

Nature féroce

Nouvelles cartes

Type	Titre	Description
E	Boisé	Placer cette carte sur une plaine. Cette case se comporte désormais comme une forêt. Le boisé est indestructible.
E	Clairière	Placer cette carte sur une case de forêt. Cette case se comporte désormais comme une plaine. La clairière est indestructible.
E	Rocher	Placer cette carte sur une forêt ou une plaine. Cette case se comporte désormais comme une montagne. Le rocher est indestructible.
E	Lac	Placer cette carte sur une plaine, une montagne ou une forêt. Cette case se comporte désormais comme une rivière. Le lac est indestructible.
E	Chute	Placer cette carte sur la case de montagne centrale. Cette case se comporte désormais comme une rivière sauf que vous ne pouvez en aucun cas franchir la chute elle-même. La chute est indestructible.
E	Bateau	Placer le bateau sur une case adjacente à une case de rivière. <ul style="list-style-type: none"> Lorsque vous atteignez le bateau, rendez-vous avec celui-ci directement sur une case rivière adjacente. Aux tours suivants vous pourrez soit vous déplacer sur n'importe quelle case adjacente. Si vous terminez votre mouvement sur une case autre qu'une rivière, vous ne pourrez pas utiliser le bateau lors de votre prochain déplacement.
E	Ronces	Placer cette carte sur une case plaine ou forêt. Cette case est désormais infranchissable pour le reste de la partie. Les ronces sont indestructibles.
E	Feu de broussaille	Le premier joueur place le feu de broussaille sur la case plaine de son choix. Tous les objets destructibles se trouvant sur la même case que le feu sont immédiatement retirés du jeu. Tous les joueurs et les monstres se trouvant sur la même case que le feu sont immédiatement déplacés sur une case adjacente (dont ils subiront immédiatement les effets) par le joueur qui contrôle le feu. Au début du tour suivant le nouveau premier joueur pourra déplacer le feu d'une case et ainsi de suite. Finalement, le feu s'éteint s'il se retrouve sur une case rivière vide ou s'il ne peut être déplacé.
E	Bonne pêche	Tous les monstres se trouvant sur la rivière reçoivent un bonus de +1 de force

E	Bonne chasse	Tous les monstres se trouvant dans la forêt reçoivent un bonus de +1 de force
E	Sécheresse	Pour la durée de ce tour, toutes les cases de la rivière sont considéré comme faisant partie de la plaine.
E	Inondation	Pour la durée de ce tour, toute les cases de plaine sont considérer comme faisant partie de la rivière.
E	Blizzard en montagne	Tous les joueurs doivent immédiatement rouler une carte pour quitter la montagne vers la case qu'ils occupaient avant. Tous les monstres (en commençant par les plus fort) doivent fuir la montagne vers les cases libres ou occupées uniquement par des joueurs.
E	Sables mouvants	Le premier joueur place le sable mouvant sur une case de plaine de son choix. Tous les joueurs qui aboutissent sur cette case doivent immédiatement défausser toutes leurs cartes en main. La carte demeure jusqu'à la fin de la partie. Les sables mouvants sont indestructibles.
E	Dragon	Le premier joueur place le dragon sur la case montagne de son choix. Le dragon attaque immédiatement tous les joueurs qui se trouve sur cette case. Il place ensuite la carte dans la défausse du joueur suivant. Lorsque le joueur suivant aura cette carte dans sa main, il devra la jouer au début de son tour afin de déplacer le dragon sur une case adjacente mais jamais sur la mine ni un villages. Il place ensuite la carte dans la défausse du joueur suivant. Note: Le dragon ne peut être ignoré
E	Pont	Le premier joueur place le pont sur la rivière de façon à ce que celui-ci aboutisse sur une des 3 cases forêt du centre. La case pont compte pour une case de rivière mais sans les malus normalement associée à celle-ci. Le pont peut être détruit par le feu.
F2	Bébés dragons	Vous pouvez expulsé tous les joueurs se trouvant sur la même case que vous sur une case adjaçante de votre choix. Les joueurs subissent tous les effets de cette case.
F1	Mr Cave	Si écarté: creusez immédiatement un tunnel sur cette case.
F2	Mr Erni	Si écarté: creusez immédiatement un tunnel sur cette case.
F3	Miss Nicole	Si écarté: creusez immédiatement un tunnel sur cette case. *** Prétendante au trône
F2	Capitain Crunchet	+1 mouvement lorsque dans la rivière si utiliser pour se déplacer.
F2	Sherpa	+1 mouvement lorsque dans la montagne si utiliser pour se déplacer.

Nouvelles Règles

Terrain	Action	Effets
Village	Bienvenue	+ 1 carte lorsque vous rejoignez votre village.
Plaine	Fougue	Lorsque vous quittez un village, ignorer complètement la première case de plaine lorsque celle-ci est inoccupée.
Rivière	Passage à gué	Franchir la rivière prend désormais 2 tours. <ul style="list-style-type: none"> À votre arrivé sur une rivière, mettre le personnage sur le côté. Au tour suivant, relever le personnage. Au tour suivant, vous pouvez quitter la case. -1 en attaque et -1 en défense pour tous les joueurs (pas les monstres).
Forêt	Embuscade	+1 en attaque pour le joueur ayant atteint la case en premier. Placer un jeton vert sous votre personnage. (un seul par case)
Montagne	Promontoire	+1 en défense pour le joueur ayant atteint la case en premier. Placer un jeton noir sous votre personnage. (un seul par case)
Plaine, Forêt ou Montagne	Campement	+1 en défense si vous préférez demeurer sur une case qui n'est pas occupée par un autre joueur au lieu de partir. Placer un jeton noir sous votre personnage. (un seul par case)
Plaine, Forêt ou Montagne	Tunnel	Note: Le tunnel est construit par les joueurs. Tout joueur qui abouti sur un tunnel peut se rendre immédiatement sur un autre tunel s'il y en a.. Attention: un tunel est immédiatement détruit par le feu ou la rivière.
Plaine ou Forêt	Fort	À son tour, un joueur pourra investir la case vide (pas de monstre ni de joueur ni d'autres objets) qu'il occupe en y posant un jeton de sa couleur. Un joueur ne pourra avoir qu'un seul fort. À n'importe quels tours suivants, un joueur occupant son fort pourra ajouter un compagnon de sa main à son fort ou retirer un compagnon de son fort à sa défausse. Ce joueur pourra aussi y déposer ou y reprendre un trésor.
Fort	Droit de passage	Si un joueur désire occuper un fort adverse, il devra demander la permission à son propriétaire. Ce dernier pourra soit refusé l'accès soit exiger un droit de passage équivalent à un crâne.
Fort	Attaque d'un fort	Si un joueur désire attaquer un fort adverse, il devra combattre simultanément tous les compagnons se trouvant sur le fort. Si l'attaquant est victorieux, les compagnons du vaincu sont retirés du jeu ainsi que le jeton du fort. Si l'attaquant est vaincu, celui-ci retourne à son village en abandonnant ses trésors sur la case du fort.

