



# EPIC SPELL WARS



# BASTON DE SORCIERS

## AU DONJON DU POULPE SANGUINAIRE



## VOICI UN TEXTE PRÉSENTANT L'UNIVERS DU JEU.

Si vous souhaitez

IGNORER LE RÉCAP

rendez-vous page 3.

Ce matin, je me suis fait arracher la tête par une créature ayant la forme d'une paire de testicules géants. T'as bien lu... une énorme paire de couilles. Gigantesques et bien rondes, avec des tentacules qui claquaient comme des fouets, couvertes de veines apparentes et de poils crépus. Il est étrange de constater à quel point certains détails peuvent se figer dans ton esprit quelques secondes avant ta mort.

Je me suis mis à rire, mon sang giclant de ma bouche alors que je m'étouffais. Quelle drôle de façon de mourir... Il fut un temps où j'étais fermier. Je cultivais mes terres avant que tonton Andy ne débarque. Désormais, je ne m'occupe plus de ma ferme. Comment le pourrais-je ? Je suis infiniment et cruellement génial ! Tonton Andy veut me voir combattre, alors je me bats !

*J'envoie des volées d'éclairs mortelles. Je baigne dans l'odeur de l'ozone brûlant lorsque j'envoie une gigantesque boule d'énergie transformer la tête de mon misérable adversaire en point d'exclamation visqueux ! Tchao espèce de nase, que ton court moment hors de ce monde te permette de te refaire une santé avant d'être renvoyé dans cet enfer épique où l'on se bat, tue et meurt sans cesse dans une boucle infinie à t'en faire perdre la tête... dans tous les sens du terme !*

J'vais pas te mentir, cette baston de sorciers sans fin est un cauchemar permanent qui n'empêche pourtant pas ce monde de tourner, hors de tout contrôle et de plus en plus éloigné de toute forme sensée de réalité. Et lorsque tu penses enfin que ce bordel ne peut pas devenir plus insupportablement étrange, un nouveau type de sorts fait son apparition. Oui, un nouveau cadeau encore plus tordu de tonton Andy s'ajoute à notre arsenal destructeur. À toi, le guerrier qui pense avoir tout vu et qui s'est lassé d'éparpiller ses adversaires par petits bouts aux quatre coins du monde, voici :

## LES CRÉATURES !

Eh ouais ! Tu peux désormais invoquer des putains de monstres qui vont buter les autres à ta place ! Même plus besoin de faire le sale boulot, tu peux invoquer ces saloperies de créatures qui viennent tout droit... merde, directement de l'enfer, mon pote ! Mais évidemment, ça veut aussi dire que tu peux très bien te les prendre dans la tronche.

Ah ! Tant de puissance, cette sensation grisante de maîtriser le feu et la foudre, ce sentiment divin quand tu réalises que tu n'es plus soumis à aucune règle... Tu te fous de tout, tu peux invoquer un putain de Bousier géant de l'enfer et noyer tes adversaires sous une avalanche de merde, ou envoyer une énorme météorite raser la moitié d'un village en un clin d'œil. Je n'étais pas puissant. **J'ÉTAIS la puissance.** Et j'emmerdais tous ceux qui ne pensaient pas comme moi. J'étais au top. Rien ne pouvait m'arrêter. Et pendant près de 200 ans, rien ne l'a fait...

C'était le bon vieux temps, mais moi aussi j'me fais vieux. Évidemment, je ne vais pas redevenir le pauvre fermier que j'ai pu être, je suis un méga sorcier qui déchire ! Mais je sens que ce n'est plus comme avant, la vieillesse est un naufrage. Et on commence à distinguer le poids de l'éternité dans mon regard.

Je suis mort 1 000 fois. Sans doute encore plus. J'ai perdu le compte. Et chaque fois que je reviens, c'est encore plus dégueulassement épique que la précédente. C'est au moins l'impression que ça me donne. Chaque fois que la foudre me grille la cervelle ou qu'une saloperie de sort me démembre, alors que je me vide lentement de mon sang, je vois toujours la même image. Invariablement, j'entends l'autre sorcier brailler qu'il est un « PUTAIN DE SUPER VAINQUEUR ». Et je meurs, je ferme les yeux en revoyant cette image de ma fille telle qu'elle était la dernière fois que je l'ai vue, une jolie petite gamine. Je prie alors pour que ce cauchemar s'arrête, que je meure une bonne fois pour toutes.

## MAIS ÇA N'ARRIVE JAMAIS.

Toutefois, il y a une lueur d'espoir. J'ai entendu dire que notre brave Andy avait peut-être commis une erreur, si tant est que les dieux puissent en commettre. On peut maintenant invoquer des créatures d'on ne sait où.

Puisque tonton Andy existe bel et bien, il y a peut-être une infime chance que j'arrive à invoquer la Grande Faucheuse en personne et qu'elle me permette, d'une manière ou d'une autre, de quitter enfin cet enfer...

**ET MAINTENANT... LES RÈGLES !**



# Préparer son sort

Chaque sort peut contenir jusqu'à 3 de ces **Composants** différents. Un sort ne peut pas contenir plus d'un **Composant** de chaque type (**Source, Qualité et Destination**). Voici des exemples de sorts corrects :



Source + Qualité



Qualité + Destination



Source (seule)



Qualité (seule)



Destination (seule)



Source + Destination



Source + Qualité + Destination

Vous avez remarqué la bannière rouge ? Un sort complet à 3 **Composants** aura toujours une bannière complète avec un début, un milieu et une fin. La **Source** est toujours la carte la plus à gauche de votre sort, la **Qualité** se trouve toujours au milieu et la **Destination** est toujours la carte la plus à droite d'un sort.

Voici des exemples de sorts incorrects :



Qualité + Destination + Destination



Source + Qualité + Qualité

Si un joueur révèle un sort incorrect, il doit en retirer des cartes jusqu'à ce que le sort devienne correct. Placez les cartes retirées dans la défausse. Notez qu'un joueur ne peut jamais jouer plus de 3 **Composants**. Lorsque cela arrive, le joueur concerné doit reprendre en main les cartes en excès avant d'annoncer la taille de son sort.



Source + Source

# Placer son sort

Chaque joueur doit placer tous les **Composants** de son sort face cachée dans la zone de jeu devant lui. Vous pouvez empiler vos cartes, les étaler ou même les cacher sous votre main si vous souhaitez masquer le nombre de **Composants** que vous jouez. Les joueurs adverses n'ont pas le droit de toucher vos cartes pour essayer de deviner. Une fois que tous les joueurs ont placé leurs sorts, la zone de jeu pourrait ressembler à ça :



## Ordre du tour

Lorsque tous les joueurs ont fini de placer leurs cartes sur la table, déterminez l'ordre de résolution des sorts. À ce stade, chaque joueur doit indiquer le nombre de **Composants** de son sort : 1, 2 ou 3.

Les joueurs qui ont joué 1 **Composant** de sort jouent avant ceux qui en ont joué 2 ou 3. Les joueurs qui ont joué 2 **Composants** de sort jouent avant ceux qui en ont joué 3.

Si 2 joueurs ou plus ont joué le même nombre de **Composants**, ils sont départagés par leurs **numéros d'Initiative**. Votre **numéro d'initiative** est indiqué dans le symbole enflammé au bout de la bannière rouge sur votre carte **Destination**. Vous pouvez jeter un coup d'œil à votre carte **Destination** pour le vérifier mais ne révélez pas encore la carte. Un joueur qui n'a pas joué de carte **Destination** ou qui a une carte **Magie féroce** dans son emplacement **Destination** a une initiative de 0. (Les cartes **Magie féroce** seront détaillées plus tard.)

Le joueur dont le **numéro d'Initiative** est le plus élevé joue en premier. En cas d'égalité pour l'Initiative, les joueurs concernés lancent un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé joue avant le ou les autres.

**Exemple :** Lors d'une partie à 4 joueurs, 3 joueurs annoncent avoir préparé un sort à 3 **Composants**, tandis que le dernier n'en a joué que 2. Le joueur avec 2 **Composants** est le premier à lancer son sort. Lorsque ce dernier est complètement résolu, les 3 autres joueurs annoncent leurs **numéros d'Initiative**. Par exemple : 17, 14 et 14. Le joueur dont l'Initiative



est de 17 résout son sort avant les autres joueurs à 3 **Composants**, car il a l'Initiative la plus élevée. Lorsque le sort de ce joueur est complètement résolu, les 2 joueurs dont l'Initiative est de 14 lancent chacun 1 dé pour départager l'égalité. Celui qui obtient le résultat le plus élevé résout son sort avant l'autre.

**Remarque :** Si le nombre de **Composants** de votre sort change avant votre tour (par exemple à la suite d'un sort lancé par un autre joueur), votre place dans l'ordre du tour changera.

## Révéler son sort

Lorsque c'est à vous de jouer, révélez les **Composants** de votre sort. Avec votre plus impressionnante voix de Sorcier épique, lisez le nom de votre sort de manière théâtrale dans l'ordre : **Source, Qualité, Destination**. Si vous ne parvenez pas à lire le nom complet de votre sort correctement avant de le lancer, les autres joueurs peuvent décider de la pénalité qui leur semblera appropriée.

S'il manque l'un des éléments suivants à votre sort :

**Il manque la Source :** utilisez le nom de votre **carte Sorcier** ou votre propre nom.

**Il manque la Qualité :** vous n'avez pas besoin de la remplacer, mais n'hésitez pas à inventer quelque chose d'épique si vous le souhaitez.

**Il manque la Destination :** utilisez n'importe quel mot magique, comme « sortilège », « conjuration » ou « invocation ».

## Résoudre son sort

Résolvez les effets des cartes de votre sort dans l'ordre de lecture :

**1 Source      2 Qualité      3 Destination**

Si l'un de vos **Composants** fait apparaître un nouveau **Composant** dans votre sort alors que vous êtes en train de le résoudre, résolvez d'abord complètement le **Composant** en cours avant de résoudre celui qui vient d'apparaître, même s'il est d'un type déjà résolu.

**Exemple :** Votre **Qualité** fait apparaître une nouvelle **Source** dans votre sort. Bien que vous ayez déjà résolu votre **Source**, résolvez cette nouvelle **Source** avant de résoudre votre **Destination**. Si le nombre de **Composants** de votre sort change avant votre tour, votre place dans l'ordre du tour change aussi.

## Glyphes magiques

Chaque **Composant** de sort est lié à un type de magie, représenté par un mot et un **Glyphe** sur la carte.

Les 5 types de magie présents sont :

ARCANE



Une magie de haute volée qui écrase vos adversaires tout en vous faisant gagner des Trésors.

TÉNÉBRES



Risque votre propre existence pour précipiter vos adversaires vers une mort indigne.

ÉLÉMENTAIRE



Faites exploser vos adversaires. On entend leurs hurlements jusqu'au royaume des morts.

ILLUSION



sorts rapides et fourbes qui permettent souvent de choisir ses victimes.

PRIMAIRE



Les forces de la nature peuvent soit vous soigner, soit infliger une mort lente et douloureuse à vos adversaires.

## Jets de Puissance

Lorsque vous réalisez un **Jet de puissance**, regardez le **Glyphe** sur la carte qui nécessite le **Jet**. Lancez 1 dé pour chaque carte de votre sort qui présente le même **Glyphe**.

En d'autres termes, si vous jouez 1 **Composant Primaire** qui nécessite un **Jet de puissance**, vous lancerez 1 dé à 6 faces. Si vous aviez joué 3 **Composants Primaires** dans ce sort, vous auriez lancé 3 dés. Il existe de nombreux autres effets, combinaisons et **Trésors** qui vous permettent de lancer plus de dés lors de certains **Jets de puissance**.

## Cibles

La plupart des sorts ciblent un ou plusieurs sorciers en particulier. Tenez compte de ces cibles lors de la création de votre sort ! Une cible peut être : désignée par le dé, votre adversaire de gauche, celui de droite (ou les deux à la fois), chaque adversaire ou d'autres critères variables. S'il s'agit d'un sort de guérison, vous serez forcément la cible. La cible d'un **Composant** de sort doit être déterminée avant tout lancer de dés.

## Adversaire le plus fort et le plus faible

L'adversaire **le plus fort** est l'adversaire avec le plus de Points de vie. L'adversaire **le plus faible** est celui qui a le moins de Points de vie. En cas d'égalité, vous pouvez choisir qui vous voulez considérer comme le plus fort/le plus faible. Vous n'êtes pas votre propre adversaire, donc si vous êtes le sorcier le plus fort ou le plus faible, ne vous prenez pas en compte.

## Adversaires plus forts et plus faibles

Un adversaire **plus fort** est un adversaire avec plus de Points de vie que vous. Un adversaire **plus faible** est un adversaire avec moins de Points de vie que vous. En cas d'égalité, vous pouvez choisir qui vous voulez considérer comme le plus fort ou le plus faible. Si un adversaire a autant de PV que vous, il n'est ni plus fort ni plus faible.

## Adversaire désigné par le dé

Pour **désigner un adversaire par le dé**, attribuez les faces d'un dé aux cibles potentielles de l'effet correspondant. Puis lancez le dé pour déterminer la cible. Par exemple, attribuez au joueur à votre gauche les faces 1 et 2, au joueur suivant les 3 et 4, et enfin 5 et 6 au dernier.

## Ajouter des cartes à son sort

Certains Composants peuvent ajouter des cartes à votre sort. Ajouter des cartes de cette manière ne rend pas le sort incorrect. Les cartes ajoutées doivent être placées à la verticale des Composants du même type. Si vous avez plusieurs Composants non résolus du même type, vous les résolvez dans l'ordre de votre choix.

## Fin du tour

Lorsque tous les sorciers ont résolu leur sort (ou sont morts), le tour prend fin. Le sorcier qui contrôle le Donjon gagne 1 **♥**. S'il n'y a plus qu'un sorcier vivant, le tour prend fin ainsi que la manche (voir page 13).



Vous avez peut-être remarqué les 6 jetons en forme de goutte de sang. Ils servent à suivre la quantité de **Sang** ( ) que vous collectez au cours de la partie. Le **Sang** est une sorte de ressource secondaire que vous pouvez dépenser pour améliorer de nombreux **Composants** de sort, des **Trésors** ou des cartes **Sorcier crevé**. Vous commencez chaque partie avec 0 .

Lorsque vous tuez un sorcier adverse, vous gagnez 3 . Tuer un adversaire est le moyen le plus simple de gagner du **Sang**. Vous ne gagnez pas de **Sang** si vous vous tuez vous-même, vous n'êtes pas là pour ça ! Les effets « **Gagnez n** » vous font gagner des , avancez alors votre **jeton Sang** de n cases sur votre **carte Sorcier**. Vous suivez vos et vos **PV** sur la même carte, faites donc bien attention de ne pas mélanger vos jetons. Le crâne représente vos **Points de Vie** alors que le jeton en forme de goutte de sang représente votre niveau de **Sang**.

Vous gardez votre niveau de d'une manche à l'autre lors d'une partie. Vous ne le perdez pas lorsque vous mourez. Vous pouvez même en gagner ou en dépenser alors que vous êtes crevé. Vous n'avez pas le droit d'avoir plus de 25 .

Les coûts en **Sang** sont mentionnés ainsi : « **Payez n** : (effet) » où n est un nombre de **gouttes de Sang** (entre 1 et 8) et l'effet, ce que vous gagnez après les avoir dépensées. Si n est remplacé par un X, vous pouvez dépenser autant de que vous le souhaitez, mais vous devez les dépenser en une seule fois. Le coût en **Sang** d'un **Composant** ne peut être payé qu'une seule fois par tour lors de la phase de résolution des sorts. Le coût en **Sang** d'un **Trésor** ne peut être payé qu'une seule fois par tour lors de votre tour d'Initiative.

Si vous n'avez pas assez de , vous ne pouvez pas payer le coût et n'obtenez pas l'effet correspondant. Payer un coût en fait partie de la résolution du **Composant** qui le mentionne. Vous devez choisir de le payer ou non avant d'infliger des dégâts, de lancer un dé, etc. Vous n'avez pas le droit de tuer un adversaire puis d'utiliser les 3 que vous gagnez ainsi pour payer un coût en sur le **Composant** qui vous a permis de tuer cet adversaire.

## Créatures

Les **Créatures** font partie des **Composants Destination**. Toutes les **Destinations** de cette boîte sont des **Créatures**. Le mot Créature apparaît en bas à gauche de ces cartes. De nombreuses **Créatures** ont la capacité de rester en jeu après la résolution de votre sort, grâce à la mention « **Gardez** ». Lorsque vous gardez une **Créature**, laissez-la face visible devant vous, elle n'est pas défaussée avec les autres **Composants** de votre sort. La plupart du temps, la capacité « **Gardez** » est déclenchée à la suite d'un **Jet de puissance**. Vous devrez parfois payer quelque chose pour **Garder** votre **Créature**.

Les **Créatures** face visible devant vous sont comme vos amis ! Ces fidèles compagnons sont même prêts à sacrifier leur vie pour vous. À tout moment, si vous devez subir des dégâts de la part d'un adversaire, vous pouvez choisir de défausser une **Créature** préalablement mise en jeu. La **Créature** subit les dégâts pour vous (mais pas pour les autres joueurs concernés). Une **Créature** ne peut pas subir les dégâts qu'elle inflige elle-même. Une **Créature** face cachée (qui n'a pas été résolue) ne peut pas être défaussée ainsi. Si une carte inflige des dégâts en plusieurs fois, par exemple 2 dégâts puis 2 autres plus tard, une **Créature** ne bloque qu'une seule fois les dégâts. Si une carte inflige 2 dégâts de base, mais 4 si vous êtes l'adversaire le plus fort (par exemple), elle inflige ses dégâts en une seule fois, défausser une **Créature** vous permet donc de tout bloquer.

Bien que cette protection digne des meilleurs chiens de garde soit pratique et agréable, si vous parvenez à garder votre **Créature** pour le prochain tour, vous pourrez la faire réattaquer. Vous serez même obligé ! Vous devrez réaliser un **Jet de puissance** pour elle.



- Une **Créature** « gardée » d'un tour précédent ne compte pas comme un **Composant** du sort que vous lancez ce tour. Par exemple, si vous jouez un sort à 3 **Composants** et que vous avez gardé 2 **Créatures** de tours précédents, on considère que vous jouez un sort à 3 **Composants** (et non 5).
- Si vous ne pouvez déterminer aucune cible pour une **Créature**, vous lancez quand même le dé pour savoir si vous pouvez la garder (qu'elle vienne de rentrer en jeu ou non).
- Les **Glyphes** des **Créatures** que vous gardez sont considérés comme faisant partie de votre sort.

Comptez les **Glyphes** correspondant à celui de votre **Créature** et lancez les dés comme si elle faisait partie de votre sort. Vous pouvez garder une **Créature** plusieurs tours de suite si vous avez suffisamment de chance pour obtenir un résultat **GARDEZ** à chaque fois. Mais si vous obtenez autre chose qu'un résultat **GARDEZ**, votre **Créature** est défaussée à la fin de votre tour comme n'importe quelle autre **Composant**.

- Défaussez toutes vos **Créatures** à la fin de chaque manche.

Si un effet indique de tuer la **Créature** d'un adversaire, puis de lui infliger des dégâts, la **Créature** meurt avant d'avoir pu s'interposer. Vous pouvez cibler une **Créature** uniquement si vous jouez une carte ciblant ou mentionnant spécifiquement une **Créature**. Vous ne pouvez pas infliger de dégâts à une **Créature** adverse. Seul l'adversaire ciblé peut choisir de sacrifier sa **Créature** pour bloquer les dégâts. Si les dégâts dépendent d'un lancer de dés, vous pouvez attendre d'en connaître le résultat avant de décider si vous sacrifiez une **Créature** ou non. Quelle que soit la quantité de dégâts infligés, la **Créature** peut tout absorber avant d'être défaussée, mais infliger 0 dégât ne suffit pas à tuer une **Créature**.

Si vous mourez, défaussez toutes vos **Créatures**. Vous auriez dû les sacrifier avant, espèce de débutant !

## Ces autres cartes

### Cartes Magie féroce

Vous aurez peut-être la chance de tirer une carte **Magie féroce** de la pioche principale. Ces cartes spéciales n'ont pas de type de **Composant**. Ce sont des sortes de jokers, elles peuvent remplacer n'importe quelle carte de votre sort. Par exemple, si vous n'avez pas de carte **Qualité** dans votre main mais que vous souhaitez tout de même jouer un sort à 3 **Composants**, vous pouvez placer une carte **Magie féroce** dans votre sort pour remplacer le **Composant** manquant.



Lorsque votre sort est révélé, révélez une à une des cartes de la pioche principale jusqu'à ce que vous trouviez le type de **Composant** qui vous manque. Ajoutez-le à votre sort, puis défaussez la carte **Magie féroce** ainsi que les autres cartes révélées de la pioche. Si vous avez joué plus d'une carte **Magie féroce** dans votre sort, répétez ce processus pour chacune d'elles. Lisez le nom de votre sort uniquement après avoir remplacé toutes vos cartes **Magie féroce**.

## Cartes Trésor

Les **Trésors** sont des objets puissants que vous pouvez récupérer grâce à certains **Composants** de sort. Lorsque vous gagnez un **Trésor**, il est toujours placé face visible devant vous afin que tout le monde puisse le voir. Les **Trésors** ne sont jamais placés dans votre main. Mais attention ! Les autres sorciers pourraient vouloir vous voler vos découvertes !



## Cartes Sorcier crevé

Lorsque le sorcier d'un joueur est tué, il défausse toutes les cartes de sa main, tous ses **Trésors** et pioche immédiatement une carte **Sorcier crevé**. La mort de son sorcier n'élimine pas complètement un joueur. Au début de chaque nouveau tour de jeu, ce dernier pioche une nouvelle carte **Sorcier crevé**. Si les autres joueurs mettent plusieurs tours à s'entretenir, vous pouvez gagner un paquet de cartes **Sorcier crevé**. Elles vous seront bien utiles pour la prochaine manche.



Certaines cartes **Sorcier crevé** portent la mention « **Immédiat** : ». Une telle carte est résolue dès que vous la piochez. Les autres s'appliquent au début de la manche suivante. Gardez vos cartes **Sorcier crevé** devant vous jusqu'à la fin de la manche pour que les autres joueurs puissent savoir combien vous en avez pioché. Vos cartes **Sorcier crevé** ne sont jamais placées dans votre main. Défaussez-les après avoir résolu leurs effets.

## Le Donjon

Mais quel est donc cet immense morceau de carton ensanglanté, dont la base est entaillée ? Insérez le support A dans la fente B pour qu'il tienne debout. Vous venez de construire un **Donjon** ! Et il a un rôle non négligeable à jouer dans chaque partie. Le sorcier qui contrôle le **Donjon** bénéficie de bonus sur de nombreuses cartes. Si vous jouez une carte portant la mention « **Donjon** : (effet) » alors que vous contrôlez le **Donjon**, vous bénéficiez de l'effet indiqué. Si vous ne contrôlez pas le **Donjon**, personne ne bénéficie de l'effet **Donjon** de votre carte.



Au début de chaque manche, personne ne contrôle le **Donjon**. Laissez-le au milieu de la zone de jeu. Personne ne bénéficie de ses effets avant d'en prendre le contrôle.

- À la fin de chaque tour, le sorcier qui contrôle le **Donjon** le conserve et gagne 1 .
- Si vous tuez le sorcier adverse qui contrôle le **Donjon**, vous en prenez le contrôle.
- Si vous êtes le dernier survivant, mettez fin au tour et gagnez 1 .
- Au début de chaque manche, le **Donjon** est remis au milieu de la zone de jeu.
- Pour prendre le contrôle du **Donjon**, vous devez jouer une carte présentant un effet « **prenez le Donjon** ».



# Réactions



Certains **Composants** de sort présentent la mention « **Réaction** ». Ces cartes vous permettent de laisser une petite surprise à un adversaire au cas où votre mort interviendrait de manière prématurée. Si un gougnafier vient à vous tuer alors qu'une telle carte non résolue est présente dans votre sort, vous bénéficiez de l'effet **Réaction**. Ces cartes permettent à un sorcier qui a peu de PV de préparer un gros sort et d'en tirer bénéfice même s'il meurt avant de le lancer.

Notez bien que les cartes **Réaction** n'ont aucun effet si vous les gardez en main. Vous devez les jouer dans votre sort pour pouvoir bénéficier de leur effet **Réaction**. Vous pouvez déclencher une **Réaction** même si vous vous suicidez, tant que le **Composant Réaction** n'a pas été résolu. Si votre propre **Source** que vous tuez et que vos **Qualités** et/ou **Destinations** présentent une **Réaction**, elle s'applique ! Si votre **Destination** vous tue, une **Réaction** présente sur cette **Destination** et sur toute **Source** ou **Qualité** déjà résolue ne s'applique pas.

## Variante combat rapide

Cette variante est parfaite pour jouer à 5-6 joueurs ou si vous avez peu de temps devant vous. Au lieu de jouer jusqu'à ce qu'un joueur remporte 2 jetons **Dernier Survivant**, vous jouez un combat en 3 manches. Vous ne collectez plus de jetons **Dernier Survivant** mais marquez des points pour chaque sorcier adverse que vous tuez et si vous restez en vie. Suivez les scores en distribuant les jetons **Dernier Survivant**, des pièces de monnaie ou juste en les écrivant. Les dés pourraient représenter les scores mais les joueurs ont tendance à les lancer pour réaliser des **Jets de puissance**.

- Pour chaque sorcier adverse tué, marquez 1 point (et gagnez 3 **♥**, comme d'habitude).
- Si vous êtes le **Dernier Survivant** lors d'une manche, marquez 1 point.

Vous ne marquez rien (et ne gagnez pas de **♥**) si vous vous tuez vous-même. À la fin des 3 manches, consultez les scores. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte le combat ! En cas d'égalité, départagez les exaequo en faveur de celui qui a le plus récemment été le dernier survivant lors d'une manche.

## Exemple de résolution complète d'un sort

Lors d'une partie à 4 joueurs, un adversaire a déjà lancé son sort à 2 **Composants**. Avec une initiative de 16, vous êtes le premier à résoudre votre sort à 3 **Composants**.



Lisez le nom de votre sort avec votre meilleure voix de sorcier. Prenez votre temps.



La **Source** de votre sort, que vous résolvez en premier, est **Multitax** : « Prenez le **Donjon**. Si vous le prenez à un adversaire vivant, infligez 3 dégâts à un autre adversaire. » Prenez le **Donjon**, mais comme personne ne le contrôlait avant vous, vous n'infligez pas les 3 dégâts.



Maintenant que vous avez résolu votre **Source**, résolvez votre **Qualité**, **Oulacécho** : « Infligez 1 dé de dégâts à un adversaire désigné par le dé. **Donjon** : Puis infligez 2 dégâts à un autre adversaire. » Vous attribuez les résultats 1 et 2 à votre adversaire de gauche, 3 et 4 à celui en face de vous, et 5 et 6 à votre adversaire de droite. Vous lancez le dé et obtenez 4. Désolé, Nicolas. Vous lancez de nouveau le dé pour déterminer la quantité de dégâts que vous lui infligez et obtenez 3. Camille, c'est pas bien de te moquer de Nicolas ! Mais qu'est-ce que c'est !? Puisque vous contrôlez le **Donjon**, vous pouvez infliger 2 dégâts à un autre adversaire (pas à Nicolas). Vous choisissez – étrangement – des les infliger à Camille. La prochaine fois, tu feras moins la maline !

Maintenant que vous avez résolu votre **Qualité**, résolvez votre **Destination**, **Tentaculax**. Elle cible un adversaire qui n'a aucune **Créature** en jeu. Personne n'en a, vous pouvez donc cibler l'adversaire de votre choix. Vous devez réaliser un **Jet de puissance** pour déterminer l'effet de votre carte. Votre **Destination** présente un **Glyphe Illusion**, en bas à gauche de sa carte. Il vous rapporte 1 dé. Mais votre **Source** présente également un **Glyphe Illusion**. Tout **Composant** présentant le même **Glyphe** que votre **Destination** (en la comptant elle-même) ajoute 1 dé supplémentaire à votre **Jet de puissance**. Vous avez 2 **Glyphes Illusion** dans votre sort, vous lancez donc 2 dés pour ce **Jet de puissance**. Vous obtenez 7, ce qui vous fait bénéficier de l'effet « 5-9 : 2 dégâts. **GARDEZ**. » Vous infligez 2 dégâts à Camille et vous pouvez garder votre **Créature** en jeu. Vous pourrez la défausser pour bloquer des dégâts qui vous seraient infligés plus tard ou appliquer une nouvelle fois son effet au prochain tour.



Lorsque vous avez entièrement résolu votre sort, défaussez tous ses **Composants** (sauf les **Créatures** que vous « **Gardez** »).

Le sorcier suivant dans l'ordre du tour révèle son sort et le résout.

## Fin d'une manche

DERNIER SURVIVANT

Lorsque la poussière retombe et qu'il n'y a plus qu'un seul sorcier vivant, la manche prend fin et ce sorcier gagne un jeton **Dernier Survivant**. Dans le cas improbable où un sorcier se suicide en tuant son dernier adversaire, ne laissant aucun survivant, il gagne quand même le jeton. Mettre fin à son existence dans un excès de panache est toujours récompensé dans **EPIC SPELL WARS !**

Chaque sorcier défausse toutes les cartes de sa main, ses **Trésors** et ses **Créatures** (mais pas ses cartes **Sorcier crevé**) à la fin de chaque manche. Ne mélangez pas les pioches tant qu'elles ne sont pas épuisées. Cela vous assure de voir un maximum de cartes différentes lors d'une même partie. Une fois que tous les joueurs se sont débarrassés de leurs cartes, ceux qui possèdent des cartes **Sorcier crevé** récupèrent les bonus associés (PV supplémentaires, **Trésor**, etc.), puis défaussent ces cartes.

## Combiner avec Baston de sorciers au mont du Crâne chauve



N'hésitez pas à mélanger chaque pioche avec celle de l'autre boîte. Vous risquez d'avoir une énorme pioche principale ! Ainsi, nous vous recommandons de garder les 2 pioches principales séparées. Lorsqu'un joueur doit piocher ou révéler une carte, il peut choisir l'une des deux. Si un **Composant** de sort copie une **Destination Créature**, il ne peut pas être **GARDÉ**. Il redevient une carte non-Créature après résolution.

Et maintenant, allez vous baigner dans le sang de tous ceux qui s'opposeront à vous !

# CRÉDITS

UN JEU DE  
CORY JONES

## CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Co-président et fondateur : John « Big Wand » Nee

Fondateur : John « Urijnam » Sepenuk

### Développeurs

Matt « The Hydra » Hyra (Principal), Richard « Storm » Brady,  
Marcos « The Pie-Man » Payan, Nathaniel « The Professor » Yamaguchi

### Conception graphique

Larry « Fairy Fingers » Renac (Principal), Houman « The Magic Man » Baik, « Necro »  
Nancy Valdez, Erin « Wild One » Roach, John « Sparkle-Britches » Vineyard

Vice-présidente & dév. produit : Erika « Enchantress » Conway

Vice-président opérationnel : Leisha « Sleeves » Cummins  
Directeur du dév. produit : « The Splendid » Adam Sblendorio

Coordinateur commercial : Rumi « Lazuli-Luli » Asai

Responsable administratif : Vanessa « Diablo Niño » Jimenez

### Testeurs

Michael Alexander, Logan Bonner, Todd Burklin, Sean Dawson, Eric Eschenbach,  
Lisa Eschenbach, Mike Fehlauer, Paul Hughes, Mark Jessup, Cory Jones, Rob Lightner,  
Max Magiera, Sunga Rose, Rob Watkins

### Remerciements particuliers

Valerie & Holiday Jones, Michael Kirchoff, D&D, Big Gulps, Doritos, the Word 'Epic',  
Amy Keller, Tania & Brandon Sepenuk, Lieka, Gypsey, Travis, Charlotte,  
William Brinkman, Phil Cape, Javier Casillas, Alex Charsky, Dan Clark, Matt Dunn,  
Kyle Heuer, Matt Hoffman, April Jones, Erik Larsen, Lacy Lodes, Cynthia Loyd-Peterson,  
Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Daniel Siskin, Ben Stoll, Lisa Villaire,  
Drew Walker, MaryCarmen Wilber, Chris Woods

### Édition française

#### Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Traduction : Bruno Larochette

Correction : Mélissa Veludo

Maquette : Paul Malairan, Apoline Cartier, Cindy Bourgeot

Fabrication : Nicolas Aubry 

CRYPTOZOIC  
ENTERTAINMENT

©2024 Cryptozoic Entertainment

23212 Mill Creek Dr Suite 300 Laguna Hills, CA 92653 USA

Version française ©2024 Don't Panic Games

38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France.



@DontPanicGames



@dontpanicgames



dontpanicgames



@DontPanicGames1



DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

# AIDE DE JEU

## DÉBUT DE CHAQUE TOUR

Chaque sorcier complète sa main à 8 cartes depuis la pioche principale.  
Chaque sorcier mort pioche 1 carte **Sorcier crevé**.



## PRÉPARER SON SORT

Chaque sorcier place jusqu'à 3 **Composants** de sort de types différents face cachée devant lui.



## ORDRE DU TOUR

Chaque sorcier annonce le nombre de **Composants** faisant partie de son sort. Les sorciers qui ont placé 1 carte **Composant** jouent avant ceux qui en ont placé 2, eux-mêmes jouant avant ceux qui en ont placé 3. Les égalités sont départagées par les valeurs d'Initiative des cartes **Destination** placées. Une carte **Magie féroce** vaut 0 en Initiative, tout comme une absence de carte **Destination**. Le sorcier dont la valeur d'Initiative est la plus élevée joue avant les autres. En cas de nouvelle égalité, les sorciers concernés lancent le dé.  
Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier.



## RÉSOUTRE SON SORT

Lisez le nom de votre sort avec votre meilleure voix de sorcier.  
Appliquez les effets de votre sort dans l'ordre des cartes : **Source**, puis **Qualité**, puis **Destination**.



### SANG

Lorsque vous tuez un sorcier adverse, vous gagnez 3 ●.

### DONJON

À la fin de chaque tour de jeu, le sorcier qui contrôle le **Donjon** gagne 1 ●.