




ECHANGE SOURNOIS





+1  +1 

NIVEAU I   Après la **Récolte**, vous pouvez échanger votre dé avec votre voisin.e de droite.

NIVEAU II   Après la **Récolte**, vous pouvez échanger votre dé avec un.e joueur.se au choix.

NIVEAU III   Vous pouvez échanger votre dé avec un.e joueur.se et -1 au dé que vous lui donnez.

NIVEAU IV   Vous pouvez échanger votre dé avec un.e joueur.se et -2 au dé que vous lui donnez.

6




MALEFICE





+1  +1 

NIVEAU I -

NIVEAU II  +1 

NIVEAU III  +1  OU   Le.la joueur.se de votre choix relance son dé.

NIVEAU IV  +1  ET   Le.la joueur.se de votre choix relance son dé.

27




COUP DE POUCE





+1  +1 



NIVEAU I  +1 à un chiffre **pair** d'un Flacon au choix.

NIVEAU II  +1 à un chiffre d'un Flacon au choix.

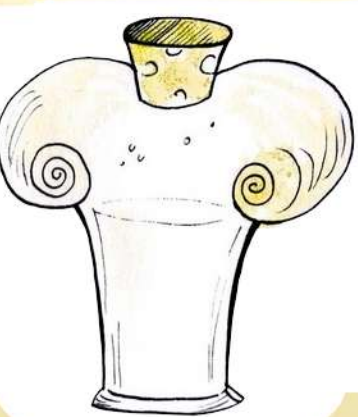
NIVEAU III  +1 à deux chiffres du même Flacon (hors **Potion de FORCE**).


NIVEAU IV  +2 à un chiffre d'un Flacon au choix.



5






BOUCHIER MAGIQUE








+1  +1 

NIVEAU I  Ce tour-ci, si vous achetez un **Bouclier Contre-Sort**, le deuxième est gratuit.

NIVEAU II  Débloquez gratuitement un **Bouclier Contre-Sort**.

NIVEAU III  Débloquez gratuitement un **Bouclier Contre-Sort**.

NIVEAU IV  Débloquez gratuitement un **Bouclier Contre-Sort** ET +1 

26



DUPLICATEUR





+1 

 Copiez n'importe quel chiffre d'un de vos Flacons et reportez-le à un emplacement libre de ce même Flacon.

1



MOI D'ABORD !





+1 


 Prenez la carte **1er.ère Joueur.se.** Vous la conservez jusqu'au prochain tour.

22



POT-DE-VIN





+1  +1 

NIVEAU I -

NIVEAU II   Quand c'est à vous de choisir un dé, vous pouvez réduire de 1 la valeur d'un dé pour augmenter de 1 un autre dé.

NIVEAU III   Quand c'est à vous de choisir un dé, vous pouvez réduire de 2 la valeur d'un dé pour augmenter de 2 un autre dé.

NIVEAU IV   A n'importe quel moment de la **Récolte**, vous pouvez réduire de 2 la valeur d'un dé pour augmenter de 2 un autre dé.

21



CARTE DE FIDELITE





+1  +1 

NIVEAU I  Un Sort de **Niveau II** coûte -1 ce tour-ci.

NIVEAU II  Un Sort de **Niveau II** coûte -1 ce tour-ci.

NIVEAU III  Un Sort de **Niveau III** coûte -1 ce tour-ci.

NIVEAU IV  Deux Sorts de **Niveau III** coûtent -1  /-1  ce tour-ci.

18



3x

=

INSPIRATION





+1



Si c'est le tout premier Sort que vous réussissez cette partie, prenez immédiatement

+1

15



CONTRADICTION





+1



A votre tour, tournez l'un des dés sur sa face opposée.



23



9

CONFUSION





+1

+1

NIVEAU I

NIVEAU II

NIVEAU III

NIVEAU IV

Juste après la Récolte, vous pouvez redistribuer les dés aux joueur.se.s selon votre choix (hormis le vôtre).

Juste après la Récolte, vous pouvez redistribuer les dés aux joueur.se.s selon votre choix (y compris votre dé).

14



REDUCTION





+1

+1

NIVEAU I

NIVEAU II

NIVEAU III

NIVEAU IV

-1 à un chiffre d'un de vos Flacons au choix.

-1 à un chiffre d'un Flacon adverse au choix.

-1 à un chiffre d'un de vos Flacons OU un Flacon adverse au choix.

-2 à un chiffre d'un de vos Flacons OU un Flacon adverse au choix.

28

BONNE FORTUNE

+1

Si le dé que vous choisissez a une valeur de **4 ou moins**, sa valeur augmente de **+1**.

10

CHANCE INSOLENT

+1 +1

NIVEAU I Après la Récolte, vous pouvez relancer votre dé une fois.

NIVEAU II Après la Récolte, vous pouvez relancer votre dé jusqu'à deux fois.

NIVEAU III Avant de choisir votre dé, vous pouvez relancer tous les dés une fois.

NIVEAU IV Avant de choisir votre dé, vous pouvez relancer tous les dés jusqu'à deux fois chacun.

11

FORCE LIQUIDE

+1 +1

NIVEAU I +1 à un chiffre 1 qui se trouve dans l'un de vos Flacons.

NIVEAU II +1 à deux chiffres 1 de vos Flacons.

NIVEAU III +1 à un chiffre 1 et un chiffre 2 de vos Flacons.

NIVEAU IV +2 à TOUS vos chiffres 2 de vos Flacons.

25

ENERGISATION

+1

Si la somme totale de votre **Potion de FORCE** est inférieure à **10**, inscrivez un **+2** dans l'une des cases de modificateur de cette potion.

2

GRIN DE FOLIE

+1

A votre tour, vous pouvez relancer les dés affichant une valeur de 1.

9

BOOST

+1

Si vous passez votre tour pour utiliser le **Vide-Poches**, vous pouvez copier son résultat à **deux** emplacements libres au lieu d'un seul.

24

PLAGIAT

+1 +1

NIVEAU I

NIVEAU II +1

NIVEAU III Après la **Récolte**, vous pouvez copier le résultat de votre dé sur un dé adverse.

NIVEAU IV Après la **Récolte**, vous pouvez copier le résultat de votre dé sur un dé adverse, puis ce dernier perd -1 en valeur.

7

DISCORDE

+1 +1

NIVEAU I

NIVEAU II Après la **Récolte**, relancez le dé du.de la joueur.se à votre droite.

NIVEAU III Après la **Récolte**, relancez le dé du.de la joueur.se à votre droite ET à votre gauche.

NIVEAU IV Après la **Récolte**, relancez le dé du.de la joueur.se à votre droite. Son résultat perd -1 en valeur.

13

LARCIN

+1 +1

NIVEAU I Echangez 1 contre 1 (ou l'inverse) avec un.e autre joueur.se.

NIVEAU II Volez 1 à un.e joueur.se au choix.

NIVEAU III Volez 1 OU 1 à un.e joueur.se au choix.

NIVEAU IV Volez 1 OU 1 à deux joueur.se.s différent.e.s au choix.

20

EQUILIBRE

+1 +1

NIVEAU I A votre tour, +1 au résultat du dé dont la valeur est la plus basse.

NIVEAU II A votre tour, -1 au résultat du dé dont la valeur est la plus haute.

NIVEAU III A votre tour, +1/-1 au résultat d'un dé au choix.

NIVEAU IV A votre tour, +1/-2 au résultat d'un dé au choix.

4

CADEAU SURPRISE

+1 +1

NIVEAU I -

NIVEAU II A votre tour, vous pouvez relancer un dé de votre choix avant d'en choisir un.

NIVEAU III A votre tour, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés de votre choix.

NIVEAU IV A votre tour, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés de votre choix.
Si vous obtenez une paire parmi tous les dés, gagnez 1 **point de Victoire** (1x/partie).

12

MERITE

+1 +1

NIVEAU I +1

NIVEAU II +1 OU +1

NIVEAU III +2

NIVEAU IV +2 ET +1

19

MIROIR(S)

+1

Pour chaque **premier lancer** de **Récolte**, si une paire de même dés apparaît, écrivez un **+1** dans la case de modificateur de la potion de votre choix (1x/tour).

3

SECOND ESSAI

+1

Vous pouvez relancer une fois le dé que vous avez choisi.

8

TROC

+1

Durant la phase d'**ACHATS** de cette partie, vous pouvez convertir 1 1 (illimité)

16

MOTIVATION

+1




Pour chaque **premier lancer** de **Récolte**, si une paire de même dés apparaît, reportez un 0 dans le **Décanteur** (1x/tour).

17

AIDE DE JEU

Symboles

 Point de victoire	 Sort OU Ressource de Lumière / des Ténèbres
+1  +1 Point de victoire	+1  / +1  +1 sur la Jauge de Lumière / des Ténèbres

-  1. Phase de Récolte d'Ingrédients
-  2. Phase de Préparation des Potions
-  3. Phase de Déclenchement des Sorts

Conditions




-  Les valeurs doivent être strictement croissantes (de bas en haut).
-  La somme du Flacon doit être égale à 9.
-  Les trois valeurs du Flacon doivent être les mêmes.
-  La somme des valeurs doit être la plus élevée OU égale à la plus élevée parmi tous.les les joueur.se.s.
-  Il faut trois zéros dans le Flacon.

-  Effet unique
-  Effet permanent jouable chaque tour (1x/tour)
-  Effet de fin de partie

AIDE DE JEU

Symboles

 Point de victoire	 Sort OU Ressource de Lumière / des Ténèbres
+1  +1 Point de victoire	+1  / +1  +1 sur la Jauge de Lumière / des Ténèbres

-  1. Phase de Récolte d'Ingrédients
-  2. Phase de Préparation des Potions
-  3. Phase de Déclenchement des Sorts

Conditions




-  Les valeurs doivent être strictement croissantes (de bas en haut).
-  La somme du Flacon doit être égale à 9.
-  Les trois valeurs du Flacon doivent être les mêmes.
-  La somme des valeurs doit être la plus élevée OU égale à la plus élevée parmi tous.les les joueur.se.s.
-  Il faut trois zéros dans le Flacon.

-  Effet unique
-  Effet permanent jouable chaque tour (1x/tour)
-  Effet de fin de partie


AIDE DE JEU

Symboles

 Point de victoire	 Sort OU Ressource de Lumière / des Ténèbres
+1  +1 Point de victoire	+1  / +1  +1 sur la Jauge de Lumière / des Ténèbres

-  1. Phase de Récolte d'Ingrédients
-  2. Phase de Préparation des Potions
-  3. Phase de Déclenchement des Sorts






Conditions




-  Les valeurs doivent être strictement croissantes (de bas en haut).
-  La somme du Flacon doit être égale à 9.
-  Les trois valeurs du Flacon doivent être les mêmes.
-  La somme des valeurs doit être la plus élevée OU égale à la plus élevée parmi tous.les les joueur.se.s.
-  Il faut trois zéros dans le Flacon.

-  Effet unique
-  Effet permanent jouable chaque tour (1x/tour)
-  Effet de fin de partie

AIDE DE JEU

Symboles

 Point de victoire	 Sort OU Ressource de Lumière / des Ténèbres
+1  +1 Point de victoire	+1  / +1  +1 sur la Jauge de Lumière / des Ténèbres

-  1. Phase de Récolte d'Ingrédients
-  2. Phase de Préparation des Potions
-  3. Phase de Déclenchement des Sorts

Conditions


-  Les valeurs doivent être strictement croissantes (de bas en haut).
-  La somme du Flacon doit être égale à 9.
-  Les trois valeurs du Flacon doivent être les mêmes.
-  La somme des valeurs doit être la plus élevée OU égale à la plus élevée parmi tous.les les joueur.se.s.
-  Il faut trois zéros dans le Flacon.

-  Effet unique
-  Effet permanent jouable chaque tour (1x/tour)
-  Effet de fin de partie

AIDE DE JEU

Les différents types de Sorts



SORTS DE GESTION :
Les Sorts d'**Adaptation** 
et de **Machination** 



SORTS DE HASARD :
Les Sorts de **Chance** 
et de **Chaos** 



SORTS DE GAIN :
Les Sorts de **Mérite** 
et de **Corruption** 



SORTS DE FORCE :
Les Sorts de **Protection** 
et de **Traîtrise** 

1^{er}.ère Joueur.se



1^{er}.ère Joueur.se

AIDE DE JEU

Déroulé d'un tour de jeu



I. Phase de Récolte d'Ingrédients

Le.1a 1^{er}.ère Joueur.se lance tous les dés.

A tour de rôle et en sens horaire, chacun.e peut :

- Choisir un dé OU
- Passer son tour (dès le JOUR 2)



II. Phase de Préparation des Potions

(en simultané)

- Chaque joueur.se reporte le résultat de son dé sur un emplacement libre d'un Flacon de sa fiche Grimoire OU
- Si a passé à la Phase précédente :
+0 dans le Décanteur OU] 1x max./partie
+0 dans un Flacon libre OU]
- Utiliser le Vide-Poches (dès le JOUR 3)] 1x max./partie



III. Phase de Déclenchement des Sorts

(si un Flacon a été rempli à la phase précédente)

✔ SORT RÉUSSI

Condition respectée : le Sort se déclenche !

☹ SORT RATÉ

Condition pas respectée : rien ne se passe.

IV. Changement de 1^{er}.ère Joueur.se

AIDE DE JEU

Fin de partie

On termine le tour de jeu dès qu'un.e Magicien.ne a rempli son quatrième Flacon.

Décompte des points



+1 par Sort réussi

(+ Bonus éventuels des Sorts,
de l'Événement et de la FEUILLE DE ROUTE).

Avancer sur la piste de score.

Décompte des  /  (si remportés ce tour).

Entourer les Ressources  /  sur la ou les jauge(s) concernée(s).

ACHATS (facultatif) :

Débloquer un/des Sort(s) de niveaux supérieurs
en payant les symboles requis

ET/OU

Acheter un Bouclier Contre-Sort en payant 1 
par Bouclier



HUMILITÉ

Événement



+1 🍷 pour le/la Magicien.ne qui a le plus de chiffres 1 dans ses Flacons (si égalité : tous.les Magicien.nes concerné.e.s. prennent +1 🍷)

2



CADEAU INATTENDU

Événement



Les Sorts **neutres** réussis ramènent chacun +1 🍷
OU +1 🍷 pour les joueur.se.s concerné.e.s.

1



INVISIBILITÉ

Événement



Écrire le nom de chaque Magicien.ne (du plus haut score vers le plus bas) :

1.		6
2.		5
3.		4
4.		3

Pour chaque Magicien.ne, la valeur associée vaut 0 pour lui.elle pendant toute cette partie.

3



SILENCE RADIO

Événement



Tant que les Magicien.ne.s n'ont pas débloqué leur premier Sort, ils.elles sont dans l'incapacité de dire un mot.

Si un.e joueur.se enfreint cette règle, il.elle aura un Malus de -1 🍷 à la fin de cette partie.

NOMS DES JOUEUR.SES
PRIS EN FAUTE :

4



JOUR DE MARCHÉ

Événement



Vous pouvez convertir vos Ressources disponibles à votre guise pour le taux de 1 🍷 pour 1 🍷.

5



CONFISCATION

Événement



Le tout premier Sort réussi lors de cette partie devient **inaccessible** pour les joueur.se.s qui ne l'ont pas encore finalisé : retournez-le sur son verso.

En cas d'égalité, tous.les joueur.se.s concerné.e.s bénéficient de son effet (y compris des Récompenses de fin de partie).

6



PRÉVOYANCE

Événement



+1 🍷 pour chaque 🍷 débloqué et **non utilisé** (lors de cette partie ou des parties précédentes).

7



MALÉDICTION

Événement



Le chiffre 3 est **maudit** !
Le/la joueur.se qui en a le **plus** dans tous ses Flacons à la fin de la partie a un Malus de -1 🍷.

En cas d'égalité, tous.les joueur.se.s concerné.e.s prennent ce Malus.

8



GRAVITÉ INVERSÉE

Événement



Les Flacons sont remplis **de haut en bas** pendant toute la partie !
Si l'un.e des joueur.se.s se trompe, il.elle aura un Malus de -1 🍷 à la fin de la partie (1x max.).

NOMS DES JOUEUR.SES
PRIS EN FAUTE :

9



COMPTE À REBOURS

Événement



Cochez 1 case avant chaque Phase de Récolte.

12	11	10	9	8	7
6	5	4	3	2	1

Quand la case 1 est cochée, c'est le dernier tour de jeu !
A la fin de celui-ci, la partie s'arrête.

10



DÉCROISSANCE

Événement



A la Phase de Récolte et à partir du/de la 2^{ème} Joueur.se, chacun.e doit baisser de 1 la valeur d'un dé au choix parmi ceux qu'il.elle reçoit (que ce soit le dé qu'il.elle choisit ou non).

11



ROCHE PERCÉE

Événement



Les Magicien.ne.s ont **un dé en moins** durant toute la partie.

Si le/la dernier.ère joueur.se ne reçoit aucun dé lors de la Phase de Récolte, il.elle passe **automatiquement.**

12

COURAGE

Événement

Ecrire le nom de chaque Magicien.ne puis, du plus petit score vers le plus grand, chacun.e choisit une valeur unique à s'attribuer (entre 1 et 5 compris).

1.		
2.		
3.		
4.		

Pour chaque Magicien.ne, sa valeur est désormais automatiquement bonifiée de 1.

13

INFLATION

Événement

Ce tour-ci, débloquent un ou plusieurs Sorts de niveaux supplémentaires coûte
+1 🍷 / +1 🍷
par Sort (selon le type de Sort).

14

À L'AVEUGLETTE

Événement

Tant que les Magicien.ne.s n'ont pas débloquent leur premier Sort, ils.elles sont dans l'incapacité de regarder les dés lors de la Récolte (ils.elles doivent le choisir à tâtons). Le.la 1er.ère Joueur.se ne peut pas regarder les dés qu'il.elle lance non plus...

Si un.e joueur.se enfreint cette règle, il.elle aura un Malus de -1 🍷 à la fin de cette partie.

NOMS DES JOUEUR.SES _____
PRIS EN FAUTE : _____

15

CROISSANCE

Événement

A la Phase de Récolte et à partir du.de la 2^{ème} Joueur.se, chacun.e doit augmenter de 1 la valeur d'un dé au choix parmi ceux qu'il.elle reçoit (que ce soit le dé qu'il.elle choisit ou non).

16

BRÛLURE

Événement

Dès qu'un.e joueur.se doit ajouter un 6 dans un emplacement d'un Flacon, il reporte immédiatement un -1 dans une de ses cases **modificateur** au choix.

17

AVANTAGE

Événement

A la place de prendre les 🍷 / 🍷 des Sorts réussis ce tour, on peut prendre l'équivalent en 🍷.

18

DOUBLE PUISSANCE

Événement

Cette partie, chaque effet 🍷 nécessite 2 Boucliers Contre-Sort pour être absorbé (au lieu d'un seul Bouclier).

19

COUP DE BARRE

Événement

La Potion de Protection / Traîtrise est réussie si la somme totale de ses valeurs est la **plus faible** parmi les joueur.se.s. (et non la plus élevée).

20

CHAOS MAÎTRISÉ

Événement

Le.la premier.ère Magicien.ne qui réussit un Sort cette partie peut choisir de remplacer l'une des autres cartes **Sort** par un **Sort de même type d'une partie précédente.**

En cas d'égalité, résoudre cet effet à partir du.de la plus proche du 1er.ère Joueur.se puis en sens horaire.

21