

Super Dungeon Plunder

v1.0 by perno

Introduction

Super Dungeon Plunder est, encore diront les mauvaises langues, un jeu basé sur le plus que célèbre « Les Rois du Ring » de Chien Sauvage. Après **CrocoNounours**, j'aurais pu passer à autre chose. Mais non.

Donc, dans SDE, vous retrouverez la mécanique de base des RdR (avec toutefois de sérieuses modifications, lisez attentivement toutes les règles). Mais cette fois, hors de question de se foutre sur la tronche bêtement. Non. Enfin pas que. Cette fois, il faudra piller un donjon. Enfin, un « donjon »¹.

Alors de quoi aurez-vous besoin (jeu à 2) ?

- D'un paquet de cartes (54 si possible).
- D'un terrain de jeu approprié. Nous vous en fournissons un à la fin de ces règles.
- Des deux fiches de références (une par joueur) disponibles à la fin de ces règles.
- De six figurines d'aventuriers (2 mages, 2 guerriers et 2 roublards).
- De 8 figurines de monstres génériques et peu dangereux (8 squelettes ou 8 gobelins par exemple).
- De 4 marqueurs « trésors ».
- De 4 marqueurs « blessures ».
- D'un gentil adversaire et de 30 minutes de temps libre.

Notez que si vous utilisez le terrain que nous vous fournissons, les figurines devront être tenir sur des socles de 2,5 cm de côté (ou de diamètre) au maximum. Si vos figurines sont plus grosses, il vous faudra vous débrouiller par vous-même pour produire votre propre terrain.

Chacun des deux joueurs dirige une équipe d'aventuriers (l'équipe bleue « The Order of the Blue » ou l'équipe verte « The Fellowship of the Green ») venus piller un super donjon. Celui-ci contient en effet 4 fabuleux trésors et toute une tripotée de monstres. Le vainqueur de la partie est celui qui aura réussi à faire sortir en premier 2 de ces trésors.

¹ Nous feindrons de ne pas savoir que « donjon » ne se traduit pas par « donjon ».

Le donjon

Le donjon est composé de 80 cases (8*10) pouvant chacune accueillir une (et une seule) figurine.

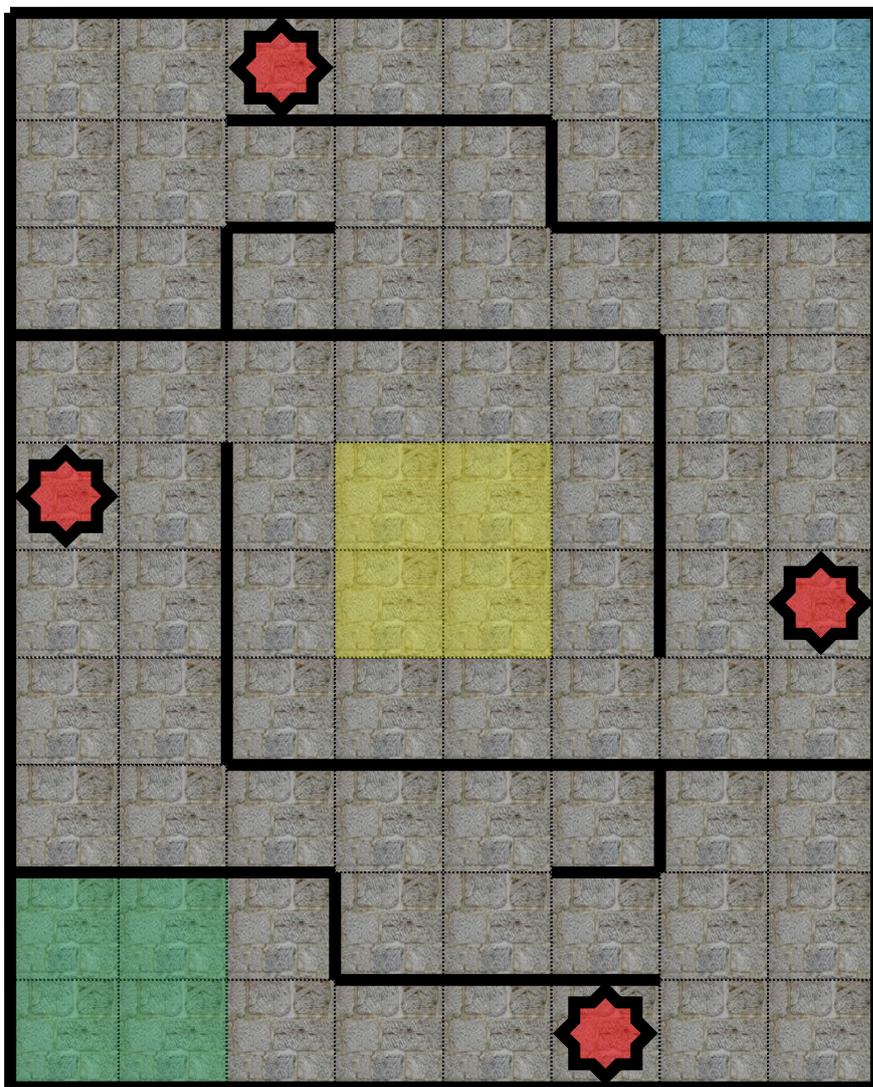
Les traits en gras représentent les murs du donjon. Il est bien sûr impossible de les traverser, de voir ou d'attaquer au travers.

Les zones bleues et vertes représentent les zones d'arrivée des deux équipes ainsi que les zones vers lesquelles les trésors devront être rapatriés.

Les cases jaunes représentent les cases occupées par un trésor en début de partie.

Enfin, les étoiles rouges indiquent les zones d'arrivée des monstres.

Les zones d'arrivée (des monstres comme des aventuriers) peuvent aussi bien représenter des escaliers, des trappes ou de simples zones de « spawn » ou « respawn »... A votre convenance.



Les cartes

Vous devriez disposer d'un jeu de 54 cartes. Si vous disposez d'un jeu de 52 ou même de 32 cartes, il est cependant possible de jouer. Ignorer simplement les cartes manquantes.

Chaque carte possède une valeur. La valeur des cartes numérotées de 2 à 10 correspond tout simplement à ce numéro. Les valets valent 11, les dames 12, les rois 13, les as 14 et les jokers 15. L'as est donc au-dessus des têtes et le joker au-dessus de tout le monde.

De plus, les têtes (valets, dames et rois) ainsi que les as possèdent des pouvoirs spéciaux qui seront décrits plus tard.

Quand un joker est joué, vous pouvez librement choisir sa couleur (trèfle, pique, cœur ou carreau). Le joker ne peut cependant pas être utilisé afin de bénéficier d'un pouvoir spécial.

Enfin, quand vous devez jouer une carte, vous pouvez en jouer 2 à la place pour représenter une carte de la couleur de votre choix et dont la valeur sera égale à la plus basse des deux. Il est parfaitement possible de bénéficier d'un pouvoir spécial à l'aide de cette méthode. Ainsi, vous pouvez jouer un valet de cœur et un as de trèfle et choisir que cette combinaison représentera un valet de pique avec tout ce que cela implique.

Les aventuriers

Chaque joueur contrôle donc une équipe d'aventuriers. Pour représenter cela, chaque joueur doit disposer d'une figurine de mage (sorcier, prêtre, clerc...), d'une figurine de guerrier (soldat, paladin, barbare...) et d'une figurine de roublard (voleur, ranger, éclaireur...).

Chaque équipe ne peut avoir que deux aventuriers dans le donjon à un moment donné. Le troisième étant toujours « en réserve » (pas encore arrivé ou en train de soigner ses blessures ou occupé à autre chose...) Il est bien sûr impossible pour une équipe de disposer de deux aventuriers ayant le même profil dans le donjon. Il vous est donc impossible d'avoir deux mages en même temps dans le donjon.

En cours de partie, des aventuriers viendront prendre le relais de leurs compagnons morts au combat. Vous pourrez choisir la nature de ces aventuriers sans vous soucier des aventuriers morts auparavant. Ainsi, si vous avez en jeu un roublard et un guerrier et que le guerrier meurt, vous pourrez indifféremment le remplacer par un mage ou par un autre guerrier (mais pas par un roublard car celui-ci est déjà en jeu).

Les aventuriers ne possèdent qu'une seule caractéristique : les points de vie. Chaque aventurier en possède 3. Quand un aventurier perd son dernier point de vie, il est retiré du donjon et mis en réserve. Les modalités pour faire entrer un personnage en réserve dans le donjon sont décrites plus loin. Notez que ne plus avoir d'aventuriers dans le donjon à un moment donné de la partie ne met pas fin à celle-ci !

Les seules différences entre un mage, un guerrier et un roublard résident dans les pouvoirs spéciaux qu'ils peuvent utiliser et dans leurs avantages et inconvénients. Tout ceci est détaillé sur la fiche de référence donnée à la fin de ce livre.

Mise en place de la partie

Déterminez tout d'abord aléatoirement (pile ou face, tirage d'une carte...) ou par toute autre méthode de votre choix (bras de fer, concours de grimaces...) le premier joueur.

Le premier joueur choisit la couleur de son équipe. Il place ensuite deux de ses aventuriers (de son choix) dans sa zone d'arrivée. Son adversaire fait ensuite de même avec son équipe.

Mélanguez ensuite les cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur.

La partie peut commencer par le premier tour de jeu.

Tours de jeu

Chaque joueur, en commençant naturellement par le premier, joue son tour de dans l'ordre suivant :

- Phase d'action : le joueur utilise tout ou partie des cartes de sa main pour effectuer différentes actions. Celles-ci peuvent se faire dans n'importe quel ordre et il est parfaitement possible qu'une même figurine agisse plusieurs fois et à différents moments au cours du même tour.
- Phase de défausse : le joueur peut choisir de défausser tout ou partie des cartes qui lui restent en main après la phase d'action.
- Phase de pioche : le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour en avoir 7 en main. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.
- Le tour est terminé, c'est à l'adversaire de jouer !

Action des aventuriers

Pour faire agir un aventurier, désignez celui-ci et défaussez la (ou les) carte(s) nécessaire(s) pour effectuer l'action souhaitée. Les actions possibles sont décrites ci-dessous.

Arrivée d'un aventurier en réserve

Si vous avez moins de deux aventuriers dans le donjon, vous pouvez faire venir l'un de ceux qui se trouvent en réserve en défaussant 2 cartes au choix. L'aventurier arrive alors dans une case libre de votre zone d'arrivée. Si aucune de ces cases n'est libre, l'arrivée d'un aventurier est impossible.

Vous pouvez également remplacer l'un de vos aventuriers en vous défaussant d'une carte. Choisissez l'aventurier à remplacer et retirez-le du donjon avant de faire venir son remplaçant dans votre zone d'arrivée depuis votre réserve comme décrit précédemment.

Déplacement

Les actions de déplacement s'effectuent avec des cartes noires. L'aventurier se déplace sur une case libre adjacente. Cependant, seule une carte pique permet de se déplacer en diagonale, pas une carte trèfle.

Attaque

Les actions d'attaque s'effectuent avec des cartes rouges. L'aventurier attaque un adversaire situé sur une case adjacente. Cependant, seule une carte cœur permet d'attaquer en diagonale, pas une carte carreau.

Si la cible de l'attaque est un monstre, celui-ci est automatiquement éliminé, sans que personne ne puisse y faire quoi que ce soit. Si la cible de l'attaque est un aventurier ennemi, il peut tenter de se défendre en parant ou en esquivant le coup.

- Parade : pour parer une attaque visant l'un de ses aventuriers, un joueur doit défausser une carte rouge de valeur supérieure ou égale à la carte utilisée pour réaliser l'attaque.
- Esquive : pour esquiver une attaque visant l'un de ses aventuriers, un joueur doit défausser une carte noire de valeur supérieure ou égale à la carte utilisée pour réaliser l'attaque. De plus, l'aventurier doit immédiatement se déplacer d'une case conformément à la carte qui vient d'être défaussée (seule une carte pique permet un mouvement en diagonale). Si ce mouvement est impossible (parce qu'aucune case adjacente n'est libre), l'esquive est impossible.

Dans tous les cas, les cartes jouées pour parer ou esquiver une attaque ne peuvent déclencher un pouvoir spécial.

Si l'attaque n'est ni parée, ni esquivée, l'aventurier ciblé perd un point de vie.

Exemples...

C'est le tour du joueur bleu. Celui-ci décide de d'aller attaquer le Mage vert. Pour cela, le Guerrier doit tout d'abord s'approcher de son ennemi.

Le joueur bleu défausse donc un trèfle pour effectuer un premier mouvement horizontal puis un pique pour effectuer un mouvement en diagonale afin de passer le coin du mur. Un trèfle n'aurait pas permis ce mouvement.

Il joue ensuite un autre trèfle pour effectuer un mouvement vertical et enfin un pique, la dernière carte noire qu'il a en main, pour effectuer un second mouvement vertical (un trèfle aurait suffi).

Passons aux choses sérieuses. Le Guerrier attaque le Mage. Pour cela, il peut utiliser une carte cœur ou carreau, au choix. Le Guerrier décide d'utiliser un 10 de cœur.

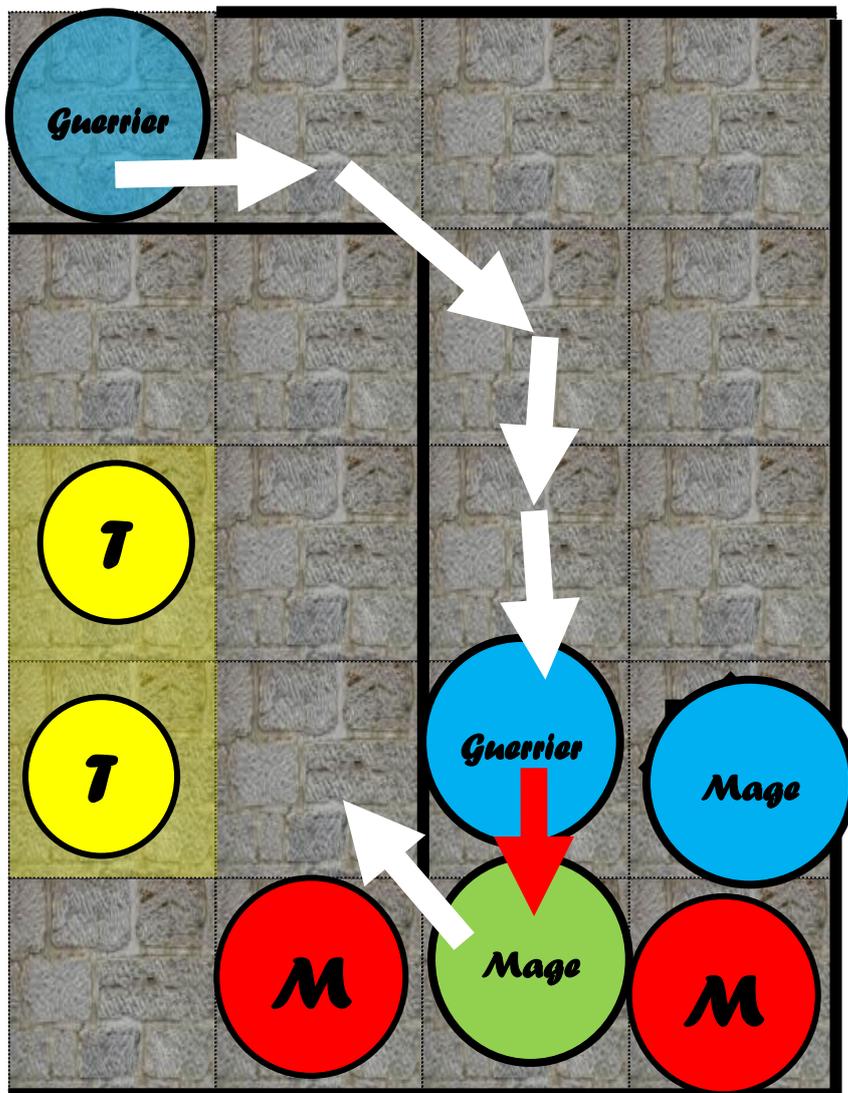
Le mage a alors la possibilité de se défendre. Il pourrait parer cette attaque avec une carte rouge de valeur supérieure ou égale à 10. Malheureusement, le joueur vert n'en a pas en main.

Il reste donc la possibilité d'esquiver le coup. Le Mage pourrait théoriquement esquiver avec le 10 de trèfle qu'il a en main. Malheureusement, l'esquive nécessiterait de déplacer le Mage verticalement ou horizontalement ce qui est impossible avec les ennemis qui l'entourent...

Reste la possibilité d'esquiver en diagonale avec une carte pique de valeur 10 ou plus. Impossible ! Là encore, le joueur vert n'en a pas en main !

Dernière chance : le joueur défausse son 10 de trèfle et un as de trèfle (quel gâchis !) pour jouer cette combinaison de cartes comme un 10 de pique et esquiver le coup en effectuant un mouvement en diagonal.

Le Mage aurait pu choisir de jouer cette combinaison comme un 10 de cœur (ou de carreau) afin de parer l'attaque. L'esquive est cependant bien plus profitable. Le Mage se rapproche des trésors, il s'éloigne des monstres et, surtout, il se met à l'abri du Guerrier en mettant entre eux un mur bien épais !



Action des pouvoirs spéciaux

Pour activer le pouvoir spécial d'un aventurier présent dans le donjon, défaussez la carte indiquée sur sa fiche de références et appliquez les règles du pouvoir spécial telles qu'elles sont décrites.

Quand vous activez un personnage avec une carte permettant d'obtenir un pouvoir spécial, vous pouvez toujours ignorer cette option pour effectuer une action classique à la place.

Quand vous défaussez un as pour activer un aventurier, vous pouvez choisir d'utiliser n'importe quel pouvoir spécial de la même couleur que l'as utilisé. Ainsi, un as de carreau peut être utilisé par le guerrier pour déclencher le pouvoir spécial lié au roi de carreau ou au valet de carreau.

A moins que le contraire ne soit clairement précisé, tous les pouvoirs spéciaux peuvent être utilisés en diagonale, même ceux déclenchés par des cartes carreaux ou trèfles.

Certains pouvoirs nécessitent une ligne de vue pour être activés. Pour déterminer si un personnage a une ligne de vue vers sa cible, tracez une ligne droite reliant le centre des cases occupées par les deux figurines. La ligne de vue n'est pas bloquée sauf si elle traverse un mur ou une case occupée par une autre figurine (mais pas un trésor). La ligne de vue n'est pas bloquée si elle ne fait que longer de tels obstacles (à moins que deux obstacles ne se trouvent de part et d'autre de la ligne).

Actions liées aux trésors

Ramasser et déplacer un trésor

Une case occupée par un trésor est considérée comme étant libre. Cependant, un aventurier ne peut pas entrer dans une case occupée par un trésor s'il en transporte déjà un.

Quand il entre dans une case occupée par un trésor, on considère que l'aventurier le ramasse et le transporte automatiquement. Un aventurier transportant un trésor se déplace normalement, il n'est pas ralenti.

Un aventurier peut choisir de lâcher un trésor qu'il transporte avant d'effectuer un déplacement. Il peut par exemple choisir d'abandonner un trésor afin de pouvoir entrer dans une case occupée par un autre trésor. S'il meurt, l'aventurier est bien sûr obligé de lâcher son trésor. Quand il abandonne son trésor, celui-ci reste simplement sur la case qu'occupait l'aventurier avant son déplacement ou avant de mourir.

Transmettre un trésor

Un aventurier peut transmettre le trésor qu'il transporte à un aventurier situé dans une case adjacente à condition que celui-ci ne transporte pas de trésor à ce moment là. Le joueur doit pour cela défausser une carte de son choix.

Mettre un trésor en sécurité

Si un aventurier entre dans la zone d'arrivée de son équipe en transportant un trésor, ce dernier est automatiquement rapatrié en sécurité. Posez le trésor dans la zone appropriée de votre fiche de référence.

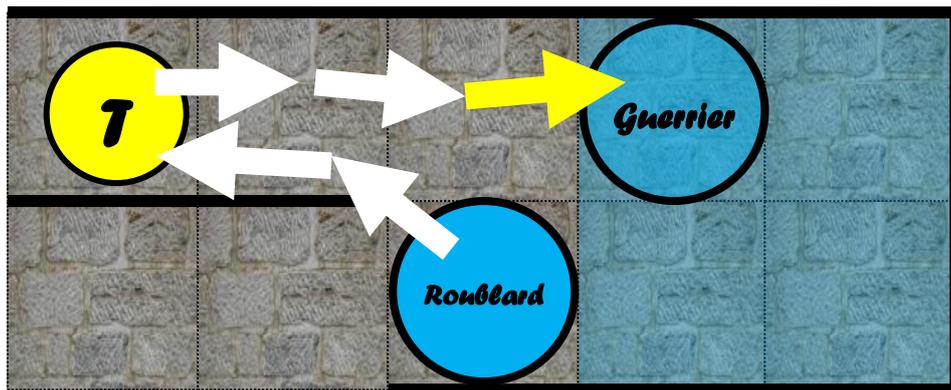
Dès qu'une équipe a rapatrié 2 trésors, elle a gagné la partie.

Exemples...

Le joueur bleu commence son tour avec 7 cartes en main et seulement un aventurier en jeu : le Roublard.

Il sacrifie deux cartes rouges pour faire venir le Guerrier dans sa zone d'arrivée.

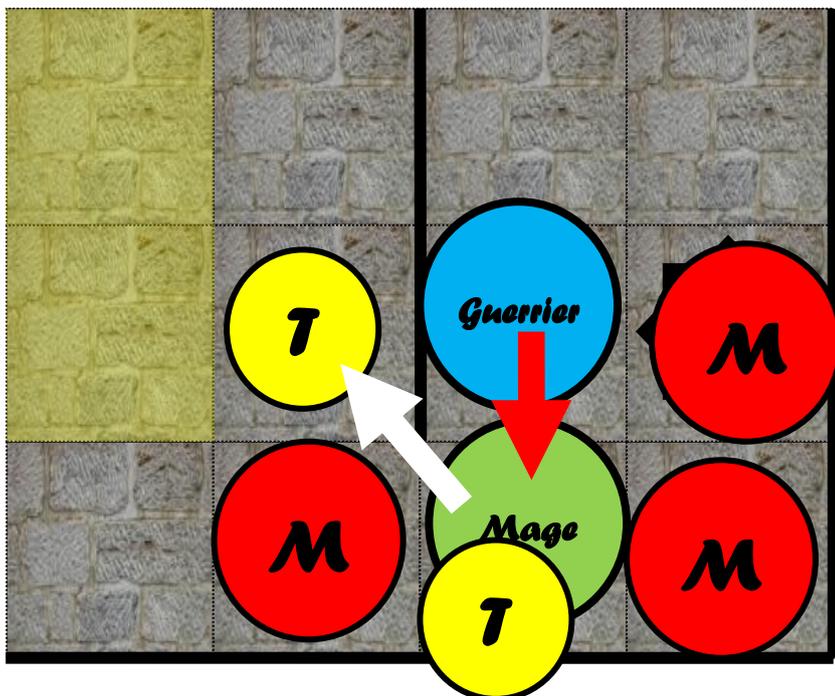
Il dépense ensuite une carte pique et une carte trèfle pour déplacer le Roublard dans la case occupée par le trésor.



Il utilise enfin deux autres cartes noires pour rapprocher le Roublard du Guerrier.

Pour finir, il défausse sa dernière carte cœur transmettre le trésor au Guerrier. Le trésor est alors immédiatement mis en sécurité et retiré du donjon.

Plus qu'un et la partie est gagnée !



Le Mage vert transporte un trésor. Il est attaqué par le Guerrier bleu avec un valet de carreau. Le Mage choisit d'esquiver avec une dame de pique ce qui l'autorise à effectuer un mouvement en diagonale.

Malheureusement pour lui, la seule case disponible pour effectuer ce mouvement de fuite est occupée par un trésor...

Le Mage doit donc se résigner à abandonner celui qu'il transportait déjà pour se réfugier loin du Guerrier.

Le Mage récupère cependant le trésor sur lequel il se déplace. Ça compense un peu le fait d'avoir laissé un trésor à la merci du Guerrier.

Actions des monstres

En plus de pouvoir faire agir ses aventuriers, un joueur peut également faire agir les monstres qui gardent les trésors du donjon (contre ces vandales d'aventuriers justement). Il suffit pour cela de défausser la (ou les) carte(s) appropriée(s).

Arrivée des monstres en réserve

Au début de la partie, les 8 monstres disponibles sont en réserve. Vous pouvez faire entrer un monstre en réserve dans le donjon en défaussant une carte de votre choix. Le monstre arrive dans la case d'arrivée des monstres de votre choix du moment que celle-ci est libre. Si aucune de ces cases n'est accessible, cette action est impossible.

Il est bien sûr possible de faire venir plusieurs monstres au cours du même tour de jeu. Il ne peut jamais y avoir plus de 8 monstres en même temps dans le donjon. Une fois en jeu, un monstre peut être activé par n'importe quel joueur, pas seulement par celui l'ayant fait entrer dans le donjon.

Déplacement

Les monstres se déplacent comme les aventuriers à deux exceptions près :

- Ils ne peuvent jamais transporter ni donc déplacer un trésor. Ils peuvent par contre entrer dans une case comportant un trésor (le plus sûr moyen de le protéger).
- Ils ne peuvent pas effectuer de déplacement s'ils sont déjà en contact avec un aventurier.

Une même carte noire permet de faire se déplacer tous les monstres du donjon. Réolvez leurs déplacements les uns après les autres. Vous pouvez choisir de ne pas faire se déplacer tous les monstres si vous le voulez.

Attaque

Les monstres attaquent comme les aventuriers. Une même carte rouge permet de faire attaquer tous les monstres du donjon. Réolvez leurs attaques les uns après les autres. Vous pouvez choisir de ne pas faire attaquer tous les monstres si vous le désirez. Un monstre ne peut jamais attaquer un autre monstre, seulement un aventurier.

Les attaques des monstres sont résolues normalement et les aventuriers peuvent se défendre de la manière habituelle.

Les monstres sont cependant moins forts qu'un aventurier. Par conséquent, un aventurier peut parer ou esquiver une attaque de monstre en défaussant deux cartes de la couleur appropriée (rouge ou noire, il est possible de mélanger cœur et carreau ou pique et trèfle) mais en ignorant la valeur de la carte jouée pour effectuer l'attaque. Dans le cas d'une esquive, le déplacement ne pourra s'effectuer en diagonale que si deux cartes pique ont été jouées.

Rappels

- Un monstre ne peut jamais bénéficier d'un pouvoir spécial (il peut par contre en subir un).
- Un monstre ne peut jamais parer ni esquiver l'attaque d'un aventurier.

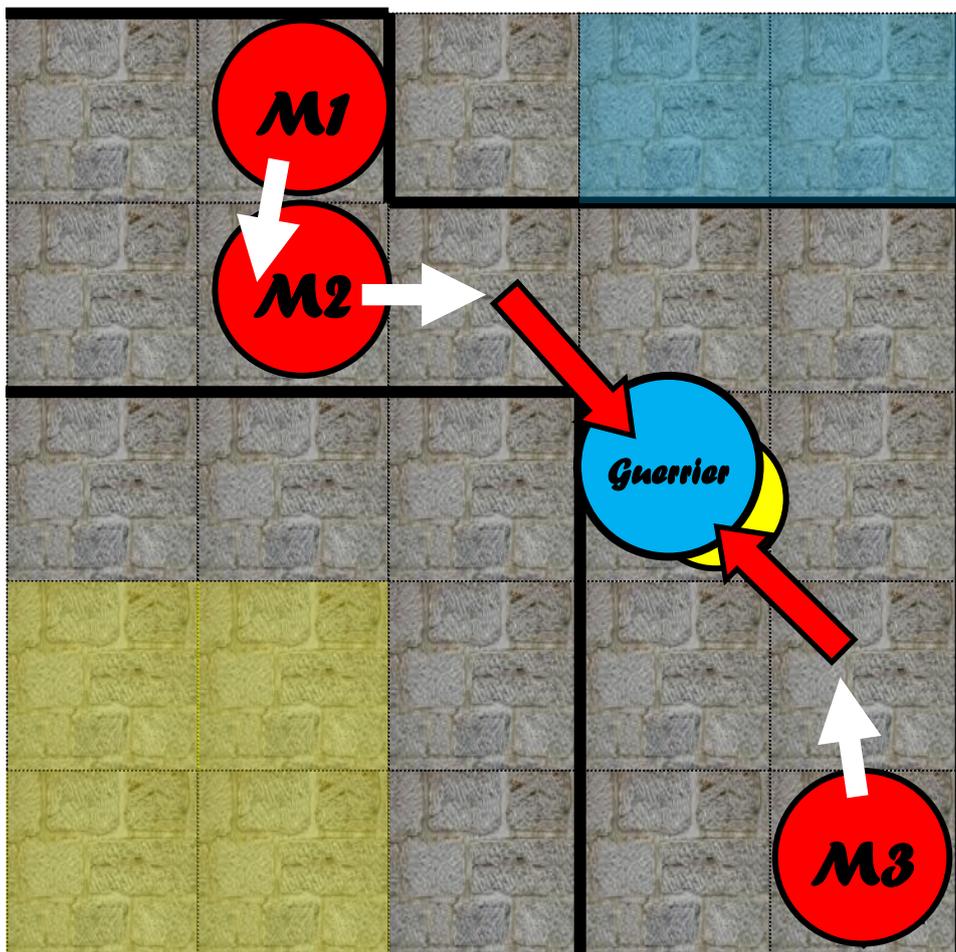
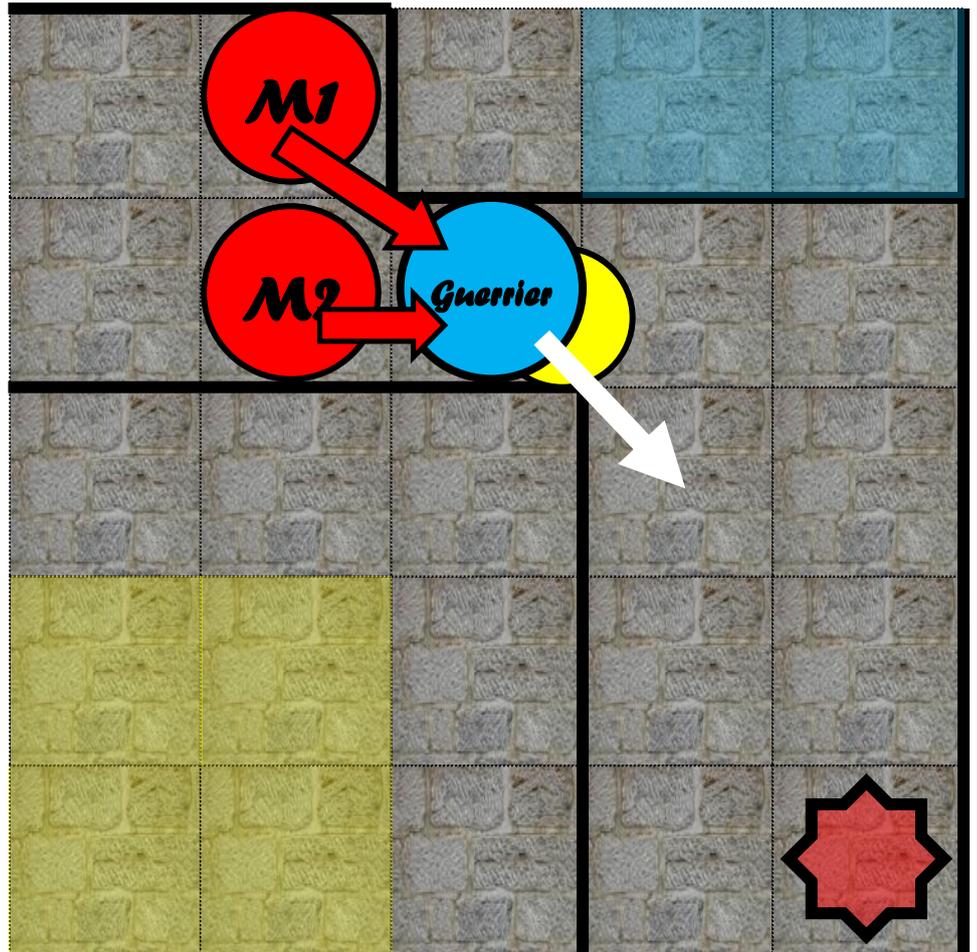
Exemples...

L'équipe bleue a déjà rapatrié un trésor et son Guerrier en porte un second. Il lui reste deux points de vie seulement mais s'il parvient à rapatrier ce trésor, son équipe l'emporte.

Les aventuriers de l'équipe verte sont trop loin pour intervenir. Il va falloir faire confiance aux monstres...

Le joueur vert joue donc un 10 de cœur et choisit tout d'abord d'attaquer le Guerrier avec le monstre n°1. Le Guerrier pare avec un valet de carreau.

Qu'à cela ne tienne, le monstre n°2 attaque à son tour, toujours avec le même 10 de cœur. Cette fois-ci, le Guerrier choisit d'esquiver. Il ne dispose pas de carte noire de valeur supérieure à 10. Il défausse donc un 4 et un 9 de pique pour esquiver.



Le joueur vert défausse ensuite une carte pour faire apparaître le monstre n°3 dans la zone d'arrivée voisine. Il joue alors une carte trèfle pour déplacer les 3 monstres d'une case.

Les monstres n°2 et 3 sont maintenant en contact avec le Guerrier. Le joueur vert aimerait bien jouer une autre carte noire pour amener le monstre n°1 au contact mais le monstre n°2 lui bloque le chemin et il lui est maintenant impossible de le déplacer.

Le joueur vert joue ensuite un 8 de cœur pour attaquer avec le monstre n°2 puis avec le monstre n°3. Le Guerrier survivra-t-il à ce déluge de coup ?

Jouer à 3 ou 4 joueurs

Jouer à 3 ou 4 joueurs demandera un peu plus de matériel. Chaque joueur supplémentaire (au-delà des deux premiers) nécessitera une équipe de 3 aventuriers, 4 monstres et 2 trésors. Pour jouer à 4, il vous faudra donc un total de 12 aventuriers, 16 monstres et 8 trésors.

De plus, il vous faudra utiliser le second plateau de jeu (celui comprenant 4 zones d'arrivée des aventuriers). Ce donjon vous est fourni à la fin de ce fichier.

Mise en place du jeu

Déterminez au hasard, par la méthode qui vous convient, l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir leurs équipes. Chaque joueur, dans l'ordre déterminé précédemment, choisit alors la couleur de son équipe et s'assoit en face de sa zone d'arrivée. Il place alors deux trésors sur les cases jaunes de son choix et deux aventuriers au choix dans sa zone d'arrivée.

Mélangez alors les cartes et distribuez-en sept à chaque joueurs. Notez qu'il peut être intéressant, afin de ne pas passer votre temps à mélanger des cartes, de jouer avec 2 paquets de 54 cartes mélangés l'un avec l'autre.

La partie peut ensuite commencer par le premier tour de jeu.

Tours de jeu

Le premier tour de jeu est joué par le joueur ayant choisi son équipe en premier. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

En dehors de ça, toutes les règles de ***Super Dungeon Plunder*** restent inchangées.

FAQ

FAQ générale

- A quoi servent les murs au final ?
Ils bloquent les lignes de vue et on ne peut ni se déplacer à travers ni attaquer à travers.
- Peut-on attaquer en diagonale entre un mur et une autre figurine ?
Oui, comme on peut se déplacer dans ces conditions comme le montre le premier exemple de jeu avec l'esquive du Mage.

FAQ du Guerrier

- Un Guerrier peut-il effectuer une esquive malgré son inconvénient « Féroce » ?
Oui. Il peut même en profiter pour se désengager.
- Si un guerrier utilise un as de carreau pour effectuer un coup fatal, quelle sera la valeur minimale de la carte à utiliser pour parer ou esquiver le coup ? 13 pour le roi ou 14 pour l'as ?
L'attaque est effectuée avec un as, donc il faudra parer ou esquiver avec du 14.
- Quand l'enchaînement prend-il fin ?
Quand le Guerrier ne trouve plus de monstre à attaquer ! Il peut également choisir de s'arrêter avant.

FAQ du Roublard

- Que signifie l'inconvénient « Faiblard » du Roublard ?
Les attaques du Roublard, y compris les tirs, peuvent être parées ou esquivées en utilisant deux cartes et en ignorant la valeur de la carte jouée pour effectuer l'attaque.
- Le Roublard peut-il effectuer un tir contre une figurine adjacente ?
Oui, rien ne l'interdit.

FAQ du Mage

- Quelles sont les actions offensives que le Mage ne peut pas effectuer à cause de son inconvénient « Inoffensif » ?
Le Mage ne peut ni attaquer, ni lancer de malédiction, ni lancer de boule de feu.
- La boule de feu peut-elle détruire un monstre situé derrière un mur par rapport à la case visée ?
Non, le mur protège de la boule de feu comme de n'importe quelle attaque.
- La boule de feu peut-elle blesser un aventurier ?
Non. Les aventuriers parcourant ce donjon sont des pros. Ils réussissent leurs JP.
- Le Mage peut-il se téléporter sur un trésor ?
Oui. Une case occupée par un trésor est libre. Par contre, il ne peut pas finir son déplacement sur une case occupée par une autre figurine.
- Que se passe-t-il si le joueur ne peut pas défausser X cartes à la fin de la téléportation ?
La téléportation est alors impossible !

FAQ des monstres

- Combien de points de vie un monstre possède-t-il ?
Un monstre ne possède pas vraiment de points de vie... Il est éliminé dès qu'il est attaqué. On peut donc considéré qu'il en possède un seul.
- Quand j'active un monstre pour effectuer une attaque, suis-je obligé de faire attaquer les monstres en contact avec mes aventuriers ?
Non. Comme indiqué dans les règles, vous n'êtes pas obligés de faire attaquer tous les monstres.

FAQ des trésors

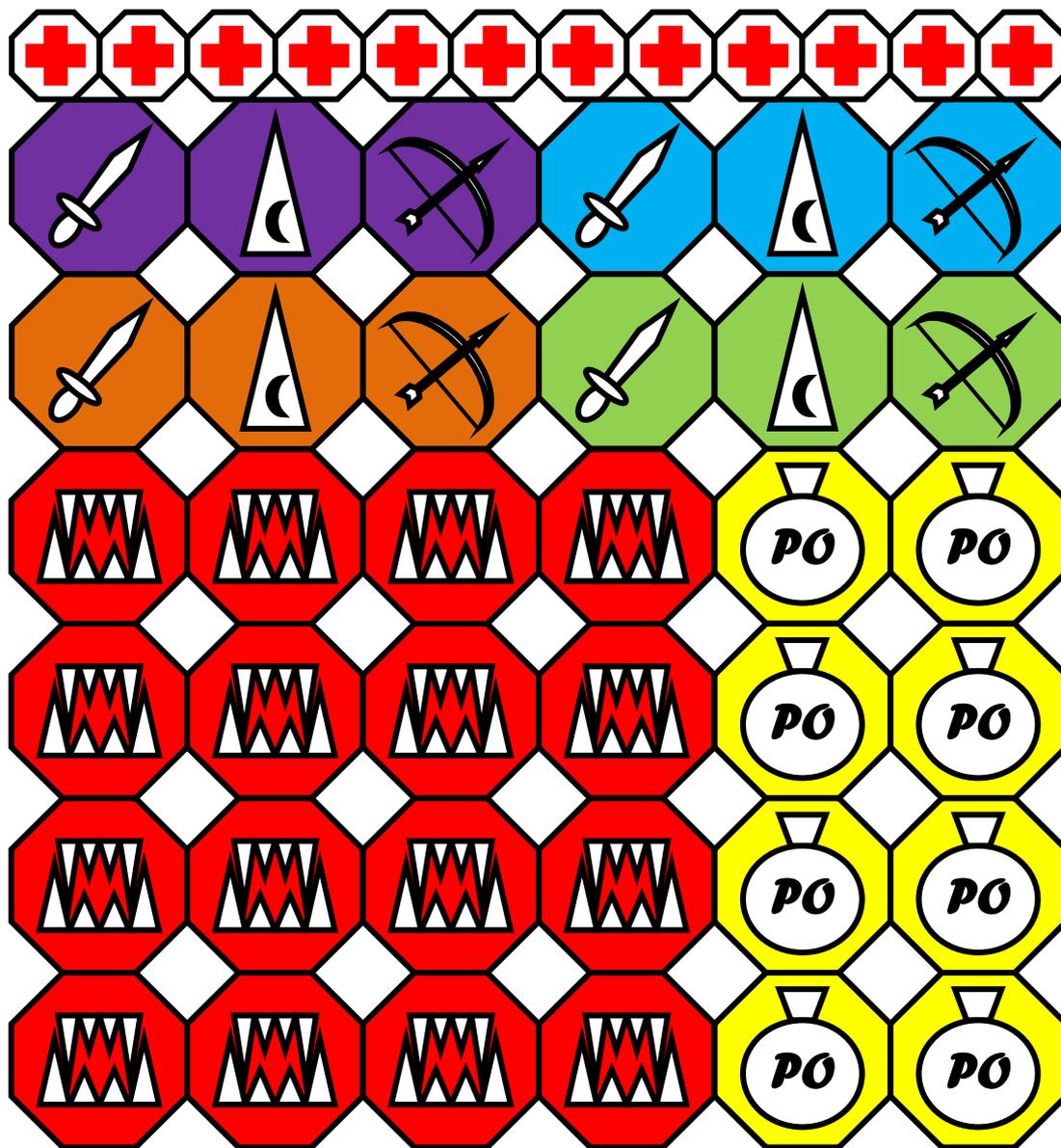
- Peut-on transmettre un trésor à un aventurier ennemi ?
Non, jamais de la vie !
- Que se passe-t-il si un aventurier entre dans une zone d'arrivée ennemie en tenant un trésor ?
Le trésor ne sera pas rapatrié.

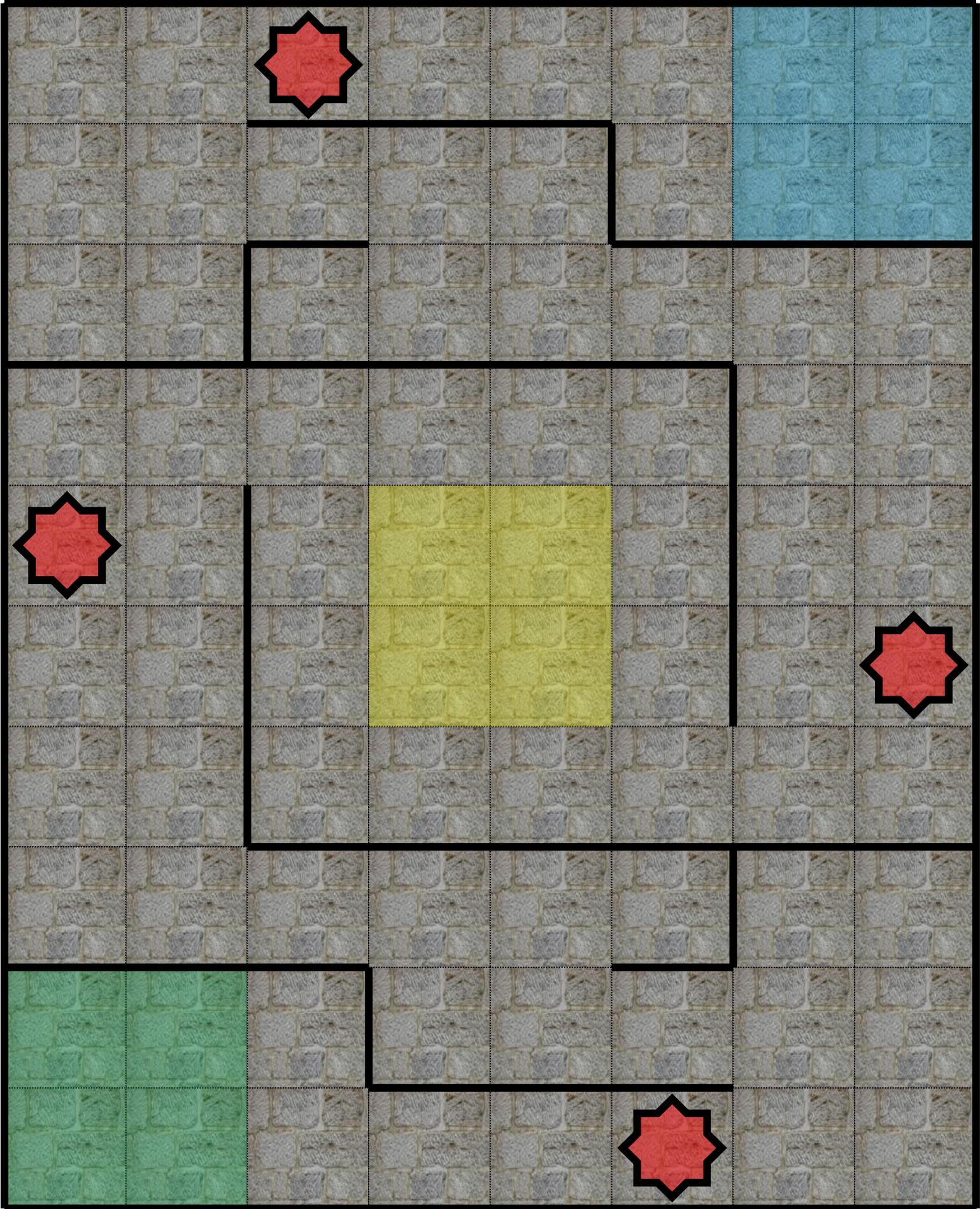
Pions, plateau de jeu et fiches de référence

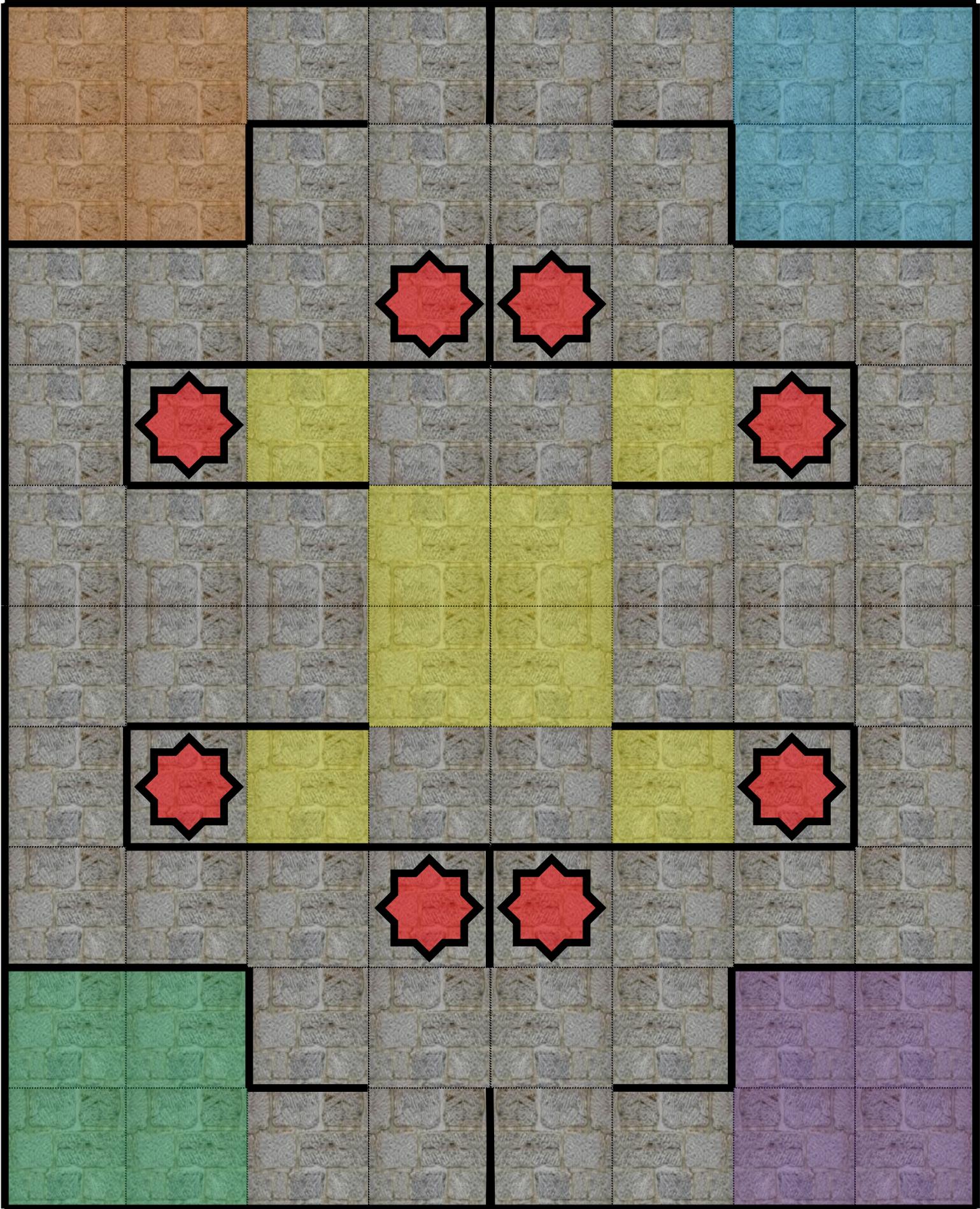
Pour les moins figurineux d'entre vous (ou pour les plus pressés), vous trouverez sur cette page tous les pions nécessaires pour jouer en 2D jusqu'à 4 joueurs : 12 pions aventuriers (dans l'ordre Guerrier, Mage et Roublard), 8 pions trésors, 12 pions blessures et 16 pions monstres.

La page suivante vous présente un donjon prêt à imprimer, pour deux joueurs (avec des cases de 2,5 cm de côté, attention à bien imprimer la page avec une échelle égale à 100%). Suit ensuite un donjon pour 4 (en 4 pages).

Enfin, vous trouverez les fiches de références des quatre équipes. Vous pouvez utiliser ces fiches pour poser les trésors sur les aventuriers qui les transportent et pour surveiller l'état de santé de vos troupes. Ces fiches indiquent également les avantages, les inconvénients et les pouvoirs spéciaux des aventuriers.







The Fellowship of the Green

Guerrier

Avantage et inconvénient

Maître d'armes : le Guerrier peut attaquer en diagonale même avec une carte carreau.

Féroce : le Guerrier ne peut pas se déplacer s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Coup fatal (R♦) : le Guerrier effectue une attaque faisant perdre 3 points de vie à son adversaire si elle n'est pas parée ou esquivée.

Enchaînement (V♦) : le Guerrier attaque un monstre et se déplace sur la case libérée. Il peut ensuite recommencer.

Coup tournoyant (V♥) : le Guerrier effectue une attaque qui affecte tous les monstres adjacents.

Bousculade (V♠) : le Guerrier choisit un adversaire adjacent qu'il déplace d'une case. Le mouvement doit être possible et l'adversaire ne peut pas être obligé d'abandonner un trésor.

Points de vie



Roublard

Avantage et inconvénient

Agile : le Roublard peut se déplacer en diagonale même avec une carte trèfle.

Faiblard : les attaques du Roublard sont résolues comme des attaques de monstres.

Pouvoirs spéciaux

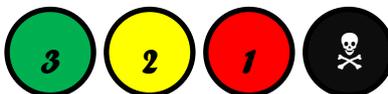
Pick-pocket (R♠) : le Roublard s'approprie un trésor se trouvant sur une case adjacente, même s'il était la possession d'un autre aventurier.

Passe-murailles (D♠) : le Roublard effectue un déplacement en ignorant les murs.

Déplacement rapide (V♣) : le Roublard se déplace de 3 cases en suivant les restrictions habituelles.

Tir (D♥) : le Roublard effectue une attaque contre n'importe quel adversaire en ligne de vue. Cette attaque ne peut pas être parée mais peut être esquivée.

Points de vie



Mage

Avantage et inconvénient

Maître du destin : si le Mage est en jeu au début de votre tour, piochez une carte.

Inoffensif : le Mage ne peut pas effectuer d'actions offensives s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Guérison (R♣) : le Mage récupère tous ses points de vie ainsi qu'un autre aventurier de son choix (s'il le souhaite).

Téléportation (D♣) : bougez le Mage de X cases en ignorant murs et figurines. Il ne peut pas transporter de trésor. Défaussez X cartes.

Malédiction (R♥) : le Mage perd tous ses points de vie sauf un et désigne un autre aventurier du donjon qui en perd autant que lui.

Boule de feu (D♦) : le Mage choisit une case dans sa ligne de vue. Tous les monstres présents dans cette case ou dans les cases adjacentes sont éliminés.

Points de vie



The Order of the Blue

Guerrier

Avantage et inconvénient

Maître d'armes : le Guerrier peut attaquer en diagonale même avec une carte carreau.

Féroce : le Guerrier ne peut pas se déplacer s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Coup fatal (R♦) : le Guerrier effectue une attaque faisant perdre 3 points de vie à son adversaire si elle n'est pas parée ou esquivée.

Enchaînement (V♦) : le Guerrier attaque un monstre et se déplace sur la case libérée. Il peut ensuite recommencer.

Coup tournoyant (V♥) : le Guerrier effectue une attaque qui affecte tous les monstres adjacents.

Bousculade (V♠) : le Guerrier choisit un adversaire adjacent qu'il déplace d'une case. Le mouvement doit être possible et l'adversaire ne peut pas être obligé d'abandonner un trésor.

Points de vie



Roublard

Avantage et inconvénient

Agile : le Roublard peut se déplacer en diagonale même avec une carte trèfle.

Faiblard : les attaques du Roublard sont résolues comme des attaques de monstres.

Pouvoirs spéciaux

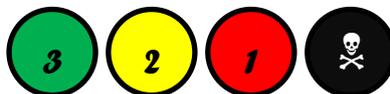
Pick-pocket (R♠) : le Roublard s'approprie un trésor se trouvant sur une case adjacente, même s'il était la possession d'un autre aventurier.

Passe-murailles (D♠) : le Roublard effectue un déplacement en ignorant les murs.

Déplacement rapide (V♣) : le Roublard se déplace de 3 cases en suivant les restrictions habituelles.

Tir (D♥) : le Roublard effectue une attaque contre n'importe quel adversaire en ligne de vue. Cette attaque ne peut pas être parée mais peut être esquivée.

Points de vie



Mage

Avantage et inconvénient

Maître du destin : si le Mage est en jeu au début de votre tour, piochez une carte.

Inoffensif : le Mage ne peut pas effectuer d'actions offensives s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Guérison (R♣) : le Mage récupère tous ses points de vie ainsi qu'un autre aventurier de son choix (s'il le souhaite).

Téléportation (D♣) : bougez le Mage de X cases en ignorant murs et figurines. Il ne peut pas transporter de trésor. Défaussez X cartes.

Malédiction (R♥) : le Mage perd tous ses points de vie sauf un et désigne un autre aventurier du donjon qui en perd autant que lui.

Boule de feu (D♦) : le Mage choisit une case dans sa ligne de vue. Tous les monstres présents dans cette case ou dans les cases adjacentes sont éliminés.

Points de vie



The Purple Riders

Guerrier

Avantage et inconvénient

Maître d'armes : le Guerrier peut attaquer en diagonale même avec une carte carreau.

Féroce : le Guerrier ne peut pas se déplacer s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Coup fatal (R♦) : le Guerrier effectue une attaque faisant perdre 3 points de vie à son adversaire si elle n'est pas parée ou esquivée.

Enchaînement (V♦) : le Guerrier attaque un monstre et se déplace sur la case libérée. Il peut ensuite recommencer.

Coup tournoyant (V♥) : le Guerrier effectue une attaque qui affecte tous les monstres adjacents.

Bousculade (V♠) : le Guerrier choisit un adversaire adjacent qu'il déplace d'une case. Le mouvement doit être possible et l'adversaire ne peut pas être obligé d'abandonner un trésor.

Points de vie



Roublard

Avantage et inconvénient

Agile : le Roublard peut se déplacer en diagonale même avec une carte trèfle.

Faiblard : les attaques du Roublard sont résolues comme des attaques de monstres.

Pouvoirs spéciaux

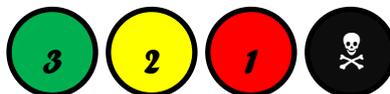
Pick-pocket (R♠) : le Roublard s'approprie un trésor se trouvant sur une case adjacente, même s'il était la possession d'un autre aventurier.

Passe-murailles (D♠) : le Roublard effectue un déplacement en ignorant les murs.

Déplacement rapide (V♣) : le Roublard se déplace de 3 cases en suivant les restrictions habituelles.

Tir (D♥) : le Roublard effectue une attaque contre n'importe quel adversaire en ligne de vue. Cette attaque ne peut pas être parée mais peut être esquivée.

Points de vie



Mage

Avantage et inconvénient

Maître du destin : si le Mage est en jeu au début de votre tour, piochez une carte.

Inoffensif : le Mage ne peut pas effectuer d'actions offensives s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Guérison (R♣) : le Mage récupère tous ses points de vie ainsi qu'un autre aventurier de son choix (s'il le souhaite).

Téléportation (D♣) : bougez le Mage de X cases en ignorant murs et figurines. Il ne peut pas transporter de trésor. Défaussez X cartes.

Malédiction (R♥) : le Mage perd tous ses points de vie sauf un et désigne un autre aventurier du donjon qui en perd autant que lui.

Boule de feu (D♦) : le Mage choisit une case dans sa ligne de vue. Tous les monstres présents dans cette case ou dans les cases adjacentes sont éliminés.

Points de vie



The Magnificent Orange

Guerrier

Avantage et inconvénient

Maître d'armes : le Guerrier peut attaquer en diagonale même avec une carte carreau.

Féroce : le Guerrier ne peut pas se déplacer s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Coup fatal (R♦) : le Guerrier effectue une attaque faisant perdre 3 points de vie à son adversaire si elle n'est pas parée ou esquivée.

Enchaînement (V♦) : le Guerrier attaque un monstre et se déplace sur la case libérée. Il peut ensuite recommencer.

Coup tournoyant (V♥) : le Guerrier effectue une attaque qui affecte tous les monstres adjacents.

Bousculade (V♠) : le Guerrier choisit un adversaire adjacent qu'il déplace d'une case. Le mouvement doit être possible et l'adversaire ne peut pas être obligé d'abandonner un trésor.

Points de vie



Roublard

Avantage et inconvénient

Agile : le Roublard peut se déplacer en diagonale même avec une carte trèfle.

Faiblard : les attaques du Roublard sont résolues comme des attaques de monstres.

Pouvoirs spéciaux

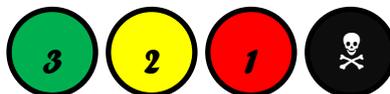
Pick-pocket (R♠) : le Roublard s'approprie un trésor se trouvant sur une case adjacente, même s'il était la possession d'un autre aventurier.

Passe-murailles (D♠) : le Roublard effectue un déplacement en ignorant les murs.

Déplacement rapide (V♣) : le Roublard se déplace de 3 cases en suivant les restrictions habituelles.

Tir (D♥) : le Roublard effectue une attaque contre n'importe quel adversaire en ligne de vue. Cette attaque ne peut pas être parée mais peut être esquivée.

Points de vie



Mage

Avantage et inconvénient

Maître du destin : si le Mage est en jeu au début de votre tour, piochez une carte.

Inoffensif : le Mage ne peut pas effectuer d'actions offensives s'il est en contact avec un adversaire.

Pouvoirs spéciaux

Guérison (R♣) : le Mage récupère tous ses points de vie ainsi qu'un autre aventurier de son choix (s'il le souhaite).

Téléportation (D♣) : bougez le Mage de X cases en ignorant murs et figurines. Il ne peut pas transporter de trésor. Défaussez X cartes.

Malédiction (R♥) : le Mage perd tous ses points de vie sauf un et désigne un autre aventurier du donjon qui en perd autant que lui.

Boule de feu (D♦) : le Mage choisit une case dans sa ligne de vue. Tous les monstres présents dans cette case ou dans les cases adjacentes sont éliminés.

Points de vie

