

Royaume magique

Nouvelles cartes

Type	Titre	Description
E	La guigne	<p>Le premier joueur place la guigne dans la défausse du joueur de son choix. Cette carte ne pourra être écartée ni être utilisé d'aucune autre façon que ce soit.</p> <p>Si le joueur à la guigne dans sa main alors qu'une égalité se produit alors il perd automatiquement.</p> <p>Le joueur qui a la guigne peut à tout moment se faire demander de montrer sa main pour vérifier que cette carte est ou pas dans sa main.</p> <p>Si le joueur à la guigne dans sa main et qu'il gagne contre un autre joueur alors il peut soit déposer la guigne dans la défausse de celui qui vient de perdre soit garder la guigne et retourner l'autre joueur à son village.</p>
E	La lèpre	<p>Le premier joueur place la carte dans la défausse du joueur de son choix.</p> <p>Une fois dans le main d'un joueur, la première action(*) de ce joueur pourra être de placée cette carte dans la défausse d'un autre joueur se trouvant sur la même case que lui.</p> <p>Cette carte ne peut être écartée ni être utilisé d'aucune autre façon que ce soit.</p> <p>Si le joueur meurt avec cette carte en main, celle-ci est retirée du jeu.</p> <p>(*) Le joueur n'aura pas déjà jouer une autre carte durant ce tour.</p>
E	La malédiction	<p>Le premier joueur place cette carte dans sa défausse.</p> <p>S'il meurt avec cette carte en main, il pourra la placer dans la défausse du joueur de son choix.</p> <p>Cette carte ne peut être écartée ni être utilisé d'aucune autre façon que ce soit.</p>
E	L'épidémie	<p>Le premier joueur place cette carte dans la défausse du joueur de son choix. Celui-ci doit immédiatement écartier un compagnon de sa main s'il en possède un.</p> <p>Le joueur qui aura l'épidémie dans sa main, il fera de même mais ne pourra redonner la carte au joueur qui lui a remise.</p> <p>Écartier l'épidémi si vous mourez avec cette carte en main.</p>
E	Palissade	<p>Le premier joueur place 3 palissades entre 2 hexagones. Attention, chacun des hexagones choisi ne sera ni la mine ni un village et ne sera pas déjà muni d'une palissade.</p>
E	Chevaux sauvages	<p>Le premier joueur place 2 chevaux sur les cases rivière de son choix. Chaque fois qu'un joueur abouti sur un cheval il pourra se déplacer avec celui-ci sur une autre case.</p> <p>Un cheval ne pourra jamais se déplacer sur la mine ou dans un village.</p>
E	Relais	<p>Placer cette carte sur une plaine.</p> <p>Si vous atteignez cette case muni d'un cheval vous pouvez en repartir immédiatement.</p>

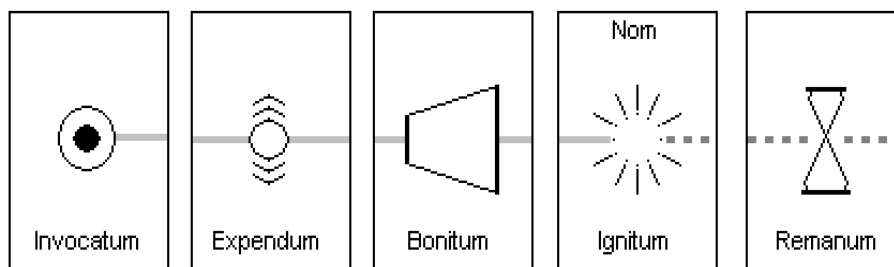
E	Brigands	<p>Le premier joueur dépose 6 jetons brigands sur 6 cases de son choix sans les regarder ni bloquer complètement l'accès à un village.</p> <p>Dès qu'un joueur muni d'un trésor arrive sur un des jetons, il retourne celui-ci et subit immédiatement l'attaque de brigands s'il y a lieu.</p> <p>Si le brigand gagne il est retiré du jeu ainsi que le trésor. Le joueur peut demeurer sur la case.</p> <p>Si le brigand perd, il va rejoindre la réserve du joueur.</p> <p>Les brigands sont de force variant entre 5 et 7.</p>
F	Le Pisteur	<p>Si vous jouez cette carte pour attaquer, vous pouvez attaquer les brigands même si vous n'avez pas de trésor avec vous.</p>

Niveau du joueur

- Niveau de base d'un joueur est de 1.
- Lorsqu'au village, le héros peut payer en cranes le niveau désiré.
- Exemple pour accéder au niveau 2 il paiera 2 cranes, 3 cranes pour le niveau 3.
- Il ne pourra acquérir plus d'un niveau à la fois. Accéder au niveau 3 coûtera donc 5 cranes et prendra 2 tours.
- Le paiement peut se faire avec n'importe quel monstre ou crane de la réserve. L'excédent sera remis au joueur.

Les cartes de magie

- Chaque fois qu'un joueur (autre que le précédent) se trompe en jouant, tous les autres joueurs pigent autant de carte de magie que le niveau de leur personnage.
- Si finalement le joueur ne s'était pas trompé alors c'est lui qui pige.
- Si un désaccord entre des joueurs devant piger survient alors ceux-ci ne pigent rien.
- Si un autre joueur commet une erreur et ce même si cette erreur est due en partie à l'erreur précédente, alors seulement les autres joueurs excluant ceux qui ont commis les erreurs pigent des cartes.



Note: **Expendium** et **Bonitium** peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

La magie

Avant d'exécuter une action ou lorsqu'il subit une attaque, un joueur pourra:

- Débuter un nouveau sortilège en commençant par un **Invocatum**.
- Poursuivre un sort déjà commencer en ajoutant une ou des cartes dans le bon ordre.
- Terminer un sort et écarter toutes les cartes utilisées sauf celle de son choix.
- Le joueur pourra ajouter autant de carte que son niveau
- Si un joueur passe alors il ne peut jouer de carte de magie. Dans ce cas un sort déjà entamé demeurera actif.
- Un sort ne pourra comporter plus de trois cartes pour chaque niveau du joueur.
- Par défaut, un sort est de force 1 et s'applique seulement sur la case occupée par le joueur.

Au moment de l'**Ignitum** le joueur annonce si le sort s'applique à lui-même ou aux autres se trouvant à porté. Dans tous les cas, seuls les joueurs, animaux et monstres pourront être affectés. Donc on ne pourra pas rendre la mine invisible par exemple...

Sort	Description
Annulus	Réduit la force de tous les sort lancer d'autant de point que la force du sort.
Attakus	Augmente la force de tout attaquant d'autant de point que la force du sort.
Defendus	Diminue la force de tout attaquant d'autant de point que la force du sort.
Depravus	Diminue la force des Compagnons de la force du sort.
Depressus	Diminue la valeur de l'argent de la force du sort.
Inflatus	Augmente la valeur de l'argent de la force du sort.
Invisibus	Vous êtes invisible pour tous être de force inférieur ou égale à la force du sort. Ne procure aucun avantage en attaque ou en défense si ce n'est que vous ne pouvez être attaqué par ceux qui ne vous voit pas.
Lambinus	Réduit le nombre de déplacement d'autant de point que la force du sort.
Narcissus	Augmente la force des Compagnons de la force du sort.
Obedius	Permet de commander à tout être de force inférieur ou égale à la force du sort. Les joueurs obédians devront se déplacer ou jouer les cartes que vous leur ordonnerez (Il devront vous montrer leurs cartes). Par contre ceux-ci garderont la maîtrise de leurs cartes de sortilège. Ils pourront par exemple lancer un Annulus pour tenter de neutraliser votre sort.
Rapidus	Augmente le nombre de déplacement d'autant de point que la force du sort.
Magicus	Consulter la pige et tirer une carte de magie de votre choix. Brasser la pile après.

Hiver sur la vallée

On pourrait mettre certain événement sur des cartes hexagonales à l'endos blanc. On aurait ainsi une vallée comme en hiver. Chaque fois qu'un joueur arrive sur une case, il découvrirait le contenu de celle-ci.

Force du joueur

Lorsqu'un joueur tu un monstre il pourrait augmenter sa force en n'ajoutant pas celui-ci à sa réserve.
L'ogre ou le troll permettrait d'augmenter la force du joueur à 2.
Le troll permettrait d'augmenter la force du joueur à 3.

