



# DUNGEON FIGHTER

## RAZ-DE-MARÉE

### EXTENSION

## Libre de Règles



*Tiens, tiens, regardez qui voila – mes têtes brûlées préférées ! Quelle coïncidence que ma boutique ait traversé ce portail et atterri juste devant vous. Vous avez de la chance d'être encore tous en vie... attendez une minute, où est votre copain le Barbare ?*

*( ... quelques instants plus tard ... )*

*Bon, maintenant que nous avons sorti votre copain le Barbare de sous ma boutique, racontez-moi vos dernières aventures. On dirait bien que vous avez réussi à vous échapper des cavernes de la Montagne de Feu sans la moindre petite brûlure... enfin, presque. Je vous avais bien dit que ma Magie du Feu était puissante. Oh, j'avais oublié de mentionner le Bullrog ? Que voulez-vous, l'âge commence à laisser des traces. Quoiqu'il en soit, vous êtes tous ici et en un seul morceau ! Et maintenant que nous sommes débarrassés de cette ignoble créature, ma Magie du Feu peut à nouveau se répandre librement dans tout le royaume. Et tout ça c'est grâce à vous.*

*Mes sorts auraient cessé de fonctionner à l'extérieur du donjon si jamais... bref, laissez tomber, je radote. Parlons affaires.*

*Si vous poursuivez sur ce chemin, il vous mènera droit dans les marais où une mort certaine et inévitable vous attend. Heureusement pour vous, je connais un raccourci qui descend jusque dans les profondeurs des cavernes humides et vous fait ressortir juste de l'autre côté des marais – simple comme bonjour. Que dites-vous ? Vous préférez les cavernes humides ? C'est bien ce que je pensais...*

*N'ayez crainte ; maintenant que vous avez survécu à votre baptême du feu, aucune créature ne fera le poids face à vous en bas la-bas. En plus c'est le moment idéal pour vous approvisionner en Magie de l'Eau, sa puissance vous sera bien utile dans vos aventures. Combinée à vos talents de guerriers, elle fera de cette mission une simple formalité. Par ailleurs, vous ne croiserez ni monstres aux pouvoirs étranges, ni boss de fin tentaculaire venu d'une autre dimension, je vous le promets.*

Cette extension de *Dungeon Fighter* contient beaucoup de nouveau matériel. Elle permet avant tout aux joueurs d'accéder aux secrets de la magie de l'Eau, l'art élémentaire le plus rafraîchissant. Dorénavant, nos Héros imprudents peuvent inonder tout ce qui les entoure histoire que ça glisse tout seul. Très bientôt, les Héros auront l'opportunité d'approfondir encore leurs connaissances des arts élémentaires à travers les futures extensions : Air et Terre. Le Feu est déjà disponible depuis un certain temps alors si vous ne l'avez pas encore, qu'attendez-vous ? ! N'hésitez pas à aller faire un tour dans la boutique la plus proche afin de pouvoir commencer à lancer des boules de feu sur vos ennemis !

# Matériel

1 LIVRE DE RÈGLES



6 CARTES ÉQUIPEMENT



7 CARTES MONSTRE



1 FICHE DE HÉROS



1 PLATEAU PLAN DU DONJON (RECTO-VERSO)

*Vous aimez le bleu lagon de ces nouveaux dés ? Personnellement, rien qu'en les regardant, j'ai l'impression d'être en vacances.*

1 CARTE BOSS DE FIN



6 CARTES POUVOIR



3 DÉS ÉLÉMENTAIRES D'EAU



12 JETONS XP



15 JETONS OXYGÈNE



1 JETON PERROQUET



1 TUILE FLAQUE



1 TUILE VASE



1 TUILE SOIN MAJEUR



1 TUILE CASCADE

# Mise en place un peu modifiée

En plus des nouvelles règles, l'extension **Raz-de-Marée** inclut de nouvelles cartes et une nouvelle fiche de Héros. Pour intégrer au jeu le nouveau matériel, prenez chaque composant et mélangez-le avec ceux de son type (les cartes Équipement avec la pioche Équipement, la fiche Héros avec les autres fiches Héros, etc.). Si vous possédez plusieurs extensions, vous pouvez en intégrer autant (ou aussi peu) que vous le souhaitez en même temps.

Le symbole de l'eau figure sur les cartes de cette extension afin que vous puissiez les trier, si vous le souhaitez.



*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 plonger à corps perdus dans cette nouvelle expérience !*

*Ne fixez pas trop longtemps le symbole de l'eau, vous risqueriez de vous y noyer le cerveau !*

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

## 8. Préparez les autres éléments

- Placez les jetons XP près de la Tour, ils constitueront la réserve d'XP.
- Placez les jetons Oxygène en pile, à côté de la pile de jetons Cicatrice.

*Ce sont des jetons Oxygène, mais ne croyez surtout pas qu'ils soient quelque chose de positif. Ils symbolisent seulement la quantité d'oxygène qu'il vous reste, et ce n'est clairement pas bon !*

- Placez les 3 dés Élémentaires d'Eau avec les dés Bonus blancs.
- Placez la pioche Pouvoir à côté de la pioche Équipement.
- Placez le jeton Perroquet et les tuiles Flaque, Vase, Soins Majeurs et Cascade près du plateau de jeu.



# Les nouveaux éléments du jeu

## XP (points d'Expérience)

Cette extension contient des jetons en plastique noirs qui représentent l'XP. L'XP est une nouvelle ressource que les joueurs peuvent stocker dans leur Trésor au même titre que les Pièces d'Or.



*Navré de vous décevoir, les nains, mais l'XP pas livrée avec une hache gratuite en bonus. Dommage!*

Si, à l'issue du lancer (qu'il soit réussi ou non), le dé atterrit sur le symbole Héros, le joueur peut gagner 2 XP. S'il le fait, il ne peut pas activer sa Capacité Spéciale.

*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, continuez à lire et vous le comprendrez! Je vous garantis une chose : ils sont étanches!*

Lorsqu'il gagne 2 XP, le Héros prend 2 jetons XP de la réserve et les place dans le Trésor.

L'XP appartient à tout le groupe et non pas à un Héros en particulier.

## Les cartes Pouvoir

### ACHETER DES CARTES POUVOIR

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

Lancer de puissants sorts nécessite de l'expérience. C'est précisément à cela que va servir l'XP.



Après avoir acheté leur Équipement à la boutique, les Héros peuvent utiliser l'XP pour acheter des cartes Pouvoir.

*Seul un magicien fou a lieu permettrait à des Héros n'ayant pas inventé l'eau chaude d'avoir accès à une magie AÜSSI PÜISSANTE!*

Le Chef du Groupe tire 3 cartes Pouvoir de la pioche (quel que soit le nombre de joueurs) 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.

Les cartes Pouvoir doivent être lues attentivement afin d'établir de manière claire les avantages qu'elles apportent au Groupe et quel Héros devra s'en équiper. Le Groupe décide ensemble de ce qui est acheté 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.

*Les marchands maîtrisent eux-aussi leur propre forme de magie... une magie qui permet de booster les ventes et de soutirer le plus d'argent possible aux clients.*

Un Héros qui reçoit une carte Pouvoir la place face visible sur sa fiche de Héros.

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

*Le coup des 3 cartes Pouvoir c'est une tradition millénaire. Tous les marchands savent bien qu'ils ne peuvent proposer au client que 3 cartes Pouvoir en même temps - pas 2, pas 4, certainement pas 5 et quoiqu'il arrive, jamais 6. C'est ce qui est dit dans l'Almanach de Magie chapitre 3, paragraphe 3... mais d'autres sources prétendent que c'est plutôt une histoire d'offre et de demande.*

*La magie ce n'est pas du court-terme. Une fois qu'un Héros connaît un sort, il s'en souviendra toute sa vie... ou en tout cas jusqu'à ce qu'il ait envie d'apprendre un sort plus classe ou qu'un zombie lui devore le cerveau.*

Les joueurs ne peuvent pas s'échanger les cartes Pouvoir.

Si le Groupe ne souhaite acheter aucune des cartes Pouvoir face visible, elles sont alors placées dans une défausse face visible à côté de la pioche Pouvoir. Lorsque la pioche Pouvoir est vide, cette défausse doit être mélangée face cachée pour créer une nouvelle pioche Pouvoir.

*Avec 3 boutiques dans le Donjon et 6 cartes Pouvoir dans la pioche, vos talents mathématiques devraient vous indiquer si oui ou non vous allez avoir besoin de remanier la pioche Pouvoir. Si vous jouez avec plus d'une extension, un nouveau monde de mathématiques s'ouvre à vous lorsque vous posez cette question.*



*Exemple : Les Héros font leurs emplettes à la boutique. Une fois le passage en caisse effectué pour l'achat de leur équipement, ils jettent un œil aux cartes Pouvoir disponibles à la vente. Marco, le Chef du Groupe, tire 3 cartes Pouvoir de la pioche. Le Groupe possède 2 XP dans leur Trésor et ils choisissent d'acheter la Boule d'Eau pour 1 XP. Marco ne possédant aucun équipement, le Groupe décide de lui donner la carte Pouvoir.*

*Les cartes Pouvoir vous octroient de puissants pouvoirs... c'est pour cela qu'on les appelle des cartes Pouvoir et pas des cartes Lapin-Vert-Pastel-Trop-Mignon ou un autre truc ridicule du même genre.*

## ACTIVER LES CARTES POUVOIR



Au début de son tour, un joueur peut activer une carte Pouvoir. Pour ce faire, il doit payer le nombre d'XP (pris dans le Trésor) indiqué sur la carte.

Souvenez-vous que le joueur qui possède le pouvoir peut choisir de l'activer ou non.

*La magie c'est une affaire risquée. Chaque fois que vous prononcez un sort à voix haute, vous perdez une petite partie de vous-même... un peu comme quand vous allez aux toilettes, quoi.*

## Les tuiles Gabarit

Cette extension contient des cartes qui nécessitent l'utilisation de tuiles Gabarit. Lorsque c'est le cas, le joueur prend la tuile Gabarit correspondante et la lance sur la cible.

*Il y a 2 énormes morceaux de cartons dans cette extension. Vous les avez ? Et bien devinez quoi... ce sont les tuiles Gabarits !*

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 effectuer au moins une rotation complète en l'air (180°).
- 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 bord du plateau avec la tuile Gabarit est réellement un acte de bravoure... mais soyons francs, dans ce Donjon, tout le monde se fiche éperdument de votre bravoure, alors vous feriez mieux de viser le milieu.*

- Toutes les tuiles Gabarit sont retirées du plateau 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 la tuile Gabarit, les joueurs doivent alors regarder si le dé touche la cible ou non :

- 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.
- Si le dé touche la table, le lancer est alors raté, les effets de la tuile sont ignorés.
- 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 TUILE SOIN MAJEUR

Cette tuile est généralement lancée au début du tour du joueur. Si le dé atterrit sur la tuile Soins Majeurs, chaque Héros se soigne de 5 points. Cette attaque compte comme une réussite ; puisque le dé ne touche pas la Cible, le Monstre ne subit que les Dégâts infligés par les bonus d'éventuels Équipements.



*Vous voulez en savoir plus sur la tuile Cascade ?  
Et bien c'est dommage pour vous parce que ce n'est PAS  
UNE TUILE GABARIT – c'est un accessoire de lancer  
dont nous vous parlerons plus loin, petit impatient !*

## LA VASE

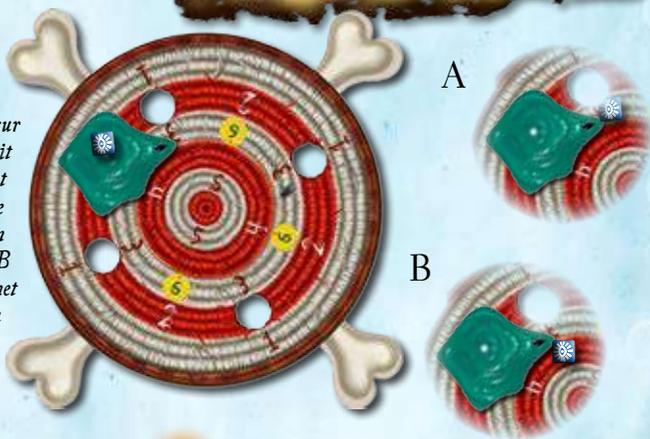
Cette tuile est généralement lancée au début d'un Combat. Si le dé atterrit sur la Vase, le joueur doit placer son dé sur la Cible et de façon à ce qu'il touche la tuile d'un côté ou de l'autre de la flèche.



*Tout cela est bien sûr un peu compliqué à  
comprendre pour un Héros. Laissez-moi reformuler :  
DÉ QUI TOUCHE LA TUILE GABARIT : BIEN.  
DÉ QUI TOUCHE LA CIBLE : NI BIEN, NI PAS BIEN.  
DÉ QUI TOUCHE LA TABLE : PAS BIEN.  
Ça vous paraît plus clair, tronches d'orques ?*

*N'hésitez pas à personnaliser la tuile Vase à l'aide  
de vos propres fluides corporels. Cela rendra votre  
exemplaire de cette extension parfaitement unique. Bien  
entendu, il est possible que vous ne trouviez ensuite  
plus personne pour jouer avec vous à ce jeu.*

*Exemple : Le dé atterrit sur  
la tuile Vase. Le joueur doit  
maintenant choisir comment  
placer le dé à côté de la flèche  
sur la Cible (option A ou option  
B). De toute évidence, l'option B  
est la meilleure car cela lui permet  
d'infliger plus de Dégâts au  
Monstre.*



## 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 placer de dés Élémentaires dans le Trésor.
- Les dés Élémentaires suivent les mêmes règles que les dés normaux et que les dés Bonus (voir page 7 des règles du jeu de base).
- Si un symbole est visible sur un dé Élémentaire, on en applique les effets tel qu'expliqué plus loin dans ces règles.
- Un dé Élémentaire ne remplace pas les autres dés. Si un joueur lance un dé Élémentaire, les autres dés peuvent toujours être utilisés et le tour de jeu continue en sens horaire. Le tour du Héros se termine après son lancer, comme d'habitude.

### LES DÉS ÉLÉMENTAIRES D'EAU

Il y a 3 dés Élémentaires d'Eau, ce sont de petits dés bleus clairs qui ne comportent aucun symbole. Ce ne sont pas des dés Héros bleus.

Lorsqu'une règle ou une carte fait référence au "dé Élémentaire d'Eau", il s'agit de l'ensemble des trois petits dés bleus clairs.

Lorsqu'un joueur doit lancer le dé Élémentaire d'Eau, il lance les trois petits dés en même temps. Ainsi, avec un seul lancer de dés Élémentaires d'Eau, un Héros peut réussir et/ou rater jusqu'à trois fois.

Pour chaque lancer de dé réussi, le Héros inflige au Monstre un nombre de Dégâts égal au total des sections dans lesquelles les 3 dés Élémentaires d'Eau ont atterri.

Si certains lancers de dés sont ratés, le Héros subit alors des Dégâts pour chacun d'eux individuellement. Un Héros peut donc rater 3 lancers en une seule utilisation du dé Élémentaire d'Eau. Ajoutez les Dégâts infligés par tous les lancers ratés et appliquez ensuite les bonus/pénalités (Équipement, Capacités des Monstres, etc.) qui réduisent/augmentent les Dégâts, vous obtenez ainsi le nombre total de Dégâts subis par le Héros.

*Vous ne savez toujours pas comment calculer correctement des Dégâts ? Après toutes ces années passées dans les Donjons ? Sérieusement ? Ils enseignent quoi à l'Académie des Héros aujourd'hui ?*

Il n'y a aucun symbole sur les dés Élémentaires d'Eau, mais si les 3 dés échouent ou réussissent tous en même temps, ils créent ensemble un Symbole Héros.

*Exemple : Avec ce lancer, Sire Moo inflige (3 + 4 =) 7 Dégâts, auxquels s'ajoutent les Dégâts infligés par son arme (+ 2) ; il inflige donc un total de 9 Dégâts à la Sorcière des Mers. Un des lancers de dés Élémentaires d'Eau est raté, la Sorcière des Mers devrait infliger 3 Dégâts à Sire Moo, mais il possède une armure qui réduit les Dégâts de 1. Sire Moo ne subit donc que 2 Dégâts.*



## Jetons Oxygène

Certains Monstres (par exemple, ceux dotés de la Capacité "Étouffeur") imposent aux Héros de recevoir des jetons Oxygène.

*Vous croyez vraiment que ces jetons peuvent être une bonne chose ? Ils provoquent juste votre évanouissement si vous ne parvenez pas à tuer le Monstre assez vite. Pas sympa... Vraiment pas sympa.*

Le Héros place sur sa fiche autant de jetons Oxygène qu'indiqué sur la carte Monstre. Au début du tour de chaque joueur tout au long de ce combat, le Héros affecté retire 1 jeton Oxygène de sa fiche Héros. Lorsqu'il n'a plus de jetons à retirer, il s'évanouit.

Tous les jetons Oxygène sont remis dans la réserve à la fin du Combat.

*Vous vous évanouissez pour ça ? Et vous prétendez être des "Héros". Un jour, j'ai bu la moitié du Lac Boueux en combattant un ancien dieu tentaculaire, et je l'ai bu sans ciller. Et ça avait un goût parfaitement atroce. Dites donc, les poules mouillées, je commence vraiment à me demander si vous êtes à la hauteur de cette mission... ?*

# Lancers spéciaux

Comme dans le jeu de base, les Héros doivent parfois lancer les dés d'une façon précise. Il y a 3 nouveaux lancers qui correspondent à l'élément de l'Eau :

## La Tasse :

Le joueur place le dé dans une tasse (ou n'importe quel contenant approprié dans lequel il est possible de boire de l'eau). Il tient la tasse et lance le dé.



## La Cascade :

Le joueur tient la Cascade devant lui de façon à ce que l'un de ses petits côtés soit vers lui et l'autre vers la Cible. Il place le dé sur le bord du petit côté le plus proche de lui puis incline la Cascade vers le bas de façon à ce que le dé glisse le long de la Cascade et tombe par l'extrémité opposée. Si le dé ne tombe pas par le petit côté opposé, le lancer est raté.



## La Flaque :

Le joueur place la Flaque entre la Cible et lui, puis il lance le dé. Le dé doit rebondir à l'endroit de la table où la Flaque forme un trou avant de toucher la Cible. Si le dé touche la Flaque elle-même ou la table en dehors du trou, le lancer est raté.



## Salles



### L'autel de l'Eau

Au début du Combat, le joueur lance les dés Élémentaires d'Eau. Les autres joueurs ont ensuite le choix entre les 3 dés de couleur normaux.



### La Salle d'Entraînement

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

## Crédits

Auteurs : Lorenzo Silva

Illustration & Graphisme : Giulia Ghigni

Édition : Lorenzo Silva, Heiko Eller

Production : Heiko Eller

Mise en page : Fiona Carey, Marina Fahrenbach

Traduction : Judith Brustlein

Édition française, relecture, adaptation : IELLO

Un grand merci à : Lorenzo Tucci Sorrentino, Aureliano Buonfino, Steven Kimball, Gabriel Dumerin, Evelyn Bigelmaier, Alessandro Prà et tous les testeurs du Heidelberger Burgevent Stahleck 2013.

©2014 Heidelberger Spievertag & Horrible Games  
© 2014 IELLO pour l'édition française  
IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 Ludres.  
Tous droits réservés.

*J'espère que vous avez apprécié mon ton sec et que ces règles vous ont mis l'eau à la bouche... M'wabababa... Vous avez compris ? L'EAU à la bouche... bababa... Je suis suis trop malin, ça finira par me jouer des tours.*

*Voilà, c'est tout pour cette fois. Tai bate de vous croiser à nouveau dans les prochaines extensions ; la suivante sera celle de l'Air... Vous savez, cette odeur nauséabonde qui se dégage de vos ordures ?*

Suivez-nous sur



Heidelberger  
Spieleverlag



HORRIBLE  
GAMES

