Arcane Duel

- Arcane Duel v1
- Arcane Arena (Arcane Duel v2)
- Cartes Divinités Aria (WIP)

Arcane Duel v1

Composants

- 16 cartes magiques (chaque carte représente un sort ou un effet magique unique)
- 1 dé par joueur (pour suivre les points de vie)
- Carte de référence avec les combinaisons spéciales

Objectif

Soyez le dernier sorcier debout à chaque manche en éliminant vos adversaires avec des sorts d'attaque, de défense et de soutien. Le premier joueur à remporter **3 manches** (rounds) est couronné sorcier ultime et remporte la partie.

Mise en place

1. Mélangez les 16 cartes magiques et distribuez 2 cartes à chaque joueur.
2. Placez les cartes restantes dans une pile de tirage au centre de la table.
3. Donnez à chaque joueur un dé de santé, qu’ils placeront sur la valeur **9**.
4. Choisissez un joueur au hasard pour commencer.

Types de cartes

Chaque carte appartient à l'une des trois catégories : **Attaque**, **Défense** ou **Soutien**.

- **Cartes d'attaque** : Jouées pendant le tour d’un joueur pour infliger des dégâts ou appliquer des effets négatifs à ses adversaires.
- **Cartes de défense** : Jouées uniquement lorsqu'un joueur est attaqué, pour bloquer, rediriger ou renvoyer l'attaque.

- **Cartes de soutien** : Fournissent des effets bénéfiques, comme la guérison ou le tirage de cartes supplémentaires, et peuvent être jouées pendant le tour d'un joueur.

Liste des cartes

Cartes d'attaque (6 cartes)

- **(1) Boule de feu** - Inflige 1 dégât à un adversaire.
- **(2) Explosion** - Inflige 2 points de dégâts, mais subit 1 point de dégâts en retour.
- **(3) Nuage de poison** - La cible perd 1 point de vie à la fin de son prochain tour.
- **(4) Éclair** - Inflige 1 point de dégâts à tous les joueurs.
- **(5) Malédiction** - Inflige 2 point de dégâts en défaussant une carte
- **(6) Main des ombres** - Subir 1 dégât et voler une carte au joueur de son choix.

Cartes de défense (5 cartes)

- **(7) Bouclier** - Bloque 1 point de dégâts.
- **(8) Déviation** - Dévie l'attaque vers un autre joueur au choix.
- **(9) Miroir** - Partagez les dégâts avec l'attaquant. La majorité pour vous
- **(10) Barrière d'arcane** - Bloque 2 points de dégâts en défaussant une carte
- **(11) Épines** - L'attaquant subit 1 dégât s'il vous attaque.

Cartes de soutien (5 cartes)

- **(12) Lumière de guérison** - Vous rend 1 point de vie.
- **(13) Concentration de mana** - Tirez 1 carte supplémentaire de la pioche.
- **(14) Voile d'ombre** - Empêche la prochaine attaque contre vous pendant un tour
- **(15) Absorption** - Récupérer la dernière carte défaussée.
- **(16) Contrôle de l'esprit** - L'adversaire à se défausser d'une carte de son choix

---

Gameplay – Phases du tour

Chaque tour se déroule en plusieurs phases :

1. **Phase de tirage ou d'action**
   - **Tirage**
     - Au début de son tour, le joueur peut piocher **1 carte** de la pioche, **dans la limite de 3 cartes maximum en main**.
   - **Action**
     - Si le joueur n'a pas pioché, il peut jouer une carte **Attaque** ou **Soutien**, ou réaliser une **Combinaison spéciale** (expliquée ci-dessous).
     - Les cartes **Défense** ne sont jouées que lorsque le joueur est attaqué (expliqué ci-dessous)
2. **Phase de défausse**
   - À la fin de son tour, le joueur peut, s'il le souhaite, **se défausser d'une carte de sa main** pour la remplacer par une nouvelle carte au prochain tour.
   - Le joueur doit finir son tour avec un maximum de **3 cartes en main**.
3. **Effets de fin de tour**
   - Appliquez tout effet persistant, tel que les dégâts infligés par le *Nuage de poison*.

Cartes Défense

Lorsqu'il est attaqué, un joueur peut jouer une seule carte Défense pour bloquer, refléter ou réduire les dégâts. Les cartes de défense ne sont pas jouées pendant le tour du joueur, mais seulement en réaction à une attaque.

Combinaisons Spéciales

Deux cartes peuvent être combinées pour déclencher des effets spéciaux. Chaque joueur ne peut jouer qu'un **combo par tour**. Voici les combinaisons disponibles :

1. **Explosion des flammes**
   - **Cartes** : *Boule de feu + Explosion*
   - **Effet** : Infligez 3 points de dégâts à un adversaire.
2. **Voile électrique**
   - **Cartes** : *Éclair + Miroir*
   - **Effet** : Infligez 2 dégâts à tout adversaire qui vous attaque à son tour et 1 dégât à son voisin de droite
3. **Armure gelée**
   - **Cartes** : *Bouclier + Barrière d'arcane*'
   - **Effet** : Bloque jusqu'à 3 points de dégâts de la prochaine attaque.

4. **Piège arcanique**
   - **Cartes** : *Malédiction + Épines*
   - **Effet** : Le prochain adversaire qui vous attaque se défausse d'une carte et subit 2 points de dégâts. Dure un tour
5. **Invocation de tombe**
   - **Cartes** : *Absorption + Main des ombres*
   - **Effet** : Récupérez une carte de votre choix dans la pile de défausse.
6. **Regain vital**
   - **Cartes** : *Absorption + Lumière de guérison*
   - **Effet** : Restaurez 3 points de vie.
7. **Mana des ombres**
   - **Cartes** : *Concentration de mana + Main des ombres*
   - **Effet** : Tirez une carte supplémentaire de la pioche et volez une carte au joueur de votre choix.
8. **Réaction en chaîne**
   - **Cartes** : *Éclair + Boule de feu*
   - **Effet** : Inflige 2 points de dégâts à deux adversaires différents.
9. **Bénédiction Empoisonnée**
   - **Cartes** : *Nuage de poison + Lumière de guérison*
   - **Effet** : Ciblez un adversaire pour qu'il perde 1 point de vie à la fin de son prochain tour, et récupérez 2 points de vie.
10. **Invocation Spectrale**
    - **Cartes** : *Voile d'ombre + Déviation*
    - **Effet** : Échangez votre main avec le joueur de votre choix

---

Gagner une manche

- Un joueur est éliminé s'il perd tous ses points de vie.
- Le dernier sorcier encore debout à la fin d'une manche gagne cette manche.
- Après chaque manche, tous les joueurs remettent leur dé sur 5 points de vie et mélangent les cartes pour un nouveau tour.

Gagner la partie

Le premier joueur à gagner **3 manches** remporte la partie et est déclaré **sorcier ultime**.

Règles supplémentaires

1. **Remaniement de la pioche** : Si la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.
2. **Pas d'action** : Si un joueur ne souhaite pas jouer de carte d'attaque ou de soutien, il peut choisir de se défausser d’une carte de sa main.
3. **Limite de combo** : Les joueurs ne peuvent jouer qu'un seul combo par tour.

Arcane Arena (Arcane Duel v2)

Composants

- 16 cartes magiques (détaillées ci-dessous)
- 1 dé par joueur (pour suivre les points de vie)
- Cartes de référence des combinaisons

Objectif

Soyez le dernier sorcier debout à chaque manche en éliminant vos adversaires avec des sorts d'attaque, de défense et de soutien. Le premier joueur à remporter 3 manches est couronné sorcier ultime.

Mise en place

1. Mélangez les 16 cartes magiques et distribuez 2 cartes à chaque joueur
2. Placez les cartes restantes dans une pile de tirage au centre
3. Chaque joueur place son dé de santé sur 9 points de vie
4. Choisissez un premier joueur au hasard

Types de cartes

Cartes de base (9 cartes)

- 4× Boule de feu (Attaque) : Inflige 1 dégât
- 2× Bouclier (Défense) : Bloque 1 dégât
- 3× Lumière de guérison (Soutien) : Rend 1 point de vie

Cartes uniques (7 cartes)

1. Explosion (Attaque) : 2 dégâts, subissez 1 dégât
2. Éclair (Attaque) : 1 dégât à tous les adversaires
3. Miroir (Défense) : Renvoie les dégâts
4. Barrière d'arcane (Défense) : Bloque 2 dégâts
5. Main des ombres (Soutien) : Volez une carte au joueur de votre choix
6. Voile d'ombre (Soutien) : Immunité pour un tour
7. Concentration de mana (Soutien) : Piochez 1 carte

Combinaisons spéciales

1. **Explosion des flammes**
   - Cartes : Boule de feu + Explosion
   - Effet : 3 dégâts à un adversaire
2. **Forteresse magique**
   - Cartes : Bouclier + Barrière d'arcane
   - Effet : Bloque tous les dégâts ce tour-ci et gagnez 1 point de vie
3. **Contre-sort suprême**
   - Cartes : Miroir + Voile d'ombre
   - Effet : Renvoie l'attaque +1 et réduit les dégâts reçus de 1 jusqu'à votre tour
4. **Profanation**
   - Cartes : Main des ombres + Concentration de mana
   - Effet : Récupérez la carte de votre choix dans la défausse
5. **Régénération mystique**
   - Cartes : Lumière de guérison × 2
   - Effet : Récupérez 3 points de vie

Phases du tour

1. **Phase d'action** (choisir une seule option) :
   - Piocher une carte
   - Jouer une carte
   - Réaliser une combinaison spéciale
2. **Phase de défausse** :
   - Possibilité de défausser une carte pour en piocher une nouvelle
   - Maximum 3 cartes en main à la fin du tour

Règles de défense

- Les cartes "Défense" ne peuvent être jouées qu'en réaction à une attaque

- Un seul effet défensif peut être utilisé par attaque

Récompense de combo

Après avoir joué un combo, choisissez un des bonus suivants :

- Piocher une carte
- OU gagner 1 point de vie

Épuisement des cartes

1. Quand la pioche est vide, retirez 2 cartes au hasard de la défausse
   - Règle optionnelle : révéler les cartes retirées
2. Mélangez les cartes restantes pour former une nouvelle pioche
3. Répétez ce processus chaque fois que la pioche est épuisée

Fin de partie

- Un joueur est éliminé quand ses points de vie atteignent 0
- Le dernier joueur en vie remporte la manche
- Le premier à gagner 3 manches remporte la partie

Règles supplémentaires

- Les combos peuvent être joués même si vous dépassez la limite de main de 3 cartes
- Si vous commencez votre tour avec 3 cartes, vous ne pouvez pas piocher
- Les cartes défensives ne comptent pas comme l'action du tour

Cartes Divinités Aria (WIP)

Noms des cartes et des pouvoirs

Cartes de base (9 cartes)

1. **3× Mensonge de Gobie (Attaque)** : Inflige 1 dégât, peut ignorer une défense si l’adversaire n’a pas d'alliance avec la Guilde des Poissonniers (inspiré par le dieu Gobie).
2. **3× Bouclier de l'Exilé (Défense)** : Bloque 1 dégât (référence au Dieu Exilé et à sa capacité de protection malgré sa déchéance).
3. **3× Bénédiction d'Ina (Soutien)** : Rend 1 point de vie (tiré des capacités curatives de la déesse Ina).

Cartes uniques (7 cartes)

1. **Fureur de Qalil (Attaque)** : 2 dégâts, subissez 1 dégât (référence aux sacrifices violents de Qalil).
2. **Souffle d'Enlil (Attaque)** : 1 dégât à tous les adversaires (en hommage au dieu des vents et de la brume, Enlil).
3. **Miroir de la Magie Invisible (Défense)** : Renvoie les dégâts (inspiré par le Dieu invisible de la magie).
4. **Protection des Profondeurs (Défense)** : Bloque 2 dégâts (influence de Dagan, dieu de la mer, protecteur capricieux).
5. **Main du Poisson (Attaque)** : Volez une carte au joueur de votre choix (reflète le côté voleur et trompeur de Gobie).
6. **Voile de la Brume (Soutien)** : Immunité pour un tour (référence au dieu Enlil et à son pouvoir de se dissimuler dans la brume).
7. **Concentration des Arcanes (Soutien)** : Piochez 1 carte (pouvoir lié au Dieu invisible et à la sagesse magique).

Combinaisons spéciales

1. **Colère de la Mer**
   - Cartes : Fureur de Qalil + Protection des Profondeurs
   - Effet : 3 dégâts à un adversaire, inflige 1 dégât à vous-même (tiré de la fureur destructrice de Qalil et de la mer tempétueuse de Dagan).
2. **Forteresse des Vents**
   - Cartes : Bouclier de l'Exilé + Souffle d'Enlil
   - Effet : Bloque tous les dégâts ce tour-ci et gagnez 1 point de vie (référence à la force du Dieu Exilé et au vent protecteur d'Enlil).

3. **Ruse du Poisson**
    - Cartes : Main du Poisson + Miroir de la Magie Invisible
    - Effet : Volez une carte et renvoyez une attaque (reflète la duplicité de Gobie et la magie trompeuse du Dieu invisible).
4. **Régénération Divine**
    - Cartes : Bénédiction d'Ina × 2
    - Effet : Récupérez 3 points de vie (inspiré des pouvoirs curatifs de la déesse Ina).