

DUNGEON FIGHTER™

ROCK AND ROLL™

• EXTENSION •

Libre de règles

Hey, les gars ! J'essaierais bien d'avoir l'air surpris, mais à ce stade ce ne serait vraiment plus crédible, si !? Vous êtes des héros chevronnés, j'étais certain que vous alliez réussir... enfin presque certain. Et d'ailleurs, je constate que vous ne me regardez même plus d'un drôle d'air, j'imagine donc que vous vous attendiez à mon arrivée, je me trompe ?

Je me dois de vous féliciter ! Vous avez vaincu Aeolus et ses insaisissables sbires... et grâce à vous, la magie de l'air circule librement à travers le royaume, elle se mêle aux forces du feu et de l'eau qui se déchainent à nouveau grâce à vos prouesses passées... par tous les Dieux, mes vieux os se gorgent d'énergie ! Un tel pouvoir... si brut... Je me sens puissant... Presque autant qu'à ma grande époque, avant que le Roi ne me baniss-... Oups, désolé mes loulous, je m'égare. Je perds la boule, je ne suis qu'un excentrique vieux sorci-... euh, marchand. Bref, parlons affaires, si vous voulez bien !

À propos du Roi et de sa garde, j'ai de bonnes nouvelles pour vous : vous êtes presque sortis du pétrin ! Il ne vous reste plus qu'un seul donjon, juste un tout petit donjon et vous aurez franchi les frontières du royaume. Il y a juste un hic : vous allez devoir traverser les Ignobles Mines des Richesses Colossales... Et malgré ce très joli nom, ce ne sera pas une partie de plaisir. Cela vous rapportera peut-être gros, mais est-ce que ce sera facile ? Non, croyez-moi.

Mais ne craignez rien, mes amis-qui-parviennent-presque-à-masquer-leur-frayeur : vos immenses talents conjugués aux magies du feu, de l'eau et de l'air, vont vous permettre d'en venir à bout, j'en suis certain... je compte beaucoup là-dessus... Hum... euh... hé, hé... Non, rien, désolé.

Je me disais, histoire de ne prendre aucun risque... Pourquoi n'achèteriez-vous pas de nouveaux équipements ? J'ai quelque chose de très classe pour vous.. la magie de la Terre ! Avec ça, vous allez en faire trembler plus d'un... rhaaaa... c'est bon, ça, non ?!

Bon, les amis... bonne chance. Je vous attendrai à la sortie du donjon et je suis impatient de vous revoir. Faites-moi confiance, à ma place vous le seriez aussi !

Cette extension de *Dungeon Fighter* contient beaucoup de nouveau matériel. Elle permet avant tout aux joueurs d'accéder aux secrets de la magie de la Terre, l'art élémentaire le plus magnétique. Dorénavant, nos Héros intrépides peuvent ébranler et fracasser tout ce qui les entoure histoire de pimenter encore un peu les choses. Cette extension conclut le cycle élémentaire, mais qui sait ? Il se peut que quelque chose d'autre se trame pour nos gentils crétiens de héros ! Nous vous tiendrons au courant. En attendant, pourquoi ne pas jeter un coup d'œil aux trois précédentes extensions ? Le Feu et l'Eau sont déjà disponibles depuis longtemps, l'Air est sortie plus récemment, alors si vous ne les 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, faire pleuvoir des trombes d'eau et des éclairs 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)

Non, mais regardez un peu cet ENORME Dé Élémentaire de Terre ! 6 faces de puissance à l'état brut et d'opportunités de vous remplir les poches !
Fantastique !



2 BOSS DE FIN

6 CARTES POUVOIR



1 DÉ ÉLÉMENTAIRE DE TERRE



12 JETONS XP



4 JETONS RALENTI



1 TUILE BOUCLIER



1 TUILE PIERRE PHILOSOPHALE



1 TUILE POINT FAIBLE



1 PORTAIL (CONSTITUÉ DE 3 PIÈCES)



1 MUR DE PIERRE (CONSTITUÉ DE 4 PIÈCES)

Mise en place un peu modifiée

En plus des nouvelles règles, l'extension **Rock n' Roll** 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 la terre figure sur les cartes de cette extension afin que vous puissiez les trier, si vous le souhaitez.



Cette idée révolutionnaire va vous permettre de ranger tout votre matériel aussi facilement qu'un petit caillou provoque un éboulement.

L'installation du jeu est la même qu'avant, ajoutez seulement une 8^{ème} 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 de Terre avec les dés Bonus blancs.
- Placez la pioche Pouvoir à côté de la pioche Équipement.
- Assemblez le Portail et le Mur de Pierre tel qu'indiqué à droite. Placez ensuite les jetons Ralenti, les tuiles Pierre Philosophale, Point Faible et Bouclier, le Portail et le Mur de Pierre à côté du Plateau de jeu.

Le Mur de Pierre est parfait pour pulvériser des hordes destructeur !



Bien sûr, la, 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. Cela vous permettra de ressentir pleinement les secousses sismiques de cette nouvelle expérience.



Les nouveaux éléments du jeu

XP (Points d'Expérience)

Cette extension contient des jetons cartonnés noirs avec une petite flamme bleue 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.



Les Mines sont remplies d'or... et certaines cartes Pouvoir vous permettent d'en récupérer. Vous pouvez littéralement transformer l'XP en pièces d'or, c'est comme du vol mais avec de la magie !

Si, à l'issue du lancer, le dé atterrit sur le symbole Héros (qu'il soit sur le plateau ciblé ou non) et que le Héros ne peut pas activer sa Capacité Spéciale correspondante, vous gagnez 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 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 : ça va vous secouer !

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 lier permettrait à des Héros aussi peu degourdis d'accéder à une magie si TERRIBLEMENT puissante ! (Ah, pas mal !)

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 parce qu'il y a beaucoup plus de demande que d'offre.

Il y aura trois nouvelles cartes Pouvoir à acheter dans chaque boutique, trois joyeux bijoux, trois pétillantes pépites, mais il vous faudra peut-être parcourir du chemin pour les dénicher. Si vous ne trouvez pas ce que vous voulez, retenez-votre chance un peu plus loin, ça fonctionnera peut-être !

La magie ce n'est pas du court-terme. Une fois qu'un Héros connaît un sort, il le conserve toute sa vie... Comme un diamant pour une femme. Ou un crâne chauve bien luisant pour un homme !

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 Poing en Or pour 1 XP. Marco ne possédant aucun équipement, le Groupe décide de lui donner la carte Pouvoir.

Les cartes Pouvoir vous octroient des pouvoirs vraiment puissants... c'est pour cela qu'on les appelle des cartes Pouvoir, d'ailleurs et pas des cartes « effet gloss ultra brillant » ou un autre truc inapproprié 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 farfouillez dans votre nez, 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. Si rien d'autre n'est précisé, les tuiles Gabarit sont utilisées selon les règles suivantes :

Quelque chose me dit que la tuile Pierre Philosophale va vous être particulièrement utile... Et non, cela n'a rien à voir avec le fait que vous allez probablement dépenser tout cet or dans ma boutique. Rien. A. Voir.

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 sublissime centre de cible à 10 de dégâts, ça en impressionnerait plus d'un. 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.

Il faut vraiment que l'on vous répète tout ce blabla une quatrième fois ? 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 plutôt simple, non ? Non ? Bon, vous êtes désespérants.

LA TUILE BOUCLIER

Cette tuile est généralement lancée au début d'un combat. Tant que la tuile Bouclier est sur le Plateau, les Héros font -1 dégât lorsqu'ils touchent la Cible. Néanmoins, si un Héros touche la tuile Bouclier, il cause 1 dégât au monstre puis retire la tuile Bouclier du Plateau. Les Héros causent ensuite des dégâts normalement.



Exemple : Le Groupe combat le Machin-Chose, qui possède la capacité « Défense », la tuile Bouclier a donc été lancée au début du combat. Marco commence le combat. Son dé atterrit sur la face 2, mais à cause de l'effet de la tuile Bouclier, il ne cause qu'1 dégât au Machin-Chose. C'est maintenant au tour de Caterina. Elle effectue son lancer et son dé atterrit sur la tuile Bouclier. Le monstre ne subit qu'1 dégât, mais Caterina peut désormais retirer la tuile Bouclier du Plateau. Luigi est le joueur suivant, il effectue son lancer et obtient un 3. Sans la tuile Bouclier, le Machin-Chose subit cette fois, l'intégralité des dégâts, mais il lui reste tout de même 6 points de Blessure.

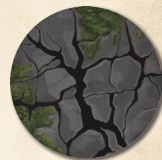
LA TUILE PIERRE PHILOSOPHALE

Cette tuile est généralement lancée durant un combat. Lorsqu'un dé atterrit sur la Pierre Philosophale, le joueur cause 2 dégâts au monstre et récupère également 3 pièces d'or qu'il place dans le Trésor.



LA TUILE POINT FAIBLE

Cette tuile est généralement lancée au début d'un combat. Si le dé atterrit sur la tuile Point Faible, le joueur cause 7 dégâts au monstre. Si le dé atterrit sur le symbole Héros et sur la tuile Point Faible, le monstre est vaincu instantanément (comme c'est le cas lorsque cela se produit sur le centre de Cible, conférez-vous aux règles du jeu de base).



Ça me rappelle mes années d'école... Une fois sur deux, mon professeur me faisait réciter tous les points faibles des Tribus Gobelins, dans l'ordre alphabétique inverse... C'était le bon temps.

Les jetons Ralenti

Certains monstres (ceux qui possèdent la capacité « Ralenti ») et certaines cartes Équipement et Pouvoir exigent des Héros qu'ils utilisent les jetons Ralenti.

Lorsque vous devez utiliser les jetons Ralenti, placez chacun d'eux dans les trous du Plateau. Lorsqu'un dé atterrit sur un trou occupé par un jeton Ralenti, le Héros cause 2 dégâts au monstre au lieu de rater son lancer.



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, une carte 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 DE TERRE



Le dé Élémentaire de Terre est un gros dé en bois à six faces avec deux symboles différents. **Ce n'est pas un dé Héros vert.**



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 récupérer 3 pièces d'or dans la réserve et les placer dans le Trésor (exactement comme la Capacité Spéciale Pickpocket 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 Marchand



Cette extension étant la dernière du cycle élémentaire, elle contient un Boss de fin en plus de celui correspondant à l'élément de l'extension. Et devinez de qui il s'agit... (roulement de tambour)... Ni plus ni moins que votre sympathique Marchand !

SURPRIISE ! Ah, vous ne l'avez pas vu venir, celle-là, hein ? Bah, vous auriez dû parce que j'ai quand même laissé échapper pas mal d'indices au fil de nos rencontres. Le Roi a banni la magie élémentaire il y a bien des années, me privant de mes pouvoirs, et il a installé ces vilains gros monstres dans les donjons pour m'empêcher d'aller récupérer ma magie.

Le Marchand est un Boss spécial. Il utilise les quatre magies élémentaires, vous ne pouvez donc le combattre que si vous possédez les **quatre extensions élémentaires de Dungeon Fighter**. Il possède 5 Capacités Spéciales :

- ☞ **Maître des Éléments** : Il s'agit d'une nouvelle Capacité Spéciale. Au début du combat, les quatre premiers joueurs doivent utiliser un des dés Élémentaires (un dé Élémentaire par joueur, chaque joueur choisit celui qu'il souhaite lancer et fait passer les autres au joueur suivant). Une fois que tous les dés Élémentaires ont été utilisés, le Groupe de Héros continue le combat avec les 3 dés Héros normaux.
- ☞ **Explosif** : Au début du combat, lancez la tuile Explosion, de la première extension Feu à Volonté. Pour les explications détaillées, consultez les règles de **Feu à Volonté**.
- ☞ **Visqueux** : Au début du combat, lancez la tuile Vase, de la deuxième extension Raz-de-Marée. Pour les explications détaillées, consultez les règles de **Raz-de-Marée**.
- ☞ **Volant** : Au début du combat, placez le support Volant de la troisième extension Avis de Tempête, sous le plateau. Pour les explications détaillées, consultez les règles d'**Avis de Tempête**.
- ☞ **Défense** : Au début du combat, lancez la tuile Bouclier de cette extension **Rock n' Roll**. Pour les explications détaillées, voir plus haut dans ces règles.

Ah, ah, et oui, je me suis servi de vous pendant tout ce temps ! Je me suis débrouillé pour que ce soit vous qui preniez tous les risques et vous vous êtes chargés de libérer les pouvoirs des éléments à ma place ! Vous avez trouvé que les autres Boss étaient difficiles à vaincre ? De la gnochette, oui ! Tenez-vous prêts, pauvres idiots, car à présent c'est MOI que vous combattez !

Lancers spéciaux

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

Le Portail :

Le joueur place le Portail devant lui et doit lancer le dé sous l'arche.



Lancer Fracassant :

Le joueur place les deux pièces du Mur de Pierre devant lui, de façon à ce qu'elles soient l'une à côté de l'autre et qu'elles se touchent, avec les supports aux deux extrémités. Il doit ensuite lancer le dé entre les deux pièces qui constituent le Mur de Pierre.



Crédits

Auteur : Lorenzo Silva

Auteurs du jeu de base : Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino et Aureliano Buonfino.

Illustrations et Graphisme : Giulia Ghigni

Édition : Heiko Eller, Alessandro Prà et Jeff Quick

Production : Lorenzo Silva et Alessandro Prà

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 joueurs du Heidelberger Burgevent Stahleck 2014.

Salles



Autel de la Terre

Au début du combat, le premier joueur lance le dé Élémentaire de Terre. 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.

Voilà les amis, c'est la fin. C'était la dernière. Ça vous rend triste ? Moi j'avoue que oui. Quoi ? Vous vous sentez trahis ? Mais je voulais juste récupérer les pouvoirs élémentaires qui m'avaient été volés par le Roi ! Je me suis servi de vous ? Oui, peut-être... Mais je vous ai quand même fait profiter de ces pouvoirs alors ça rattrape un peu le fait que j'ai tenté de vous éliminer après le dernier donjon, non ? Bon, ok, non, peut-être pas. Alors quoi... Je vous demande pardon ? Ça ne suffit pas ? Alors que dites-vous de 50% de remise sur tous les articles de ma boutique ? Non ? Et si vous dis 75% ? La vache, vous êtes durs en affaires. D'accord, prenez tout, allez-y, c'est à vous. Mais ne me tuez pas... S'il vous plaît ? Les gars ??!

Je ne comprends toujours pas comment vous avez réussi à me vaincre. Je ne devais pas être dans mon assiette. Ou je me fais trop vieux pour ce genre de choses. Ou peut-être, je dis bien peut-être, que vous êtes finalement devenus les plus grands héros du royaume !

Suivez-nous sur

