

# FIREBORN EXPANSION



Cette extension contient la faction Rejetons Ardents et ne peut être utilisée sans le jeu de base TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE.



## ZONES DÉVASTÉES

Toutes les tuiles Zone et les zones de départ ont un dos à la bordure orange. Ceci est la face Terrain dévasté de cette zone.

Seules les unités des Rejetons Ardents peuvent dévaster des zones et donc retourner leur tuile sur cette face. Les unités et les marqueurs ne sont pas affectés, le type et les caractéristiques de la zone restent identiques.

Les Terrains dévastés ne rapportent aucun PV à la fin de la partie mais peuvent toujours être conquis, occupés ou traversés. Les zones de départ ne souffrent d'aucun effet négatif lorsqu'elles sont dévastées mais rapportent 3 PV aux Rejetons Ardents.



## REJETONS ARDENTS X

Les redoutables dragons de feu n'ont qu'un seul but : la destruction ! Les Rejetons Ardents ne cherchent pas vraiment à conquérir des territoires, mais simplement à les dévaster pour empêcher les autres joueurs de s'en servir. Et s'ils brûlent les terres d'origines d'une faction, cela ne rapprochera les **Rejetons Ardents** que plus vite de la victoire.

## CONTENU :

- 1 feuille de règles
- 1 plateau Faction
- 7 cartes
- 6 figurines
- 2 punchboards



2-5



14+



180 MIN

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

[www.greyfoxgames.com](http://www.greyfoxgames.com)

[www.kingracoongames.com](http://www.kingracoongames.com)



0-3



Grey Fox Games  
2079 Congressional Ave  
St. Louis, MO 63146



Version française : Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France



# REJETONS ARDENTS - RECONQUÊTE PAR LE FEU

*Kasenda s'élève dans les airs et voit au loin les lumières de l'USS Nomad. Ces insectes méritent la destruction. Sur sa route, il réduit en cendres les plaines fertiles qu'il survole. Le monde doit BRÛLER !*

## Conseils stratégiques

Le principe des Rejetons Ardents est qu'ils doivent faire autant de dégâts que possible, que ce soit sur les zones ou sur les unités.

La position de votre zone de départ est très importante. Elle doit être assez proche des autres zones de départ pour pouvoir les atteindre et les dévaster, mais assez loin pour éviter que les Rejetons Ardents ne soient attaqués dès qu'ils entrent en jeu.

N'hésitez pas à dévaster des zones. Vos unités sont trop chères pour en laisser en défense au lieu d'attaquer. Les zones dévastées ne rapportent rien aux autres joueurs, donc il n'est pas nécessaire de les défendre.

## Dévastation

Pour dévaster une zone, vous devez utiliser une carte Combat, ce qui permet à vos adversaires de choisir une riposte.



## Objectif : Puissance des temps anciens

Cet objectif peut être accompli à la fin de l'une de vos phases rouges. Si un adversaire a moins en initiative, il ne peut pas vous empêcher d'accomplir l'objectif en conquérant une zone ou en détruisant un Rejeton Ardent après la fin de votre tour. Il est important de noter que bien que les zones dévastées ne valent plus de points de victoire, elles sont considérées comme si vous les contrôliez et comptent pour cet objectif.

Les zones dévastées sont retournées sur leur face à bordure orange. Les unités et marqueurs restent sur la zone et sont donc reposés sur la nouvelle face. La Dévastation n'a aucun effet sur les unités.

## Écailles de feu

Les dégâts n'augmentent pas s'il y a plusieurs Rejetons Ardents dans la même zone. Chaque joueur reçoit **15 points de dégâts** séparément, même s'il y a des unités d'autres joueurs dans la zone.

## Marqueurs Croissance

Chaque Rejeton Ardent reçoit un marqueur Croissance. Vous pouvez placer le marqueur dans l'encoche du socle de la figurine. Changez son orientation pour montrer le niveau actuel du Rejeton Ardent.

## Croissance ou production

En tant que joueur des Rejetons Ardents, vous devez décider si vous allez créer de nouveaux Rejetons Ardents ou laisser croître ceux que vous avez. Il n'est pas possible de faire les deux en une seule action, mais vous pouvez faire croître un Rejeton Ardent dans la *phase blanche* avec **1 point de production** et en recruter un nouveau durant la *phase verte*.

Les cartes Action avec **2 ou 4 points de production** sont donc les plus intéressantes, puisqu'elles permettent d'obtenir 1 ou 2 Rejetons Ardents. Si vous avez un nombre impair en production pour cette manche, il vaut mieux les utiliser pour faire croître un ou plusieurs Rejetons Ardents.

## Feu purificateur

Les dégâts supplémentaires sont attribués normalement. S'il y a par exemple 2 Nomades, 3 Cybersamuraï et 1 Oni dans la zone, la riposte provoque  $6 \times 5 = 30$  points de dégâts. Le joueur des Rejetons Ardents décide qui reçoit les dégâts en premier. Ces dégâts peuvent être combinés aux **25 points de dégâts** provoqués par la destruction d'un Rejeton Ardent, mais pas avec ceux de **Écailles de feu**.



### Atenis

Atenis peut toujours se déplacer de 2 zones, même si l'action de la phase ne lui accorde qu'un **Déplacement**.

Atenis ne peut pas se déplacer sans une action **Déplacement**.



### Tarkos

À partir du niveau 2, Tarkos rajoute une action **Combat** à la phase rouge.

Cette action **Combat** peut être utilisée même si la carte Action n'en a pas durant la *phase rouge*. Cette action supplémentaire doit être effectuée dans la zone où se trouve Tarkos. Toutes les unités présentes sont impliquées dans l'attaque, y compris les autres Rejetons Ardents.

### Barsum

Barsum est une unité Massive, donc elle ne peut se déplacer que d'une zone avec une action **Déplacement**. Elle peut utiliser **Débordement** pour se déplacer d'une zone après une attaque.

