

Les pouvoirs du lucre

Pour rencontre cosmique

Mise à jour : 18/03/01
Par Kevin Master
www.lenversdujeu.fr.st

BANDIT (O)

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOLER. SI VOUS ÊTES L'ATTAQUANT, AU LIEU DE FAIRE UN DUEL, VOUS POUVEZ ATTAQUER LA « BANQUE ». VOUS PLACER DES PIONS SUR LE CÔNE ET FAITES UN DUEL. LES JOUEURS PEUVENT S'ALLIER NORMALEMENT (LA BANQUE INVI TE TOUT LE MONDE). VOUS JOUEZ VOTRE CARTE DE DUEL PUIS ON PICOCHÉ DES CARTES SUR LA PILE JUSQU'À OBTENIR UNE CARTE DE DUEL. SI VOUS GAGNEZ, VOUS PRENEZ AUTANT DE LUCRE QUE DE PIONS ENGAGÉS DANS LE DUEL. SI VOUS PRENEZ UNE CONSOLATION, VOUS PICOCHÉZ DANS LA PILE. SI VOUS FAITES UN COMPROMIS, VOUS GAGNEZ LE DUEL. LES ALLIÉS GAGNENT UN LUCRE PAR PION ENGAGÉ.

LA BANQUE (O)

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE GARDER. VOUS POUVEZ CRÉER UNE « BANQUE » EN PLAÇANT DES LUCRE SUR VOTRE DISQUE D'ÉTOILE. PENDANT VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ PRENDRE OU DÉPOSER DES LUCRES DANS VOTRE « BANQUE ». QUAND UN JOUEUR JOUE UN ÉDIT, VOUS GAGNEZ UN LUCRE DANS VOTRE « BANQUE ». SI VOUS ÊTES ZAPPÉ, VOUS PERDEZ LE LUCRE DANS VOTRE BANQUE.

L'OST MARK (O)

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DÉVALUER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS EMPÊCHEZ LES AUTRES JOUEURS DE DÉPENSER DU LUCRE PENDANT LE DUEL.

LE LOGEUR (O)

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LOGER. AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, CHAQUE JOUEUR DONT UN PION EST DANS VOTRE SYSTÈME DOIT VOUS DONNER UN LUCRE. SI IL NE PEUT PAS OU NE VEUT PAS, CES PIONS PRÉSENTS DANS VOTRE SYSTÈME SONT EXPULSÉS DANS LE TROU NOIR.

LE CHASSEUR DE PRIME (O)

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES RÉCOMPENSES. A CHAQUE FOIS QUE VOUS GAGNEZ UN DUEL (MÊME ALLIÉ) ET QUE VOUS ENVOYEZ DES PIONS DANS LE TROU NOIR, VOUS GAGNEZ UN LUCRE.

LE PAPIER (O)

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ÉCHANGER. QUAND VOUS DEVEZ DONNER DU LUCRE, VOUS POUVEZ DONNER UNE CARTE TIRÉE AU HASARD DE VOTRE MAIN. SI VOUS DEVEZ DONNER UNE CARTE, VOUS POUVEZ DONNER 1 LUCRE À LA PLACE. DE MÊME SI VOUS RECEVEZ DU LUCRE D'UN AUTRE JOUEUR, VOUS POUVEZ CHOISIR DE PRENDRE UNE CARTE DE SA MAIN.

LE CHIPOTEUR (F)

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ÊTRE MÉTICULEUX. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL ET QUE VOUS ACHETEZ UNE CARTE AVEC DU LUCRE, VOUS POUVEZ LA DONNER À VOTRE ADVERSAIRE SI ELLE NE VOUS PLAÎT PAS. VOUS EN PICOCHÉZ UNE AUTRE. VOUS POUVEZ RECOMMENCER AUTANT DE FOIS QUE VOUS VOULEZ TANT QUE LA CARTE PICOCHÉE NE VOUS PLAÎT PAS.

LE MÉDECIN (F)

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RECONSTITUER DES BASES. TOUTES LES FOIS QU'UN JOUEUR DOIT ÉVACUER UNE BASE POUR N'IMPORTE QUELLE RAISON, VOUS POUVEZ RENVOYER DES PIONS D'AUTRES BASES VERS SES BASES ÉVACUÉES CONTRE DES HONORAIRES EN LUCRE.

JAMAIS CONTENT (F)

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE TERGIVERSER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, QUE C'EST À VOUS DE JOUER ET QUE VOUS ACHETEZ UNE CARTE, SI VOUS N'AI MEZ PAS LA CARTE QUE VOUS AVEZ TIRÉE, VOUS LA DONNEZ À VOTRE ADVERSAIRE ET EN TIRER UNE AUTRE. VOUS RÉPÉTEZ CETTE OPÉRATION JUSQU'À CE QUE VOUS TROUVIEZ LES CARTES QUE VOUS SOUHAITIEZ ACHETER.