

DUNGEON FIGHTER™

AVIS DE TEMPÊTE

EXTENSION

Libre de règles

Eh bien, ça alors ! Vous, ici ! ? Je pensais justement à vous au moment où j'ai lancé le sort de téléportation sur ma boutique ! Cela commence à faire beaucoup de coïncidences, si vous voulez mon avis... On pourrait croire que je suis délibérément sur vos talons, mais je vous assure : ce n'est pas du tout le cas !

Bon, puisque je ne le vois pas, je suppose que le truc qui est en train de gigoter sous mes pieds et d'essayer de me mordre le tibia c'est votre copain le barbare. C'est vraiment ton truc d'atterrir là-dessous, n'est-ce pas, Torm ? Quelqu'un peut-il l'aider à sortir, nous n'avons vraiment pas beaucoup de temps et il faut qu'on parle affaires.

Vous vous en êtes magnifiquement sortis dans les cavernes humides ! Oui, oui, je sais, je vous avais promis qu'il n'y aurait pas de monstre tentaculaire là-bas, mais comment aurais-je pu savoir que le grand Cibulu était juste endormi ? Je n'avais pas eu de ses nouvelles depuis des lustres, je le croyais mort ! Qu'est-ce qu'ils sont farceurs ces grands anciens ! Je suis désolé. Mais cessons de nous appesantir sur le passé. Maintenant que les magies du feu et de l'eau peuvent à nouveau se répandre librement à travers le royaume, je suis certain que vous vous sentez plus puissants que jamais ! Forcément, parce que sinon, vous ne seriez pas là aujourd'hui... ou, en tout cas, pas en vie.

Vous êtes toujours pressés, je sais... toujours à essayer d'échapper à la garde Royale et à je ne sais qui d'autre. Si vous voulez vraiment échapper aux griffes du roi, il n'y a qu'un chemin à suivre : vous devez longer la rivière et traverser le Canyon aux Mille Vents de l'Effroi, puis gravir les Falaises Brumeuses de la Terreur et du Désespoir et enfin, atteindre l'Île du Destin Tragique. N'accordez pas trop d'attention à leurs noms imagés, ce n'est ni plus ni moins qu'une belle ballade panoramique. Je ne vais pas vous mentir (ce n'est pas comme si je l'avais déjà fait), vous risquez de rencontrer d'étranges créatures, mais entre votre puissance et les sorts de premier choix que je vous ai vendus la dernière fois, vous ne devriez pas rencontrer de difficultés.

Et bien entendu, vous pouvez aussi faire de nouvelles acquisitions ! Regardez un peu mes dernières nouveautés : la Magie de l'Air ! N'est-ce pas une véritable... bouffée d'air frais ! Je vous garantis que cela va vous couper le souffle ! Je ne fais que dans la qualité, vous le savez bien...



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'Air, l'art élémentaire le plus ébouriffant. Dorénavant, nos Héros intrépides peuvent faire voltiger et électrocuter tout ce qui les entoure histoire de pimenter un peu les choses. Très bientôt, les Héros auront l'opportunité d'approfondir encore leurs connaissances des arts élémentaires à travers une dernière future extension : la Terre. Le Feu est déjà disponible depuis longtemps et l'Eau est sortie plus récemment, alors si vous ne les avez pas encore, qu'attendez-vous ? ! N'hésitez pas à aller faire un tour dans votre boutique préférée afin de pouvoir lancer des boules de feu et d'eau sur vos ennemis !

Matériel

1 LIVRET DE RÈGLES



6 CARTES ÉQUIPEMENT



6 CARTES MONSTRE



1 FICHE DE HÉROS



1 PLATEAU PLAN DU
DONJON (RECTO-VERSO)



1 CARTE BOSS DE FIN

6 CARTES POUVOIR



1 DÉ ÉLÉMENTAIRE D'AIR



12 JETONS XP



1 JETON BRUME



1 RAMPE




1 TUILE ÉCLAIRS



1 SUPPORT VOLANT
(DE 12 PIÈCES)





Mise en place un peu modifiée

En plus des nouvelles règles, l'extension Avis de Tempête 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 que vous le souhaitez en même temps.

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

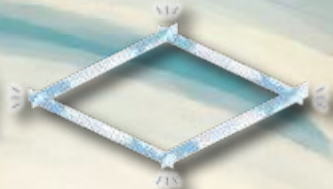
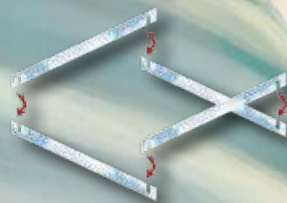
Cette idée révolutionnaire va vous permettre de trier vos composants en un éclair... AH AH AH! Je suis TELLEMENT drôle!

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 le dé Élémentaire d'Air avec les dés Bonus blancs.
-  Placez la pioche Pouvoir à côté de la pioche Équipement.
-  Assemblez le support Volant tel qu'indiqué à droite. Placez ensuite le jeton Brouillard, la Rampe, la tuile Éclairs et le support Volant à côté du plateau de jeu.

Quelque chose de mystérieux se cache dans le brouillard... croyez-moi, vous n'avez pas envie de savoir quoi.

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 d'être totalement électrisés par cette nouvelle expérience!



Les nouveaux éléments du jeu

XP (Points d'Expérience)

Cette extension contient des jetons 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.



Je suppose que l'on peut voir le boss de fin comme un genre de « Maître du Donjon », mais si vous voulez mon avis, évitez d'aller quémander de l'XP auprès de lui.

Si, à l'issu du lancer, le dé atterrit sur le symbole Héros (qu'il soit sur le plateau cible ou non) et que le héros ne peut pas activer sa Capacité Spéciale correspondante, il gagne 2 XP à la place. Si le Héros peut activer sa Capacité Spéciale, le joueur peut choisir de ne pas le faire pour gagner 2 XP à la place.

De l'or, des dés et de l'XP. Tous les ingrédients d'un jeu héroïc-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 : il va y avoir de l'électricité dans l'air !

Lorsqu'il gagne 2 XP, le Héros prend 2 jetons XP de la réserve et les placent 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 lier permettrait à des Héros d'avoir accès à une magie aussi puissante juste parce qu'ils ont L'AIR compétents (AH AH) !

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.

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.

Il y aura trois nouvelles cartes Pouvoir à acheter dans chaque boutique alors si vous ne trouvez pas ce qui vous plaît, restez calme, pas la peine de provoquer une tempête dans un verre d'eau.

La magie ce n'est pas du court-terme. Une fois qu'un Héros connaît un sort, il s'en souviendra toute sa vie... alors ménagez votre souffle. L'XP du tour sera toujours dépensé à bon escient.

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 remélanger la pioche Pouvoir. Si vous jouez avec plus d'une extension, un nouveau monde de mathématiques s'ouvre à vous lorsque vous 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 carte Kung-fu Aérien 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 « Trop Choux Choux Bidous » 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 faites éclater un de vos boutons, 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 n'y a qu'un seul véritable « gabarit » dans cette extension, c'est le gros morceau de carton tout rond et tout orange que vous avez trouvé dans la boîte. Ce n'est pas un frisbee, mais vous pouvez l'utiliser comme tel si cela vous fait plaisir. Sachez simplement qu'une électrocution c'est quelque chose de douloureux.

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. Par contre, atterrir sur ce délicieux centre de cible à 10 de dégâts, ça ce serait beau. Mesurez les risques.

👉 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.

J'ai du mal à y croire : c'est notre troisième extension ensemble et vous voulez vraiment que je vous répète comment ça marche ?! Vous voulez activer cette tuile ? TOUCHEZ-LA ! Si vous ne la touchez pas, elle ne s'active pas, c'est tout ! C'est quand même pas très compliqué à comprendre, bon sang !

LA TUILE ÉCLAIRS

Cette tuile est généralement lancée au début d'un combat. Si un dé atterrit sur la tuile Éclairs, le joueur inflige 3 dégâts au monstre, il récupère ensuite le dé qu'il vient de lancer sur la tuile et le lance à nouveau.

Le fonctionnement est similaire à celui de la Capacité Spéciale de Murka Pluie de Coup : après chaque réussite, vous pouvez ajouter les modificateurs de dégâts de vos objets/armes, le cas échéant, mais contrairement à la Capacité Spéciale de Murka, vous pouvez récupérer le dé et le relancer à chaque fois qu'il touche la tuile. C'est un enchaînement qui peut être répété plusieurs fois au cours d'un joueur.

Exemple : Le dé atterrit sur la tuile Éclairs. Le monstre subit 3 dégâts, puis le joueur récupère son dé et le relance. Le dé atterrit à nouveau sur la tuile, le monstre subit donc 3 dégâts supplémentaires. Le joueur récupère son dé et effectue un troisième lancer, mais il atterrit cette fois sur la zone 2 de la cible. Le monstre n'a pas été anéanti mais il a tout de même subi 8 points de dégâts.



Le support Volant

Cette extension inclut également des cartes qui nécessitent l'utilisation du **support Volant** (pour les monstres dotés de la capacité « Volant » et une carte Pouvoir). Lorsque cette situation se présentera, vous devrez combattre... un monstre volant, mais est-il vraiment utile de le préciser !?

Vous ne l'aviez pas vue venir celle-la, pas vrai !?

Lorsque vous êtes dans cette situation, vous devez placer le support Volant sous le plateau cible : le morceau carré sous la partie centrale de la cible et chacun des quatre morceaux en forme de « X » sous l'un des os qui forment les quatre coins du plateau (voir schéma ci-dessous). Faites attention à laisser les **trous** de la cible **complètement vides**.



La cible va littéralement voler au-dessus de votre table (enfin, presque!). Cela peut vous paraître compliqué de l'atteindre, mais faites-nous confiance, ce n'est pas si compliqué que cela et vous allez bien vous amuser !

Toute ressemblance entre la tuile Éclairs et une carte populaire sortie dans les premières années d'un jeu de cartes fantastique crée par un groupe de magiciens du bord de mer est une pure coïncidence. Promis. Alors, pas de procès, hein ! S'il vous plait ?

Les dés élémentaires

Le fonctionnement d'un dé Élémentaire diffère quelque peu de celui des dés Héros de couleur.

Un joueur ne peut lancer le dé Élémentaire que lorsque son utilisation est demandée par un monstre, un équipement ou une Capacité Spéciale.

Si rien d'autre n'est précisé, les dés Élémentaires s'utilisent de la façon suivante :

- ☞ 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 D'AIR



Le dé Élémentaire d'Air est un dé à huit faces avec deux symboles différents. Ce n'est pas un dé Héros bleu.



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 2XP à la place).



Si le dé atterrit sur ce symbole, vous pouvez le relancer (exactement comme la Capacité Spéciale Relance, cf. page 10 du livret de règles du jeu de base).

Si le dé atterrit sur une face vierge, l'effet est le même que pour la face vierge d'un dé Héros de couleur ou d'un dé Bonus blanc (le lancer est réussi mais aucun effet spécifique ne s'active).



Le jeton Brume

Certains monstres (ceux dotés de la Capacité « Brumeux ») et certains équipements et cartes Pouvoir exigent du Héros qu'il lance le jeton Brume.

Lorsque les monstres feront ça, cela ne vous plaira pas. Mais lorsque c'est vous qui ferez ça, cela vous plaira sans doute un peu plus. Une chance sur deux c'est déjà pas mal, non ?!

Lorsqu'un monstre doté de la Capacité « Brumeux » est touché, les joueurs doivent lancer le jeton Brume comme une pièce à pile-ou-face. Une fois que le jeton Brume est lancé, s'il atterrit **face Brume visible**, le monstre subit -3 dégâts. Les monstres dotés de cette Capacité sont plus difficiles à toucher mais les Héros bénéficieront parfois du même avantage.

Certains équipements ou cartes Pouvoir permettent à un Héros de lancer le jeton Brume **lorsqu'il rate un lancer**. Si le Héros choisit de lancer le jeton Brume et qu'il atterrit face Brume visible, il subira -3 dégâts, exactement comme un monstre doté de la Capacité Brumeux.

Se cacher dans la brume c'est quand même un comportement un peu lâche. C'est utile, mais c'est lâche. C'est juste pour dire. Sans vouloir vous influencer.



Lancers spéciaux

Comme dans le jeu de base, les Héros doivent parfois lancer les dés d'une façon précise. La magie élémentaire de l'Air ajoute trois nouveaux lancers :

À la volée :

Le joueur situé à gauche du lanceur doit lui lancer le dé, le lanceur doit attraper le dé en vol et, dans le même geste, le relancer sur la cible.



La Rampe :

Le joueur place la Rampe devant lui avec le côté le plus bas orienté dans sa direction et le côté le plus haut orienté vers la cible. Il place ensuite le dé sur le côté le plus bas et le lance d'une pichenette de façon à ce qu'il glisse sur la rampe jusqu'à la partie haute de la Rampe et prenne son envol en direction de la cible.



Les Lunettes :

Si c'est le joueur qui possède les lunettes aux verres les plus épais qui a ce lancer spécial, il doit lancer le dé **sans ses lunettes**. Si c'est un autre joueur qui a ce lancer, il doit porter ces lunettes.



Si aucun de vous ne porte de lunettes, et bien, tant mieux pour vous, sales petits veinards d'aventuriers. Ce pouvoir est sans effet grâce à votre vue persante. Non, nous n'allons pas vous demander d'appliquer l'effet à vos lentilles de contact à la place, ce serait dégoûtant et ce n'est pas le genre de la maison.

Salles

Autel de l'Air

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



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

Auteur : Lorenzo Silva

Illustrations et Graphisme : Giulia Ghigni

Édition : Lorenzo Silva et Heiko Eller

Production : Heiko Eller

Mise en Page : Fiona Carey et Marina Fahrenbach

Traduction : Judith Brustlein

Édition française, relecture, adaptation : IELLO

Un grand merci à : Steven Kimball, Gabriel Durnerin, Evelyn Bigelmaier et tous les testeurs du Heidelberger Burgevent Stahleck 2014.

Et nous voici arrivés au terme de ces règles, mes chers amis. Non, non, ne retenez pas vos rires, je sais bien que je suis drôle... non ? Rien ? Pas même un petit ricanement ? Bon, bon... de toute façon, c'est comme donner de la confiture à des cochons.

Okay, trois de faites, il en reste une. J'ai bête de vous croiser à nouveau pour la dernière extension... celle de la Terre ! De la boue, de la vase, des fosses septiques... enfin, vous voyez le genre, quoi ! ?

Suivez-nous sur

