

# Donjons & Dragons Wrath of Ashardalon: ouverture de boîte

Après Castle Ravenloft voici la seconde boîte du jeu de plateau donjon & dragon édité par Wizard of the Coast. Finis les vampires et les pléthores de revenants et place au souffre, aux cendres. Ashardalon, le dragon rouge est de sorti et il n'est pas content. Ca va souffler sur les nouveaux héros.

Wrath of Ashardalon est un jeu indépendant et complet, compatible avec les éléments de la première boîte de la série. La boîte est d'une bonne taille, du même format que le précédent opus. Magnifique illustration pour bien planter l'ambiance.

A l'intérieur, c'est le foisonnement de matériel. N'oubliez pas de soulever les rangements thermo-formés pour découvrir les planches qui sont sur le fond de la boîte.

Au total, il y a 13 planches à dépuncher.

De nouvelles tuiles font leur apparition. La tuile de départ est maintenant de forme horizontale.

Parmi les nouveautés, les portes qui peuvent être dans trois états: verrouillées, ouvertes et piégées.

Les Dire Chambers, ou chambres du désespoir, et les Horrid Chambers, ou chambres de l'horreur, qui forment des zones particulièrement dangereuses au sein du donjon que vous explorez.

Le livret de règles, le livret de scénarii et une feuille de publicité pour les produits de la gamme.

L'intérieur du livret, en anglais. Il y a de quoi lire mais le niveau d'anglais ne demande pas un niveau post-bac.

Deux gros paquets de cartes.

Au niveau cartes, on retrouve les habituelles trésors et rencontres. Avec comme nouveautés, des événements Hazaard (danger), Curse (malédiction), Adventure (méchante ou gentille).

Parmi les nouveautés, des cartes Chambre, Boon (aide précieuse), Adventure.

Deux paquets de figurines.

Commençons par les héros: 5 nouveaux héros. Vistra, une guerrière naine, Tarak un larron semi-orque, Quinn un clerc humain, Keyleth une paladin elfe et Heskan un sorcier dragonborn (né-dragon).

Coté méchants:

Margrath, le capitaine duergar (nain gris) et ses hommes (x3).

Kraash, un shaman orc, ses archers (x3) et guerriers (x3).

Un des deux grands méchants, Bellax, le beholder. A droite, un autre boss de donjon, Meerak un kobold.

Le toutou du donjon, un drake enragé.

Des serpents (x3), qui vont introduire un nouvel effet: l'empoisonnement.

Otyugh, une gueule avec des griffes. Darwin, relève-toi il sont devenus fous.

Dans la série aberration, des grells (x3) et des sortes de bouches errantes (x3), qui ont un nouvel effet dazed ou étourdissement.

Des cultistes (x3) et des guerriers démons (x3)

Et pour terminer, l'ours des cavernes (x3) qui n'a pas l'air très commode et de minuscules guerriers kobold (x3) mais ne vous fiez pas à leur taille, ils ont des propriétés redoutables.

Et pour terminer pour de bon, la star de la boîte: Ashardalon le dragon rouge. Une belle et grande figurine.

Voilà pour la galerie des figurines. Les méchants sont de très bonne qualité. Les figurines de plastiques gris ou bordeaux sont très bien gravées. Les figurines rouges (briques) sont un cran en dessous. Et je trouve les héros, plastique bleu, vraiment un cran en dessous du reste, Vistra sort du lot quand même.

Et c'est le retour dans la boîte, sans problème, tout rentre.

Du matériel de qualité et une quantité étonnante. Un jeu à l'américaine, comme on dit dans le milieu. On regrettera, cependant, l'absence de règle de campagne et la limitation de la progression des héros au niveau 2. Mais bon, les joueurs ne sont jamais contents.... Et puis peut-être serait-ce la grande innovation de la troisième boîte qui est en préparation.

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le samedi 26 février 2011**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12515-donjons-amp-dragons-wrath-of-ashardalon-ouverture-boite-da>