

LE LABORATOIRE DES SORTILÈGES

Règle du Jeu

Un jeu de roll and write évolutif (et magique) pour passer les soirées jusqu'à Noël

De 2 à 4 joueur.se.s

Dès 8 ans

15 minutes environ par partie

Le principe



Avez-vous déjà rêvé de devenir un Magicien ou une Magicienne ? Dans Le Laboratoire des Sortilèges, vous allez enfin pouvoir créer vos propres **potions** ! Et si les conditions requises sont respectées, les sorts se déclenchent... ce qui risque de faire des dégâts ! Vous aurez aussi le choix de vous orienter vers **la voie de la Lumière** ou vers **celle des Ténèbres**... laquelle allez-vous choisir ?


Le Laboratoire des Sortilèges est un jeu de « roll and write », c'est à dire un jeu dans lequel on lance des dés avant de reporter les résultats sur une fiche Joueur.se. De ce fait, en plus du matériel, vous aurez besoin d'un crayon, d'une gomme et de dés à 6 faces (si vous n'en avez pas assez, pas de panique : un patron à imprimer est fourni à la fin de cette règle de jeu).

Important : il est conseillé de réunir le même groupe de joueur.se.s autour de la table durant les 24 parties !

Matériel

4 fiches **Grimoire**

28 cartes **Sort** (8 cartes **Sort de Lumière**  8 cartes **Sort des Ténèbres** 

12 cartes **Sort Neutre** 

21 cartes **Événement**

1 carte **1^{er.ère} Joueur.se**

1 **Feuille de Route** et 7 cartes **Aide de Jeu**

À fournir :

1 crayon gris par Joueur.se

1 gomme à effacer

Autant de dés à 6 faces que de joueur.se.s (si vous n'en avez pas assez en stock, des patrons sont fournis à la fin de cette règle du jeu)

Note : Pour une partie à 2 joueur.se.s, munissez-vous de 3 dés au lieu de 2.

But du jeu (de chaque partie)

Avoir le plus de points de victoire à l'issue de la partie.

But du jeu général (sur 24 jours)

Faire le meilleur score possible à l'issue des 24 jours de jeu (24 parties au total).
Jetez un œil au décompte des scores final (p.14) pour ne pas être pris.e au dépourvu !

Préparation du jeu (premier jour)

Imprimez le matériel (cartes, fiches...) sur du papier et découpez le tout.
Vous allez constamment devoir écrire, gommer et réécrire sur votre fiche Grimoire, il est donc conseillé de l'imprimer sur du papier plutôt épais !

Pour commencer, vous aurez besoin :

- d'une fiche **Grimoire** par joueur.se
- des cartes **Sort**
- de la **carte 1^{er} Joueur.se**
- de la **Feuille de Route**
- des **aides de jeu** (à garder sous le coude durant les premières parties)
- des **dés** à 6 faces (**3 dés pour 2 à 3 joueur.se.s** ou **4 dés pour 4 joueur.se.s**)
- des crayons + gomme.

Pour l'instant, les **cartes Événement** sont mises de côté.

Petite astuce : pour le rangement du matériel, vous pouvez utiliser une grande enveloppe dans laquelle vous glissez le matériel à la fin de chaque partie.

Chaque joueur.se choisit sa fiche **Grimoire**, qu'il.elle conservera jusqu'à la fin des 24 jours, et écrit son nom dans le petit parchemin (ou s'invente son propre nom de Magicien.ne!).

Les fiches **Grimoire** non attribuées sont écartées du jeu.

C'est bon, vous êtes prêt.e.s pour votre première partie !
N'oubliez pas : la première commence le 1^{er} décembre !

Préparation de chaque partie

Chaque jour, la préparation se fait de la même manière.

1. Chaque Magicien.ne se munit de sa fiche **Grimoire** et d'un **crayon**.
2. Consultez la « **FEUILLE DE ROUTE** » fournie dans le matériel. Pour chaque jour, celle-ci vous indique quelles cartes **Sort** (voire **Événement**) vont être utilisées lors de la partie. Placez les 4 cartes **Sort** requises en ligne, au milieu de la table. Chaque jour, il y a **2 Sorts neutres**, **1 Sort de Lumière** (bienveillant) et **1 Sort des Ténèbres** (malveillant).

Si la **Feuille de Route** vous indique de prendre une carte **Événement**, cette dernière est également placée sur la table.

3. Le.la Magicien.ne qui a le score le plus **bas** (indiqué sur la frise qui entoure le Grimoire) est le.la **1^{er.ère} Joueur.se** : il.elle prend la carte **1^{er.ère} Joueur.se** ainsi que **tous les dés**. En cas d'égalité de score, c'est le.la Magicien.ne le.la plus jeune qui devient le.la **1^{er.ère} Joueur.se**.

C'est bon, le jeu est prêt à commencer !

Exemple de mise en place en début de partie au JOUR 1 (à 3 joueur.se.s) :



Déroulement du jeu

Un tour de jeu se déroule en plusieurs phases, qui suivent un ordre bien défini :

I. La phase de *Récolte d'Ingrédients*



II. La phase de *Préparation des Potions*



III. La phase de *Déclenchement des Sorts*



IV. Nouveau 1^{er} Joueur / Nouvelle 1^{ère} Joueuse

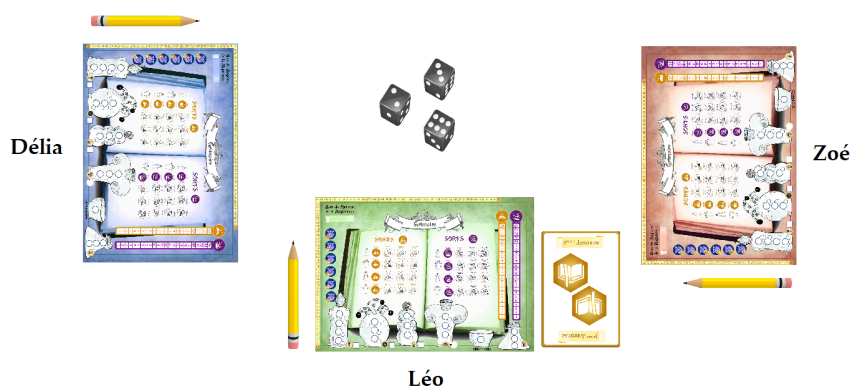
I. Lors de la *Récolte d'Ingrédients*, le.la 1^{er.ère} **Joueur.se** lance tous les dés, puis en choisit un qu'il.elle place devant lui.elle. Ensuite, à tour de rôle et en sens horaire, chaque autre joueur.se choisit un dé à récupérer.

Note 1 : Il est fortement conseillé de regarder où en sont les autres joueur.se.s, afin de ne pas leur donner un dé qui pourrait leur rendre un trop grand service...

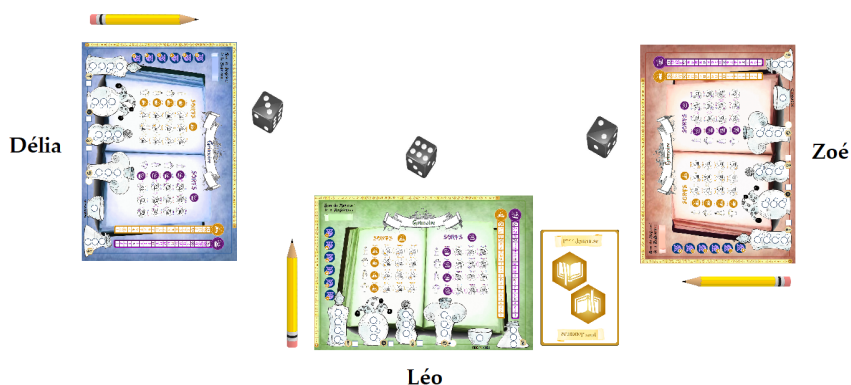
Note 2 : Dans le cadre d'une partie à 2 joueur.se.s, il restera un dé non choisi à la fin.

Exemple de Récolte d'Ingrédients :

1. Léo, le Premier Joueur, lance les dés : il obtient les résultats suivants :



2. Léo conserve le 6, qu'il place devant lui. C'est au tour de Délia de choisir un dé : elle prend le 3. Zoé prend le 2 restant.



C'est la fin de la Récolte d'Ingrédients !

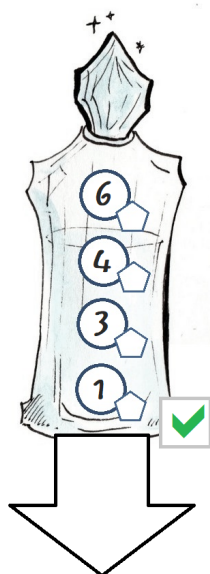
II. La phase *Préparation des Potions* s'effectue ensuite en simultané. Chaque joueur.se reporte le résultat du dé choisi sur un **emplacement libre** d'un de ses quatre Flacons de sa fiche Grimoire.

Il faut impérativement remplir les flacons de bas en haut (logique!). Un résultat ne peut pas être écrit juste en dessus d'une case laissée vide.

Tant que cette logique est respectée, on peut reporter n'importe quel chiffre obtenu dans une case disponible. Il est obligatoire d'inscrire ce résultat dans un flacon, même si cela va à l'encontre des conditions de déclenchement de sort.

Pour déclencher un sort, **il faut respecter la contrainte indiquée sous le flacon correspondant**. Un flacon rempli (mais qui ne la respecte pas) n'aura donc aucun effet. Les Magicien.ne.s auront ainsi tout intérêt à optimiser au mieux leur préparation...

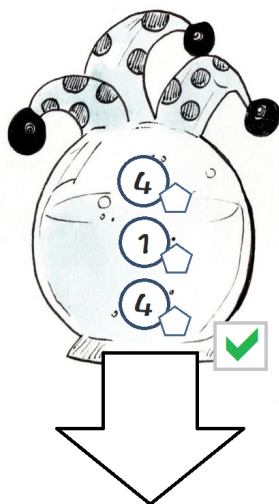
Il y a 4 types de Sorts avec chacun une condition requise :



Les Sorts
de GESTION:

- d'*Adaptation*
(bienveillants)
- de *Machination*
(malveillants)

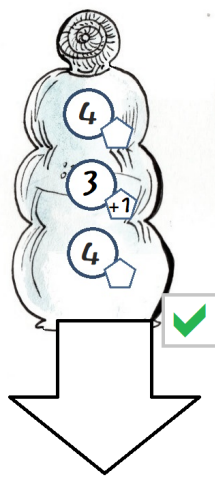
Pour les réussir,
il faut remplir
le Flacon
de bas en haut
avec des chiffres
strictement
croissants.



Les Sorts
de HASARD:

- de *Chance*
(bienveillants)
- de *Chaos*
(malveillants)

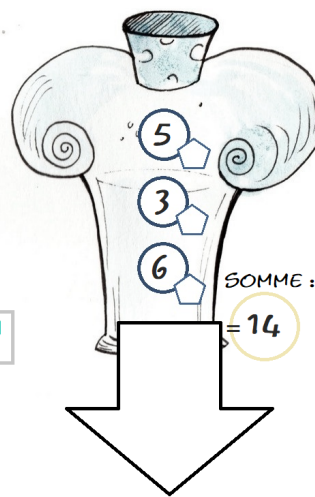
Pour les réussir,
il faut remplir
le Flacon
de bas en haut
avec une somme
de chiffres
égale à 9.



Les Sorts
de GAIN:

- de *Mérite*
(bienveillants)
- de *Corruption*
(malveillants)

Pour les réussir,
il faut remplir
le Flacon
de bas en haut
avec trois
chiffres similaires.



Les Sorts
de FORCE:

- de *Protection*
(bienveillants)
- de *Traîtrise*
(malveillants)

Pour les réussir,
il faut remplir
le Flacon
de bas en haut
avec la plus grande
somme (ou égale à
la plus grande somme)
parmi tous.tes les
joueur.se.s.

Chaque Flaçon a des cases avec des petites zones (en forme de pentagones) où l'on peut insérer des modificateurs (+1, -1, etc.) pour modifier la valeur de chaque case.

Un **modificateur** doit être rattaché en priorité à un chiffre déjà inscrit (sauf mention contraire). On peut obtenir des modificateurs avec certains effets de Sorts ou des Événements.

Note : Il est possible d'*augmenter* la valeur d'un 6 ou de *baisser* la valeur d'un 1. Il est aussi possible de se retrouver avec un chiffre négatif dans un Flaçon.

Voici un exemple d'une Préparation de potion par une Magicienne :

Délia a récupéré le dé suivant :



Elle a déjà commencé à remplir ses Flaçons aux tours précédents.

Ici, elle choisit de remplir sa Potion de Chance, car elle a déjà un 6 présent : si elle rajoute un 2, il ne lui manquera qu'un 1 pour atteindre 9... et réussir son Sort !

Une fois que chaque joueur se a écrit le chiffre de son dé sur un emplacement libre, on passe à la phase suivante.

III. La phase de *Déclenchement des Sorts* a lieu **uniquement si, à l'issue de la phase précédente, un.e ou plusieurs Magicien.ne.s a rempli l'un de ses flacons de potion**. Si elle n'a pas lieu, on passe directement à la phase *Nouveau 1^{er} Joueur / Nouvelle 1^{ère} Joueuse*.

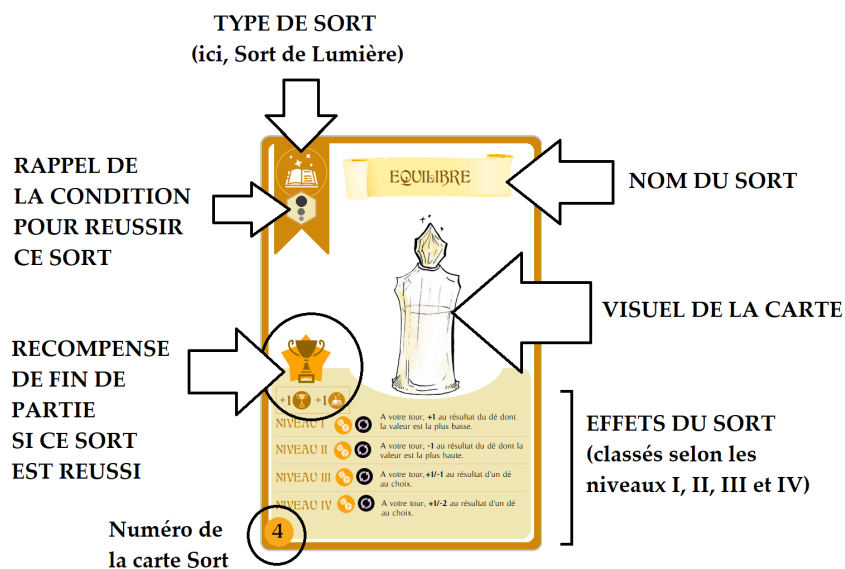
🏆 SORT RÉUSSI

Si un.e Magicien.ne, lors de la phase précédente, a **pu remplir intégralement un flacon de potion ET que la condition de ce flacon a été respectée**, alors le Sort se déclenche !

Le.la Magicien.ne coche la petite case en dessous du flacon pour signifier que le Sort a été réussi. Si c'est le Sort de **FORCE**, il.elle écrit la somme obtenue dans ce Flacon.




- S'il s'agit d'un **Sort neutre** 📖, on applique l'effet sur la carte Sort correspondante (à moins qu'il ne s'agisse d'un effet permanent, auquel cas il prendra effet dès les tours suivants).
- S'il s'agit d'un **Sort de Lumière** ☀️ ou un **Sort des Ténèbres** 🌑, on se réfère d'abord au **Grimoire** pour vérifier le **Niveau du Sort en question**, puis on résout l'effet qui se trouve sur la carte **Sort**.

Détail d'une carte Sort :



Les effets des Sorts sont facultatifs : ils peuvent ne pas vous intéresser ou ne pas être pertinents à lancer. Vous avez le choix d'ignorer leur effet (mais vous remporterez quand même le(s) point(s) de victoire associé(s)).

Il y a 3 types d'effets :

-  - Les effets **uniques** : ils sont résolus une fois puis ils deviennent inutilisables (ils sont immédiats sauf mention contraire).
-  - Les effets **permanents** qui peuvent être désormais utilisés à chaque tour (1x/tour sauf mention contraire) ;
-  - Les effets **de fin de partie** qui, comme leur nom l'indique, se déclenchent à la fin de la partie !

Note : Si plusieurs Magicien.ne.s doivent déclencher un Sort immédiat lors du même tour, les effets des Sorts sont résolus à partir du.de la plus proche du.de la 1^{er.ère} Joueur.se, puis en sens horaire.

Si vous vous y prenez bien, vous pouvez aussi parfois déclencher des Sorts en cascade (avec des effets qui permettent de débloquent immédiatement d'autres Sorts lors du même tour...).

Sur une carte **Sort**, les effets ne se cumulent pas. Si vous avez débloquent un **Sort** de Niveau III, vous ne bénéficiez « que » de son effet de ce niveau (et non des effets des Niveaux I et II).

Exemple de résolution d'un Sort :

(Voici le plateau de Léo au bout de plusieurs jours de jeu).

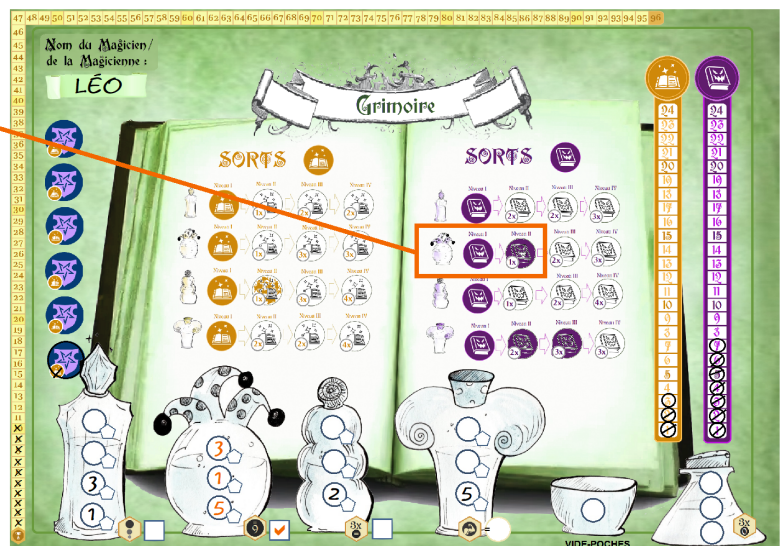
Léo vient de remplir un Flaçon : c'est la Potion qui permet de lancer le Sort de Discorde !



Il se réfère à la carte Sort en jeu : il s'agit d'un Sort des Ténèbres. Léo l'a déjà fait évoluer au Niveau II lors d'une précédente partie.

En plus des Récompenses qu'il aura en fin de partie, il a accès à l'effet de Niveau II de cette carte : Léo pourra relancer une fois le dé de sa voisine de droite.

Cet effet lui est disponible une fois lors de la prochaine Phase de Récolte.



☛ Chaque Sort réussi rapportera automatiquement au.à la Magicien.ne 1 Point de Victoire en fin de partie, ainsi qu'une avancée sur la Jauge de Lumière (pour les Sorts de Lumière) ou une avancée sur la Jauge des Ténèbres (pour les Sorts des Ténèbres).

Le cas particulier du Sort de FORCE

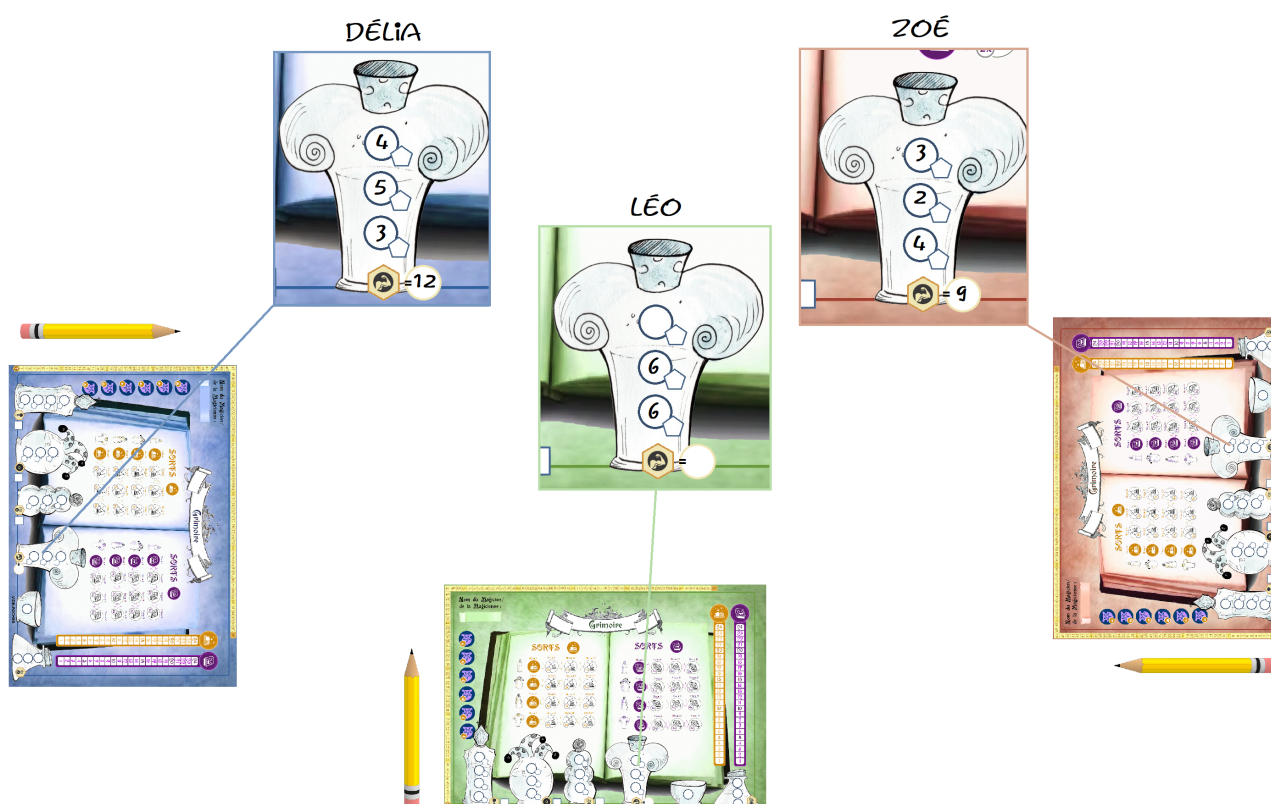
Pour être déclenché, ce Sort requiert la plus grande somme des valeurs parmi tous.les les joueur.se.s OU à égalité avec la somme la plus élevée parmi les joueur.se.s qui ont débloquent ce Sort.

Dès qu'un.e Magicien.ne le remplit, il.elle marque immédiatement la somme obtenue dans le petit cercle sous ce flacon. Ce sera la somme que les joueur.se.s devront atteindre (ou dépasser) dans leur propre flacon pour déclencher à leur tour l'effet de ce sort. Tant que la somme n'est pas dépassée, le.la Magicien.ne est certain.e de remporter le point de victoire du Sort (ainsi que la ressource s'il s'agit d'un Sort de Lumière ou des Ténèbres) en fin de partie.

Par contre, si cette somme est effectivement dépassée, la nouvelle valeur devient celle à atteindre (ou dépasser) pour les joueur.se.s qui n'ont pas encore débloquent ce Sort. Si le.la Magicien.ne voit un.e autre Magicien.ne dépasser son total, il barre aussitôt la case dans laquelle il a écrit la somme du Flacon.

Par exemple :

Voici la configuration en cours : Délia et Zoé ont toutes les deux rempli leur Flacon. C'est Délia qui a la somme la plus élevée : pour l'instant, elle seule a réussi son Sort. Léo, quant à lui, a réussi à égaliser avec Délia. Cependant, comme son Flacon n'est pas encore rempli, il n'a pas accès au Sort concerné. Par contre, s'il termine son Flacon, il sera en tête. Ce sera le seul qui empochera les Récompenses du Sort !



💀 SORT RATÉ

Si un.e Magicien.ne a rempli intégralement un flacon sans respecter la condition de déclenchement, **le Sort est raté !** Il.elle ne coche pas la case de Réussite du flacon, et ne résout pas l'effet de la carte correspondant. Il.elle ne remportera pas non plus les points de victoire en fin de partie, ni les récompenses associées à ce Sort.

Chaque Flacon rempli (et raté) **peut cependant être sujet à recueillir des modificateurs** par la suite, **ce qui peut permettre de le changer en Sort réussi.**

Lisez cette section lorsque la FEUILLE DE ROUTE vous le dira :

Flacons spéciaux :

LE DÉCANTEUR



Le **Décanteur** vous est présenté à partir du **Jour 2** sur votre Feuille de Route.

À partir de ce jour-ci, vous avez le droit de **passer** lors de la phase de *Récolte d'Ingrédients* pour l'utiliser (**une seule fois par partie, sauf mention contraire d'un Événement**). Vous ne prenez pas de dé, et c'est au.à la joueur.se suivant.e dans le sens horaire d'en choisir un. Il se peut donc qu'il reste des dés non attribués à la fin de cette phase.

Si vous avez choisi de passer, durant la phase de *Préparation des Potions* vous pouvez inscrire un **0** à un emplacement libre d'un Flacon au choix.

L'intérêt du **Décanteur**, c'est que si vous le remplissez avec trois « 0 » (il n'est pas possible d'y inscrire un autre chiffre), vous gagnez automatiquement une **ressource de la jauge de votre choix**. Cet effet est immédiat. Vous entourez la ressource de la jauge voulue et vous effacez le contenu du Flacon.

Contrairement aux autres Flacons, tant qu'il n'est pas rempli, il conserve son contenu d'une partie à l'autre... n'oubliez pas de **ne pas l'effacer** comme les autres à la fin de votre partie !

LE VIDE-POCHES

Le **Vide-Poches** vous est présenté à partir du **Jour 3** sur votre Feuille de Route.

À la phase de *Préparation des Potions*, vous pouvez reporter le résultat de votre dé sur la case disponible du **Vide-Poches**. Ce chiffre est mis en attente. Par la suite, si vous **passez votre tour**, vous pouvez reporter ce chiffre dans un autre Flacon (sous réserve que la logique de placement de **bas vers le haut** soit respectée). Vous devez barrer au préalable le contenu du **Vide-Poches** avant de reporter son résultat

ailleurs. Une fois barré, le **Vide-Poches** n'est plus disponible pour le reste de la partie.

L'utilisation du **Vide-Poches** peut vous permettre de conserver le résultat d'un dé pour plus tard. Attention, si la fin de la partie arrive et que vous n'avez pas reporté ce résultat, ce dernier est perdu.

Important : Si vous passez votre tour, vous ne **pouvez pas à la fois utiliser le Vide-Poches ET inscrire un 0 à un emplacement libre** : il faut choisir.

Récapitulatif : On peut passer jusqu'à deux fois maximum dans une partie : une fois pour reporter un 0 dans un Flacon, et une fois pour utiliser le Vide-Poches.

Une fois la phase de *Déclenchement des Sorts* terminée, on passe à l'étape *Nouveau 1^{er} Joueur / Nouvelle 1^{ère} Joueuse*.

IV. Nouveau 1^{er} Joueur / Nouvelle 1^{ère} Joueuse

La carte **1^{er.ère} Joueur.se** est donnée au.à la joueur.se suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Ce sera le.la nouveau.elle **1^{er.ère} Joueur.se** au tour suivant : il.elle récupère les dés. Et c'est reparti : on reprend à la *Phase I : Récolte d'Ingrédients !*

Fin d'une partie

Dès qu'un.e Magicien.ne remplit son quatrième flacon, on termine la **Phase de Déclenchement de Sorts** et c'est la fin de la partie : on passe au décompte des points.

Vous vous dites sûrement : puisqu'on remplit tous.tes une case par tour, la partie s'arrêtera forcément au même moment pour tout le monde ! Oui, peut-être au début... mais pas forcément par la suite !

À la fin de ce dernier tour, tous les **Flacons non remplis** par les joueur.se.s (**ou de manière incorrecte**) ne vaudront rien dans le décompte des scores.

Décompte des points de victoire

Chaque joueur.se remporte **1 point par Sort réussi** (comme indiqué sur chaque carte **Sort** en jeu), ainsi que les points bonus éventuels des cartes **Sort** (par exemple, le **Sort Mérite de Niveau II** permet de remporter **+1 point de victoire** pour les Magicien.ne.s qui ont débloqué ce niveau) ou spécifiés sur la carte **Événement** en jeu.

Reportez-vous également à la FEUILLE DE ROUTE, qui vous donne parfois accès à des Bonus particuliers selon le résultat des joueur.se.s.

Avancer sur la piste de score

Que fait-on avec ces points ? Eh bien, on avance sur la piste de score. Il suffit de cocher le nombre de cases correspondant au nombre de points gagnés lors de cette partie, sur la piste présente tout autour du plateau du **Grimoire** (celle qui va de 1 à 96).

Si vous avez 4 points, vous cochez donc 4 cases depuis la dernière case cochée.

Si c'est votre toute première partie, vous partez de la case 1.

On ne peut pas avoir de score négatif à la fin d'une partie (le minimum est de zéro).

Augmenter la Jauge de Lumière ou la Jauge des Ténèbres

Les **Sorts de Lumière** et les **Sorts des Ténèbres** réussis lors de cette partie permettent également de progresser sur la jauge correspondante (☀️ ou 🌑).

Chaque joueur.se concerné augmente de **1 cran la ou les jauge(s) en question** (comme indiqué sur chaque carte **Sort** en jeu). Pour ce faire, **il.elle entoure une case de la jauge concernée à partir de la case 1 (puis par la suite dans l'ordre croissant)**.

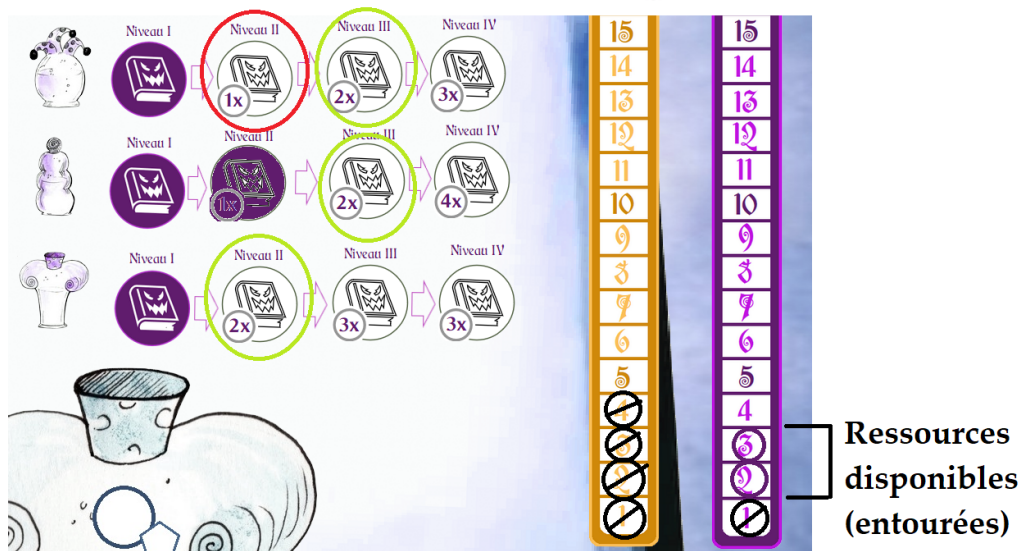
Le dernier chiffre entouré (barré ou non) est votre score total sur chaque jauge.

Cette ou ces case(s) entourée(s) deviennent des **Ressources disponibles** pour des **futurs achats ou des futures évolutions de Sorts**.

Débloquer des Sorts de niveaux supérieurs

Les crans entourés sur chaque Jauge sont des **Ressources** que vous pouvez dépenser pour débloquer des Sorts de niveaux supérieurs. Pour ce faire, il faut avoir en réserve le nombre de symboles requis :

Ce tour-ci, Délia a 2 symboles disponibles. Ils lui permettent de faire évoluer un Sort de Niveau II en dépensant (=barrant) 1 🌑 ou un Sort de Niveau II ou III en dépensant 2 🌑 .



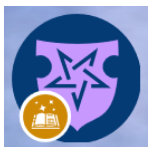
Vous barrez ce nombre de ressources disponibles sur la jauge, du bas vers le haut (à partir de la dernière ressource disponible), puis vous pouvez **colorier l'icône du Sort supérieur** en question, désormais acquis ! La prochaine fois que ce Sort apparaîtra, si vous le déclenchez vous pourrez bénéficier de son effet supérieur !

Note : Les niveaux des Sorts doivent se débloquent dans l'ordre. On ne peut pas débloquent *directement* un sort de Niveau III si on n'a pas auparavant débloquent le Niveau II de ce même sort.

Il n'est jamais obligatoire de dépenser ses Ressources, vous pouvez les conserver d'un tour sur l'autre.

Acheter un Bouclier Contre-Sort

Vous vous rappelez, les deux voies possibles ? Eh bien... si certain.e.s de vos adversaires commencent à emprunter la **voie des Ténèbres**, il vous serait judicieux de vous munir de Boucliers Contre-Sort, juste au cas où.



Chaque Bouclier coûte **1 symbole de Lumière**. Pour en acheter un, barrez la **ressource requise** de votre **jauge de Lumière** et **entourez le Bouclier** : il est désormais **actif**.

Si un.e Magicien.ne décide de vous jeter un mauvais **Sort** (ou un Sort qui est susceptible de vous nuire), barrez le Bouclier à la place : cela annule l'effet de ce Sort **sur vous uniquement**. Le Sort prend quand même effet sur les autres joueur.se.s, sauf s'il vous était désigné personnellement.

Vous êtes libre de subir un effet néfaste, même si vous avez un Bouclier en stock, si vous désirez garder ce dernier pour plus tard.

Un Bouclier ne peut pas être utilisé contre un effet d'Événement.

Dès qu'un Bouclier a été barré, il n'est plus disponible à l'achat pour les futures parties. Attention, vous n'avez que six Boucliers en stock pour l'intégralité des 24 parties : à vous de les utiliser au mieux !

Rangement et préparation de la partie suivante

À la fin de la partie, les cartes **Sort** utilisées ainsi que les fiches **Grimoire** sont mises de côté pour les futures parties. Chaque joueur.se efface le contenu de **ses quatre Flacons** ainsi que du **Vide-Poches**.

**Attention, si le Décanteur n'est pas encore rempli, n'effacez pas son contenu !
N'effacez pas non plus les améliorations de Sorts et les jauges de score !**

CARTES ÉVÉNEMENT

À partir du **Jour 4**, le **premier Événement** vient pimenter la partie ! Désormais, chaque jour aura son lot de belles... ou de mauvaises surprises !

Le déroulé d'une partie ne change pas, mais **une carte Événement** est susceptible d'apporter quelques modifications à la façon de jouer. **Vérifiez le type d'effet de la carte Événement qui entre en vigueur lors de cette partie (cf p.8).**

À la fin de chaque partie, la carte **Événement** utilisée est ensuite retirée du jeu.

Important : La règle ponctuelle d'un **Événement** a toujours la primauté sur les règles de base.

Note 1 : Essayez de ne pas regarder le contenu des futures cartes **Événement** pour conserver la surprise de la découverte !

Note 2 : Les **Événements** sont des cartes à usage unique. Une fois une carte **Événement** utilisée, elle n'aura plus d'utilité lors des parties suivantes. Vous pouvez cependant les garder de côté si vous désirez rejouer au **Laboratoire des Sortilèges** en d'autres occasions !

Fin de la toute dernière partie et décompte final

Le jeu prend fin le 24 décembre ! À l'issue de votre dernière partie, comptez normalement vos points.

Le.la joueur.se **en tête sur la jauge de Lumière** rajoute **2 points supplémentaires** à son score, tout comme celui.celle qui est **en tête sur la jauge des Ténèbres**.

En cas d'égalité, comptez à la place 1 point par joueur.se concerné.e.

Comptez **1 point de victoire** par **paire de Ressources**  et/ou  **non dépensées**.

Chaque Magicien.ne remporte **1 point supplémentaire** par **Sort de Niveau IV débloqué**.

Cochez les cases correspondantes sur la piste de score. Le score atteint lors de ce dernier jour est le score final ! Alors, qui est le.la Magicien.ne le.la plus doué.e ?

Conception, réalisation et illustrations : Vinca - Icônes via game-icons.net

Ce jeu est gratuit et en téléchargement libre, mais les droits du système de jeu ne sont pas à disposition.

Toute adaptation, qu'elle soit commerciale ou non, doit faire l'objet d'un accord de ma part. Merci !

Annexe : Patrons de dés à 6 faces

