



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



EPIC SPELL WARS

BASTON
DE SORCIERS

RU MONT DU CRÂNE CHAUVÉ



VOICI UN TEXTE PRÉSENTANT L'UNIVERS DU JEU.

Si vous souhaitez **IGNORER L'INTRODUCTION** rendez-vous page 3.

Il était une fois un monde rempli ras la gueule de magie uber-cool. Attention, pas de la magie de pucelle du genre lapins sortis du chapeau ou des trucs gnangnans du même acabit. Non ! De la vraie ! De celle qui envoie du bois, la magie où l'un des combattants explose le visage de son adversaire avec une boule de feu, ou un machin comme ça !

Enfin, tu vois c'que j'veux dire - **DE LA MAGIE QUI DÉPOTE UN MAX !**

C'est quoi le nom de ce monde ultra-cool ? Qui est le chef ? Et pourquoi tant de coolitude ? Tranquille, mon gars, pas de violence (pas tout de suite)... J'veais répondre à toutes tes questions, et à d'autres moins importantes, et d'autres encore dont tu n'as strictement rien à battre... Mais tu vas m'écouter, car c'est moi qui raconte cette histoire. Et si tu n'aimes pas ça ? Vas-y, barre-toi, personne ne te retient...

J'ESPÈRE QUE T'ES BIEN ACCROCHÉ...

Le royaume de Carnage n'a pas toujours été aussi balèze qu'il l'est aujourd'hui. Non, pendant des éons et des éons il était d'un ennui... mortel ! Avec des gens qui faisaient les fermiers, et d'autres les banquiers, et bla, bla, bla... Sérieux, je ne peux même pas y penser sans avoir envie de me tuer de suite tellement c'est d'un pénible... Bon sang, même son nom était différent, mais c'est là qu'arrive la bonne nouvelle... une nouvelle nommée Tonton Andy.

Eh ouais, notre chef le plus justement vénéré, car finalement génial, a délivré notre monde de l'ennui et a tout rendu épique tout le temps !!!

Comment a-t-il accompli un tel miracle ? Nul ne le sait... ou tout le monde s'en tape, comme nous sommes tous bien trop occupés à utiliser la magie pour nous disperser mutuellement façon puzzle dans des tournois de sorcellerie aux enjeux élevés. Il est fini le temps des plaisirs simples, de l'amour de la famille et de la récompense du travail bien fait. Mort et enterré !

Comment ne pas lui préférer l'art de combiner la puissance d'une supernova avec la furie tonnante d'un dieu de l'Orage... puis utiliser cette sorcellerie pour transformer la tête de votre adversaire en un éclat d'obus ensanglanté ? Comparée aux sensations extrêmes de l'Epic Spell War, la vie ordinaire était un ramassis d'âneries, qui ne pouvait être toléré. Tonton Andy nous a tous sauvés de nous-mêmes, en nous évitant d'être normaux et mortellement ennuyeux.

Les tournois ont tous lieu maintenant, après la Grande Purge. Ceux d'entre nous suffisamment totalement fantastiques pour accepter le cadeau de totale coolitude de Tonton Andy ont échappé à une mort pitoyable. Nous avons connu l'ascension pour devenir des sorciers de combat ayant reçu le pouvoir de soumettre la réalité à notre bon vouloir. Les tournois se déroulent aux quatre coins du royaume du carnage. Il est fini le temps des villages et des bourgs tranquilles... Maintenant, d'imposants volcans tête-de-mort et des îles flottant sur des tourbillons de sang dominant le paysage, nous rappelant désormais que notre monde est SA cour de récré... ce qui... est... euh... **GÉNIAL.**

La mort a perdu toute signification, car elle ne marque plus la fin de notre existence. Elle ne fait que nous renvoyer au tour suivant d'une compétition sans fin. Le plus surnoisement puissant gagne l'honneur d'être le dernier sorcier en lice – toute gloire à lui – car il assure un max aux yeux de notre bien-aimé Tonton Andy. Mais toute gloire s'efface, et l'extase brève de la victoire laisse la place à un nouveau tournoi, et chaque compétition n'est qu'une nouvelle étape jusqu'au plus grand des tournois... **ANNIHILAGEDDON !** Le glorieux Annihilageddon, la compétition annuelle qui fait s'affronter les plus vertueusement burnés des sorciers dans un concours brutal de bastons sans commune mesure... Sauf la centaine de compétitions qui l'a précédé durant l'année écoulée.

Tu as choisi de devenir un **SORCIER DE COMBAT**, et maintenant tu vas connaître la folie furieuse des sports de combat juteusement sanglants renforcés à la magie. Rien ne sera plus comme avant. Aucun frisson n'y sera comparable. La vie ne t'apportera plus aucune satisfaction à même de soulager la démangeaison de lâcher une mort arcanique sur un adversaire jusqu'à ce qu'il soit réduit à un tas bouillonnant d'os et de sang. Ton addiction consumera tous tes désirs sauf la soif du combat – même te raconter cette histoire m'a tenu trop de temps éloigné de l'arène. Pour finir cette histoire, toi, mon audience fascinée, je vais te détruire avec mon sort favori : Oura-gore ! T'inquiète pas, mec, tu seras de retour juste à temps pour ton premier tournoi. Et qui sait ? Peut-être qu'un jour tu seras assez génial pour gagner l'Annihilageddon et sa récompense secrète... Je prie que ce soit une mort définitive pour échapper à cet enfer... **CET ENFER ABSOLUMENT FANTASTIQUEMENT GÉNIAL.**

ET MAINTENANT... LES RÈGLES !

Contenu

40 cartes Source
40 cartes Qualité
40 cartes Destination

8 cartes Sorcier (géantes)
8 cartes Magie féroce
25 cartes Trésor
25 cartes Sorcier crevé

7 jetons Dernier survivant
6 jetons Point de vie
4 dés à 6 faces
1 Mont du Crâne Chauve (à monter)

But du jeu

Faites exploser vos adversaires en mille morceaux. Si vous battez chacun de vos adversaires, vous gagnez 1 jeton Dernier survivant.
Gagnez-en 2 pour gagner la partie !



Mise en Place

Mélangez chaque paquet séparément.

Chaque joueur choisit une carte sorcier, celle-ci comporte 25 points de vie. Placez un jeton Point de vie sur le 20 et utilisez-le pour marquer vos gains et pertes de points de vie (PV). Vous pouvez augmenter vos PV au-dessus de 20 pendant le jeu, jusqu'à un maximum de 25. Placez la pioche principale au milieu de l'aire de jeu. Placez les pioches Trésor et Sorcier crevé sur le côté de l'aire de jeu. (voir fig. page 4)



Jouer une Partie

Une partie se compose de manches. Une manche se compose d'autant de tours qu'il faut à un joueur pour la gagner. Au cours de chaque tour, les joueurs créeront des sorts, feront exploser leurs adversaires, collecteront de fabuleux Trésors et, surtout, essaieront de survivre. Le sorcier qui reste debout quand tous les autres ont été désintégrés gagne cette manche et un jeton Dernier survivant.

Début de chaque Tour

Chaque joueur pioche ou complète sa main à 8 cartes depuis la pioche principale et garde ses cartes en main.

Les Cartes

Votre main sera composée de divers Composants de sort :

SOURCE



Chaque Source évoque le nom d'un sorcier légendaire.

QUALITÉ



Chaque Qualité vous permet, en tant que sorcier, d'injecter un peu de votre propre créativité dans votre sort. Les Qualités donnent une saveur à votre sort, donnant souvent à vos adversaires un avant-goût du traumatisme qu'ils sont sur le point de subir.

DESTINATION



La Destination est le grand boom – la finalité cataclysmique de votre sort, qui ne manquera pas de laisser vos adversaires ensanglantés et implorant pitié. Les Destinations ont toutes un numéro d'Initiative et nécessitent un Jet de puissance. (Plus sur ce truc plus tard.)

Préparer son sort

Chaque sort peut contenir **jusqu'à 3 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



Source + Qualité



Qualité + Destination



Qualité



Destination



Source + Destination



Source + Qualité + Destination

Vous avez remarqué la bannière rouge ? Un sort complet à 3 cartes aura toujours une bannière complète avec un début, un milieu et une fin. Les Sources sont toujours la carte la plus à gauche de votre sort, les Qualités se trouvent toujours au milieu et la Destination est toujours la carte la plus à droite d'un sort.

Voici des exemples de **sorts incorrects** :



Source + Source



Source + Qualité + Qualité



Qualité + Destination + Destination

Si un joueur révèle un sort incorrect, il doit choisir et retirer des cartes jusqu'à ce que le sort devienne correct. Placez les cartes retirées dans la défausse.

Placer son sort

Chaque joueur doit placer tous les Composants de son sort face cachée dans la zone de jeu directement devant lui. Vous pouvez empiler vos cartes, les étaler ou même les garder sous votre main si vous souhaitez masquer le nombre de Composants que vous jouez. Les joueurs adverses n'ont pas le droit de feuilleter vos cartes pour vérifier. Voici à quoi pourrait ressembler la zone de jeu lorsque tous les joueurs ont placé leurs sorts.



Ordre du tour

Lorsque tous les joueurs ont fini de placer leurs cartes sur la table, l'ordre de résolution des sorts doit être déterminé. 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 ont joué 2 ou 3 Composants de sort. Les joueurs qui ont joué 2 Composants de sort jouent avant ceux qui ont joué 3 Composants de sort.

Si 2 joueurs ou plus déclarent le même nombre de Composants dans leur sort, alors ils doivent annoncer leurs numéros d'Initiative. Vous pouvez jeter un coup d'œil à votre carte Destination pour le découvrir, mais ne révélez pas encore la carte. Le sorcier qui n'a pas joué de carte Destination ou qui a une carte Magie féroce dans son emplacement Destination a une initiative de 0. (Plus d'informations sur les cartes Magie féroce plus tard.)

Le numéro d'Initiative le plus élevé agit en premier. S'il y a égalité pour l'Initiative la plus élevée, chaque joueur à égalité lance 1 dé, et le joueur le plus élevé résout son sort en premier.

EXEMPLE : Dans une partie à 4 joueurs, 3 joueurs déclarent chacun 3 Composants, tandis qu'un joueur déclare 2 Composants. Le joueur avec seulement 2 Composants agira en premier dans le tour. Lorsque le sort de ce joueur a fini de se résoudre, les 3 autres joueurs annoncent leurs numéros d'Initiative. Disons qu'ils sont 18, 14 et 14. L'Initiative 18 agira en premier parmi les joueurs de 3 Composants, car c'est l'Initiative la plus élevée. Lorsque le sort de ce joueur a fini de se résoudre, les 2 joueurs à l'Initiative 14 lancent chacun 1 dé pour rompre l'égalité. Le plus gros score sur le dé agira en premier, tandis que le plus bas agira en dernier dans ce tour.

Remarque : Si le nombre de Composants de votre sort change avant votre tour, votre place dans l'ordre du tour changera.

Révéler son sort

Lorsque votre Initiative arrive, révélez les Composants de votre sort. Maintenant, avec votre meilleure voix de magicien épique, lisez le nom de votre sort de façon dramatique dans cet ordre : Source, Qualité, Destination. Votre groupe de jeu peut décider de la punition appropriée pour un joueur qui ne parvient pas à lire le nom complet de son sort avant de commencer à le résoudre.

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

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

Il manque la Qualité : Vous n'avez pas besoin d'ajouter un mot ici, mais n'hésitez pas à inventer quelque chose de créatif si vous le souhaitez.

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

Résoudre votre sort

Résolvez les effets des cartes de votre sort dans l'ordre où ils sont lus :

1 Source 2 Qualité 3 Destination

Glyphes magiques

Chaque Composant a un type magique, représenté par un mot et un Glyphe sur la carte.

ARCANE



Une magie sophistiquée qui écrabouille vos adversaires tout en faisant gagner des Trésors.

TÉNÉBRES



Risque quelques contrecoups magiques pour précipiter vos adversaires vers une mort indigne.

ÉLÉMENTAIRE



Faites exploser vos adversaires jusqu'au royaume des morts.

ILLUSION



Sorts rapides et délicats qui permettent souvent de choisir ses victimes.

PRIMAIRE



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



Jets de Puissance

Lorsque vous lancez les dés pour un Jet de puissance, regardez le Glyphes sur la carte qui nécessite le jet. Vous lancez 1 dé à 6 faces pour chaque carte de votre sort qui a ce Glyphes. En d'autres termes, si vous jouez 1 Composant Primaire et qu'il 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 à 6 faces à la place. Il existe de nombreux autres effets, combos et Trésors qui vous permettent de lancer plus de dés avec certains Jets de puissance.

Cibles

La plupart des sorts ont des cibles. La plupart du temps, votre sort dictera sa propre cible. Gardez ces cibles à l'esprit lors de la création de votre sort ! Une cible peut être aléatoire ; un adversaire sur votre gauche, droite ou les deux ; chaque adversaire ; ou divers autres critères. S'il s'agit d'un sort de guérison, la cible, ce sera vous.

La cible d'un Composant de sort doit être déterminée avant que les dés ne soient lancés :

Adversaires les plus forts et les plus faibles

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.

S'il y a égalité, vous pouvez choisir qui vous voulez considérer comme le plus fort ou 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 comptez pas.

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. S'il y a égalité, vous pouvez choisir qui vous voulez considérer comme le plus fort ou le plus faible. Si un adversaire a la même quantité de PV que vous, il n'est ni plus fort ni plus faible.

Adversaire désigné par le dé

Pour désigner un adversaire avec le dé, attribuez les numéros des faces d'un dé à chacun de vos adversaires dans le sens des aiguilles d'une montre : 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. Ensuite, lancez 1 dé pour déterminer quel sorcier subit les dégâts.

Ajouter des cartes à votre sort

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

Les 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 Composant. Au lieu de cela, elles peuvent remplacer n'importe quel type de Composant. Par exemple, si vous n'avez pas de Qualité dans votre main mais que vous souhaitez tout de même jouer un sort à 3 Composants, vous pouvez placer ce joker dans votre sort pour agir en tant que Composant manquant.

Lorsque votre sort est révélé, révélé immédiatement les cartes du dessus 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 et le reste des cartes révélées. Si vous avez joué plus d'une carte Magie féroce dans votre sort, répétez ce processus pour chacune. Lisez le nom de votre sort uniquement après avoir remplacé toutes vos cartes Magie féroce.

Cartes Trésor

Les Trésors sont des objets puissants que plusieurs sorts peuvent vous attribuer. Lorsque vous gagnez un Trésor, il est toujours placé face visible devant vous pour que tout le monde puisse le voir. Les Trésors ne sont jamais placés dans votre main. Mais attention ! Certaines cartes Trésor ont des effets qui ressemblent aux Jets de puissance. Il existe également des effets dans le jeu qui permettent à un sorcier de relancer un Jet de puissance. Un Trésor comme L'Or des Fous ne prend effet qu'après qu'un sorcier a terminé ses relances de dés.



Cartes Sorcier crevé

Lorsque le sorcier d'un joueur est tué, il défausse les cartes de sa main, défausse ses Trésors et pioche immédiatement une carte Sorcier crevé. Être mort ne suffit pas à mettre un joueur complètement hors de l'action. Au début de chaque nouveau tour de jeu, le joueur dont le sorcier est mort pioche une carte Sorcier crevé. Si les autres joueurs mettent quelques tours à s'entretenir, vous vous retrouverez avec plusieurs cartes Sorcier crevé. Les cartes Sorcier crevé vous préparent au succès dans la prochaine manche.



Exemple de résolution complète d'un sort

Prenons l'exemple d'une partie à 4 joueurs avec un adversaire qui a déjà joué un sort à 2 Composants. Avec une Initiative de 18, vous êtes le premier à jouer des sorts à 3 Composants.



Maintenant, lisez le nom du sort avec votre meilleure voix de sorcier. On écoute.

La Source de votre sort est Cervotronix, il se résoudra donc en premier. Son texte est :

« Révélez les 2 premières cartes de la pioche principale. Chaque carte avec un Glyphe qui correspond à un Glyphe de votre sort est ajoutée à votre sort. Défaussez le reste. »

En piochant ces 2 cartes, on révèle la carte Qualité Épéerogatus et la carte Destination Dantonhulk.



Dantonhulk est un Composant de sort Primaire qui ne correspond à aucun des Glyphes de votre sort, il est donc défaussé, mais la carte Épéerogatus partage un Glyphé avec un Composant de votre sort. Son Glyphé Arcane correspond au Glyphé Arcane de votre Source. Puisqu'il s'agit d'une Qualité, il est placé dans l'emplacement Qualité, ou au-dessus dans ce cas, car vous en avez maintenant 2 !



Cervotronix a maintenant terminé sa résolution, nous passons donc à votre Qualité, mais il y en a 2. Vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

La carte Épéerogatus inflige des dégâts égaux au nombre de Glyphes et de Trésors que vous possédez. Vous avez 3 Glyphes différents dans votre sort et aucun Trésor, elle infligerait donc 3 dégâts. Cependant, votre carte Boitedecranium vous rapportera (ainsi qu'à un adversaire) un Trésor. Résolvons d'abord celui-ci !



Boitedecranium se lit comme suit : « Infligez 3 dégâts à un adversaire choisi au dé. » Pour trouver un adversaire au hasard parmi vos 3 adversaires, vous attribuez des numéros sur un dé à 6 faces à chacun de vos adversaires dans le sens des aiguilles d'une montre. Attribuez au joueur à votre gauche les numéros 1 et 2, au joueur suivant les 3 et 4, et au dernier les 5 et 6. Ensuite, lancez un dé pour déterminer quel joueur subit les dégâts.

En plus d'infliger des dégâts, la carte Boitedecranium indique : « Gagnez chacun 1 Trésor. » Vous piochez donc chacun une carte du dessus du paquet Trésor et mettez immédiatement ces cartes en jeu face visible. Vous avez maintenant un Trésor !



Vous avez pioché les Grolles du Démon, qui ont pour effet : « Ce Trésor compte comme une carte Ténèbres dans chacun de vos sorts. » Cela peut être utile, car votre Composant de Destination est également une carte Ténèbres.



Maintenant que vous avez fini de résoudre **Boitedecranium**, il est temps de résoudre votre autre Qualité. **Épéerogatus** se lit comme suit : « Infligez à votre adversaire de droite 1 dégât par Glyphe différent de votre sort et par Trésor en votre possession. » Vous avez 3 Glyphes différents (Arcane, Illusion et Ténèbres) dans votre sort et un Trésor. Sympa ! Vous infligez donc 4 dégâts au joueur à votre droite.



Enfin, il est temps de résoudre votre Destination. **Pludthorax** cible votre « adversaire le plus fort ». Vérifiez les points de vie de vos adversaires. S'il n'y a qu'un seul joueur en tête, ce joueur est votre cible. S'il y en a deux ou plus à égalité, vous décidez lequel de ces adversaires sera votre cible. Lorsque vous avez déterminé votre cible, il est temps de faire un Jet de puissance. Vous avez un Glyphe Ténèbres sur la carte **Pludthorax**, mais vous avez également acquis un autre Glyphe Ténèbres par l'intermédiaire de votre Trésor. Cela vous donne 2 dés à lancer. Vous obtenez un 3 et un 5, soit un total de 8. Le tableau de dégâts de la carte stipule : « 5-9 : 2 points de dégâts. » Donc, vous infligez 2 dégâts à la cible déjà déterminée.



Lorsque vous avez terminé de résoudre tous les Composants de votre sort, défaussez chacun de vos Composants résolus et le prochain joueur peut révéler son sort et commencer à le résoudre.

**Fin
d'un jeu**

Lorsque la poussière retombe et qu'il n'y a qu'un seul sorcier vivant, le jeu se termine et ce joueur gagne un jeton Dernier survivant. Dans le cas improbable où un sorcier se suicide, ne laissant aucun sorcier en vie, ce joueur gagne toujours le jeton. Sortir dans un éclat de gloire n'est jamais mal vu au mont du Crâne Chauve.

Tous les Trésors et toutes les cartes de la main de chaque joueur sont défaussés à la fin de chaque partie. Aucune des pioches ne doit être rebattue avant qu'il n'y ait plus de cartes. Cela garantit que vous verrez une grande variété de cartes différentes au cours de chaque match. Une fois que tout le monde s'est débarrassé de ses cartes, les joueurs avec des cartes Sorcier crevé doivent alors récupérer les bonus que ces cartes ont accordés (PV supplémentaires, Trésor, etc.), puis défausser les cartes Sorcier crevé.

**Maintenant
allez faire fondre
quelques
visages !**



CRÉDITS

UN JEU DE
CORY JONES



CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

PRÉSIDENT & CCO : CORY JONES

P.-D.G. : JOHN NEE

DIRECTEUR GÉNÉRAL : SCOTT GAETA

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR : JOHN SEPENUK

Développeurs

MIKE DONAIS, MATT HYRA, MATTHEW PLACE, PATRICK SULLIVAN, BEN STOLL, DREW WALKER, MIKE GIRARD

Conception Graphique

LARRY RENAC (LEAD), MARCO SIPRIASO, NANCY UNZUETA, JOHN VINEYARD

RÈGLES : MATT HYRA

ÉDITEUR : KATE STAVOLA

VICE-PRÉSIDENT : JOANNE BARRON

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS : LEISHA CUMMINS

BRAND MANAGEMENT : SCOTT GAETA

RESPONSABLE DE PRODUCTION ASSOCIÉE : RACHEL VALVERDE

COORDINATEUR D'AFFAIRES : RUMI ASAI

VENTES : KURT NELSON, MING WAN

RESPONSABLE ADMINISTRATIF : APRIL JONES

Marketing et Communication

MIRANDA ANDERSON, WILLIAM BRINKMAN, MATTHIAS NAGY, JAVIER CASILLAS, RY SCHUELLER, KYLE HEUER, DREW KORFE, MATT HOFFMAN

Testeurs

MICHAEL ALEXANDER, LOGAN BONNER, TODD BURKLIN, SEAN DAWSON, PATRICK DILLON, PASSION DONAIS, ERIC ESCHENBACH, LISA ESCHENBACH, MIKE FEHLAUER, PAUL HUGHES, MARK JESSUP, CORY JONES, ERIK LARSEN, ROB LIGHTNER, MAX MAGIERA, ROB WATKINS, NATHANIEL YAMAGUCHI, CEDRIC LITTARDI, SÉBASTIEN ROST, PAUL MALAIRAN, CLÉMENCE GUYON, CLARA MORIN

Remerciements Cryptozoic

VALERIE ET HOLIDAY JONES, MICHAEL KIRCHHOFF, D&D, BIG GULPS, DORITOS, LE MOT "EPIC", AMY KELLER, TANIA ET BRANDON SEPENUK, LIEKA, GIPSEY, TRAVIS, CHARLOTTE.

Édition française : Don't Panic Games

PRÉSIDENT : CEDRIC LITTARDI

DIRECTEUR ÉDITORIAL : SÉBASTIEN ROST

CHEF DE PROJET : PAUL MALAIRAN

TRADUCTION : STÉPHANIE CHAPTAL, PAUL MALAIRAN

CORRECTION : PHILIPPE VALLOTTI, MÉLISSA VELUDO

MAQUETTE : CAMILLE PRADÈRE, CLÉMENCE GUYON

DISTRIBUTION : MAD DISTRIBUTION

PRODUCTION : NICOLAS AUBRY 

COMMUNICATION : CLARA MORIN



AIDE DE JEU

DÉBUT DE CHAQUE TOUR

Chaque joueur pioche dans la pioche principale jusqu'à ce qu'il ait une main complète de 8 cartes.



PRÉPARER SON SORT

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



ORDRE DU TOUR

Chaque joueur annonce combien de Composants sont dans son sort. Les joueurs qui ont joué 1 carte passent avant les joueurs qui ont joué 2 cartes, et ils passent avant les joueurs qui en ont joué 3. Les égalités sont départagées par le nombre d'Initiatives sur les cartes Destination. Une carte Magie féroce dans l'emplacement de Destination ou aucun Composant de Destination équivalent à une initiative de 0. Plus votre Initiative de Destination est élevée, plus vous jouez en premier. S'il y a une égalité d'Initiative, chaque joueur à égalité lance 1 dé, et le joueur au lancé le plus élevé résout son sort en premier.



RÉSOLVRE VOTRE SORT

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

