

WITCHCRAFT

INTRODUCTION

Witchcraft est un jeu de plateau stratégique pour 2 joueurs. Les joueurs contrôlent de puissants magiciens de 2 guildes magiques ennemies. L'action se passe dans les ruines d'un vieux donjon, dans un monde futuriste, où une ancienne force répartie dans quatre autels sacrés concentre son pouvoir. Durant la partie, les joueurs vont essayer de prendre le contrôle des magiciens adverses en utilisant des attaques magiques, des éclairs spéciaux et les pouvoirs des autels afin d'obtenir la victoire pour leur guilde.

LE BUT DU JEU

Le but du jeu est d'anéantir la guilde du joueur adverse. A chaque tour, le joueur décide lequel de ses magiciens attaquera, puis l'attaque est résolue. Une attaque peut être menée contre un des 4 autels ou contre 1 magicien ennemi. Le succès d'une attaque donne au vainqueur un pouvoir (mouvement additionnel, placement d'une nouvelle pièce sur le plateau de jeu, reconstitution d'une unité, etc.). Une attaque réussie contre un magicien ennemi permet aussi de gagner son contrôle. Il se battra ensuite pour vous.

La victoire s'obtient en prenant le contrôle de tous les magiciens adverses ou bien lorsque les adversaires sont incapables de lancer un éclair pendant leur tour de jeu.

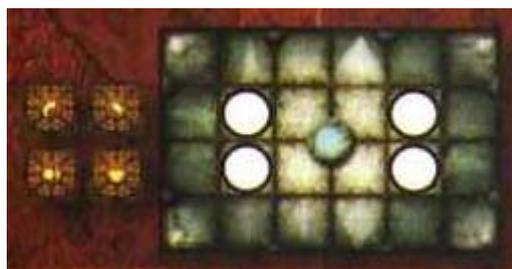
CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 autels
- 4 tuiles pouvoir
- 9 tuiles guilde verte
- 9 tuiles guilde rouge
- 6 tuiles spéciales
- 8 jetons d'épuisement
- 4 jetons bouclier de protection
- 3 paires de morceaux de plateau de jeu à ajouter (avec 1,2 ou 3 cases de jeu)
- 1 règle de jeu



GUIDE DE PREPARATION

Placez le plateau de jeu au milieu de la table (ou sur une autre surface de jeu) afin que tous les joueurs y aient accès. Choisissez ensuite au hasard les autels et placez-les sur les cases représentées ci-dessous.



Avant que le jeu commence, chaque joueur choisit la guilde qu'il commandera : rouge ou vert (2 tuiles plus fines pour chaque magicien). Les guildes des magiciens sont représentées par des tuiles avec une gemme de la même couleur placée en son centre.

Chaque joueur reçoit 9 tuiles illustrant des magiciens de sa guilde. Le joueur rouge reçoit toutes les tuiles avec une gemme rouge ; le joueur vert reçoit toutes les tuiles avec une gemme verte. Ensuite, vous devez distribuer les tuiles spéciales de la manière suivante : chaque joueur reçoit une tuile Prophète. Pour les 4 tuiles spéciales restantes, chaque joueur en reçoit 1 au hasard. Les deux dernières non distribuées sont remises dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin pour le reste de la partie.

Vous pouvez ensuite retourner vos tuiles spéciales pour montrer la couleur de votre guilde.

Dans la première phase du jeu, les joueurs positionnent 8 magiciens sur le plateau de jeu. Les tuiles restantes sont : le Moine, le Prophète, le Télékinésiste. Les joueurs doivent les mettre de côté près du plateau de jeu ; elles seront ensuite utilisées lors du jeu.

Les joueurs prennent aussi au hasard une tuile pouvoir et la place devant eux, face cachée.

Avant que le jeu commence, chaque joueur mélange les tuiles des 8 magiciens et en constitue une pile (9 - 1 tuile représentant sa guilde).

Les joueurs choisissent le premier joueur.



- 1- Plateau avec des autels
- 2- Tuiles pouvoir cachées
- 3- Empilement de tuiles
- 4- Réserve de tuiles

- 5- Jetons
- 6- Morceaux de plateau supplémentaires
- 7- Tuiles défaussées du jeu

SEQUENCES DE JEU

Première phase : placez les tuiles sur le plateau de jeu

Lors de la première phase de jeu, les joueurs préparent l'affrontement des guildes. Chacun leur tour, les joueurs posent leurs magiciens sur le plateau de jeu, créant ainsi la situation de départ pour la bataille qui menace.

Le premier joueur pioche le premier magicien de sa réserve et le place sur une case libre du plateau de jeu (inoccupée par une autre tuile ou un autel). Vous serez attentif au fait que les magiciens lancent uniquement des éclairs dans des directions spécifiques.

Lorsque vous placez une tuile, veillez à choisir une direction d'attaque pour chaque magicien. Changer de direction d'attaque au cours de la partie n'est pas chose facile. Chaque magicien peut lancer un éclair dans 8 directions.

Le second joueur pioche la première tuile de sa réserve et la place sur une case libre du plateau de jeu.

Les joueurs alternent de la même manière jusqu'à épuisement de leur réserve. Lorsque le dernier magicien est placé sur le plateau de jeu, la première phase prend fin et la seconde phase commence : **La confrontation**. Le premier joueur reste le même que pour la première phase.

Seconde phase : la confrontation

Lors de cette phase, les joueurs activent alternativement leurs magiciens. Après avoir lancé son éclair, le magicien est épuisé et le joueur doit placer un marqueur d'épuisement sur la tuile activée.

Une action autorisée, c'est :

- 1- Activer le magicien d'un joueur pour toucher un magicien ennemi
- 2- Activer le magicien d'un joueur pour toucher un autel et déclencher son pouvoir
- 3- Utiliser les tuiles spéciales des joueurs et activer son effet

Si l'effet d'une action ne peut aboutir pour diverses raisons, on considère que celle-ci est impossible.

Exemple 1 : Vous ne pouvez pas lancer un éclair sur l'autel de la Convocation si vous n'avez de morceaux supplémentaires du plateau de jeu.

Exemple 2 : Le Barbare ne peut pas lancer un éclair qui détruit un autel si tous les autels sont déjà détruits.

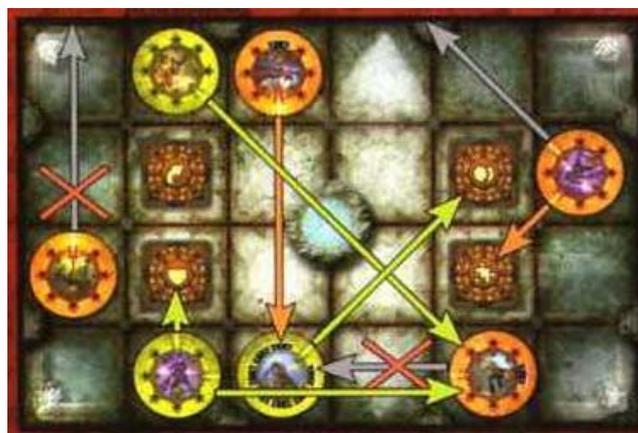
Exemple 3 : Vous ne pouvez pas attaquer un magicien qui est protégé par un bouclier magique.

1. Lancer un éclair sur un magicien ennemi

Un éclair lancé par un magicien activé frappe toujours la première tuile ennemie située sur la ligne de mire sur laquelle se trouve le magicien, peu importe à quelle distance il se trouve. Le symbole du sort sur la tuile magicien montre la direction d'attaque (toujours la ligne droite). Un magicien avec 2 symboles Eclair lance (lors de l'activation) en même temps et dans les 2 directions, les éclairs. Cette attaque double peut atteindre deux magiciens ennemis.

Les éclairs passent par-dessus des unités amies. Les unités amies ne bloquent pas la ligne de mire vers les magiciens ennemis placés sur la même ligne. Les autels bloquent la ligne de mire : les magiciens ne peuvent pas lancer des éclairs par-dessus.

Si un éclair touche un magicien ennemi sur le côté qui est protégé par un bouclier magique, l'action est considérée comme non-autorisée donc impossible.



Lorsqu'un magicien passe sous contrôle de son adversaire, le joueur actif le prend du plateau de jeu, enlève tous les jetons placés dessus (épuisement et boucliers). Ensuite, il doit le retourner afin de montrer la couleur de sa propre guilde et le met sur n'importe laquelle de ses

tuiles (tuiles de sa couleur) sur le plateau de jeu, créant ainsi un empilement. (*Note* : Lorsque vous capturez un magicien ennemi, et que vous le mettez au-dessus du magicien qui vient de jeter le sort, l'empilement n'est pas marqué comme épuisé).

Chaque tuile capturée de cette manière doit toujours être mise sur une tuile appartenant au joueur actif (jamais sur un emplacement vide). Vous ne pouvez pas changer l'ordre ou la direction des tuiles situées sous la tuile capturée. Vous pouvez aussi mettre la tuile capturée sur une tuile avec un bouclier ou des jetons d'épuisement. Cette dernière supprime toute protection (bouclier) ou des jetons d'épuisement de l'empilement.

2. Activer les pouvoirs des autels



Vous pouvez décider d'attaquer un autel avec un éclair à la place de le lancer contre un magicien ennemi. Ce choix aura pour conséquence d'activer le pouvoir de l'autel.

Lorsqu'un autel est attaqué, son pouvoir est immédiatement activé (voir paragraphe sur les pouvoirs des autels). Ensuite, vous résolvez l'effet de l'autel et vous posez un jeton d'épuisement sur le sorcier qui a lancé l'éclair.

3. Activer les tuiles spéciales



Les tuiles spéciales telles que le Prophète, le Prince, la Dame, le Barbare, le Prêtre ne peuvent pas envoyer des éclairs dans des directions spécifiques. A la place, ils détiennent des pouvoirs spéciaux uniques qui sont décrits plus loin (Regardez le paragraphe Pouvoirs spéciaux des tuiles). Pour le reste, elles fonctionnent comme les autres tuiles magicien (elles sont ajoutées à des empilements, elles subissent un épuisement après avoir été activées, etc.).

TUILES ET EMPILEMENTS

Plusieurs empilements peuvent être créés pendant la partie. Chaque empilement créé est considéré comme une tuile qui est représentée par une tuile sur le sommet de l'empilement. Un empilement ne bloque pas la ligne de mire, et les pouvoirs des autels peuvent l'affecter, etc. comme si il était une simple tuile.

Lorsqu'un empilement est attaqué par un éclair ennemi, le joueur actif prend le contrôle de tous les magiciens de l'empilement. Il dépose les tuiles en dehors du plateau de jeu et les retourne sur les couleurs de sa guilde. Puis, il répartit les tuiles sur les tuiles de sa guilde (posez-les sur le sommet des empilements).

Par exemple, si un joueur lance un éclair sur un empilement comprenant 4 magiciens, il pourra en prendre 3 et les poser sur un empilement de tuiles magiciens et la quatrième sur une autre tuile.

Les joueurs sont libres de regarder les tuiles qui se trouvent dans les empilements pendant la partie, mais ils ne peuvent ni changer l'ordre, ni la direction des tuiles magiciens qui se trouvent dessous.

(*Note* : Si vous touchez un empilement et que des magiciens adverses sont capturés, vous les retournez sur votre couleur et vous pouvez les mettre dans n'importe quel ordre et direction sous votre magicien).

ÉPUISEMENT



Après avoir lancé un sort, un magicien s'épuise. Le joueur doit placer un jeton d'épuisement sur le magicien. Tant que celui-ci détient un jeton d'épuisement, il ne peut plus lancer d'éclair, ni être activé. Un magicien épuisé peut encore être une cible pour des éclairs ou pour des pouvoirs d'autels. S'il est touché par un éclair, il est retourné pour montrer que l'adversaire a pris son contrôle et le jeton d'épuisement est enlevé (*aussi bien que n'importe quel signe de protection (bouclier)*).

TUILES POUVOIR

Lors d'un tour, un joueur peut utiliser le pouvoir d'une tuile pouvoir avant ou après d'avoir activé son magicien. La tuile pouvoir est ensuite enlevée du jeu. L'effet de la tuile pouvoir est le même que le pouvoir de l'autel correspondant.



LA FIN DU JEU

Si un joueur ne peut pas réaliser une action autorisée à son tour de jeu, il perd la partie. Quelquefois, «une victoire sans panache» est possible, il s'agit du cas où un joueur avec seulement 1 ou 2 empilements gagne contre un joueur qui contrôle plusieurs empilements. Ceci est possible parce que le joueur avec plusieurs empilements ne peut plus jouer d'actions autorisées.

(*Note : Vous avez perdu lorsque vous ne pouvez pas activer un de vos magiciens*). Si votre objectif est de viser un autel, vous pouvez l'activer et utiliser le pouvoir de l'autel afin de ne pas perdre encore).

LES TUILES



L'APPRENTI L'ARCHIMAGE LE MAITRE LE GOLEM



LE MOINE LE GARDIEN LE TELEKINESISTE

Chaque tuile représente un magicien combattant pour une guilde magique. Sur une tuile peut être représentés les symboles suivants :



- **Gemme** (rouge ou vert) - Elle représente l'appartenance à la guilde rouge ou verte. Les gemmes sont utilisées pour répartir les tuiles lors de la mise en place du jeu. Lors de la partie, elles n'ont pas d'incidence sur le jeu.



Couleur – Chaque tuile est rouge sur une face ou verte sur l'autre. Si la tuile est sur la face rouge ceci signifie que le joueur rouge contrôle ce magicien (et tous les magiciens qui se trouvent en-dessous de l'empilement).

- **Direction des éclairs** - Lorsqu'un joueur pose une tuile magicien sur le plateau de jeu, il peut choisir une direction (ou des directions) pour le sort de son magicien (en fonction de la face). Il peut choisir 1 des 8 directions, indiquées par le symbole de direction de l'éclair.

- **Pouvoir des éclairs** - Un magicien peut lancer 3 sortes d'éclairs qui ont des pouvoirs et des effets variés :



MISSILE MAGIQUE : Le missile magique est un éclair basique. Il touche la première cible sur la ligne de mire. Il peut toucher un autel ou un magicien ennemi. Une tuile magicien ennemie est touchée à moins qu'elle soit protégée par un bouclier bloquant la direction d'où provient l'attaque. En touchant un autel, un missile magique active les pouvoirs d'un autel.

Il peut être lancé par : **L'APPRENTI, LE GARDIEN, LE GOLEM et LE MAITRE.**



TONNERRE : Tonnerre a le même effet que Missile magique. En plus, Tonnerre peut percer un bouclier magique de protection. Lorsqu'un magicien lance l'éclair Tonnerre contre une tuile protégée par un bouclier magique, celui-ci est désactivé et l'attaque s'exécute normalement. Le magicien est touché.

Il peut être lancé par : **LE MOINE et L'ARCHIMAGE.**



RAFALE : Lorsqu'un magicien lance un éclair Rafale, le joueur actif peut choisir plusieurs cibles placées sur la trajectoire de l'éclair qui seront touchées (pas seulement la première cible). Il peut cibler un autel ou une tuile d'un magicien adverse. Une tuile magicien adverse est touchée à moins qu'elle soit protégée par un bouclier magique positionné dans la direction de l'éclair.

Il peut être lancé par : **LE TELEKINESISTE.**



Le MAITRE améliore un éclair. Il permet d'envoyer un sort dans 2 directions simultanément. Un éclair lancé par l'Archimage se dirige dans 2 directions et si possible sur 2 cibles à la fois. Pour cela, plusieurs conditions sont à remplir :

- au moins une attaque dans une direction doit être autorisée pour lancer un éclair,
- l'éclair doit atteindre une cible.

Ainsi, une des cibles se trouve sur la ligne de mire de l'éclair et elle est protégée par un bouclier (ou s'il n'y a pas de cible sur la ligne de mire), mais qu'une seconde cible est touchée alors l'action est possible.



BOUCLIER : Des tuiles sont protégées par des boucliers magiques qui les protègent contre les pouvoirs magiques. Le bouclier magique protège contre une attaque réussie par un Missile Magique, Rafale ou une frappe du MAITRE.

Il ne protège pas contre l'éclair Tonnerre. Un bouclier protège toujours contre des attaques d'une direction spécifique (indiqué par le bouclier). Si une tuile est touchée par un éclair envoyé depuis une direction et qu'elle n'est pas protégée par un bouclier alors le

bouclier n'a pas d'effet. Une tuile magicien peut être protégée depuis plusieurs directions (comme le Golem ou lorsque un joueur active le pouvoir de l'autel de Protection).

Les tuiles protégées par un bouclier : **L'ARCHIMAGE, LE GARDIEN, LE GOLEM.**



- Exemple d'un bouclier protégeant 3 directions.

POUVOIRS SPECIAUX DES TUILES

Chaque tuile spéciale dans Witchcraft a un pouvoir unique. Celles-ci ne lancent pas d'éclair dans une direction spécifique (excepté le Prêtre). Ils sont utilisés pour les tuiles et empilements du joueur qui active ces pouvoirs et inappliqués aux empilements ou tuiles adverses.



LE PROPHETE

En activant le pouvoir du Prophète, un joueur peut après avoir choisi un de ses empilements ou une de ses simples tuiles :

- 1) défausser un jeton d'épuisement
- 2) réorganiser l'ordre de l'empilement et le front d'attaque des tuiles de l'empilement (intéressant pour la tuile au sommet de l'empilement)

Il peut aussi faire les deux actions 1) et 2)

(Note : La modification de la direction de tuiles sous la tuile du sommet de l'empilement n'a pas beaucoup de sens, c'est plus utile lorsque les extensions du plateau de jeu deviennent disponibles. Par exemple, un nouvel autel pourrait être disponible et vous permettriez d'enlever la tuile du dessus de l'empilement ; ce cas est rare).

Le Prophète peut lancer son éclair aussi sur un empilement comprenant un Prophète sur le sommet de l'empilement, mais il ne pourra pas défausser un jeton d'épuisement car ce dernier est toujours placé après avoir résolu l'effet d'un éclair.



LE PRINCE

Lorsqu'il est utilisé le pouvoir du Prince, le joueur actif choisit un de ses empilements. Il le prend, défausse une des tuiles et répartit le reste des tuiles entre les autres empilements. Les tuiles sont placées sur le sommet des empilements (Note : il est tout à fait autorisé de changer la direction des tuiles lors de leur placement). Plusieurs tuiles peuvent être placées sur le même empilement.

Le pouvoir du Prince peut être joué sur le propre empilement de la tuile Prince. Le Prince peut aussi être la tuile défaussée du jeu. (Note : Le Prince est très puissant, car il vous donne de nouvelles tuiles et de nouvelles options. Ainsi, vous pouvez vous débarrasser de vos jetons d'épuisement et utiliser les tuiles de cet empilement. C'est comme si vous capturiez un empilement adverse).



LE BARBARE

Lorsqu'il est utilisé le pouvoir du Barbare, le joueur actif peut choisir un autel à défausser du plateau de jeu. Le joueur peut aussi choisir un autel déjà désactivé dont le pouvoir a déjà été utilisé (Autel de la convocation).



LE GARDIEN DE LA CLE

Lorsqu'il est utilisé le pouvoir du Gardien de la clé, le joueur actif peut échanger les emplacements de 2 de ses empilements ou tuiles. L'empilement entier peut être tourné pour changer de front d'attaque (mais les tuiles des empilements ne peuvent pas être tournées individuellement dans différentes directions). Cette action est possible pour 1 des 2 empilements qui peut être aussi un empilement comprenant une tuile Gardien de la clé.



LE PRETRE

En utilisant le pouvoir du Prêtre, le joueur actif peut activer les autels qui se trouvent sur la ligne de mire de l'éclair. Le Prêtre ne peut pas être utilisé pour toucher un magicien adverse. Si 2 autels se trouvent sur la ligne de mire du Prêtre, le joueur peut activer les 2 autels à la fois. La ligne de mire du Prêtre est bloquée par les magiciens ennemis. Seuls les autels sont affectés par le pouvoir du Prêtre.



- Ligne du pouvoir du Prêtre

POUVOIRS DES AUTELS

Si un autel est touché par un éclair, son pouvoir est activé. Tous les autels restent le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie, à moins d'être touchés par le pouvoir du Barbare.



AUTEL D'ENERGIE

Le pouvoir de l'autel d'Energie permet à un joueur de défausser jusqu'à 2 jetons d'épuisement sur n'importe quelles tuiles. Notez que le magicien qui lors du lancement de l'éclair active l'autel d'Energie ne profite pas de son pouvoir. Ainsi, le jeton d'épuisement est toujours posé sur le magicien après que tous les effets soient résolus.

Vous ne pouvez pas activer cet autel si aucun de vos empilements ne contient pas de jetons d'épuisement.



AUTEL DE PROTECTION

Le pouvoir de l'autel de Protection donne au joueur un jeton de bouclier de protection. Il peut être posé sur n'importe quel magicien contrôlé par le joueur. Un jeton bouclier a les mêmes effets qu'un bouclier imprimé sur une tuile. Il protège contre une attaque magique (excepté les attaques avec l'éclair du Tonnerre).

Un bouclier protège toujours contre une attaque lancée depuis 1 des 8 directions. Un joueur doit placer le jeton de protection (bouclier) clairement sur le côté de la tuile où il veut être protégé.

Une tuile magicien peut avoir jusqu'à 8 jetons bouclier (1 pour chacune des 8 directions). Si une nouvelle tuile est empilée sur la tuile avec un jeton bouclier, le jeton est retiré.



- jeton bouclier



- Exemple d'une tuile avec un jeton bouclier



AUTEL DE TELEPORTATION

L'autel de téléportation permet à son utilisateur de déplacer 1 de ses magiciens dans l'une des 8 directions vers une case adjacente inoccupée et/ou en changeant son front d'attaque dans la direction souhaitée. Les magiciens ne peuvent pas être déplacés sur une case déjà occupée par un autre magicien ou un autel.

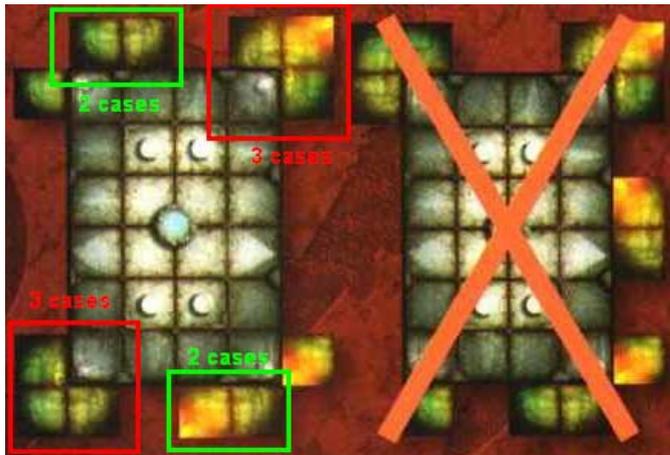
(Note : l'autel de la Téléportation déplace un empilement de magiciens et non pas seulement le magicien situé au sommet de l'empilement).



AUTEL DE LA CONVOCATION

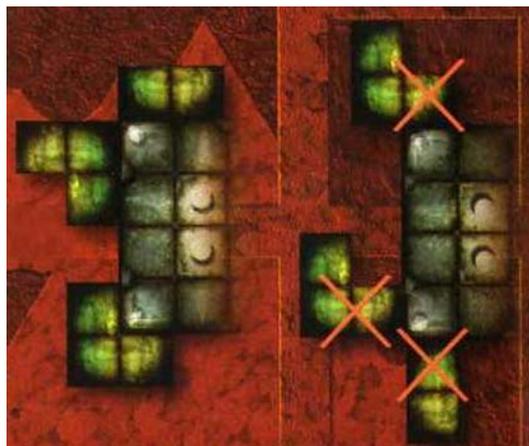
L'autel de la convocation permet à un joueur d'introduire des nouvelles tuiles magicien dans le jeu grâce à l'ajout de morceaux de plateau de jeu (des 3 mises de côté lors de la préparation du jeu). Pour activer, l'autel de la Convocation, procédez comme suit :

1. Le joueur actif choisit 2 morceaux de plateau de la même famille contenant 1,2 ou 3 cases.
2. Le joueur actif choisit un endroit proche du plateau de jeu principal où il veut positionner la tuile supplémentaire. Il place un des deux éléments bord à bord avec le plateau principal. Il positionne le second symétriquement de l'autre côté du plateau de jeu.



Un morceau de plateau supplémentaire de 2 cases doit être positionné avec ses 2 cases adjacentes au plateau de jeu.

Un morceau de plateau supplémentaire de 3 cases doit être positionné avec au moins 2 de ses cases adjacentes au plateau de jeu.



3. Le joueur actif sélectionne 1 des nouveaux morceaux de plateau. Son adversaire prend un magicien de son choix : le Moine, le Prophète ou le Télékinésiste et le place sur une des cases libres (du nouveau morceau de plateau choisit par le joueur actif).
4. Puis, le joueur actif prend un des magiciens encore disponibles (parmi le Moine, le Prophète ou le Télékinésiste) et le place sur l'autre morceau de plateau ajouté.

A partir de ce moment là, les morceaux de plateau ajoutés sont considérés comme faisant partie intégrante du plateau de jeu. Les joueurs peuvent déplacer leurs magiciens dessus, etc.

Après que les trois paires de morceaux de plateau supplémentaires aient été placées, l'autel de convocation n'a plus de pouvoir. Les attaques contre lui ne sont plus autorisées mais il peut encore bloquer la ligne de mire et des déplacements.

PARTIE NULLE

La partie est considérée comme nulle si les joueurs jouent trois fois la même séquence de mouvement et si la situation sur le jeu reste sans changement.

Un exemple :

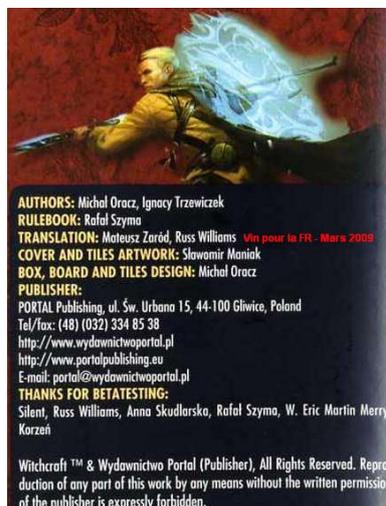
A un moment de la partie, il ne pourrait y avoir aucune action possible pour battre l'adversaire désormais. Les deux joueurs ont bien une tuile qui peut activer un autel, mais aucune action possible ne le permet. D'après la règle, le jeu ne finit pas tant que les deux joueurs ont toujours des actions autorisées. Ils pourraient continuer pendant des jours à activer les autels, sans fin de jeu. Cette règle Draw permet donc de « s'il n'y a aucune action possible et que les deux joueurs doivent faire la même chose à maintes reprises. Alors, le jeu est arrêté et personne ne gagne. (Note : je pense que cette situation n'est pas très fréquente lors d'une partie jeu car normalement la tuile activée ne peut pas être utilisée de nouveau).

MODE TOURNOI

Lors de tournois, et pour supprimer l'effet aléatoire du jeu, les joueurs n'utilisent pas les 4 tuiles pouvoir. Elles sont enlevées du jeu.

MODE MAITRE

Les joueurs experts peuvent décider les 3 tuiles magiciens ne seront pas utilisées pendant la partie et les posent à côté du jeu pour un usage ultérieur (Autel de la convocation).



AIDES DE JEU

SET DE DEPART

Apprentis (x3)

Golem

Gardien

Archimage

Maître

+ 1 tuile spéciale (au hasard)

+ 1 tuile pouvoir (au hasard)
Gardez-la cachée !

SET CONVOCABLE

Moine

Télékinésiste

Prophète

Prêtre

Prince

Gardien de la clé

Barbare

Convocation

Bouclier

Energie

Téléportation



Active les autels sur la ligne de mire (bloqués par les magiciens ennemis)



Enlevez 2 jetons d'épuisement de n'importe quel empilement ou tuiles



Enlève 1 jeton d'épuisement ou 1 empilement ou tuile ET/OU change la direction/l'ordre des tuiles de l'empilement ou de la tuile



Déplacez n'importe quel empilement ou tuile dans l'une des 8 directions via une case adjacente libre



Prenez 1 empilement, enlevez 1 tuile et distribuez le reste parmi les autres empilements ou tuiles



Ajoutez 1 jeton bouclier à 1 empilement ou tuile



Défaussez 1 autel du plateau de jeu



Convoquez un nouveau magicien



Intervertissez la localisation de 2 empilements ou tuiles. L'empilement ou la tuile peut être ré-orienté.



RAFALE :
La frappe touche n'importe quelle cible choisie (pas juste la première de la ligne de mire)



TONNERRE :

Perce le bouclier magique. Frappe la lère cible sur la ligne de mire



MISSILE MAGIQUE

Stoppé par le bouclier magique. Frappe la lère cible de la ligne de mire. Le MAITRE l'améliore dans 2 directions simultanément