le premier symbole de cœur disponible en partant du bas de votre colonne de dégâts (voir p.4). Si vous disposez de **potions** (voir p.8), vous pouvez cocher une case de votre **tableau des potions** à la place.

Le montant des **dégâts** subis au fil du jeu vous infligera une pénalité plus ou moins importante à la fin de la partie.

Votre colonne de vie représente la somme des **niveaux** de vos **héros** et doit être ajustée lorsque l'un d'entre eux **gagne un niveau**. Si votre colonne de dégâts vient à dépasser votre colonne de vie, même temporairement, vous subirez une **pénalité de résurrection** à la fin de la partie (voir ci-dessous).



RESURRECTION

Si votre **colonne de dégâts** vient à dépasser votre **colonne de vie**, vous n'êtes pas éliminé de la partie, mais vous devez immédiatement cocher la case **Résurrection** de votre fiche. Vous continuez de jouer normalement, mais vous perdrez **9 points** lors du décompte final.

Après une **Résurrection**, votre **colonne de dégâts** peut encore dépasser votre **colonne de vie**. Toutefois, gardez à l'esprit qu'une colonne de dégâts trop élevée vous infligera d'importantes pénalités en fin de partie (autant que le chiffre atteint, inscrit sur le côté, en plus des 9 points).

2. SÉLECTION DES DÉS

Tout d'abord, chaque résultat **crâne**  de la réserve commune inflige immédiatement un **dégât**  à tous les joueurs (voir p.6). Mettez ensuite ces dés de côté. Ensuite, tous les joueurs jouent simultanément : chacun doit choisir **trois dés**  disponibles, dans l'ordre de son choix, et inscrire les éléments correspondants sur leur **fiche Joueur** .

Lorsque vous choisissez un dé, celui-ci reste disponible pour les autres joueurs. Choisir un dé n'en prive pas les autres.

Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même dé. Vous pouvez en revanche utiliser deux fois le même symbole s'il se trouve sur deux dés différents.

Avant d'utiliser un dé, vous devez inscrire son chiffre (marqué à côté du symbole) dans la case du **compte-tours** prévue à cet effet (section supérieure de votre fiche).

Les symboles des dés vous permettent de cocher les cases correspondantes dans la **zone d'actions** de votre feuille (zone sombre, voir plus loin) ou de faire une **action de mouvement**  (en partie ou en totalité, voir p.9).

ACTIONS DISPONIBLES

Trois actions font appel à des éléments de votre **fiche**  : **gagner** un niveau , **fabriquer** un objet magique , et **préparer** des potions .

1. GAGNER UN NIVEAU

Cette zone représente votre groupe de héros. C'est ici que vous indiquez le niveau de vos héros pendant la partie. Chaque groupe comprend quatre héros : un **guerrier** , un **magicien** , un **clerc**  et un **voleur** , tous de niveau 1 (c'est pourquoi la première case de chaque héros est déjà cochée).

Avec une action Gain de niveau, vous choisissez un dé pour augmenter le niveau de l'un de vos héros.

Pour faire augmenter le niveau d'un héros, vous devez utiliser un **dé**  qui correspond à la fois à son **symbole** et à son **style de combat** (noir ou blanc, selon la couleur de la petite case située juste à côté de son icône sur votre fiche). Cochez alors la prochaine case disponible de sa rangée pour faire augmenter le **niveau de puissance** du personnage, et cochez un cercle de votre **colonne de vie**.

Les chiffres donnés au-dessus des cases de niveau représentent le niveau de chaque héros. La somme de ces valeurs représente le niveau de puissance et de vie du groupe. Ces valeurs seront utilisées lors des combats contre les **sbires**  et les **monstres** .

Vous décidez de passer votre **guerrier** au **niveau 2**. Vous devez choisir un **dé noir** (style de combat) affichant une épée et un bouclier (symbole de guerrier). Vous cochez alors la case n°2 de votre guerrier, ce qui fait augmenter le **niveau de puissance** et les **points de vie** de votre groupe. Vous cochez également le cercle correspondant dans votre **colonne de vie**. Ne pas oublier d'inscrire "5" dans le compte-tours.



Au départ, votre groupe dispose d'un **niveau de puissance** de 4, et il dispose de 4 **points de vie** (déjà cochés).

À chaque fois qu'un de vos héros passe au niveau 4, vous gagnez une compétence spéciale, comme indiqué sur votre fiche :

 **Guerrier** : vous recevez un bonus de +1 en **puissance** contre les **monstres** .

 **Magicien** : vous pouvez utiliser un **dé blanc** comme **dé noir**, et inversement (une seule fois par manche).

 **Clerc** : les **crânes**  obtenus en début de manche ne vous infligent aucun dégât.

 **Voleur** : vous gagnez immédiatement une **gemme**  (une seule fois par partie, voir p.9).

Notez les petits boucliers qui se trouvent au-dessous de chaque colonne de niveau : à la fin de la partie, le héros **avec le niveau le plus bas** de votre groupe vous fera marquer les **points**  inscrits dans le bouclier correspondant. Vous recevrez également 1 point pour chaque héros ayant atteint le niveau 6.

 **Exemple** : Si, à la fin de la partie, votre héros le plus faible est au niveau 3, alors vous marquez 6 points.

2. **FABRIQUER UN OBJET MAGIQUE**

Avec l'action Fabriquer un objet magique, vous choisissez un dé pour commencer (ou terminer) la fabrication d'un objet magique , lequel pourra être utilisé en cours de jeu et rapportera des points  à la fin de la partie.



Voici la configuration de départ du groupe de héros. Tous commencent au niveau 1. Dans cet exemple, il faudra utiliser des dés noirs pour faire augmenter le niveau du guerrier et du clerc, et des dés blancs pour le magicien et le voleur.

Fabriquer un objet magique se fait en deux étapes (qui peuvent être faites dans la même manche). Pour compléter une étape, choisissez un **dé** de n'importe quelle couleur  et cochez l'une des deux cases de l'objet magique souhaité. Quatre objets requièrent un symbole spécifique, mais les autres n'ont pas cette restriction.

Lorsque vous cochez la **seconde case** (seconde étape) d'un objet, l'objet est complet. Vous bénéficiez dès à présent de son effet qui peut être **instantané**  et à usage unique, ou **permanent**  et actif jusqu'à la fin de la partie.

Toute case d'étape cochée d'un objet rapporte 1 point en fin de partie ; certains objets complétés peuvent aussi faire gagner (ou perdre) des points à la fin de la partie.

 **Voyez la description complète des objets magiques p.15.**

Vous avez déjà complété l'**Épée de Flammes** et l'**Armure des Héros**, et avez commencé la **Cape Éthérée** et le **Chaudron de l'Alchimiste**. Ces cases vous rapporteront 6 points. L'**Armure des Héros** vous donne +1 de puissance contre les sbires, et 2 points supplémentaires. L'**Épée de Flammes** vous donne +3 de puissance contre les monstres. Les autres objets ne sont pas terminés et ne vous rapportent donc aucun avantage.



3. PRÉPARER DES POTIONS

Avec l'action Préparer des potions, vous choisissez un **dé**  pour **préparer des potions de soin** .

Tout **dé**  permet de préparer **deux potions**, quelle que soit sa couleur. Cochez deux cases dans votre **tableau des potions**, en commençant par la première rangée (en haut) puis en avançant de gauche à droite et de haut en bas. Lorsque vous cochez la dernière potion d'une rangée, gagnez le bonus indiqué.

Toute **potion**  préparée permet de parer deux dégâts : au lieu de cocher les dégâts sur votre **colonne de dégâts** , choisissez une (ou plusieurs) potions et cochez autant de symboles **cœur** que de dégâts subis. Si vous n'avez pas assez de potions pour absorber l'intégralité des dégâts subis, l'excédent doit être inscrit dans votre **colonne de dégâts**.



Vous avez déjà 6 potions.: votre première rangée est déjà complète (ce qui vous a permis de faire gagner un niveau à un héros) et la deuxième à moitié pleine. Plus tard, vous subissez trois dégâts, que vous pouvez intégralement absorber grâce à vos deux premières potions (la seconde case de la deuxième potion pourra être utilisée ultérieurement).

Le nombre de potions est limité : si un joueur obtient plus de potions qu'il ne peut en inscrire, l'excédent est perdu.

4. MOUVEMENT

Avec l'action **Mouvement**, vous choisissez un **dé**  pour **vous déplacer**  dans le **donjon** : vous y combattez des **sbires**  et des **monstres**  déclencherez des **pièges**  et ramasserez des **trésors**.

Chaque **dé** offre deux **points de mouvement** par défaut ; le résultat **bottes de trois lieues** offre trois **points de mouvement**.

Le **donjon** se divise en 42 petites pièces carrées ; chaque point de mouvement vous permet de vous déplacer **orthogonalement** vers la pièce **adjacente**.

Pour entrer dans le donjon au début de la partie, vous devez passer par



Vous entrez dans le donjon par la case C1, vous obtenez une potion, puis vous allez vers D1 pour y rencontrer un gobelin de niv 3. Il vous faut un voleur pour le vaincre, mais le vôtre est au niv 2 ; vous triomphez, mais au prix d'un dégât (voir page suivante). Vous recevez ensuite une potion.

une des six portes marquées au bas du donjon sur votre fiche.

À chaque fois que vous dépensez un point de mouvement, tracez une ligne de la case que vous quittez (ou de la porte que vous avez empruntée) à la case adjacente où vous vous rendez. Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les **murs** (imprimés ou ajoutés à la mise en place) ou les **douves** remplies d'eau.

Certains passages secrets sur les côtés, marqués du symbole  permettent de passer d'un bout à l'autre du donjon (par exemple, vous pouvez passer de F2 à A2 avec un seul point de mouvement ainsi).

Lorsque vous entrez dans une nouvelle pièce, vérifiez si vous devez y résoudre un événement. **Tout événement** doit être résolu dès que vous entrez dans la pièce.

Il est possible de **revenir** dans une pièce déjà visitée. Dans ce cas, les événements n'y sont pas résolus de nouveau, à l'exception des **pièges** (voir plus loin).

Les événements sont résolus dans cet ordre :

1. Combattre les sbires ou déclencher un piège ;
2. Recevoir la récompense de la pièce : objet, niveau, potion, ou gemme.

Pour vous y retrouver plus facilement, nous vous conseillons de rayer ✗ tout **sbire** déjà combattu, et d'entourer d'un cercle toute récompense obtenue : **objet magique** 🗡️, **gain de niveau** 📈, **potion** 🧪 ou **gemme** 💎. Lorsqu'une gemme n'est plus disponible dans votre donjon, rayez-la ✗ (voir Ramasser une gemme).

COMBATTRE DES SBIRES

Lorsque vous entrez dans une pièce occupée par un **sbire** 🧟 que vous n'avez pas déjà vaincu, vous devez le combattre. Il existe quatre types de sbires : les **fantômes** 👻, les **gobe-**

lins 🐉, les **orcs** 🧟 et les **zombies** 🧟. Chaque type de sbire ne peut être vaincu que par une classe de héros particulière, comme indiqué sur leur icône dans le donjon.

Si le niveau du sbire est inférieur ou égal à celui de votre **héros**, alors le héros l'emporte sans subir de dégâts. En revanche, si le niveau du sbire est supérieur à celui de votre héros, le héros subit autant de **dégâts** ⚡ que la différence de niveau avant de remporter la victoire (voir exemple de la page précédente).

Après le combat, rayez ✗ le sbire vaincu, et cochez une case de la piste des sbires vaincus sur votre fiche.

DÉCLENCHER UN PIÈGE

À chaque fois que vous entrez dans une pièce défendue par un **piège** 🕸️, il se déclenche et vous subissez un **dégât** ⚡.



POTIONS ET RÉCOMPENSES

Certaines pièces sont marquées d'une icône de **potion** 🧪, **objet magique** 🗡️ ou **gain de niveau** 📈. Lorsque vous y entrez, vous pouvez récupérer la récompense indiquée (s'il y a un **sbire** 🧟 ou un **piège** 🕸️, vous devez d'abord vous y confronter).

Potion 🧪 : cochez le premier cercle disponible dans votre **tableau des potions**, en suivant les règles habituelles.

Objet magique ou gain de niveau : Recevez le bénéfice indiqué et cochez la case correspondante sur votre **fiche Joueur**, en ignorant toute restriction de symbole ou de dé. Attention, le symbole d'objet magique 🗡️ vous permet de cocher une **étape** d'objet magique (une seule case), et non un objet magique tout entier.

Vous entrez dans le **donjon** via la case F1 pour y récupérer une **potion**. Votre deuxième point de mouvement vous emmène en E1. Vous subissez un **dégât** à cause du piège avant de pouvoir bénéficier de la récompense qui s'y trouve (étape d'**objet magique**).

RAMASSER UNE GEMME

Huit **gemmes**  sont réparties dans le **donjon**, chacune étant identifiée par une lettre. À la différence des autres **récompenses**, les gemmes **disparaissent** lorsque les autres joueurs les récupèrent avant vous.

Lorsque vous entrez dans une pièce abritant une **gemme** disponible (non rayée), vous pouvez la récupérer (s'il y a un sbire  ou un piège , vous devez d'abord vous y confronter). Une fois la gemme récupérée, cochez la première case disponible de votre **piste de gemmes** et obtenez le bonus indiqué le cas échéant.

À la fin de chaque manche, chaque joueur doit annoncer aux autres les lettres des gemmes qu'il a ramassées lors de cette manche. Tous les autres joueurs **doivent** rayer les gemmes correspondantes sur leur fiche. Ces gemmes ne sont plus disponibles et ne peuvent plus être récupérées. Comme l'annonce a lieu à la fin de la manche, plusieurs joueurs peuvent ramasser la même gemme lors de la même manche.

Il est possible de récupérer **deux gemmes supplémentaires** en dehors du donjon, qui restent tou-

jours disponibles : vous pouvez les récupérer en passant votre **voleur**  au niveau 4, et en obtenant votre 12^e **potion** .

À la fin de la troisième manche (fin de la première saison), vous occupez une pièce qui était défendue par un fantôme et abritait une potion. Le monstre de cette saison apparaît en ① ; comme vous y êtes déjà passé, vous pouvez le combattre, même si vous n'êtes pas dans la bonne pièce.



COMBATTRE UN MONSTRE

Les combats contre les monstres  sont la partie la plus importante de **PAPER DUNGEONS**. Vos **héros** se couvrent de gloire en affrontant courageusement les créatures les plus démoniaques qui soient, en allant les chercher jusqu'au fond de leur antre.

À la fin de chaque **saison**, les joueurs affrontent le **monstre** correspondant à cette saison : le **monstre n°1** , à la fin de la troisième manche, le **monstre n°2**  à la fin de la sixième manche, et le **monstre n°3**  à la fin de la huitième manche.

Pour combattre le monstre, vous devez être passé par la pièce où il se cachait, et marquée du numéro correspondant, même si vous n'y êtes plus à présent (voir exemple ci-dessus).

L'objectif est d'infliger le plus de **dégâts**  possibles au monstre, pour marquer plus de **points**  que vos adversaires.

Les trois icônes qui apparaissent en bas de chaque carte **Monstre** indiquent les **seuils de dégâts** que vous devez atteindre pour gagner les **points** qui y sont associés, et réduire les **dégâts**  que vous-même allez subir. Plus vous frappez fort, plus vous marquez de points, et moins vous subissez de dégâts.

Les joueurs combattent **simultanément** contre le monstre, mais chaque combat est résolu **séparément** ; en d'autres termes, les dégâts que vous infligez ou subissez n'ont aucune influence sur le déroulement du combat chez vos adversaires.

De plus, chaque monstre a un **ennemi juré**, une classe qu'il redoute particulièrement : le niveau du personnage de cette classe sera donc **doublé** pour déterminer la puissance de combat du groupe de héros face au monstre (une icône indique de quelle classe il s'agit pour chaque monstre).

Pour déterminer la puissance de combat de votre groupe, faites la somme

des niveaux de vos héros (pensez à doubler celui de l'**ennemi juré**) et ajoutez les éventuels bonus (un guerrier  de niv. 4, une **Épée de Flammes** , etc.). Cette puissance servira à déterminer le **seuil de dégâts** que vous atteignez.

Si vous n'avez **pas** atteint ou traversé la pièce où se trouve le monstre avant la fin de la saison, ou si votre **puissance de combat** est inférieure

au **seuil de dégâts** minimum défini pour ce monstre, alors vous devez **fuir**  à toutes jambes, ce qui vous fait perdre les points  indiqués sur la carte  (voir IV. sur l'exemple de la page suivante). Vous ne subissez **aucun dégât** à cette occasion. Inscrivez ce malus dans la case prévue pour le monstre en bas de votre **fiche**.

Si votre **puissance** est suffisante pour égaler ou dépasser un seuil de dégâts, exercez les effets du seuil de dégâts le plus élevé que vous avez atteint : celui-ci vous offre des

CHIMÈRE

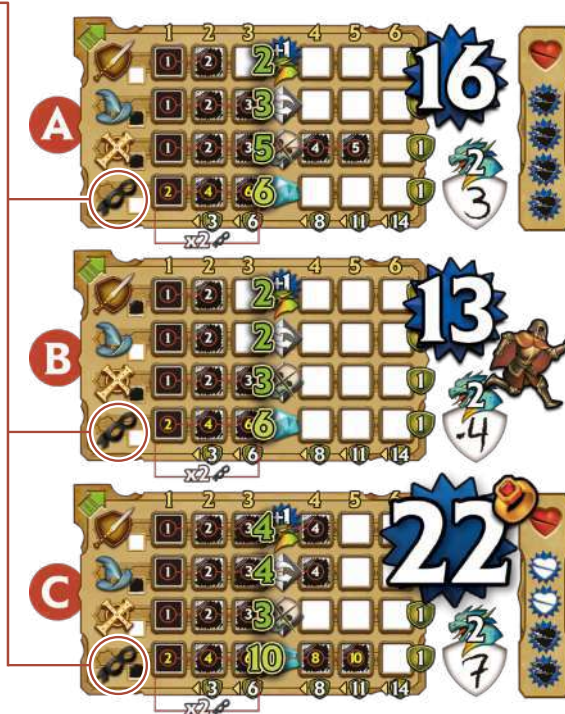
Ces trois groupes de héros affrontent la Chimère, dont l'ennemi juré est le voleur ; le niveau du voleur de chaque groupe est donc doublé pour déterminer la **puissance de combat**. Le joueur A parvient à un total de **16** et dépasse donc le seuil minimum requis de 14, sans égaler le seuil intermédiaire de 18. Il marque donc **3 points** et subit **4 dégâts**. Le joueur B a une puissance de 13 inférieure au seuil minimum et doit donc **fuir**, ce qui lui coûte **4 points**. Enfin, le joueur C, avec une puissance de 22, atteint le seuil maximum et marque donc **7 points** tout en subissant **2 dégâts**. En outre, puisqu'il avait la **puissance de combat** la plus élevée (sans égalité), il marque le **bonus de victoire** (une étape d'objet magique).













I. Lettre et couleur du monstre (pour référence).

II. Ennemi juré du monstre : le niveau du héros de cette classe sera doublé contre ce monstre.

III. Bonus de victoire : réservé au joueur qui atteint la **puissance** de combat la plus élevée. Non attribué en cas d'égalité, et en solo.

IV. Pénalité de fuite : nombre de points perdus par un joueur qui n'atteint pas la pièce où se cache le monstre, ou dont la **puissance** de combat n'atteint pas le seuil minimum.

V. Gemmes perdues : en solo uniquement, vous devez rayer ces gemmes après le combat contre ce monstre, si vous ne les aviez pas déjà ramassées.

VI. Seuils de dégâts : vous exercez les effets qui correspondent au seuil de dégât immédiatement inférieur ou égal à votre puissance de combat.

VII. Points accordés si vous atteignez ce seuil de dégâts.

VIII. Dommages subis si vous atteignez ce seuil de dégâts.

points (VII) et vous inflige des **dégâts** (VIII). Inscrivez les points dans la case prévue pour le monstre en bas de votre **fiche** et notez les dégâts sur votre **colonne de dégâts**.

Le joueur qui a infligé le plus de dégâts au monstre (celui qui a la **puissance de combat** la plus élevée) remporte le **bonus de victoire** (III) du monstre. En cas d'égalité, **personne** ne touche ce bonus.

! Note : en solo, le bonus de victoire n'est jamais attribué.

FIN DE LA PARTIE

Une partie de **PAPER DUNGEONS** se termine à l'issue du combat contre le **troisième monstre** , qui a lieu à la fin de la huitième manche.

DÉCOMPTE FINAL

Faites la somme de tous vos **points** . Le joueur qui obtient le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a visité le plus de pièces remporte l'égalité. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

La ligne de cases qui se trouve en bas de votre fiche est prévue pour inscrire votre score. Vous devriez déjà avoir noté les points des **monstres**  et des **missions**  au cours du jeu. Tous les autres points ne sont accordés qu'en fin de partie. De gauche à droite, faites le compte des points acquis pour :

A. Le combat contre le monstre ;

B. Le combat contre le monstre ;

C. Le combat contre le monstre .

D. Vos gains de niveaux  : marquez les points associés au personnage avec le **niveau le plus bas** de votre groupe (voir p.7), +1 point par personnage de **niveau 6** ;

E. Vos objets magiques  : 1 point pour chaque case cochée dans votre inventaire, ainsi que les éventuels points de bonus ou de malus (l'**Armure des Héros** par exemple rapporte 2 points supplémentaires) ;

F. Vos gemmes  : marquez les points associés à la dernière case de la **piste de gemmes** que vous avez cochée (par exemple, 7 gemmes = 30 points) ;

G. Les sbires vaincus  : marquez les points associés à la dernière case de la **piste de sbires vaincus** que vous avez cochée (par exemple, 9 sbires = 16 points) ;

H. Les dégâts subis  : consultez votre **colonne de dégâts** et **perdez** les points associés à la case la plus haute que vous avez cochée (si vous êtes entre deux pénalités, la plus basse s'applique, par exemple 11 dé-

gâts = -6 points). Les **dégâts** absorbés par les **potions**  ne comptent pas ;

I. La résurrection  : perdez **9 points** si vous avez fait appel à la résurrection (voir p.6) ;

J. Les cartes Pouvoir et Objectif : appliquez l'effet de votre carte **Pouvoir**  (parfois négatif) et marquez les points associés à votre carte **Objectif**  , même s'il n'est que partiellement rempli (par exemple, si un objectif vous rapporte 4 points et un pouvoir 2, vous marquez 6 points) ;

K. Vos missions accomplies : chaque mission accomplie rapporte 4 points.

L'ensemble de ces opérations définit votre **score total** (L).

VARIANTES

Au début de la partie, vous pouvez opter pour une ou plusieurs des variantes suivantes. La variante **Gemmes éphémères** est obligatoire en solo. Nous vous conseillons de disputer quelques parties sans les variantes dans un premier temps.

GEMMES ÉPHÉMÈRES

Avec cette variante, certaines gemmes  disparaissent du donjon après les combats contre le premier  et le deuxième monstre .

Si les deux gemmes indiquées sur la partie droite de la carte Monstre (voir V. p.13) n'ont pas déjà été ramassées, tous les joueurs doivent les rayer de leur fiche à l'issue du combat. Ces gemmes ne peuvent plus être ramassées.

CAMPAGNE

Le monde de **PAPER DUNGEONS** est riche d'histoires et de légendes. Avec ce mode de jeu, vous allez disputer plusieurs parties d'affilée ; seul le groupe le plus vaillant verra son nom inscrit en lettres dorées dans les livres d'histoire.

Quatre scénarios sont à votre disposition. Pour les jouer, consultez les lettres indiquées sur chaque carte Donjon et référez-vous à l'enchaînement donné ci-dessous. Choisissez un des scénarios à jouer et organisez les cartes Donjon correspondantes pour les jouer l'une après l'autre, dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Héros Urbains
A, B puis C

La Momie d'Hamnapta
D, E puis F

Les Terreurs de la Tour
G, H puis I



Autour du Royaume J, K et L

Chaque partie se déroule selon les règles classiques ; toutefois, à la fin de chaque chapitre, notez les scores de tous les joueurs. Après le dernier chapitre, faites la somme totale du score de chaque joueur : celui qui a marqué le plus de points en tout remporte la victoire suprême, et entre dans la légende.

Pour des variantes encore plus épiques, rendez-vous sur la page dédiée au jeu sur le site www.supermeeple.com !

MODE SOLO

Pourquoi partager la gloire ? Vous pouvez très bien vous en sortir tout seul.

Mettez le jeu en place comme indiqué p.2.

Vous devez utiliser la variante des gemmes éphémères (voir page précédente) et modifier les points des cartes Mission comme suit : les points accordés par une carte Mission dépendent maintenant du temps que vous avez mis à l'accomplir.

Notez le bandeau qui se trouve sur chaque carte Mission, et qui se divise en deux colonnes : à gauche,

le numéro de la manche, à droite, le nombre de points attribués si la mission est accomplie lors de cette manche.

REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier tous les contributeurs de ce projet, et surtout "Mansão das Peças", sans qui ce jeu n'aurait pas vu le jour.

ANNEXES

OBJETS MAGIQUES

 **Armure des Héros** : lorsque vous affrontez un **sbire** , le héros qui le combat est considéré comme ayant un niveau de plus. Rapporte 2 points  à la fin de la partie.

 **Cape Éthérée** : vous pouvez **traverser les murs**  lors de vos déplacements  à l'intérieur du donjon.

 **Chaudron de l'Alchimiste** : obtenez immédiatement 3 **potions** .

 **Couronne du Vrai Roi** : rapporte 4 points  à la fin de la partie.

 **Épée de Flammes** : gagnez +3 **puissance** contre les **monstres** .

 **Médaille de Khar** : vous pouvez traverser les douves  lors de vos déplacements . Rapporte 1 point  à la fin de la partie.

 **Sceptre Maudit** : éliminez immédiatement deux **sbires**  de votre donjon : rayez-les et cochez deux cases de votre **piste de sbires vaincus**. Cet objet maudit vous fait perdre 1 point à la fin de la partie.

 **Tome du Savoir** : un de vos héros **gagne un niveau** . Rapporte 3 points  à la fin de la partie.

CARTES POUVOIR

Alchimiste : obtenez une **potion**  supplémentaire lorsque vous utilisez un dé pour préparer des potions. -1 point  à la fin de la partie.

Artisan : au début de la partie, cochez gratuitement **deux** étapes d'objet magique  (mais pas sur le même objet). -3 points  à la fin de la partie.

Assassin : au début de la partie, éliminez deux **sbires**  de votre donjon : rayez-les et cochez deux cases de votre **piste de sbires vaincus**.

Barbare : vous ne subissez aucun dégât contre les **monstres** .

Chamane : obtenez une potion  tous les 3 sbires vaincus . +3 points  à la fin de la partie.

Éclaireur : vous ne subissez aucun dégât des pièges  du donjon. -2 points  à la fin de la partie.

Enragé : +2 puissance contre les monstres . -2 points  à la fin de la partie.

Marchand : obtenez une potion  à chaque fois que vous ramassez une gemme . -1 point  à la fin de la partie.

Noble : à chaque fois qu'un de vos héros atteint le niveau 5, cochez une étape d'objet magique . -1 point  à la fin de la partie.

Orfèvre : au début de la partie, ramassez une gemme  de la lettre de votre choix. Les autres joueurs pourront tout de même ramasser cette gemme dans leur donjon (elle ne disparaît pas).

Pillard : cochez une étape d'objet magique  tous les 3 sbires vaincus . -2 points  à la fin de la partie.

Psionique : une fois par manche, vous pouvez considérer un dé blanc comme un dé noir, et inversement. +2 points  à la fin de la partie.

Ranger : gagnez un point de mouvement  à chaque fois que vous traversez des douves (voir Médaille de Khar). -1 point  à la fin de la partie.

Soigneur : au début de la partie, obtenez deux potions . +2 points  à la fin de la partie.

Vétéran : au début de la partie, deux de vos héros gagnent un niveau chacun . -3 points  à la fin de la partie.

Voyante : au début de chaque manche, ignorez 1 crâne  du lancer de dés. +2 points  à la fin de la partie.

Auteur : **Leandro Pires**

Conception graphique
et illustrations : **Dan Ramos**

Histoire : **Márcio Botelho**

Production : **Diego Bianchini**

Maquette : **Gerson Lopes**

Relecture : **Márcio Botelho**

Règles originales : **Thiago Leite**

Version française : **Super Meeple**

Traduction : **Antoine Prono (Transludis)**

