F.A.Q. : Mousquetaires du Roy

Duels

Principes généraux : les duels sont au premier sang. Ils s'arrêtent de manière générale dès qu'il y a eu une blessure. Ainsi plusieurs cas sont possibles :

● **Le Mousquetaire inflige des dégâts et pas l'adversaire**. Le duel est immédiatement terminé. Dans la majorité des cas l'adversaire est éliminé (sauf dans certains cas spéciaux, voir De Cavois et Rochefort plus bas).

● **L'adversaire inflige des dégâts et pas le Mousquetaire**. Le duel est immédiatement terminé (l'adversaire n'est pas éliminé, et le Mousquetaire prend des blessures). Pour vaincre l'adversaire il faudra donc une nouvelle action de duel.

● **Les deux camps infligent des dégâts**. Le duel est immédiatement terminé. Dans la majorité des cas l'adversaire est éliminé (sauf dans certains cas spéciaux, voir De Cavois et Rochefort plus bas). Le Mousquetaire prend des blessures.

● **À l'issue du combat, aucun des deux camps n'a touché**. Le duel est terminé. Il faudra donc une nouvelle action de duel pour éliminer l'adversaire.

● Bien souvent dans les duels, il restera des dés à un joueur alors que l'autre n'en a plus. Dans ce cas, le duel continue normalement et le joueur à qui il reste des dés continue à les lancer pour toucher jusqu'à ce qu'il blesse son adversaire ou qu'il n'ait plus de dé à lancer (auquel cas le duel s'arrête sur une égalité).

Bottes : deux cas sont possibles :

● **Un camp (Mousquetaire ou adversaire) réalise sa botte.** Le duel est immédiatement terminé. Celui qui a réalisé sa botte inflige une blessure à l'autre et ne reçoit aucun dégât. Malgré tout, un Mousquetaire équipé d'une lame de Tolède a tout de même une chance de tenter sa botte en relançant un dé, même si son adversaire à réalisé sa botte.

● **Les deux camps réalisent leur botte.** Le duel est immédiatement terminé. Les deux camps reçoivent une blessure.

Adversaire spéciaux :

● **De Cavois :** de Cavois dispose de 2 points de vie. Dans certains cas (par exemple sur une botte), ils se peut qu'il ne soit pas tué à l'issue du duel. Dans ce cas il faudra une autre action de duel pour l'éliminer.

● **Jussac :** Jussac inflige, quoi qu'il arrive, une blessure au Mousquetaire **à la fin du duel**. Ceci est valable même si le duel se termine sur une égalité ou si le Mousquetaire réussit sa botte. Une cuirasse ne peut pas absorber cette blessure.

● **Vitray :** Vitray possède une cuirasse. Bien entendu, cette cuirasse ne le protège pas d'une botte.

Rochefort

Principes généraux : Rochefort peut intervenir si les Mousquetaires tentent de réaliser un des éléments d'une mission à Paris, au Louvre ou à la quête. Il n'intervient donc pas pour les embûches, ou si les mousquetaires font des échanges, des achats ou tirent des cartes. Rochefort ne peut intervenir si c'est Athos qui agit.

● **Apparition de Rochefort :** le duel avec Rochefort est une interruption. Le Mousquetaire déclare vouloir résoudre tel défi ou tel duel et Rochefort apparaît. Combattre Rochefort ne coûte donc pas d'action au Mousquetaire.

● **Duel :** le duel fonctionne comme les duels normaux (voir plus haut). Suivant le résultat du duel plusieurs cas peuvent se présenter :

- **Rochefort touche le Mousquetaire, qui ne le touche pas** : Rochefort reste en place et le Mousquetaire prend des dégâts et ne peut poursuivre son action, qui est donc annulée. S'il n'est pas hors de combat, il pourra cependant la retenter à son action suivante, mais devra à nouveau affronter Rochefort.

- **Le Mousquetaire touche Rochefort qui ne le touche pas** : Rochefort prend ses blessures et fuit chez Milady. Le Mousquetaire reprend alors le cours de son action (sans en changer).

- **Les deux camps touchent** : Rochefort prend ses blessures et fuit chez Milady. Le mousquetaire prend ses blessures et reprend le cours de son action s'il n'est pas hors de combat.

- **Aucun camp ne touche** : Rochefort reste en place. Le Mousquetaire ne peut poursuivre son action, qui est donc annulée. Il pourra cependant la retenter à son action suivante, mais devra à nouveau affronter Rochefort.

● **Oubli:** si Milady oublie de faire apparaître Rochefort, le Mousquetaire peut faire son action. Rochefort pourra cependant apparaître normalement dès la prochaine action tentée en ce lieu.

Cartes Perfidie

Principes généraux : Milady, lors de son tour, peut **soit tirer soit jouer** une carte perfidie.

● **Conscrits :** les Mousquetaires ont une action de moins lors de ce tour. Cela n'affecte pas les Mousquetaires hors de combat qui effectuent leur tour normalement (se relever, récupérer tous leurs points de vie, tirer une carte).

● **Baume :** avec le baume, Milady rend 2 points de vie à Rochefort, même si celui-ci est hors de combat.

● **Renforts :** Milady lancera un dé de plus à la Rochelle en phase 3. Si Milady a déjà 4 dés à la Rochelle, elle pourra relancer un des boucliers pour tenter d'obtenir une Épée. Milady ne peut cependant pas obtenir 5 Épées à la Rochelle par ce biais (en relançant une Épée pour obtenir une autre Épée).

● **Guet-apens :** Milady inflige une blessure à un Mousquetaire de son choix. La cuirasse ne protège pas de cette blessure. Si le Mousquetaire est mis hors de combat, il est transféré au Vieux Colombier et effectue immédiatement les actions prévues pour les Mousquetaires hors de combat (il n'a pas à attendre le tour prochain).

Cartes Embûches

Principes généraux : les embûches sont jouées sur les missions du Louvre ou de Paris par Milady. Elle ne peut pas jouer plus d'une embûche **par lieu**.

● **Assassin / Voleurs :** ces cartes deviennent active **au moment où Milady les place**. Donc, si des Mousquetaires sont présents sur le lieu où Milady place l'embûche. Elle lance immédiatement le dé pour leur infliger des blessures (Assassin) ou leur voler des pistoles (Voleur). Par la suite, Milady lance le dé dès qu'un Mousquetaire **entre** dans le lieu (mais pas sur les Mousquetaires qui stationnent plusieurs tours dans le lieu). Voir également la section «Vieux-Colombier» si un Mousquetaire est mis hors de combat par un assassin.

● **Mendiants :** tant que cette carte est en jeu, les Mousquetaires **ne peuvent pas s'occuper de la mission du lieu** où elle est posée. Pour retirer la carte, il suffit de dépenser 2 pistoles. Cela ne coûte pas d'action et il n'est pas nécessaire d'être sur le lieu pour le faire (cependant, pour plus de réalisme, les joueur peuvent décider qu'il faut être présent sur le lieu pour payer les mendiants). S'il est présent sur le lieu, Rochefort ne peut intervenir pour empêcher les Mousquetaires de payer les 2 pistoles.

Rappel : les embûches sont toujours défaussées à la fin de la mission. C'est également le cas si la mission n'a pas été traitée par les Mousquetaires (au Louvre). La carte embûche est définitivement défaussée, Milady ne la récupère pas.

Cartes Paris

Principes généraux :

● Milady récupère des cartes Paris **en choisissant de se rendre chez elle**. Dans ce cas, elle prend la pile de cartes Paris et prend **celle de son choix**, qu'elle ajoute à sa main.

● Si Milady est renvoyée chez elle suite à une blessure de Rochefort, elle ne peut bien sûr prendre de carte Paris.

● En début de tour, Milady peut si elle le souhaite remplacer une carte Paris en cours par une autre carte Paris de sa main. Dans ce cas, la précédente carte Paris est défaussée définitivement (ainsi que les embûches éventuelles). Milady récupère par contre les adversaires non vaincus.

● Quand une carte Paris est résolue par les Mousquetaires, elle est définitivement défaussée (Milady ne pourra pas la rejouer plus tard).

Équipement

Principes généraux : pour 1 action, les joueurs peuvent acheter jusqu'à 2 équipements / améliorations.

● **Compétence améliorée :** un joueur peut acheter une compétence améliorée **en défaussant une carte Aventure quelconque**. Il choisit alors la compétence de son choix dans la pile. **Les compétences améliorées ne peuvent pas être échangées.**

● **Botte améliorée :** un Mousquetaire peut acheter une botte améliorée **en défaussant une carte Combat**. **Les bottes améliorées ne peuvent pas être échangées.**

● **Pistolet :** le pistolet rajoute une Épée au résultat du duel du Mousquetaire **au premier tour du combat.** Cette Épée supplémentaire n'est pas prise en compte pour les bottes.

● **Lame de Tolède :** la lame permet de relancer un dé à n'importe quel tour du combat. Si l'adversaire du Mousquetaire réussit sa botte, le Mousquetaire peut tout de même tenter d'utiliser sa lame pour obtenir sa botte avant que le combat soit déclaré perdu pour lui.

● **Échanges :** dans le cadre d'un échange, les Mousquetaires peuvent échanger autant d'équipement qu'il le souhaitent en plus des cartes.

Le Louvre

Principes généraux : au Louvre, les Mousquetaires doivent affronter des défis et des duels. Une mission est terminée seulement quand tous les défis et les duels ont été remportés. Les Mousquetaires peuvent les résoudre dans l'ordre qu'ils souhaitent.

- **Jeton Louvre :** le jeton Louvre avance **toujours** en phase 4. Ainsi, même si la en cours mission au Louvre vient juste d'être posée en phase 2, le jeton avance lors de la phase 4.
- **Honneur de la Reine :** l'honneur de la Reine baisse immédiatement lors de la phase 4 quand le jeton Louvre atteint la troisième et la quatrième case de l'échelle.
- **Échec d'une mission :** quand le jeton Louvre atteint la quatrième case de l'échelle, la mission est un échec. Elle est alors défaussée et remplacée par une nouvelle mission. Milady tire de plus une carte Perfidie. Le jeton Louvre repart du haut de l'échelle.

Paris

Principes généraux : à Paris, les Mousquetaires doivent affronter des défis et des duels. Une mission est terminée seulement quand tous les défis et les duels ont été remportés. Les Mousquetaires peuvent les résoudre dans l'ordre qu'ils souhaitent.

La Rochelle

Principes généraux : quand le jeton Rochelle atteint la case la plus à gauche (Richelieu) la partie est perdue. Quand le jeton Rochelle atteint la case la plus à droite, les Mousquetaires gagnent une carte «Un pour Tous, Tous pour Un». Cependant, la partie n'est pas gagnée pour eux et la Rochelle continue d'être testée en phase 3. Les bonus de la Rochelle (carte Perfidie, jeton Épopée, carte «Un pour tous») ne sont distribués qu'une fois.

- **Mr de Bassompierre :** cette carte, si elle est jouée, occupe un des trois espaces réservés pour poser des cartes de Combat.

Vieux-Colombier

Principes généraux : dès qu'un Mousquetaire est hors de combat, il est transféré au Vieux-Colombier. Dès lors 2 cas se présentent :

- **Mousquetaire hors de combat suite à une carte Perfidie de Milady, une évasion de la Bastille ou un assassin avant que le Mousquetaire ait pu jouer :** le joueur suit les règles pour les Mousquetaires hors de combat **immédiatement**.
- **Mousquetaire hors de combat suite à une de ses actions ou un assassin alors qu'il a déjà commencé son tour de jeu :** le joueur a terminé son tour. Il suivra les règles pour les Mousquetaires hors de combat **au tour suivant**.

Échanges : Quand un Mousquetaire est hors de combat, les autres Mousquetaires peuvent, s'ils le souhaitent, venir au Vieux-Colombier et dépenser une action pour faire des échanges avec lui.

Note : un Mousquetaire qui n'est pas hors de combat ne peut venir de lui même au Vieux-Colombier pour récupérer des points de vie.

Richelieu

Principes généraux : dès qu'un Mousquetaire arrive sur ce lieu, on vérifie si Milady est présente. Si c'est le cas, elle ne pourra tirer de cartes Perfidie. Dans la cas contraire, le Mousquetaire est transféré à la Bastille. Un mousquetaire qui commence son tour chez Richelieu ne peut chercher Milady. Il doit obligatoirement quitter ce lieu.

La Bastille

Principes généraux : un Mousquetaire peut être envoyé à la Bastille de deux façons :

- **Par une carte perfidie :** il peut alors tenter de s'évader **immédiatement**.
- **Par Richelieu :** il peut alors tenter de s'évader **au tour suivant**.

Évasion : pour 1 action, le joueur peut soit payer 1 pistole (il est ensuite placé au Vieux-Colombier), soit combattre un adversaire lançant 3 dés rouges (quel que soit le résultat du combat, il place ensuite sa figurine au Vieux-Colombier). Pour plus de réalisme dans le jeu, les joueurs peuvent décider qu'un mousquetaire embastillé ne peut pas faire autre chose que de tenter de s'évader (par exemple piocher ou s'équiper).

La Quête : l'auberge

Fonctionnement : un Mousquetaire qui arrive à l'auberge est placé dan la «Salle Commune» Pour une action il peut alors :

● **Avancer dans une ligne dont la première case est occupée par un jeton Adversaire:** il retourne le jeton et combat.

● **Avancer jusqu'à la dernière case libre d'une ligne où il y a déjà eu des combats :** avec son action suivante, il pourra alors avancer à la case suivante, retourner le jeton et combattre.

Leurres : quand un Mousquetaire retourne un jeton «Leurre», il n'a évidemment pas besoin de combattre. Son action lui aura simplement servi à avancer. Le jeton est défaussé.

Pièges : quand un mousquetaire retourne un piège (ou avance sur un piège quand ce jeton est révélé), il n'a pas besoin de combattre. Il prend simplement une blessure et défausse le pion. La cuirasse ne protège pas des pièges.

Fin : dès que le dernier jeton d'une ligne est défaussé, le plateau est terminé. Le joueur qui a défaussé ce jeton tire 2 cartes et on passe au plateau suivant automatiquement. Les jetons Adversaire non utilisés, sont révélés et défaussés. Milady ne pourra les utiliser pour la suite de la quête.

Quitter l'auberge : un mousquetaire peut à n'importe quel moment quitter l'auberge (de n'importe quel endroit) pour se rendre sur un autre endroit autorisé du plateau au prix d'une action de mouvement normale.

La Quête : Calais

Fonctionnement : les Mousquetaires doivent d'abord résoudre les 4 défis, dans l'ordre qu'il souhaitent. Résoudre un défi coûte une action. Les défis peuvent être réglés par plusieurs Mousquetaires différents. Une fois que les défis sont réglés, les Mousquetaires peuvent affronter de Wardes pour une action. Dès que de Wardes est vaincu, le Mousquetaire qui a gagné le duel pioche 2 cartes et on passe automatiquement au plateau suivant.

La Quête : Les galeries du Louvre

Fonctionnement : les Mousquetaires doivent franchir les 4 galeries. Ils peuvent au choix, pour une action :

● **Emprunter un passage secret en défaussant 3 jetons Épopée :** il passent alors à la galerie suivante.

● **Résoudre le défi :** tous les défis ont une difficulté de 8. Si le défi est résolu, on passe à la galerie suivante.

● **Combattre les deux adversaires :** pour chaque adversaire, il faut dépenser une action de combat. Dès que les deux adversaires sont vaincus, on passe à la gallerie suivante.

Mélange : les joueurs ne sont pas obligés de persister dans une façon de franchir une galerie. Il peuvent par exemple combattre un adversaire, puis décider d'emprunter un passage secret. De même les joueurs peuvent varier la façon dont ils franchissent les galeries successives.

Fin du jeu : dès que la quatrième galerie est franchie, les Mousquetaires remportent immédiatement la partie.

Tréville

Départ : Tréville commence la partie au Vieux-Colombier.