

Cartes



RESUME DE LA MISE EN PLACE DE LA PARTIE

A 2 joueurs, 14 Romains
 A 3 joueurs, 13 Romains (-1)
 A 4 joueurs, 12 Romains (-2)
 A 5 joueurs, 11 Romains (-3)

1^{er} joueur : 1 Or
 2^{ème} joueur : 1 Pain
 3^{ème} joueur : 1 Anneau
 4^{ème} joueur : 1 Elixir
 5^{ème} joueur : 1 Or + 1 Pain

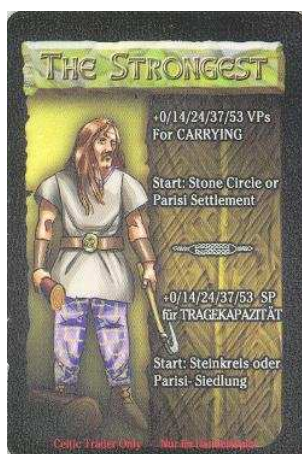


ROLE – THE FASTEST – LE RAPIDE

Mouvement : +0/14/24/37/53 PV.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Belgae

Uniquement dans le jeu Celtic Trader

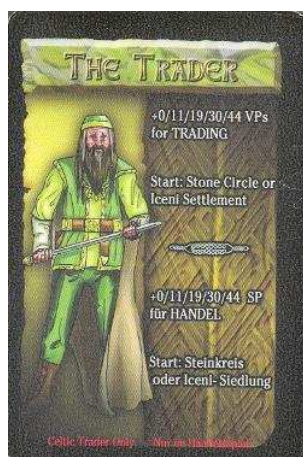


ROLE – THE STRONGEST – LE FORT

Charge : +0/14/24/37/53 PV.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Parisi.

Uniquement dans le jeu Celtic Trader

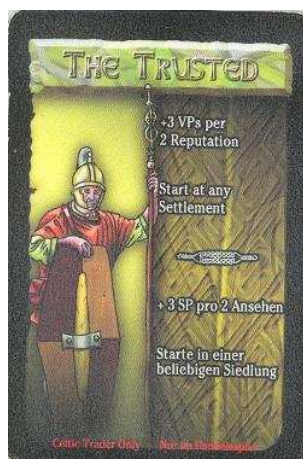


ROLE – THE TRADER – LE COMMERCANT

Commerce : +0/11/19/30/44 PV.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Iceni.

Uniquement dans le jeu Celtic Trader

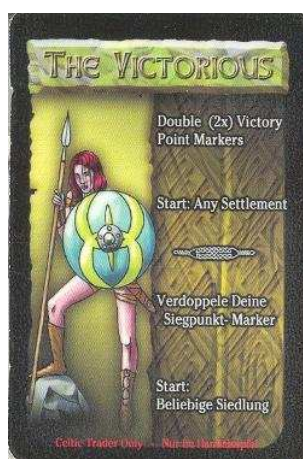


ROLE – THE TRUSTED – LE CONFIANT

+ 3PV pour 2PR.

Démarre de n'importe quel bastion.

Uniquement dans le jeu Celtic Trader



ROLE - THE VICTORIOUS – LE VICTORIEUX

Double ses marqueurs de PV.

Démarre de n'importe quel bastion.

Uniquement dans le jeu Celtic Trader.



ROLE - THE WISEST – LE SAGE

+0/4/11/21/34 PV pour chaque capacité.

Démarre du Cercle de Pierres.

Uniquement dans le jeu Celtic Trader.



DESTINEE - THE ACOLYTE – L'ACOLYTE

Chaque bastion celtique 8PV.

Chaque tuile enchantée 4PV.

Démarre du Cercle de Pierres.

Chaque quête non terminée -2PV.

Uniquement avec les règles avancées du jeu Celtic Quest.



DESTINEE - THE DEVOUT – LE DEVOT

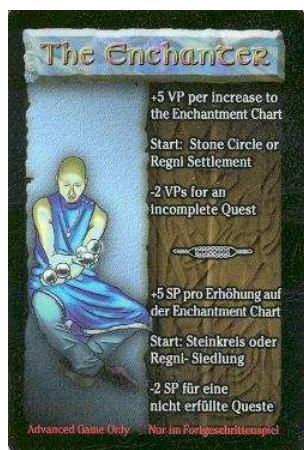
Partie à 2 ou 3 joueurs : +10PV par quête.

Partie à 4 ou 5 joueurs : +15PV par quête.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Cantii.

Chaque quête non terminée -2PV.

Uniquement avec les règles avancées du jeu Celtic Quest.



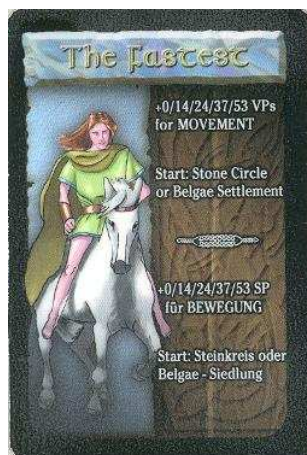
DESTINEE - THE ENCHANTER – L'ENCHANTEUR

+5PV par incrément dans le diagramme de sortilège.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Regni.

Chaque quête non terminée -2PV.

Uniquement avec les règles avancées du jeu Celtic Quest.



DESTINEE – THE FASTEST – LE RAPIDE

Mouvement : +0/14/24/37/53 PV.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Belgae

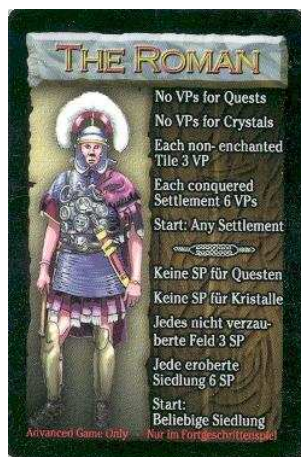


DESTINEE - THE LUCKIEST – LE VEINARD

A la fin de la partie, piochez 6/6/5/4 cartes de destinée (à 2/3/4/5 joueurs) et choisissez l'une d'elles. Gagnez également 10/10/8/6PV.

Démarre du Cercle de Pierres ou de n'importe quel bastion.

Uniquement avec les règles avancées du jeu Celtic Quest.



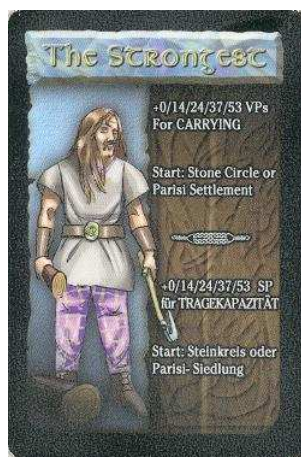
DESTINEE - THE ROMAN – LE ROMAIN

Aucun PV pour les quêtes.
Aucun PV pour les cristaux.

Chaque tuile non enchantée 3PV.
Chaque tuile conquise 6PV.

Démarre de n'importe quel bastion.

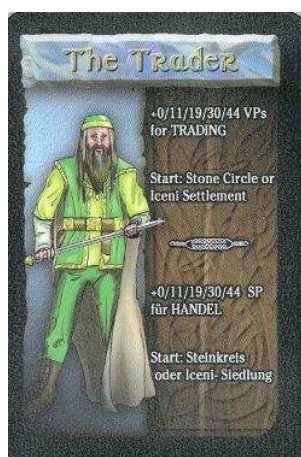
Uniquement avec les règles avancées du jeu Celtic Quest.



DESTINEE – THE STRONGEST – LE FORT

Charge : +0/14/24/37/53 PV.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Parisi.



DESTINEE – THE TRADER – LE COMMERCANT

Commerce : +0/11/19/30/44 PV.

Démarre du Cercle de Pierres ou du bastion Icení.



DESTINEE – THE TRUSTED – LE CONFIANT

+ 3PV pour 2PR.

Démarre de n'importe quel bastion.



DESTINEE - THE VICTORIOUS – LE VICTORIEUX

Double ses marqueurs de PV mais pas ceux issus des quêtes ou des cristaux.

Démarre de n'importe quel bastion.



DESTINEE - THE WISEST – LE SAGE

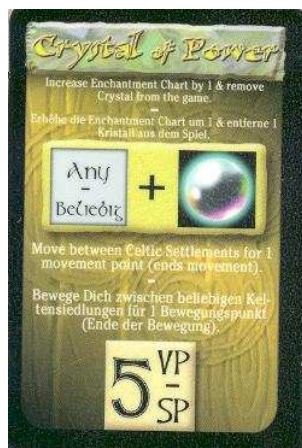
+0/4/11/21/34 PV pour chaque capacité.

+1PV par quête.

+1PV par cristal.

Démarre du Cercle de Pierres.

Chaque quête non terminée -2PV.

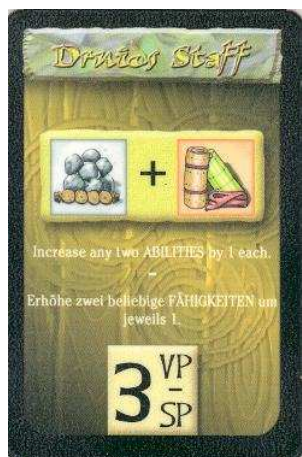


QUETE – CRYSTAL OF POWER – CRISTAL DE PUISSANCE

Avancer de 1 sur le diagramme de sortilège, le cristal est retiré de la partie.

1 ressource quelconque + 1 cristal.

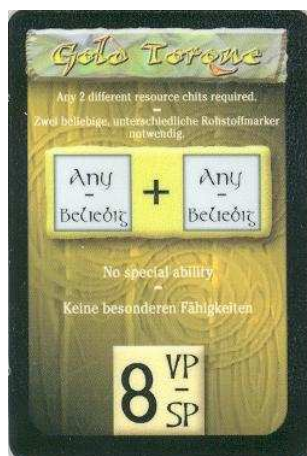
Effet : Vous pouvez vous déplacer entre 2 bastions celtiques pour 1 point de mouvement (cela termine le mouvement).



QUETE – DRUID STAFF – BATON DE DRUIDE

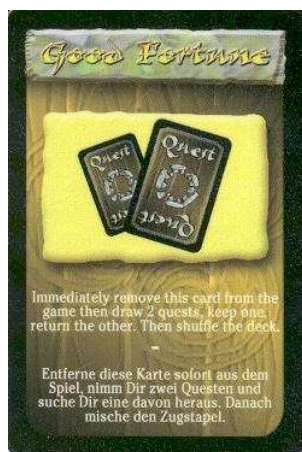
1 minerai + 1 tissu.

Effet : Vous améliorez 2 capacités d'un niveau chacune.



QUETE – GOLD TORQUE – COUPLE D'OR

2 ressources quelconques mais différentes



QUETE – GOOD FORTUNE – BONNE FORTUNE

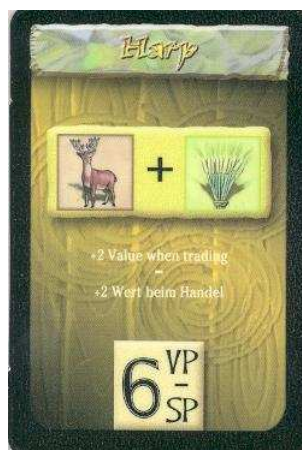
2 exemplaires

Retirez immédiatement cette quête de la partie et piochez 2 nouvelles quêtes. Conservez celle de votre choix et rendez l'autre. Re-mélangez la pioche des quêtes.



QUETE – GOOD FORTUNE – BONNE FORTUNE

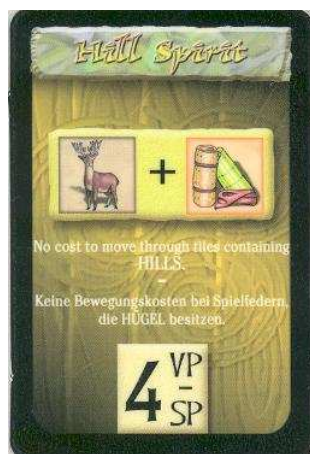
Retirez immédiatement cette quête de la partie et allez chercher dans la pioche des quêtes 1 nouvelle quête de votre choix. Re-mélangez la pioche des quêtes.



QUETE – HARP – HARPE

1 cerf + 1 blé.

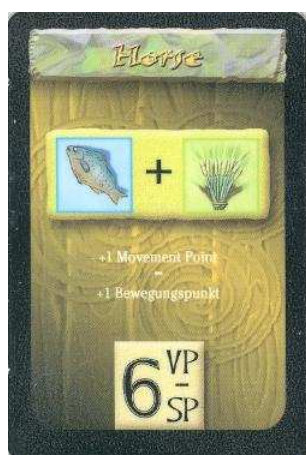
Effet : Vous améliorez de +2 PR votre valeur de commerce.



QUETE – HILL SPIRIT – ESPRIT DES COLLINES

1 cerf + 1 tissu.

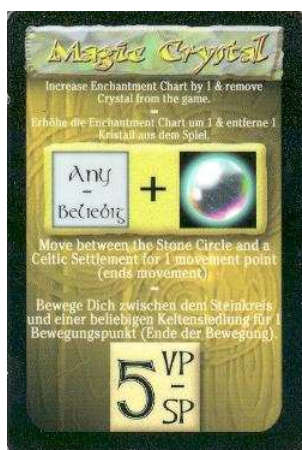
Effet : Vous vous déplacer gratuitement à travers les tuiles de collines (HILLS).



QUETE – HORSE – CHEVAL

1 poisson + 1 blé.

Effet : Vous avez 1 point de mouvement supplémentaire.

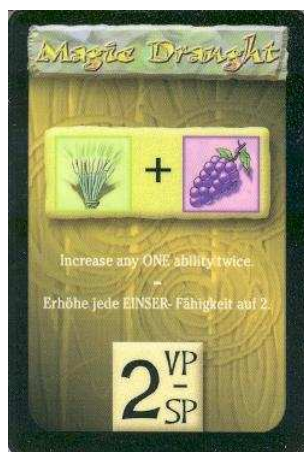


QUETE – MAGIC CRYSTAL – CRISTAL MAGIQUE

Avancer de 1 sur le diagramme de sortilège, le cristal est retiré de la partie.

1 ressource quelconque + 1 cristal.

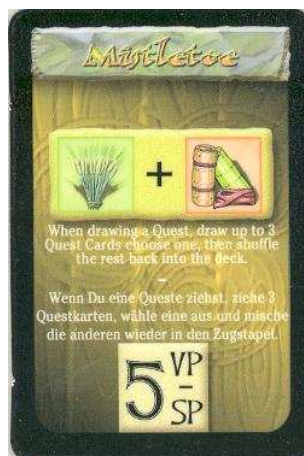
Effet : Vous pouvez vous déplacer entre le cercle de Pierres et 1 bastion celtique pour 1 point de mouvement (cela termine le mouvement).



QUETE – MAGIC DRAUGHT – EBAUCHE MAGIQUE

1 blé + 1 raisin.

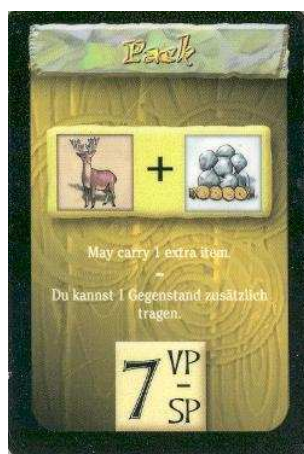
Effet : Vous améliorez 1 capacité de 2 niveaux.



QUETE – MISTLETOE – GUI

1 blé + 1 tissu.

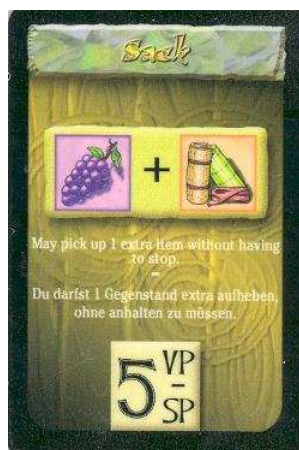
Effet : Quand vous devez piocher 1 quête, piochez 3 nouvelles quêtes. Conservez celle de votre choix et rendez les autres. Remélangez la pioche des quêtes.



QUETE – PACK – PAQUET

1 cerf + 1 minéral.

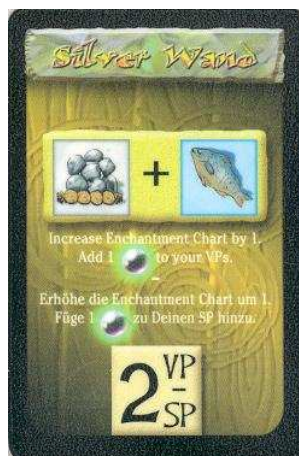
Effet : Vous pouvez transporter 1 article supplémentaire.



QUETE – SACK – SAC

1 raisin + 1 tissu.

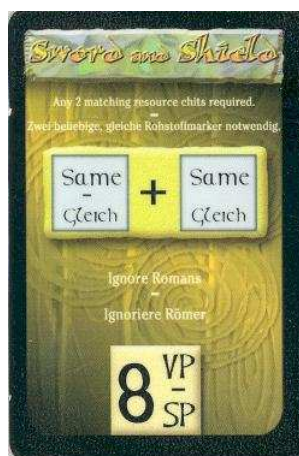
Effet : Vous pouvez récupérer 1 article supplémentaire sans être obligé de vous arrêter.



QUETE – SILVER WAND – BAGUETTE MAGIQUE ARGENTEE

1 minerai + 1 poisson.

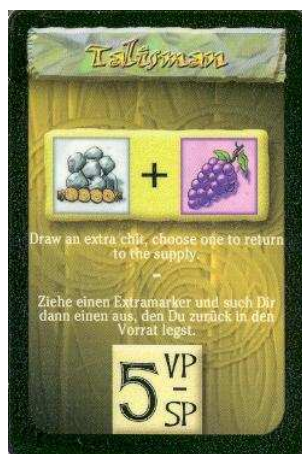
Effet : Avancer de 1 sur le diagramme de sortilège. Vous ajoutez 1  à vos PV.



QUETE – SWORD AND SHIELD – EPEE ET BOUCLIER

2 ressources quelconques identiques.

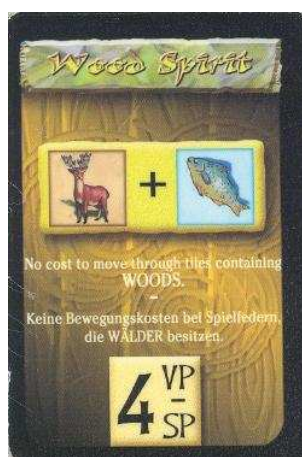
Effet : Vous ignorez les Romains.



QUETE – TALISMAN – TALISMAN

1 minerais + 1 raisin.

Effet : Pendant la phase de pioche des jetons, vous piochez 1 jeton supplémentaire et remettez celui de votre choix dans le sac.



QUETE – WOOD SPIRIT – ESPRIT DU BOIS

1 cerf + 1 poisson.

Effet : Vous vous déplacer gratuitement à travers les tuiles de bois (WOOD).