

GUIDE POUR THUNDERSTONE CLASSIQUE

Ce guide s'adresse aux joueurs de la version classique de Thunderstone souhaitant connaître quelques petits trucs et astuces pour éviter de perdre trop fréquemment. Il suppose que vous ayez déjà joué quelques parties et connaissiez les règles de base du jeu. Ce guide se découpe en quatre parties. La première sont les questions à se poser en début de partie pour éviter un mauvais départ, la deuxième sont les stratégies qui peuvent être adoptées au fil de la partie, la troisième est un glossaire classant les différentes cartes par fonction, toutes extensions confondues, et la quatrième une FAQ.

QUESTIONS À SE POSER

Une fois toutes les cartes préparation tirées et avant de mélanger le paquet donjon, il est recommandé de jeter un coup d'oeil aux trois familles de monstres qui le peupleront, ainsi que les différentes piles héros et village. N'hésitez pas à interroger les autres joueurs sur des cartes dont les énoncés ne vous paraissent pas clairs.

Le donjon est-il exigeant ?

Les informations importantes sont ici les différents traits des monstres comme *Immunité aux attaques magiques*, *Ne peut pas être attaqué par un héros non équipé*, *Attaque magique requise*, *Attaque magique uniquement*, et ainsi de suite. Le glossaire indique quels groupes de monstres sont plus exigeants que d'autres. Ces informations sont déterminantes pour orienter vos achats en **début** de partie.

Astuce : chaque groupe de monstres peut être divisé en trois catégories suivant le nombre points de victoire (PV) qu'ils rapportent en fin de partie : les petits (0 à 2 PV), les moyens (3 à 6 PV) et les gros (7 à 9 PV). Pour déterminer les exigences d'un donjon, ne considérez que les traits des monstres moyens : ils apparaissent fréquemment et représentent la majorité des points de victoire du donjon. Les gros monstres sont trop rares et les petits ne rapportent pas assez.

Le donjon est-il destructeur ?

Les informations importantes sont ici les différents effets Combat et Brèche comme *Détruisez un Héros*, *Détruisez une Arme*, *Réduisez la force des Héros*, *Révélez les 5 premières cartes de votre paquet et détruisez telle ou telle carte*, et ainsi de suite. Ces informations sont déterminantes pour orienter vos achats en **milieu** de partie pour anticiper ou compenser vos pertes.

Astuce : les effets Brèche ciblent souvent des cartes très précises (un attribut ou un niveau). Il est donc possible de les éviter en prenant en compte cette menace dès le début du jeu en n'achetant pas les cartes ciblées.

Astuce : les effets Pièges ciblent souvent des cartes génériques (Héros, Armes). Les cartes qui réarrangent le sommet du paquet donjon peuvent vous permettre de repousser ces cartes, ou au contraire les déclencher prématurément.

Le village est-il efficace ?

Les informations importantes sont ici les **adéquations** des cartes village avec les exigences des groupes de monstres comme la présence d'Attaque Magique, d'Armes, d'effets de destruction, de pioche, de défausse, etc. Le glossaire note carte Village et Héros suivant leur efficacité dans leur fonction. Ces informations sont très utiles pour orienter vos achats dès le **début** de partie.

Le village est-il cher ?

Rien ne sert de disposer de cartes efficaces si vous n'avez pas l'or nécessaire pour les acheter. Il s'agit de comparer le coût des cartes village les plus efficaces à la valeur d'or des cartes qui composeront votre main en **milieu** de partie. Plusieurs stratégies peuvent être poursuivies pour améliorer rapidement la valeur d'or de votre main :

- Acheter des cartes Village avec une valeur d'or de 2 ou 3 (les armes)
- Vaincre des petits monstres avec une valeur d'or de 2 ou 3 ;
- Acheter des cartes Héros avec une valeur d'or (les Voleurs) ;
- Détruire les cartes qui ne disposent d'aucune valeur d'or (les Milices) ;
- Acheter des cartes Village permettant de piocher des cartes supplémentaires (les piocheurs et acheteurs)

- S'abstenir d'acheter les cartes qui ne disposent d'aucune valeur d'or (héros et sorts)

Astuce : les effets Combat permettent de détruire rapidement les cartes de base. Par exemple, une réduction de -2 à la Force peut détruire une main entière de Milices en un seul tour (règles du Pic du Dragon).

Quelques combinaisons sont possibles ?

En règle générale, la combinaison de cartes la plus efficace est toujours la plus simple. Par exemple, un héros doit pouvoir s'équiper d'une arme sans avoir besoin d'un bonus de Force. Obtenir une combinaison de 2 cartes dans une main est fréquent ; sortir une combinaison de 3 cartes l'est beaucoup moins, spécialement en fin de jeu. C'est pour cette raison que les héros produisant de la Lumière, ayant une Force élevée, ou produisant de l'or sont particulièrement prisés des joueurs puisqu'ils sont utilisables plus fréquemment.

Astuce : certains héros fonctionnent en combinaison avec des monstres vaincus (Gohlen ou Slynn). Leurs capacités spéciales peuvent s'avérer inopérantes en **début de jeu**, alors que les monstres n'ont pas encore intégré le paquet, mais vont pouvoir se déclencher de plus en plus fréquemment à mesure qu'avance la partie.

Combien de participants ?

La dynamique d'une partie de Thunderstone est différente suivant le nombre de participants :

À 4 ou 5 joueurs, les piles villages sont épuisées plus rapidement, ce qui peut créer un blocage dans la progression de niveau des héros mais les niveaux 2 et 3 seront plus facilement accessibles à l'achat. Le nombre de Trophées s'élèvera en moyenne à 5 par joueur, ce qui veut dire que les XP seront rares et précieux et ne devront pas être gaspillées pour monter de niveau les milices. Pour effectuer les achats, vous ne pourrez compter que sur les cartes or du village, à moins de se résoudre à vaincre de petits monstres (1 à 2 PV).

À 2 ou 3 joueurs, le nombre de monstres qui occuperont votre paquet en fin de jeu s'élèvera en moyenne à 12, ce qui fera naturellement chuter la fréquence de déclenchement des combinaisons de 3 cartes. Les héros niveau 2 et 3 seront très tardivement disponibles à l'achat et seront dans la plupart des cas déjà récupérés par les joueurs ayant procédé à des montées de niveau. Pour effectuer les achats, vous pourrez compter à la fois sur les cartes or du village et les trophées de monstres moyens.

STRATÉGIES À ADOPTER

Au fil de la partie, vous allez appliquer plusieurs stratégies pour essayer construire un paquet "performant". Cette performance peut se traduire par plusieurs propriétés idéales que l'on lister de la façon suivante.

1. Un paquet performant **peut** battre à **chaque tour** un monstre moyen (3 à 5 PV) ;
2. Un paquet performant **peut** acheter à **chaque tour** une carte utile (notée excellente) ;
3. Un paquet performant **peut** détruire à **chaque tour** une carte inutile (notée médiocre ou Maladie) ;
4. Un paquet performant **peut** piocher à **chaque tour** au moins 2 cartes pour améliorer sa main ;
5. Un paquet performant **doit** collecter en **fin de jeu** plus de PV que ceux de vos adversaires.

Un paquet performant peut battre à chaque tour un monstre moyen

Pourquoi un monstre rapportant 3 à 6 PV doit-il être privilégié aux autres ? Tout simplement parce que les monstres plus petits (1 à 2 PV) vont encombrer votre paquet au cours du jeu et que les monstres plus gros (7 à 9 PV) sont beaucoup plus rares et difficiles à vaincre pour en faire des objectifs "rentables" pour votre paquet.

Astuce : Vaincre des petits monstres en **début de jeu** peut avoir un intérêt dans certaines situations précises. Soit parce qu'il n'y a pas d'autres moyens de collecter de l'expérience (absence des pexeurs ; donjon très difficile). Soit parce que le village est particulièrement cher (les cartes du village que vous pouvez acheter n'ont pas de valeur d'or). Auxquels cas, les bonus d'expérience et d'or fournis par les petits

monstres peuvent être sérieusement envisagés, mais n'hésitez pas de les détruire par la suite.

Un paquet performant peut acheter à chaque tour une carte efficace

Acheter les cartes les plus efficaces du village en **début de jeu** peut s'avérer difficile sauf en cas de tirage chanceux. Deux stratégies peuvent vous permettre d'améliorer la valeur d'or de votre main. Soit vous détruisez systématiquement les cartes Milices (valeur d'or 0), soit vous achetez des cartes qui ont une valeur d'or de 2 ou 3 (Armes ou Voleurs), soit vous battez des monstres dans le donjon qui ont une valeur d'or de 2 ou 3 (les petits monstres ont fréquemment ce bonus).

Gardez à l'esprit que si vous achetez des Héros non-voleurs ou des sorts en début de jeu, vous allez abaisser la valeur d'or moyenne de votre main. Vous serez donc condamné à aller fréquemment au donjon pour collecter des points d'expérience et l'or qui vous fait défaut. Si le donjon n'est pas très exigeant, cette tactique peut s'avérer payante en **milieu de jeu**. Sinon, les joueurs qui ont épuré leur paquet prendront une avance considérable.

Astuce : s'il n'y a plus de cartes efficaces disponibles au village en **milieu de jeu**, ne vous sentez pas obligé d'acheter une carte de moindre efficacité histoire d'effectuer un achat. Vous avez le droit de ne rien acheter au village (par exemple, si votre objectif est uniquement de procéder à des montées de niveau). Au contraire, ce sera le signe que vos cartes produisant de l'or sont devenues inutiles et qu'il est temps de les détruire.

Un paquet performant peut détruire à chaque tour une carte inutile

Détruire les cartes inutiles présente plusieurs avantages. Premièrement il accélère votre jeu puisque les cartes efficaces ressortiront plus fréquemment, améliorant ainsi de façon mécanique votre total d'or ou de valeur d'attaque à chaque tour. Deuxièmement il vous permet de détruire les cartes Maladie et Milices bien enquinantes. Tout le problème est de savoir si le remède n'est pas pire que le mal. Si vous achetez 3 Clercs pour détruire 3 cartes Maladie qui encombreront votre paquet, le résultat est que celui-ci sera au mieux encombré par 3 cartes inutiles en **milieu et fin de jeu** (et, au pire, par 6 cartes). Donc évaluez bien le risque de gagner des cartes Maladie au fil de la partie (combien de groupes de monstres en font gagner ? comptez-vous utiliser une Arme Maudite, etc). L'idéal est une carte avec un effet de jeu qui détruit n'importe quel type de cartes.

Astuce : les cartes qui détruisent d'autres cartes sont toujours auto-destructibles. Cela vous permet donc d'épurer votre paquet en **début de jeu** puis de supprimer cette fonction devenue inutile en **milieu de jeu**. Peu de ces cartes sont réellement utiles en fin de partie puisque leurs effets ne se feront sentir qu'au prochain renouvellement du paquet.

Un paquet performant peut piocher à chaque tour au moins 2 cartes pour améliorer sa main

Piocher des cartes présente un avantage et un inconvénient. Un avantage puisque vous jouerez avec une main de 7, 8 ou 9 cartes durant votre tour, ce qui va naturellement augmenter votre total d'or ou de valeur d'attaque. Un inconvénient puisque les cartes produisant ces effets de jeu vont avant tout encombrer votre main, et vous faire prendre des risques. Seriez-vous aller dans le donjon avec si peu de Lumière si vous n'avez pas cette possibilité de piocher une carte qui améliorerait votre main ?

C'est pour cela que les cartes ne permettant de ne piocher que 1 carte à la fois ne sont pas très bien notées : elles sont rarement "rentables". Par contre, les cartes permettant de piocher 2, 3 voire 5 cartes sont très prisées par les joueurs et donc très bien notées.

Un paquet performant doit collecter en fin de jeu plus de PV que ceux de vos adversaires



Derrière cette évidence se cache un élément que beaucoup de joueurs débutants oublient à Thunderstone. Vous êtes en compétition avec vos adversaires. Le but du jeu n'est pas de vaincre tous les monstres du donjon ; il est d'obtenir plus de points de victoire que vos adversaires. Cela veut donc dire que si un monstre se montre impossible à battre pour votre paquet, vous aurez raison de le renvoyer sous le paquet donjon. Le but est de priver vos adversaires des monstres qu'ils ont ciblés.

LES COMBINAISONS

Difficile de parler de combinaisons de cartes dans un jeu où vous disposez d'un choix parmi 52 classes Héros, 40 groupes Monstre et 90 piles Village. Par exemple, les chances d'avoir dans la même partie la classe Selurin et la pile Boule de Feu sont d'environ 1,5%. Aussi, plutôt que d'énumérer des combinaisons improbables, ce guide va s'attacher à classer les cartes par fonctions qu'elles remplissent dans le jeu. Pour ce guide, plusieurs fonctions ont été dégagées, s'appuyant tantôt sur les attributs des héros, tantôt sur des effets de jeu similaires. Les fonctions identifiées sont les suivantes :

- Milices
- Mercenaires
- Guerriers
- Clercs
- Voleurs
- Sorciers
- Archers
- Meneurs d'hommes
- Réorganiseurs
- Saboteurs
- Protecteurs
- Acheteurs
- Piocheurs
- Pexeurs
- Recycleurs
- Nourritures
- Lumières
- Armes non-magique
- Armes magiques
- Arcs
- Sorts d'Attaque magique
- Sorts Utilitaires
- Trésors

Chaque carte Village, de Base et Héros de Thunderstone est classée dans une de ces fonctions. Certaines cartes peuvent très appartenir à plusieurs fonctions mais pour des raisons de place, elles ont été classées où elles sont jugées les plus performantes. Le but n'est pas d'établir une encyclopédie exhaustive des cartes, mais d'illustrer certains mécanismes de jeu que les joueurs ont tendance à délaissier en faveur d'autres, plus évidents et plus stéréotypés. Bref, de vous faire penser différemment l'expérience d'une partie de Thunderstone.

Une combinaison de cartes peut ainsi être réduite à une combinaison de fonctions, par exemple "utiliser des acheteurs avec des piocheurs". Dans le glossaire, chaque carte est notée dans sa fonction suivant sa facilité de mise en oeuvre et ses effets. Aussi, si vous prenez une carte  parmi les acheteurs et  parmi les piocheurs, vous avez toutes les chances d'obtenir une combinaison puissante très efficace. Le descriptif de chaque fonction vous dépeint lesquelles se combinent naturellement avec d'autres fonctions.

Enfin, pour être le plus complet possible, le glossaire identifie également les différentes familles de monstres, par leurs gammes d'effets sur le jeu. Après tout, le donjon va interagir avec votre paquet et va définir significativement ses performances. Ces familles sont les suivantes :

- Monstres neutres
- Monstres exigeants
- Monstres destructeurs
- Monstres affaiblisseurs
- Monstres variables
- Monstres sapeurs
- Monstres contagieux
- Pièges

Comme pour les fonctions, les familles permettent d'identifier grossièrement quel challenge un groupe de monstres va représenter. Bien sûr certains groupes particulièrement retors vont cumuler les désavantages de plusieurs familles. C'est pour cette raison qu'on a été indiquées dans le glossaire les différents effets Combat, Brèche de chaque groupe. Là également, certains groupes de monstres peuvent se classer dans plusieurs familles. Mais pour des raisons de place, ils ont été classés où ils sont jugés les plus pénalisants pour votre jeu.

L'ÉDITION CLASSIQUE

Pour retrouver rapidement les cartes françaises encore non traduites dans le glossaire, celles-ci comportent devant leur nom le numéro produit utilisé par les éditeurs américain et français.

- Ts1 : Boîte de base
- Ts2 : Colère des Éléments
- Ts3 : Légion de Doomgate
- Ts4 : Pic du Dragon
- Ts5 : Siège de Thornwood
- Ts6 : Coeur du Mal

Certaines traductions sont susceptibles d'être modifiées concernant les cartes Ts4, Ts5 et Ts6 ; elles n'ont pas encore été validées par l'éditeur français.

GLOSSAIRE

L'intérêt d'une carte dépend souvent de sa fonction dans le paquet. Plutôt que de vous présenter dans l'ordre alphabétique toutes les cartes avec une notation absolue, celles-ci ont été classées par fonction (à quoi elles vont servir dans le paquet). Cette fonction est invariable puisque définie par le texte de la carte. Elle sert de repères pour les combinaisons de cartes. La notation d'une carte, quant à elle, reflète son efficacité dans la fonction en question. Par exemple, une carte jugée "excellente" dans la fonction Clerc pourra paraître inutile dans une partie où les Maladies seront absentes. Mais avant de parcourir le glossaire, nous allons définir une notion essentielle de Thunderstone : sa dynamique de jeu. Vous avez pu remarquer dans les sections précédentes que l'on parle de "début de jeu", "milieu de jeu" et "fin de jeu". Ce sont trois phases très différentes dans la construction de votre paquet.

Le **début de jeu** est caractérisé par la présence massive de Milices et héros de niveau 1 dans votre paquet. Acquérir des petits monstres et des maladies pendant cette phase peut s'avérer très handicapant pour la suite. C'est durant cette phase que vous allez chercher à augmenter la valeur d'or et d'attaque de votre main, mais que les monstres moyens (3 à 6 PV) seront rarement accessibles. Les combinaisons de 3 cartes sont fréquentes.

Le **milieu de jeu** est caractérisé par la présence massive de héros de niveau 1 et 2. C'est la phase de transition où vous dépensez vos précieux XP pour monter de niveaux vos héros. C'est durant cette phase que vous finissez de spécialiser votre paquet en ayant détruit toutes les cartes "inutiles" et acheté toutes les cartes efficaces qu'il vous faut. Les monstres moyens (3 à 6 PV) sont votre cible principale, tandis que les gros monstres seront rarement accessibles. Si le donjon est dangereux, vous profiterez de cette phase pour remplacer les cartes détruites. Les combinaisons de 3 cartes deviennent moins fréquentes, préférez les combinaisons de 2 cartes.

La **fin de jeu** est caractérisé par la présence massive de héros de niveau 2 et 3. C'est la phase de "curée" où vous allez systématiquement au donjon pour battre tous les monstres dans le hall (y compris les petits). C'est durant cette phase que vous n'allez au village que pour finir de monter de niveaux vos héros ou acheter les niveaux 2 et 3 qui sont alors disponibles au sommet des piles héros. Peu importe les maladies et les destructions de héros, votre but est de collecter le plus de points de victoire possible. Les combinaisons de 3 cartes deviennent rarissimes, les combinaisons de 2 cartes sont moins fréquentes.

Ci-après vous sont présentées toutes les cartes de Thunderstone. Pour des raisons de simplification et de lisibilité, nous ne nous intéresserons particulièrement qu'aux héros niveau 2. Ceci pour une bonne raison, ils se rencontrent en milieu de jeu, le moment de la partie où les points de victoire sont massivement engrangés.

Nom. Classe du héros avec, entre parenthèses, son efficacité relative dans son domaine de prédilection. ●●● carte excellente ; ●● carte utile ; ● carte médiocre ou avec de fortes conditions.

Coût. Indique le coût d'achat au niveau 1 (à comparer avec l'or de votre main en début de jeu).

Village. Explique brièvement sa fonction au village au niveau 2 (pour quelle raison vous l'achetez en milieu de jeu).

Donjon. Explique brièvement sa fonction au donjon au niveau 2 (pour quelle raison vous l'achetez en milieu de jeu).

Équipement. Explique brièvement avec quelques cartes il fonctionnera le mieux.

MILICES

Les cartes Milices sont principalement destinées à être détruites le plus rapidement possible. Seuls les meneurs d'hommes peuvent les exploiter de manière efficace.

Astuce. Les milices sont particulièrement vulnérables contre les monstres affaiblisseurs qui peuvent les détruire en si leur Force tombe à 0 ou moins lors d'un combat.

Astuce : Les Milices ne doivent monter de niveau que pour permettre l'obtention rapide d'un Héros ●●● avec un coût de 7 ou 8. Les 3 XP qu'ils coûtent sont trop précieux en début de partie. Conservez ces XP pour monter rapidement vos héros niveau 1 au niveau 2.

Ts1 - Milice (Milice ●)

Coût. 0

Village. 0 or

Donjon. Attaque +1

Équipement. Arme de Poids 2 maximum

Ts5 - Milice d'Élite (Milice ●●)

Coût. 3

Village. 0 or ; si cette carte est achetée (+1 Achat, détruit une Milice)

Donjon. Attaque +2

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

MERCENAIRES

Sous-groupe des Villageois, les cartes Mercenaires présentent l'intérêt de pouvoir être utilisés dans le donjon. Ils servent de support pour les héros et n'ont pas la prétention de les remplacer. Les mercenaires ne peuvent pas être équipés et sont mécaniquement immunisés à la plupart des effets Combat ou Brèche des monstres qui ciblent principalement les héros. Seuls les meneurs d'hommes pourront les exploiter pour obtenir une valeur d'Attaque significative, mais ce n'est pas leur fonction première.

Ts3 - Chasseur d'Esprit (Villageois/Mercenaire ●)

Coût. 3

Village/Donjon. pioche 1 carte

Donjon. Attaque magique +1

GUERRIERS

Les cartes Guerrier servent principalement à fournir de l'attaque non-magique et être équipés. Ils présentent donc une valeur d'Attaque et de Force conséquentes (5 et plus). C'est grâce à leurs combinaisons que vous atteindrez des valeurs d'Attaque élevées (7 et plus).

Astuce : Les guerriers sont typiquement des combinaisons à 2 cartes : le guerrier et une arme. Lorsque vous achetez un guerrier, vous devez prévoir quelle arme il utilisera sans avoir besoin de nourriture.

Ts5 - Chassemage (Guerrier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +3 ; si aucune attaque magique (Attaque +3)

Équipement. Arme de Poids 6 maximum

Ts2 - Clan (Guerrier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +3 ; améliore les autres héros équipés (Attaque +2)

Équipement. Arme de Poids 7 maximum

Ts1 - Étranger (Guerrier ●●●)

Coût. 8

Donjon. Attaque +5 ; si X monstres révélés (Attaque +X) ; détruit 1 nourriture (Attaque +3)

Équipement. Arme de Poids 8 maximum

Ts4 - Flamme (Guerrier/Sorcier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +3 ; Lumière +1 ; si X Lumières en excédant (Attaque magique +X)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts2 - Gohlen (Guerrier ●●)

Coût. 7

Donjon. Attaque +3 ; si 1 monstre révélé (Attaque +3)

Équipement. Arme de Poids 6 maximum

Ts1 - Nain (Guerrier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +2 ; si équipé d'une arme tranchante (Attaque +4) ; Butin (Arme)

Équipement. Armes tranchantes de Poids 6 maximum

Ts4 - Phalange (Guerrier ●●●)

Coût. 5

Donjon. Attaque +2 ; si X Phalanges révélés (Attaque +1 et Force +1)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts3 - Tempête (Guerrier ●●●)

Coût. 5

Donjon. Attaque +3 ; si le monstre vaincu vaut 4 PV ou moins (ce héros retourne sur votre paquet)

Équipement. Arme de Poids 7 maximum

Ts2 - Toryn (Guerrier ●●●●)

Coût. 7

Donjon. Attaque +3

Équipement. Plusieurs Armes de Poids 8 maximum

CLERCS

Les cartes Clerc servent principalement à détruire ou défausser les maladies. Ils peuvent également être équipés (Force 4 ou 5) et servir à piocher des cartes, mais de façon limitée.

Astuce : Les clercs sont particulièrement utiles dans les donjons avec des monstres contagieux et des armes maudites. Pour épurer efficacement votre paquet, les clercs seront particulièrement efficaces si vous utilisez les piocheurs pour agrandir votre main.

Ts1 - Calice (Clerc/Guerrier ●●●●)

Coût. 7

Donjon. Attaque magique +3 ; si X objets lumière (Attaque +X) ; pioche 1 carte ; si détruit X maladies (pioche X cartes)

Équipement. Arme maudite de Poids 6 maximum

Ts2 - Divin (Clerc ●●)

Coût. 5

Donjon. Attaque +2 ; si X monstres ou maladies révélés (Attaque +X) ; pioche 1 carte

Équipement. Arme maudite de Poids 5 maximum

Ts5 - Hommes des Bois (Guerrier/Clerc ●●●●)

Coût. 5

Donjon. Attaque +2 ; si combat monstre contagieux (Attaque magique +4) ; si détruit 1 maladie (pioche 1 carte)

Équipement. Arme maudite de Poids 5 maximum

Ts1 - Regian (Clerc ●)

Coût. 5

Donjon. Attaque magique +2 ; si détruit X maladies (pioche X cartes)

Équipement. Arme maudite de Poids 4 maximum

Ts4 - Terakian (Clerc/Guerrier ●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +3 ; si défasse 1 maladie (+1 Attaque, pioche 1 carte)

Équipement. Arme maudite de Poids 4 maximum

VOLEURS

Les cartes Voleur servent principalement à générer de l'or et faire défausser vos adversaires. Ils sont donc surtout utiles en début de jeu lorsque vos besoins en or seront les plus importants. Ils peuvent également être équipés (Force 4 ou 5) et fournir de la Lumière, mais de façon limitée.

Astuce : Les voleurs sont particulièrement utiles dans les donjons avec des pièges et ils peuvent se combiner aux saboteurs pour mener la vie dure à vos adversaires.

Ts2 - Bas-fond (Voleur ●●●)

Coût. 6

Village. 1 or ; si X héros révélés (+X or)

Donjon. Attaque +2 ; les adversaires défaussent 1 carte or

Équipement. Arme de Poids 4 maximum ; piocheurs

Ts4 - Chulian (Voleur ●)

Coût. 5

Village. 1 or

Donjon. Attaque +2 ; Lumière +2 ; les adversaires défaussent 1 arme

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

Ts3 - Drunari (Voleur ●)

Coût. 5

Village. 2 or

Donjon. Attaque +2 ; Lumière +1 ; si X cartes 3 or révélées (Attaque +X) ; Butin (Villageois)

Équipement. Arme de Poids 4 maximum ; cartes 3 or

Ts5 - Furtif (Voleur ●)

Coût. 5

Donjon. Attaque +2 ; Lumière +1 ; les adversaires défaussent 1 objet (Lumière +1 si objet lumière)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts5 - Lame Nocturne (Voleur/Guerrier ●●●●)

Coût. 7

Village. 1 or

Donjon. Attaque +3 ; si équipé d'une arme tranchante de Poids 3 maximum (Attaque +3) ; si aucun objets lumière révélé (Attaque +1)

Équipement. Armes tranchante de Poids 3 maximum

Ts1 - Lamerouge (Voleur/Guerrier ●●●)

Coût. 5

Village. 2 or

Donjon. Attaque +3 ; les adversaires défaussent 1 carte

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts1 - Lorigg (Voleur ●●●●)

Coût. 5

Village. 3 or

Donjon. Attaque +2 ; Lumière +1 ; les adversaires défaussent 1 carte

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

Ts3 - Verdand (Voleur/Guerrier ●●●●)

Coût. 7

Village. 2 or

Donjon. Attaque +3 ; Lumière +1 ; si défasse 2 XP (renvoie le monstre de rang 1) ; les adversaires défaussent une carte sauf sort révélé.

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

SORCIERS

Les cartes Sorcier servent principalement à fournir de l'Attaque magique. Ils se distinguent par une Force insuffisante (2 ou 3) qui les empêche d'être correctement équipés. Les sorciers sont particulièrement vulnérables contre les monstres affaiblisseurs qui peuvent les détruire si leur Force tombe à 0 ou moins.

Astuce : Les sorciers sont typiquement des combinaisons à plusieurs cartes : le sorcier et les cartes qui lui confèrent un bonus d'attaque magique. Aussi les sorciers seront particulièrement efficaces si vous utilisez les piocheurs pour agrandir votre main.

Ts4 - Cabal (Sorcier ●●)

Coût. 7

Donjon. Attaque magique +2 ; si X sorts utilisés (Attaque magique +2X)

Équipement. Arme de Poids 3 maximum

Ts2 - Diin (Sorcier ●)

Coût. 5

Donjon. Attaque magique +2 ; améliore 1 milice (duplique les capacités d'un autre héros révélé)

Équipement. Arme de Poids 3 maximum

Ts3 - Harruli (Sorcier/Guerrier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +2 ; si X sorts révélés (Attaque magique +2X)

Équipement. Arme de Poids 6 maximum

Ts6 - Jondul (Archer/Clerc ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque magique +3 ; si combat un Mort-Vivant (Attaque magique +2 et ignore les pénalités de Lumière au rang 2 ou plus)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts2 - Runespawn (Sorcier/Voleur ●●)

Coût. 7

Donjon. Attaque magique +3 ; améliore les autres héros (Force +3) ; pioche 1 carte

Équipement. Arme de Poids 6 maximum

Ts1 - Selurin (Sorcier ●●●)

Coût. 8

Donjon. Attaque magique +2 ; Attaque magique total du groupe x2

Équipement. Arme de Poids 2 maximum

Ts6 - Sombre (Sorcier ●●●)

Coût. 5

Donjon. Attaque magique +2 ; si 1 monstre révélé (Attaque magique + Vie du monstre/2)

Équipement. Arme de Poids 3 maximum

Ts5 - Veris (Sorcier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque magique +3 ; améliore les héros équipés (Attaque +1 et Lumière +1)

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

ARCHERS

Très voisins des guerriers, les cartes Archer présentent des conditions de rangs pour bénéficier de leur Attaque non-magique, mais ils peuvent être correctement équipés (Force 5). Les archers qui n'attaquent pas au rang 1 sont particulièrement vulnérables aux monstres exigeants puisque tantôt ce seront les contraintes de l'archer qui s'appliqueront, tantôt celles des monstres ; ce qui explique leur notation ●.

Astuce : Les archers sont des combinaisons à 3 cartes : l'archer, une arme et de la lumière. Lorsque vous achetez un archer, vous devez prévoir la lumière pour lui permettre d'affronter les monstres les plus éloignés.

Astuce : Les réorganiseurs peuvent être utilisés pour aider l'archer à composer avec la disposition du hall du donjon.

Ts1 - Amazone (Guerrier/Archer ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +2 ; si combat au rang 2 et 3 (Attaque +5)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts4 - Evokateur (Archer/Sorcier ●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +3 (seulement rang 2 et supérieur) ; si détruit 1 XP (Attaque magique +2 et Lumière +2)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts1 - Feayn (Archer ●)

Coût. 7

Donjon. Attaque +3 (sauf rang 1) ; Lumière +1

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts6 - Nyth (Archer ●●)

Coût. 7

Donjon. si combat un monstre au rang X (Attaque +2X) ; si équipé d'un arc (Lumière +1)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts3 - Slynn (Archer/Guerrier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +3 ; si 1 monstre révélé (Attaque +3 aux rangs 2 ou 3 contre un monstre du même groupe)

Équipement. Arme de Poids 6 maximum

Ts5 - Thornwood (Archer ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +2 ; si combat un monstre au rang X (Attaque +X) ; si combat un monstre au rang 3 (Lumière +1)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

MENEURS D'HOMMES

Sous-catégorie des guerriers, ces cartes présentent des synergies avec les milices ou les mercenaires. À première vue, cette capacité est difficile à exploiter en milieu et fin de jeu puisque ce sont des combinaisons qui requièrent au minimum 3 cartes pour être rentables. De plus, elles ne permettent que de fournir un total d'Attaque non-magique élevé sans équipement ; elles peuvent donc connaître des difficultés face à des monstres exigeants ou variables.

Astuce : Pour les milices, ne les détruisez pas en début de jeu. Comme il peut être compliqué d'en acheter, le mieux est encore d'éviter d'acheter d'autres cartes pour éviter de diluer votre jeu. Utiliser et abuser des piocheurs au donjon pour agrandir votre main.

Astuce : Pour les mercenaires, achetez ceux qui fournissent une valeur d'Attaque (de l'Attaque magique est encore mieux). Comme beaucoup d'entre-eux permettent de piocher 1 carte, vous pourrez agrandir votre main au donjon, de façon limitée.

Ts4 - Gardepierre (Guerrier ●●●)

Coût. 8

Donjon. Attaque +4 ; si équipé d'une arme (Attaque +3) ; si X mercenaires révélés (Attaque +X)

Équipement. Arme de Poids 7 maximum

Ts5 - Krell (Guerrier ●●)

Coût. 7

Donjon. Attaque +3 ; si X milices ou mercenaires révélés (Attaque +X)

Équipement. Arme de Poids 7 maximum

Ts3 - Profond (Guerrier ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque +4 ; si équipé d'une arme (Attaque -3) ; si X mercenaires révélés (Attaque +X)

Équipement. -

Ts1 - Thyrian (Guerrier ●●)

Coût. 7

Donjon. Attaque +4 ; améliore les milices (Attaque +1) ; détruit 1 nourriture (Attaque +3)

Équipement. Arme de Poids 8 maximum

RÉORGANISATEURS

Mélange de cartes Héros et Village, les réorganiseurs présentent la capacité rare de réorganiser le hall du donjon, de renvoyer un monstre ou réordonner le sommet du paquet donjon. Cette capacité, assez rare dans Thunderstone, se révèle particulièrement utile pour éliminer les petits monstres ou faciliter la gestion des monstres exigeants. Les effets qui réorganisent le sommet du paquet donjon sont utilisés pour gérer les pièges.

Astuce : L'Elixir de Vision est un réorganiseur, mais comme sa capacité principale en fait un excellent piocheur, il a été classé comme tel.

Ts1 - Bannir (Sort ●●●)

Coût. 4

Donjon. Réorganise le hall du donjon ou renvoie un monstre, complète le hall, détruit une carte et pioche une carte.

Ts2 - Bâton de Mage (Arme/Contondante/Magie ●●)

Coût. 4

Village. 2 or

Donjon. Attaque magique +1 ; cette carte peut s'autodétruire (renvoie d'un monstre, complète le hall et pioche une carte)

Équipement. Héros de Force 3 minimum

Ts1 - Elfe (Sorcier ●●●)

Coût. 5

Donjon. Attaque magique +3 ; Lumière +2 ; si monstre vaincu (renvoie d'un autre monstre, complète le hall)

Équipement. Arme de Poids 3 maximum

Ts5 - Foule du Village (Villageois/Mercenaires ●●)

Coût. 4

Village. Réduit de 1 or le coût des héros

Donjon. si X mercenaires révélés (Attaque +X) ; mélange un monstre du hall avec les 3 premières cartes du paquet donjon, complète le hall, pioche 1 carte.

Ts3 - Marteau Béni (Arme/Contondante ●●●)

Coût. 8

Village. 2 or

Donjon. Attaque magique +4 ; renvoie un monstre au rang 1, complète le hall

Fin de jeu. +2 PV

Équipement. Héros de Force 4 minimum

Ts4 - Polymorphe (Sort ●●)

Coût. 3

Donjon. Échange un monstre avec la première carte du paquet donjon, si celle-ci est un monstre, pioche 1 carte.

Ts3 - Tholis (Sorcier/Voleur ●●)

Coût. 7

Village. 1 or

Donjon. Attaque magique +2 ; échange le monstre au rang 1 avec une des 3 premières cartes du paquet donjon.

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

SABOTEURS

Mélange de cartes Héros et Village, les saboteurs cherchent à entraver le jeu des adversaires en détruisant, en volant ou défaussant leurs cartes à chaque tour. Pour être réellement efficaces, les saboteurs doivent être combinés avec les voleurs qui disposent souvent d'une capacité de défausse limitée. Mais attention à ne pas vous enfermer dans cette stratégie d'anti-jeu, l'objectif reste le donjon et les points de victoire qui si trouvent !

Astuce : Avant d'utiliser Écrits du Chaos pour voler une bonne carte, utilisez d'abord les capacités de défausse des voleurs qui leur feront se débarrasser des cartes inutiles.

Astuce : Contre des monstres avec effets Brèche, utilisez les réorganiseurs pour les déclencher plusieurs fois.

Astuce : Utilisez Bagarre à la Taverne pour détruire les Sorciers adverses.

Ts2 - Bagarre à la Taverne (Villageois ●●)

Coût. 3

Village. Compare la Force d'un de vos héros défaussé avec celle du premier héros révélé du paquet d'un adversaire (si la force est supérieure, détruisez le héros adverse et gagnez 1 XP) ; cette carte peut s'autodétruire, détruit un de vos héros, vos adversaires défaussent 2 cartes.

Ts6 - Canon (Clerc ●●)

Coût. 4

Donjon. Attaque magique +2 ; si 1 maladie révélée est placée dans la défausse d'un adversaire (Attaque magique +1)

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

Ts5 - Écrit du Chaos (Objet/Magie ●●)

Coût. 3

Village. 2 or

Donjon. tous les joueurs défaussent 1 carte (le joueur actif en choisit une et redistribue les autres au hasard) et vous piochez 1 carte.

Ts2 - Lame d'Illusion (Sort ●)

Coût. 3

Donjon. Permet de piocher une arme du village et de l'équiper. Cette arme est détruite à la fin du combat.

Ts2 - Mort Rampante (Sort ●●)

Coût. 11

Donjon. Vos adversaires gagnent une maladie, -2 à la Vie des monstres dans le hall, si leur vie tombe à 0, ils vont dans votre défausse.

Ts6 - Provisions des Marais (Objet/Nourriture ●●)

Coût. 4

Village. 1 or

Donjon. améliore un héros (Force +3) ; cette carte peut s'autodétruire (Attaque +3 à un héros et tous les joueurs gagnent une maladie).

Ts6 - Rituel de Purification (Sort ●●●)

Coût. 6

Village/Donjon. révèle les 5 premières cartes du paquet d'un joueur qui doit en détruire 2 ; cette carte s'autodétruit si elle s'applique au paquet d'un adversaire.

Ts3 - Sidhe (Clerc ●●)

Coût. 6

Donjon. Attaque magique +2 ; place chaque maladie gagnée dans la défausse d'un adversaire ; si défausse 1 maladie (pioche 1 carte)

Équipement. Arme maudite de Poids 4 maximum

PROTECTEURS

Mélange de cartes Héros et Village, les protecteurs ne doivent être envisagés que face à des jeux particulièrement agressifs (de la part de vos adversaires comme du donjon). Si vous n'avez pas à faire à des voleurs, pièges et monstres destructeurs ou contagieux, leur notation sera ●.

Astuce : L'Elixir de Vision est un Protecteur, mais comme sa capacité principale en fait un excellent Piocheur, il a été classé comme tel.

Ts4 - Belzur (Clerc ●●)

Coût. 5

Donjon. Attaque magique +2 ; pioche 1 carte

Hors jeu. si l'effet d'un adversaire vous cible, révéléz cette carte pour le renvoyer sur lui.

Équipement. Arme de Poids 5 maximum

Ts3 - Garde Frontière (Villageois/Mercenaire ●●)

Coût. 5

Village/Donjon. pioche 1 carte et défausse une carte

Donjon. cette carte peut s'autodétruire pour protéger un héros (défaussez-le au lieu de le détruire)

Ts4 - Lame Gardienne (Arme/Tranchante ●●●)

Coût. 6

Village. 2 or

Donjon. Attaque +3 ; protège le héros équipé (défaussez-le au lieu de le détruire)

Équipement. Héros de Force 5 minimum

Ts5 - Rebouteuse (Arme/Contondante ●●)

Coût. 5

Village. 3 or

Donjon. Attaque magique +2 ; détruit chaque maladie gagnée

Équipement. Héros de Force 5 minimum

ACHETEURS

Mélange de cartes Héros et Village, les acheteurs n'ont d'autres utilité que de vous permettre de réaliser de gros achats ou plusieurs au village. Cette capacité ne peut s'envisager qu'avec de nombreuses cartes or dans sa main. C'est pour cela que les acheteurs fonctionnent naturellement en combinaison avec les piocheurs.

Astuce : Les acheteurs sont utilisés principalement pour fournir en cartes les recycleurs ou effectuer les gros achats très tôt dans le jeu.

Ts3 - Écuyer de Doomgate (Villageois/Mercenaire ●●)

Coût. 5

Village. +1 achat

Village/Donjon. pioche 1 carte

Donjon. Améliore un héros en défaussant 1 XP (Attaque +1)

Ts2 - Forgeron (Villageois ●)

Coût. 3

Village. si Arme achetée (+1 achat) ; cette carte peut s'autodétruire (+2 or et renvoie un héros révélé sur votre paquet) ; pioche 1 carte

Ts4 - Guide (Villageois/Mercenaire ●●)

Coût. 4

Village. 2 or, +1 achat

Donjon. Lumière +2

Ts6 - Hautes Terres (Voleur ●●)

Coût. 7

Village. 1 or

Donjon. Attaque +3 ; + 1 achat d'une carte Héros

Équipement. Arme de Poids 6 maximum

Ts4 - Marchand (Villageois/Mercenaire ●)

Coût. 4

Village. détruit une carte révélée avec un coût X (pioche 1 carte village non-héros coûtant X+2 au maximum)

Donjon. pioche 1 carte (si c'est un monstre, pioche une deuxième carte)

Ts2 - Percepteur (Villageois ●●●)

Coût. 5

Village. si X joueurs à la partie (+X or) ; cette carte peut s'autodétruire (les adversaires défaussent 1 carte or et le joueur actif gagne le total d'or ainsi défaussé)

Ts1 - Prêleur sur Gages (Villageois ●●●)

Coût. 3

Village. Détruit une carte révélée avec une valeur or X (+X+3 or) ; cette carte peut s'autodétruire (+2 or)

Ts1 - Tavernier (Villageois ●)

Coût. 2

Village. 1 or, +1 achat ; cette carte peut s'autodétruire (+2 or)

Ts6 - Détrousseur du Village (Voleur ●)

Coût. 6

Village. 1 or

Donjon. Attaque +1 ; +1 achat d'une carte Village

PIOCHEURS

Mélange de cartes Héros et Village, les piocheurs n'ont qu'une fonction : vous constituer la plus grande main possible pour mettre en oeuvre les plus puissantes combinaisons. Les piocheurs ont en commun de vous faire piocher au minimum 2 cartes, de contrôler le sommet de votre paquet, ou d'agrandir votre prochaine main.

Astuce : Les piocheurs avec un effet Donjon servent à obtenir le total de valeur d'Attaque le plus élevé et se combinent naturellement avec des meneurs d'hommes. Ils s'avèrent également très utiles face aux monstres exigeants, mais inefficaces contre les monstres variables.

Astuce : Les piocheurs avec un effet Village servent à obtenir un total d'or élevé et se combinent naturellement avec des acheteurs et des recycleurs.

Ts6 - Bénédiction de Belzur (Sort ●●)

Coût. 3

Donjon. Lumière +1 ; pioche 2 cartes et les adversaires piochent 1 carte

Ts4 - Bosco (Villageois/Mercenaire ●●)

Coût. 4

Village. 1 or ; si défausse X héros (pioche X cartes)

Donjon. pioche 3 cartes ; défausse toutes celles qui correspondent avec celles de votre main

Ts3 - Cartomancienne (Villageois/Mercenaire ●●)

Coût. 4

Village/Donjon. pioche 2 cartes et défausse l'une d'elle si aucun sort.

Donjon. Attaque +1

Ts3 - Chapelaine Pieuse (Villageois/Mercenaire ●●)

Coût. 4

Village/Donjon. si détruit X maladies (pioche 2X cartes)

Ts5 - Courbure du Temps (Sort ●●)

Coût. 4

Village/Donjon. pioche 1 carte puis met de côté une carte inutilisée qui sera ajoutée à la prochaine main

Ts4 - Éclaireur (Villageois/Mercenaire ●●●)

Coût. 3

Village. pioche 3 cartes puis remet 3 cartes de votre main sur le paquet

Donjon. réordonne les 3 premières cartes du paquet donjon

Ts2 - Élixir de Vision (Sort ●●)

Coût. 6

Village. 2 or

Donjon. réordonne les 3 premières cartes du paquet donjon et pioche 2 cartes

Hors jeu. si un piège se déclenche, révéléz cette carte pour éviter ses effets.

Ts6 - Filet de Dragage (Objet ●●)

Coût. 5

Village. 2 or ; pioche 3 cartes du dessous de votre paquet, 1 carte est détruite, 1 carte est défaussée et 1 carte est ajoutée à votre main.

Ts1 - Garde de la Ville (Villageois ●●●)

Coût. 3

Village. pioche 2 cartes ; cette carte peut s'autodétruire (pioche 3 cartes)

Ts5 - Officier des Hautes Terres (Villageois/Mercenaire ●●)

Coût. 3

Village. pioche 1 carte et si milice achetée (+1 Achat)

Donjon. si X milices révélée (pioche X cartes)

Ts4 - Offrande Ardente (Sort ●●)

Coût. 7

Village/Donjon. détruit une carte révélée (+1 carte à votre prochaine main)

Ts6 - Sac de Contenance (Objet/Magie ●●)

Coût. 5

Village. 2 or

Village/Donjon. détruit 1 arme ou objet révélé (pioche 2 cartes)

Ts5 - Sergent Instructeur (Villageois/Mercenaire ●●●)

Coût. 4

Village. si X tranches de 2 XP possédés (pioche X cartes, maximum 5)

Donjon. détruit une milice (pioche 2 cartes et gagne 1 XP)

Ts5 - Sort de Poursuite (Sort ●●)

Coût. 3

Donjon. cette carte peut s'autodétruire (les adversaires doivent aller au donjon à leur prochain tour, pioche 2 cartes)

Ts4 - Tambour du Chef (Objet/Magie 🌟)

Coût. 3

Village. 2 or

Village/Donjon. révèle et défausse la première carte de votre paquet (piochez 2 cartes si vous avez deviné son type parmi Héros, Monstre ou Village)

PEXEURS

Mélange de cartes Héros et Village, les pexeurs produisent des XP sans avoir à combattre les monstres. Cette fonction, assez rare dans Thunderstone, permet aux joueurs de faire l'impasse sur les petits monstres et donc de construire un paquet performant plus tôt dans le jeu. Cette fonction est également très utile face à des monstres exigeants puisque ceux-ci requièrent souvent des héros niveau 2 pour être vaincus. Il est donc naturel que cette fonction soit notée 🌟 ou 🌟🌟.

Ts6 - Feubleu (Sorcier/Clerc 🌟🌟🌟)

Coût. 4

Donjon. Attaque magique +2 ; +2 XP

Équipement. Arme de Poids 3 maximum

Ts1 - Formateur (Villageois 🌟🌟🌟)

Coût. 4

Village. détruit une milice (+2 XP) ; cette carte peut s'autodétruire (+2 or)

Ts2 - Sage (Villageois 🌟🌟)

Coût. 4

Village. détruit une carte non-héros (+1 XP) ; cette carte peut s'autodétruire (si X héros révélés, +X or)

Équipement. Maladies

RECYCLEURS

Mélange de cartes Héros et Village, les recycleurs détruisent des cartes pour générer un bonus d'Attaque. La difficulté de leur mise en oeuvre réside dans la gestion du paquet, puisqu'une fois les cartes de base épuisées, vous devrez les remplacer par des cartes achetées au village. **Astuce :** les acheteurs seront utilisés pour leur fournir efficacement les cartes dont ils ont besoin.

Ts2 - Aveugle (Guerrier/Clerc 🌟🌟🌟)

Coût. 6

Donjon. Attaque +3 ; détruit X objets lumière révélés (Attaque magique +4X)

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

Ts4 - Semi-Orque (Guerrier/Voleur 🌟🌟)

Coût. 7

Village. 1 or

Donjon. Attaque +2 ; détruit 1 nourriture révélée (Attaque +2 et les adversaires défaussent 1 carte)

Équipement. Arme de Poids 5 maximum ; Nourriture

Ts4 - Gorinth (Sorcier 🌟🌟)

Coût. 5

Donjon. Attaque magique +3 ; détruit 1 carte révélée avec valeur d'or X (Attaque magique +X)

Équipement. Arme de Poids 4 maximum

Ts6 - Feu de l'Âme (Sort 🌟🌟)

Coût. 3

Donjon. Attaque magique +1 ; Lumière +1 ; si X XP sont dépensés (Attaque magique +X, maximum 5)

Ts6 - Héros de Guerre (Villageois/Mercenaire 🌟🌟)

Coût. 4

Village. pioche 1 carte

Donjon. améliore un héros ou mercenaire qui est détruit à la fin du tour (Attaque +1)

Ts6 - Isri (Guerrier/Archer 🌟🌟🌟)

Coût. 7

Donjon. Attaque +3 ; détruit 1 arme révélée de Poids X (Attaque +X) ; Butin (Arme)

Équipement. Arme de Poids 6 maximum

Ts3 - Nourriture Gâtée (Objet/Nourriture 🌟🌟)

Coût. 2

Village. 1 or

Donjon. améliore les héros (Attaque +1, Force +3, détruit 1 héros à la fin du combat)

Ts4 - Vétéran (Guerrier 🌟🌟)

Coût. 8

Donjon. Attaque +4 ; détruit 1 héros (Attaque +2)

Équipement. Arme de Poids 7 maximum

NOURRITURES

Les cartes Nourriture fournissent toutes un bonus de Force. La nourriture est régulièrement utilisée par les joueurs pour permettre à un Héros de s'équiper d'une arme normalement trop lourde. Ce sont donc des combinaisons à 3 cartes difficiles à mettre en oeuvre en fin de jeu. Mais leur valeur en or s'avère très utile en début de jeu. Les nourritures peuvent avoir une autre fonction dans le jeu : elle permet de protéger les héros de Force 2 des monstres affaiblisseurs ou de combattre des monstres exigeants.

Astuce : Un héros qui peut s'équiper de son arme sans nourriture est la meilleure combinaison qui soit. N'utilisez la nourriture pour l'équipement des armes qu'en début de jeu, tant que les héros niveau 2 n'ont pas fait leur apparition avec leur Force définitive.

Astuce : Certaines nourriture font gagner des PV.

Ts2 - Ambroisie (Objet/Nourriture/Magie 🌟🌟🌟)

Coût. 6

Village. 2 or

Donjon. améliore les héros (Attaque +1, Force +2) ; protège un héros de la destruction (défaussez-le à la place)

Fin du jeu. +2 PV

Ts2 - Baies Luisantes (Objet/Nourriture/Lumière 🌟🌟)

Coût. 3

Village. 1 or

Donjon. Lumière +1 ; améliore les héros (Force +3)

Fin du jeu. +1 PV

Ts1 - Bonnes Baies (Objet/Nourriture/magie 🌟🌟)

Coût. 4

Village. 2 or

Donjon. améliore 1 héros (Force +3, son total de valeur d'Attaque devient magique)

Fin du jeu. +1 PV

Ts1 - Festin (Objet/Nourriture 🌟🌟)

Coût. 5

Village. 3 or

Donjon. Améliore les héros (Attaque +1, Force +3)

Ts1 - Rations de fer (Objet/Nourriture 🌟)

Coût. 2

Village. 2 or

Donjon. améliore 1 héros (Force +2)

Ts5 - Steak de Licorne (Objet/Nourriture 🌟🌟)

Coût. 5

Village. 2 or

Intérêt. améliore les héros (Attaque magique +1, Force +2, leurs totaux de valeur d'Attaque deviennent magiques)

LUMIÈRES

Les objets ou armes produisant de la Lumière ne servent qu'à annuler d'éventuelle pénalités de Lumière dans le donjon. Ces pénalités peuvent être dues à la position du monstre dans le hall (son rang) et de certains de ses traits. Une fois toutes ces pénalités annulées, la lumière excédentaire est perdue. Naturellement, la lumière est prisée par les archers et les héros qui affrontent les monstres exigeants.

Ts2 - Amulette de Pouvoir (Objet/Lumière/Magie ●●)

Coût. 5

Village. 1 or

Donjon. Lumière +2 ; améliore les héros (Force +3)

Ts4 - Anneau Tonnerre (Objet/Lumière/Magie ●●)

Coût. 3

Village. 1 or

Donjon. Lumière +1 ; pioche 1 carte puis, si la première carte révélée du paquet d'un adversaire est un héros (Attaque magique +2)

Ts3 - Fiole d'huile (Arme/Objet/Lumière ●●)

Coût. 4

Village. 1 or

Donjon. Attaque +1 ; Lumière +1 ; cette carte peut s'autodétruire (Attaque +2, Lumière +2)

Équipement. Héros de Force 2 minimum

Ts4 - Gemme de l'Âme (Objet/Lumière ●●)

Coût. 5

Village. 2 or

Donjon. si un héros révélé est de niveau X (Lumière +X)

Ts1 - Gemme de Lumière (Objet/Lumière/Magie ●●●)

Coût. 6

Village. 3 or

Donjon. Lumière +3

Ts1 - Lanterne (Objet/Lumière ●●)

Coût. 4

Village. 2 or

Donjon. Lumière +2

Ts5 - Lumière Directrice (Objet/Lumière/Magie ●●)

Coût. 3

Village. 2 or

Donjon. Lumière +2 et Lumière +1 à vous et vos adversaires jusqu'à la fin de votre prochain tour

Ts6 - Marteau Magma (Arme/Contondante/Magie ●●)

Coût. 6

Village. 3 or

Donjon. Attaque +1 ; Attaque magique +1 ; Lumière +1

Équipement. Héros de Force 4 minimum

Ts1 - Torche (Objet/Lumière ●)

Coût. 3

Village. 2 or

Donjon. Lumière +1

ARMES NON-MAGIQUES

Les Armes non-magiques n'ont souvent que deux statistiques : leur Poids et leur valeur d'Attaque. Mais un autre facteur peut vous conduire à privilégier une Arme au détriment d'une autre : sa valeur en or qui est très utile en début de jeu.

Astuce : Les armes sont typiquement des combinaisons à deux cartes : l'arme et le héros qui doit en être équipé. Lorsque vous achetez une arme, vous devez prévoir quel héros l'utilisera sans avoir besoin de nourriture (du moins jusqu'au niveau 2).

Ts1 - Arme d'hast (Arme/Tranchante ●●●)

Coût. 7

Village. 3 or

Donjon. Attaque +2 ; si équipe un héros de Force 8 (Attaque +6)

Équipement. Héros de Force 8

Ts4 - Brisegrâne (Arme/Contondante ●●)

Coût. 4

Village. 2 or

Donjon. Attaque +2 ; si un monstre est vaincu (cette arme retourne sur votre paquet)

Équipement. Héros de Force 3 minimum

Ts2 - Claymore (Arme/Tranchante ●●)

Coût. 7

Village. 3 or

Donjon. Attaque +5 ; si le hall est complété (récupère un monstre valant 1 ou 2 PV)

Équipement. Héros de Force 8 minimum

Ts1 - Dague (Arme/Tranchante ●)

Coût. 3

Village. 1 or

Donjon. Attaque +1

Équipement. Héros de Force 2 minimum

Ts1 - Épée courte (Arme/Tranchante ●●●)

Coût. 6

Village. 3 or

Donjon. Attaque +4

Équipement. Héros de Force 4 minimum

Ts4 - Hache de géant de givre (Arme/Tranchante ●●)

Coût. 8

Village. 3 or

Donjon. Attaque +4 ; si aucun héros avec Force 6 minimum (pioche 1 carte, si c'est un héros, il gagne Force +3)

Équipement. Héros de Force 6 minimum

Ts1 - Hachette (Arme/Tranchante ●●)

Coût. 4

Village. 1 or

Donjon. Attaque +3

Équipement. Héros de Force 3 minimum

Ts5 - Lame de Voleur (Arme/Tranchante ●)

Coût. 4

Village. 2 or

Donjon. Attaque +1 ; si 3 héros révélés (Attaque +2) ; améliore un voleur équipé (Attaque +1)

Équipement. Voleur de Force 3 minimum

Ts1 - Lance (Arme/Tranchante ●●)

Coût. 4

Intérêt. Fournit +2 or, +2 Attaque ; peut s'autodétruire (+3 Attaque)

Équipement. Héros de Force 4 minimum

Ts6 - Lance courte (Arme/Tranchante ●●)

Coût. 3

Village. 2 or

Donjon. Attaque +1 ; si milice équipée (Attaque +2, pioche 1 carte)

Équipement. Milice de Force 2 minimum

Ts3 - Lame de Cupidité (Arme/Tranchante ●)

Coût. 6

Village. 3 or

Donjon. si X tranches de 2 or révélés (Attaque +X)

Équipement. Héros de Force 6 minimum

Ts5 - Lame de Perspicacité (Arme/Tranchante ●●)

Coût. 7

Village. 3 or

Donjon. Attaque +3 ; si X carte piochées (Attaque +X)

Équipement. Héros de Force 6 minimum ; Piocheurs

Ts1 - Marteau de Guerre (Arme/Contondante 🌟🌟)

Coût. 4

Village. 2 or

Donjon. Attaque +3 ; si un Clerc équipé de cette arme combat Chevaliers Maudits ou Morts-Vivants (Attaque +3)

Équipement. Clerc de Force 5 minimum

Ts6 - Masse Calice (Arme/Contondante 🌟🌟)

Coût. 5

Village. 2 or

Donjon. Attaque +3 ; si Clerc équipé (Lumière +1)

Équipement. Clerc de Force 3 minimum

Ts2 - Masse maudite (Arme/Contondante 🌟🌟)

Coût. 5

Village. 0 or

Donjon. Attaque +6 ; si équipé (gagne une maladie)

Équipement. Clerc de Force 5 minimum

ARMES MAGIQUES

Les armes magiques fournissent, en plus d'une capacité spéciale, l'une des valeurs d'Attaque les plus intéressantes du jeu (juste derrière les sorts d'attaque magique). Seuls quelques monstres exigeants sont immunisés à ces armes qu'il est souvent utile de combiner avec les guerriers dépourvus de toute attaque magique.

Astuce : Les armes magiques sont typiquement des combinaisons à deux cartes : l'arme magique et un héros qui peut en être équipé. Lorsque vous achetez une arme magique, vous devez prévoir quel héros l'utilisera pour bénéficier de sa capacité spéciale.

Ts3 - Bâton Divin (Arme/Magie 🌟🌟)

Coût. 6

Village. 2 or

Donjon. Attaque magique +1 ; si Clerc ou Sorcier équipé (Attaque magique +2)

Équipement. Clercs ou Sorciers de Force 2 minimum

Ts4 - Bâton Feubleu (Arme/Contondante/Magie 🌟)

Coût. 3

Village. 2 or

Donjon. Attaque magique +1 ; si Clerc ou Sorcier équipé (utilise deux fois un sort et le détruit à la fin du combat)

Équipement. Clercs ou Sorciers de Force 0 minimum

Ts1 - Épée de feu (Arme/Tranchante 🌟🌟🌟)

Coût. 5

Village. 2 or

Donjon. Attaque magique +3 ; Lumière +1

Équipement. Héros de Force 5 minimum

Ts4 - Gantelet Toryn (Arme/Magie 🌟🌟🌟)

Coût. 5

Village. 3 or

Donjon. Attaque magique +2 ; Force +2 ; le héros équipé peut s'équiper d'une arme supplémentaire

Équipement. Héros de Force 2 minimum

Ts3 - Jarre de l'Âme (Arme/Magie 🌟🌟)

Coût. 5

Village. 2 or

Donjon. Attaque magique +1 ; si Clerc ou Sorcier équipé (Attaque magique +½ Vie d'un monstre révélé)

Équipement. Sorciers ou Clercs de Force 3 minimum

ARCS

Comme les Archers, les Arcs présentent des conditions de rangs pour bénéficier de leur Attaque, mais ils peuvent équiper un grand nombre de héros (Force 5). Les arcs ne fournissent au bonus d'Attaque au rang 1, ils posent de réelles difficultés face aux monstres exigeants puisque tantôt ce sera la valeur d'attaque de l'arc qui sera ignoré, tantôt les conditions des monstres qui seront appliqués ; ce qui explique leur notation 🌟.

Astuce : Les Arcs sont typiquement des combinaisons à trois cartes : un héros, l'arc et de la lumière. Lorsque vous achetez un arc, vous devez prévoir la lumière pour lui permettre de fournir sa valeur d'attaque pour les monstres les plus éloignés.

Astuce : Les réorganisateur peuvent être très utiles pour modifier le placement des monstres dans le hall.

Ts2 - Arc court (Arme/Arc 🌟🌟)

Coût. 5

Village. 3 or

Donjon. Attaque +3 (rangs 2 et 3) ; si Archer équipé (Attaque +2)

Équipement. Archer de Force 4 minimum

Ts6 - Arc Jondul (Arme/Arc 🌟🌟🌟)

Coût. 7

Village. 2 or

Donjon. Attaque +4 (rangs 2 et supérieurs) ; échange la position de deux monstres adjacents dans le hall

Équipement. Héros de Force 5 minimum

Ts5 - Arc maudit (Arme/Arc 🌟)

Coût. 4

Village. 0 or

Donjon. Attaque +5 (rangs 2 et supérieurs) ; si équipé (gagne une maladie)

Équipement. Clerc de Force 4 minimum

Ts4 - Arc recourbé (Arme/Arc 🌟🌟)

Coût. 6

Village. 3 or

Donjon. Attaque +2 (rangs 2 et supérieurs) ; si X le niveau du héros équipé (Attaque +X aux rangs 2 et supérieurs)

Équipement. Héros de Force 5 minimum

SORTS D'ATTAQUE MAGIQUE

Les sorts d'attaque magique se distinguent des armes par le fait qu'ils n'ont pas besoin d'être équipés pour être utilisés. Ce sont donc des combinaisons à 1 carte très faciles à mettre en oeuvre. Il n'est donc pas étonnant que ces cartes soient notées 🌟🌟🌟. Leur seul défaut est leur coût et l'absence de valeur d'or.

Astuce : Quelques sorciers gagnent un bonus d'attaque magique avec les sorts.

Ts1 - Boule de Feu (Sort 🌟🌟🌟)

Coût. 9

Donjon. Attaque magique +3 ; Lumière +1

Ts4 - Boule de Givre (Sort 🌟🌟🌟)

Coût. 7

Donjon. Attaque magique +3

Ts3 - Cyclone (Sort 🌟🌟)

Coût. 5

Donjon. Attaque magique +2 ; si X le niveau d'un Sorcier ou Clerc révélé (Attaque magique +X)

Ts3 - Explosion Spirituelle (Sort 🌟🌟🌟)

Coût. 7

Donjon. Améliore un héros (Attaque magique +X où X est le nombre d'XP possédé, maximum 6)

Ts2 - Projectile Magique (Sort 🌟🌟)

Coût. 6

Donjon. Attaque magique +4 (rang 1)

Ts4 - Tempête d'Argent (Sort 🌟🌟🌟)

Coût. 5

Donjon. si X tranches de 2 or révélé (Attaque magique +X)

SORTS UTILITAIRES

Les sorts utilitaires présentent une variété d'effets très spécialisés, qui viennent toujours en support des autres cartes. Ce sont donc des combinaisons à 3 cartes plus difficiles à mettre en oeuvre qu'un simple sort attaque magique. Un autre défaut est leur quasi absence de valeur d'or. **Astuce** : Quelques sorciers gagnent un bonus d'attaque magique avec les sorts.

Ts1 - Aura Magique (Sort ●●)

Coût. 4

Village. 2 or

Donjon. réduit à 0 le Poids des armes et pioche 1 carte

Ts1 - Énergies des Arcanes (Sort ●●)

Coût. 2

Donjon. améliore les héros équipés (leurs totaux de valeur d'Attaque deviennent magiques) et pioche 1 carte

Ts1 - Fureur au combat (Sort ●●)

Coût. 3

Donjon. Améliore les héros (Attaque +1)

Ts5 - Mot de Pouvoir : Meurs (Sort ●)

Coût. 9

Donjon. récupère un monstre valant 1 ou 2 PV, mais si X le niveau d'un Sorcier ou Clerc révélé (récupère un monstre valant 2+X PV maximum). Complète le hall dans les deux cas.

TRÉSORS

Les cartes trésors sont des cartes très utiles s'obtenant lorsque le hall est complété (après une victoire ou une défaite). Elles sont souvent à usage unique et restent disponibles devant vous sans qu'elles encombrant votre paquet.

Astuce : Utilisez les réorganiseurs pour récupérer plus facilement les Trésors en renvoyant les monstres ou en réordonnant le sommet du paquet Donjon. Le but est que le hall se complète souvent pendant votre tour.

Ts3 - Amulettes (Trésor ●●)

- si cette carte est détruite (Attaque magique +3)
- si cette carte est détruite (Attaque +3)
- si cette carte est détruite (+4 or)

Ts3 - Armure d'Ulbrick (Trésor ●●●)

- si cette carte est détruite (pioche 3 cartes)
- si cette carte est détruite (si monstre vaincu vaut 4 PV ou moins, effectue un nouveau tour)
- si cette carte est détruite (si X cartes non-héros détruites, pioche 2X cartes)

Ts4 - Figurines (Trésor ●●●)

- si cette carte est détruite (prévient un effet Combat)
- protège 1 carte Monstre vaincu que vous placez dessous, jusqu'à la fin du jeu
- si cette carte est détruite (si X cartes détruites, gagnez X XP)
- cette carte est détruite si un adversaire bat un monstre de 6 PV ou plus (il récupère dans sa défausse 1 carte que vous avez placée dessous après un combat)

Ts6 - Gemmes (Trésor ●●)

- si cette carte défaussée (+1 montée de niveau, placer le nouveau héros dans votre main)
- si cette carte défaussée (+1 Achat carte Héros)
- si cette carte défaussée (+1 Achat carte Village)

MONSTRES NEUTRES

À la différence des autres cartes de Thunderstone, la notation des monstres représente leur difficulté à être vaincus. Pour des raisons de simplification et de lisibilité, nous ne nous intéresserons particulièrement qu'aux monstres moyens (3 à 6 PV). Ce sont eux qui constituent la majorité des points de victoire dans votre paquet en fin de partie. Il n'est pas nécessaire de se focaliser sur les petits monstres (1 à 2 PV) ; ils ne feront qu'encombrer votre paquet. Quant aux gros monstres (7 à 9 PV), ce sont les "boss" de chaque groupe ; ils sont bien trop rares et exigeants pour que vous perdiez du temps à les chasser. Plus un groupe sera noté difficile, plus votre paquet se devra d'être performant et spécialisé, et plus la partie se promet d'être longue. ●●● groupe très difficile ; ●● groupe difficile ; ● groupe facile.

Astuce : Les monstres neutres désignent les groupes de monstres qui ne présentent aucune interaction particulière avec votre paquet.

Astuce : Utilisez le descriptif de chaque groupe de monstres ci-dessous pour vous faire une opinion du challenge qui attend votre groupe d'aventuriers. Certains groupes rapportent plus de points d'expérience (XP) et points de victoire (PV) ou plus d'effets Trophées que d'autres, servez-vous en pour déterminer les cibles qui présenteront pour vous le meilleur ratio bénéfice / difficulté.

Ts6 - Lézards • Humanoïdes (13 XP - 31 PV ●)

Combat. améliore les objets lumière (Attaque +1)

Combat. améliore les milices (Attaque +2)

Combat. améliore les dagues (Attaque +4)

Combat. si X objets détruits (Attaque +3X)

Trophées. 2 à 3 or

Ts1 - Enchantés (4 XP - 14 PV ●)

Combat. -

Trophées. 1 or ; Attaque magique +1

Ts1 - Humanoïdes (10 XP - 24 PV ●)

Combat. améliore les héros équipés (Attaque +1)

Combat. inflige une maladie

Trophées. 1 ou 2 or

Ts4 - Orques • Humanoïdes (8 XP - 28 PV ●)

Combat. immunité aux héros non-équipés.

Trophées. 2 or

MONSTRE EXIGEANTS

Les monstres exigeants requièrent de remplir certaines conditions pour être combattus ou vaincus. Ils sont les ennemis des combinaisons à 3 cartes et des archers. Chaque groupe de monstres présente généralement le même type de condition. Vous devrez tenir compte de ces "exigences" dans la construction de votre et le choix de vos héros.

Astuce : Utilisez la lumière et les réorganiseurs pour éviter de vous retrouver bloqué dans le donjon par ces monstres aux rangs 1 et 2. Il est essentiel d'avoir le choix des monstres que votre groupe combattra.

Ts1 - Abyssaux (13 XP - 29 PV ●●)

Combat. inflige une maladie

Combat. Demi-Attaque sans armes équipées

Combat. Demi-Attaque sans Attaque magique

Trophées. 1 ou 2 or ; Attaque Magique +1

Ts6 - Abyssaux • Rejetons des Ténèbres (13 XP - 20 PV ●●)

Combat. Lumière -5 (rang 1) ; Lumière -4 (rang 2) ; ne peut être renvoyé sous le paquet donjon

Combat. Lumière -4 (rang 1) ; Lumière -3 (rang 2) ; ne peut être renvoyé sous le paquet donjon

Trophées. 1 ou 2 or

Ts4 - Bandits • Humanoïdes (10 XP - 28 PV ●●)

Combat. ne peut être vaincu que si 3 héros ou plus combattent

Combat. ne peut être vaincu que si 4 héros ou plus combattent

Trophées. 2 ou 3 or ; pioche une carte ; évite un piège

Ts4 - Dragons • Humanoïdes (14 XP - 34 PV ●●●)

Combat. les sorciers ne peuvent attaquer ; détruit 1 guerrier

Combat. les clercs ne peuvent attaquer ; détruit 1 milice

Combat. les voleurs et Archers ne peuvent attaquer ; détruit 1 milice

Combat. les guerriers ne peuvent attaquer ; détruit 1 guerrier

Trophées. 2 ou 3 or

Ts4 - Élémentaires • Feu (10 XP - 28 PV ●●)

Combat. détruit 1 carte **Global.** Lumière +1

Combat. inflige une maladie à tous les joueurs **Global.** Lumière -2

Combat. Ne peut être vaincu si un sort ou objet est utilisé **Global.** Lumière +2

Trophées. 2 or ; Lumière -2 ; Lumière +1 ; Lumière +2

Ts2 - Élémentaires • Nature (6 XP - 22 PV ●●)

Combat. immunité aux sorts et héros non équipés

Combat. les Pénalité de Lumière ne peuvent être diminuées ; tous les héros non équipés ou sans Attaque magique sont détruits

Trophées. 1 or ; Lumière +1

Ts2 - Golems (14 XP - 37 PV ●●●)

Combat. les héros de Force 4 ou inférieur ne peuvent attaquer

Combat. les héros de Force 5 ou inférieur ne peuvent attaquer

Combat. Demi-Attaque des Attaques magiques ; les héros de Force 7 ou inférieur ne peuvent attaquer

Trophées. 2 or ; améliore un héros (Force +2)

Ts4 - Hydres • Dragons (16 XP - 38 PV ●●●)

Combat. détruit 1 arme

Combat. détruit 1 carte Village avec la valeur d'or la plus élevée

Combat. double la Vie sauf si vous révélez 5 or ; inflige 1 maladie

Combat. double la Vie sauf si vous révélez 7 or **Brèche.** Détruit 2 cartes de chaque pile Village avec une valeur d'or de 3

Trophées. 2 ou 3 or

Ts4 - Morts-Vivants • Liches (12 XP - 26 PV ●)

Combat. immunité aux Attaques magiques ; inflige une maladie

Combat. immunité aux Attaques magiques ; détruit 1 sort

Combat. immunité aux Attaques magiques ; détruit 1 clerc ou sorcier

Trophées. 2 ou 3 or

Ts3 - Mort-Vivants • Spectres Tempêtes (10 XP - 28 PV ●●)

Combat. immunité aux Attaques magiques ; détruit 1 sort

Combat. immunité aux Attaques magiques ; détruit 1 objet magique ou arme magique

Combat. immunité aux Attaques magiques ; pénalise les héros (Force -3).

Trophées. 2 or ; pioche 1 carte

Ts1 - Visqueux (10 XP - 18 PV ●)

Combat. détruit 1 héros sans armes équipées ; Butin (nourriture)

Combat. Demi-Attaque des Attaques magiques ; immunité aux armes tranchantes

Trophées. 1 or

MONSTRES DESTRUCTEURS

Les monstres destructeurs détruisent des cartes de votre main (effet Combat), ou de votre paquet (effet Brèche). S'ils ne sont pas très dangereux en début du jeu puisqu'ils n'affectent que les cartes de base, mais ils le deviendront très vite en ciblant des cartes importantes pour votre paquet. Privilégiez les cartes qu'ils ciblent le moins !

Astuce : Utilisez les monstres destructeurs qui ciblent les héros pour détruire très tôt les milices. Privilégiez les protecteurs pour éviter les effets Combat. Privilégiez les réorganiseurs pour gérer les effets Brèches.

Astuce : Vous pouvez tirer partie des effets Brèches pour saboter le jeu de vos adversaires. Les effets Brèche ne ciblent que les cartes de votre paquet (en les révélant puis les défaussant). Cela veut dire que les cartes se trouvant dans votre main au moment de la réorganisation du hall seront épargnées !

Ts3 - Abyssaux • Rejetons du Tonnerre (14 XP - 28 PV ●)

Combat. détruit les Archers **Brèche.** révèle 5 cartes des paquets et détruit les Archers

Combat. immunité aux Attaques magiques **Brèche.** révèle 5 cartes des paquets et détruit les Clercs

Combat. détruit le héros avec la valeur d'attaque la plus élevée **Brèche.** révèle 5 cartes des paquets et détruit les Sorciers

Combat. immunité aux Attaques magiques ; détruit tous les héros sauf 2 ; Butin (Village)

Trophées. 1 ou 2 or

Ts6 - Araignées • Animaux (10 XP - 24 PV ●●●)

Combat. - **Brèche.** détruit 2 héros révélés

Combat. 1 héros ne peut attaquer **Brèche.** détruit 1 héros révélé

Combat. 1 héros ne peut attaquer et il est détruit **Brèche.** le joueur actif détruit tous les héros révélés

Trophées. 2 ou 3 or

Ts1 - Dragons (20 XP - 39 PV ●●●)

Combat. détruit 1 arme

Combat. détruit 1 héros

Combat. demi-attaque sans Attaque magique ; détruit 1 milice

Combat. détruit 1 héros **Brèche.** défausse 2 cartes

Trophées. 2 ou 3 or ; Attaque +1 ; Attaque magique +2

Ts2 - Élémentaires • Douleur (13 XP - 39 PV ●●●)

Combat. - **Global.** ne peuvent être renvoyés sous le paquet donjon

Combat. Attaque magique uniquement **Brèche.** révèle 5 cartes des paquets et détruit 1 milice

Combat. - **Brèche.** révèle 5 cartes des paquets et détruit 1 héros niveau 1

Combat. Attaque magique uniquement **Brèche.** révèle 5 cartes des paquets et détruit 1 héros niveau 2

Trophées. 1 ou 2 or ; Attaque +1

Ts4 - Enchanteresses Sombres (14 XP - 34 PV ●●)

Combat. détruit 1 milice

Combat. détruit 1 tous les archers

Combat. détruit 1 héros non-équipé d'une arme tranchante avant le combat. détruit tous les héros non-équipés d'une arme tranchante

Combat. Attaque magique uniquement

Trophées. 2 ou 3 or

Ts4 - Géants (16 XP - 34 PV ●●)

Combat. détruit 1 héros avec la Force la moins élevée

Combat. détruit 2 héros avec Force 4 ou moins

Combat. détruit 2 héros avec Force 5 ou moins ; détruit 1 armes avec le Poids le plus faible

Combat. détruit tous les héros sauf les 2 avec la force la plus élevée ; détruit tous les les armes sauf celles avec le Poids le plus élevé

Trophées. 2 or

Ts6 - Morts-Vivants • Spectres (11 XP - 29 PV ●●●)

Combat. ne peut être vaincu si 1 héros n'est pas détruit avant le combat.

Combat. ne peut être vaincu si 2 XP ne sont pas dépensés avant le combat.

Combat. ne peut être vaincu si 1 monstre n'est pas détruit avant le combat.

Trophées. 2 ou 3 or

MONSTRES AFFAIBLISSEURS

Les monstres affaiblisseurs réduisent la Force de vos héros. Vos guerriers risquent de ne plus être en capacité d'être équipés correctement, ce qui obligera à recourir à de la nourriture pour les équiper. Vos milices et sorciers risquent la destruction à la fin du combat si leur Force tombe à 0 ou moins, ce qui obligera à recourir à la nourriture pour les sauver. Aussi, les monstres affaiblisseurs vous indirectement vous forcer à procéder à des achats supplémentaires (cartes Village fournissant de la Force), et à recourir à des combinaisons de 3 cartes.

Astuce : En début de jeu, affrontez les monstres affaiblisseurs pour détruire en masse les milices qui n'ont que 2 en Force. Peu importe que vous soyez victorieux ou non.

Ts1 - Chevaliers Maudits • Humanoïdes (16 XP - 36 PV ●●)

Combat. pénalise les héros (Force -2, Attaque -1) ;
Combat. Lumière -1 ; les héros non-équipés ne peuvent attaquer
Combat. pénalise les héros (Force -2) ; détruit 1 guerrier
Combat. Lumière -2 ; détruit 1 guerrier
Trophées. 1 or

Ts1 - Morts-Vivants • Esprits (12 XP - 32 PV ●●)

Combat. détruit 1 milice
Combat. pénalise les héros (Force -2) ; Demi-Attaque sans Attaque Magique
Combat. pénalise les héros (Force -4) ; Attaque Magique requise
Trophées. 1 ou 2 or

MONSTRES VARIABLES

Les monstres variables bénéficient des cartes de votre main pour augmenter leur Vie. Ils sont les ennemis des combinaisons à 3 cartes et des piocheurs. Vous devrez soit vous priver des cartes en question pour les affronter avec leur Vie normale, soit de constituer des mains avec des totaux de valeur d'Attaque non-magiques très élevés.

Astuce : Toujours vous munir de lumières et de réorganiseurs face aux monstres variables. Il est essentiel d'avoir le choix parmi les monstres que vous affrontez. Les guerriers fournissent plus d'Attaque non-magiques que les autres héros.

Ts6 - Basiliques • Animaux (12 XP - 26 PV ●●)

Combat. si X armes révélées (+4X Vie) ; détruit 1 arme
Combat. si X or révélés (+X Vie) ; détruit 1 carte or
Combat. si X héros révélés (+4X Vie) ; détruit 1 héros
Trophées. 2 or

Ts3 - Cultistes • Humanoïdes (10 XP - 24 PV ●●)

Combat. si X milices révélées (+X Vie) ; détruit 1 arme ou sort
Combat. si X héros niveau 1 révélés (+2X Vie) ; détruit les milices
Combat. si X héros niveau 2 (+3X Vie) ; détruit 1 héros niveau 1
Trophées. 1 ou 2 or

Ts3 - Druides Maléfiques • Humanoïdes (9 XP - 29 PV ●●●)

Combat. si 1 monstre de ce groupe est révélé ou dans le hall (+3 Vie) ; inflige 1 maladie
Combat. si X monstre de ce groupe dans la hall (+2X Vie) **Global.** les autres monstres de ce groupe ne peuvent être attaqués
Combat. inflige 1 maladie
Combat. si X maladies révélées (+2X Vie) ; inflige 1 maladie ; détruit 1 clerc
Trophées. 1 ou 2 or ; détruit 1 maladie

Ts3 - Essaim • Animaux (10 XP - 50 PV ●)

Combat. chaque nouveau monstre gagne +1 Vie ; inflige 1 maladie
Trophées. 2 or ; Attaque +1

Ts2 - Horde • Humanoïdes (10 XP - 50 PV ●)

Combat. chaque nouveau monstre gagne +1 Vie
Trophées : 1 or

MONSTRES SAPEURS

Les monstres sapeurs affectent principalement le village en rendant les achats difficiles, en vous faisant gagner des cartes "inutiles", en détruisant les piles Village ou Héros, etc. Ils sont les ennemis des recycleurs. Contre un village disposant d'excellentes cartes, ils ne seront qu'une nuisance mineure puisqu'ils pourront être vaincus rapidement. Si la partie s'éternise, en revanche, ils pourraient bien couper vos lignes de ravitaillement.

Rappel : les piles Village sont les 8 piles arborant le symbole d'une "maison". Les piles Héros sont les 4 piles arborant le symbole de "deux épées croisées". Les piles de Base sont les 4 piles arborant une "étoile". *Exemple : les cartes Milices forment une pile de Base, et non une pile Héros du fait du symbole arboré.*

Astuce : Ils sont faciles à affronter puisqu'ils ne présentent aucune condition particulière. Ce sont leurs effets Global et Brèche qu'il faut surveiller. Si ceux-ci sont trop pénalisant, utilisez les réorganiseurs pour les renvoyer rapidement sous le paquet donjon.

Ts5 - Centaures (11 XP - 20 PV ●)

Combat. inflige 1 maladie **Poursuite.** inflige 1 maladie au joueur actif à son prochain tour
Combat. - **Poursuite.** le joueur actif défausse une carte au hasard à son prochain tour
Combat. détruit 1 guerrier **Poursuite.** le joueur actif doit aller au donjon à son prochain tour
Trophées : 2 or

Ts6 - Doppelgangers • Humanoïdes (0 XP - 0 PV ●)

Ce ne sont que des petits monstres (2 PV) - renvoyez-les sous le paquet donjon sauf si vous voulez leur XP.

Ts6 - Dryades (8 XP - 22 PV ●●●)

Combat. - **Global.** +1 Rang dans le hall du donjon
Trophées. 1 ou 2 or ; Lumière +1

Ts5 - Loups Garous (10 XP - 26 PV ●●)

Combat. si X milices ou villageois révélés (+2X Vie)
Combat. - **Brèche.** détruit 5 cartes de la pile Milice
Combat. - **Brèche.** détruit 1 cartes de chaque pile Héros et Villageois
Trophées. 2 ou 3 or

Ts5 - Pillards • Humanoïdes (16 XP - 36 PV ●●)

Combat. - **Pillage.** détruit 2 cartes des 2 piles Village les moins chères
Combat. - **Pillage.** détruit 2 cartes des 2 piles Village les plus chères
Combat. Détruit 1 carte de chaque pile Village correspondant aux cartes révélées **Pillage.** détruit 2 cartes des 2 piles Village les plus chères
Trophées. 2 ou 3 or

Ts5 - Sièges (14 XP - 33 PV ●●)

Combat. - **Global.** détruit 1 carte de la même pile en cas d'achat d'une carte non-Héros
Combat. - **Global.** détruit 1 carte de la main en cas d'achat d'une carte Héros
Combat. - **Brèche.** Détruit 1 carte au sommet de chaque pile Héros
Combat. - **Brèche.** Détruit 2 carte au sommet de chaque pile Héros et Village
Trophées. 2 ou 3 or

MONSTRES CONTAGIEUX

Les monstres contagieux se contentent principalement d'infliger des maladies lorsque votre groupe d'aventurier les affronte. Ces cartes maladies sont immédiatement placées dans votre défausse. Si vous ne prévoyez d'en affronter que peu de ce type de monstres durant la partie, le mieux est d'utiliser certaines cartes pour les détruire, ou encore de sacrifier un ou deux tours à vous Reposer.

Astuce : si vous prévoyez d'affronter des monstres contagieux ou d'utiliser des armes maudites, le mieux est d'utiliser deux ou trois clercs qui épureront votre paquet. En utiliser un seul n'est pas suffisant.

Ts5 - Abyssaux • Diffformes (17 XP - 42 PV ●●)

Combat. si détruit X objets nourriture (inflige X maladies)
Combat. si détruit 1 objet lumière (inflige 1 maladies)
Combat. si détruit jusqu'à 2 milices (inflige jusqu'à 2 maladies)
Combat. si détruit 1 guerrier de niveau X (inflige X maladies)
Trophées. 2 ou 3 or

Ts1 - Morts-Vivants • Maudits (7 XP - 17 PV ●)

Combat. inflige 1 maladie
Combat. inflige 1 maladie ; pénalise les héros (Force -2)
Trophées. 2 or

Ts4 - Morts-Vivants • Peste (13 XP - 23 PV ●●)

Combat. inflige 1 maladie **Global.** inflige 1 maladie si un autre monstre est vaincu
Combat. inflige 1 maladie ; si X maladies révélées (détruit X cartes non-Maladie)
Combat. inflige 2 maladies ; inflige 1 maladie aux autres joueurs
Brèche. inflige 1 maladie à tous les joueurs
Trophées. 1 or

Ts5 - Vermines • Animaux (16 XP - 34 PV)

Combat. les milices ne peuvent attaquer ; inflige 1 maladie

Combat. pénalisent les héros (Force -1) ; inflige 1 maladie

Combat. si détruit X milices (inflige X maladies)

Combat. Demi-Attaque des Attaques magiques ; si X milices ou guerriers révélés (inflige X maladies)

Trophées. 1 ou 2 or

PIÈGES

Les cartes Piège sont des cartes très dangereuses se déclenchant lorsque le hall est complété (après une victoire ou une défaite). Elles détruisent souvent des cartes révélées de votre main ou du dessus de votre paquet. En début de jeu, les pièges s'avèrent être des nuisances mineures puisqu'ils n'affectent que vos cartes de Base. En revanche, en milieu et fin de jeu, elles peuvent paralyser un paquet en détruisant des héros niveau 2 ou 3.

Astuce : Utilisez les réorganisateur pour vous en prémunir en réordonnant le sommet du paquet Donjon. Par contre, évitez de renvoyer les monstres trop fréquemment. Enfin, la dernière solution est de prévoir des cartes de secours pour suppléer toute perte. C'est pour cette que la conservation des cartes de Base peut s'avérer utile.

Ts4 - Pièges • Draconiques

- si aucun voleur n'est révélé (détruit tous les villageois)
- le joueur actif détruit le héros avec la Force la moins élevée ; les autres joueurs révèlent 3 cartes de leurs paquets et détruisent tous les héros, sauf ceux avec la Force la plus élevée.
- si aucun voleur n'est révélé (détruit le monstre vaincu) ; les autres joueurs révèlent 1 carte de leurs paquets et détruisent tous les monstres révélés.
- les joueurs révèlent chacun une carte de leur paquet, et ainsi de suite, jusqu'à révéler 3 armes qui sont détruites.

Nombre de cartes Pièges. 8

Ts2 - Pièges • Mortels

- si aucun voleur n'est révélé (détruit un héros)
- le joueur actif détruit le héros avec la Force la moins élevée ; les autres joueurs révèlent 2 cartes de leurs paquets et détruisent tous les héros, sauf ceux avec la Force la plus élevée.
- les joueurs révèlent chacun une carte de leur paquet, et ainsi de suite, jusqu'à révéler 3 héros qui sont détruits.

Nombre de cartes Pièges. 7

Ts2 - Pièges • Sinistres

- si aucun voleur ou clerc n'est révélé (inflige une maladie)
- les autres autres joueurs révèlent leur main et détruisent les sorts révélés
- place un héros révélé sous cette carte ; si un joueur bat un monstre, il place le héros dans sa défausse et détruit le piège.

Nombre de cartes Pièges. 6

GARDIENS

Les Gardiens peuvent être considérés comme des monstres sapeurs : plus ils resteront longtemps dans le donjon, plus il rendront difficile la partie. Ils ne peuvent être renvoyés sous le paquet Donjon.

Astuce : Le mieux est de les laisser atteindre le rang 0 puis de les vaincre sans qu'ils bénéficient de la moindre pénalité de Lumière. Ainsi leur influence sur la partie sera limitée à quelques tours.

- **Dernier Gardien.** Lumière -1, affaiblit les héros (Force -1), améliore les monstres (Vie +1)
- **Gardien de la Force.** détruit 1 carte de la même pile qu'un achat ; si X est le total de niveaux cumulé des héros (Vie +X)
- **Gardien Impie.** renvoie la Thunderstone sous le paquet Donjon
- **Gardien de la Nuit.** double la pénalité de Lumière à chaque rang
- **Gardien du Tourment.** double l'effet combat des monstres
- **Gardien de la Vengeance.** oblige le joueur qui vainc un monstre à retourner au donjon le tour suivant
- **Gardien de la Virulence.** inflige une maladie au joueur qui va au village
- **Sentinelle Mortelle.** Améliore les monstres (Vie +1)
- **Sombre Champion.** détruit 1 carte de chaque nouvelle main
- **Sorcière de Mournwater.** renchérit le coût des héros (+2 or)

SITUATIONS

Les cartes Situation peuvent être considérées comme des règles spécifiques qui s'appliquent dès la mise en place du donjon ou durant toute la partie. Elles ont un énorme impact sur le jeu aussi vous devez en tenir compte dès le début du jeu. Une seule carte Situation peut s'appliquer au maximum dans une partie.

- **Barrowsdale.** les cartes Monstre ne génèrent pas d'or
- **Dernier Refuge.** Le village contient 10 piles Villages et seulement 3 piles Héros
- **Doomgate.** +1 groupe de Monstre dans le donjon
- **Dreadwatch.** inflige 1 maladie à la fin de chaque combat
- **Grimhold.** si le joueur ne va pas au donjon, le monstre au rang 1 retourne au rang 3, le monstre au rang 2 passe au rang 1, etc.
- **Forêt de Thornwood.** Lumière -1 à tous les rangs. Après un repos ou visite au village, détruit 1 carte Village la plus chère
- **Havre Regian.** les cartes détruites retournent sur leurs piles respectives
- **Marais Feayn.** Aucune pénalité de Lumière. Après une visite au donjon, détruit 1 carte
- **Marais de Mournwater.** Les Pièges et Trésors se déclenchent lorsqu'ils arrivent au Rang 1 et non quand ils sont révélés.
- **Pic du Dragon.** 2 paquets Donjon avec chacun 2 groupes de monstres
- **Rituel de Bannissement.** ajoute 7 Thunderstones dans le paquet Donjon. Le Coeur du Mal est la dernière carte de ce paquet.
- **Stormhold.** réduit de 2 cartes les piles Village de départ, si 1 pile Village est épuisée, remplacez la par une nouvelle pile.

THUNDERSTONES

La carte Thunderstone ne peut être remportée que si elle se trouve au Rang 2 alors qu'un joueur bat le monstre se trouvant au rang 1, mettant ainsi fin à la partie. Si le monstre est renvoyé sous le paquet Donjon ou placé dans la défausse du joueur, ce dernier ne remporte pas la Thunderstone ; le monstre doit être vaincu en combat.

Astuce : un joueur qui pense être en avance sur ses adversaires peut vouloir "tuer le match" en choisissant d'affronter le monstre au rang 1 pour le renvoyer sous le paquet donjon et ainsi faire avancer la Thunderstone. La pierre ne sera pas pour lui, mais au moins il ne laisse pas l'opportunité aux autres joueur de refaire leur retard.

Astuce : lors du combat final contre le Coeur du mal, chaque Thunderstone révélée fournit Attaque magique +6 !

- **Coeur du mal.** +15 PV, détruit tous les monstres de votre main avant de l'affronter ; si X Thunderstones révélées (Attaque magique +6X); les joueurs perdent la partie s'il atteint le Rang 1 ; s'il est vaincu lors d'un combat, le joueur qui l'affronte perd la partie.
- **Pierre d'Agonie.** Lumière +1, +1 PV
- **Pierre d'Avarice.** +2 or, +1 PV
- **Pierre de Flétrissure.** Attaque magique +1, +1 PV
- **Pierre de la Destinée.** si elle est défaussée (fait défausser 1 carte aux adversaires)
- **Pierre de Mépris.** +1 PV, si chaque adversaire a vaincu plus de monstres que vous (+4 PV)
- **Pierre Mystère.** +3 PV
- **Pierre de Terreur.** pioche 2 cartes, si X autres Thunderstones en votre possession (+2X PV)

FAQ

Cette Foire Aux Questions ne remplace pas les glossaires des livrets de règles des différentes extensions. Ceux-ci sont relativement complets et intègrent de nombreuses questions apparues au fil des extensions du jeu. Il s'agit de réponses officielles apportées par l'éditeur américain.

ERRATA

Le Théurge Selurin oblige-t-il le joueur actif à se défausser lui aussi d'un Héros ?

Non. Le texte correct de la carte devrait être "Chaque joueur adverse défausse un Héros ou montre qu'il n'en a pas. Vous pouvez emprunter l'un de ceux défaussés pour le combat, et le rendre à la fin."

Les valeurs d'Attaque du Maître-Archer Slynn sont-elles identique à celles de l'Archer Slynn?

Non. Le texte correct de la carte devrait être "ATTAQUE +3, ATTAQUE +4 contre le rang 2 ou 3 si vous révélez un monstre du même type que celui attaqué."

Les six cartes Gladiateur Toryn n'ont pas de niveau indiqué.

Le niveau indiqué de ces six cartes devrait être 1.

La carte Préparation Clan est manquante.

Cette carte promotionnelle est livrée avec l'extension Pic du Dragon

Les intercalaires Harruli et Dragon • Humanoïde sont manquantes (version US).

Ces intercalaires promotionnelles sont livrées avec les dernières extensions.

Dans le glossaire de TS4, le Bosco fait défausser les 3 cartes piochées même si une seule d'entre elles correspond (version US).

Seules les cartes qui correspondent sont défaussées.

CLARIFICATIONS

Que deviennent les cartes révélées du sommet de notre paquet suite à un effet de jeu ? (effet Brèche, Tambour de Chef, etc.)

Une fois révélées, ces cartes sont immédiatement placées dans la pile défausse du joueur.

Qu'est-ce qui constituent les cartes Village ?

Ce sont les 8 piles déterminées au hasard à la mise en place du jeu. Elles arborent toutes l'icône d'une "maison" pour indiquer qu'il s'agit bien de cartes Village.

Une carte peut-elle se détruire ou se défausser elle-même en utilisant ses propres effets ?

Oui, elle le peut.

Une carte peut-elle détruire ou défausser une autre carte déjà utilisée dans le même tour ?

Elle peut défausser une carte utilisée, mais pas la détruire.

Le Sombre Champion détruit-il une carte de la main qui vient d'être utilisée, ou de la nouvelle main qui servira au prochain tour ?

Vous perdez une carte de la nouvelle main, puisque vous piochez une nouvelle main avant la fin du tour.

Réduire la Force d'un Héros à 0 ou moins le détruit-il toujours (conflit entre les règles des extensions)?

Oui, si la Force d'un Héros est réduite à 0 ou moins, il est toujours détruit à la fin du tour.

Dans les règles on parle de monstres "vaincus" et sur certaines cartes de monstres "battus" ou "défaits". S'agit-il de la même chose ?

Oui. Dans le vocabulaire de Thunderstone, les termes "vaincre", "battre" et "défaire" sont synonymes.

L'Énergie des Arcanes transforme-t-elle toute l'Attaque d'un Héros équipé en Attaque magique (en incluant le bonus d'Attaque des armes, de Sorts, ou d'Objets) ?

Oui. C'est le total de valeur d'Attaque du Héros qui devient magique.

Les Bonnes Baies transforme-t-elle toute l'Attaque d'un Héros en Attaque magique (en incluant le bonus d'Attaque des armes, de Sorts, ou d'Objets) ?

Oui. C'est le total de valeur d'Attaque du Héros qui devient magique.

Comment le Seigneur Verailé décompte-t-il les classes des héros ?

Un groupe d'aventuriers combinant les classes "Guerrier", "Clerc", "Sorcier", "Voleur" et "Archer" présente 5 classes différentes. "Milice" n'est pas décomptée comme une classe.

L'Anéantisser peut-il faire la distinction entre deux cartes Héros appartenant à la même classe mais avec des niveaux différents ?

Chaque niveau d'une classe de héros est décompté comme ayant un titre différent. Par exemple, un Assassin Lamerouge et un Empoisonneur Lamerouge ont deux titres différents.

RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles présentées ci-dessous sont optionnelles, bien que la plupart apparaîtront officiellement dans l'édition Avancée. Elles sont jouables avec les cartes de l'édition Classique, toutes extensions confondues.

LE DERNIER GARDIEN

La règle présentée ci-dessous écarte du jeu les Thunderstones. Celles-ci restent dans la boîte et ne sont pas utilisées. C'est le Dernier Chevalier Maudit qui fera office de Thunderstone (carte Gardien TS6). Ainsi vous évitez de vous retrouver avec un Monstre à 1 ou 2 PV protégeant la Thunderstone en fin de partie (seul le Rituel du Bannissement permettra d'utiliser les Thunderstones).

1. Au lieu de mélanger une Thunderstone avec les 10 dernières cartes du paquet Donjon, substituez-lui le Dernier Chevalier Maudit.
2. La partie se termine lorsque le Dernier Chevalier Maudit arrive au Rang 1 du Hall du Donjon (ignorez sa capacité Brèche). Celui-ci arrive à s'échapper du donjon et devra être capturé à la prochaine partie.
3. Si vous battez le Dernier Chevalier Maudit durant votre tour, vous l'ajoutez à votre paquet et la partie se termine. Celui-ci détenait l'une des pierres légendaire tant recherchées.
4. Le rang du Dernier Chevalier Maudit n'a aucune importance, il peut être combattu au Rang 2 ou plus. Par contre, il ne peut pas être vaincu tant qu'un autre Gardien est présent dans le Hall du Donjon !
5. Le Dernier Chevalier Maudit est toujours immunisé à n'importe quel effet ou action qui le ferait quitter le Hall du Donjon, ou qui changerait sa position dans le Hall, jusqu'à ce qu'il soit vaincu au combat.

PEUPLER LE DONJON

La règle présentée ci-dessous écarte du jeu les cartes Préparation Spécial, Gardien, Deux-fois Pire et Préparation Situation. Celles-ci restent dans la boîte et ne sont pas utilisées. Ainsi vous évitez de nombreux tirages de cartes Spécial tout en garantissant un donjon bien pourvu.

1. Mélangez toutes les cartes Situation dont vous disposez et révélez la première carte. Cette carte indique des règles spécifiques qui s'appliqueront dès la mise en place ou durant toute la partie. Elle sera placée à côté du futur paquet Donjon.
2. Mélangez toutes les cartes Préparation Monstre dont vous disposez et révélez les trois premières cartes. Chaque carte indique un groupe de monstres différent. Il y a 10 cartes par groupe. Prenez les 30 cartes Monstre correspondant aux trois groupes révélés et mélangez-les ensemble. Ces cartes forment le paquet Donjon.
3. Mélangez toutes les cartes Préparation Piège et Préparation Trésor dont vous disposez et révélez la première carte. Chaque carte indique une catégorie différente. Il y a 6 à 8 cartes par catégorie. Prenez les cartes correspondant à la catégorie révélée et mélangez-les au paquet Donjon.
4. Mélangez toutes les cartes Gardien dont vous disposez et révélez la première carte. Retirez 10 cartes au sommet du paquet Donjon (sans les montrer) et mélangez-les avec la carte Gardien révélée. Mettez ces 11 cartes sous le paquet Donjon.
5. Sélectionnez la Pierre Mystère. Retirez 10 cartes au sommet du paquet Donjon (sans les montrer) et mélangez-les avec la Thunderstone. Mettez ces 11 cartes sous le paquet Donjon.
6. Laissez assez d'espace pour placer juste à côté du paquet Donjon, le «Hall du Donjon». C'est là que vous combattrez les monstres pour mener à bien votre quête. Il y a toujours trois Rangs de monstre dans le Hall. Révélez les trois premières cartes du paquet Donjon et alignez-les juste à côté du paquet. La carte la plus éloignée du paquet Donjon est de Rang 1 et la plus proche de Rang 3.

PEUPLER LE VILLAGE

Quand vous déterminez les huit piles Village, certains types de cartes ont un quota maximum à ne pas dépasser : si vous piochez une carte Préparation faisant dépasser ce nombre, ignorez-la et piochez une autre carte. Ainsi vous évitez les tirages mettant trop l'accent sur un type de cartes au détriment des autres.

- Carte Arme : 3 piles maximum
- Carte Sort : 3 piles maximum
- Carte Villageois : 3 piles maximum
- Cartes Objet : 2 piles maximum

SE PRÉPARER

Il s'agit d'une quatrième action désormais disponible (les trois premières actions étant Visiter le Village, Entrer dans le Donjon et Se Reposer). Elle vous permet de vous constituer une meilleure main au prochain tour en sacrifiant celui-ci.

Si vous choisissez cette nouvelle action, vous devez suivre les étapes suivantes :

1. Vous pouvez replacer sur votre paquet n'importe quel nombre de cartes de votre main.
2. Terminez votre tour en mettant les cartes restantes face visible dans votre pile de défausse et piochez six nouvelles cartes pour former votre nouvelle main.

DÉTRUIRE LES CARTES

Durant la partie, vous pouvez replacer les cartes détruites face cachée sous leurs piles respectives (à l'exception des cartes venant du paquet Donjon). Ainsi vous gagnez un temps précieux dans le tri des cartes une fois la partie terminée.