

Aide de jeu pour les Mousquetaires du Roy

Phase 1 : Milady

1. Choix du lieu : Face cachée.

2. Carte Paris : Optionnel. Face découverte. Si une carte Paris est présente, retirez-la du jeu, retirez l'embûche du jeu, les adversaires reviennent dans la main, mettre le jeton Constance à 0. Mettre une embûche max plus les adversaires, total = force de la nouvelle carte.

3. Perfidie : Au choix, soit

- Piocher une carte Perfidie OU BIEN
- Jouer une carte Perfidie et appliquer immédiatement les conséquences.

Phase 2a : Actions des Mousquetaires

Les Mousquetaires jouent dans l'ordre qu'ils veulent. Chacun doit faire 3 (ou 4) actions. On peut refaire plusieurs fois la même action.

1. Piocher une carte aventure : On l'ajoute à sa main.

2. Se déplacer : Sur lieu écrit en blanc.

3. Echanger : Avec un seul joueur, sur le même lieu. Autant de cartes Aventure et équipement (pas améliorations). Coûte 1 action. (Possibilité d'échange avec Mousquetaire Hors de combat au Vieux Colombier)

4. Jouer une carte Personnage : Appliquer l'effet de la carte.

5. Poser un renfort (= carte combat) à La Rochelle :

6. Résoudre un défi : Sur un lieu proposant un défi.

7. Tenter un duel : Sur un lieu avec un adversaire.

8. S'équiper : N'importe quel lieu. 1 ou 2 équipements/améliorations.

Pas 2 items identiques. Max 2 améliorations et 2 équipements, Possibilité de défausser définitivement équipement/amélioration.

- Pur-sang : 1 déplacement gratuit chaque tour
 - Pistolet : Ajouter une épée virtuelle au premier tour d'un combat
 - Cuirasse : Ajouter un bouclier à chaque phase de chaque combat.
 - Lame de Tolède : Peut relancer un dé lors d'un combat.
 - Baume : Gain immédiat de 2 points de vie.
 - Botte secrète améliorée : Remplace l'ancienne (D'Artagnan rajoute une botte secrète, il en a donc 2).
 - Amélioration de compétence : Ajoute 1 à un niveau de compétence.
- Les Mousquetaires gagnent s'ils finissent le 4ème plateau de la quête.*

Phase 2b : Mousquetaire Hors de combat

Un mousquetaire hors de combat a 0 actions. Il fait à son tour :

- Met debout son mousquetaire au Vieux Colombier.
- Rends tous ses points de vie.
- Pioche une carte Aventure.

Phase 2c : Si Milady n'a pas été rencontrée

- Elle révèle le lieu où elle se trouve et agit éventuellement.

Phase 3 : Résolution de La Rochelle

- Milady lance autant de dés rouge qu'indiqué sur l'échelle du temps.
- Les Mousquetaires lancent autant de dés bleus qu'indiqués sur les cartes combat ou personnage.
- Seules les épées comptent. Pas de botte secrète
- Chaque Mousquetaire présent à la Rochelle peut "absorber" une épée rouge. Il prend un point de dégât.
- Déplacer le jeton en fonction de la différence des épées obtenues.

Milady gagne si le jeton arrive sur la case la plus à gauche.

Phase 4 : Fin du tour

- Baisser le jeton de temps. *Jeton sur la dernière case = Milady gagne.*
- Baisser le jeton au Louvre. Appliquer les conséquences. *Milady gagne si le jeton arrive sur la carte la plus à droite.* Si le jeton est sur la dernière case : Retirer la carte Louvre et l'embûche du jeu, les adversaires reviennent chez Milady, Retournez une nouvelle carte Louvre, Le jeton est remis en haut, Nouvelles embûches/adversaires
- Si une carte Paris est en place, appliquer les conséquences. *Milady gagne si elle fait 6 réussites sur la carte Constance enlevée*

Un pour Tous, Tous pour Un !

- Le jeton de temps ne descend pas ce tour. Peut empêcher la carte Perfidie "Impasse", l'effet dure jusqu'à la fin du tour.
 - La reine regagne immédiatement 2 points d'honneur.
 - Gagnez 2 jetons Epopée.
- Retirez la carte du jeu une fois utilisée.

Duel

Mousquetaire : Lancer # dés bleus(max 6)=Force combat+carte combat.

Milady: Lancer # dés rouge = Force de combat de l'adversaire

Résultats, vérification:

Si la botte secrète sort, l'adversaire perd un point de vie, Application des pouvoirs spéciaux (même si 0 point de vie), ensuite le duel est fini.

Sinon on compare bouclier et épée de chaque côté.

Chaque épée non annulée retire 1 point de vie à l'adversaire.

Si pas de touche : chaque camp perd un dé. On recommence les vérifications, mais on ne peut plus jouer de carte combat.

Si une blessure est effectuée, le duel se termine.

Réussite ou échec d'un duel:

Echec : Mousquetaire blessé et adversaire encore debout, ou plus de dés.

Succès: Adversaire éliminé. Retiré du jeu. Prenez la récompense.

Si le Mousquetaire n'a plus de points de vie, déplacez-le au Vieux Colombier à la fin du duel.

Lieu	Milady Phase 2	Milady Phase 3	Mousquetaire
Cabinet de Richelieu	Se révèle	Si elle ne s'est pas révélée, elle peut: Choisit une Perfidie dans ses cartes (remélange ensuite) OU complète sa main de cartes Perfidie à 3.	S'il y va, Milady est obligée de dire si elle est présente. Si elle n'est pas présente, le Mousquetaire est arrêté et va directement à La Bastille.
Quête	Rochefort *	RAS	Entrepris la quête. Les jetons épopée sont conservés.
Paris	Rochefort *	RAS	Essaye de finir la mission à Paris dans l'ordre qu'il veut
Le Louvre	Rochefort *	RAS	Essaye de finir la mission dans l'ordre qu'il veut Si elle est terminée, une nouvelle carte Louvre est installée.
La Rochelle	Ne se révèle pas	Défausse une carte combat de son choix	Ajoute une carte combat s'il reste une (des) place(s) Peut sacrifier un point de vie pour annuler une épée rouge.
L'hôtel de Milady		Prend carte Paris au choix dans sa main	N/A
La Bastille	N/A	N/A	Ne peut pas s'y déplacer. Si envoyé en phase 2, fin du tour. Si là au début de la Phase 2, Se déplacer au Vieux Colombier (pour 1 action) en payant 1€ ou en combattant un adversaire de niveau 3. S'il reste des actions, le tour se poursuit; sinon points de vie au maximum, piocher une carte Aventure, fin du tour.
Vieux Colombier	N/A	N/A	Si vous êtes hors de combat, soignez votre mousquetaire.

* Rochefort : interrompt un mousquetaire autre qu'Athos qui essaye de résoudre un défi, un duel ou de tenter une mission (mais pas une embûche).