1-6

14+

45-60

DUNGEON FIGHTER

FEU À VOLONTÉ

EXTENSION

Livre de Règles

On m'a raconté l'histoire d'un groupe de héros intrépides et écervelés. Ils s'étaient échappés d'un donjon sombre et humide, et on murmure que le Roi lui-même voulut les honorer en leur remettant la médaille des Nettoyeurs de Donjons et en les chargeant d'explorer et de sécuriser tous les donjons du royaume jusqu'à ce que mort s'en suive. Mais ils disparurent et l'on n'entendit plus jamais parler d'eux. Dites-moi si je me trompe mais on dirait... Eh bien, on dirait que ces héros ressemblent drôlement à votre groupe d'aventuriers...
Quel hasard !
Et quelle chance que ma boutique ait atterri ici. On ne sait jamais à quoi s'attendre avec ces portails. Je ne comprends pas vraiment comment ça fonctionne, mais j'ai l'impression que je finis toujours par apparaître juste à côté de mes clients. Bon, d'accord, avec vous j'ai plutôt atterri SUR mes clients, mais on a déjà déterré votre copain le Barbare, alors n'en parlons plus.
Quoiqu'il en soit, j'ai en stock les plus puissants objets magiques, la crème de la crème, et à bien vous regarder, il semble que vous ayez besoin d'un petit coup de pouce.
Et si on commençait par la Magie du Feu... ? Ils sont tous beaux, ils sont tous chauds mes nouveaux articles ! Hé hé... Euh, vous allez bien en direction de la Montagne de Feu, c'est ça ?

Cette extension de Dungeon Fighter contient tout plein de nouveautés. Elle permet en particulier aux joueurs d'accéder aux secrets de la magie du feu, la plus chaude des magies élémentaires. Vos Héros peuvent donc maintenant lancer des trucs brûlants histoire d'ajouter un peu de piment.

Vous n'y croyez peut-être pas encore, mais vous aurez également l'opportunité d'approfondir vos connaissances magiques grâce aux 3 extensions à venir, une pour chaque élément restant : l'Eau, l'Air et la Terre.

Matériel

1 livret de règles

6 cartes Équipement

6 cartes Monstre

1 fiche de Héros

1 plateau Plan du Donjon

1 carte Boss de Fin

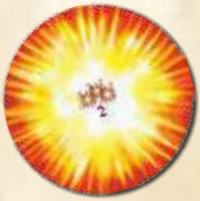
7 cartes Pouvoir

1 dé Élémentaire de Feu

12 jetons XP

20 jetons Brûlé

1 Boule de Feu



1 Explosion

1 Mur de Feu

1 Cercle de Feu

Mise en place un peu modifiée

En plus du nouveau matériel, l'extension Feu à Volonté contient de nouvelles cartes Monstre, Équipement et Boss de Fin, une fiche de Héros et un plateau de Plan du Donjon que vous pouvez facilement ajouter à ceux déjà présents dans le jeu de base, il suffit de les y intégrer avant le début de la partie.

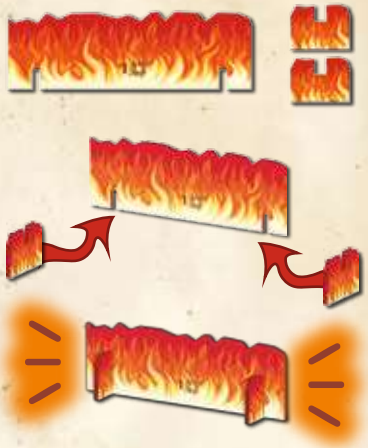
Vous pourrez bien sûr procéder de la même façon avec les autres extensions (**Eau**, **Air** et **Terre**) si vous voulez jouer avec plusieurs extensions en même temps.

À ce stade, ou à n'importe quel autre, d'ailleurs, merci de NE PAS vous mettre les jetons dans le nez. Ce sera sûrement drôle, mais franchement, qui a envie de jouer avec des jetons tout morveux ?

Un symbole figure sur les cartes afin que vous puissiez les trier si vous le souhaitez.

L'installation du jeu est la même qu'avant, ajoutez seulement une 8ème étape ***Préparez les autres éléments*** afin d'installer le nouveau matériel :

- Placez les jetons XP près de la Tour, ils constitueront la réserve d'XP.
- Placez les jetons Brûlé en pile à côté des jetons Cicatrice.
- Placez la Boule de Feu, l'Explosion et le Cercle de Feu à côté du plateau de jeu afin qu'ils soient prêts à l'emploi. Installez le Mur de Feu (voir schéma ci-dessous) et placez-le avec les autres éléments de feu.



- Le dé Élémentaire de Feu est placé avec les dés blancs restants.

Bien sûr, là, vous avez envie de massacrer les nouveaux Monstres avec le nouveau matériel. Pour votre première partie, vous pouvez tricher un petit peu en mélangeant les nouvelles cartes sur le dessus de la pioche, de façon à être certains de les avoir à un moment ou à un autre de la partie. Ça vous permettra de profiter pleinement de votre baptême du feu.

Les nouveaux éléments du jeu

XP (points d'expérience)

Cette extension contient des jetons noirs en plastique qui représentent l'XP. L'XP est une nouvelle ressource dans l'univers de Dungeon Fighter et peut être stocké sur votre Trésor au même titre que les Pièces d'Or.

Les Héros peuvent gagner de l'XP en choisissant de ne pas activer le symbole Héros sur le dé, peu importe si le dé a atteint le plateau Cible ou non.

Si un Héros choisit de ne pas activer le symbole Héros sur le dé qu'il vient de jeter, il gagne 2 jetons XP qui sont placés dans le Trésor avec les Pièces d'Or.

Qu'il puisse ou non utiliser la Capacité Spéciale n'a pas d'importance, il suffit que le dé indique le symbole Héros.

De l'or, des dés et de l'XP. Tous les ingrédients d'un jeu heroïc-fantasy sont maintenant réunis. Si vous vous demandez à quoi vont bien pouvoir servir ces jetons XP, attendez encore un petit instant, on va vous tenir informés.

L'XP appartient à tout le groupe et est utilisé par tout le groupe (des informations plus détaillées sont à suivre).

Les Cartes Pouvoir

ACHETER DES CARTES POUVOIR

Les cartes Pouvoir, qui font leur apparition dans cette extension, permettent aux Héros de lancer de puissants sorts qui les aideront à survivre dans le Donjon.

Rien n'est plus comme avant, maintenant n'importe quel bon à rien de Héros peut développer de nouvelles capacités. Ils ont même inventé un mot pour ça : l'XP.

Lancer des sorts puissants nécessite de l'expérience. C'est précisément à cela que va servir l'XP.
Après avoir acheté leur Équipement à la boutique et avoir payé avec des Pièces d'Or, les Héros peuvent acheter des cartes Pouvoir.

Seul un magicien fou à lier permettrait à des Héros INEXPÉRIMENTÉS d'avoir accès à une magie aussi puissante !

Le Chef du Groupe tire **3 cartes Pouvoir** de la pioche (peu importe le nombre de joueurs, contrairement aux cartes Équipement) et les place face visible.

L'XP accumulé jusqu'ici par les Héros est utilisé pour acheter des cartes Pouvoir. Le groupe peut acheter autant de cartes Pouvoir placées face visible qu'il le souhaite. **Chaque carte Pouvoir coûte 1 XP**.

Le coup des 3 cartes Pouvoir c'est un genre de tradition. Depuis des temps immémoriaux, on propose toujours au client 3 objets magiques. Pas 4, pas 5, pas 2 et surtout pas 6, JAMAIS 6. C'est 3 cartes et c'est tout. C'est l'Almanach Magique qui le dit. Chapitre 3, paragraphe 3 : Des traditions aux origines obscures.

Les cartes Pouvoir doivent être lues attentivement afin d'établir de manière claire quels avantages elles apportent au groupe et quel Héros devra s'en équiper. Le groupe décide ensemble ce qui est acheté (exactement comme pour le shopping normal) et quel Héros reçoit la carte Pouvoir. Si les Héros n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le Chef du Groupe qui choisit.

Gardez les meilleurs trucs pour plus tard, cette boutique peut être assez mal fréquentée.

La magie ce n'est pas du court terme : une fois qu'un Héros a appris un sort, il le conserve... un peu comme les hémorroïdes.

Chaque Héros peut transporter jusqu'à 3 cartes Pouvoir. S'il en reçoit une quatrième, il doit alors se défausser de l'une de celles qu'il possédait déjà.

Les joueurs ne peuvent pas s'échanger les cartes Pouvoir. Les cartes Pouvoir qui sont défaussées ou qui n'ont pas été achetées vont dans une pile de défausse. Cette défausse doit être mélangée pour créer une nouvelle pioche de cartes Pouvoir si la pioche est vide et que vous devez encore y tirer des cartes.

3 boutiques dans un donjon et 7 cartes Pouvoir à tirer. Si vous n'êtes pas trop mauvais en mathématiques, vous devriez arriver à savoir si oui ou non vous allez devoir re-mélanger.

Exemple : Marco, Chef d'un groupe de Héros désespérés, visite une boutique avec ses braves compagnons. Après avoir fait son shopping habituel, il tire 3 cartes Pouvoir. Le groupe possède 2 XP dans son Trésor et décide d'acquérir le Roi du Dragon pour 1 XP. Puisque Marco ne possède pas d'arme, le groupe décide que c'est lui qui prendra le sort.

Les cartes Pouvoir vous octroient de puissants pouvoirs, c'est pour cela qu'on les appelle des cartes Pouvoir plutôt que des cartes Jolie-Petite-Fleur-Rose.

ACTIVER LES CARTES POUVOIR

Au **début de son tour**, un joueur peut activer une carte Pouvoir en sa possession. Pour ce faire, il doit d'abord **payer** le nombre d'**XP** (pris du Trésor) précisé sur la carte.

Une carte Pouvoir se place à côté de la fiche de Héros du joueur qui l'a apprise.

La magie c'est pas donné. Chaque fois que vous prononcez un sort à voix haute, vous perdez une petite partie de vous-même... un peu comme quand vous vous curez le nez... Vous visualisez bien ?

Vous allez y arriver, pas vrai ?

Les Tuiles Gabarit

Cette extension (au même titre que les 3 prochaines extensions Élémentaires) contient des cartes qui nécessitent l'utilisation de tuiles Gabarit. Lorsque c'est le cas, le joueur actif prend la tuile correspondante et **la lance sur le plateau Cible**.

Les tuiles Gabarit ce sont ces énormes jetons en carton ! Z'avez trouvé ?

Si rien d'autre n'est précisé, les tuiles Gabarit sont utilisées selon les règles suivantes :

- Elles se lancent de la même façon qu'une pièce de monnaie à pile-ou-face : elles doivent être lancées avec votre pouce et doivent tourner en l'air d'au moins 90°.

- Si la tuile atterrit à côté ou en partie en dehors de la Cible et touche la table, le joueur qui l'a lancée subit 1 Dégât et doit la relancer.

Viser le milieu c'est pour les poules mouillées... Au bord du gouffre, c'est comme ça qu'un Héros montre qu'il a de la classe... Ou qu'il est idiot, à vous de voir.

- Toutes les tuiles Gabarit sont retirées du plateau Cible à la fin du combat – pas avant.
- Si un dé atterrit sur une tuile Gabarit pendant un combat, tous les effets de la tuile sont appliqués. Le lancer est considéré comme un coup normal porté au Monstre, peu importe si le Héros subit les Dégâts de la tuile ou non. Si le dé atterrit sur la face Symbole du Héros, le

Héros peut en plus utiliser sa Capacité Spéciale ou prendre de l'XP.

☛ Dans le cas où un dé atterrit en partie sur une tuile Gabarit, tous les joueurs doivent alors regarder si le dé touche la Cible ou non.

a) Si le dé **touche la Cible**, le lancer est considéré comme normal, le Monstre en subit les Dégâts et les effets de la tuile sont ignorés.

b) Si le **dé touche la table**, le lancer est alors raté, les effets de la tuile sont ignorés.

c) Si le dé **ne touche rien d'autre que la tuile Gabarit**, il est considéré comme réussi et les effets de la tuile sont appliqués.

LA BOULE DE FEU

Cette tuile est généralement lancée au début du tour du joueur. Si le dé atterrit sur la Boule de Feu, le Monstre subit les Dégâts inscrits sur la tuile. Si le dé atterrit dans la plus petite zone, le Monstre subit 10 Dégâts, sinon il en subit seulement 6.

L'EXPLOSION

Cette tuile est généralement lancée au début d'un combat. Si un dé atterrit sur l'Explosion, tous les Héros subissent 2 Dégâts.

Une fois que vous aurez répété tout ça 3 fois à voix haute, on peut considérer que vous l'aurez mémorisé. On peut aussi considérer que les autres joueurs vous trouveront un peu lourd.

BOOOOOOOUM !!!

Plusieurs tuiles Gabarit en même temps, ça ne devrait pas vous poser de problèmes... si ? Un dé au-dessus de plusieurs tuiles enclenche tous les effets !

Exemple : Marco utilise le Rot du Dragon. Il dépense 1 XP qu'il prend dans le Trésor et lance la Boule de Feu. Grâce à la bonté des puissances divines, elle atterrit sur la Cible. Marco choisit alors de lancer le dé bleu pour son attaque. Il termine son lancer avec le dé bleu sur la tuile Gabarit mais il touche également le plateau. Marco n'inflige donc que 2 Dégâts et il ne peut pas utiliser le pouvoir de la Boule de Feu. Puisque son dé a le symbole Héros visible, il peut utiliser sa Capacité Spéciale. Ce serait bien sûr également le cas s'il avait réussi à ne toucher que la Boule de Feu avec ce lancer.

Les Dés élémentaires

L'utilisation des dés Élémentaires diffère un peu de celle des dés normaux de couleur. Ils ne peuvent être utilisés **que** lorsqu'un Monstre, un Équipement ou une Capacité Spéciale le nécessite.

Si rien d'autre n'est précisé, les dés Élémentaires sont utilisés selon les règles suivantes :

- On ne peut jamais mettre de dé Élémentaire sur le Trésor.
- Les dés Élémentaires suivent les mêmes règles de lancer que les dés normaux et que les dés bonus.
- Si un symbole est visible sur un dé Élémentaire, on en applique les effets tels qu'expliqués plus loin dans les règles.
- Un dé Élémentaire ne remplace pas les autres dés. Si un joueur lance un dé Élémentaire, les autres dés peuvent toujours être utilisés. Le tour du Héros se termine après son lancer, comme d'habitude.

LE DÉ ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Le dé Élémentaire de Feu a 8 faces avec 4 symboles différents. Ce n'est **pas** un dé Héros rouge.

Ce symbole est le même que sur les dés Bonus blancs. Le Héros peut l'utiliser pour activer la Capacité Spéciale de son choix ou pour gagner 2 XP placés sur le Trésor.

+1 Le Monstre subit 1 Dégât supplémentaire, même si le dé rate le Plateau Cible.

+2 Le Monstre subit 2 Dégâts supplémentaires, même si le dé rate le Plateau Cible.

+3 Le Monstre subit 3 Dégâts supplémentaires, même si le dé rate le Plateau Cible.

Imaginez tout ce qu'on peut faire avec un dé à 8 faces ! 8 FACES ! Il a carrément 2 faces de plus sur lesquelles rouler... Bien mieux que ce vieux dé à 6 faces un peu naze. C'est complètement dingue ! Enfin, maintenant que j'y réfléchis, ça avait l'air vachement plus cool quand ce démon du feu m'en parlait. Bon, bref... Il a plus de faces et il est cool, ça devrait suffire.

Les Jetons Brûlé

Certains Monstres donnent aux Héros des jetons Brûlé. Si cela vous arrive, placez le nombre indiqué de jetons Brûlé sur la fiche du Héros concerné. Au début du tour de chaque joueur, le joueur affecté par les jetons Brûlé retire de sa fiche Héros 1 jeton Brûlé et **subit 1 Dégât**.

Certains Équipements, Capacités Spéciales ou cartes Pouvoir peuvent donner des jetons Brûlé aux Monstres. Dans ce cas-là, placez le nombre indiqué de jetons Brûlé sur la carte Monstre. Au début du tour de chaque joueur, 1 jeton Brûlé est retiré de la carte Monstre et le Monstre **subit 1 Dégât**.

Afin d'éviter tout malentendu, sachez que les jetons Brûlé ne font absolument pas référence à votre façon de cuisiner... Promis !

Salles

L'Autel de Feu :

Au début du combat, le premier joueur lance le dé Élémentaire de Feu. Les autres joueurs ont ensuite le choix entre les 3 dés de couleur normaux.

La Salle d'Entrainement :

À la fin d'un combat dans cette pièce, le groupe de Héros reçoit autant d'XP qu'indiqué sur le plateau Donjon.

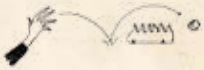
Lancers Spéciaux (Salles, Monstres, cartes Pouvoir)

Comme dans le jeu de base, les Héros doivent parfois lancer les dés d'une façon précise. Les symboles sont le plus explicite possible, mais en voici une liste afin d'éviter tout malentendu :

Sur le Pouce :

Le joueur pose le dé sur son pouce et le lance comme une pièce de monnaie.

Mur de Feu :



Le joueur place le Mur de Feu entre la Cible et lui de façon à ce que, lors du lancer, le dé touche la table entre le Mur de Feu et lui, puis rebondisse par-dessus le Mur avant de toucher la Cible. Si le dé touche le Mur de Feu, le Héros subit 1 Dégât, peu importe si le dé atteint ensuite la Cible ou non. Si le dé ne rebondit pas par-dessus le Mur, le lancer est raté.

Le Cercle de Feu :

Un autre joueur doit tenir le Cercle de Feu en l'air devant le joueur actif. Le dé doit passer dans le Cercle de Feu puis toucher la table avant d'atteindre la Cible. Si le dé touche le Cercle de Feu, ça n'est pas grave, le joueur ne subit pas de Dégât.

Voilà, c'est tout... J'ai hâte de vous croiser à nouveau dans l'extension Raz-de-Marée... Une expérience humide et glissante vous y attend, attention à ne pas mouiller vos sous-vêtements... Hahahahaaaa... Brrg...Gnnn... Hum. Bon, assez ri... Amusez-vous bien les Héros !

Crédits

Auteurs : Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino et Lorenzo Tucci Sorentino

Illustration & Graphisme : Giulia Ghigni

Édition : Lorenzo Silva, Heiko Eller

Production : Heiko Eller

Mise en page : Marina Fahrenbach et Fiona Carey

Relecture : Yvonne Distelkämper, Sebastian Berger et Marcus Lange

Traduction : Judith Brustlein

Édition française, relecture, adaptation : IELLO

Un grand merci à : Steve Kimball, Pauline Voß, Gabriel Durnerin, Evelyn Bigelmaier et tous les testeurs du Heidelberger Burgevents Stahleck 2013

©2013 Heidelberger Spieverlag & Cranio Creation
© 2013 IELLO pour l'édition française
IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 Ludres.
Tous droits réservés.

Suivez-nous sur

Heidelberger Spieleverlag

CRANIO CREATIONS

iello