La confrérie

Un jeu de Médéric Saint-Martin

2 à 4 joueurs
10 ans et plus
120 minutes

Introduction

Cela fait plusieurs jours que votre village est attaqué par des créatures maléfiques semant le trouble et le chaos. Ces monstres n'ont rien d'ordinaire et ne peuvent venir que d'un seul endroit : la forêt noire, connue pour renfermer les 8 ingrédients secrets, source de toutes les magies. Une légende raconte qu'en son cœur, se trouve une clairière qui concentre toute la magie de la forêt.

Suite à la panique au sein de votre village, des villageois décident de se rassembler, ils forment ainsi « La Confrérie » qui se lance à la recherche de l'origine des monstres. Lorsque vous parvenez à l'orée de la forêt noire, vous vous rendez compte qu'elle est encore plus ténébreuse que les histoires ne le racontent, mais prenant son courage à deux mains, la confrérie s'enfonce petit à petit en son cœur.

Après une traversée effrayante, vous débarquez dans une clairière au centre de laquelle un homme se tient debout sur un rocher. L'homme, grand, les cheveux grisonnant de reflet argenté, enveloppé dans un manteau de plumes de corbeaux tient un bâton dans sa main droite. Il vous tourne le dos et marmonne quelque chose d'incompréhensible. Il ne vous a pas vu, la Confrérie s'approche quand soudain tout en continuant de marmonner l'homme se retourne vers vous. Son orbite blanche vous fixe et vous glace le sang : vous reconnaissez là le célèbre sorcier noir. C'est lui qui cite les incantations afin d'invoquer les créatures maléfiques. Avant que vous ne puissiez faire quoi que ce soit, le sorcier lance au sol une fiole de verre qui explose générant ainsi un sortilège. Un nuage noir-électrique menaçant se répand et vous enveloppe.

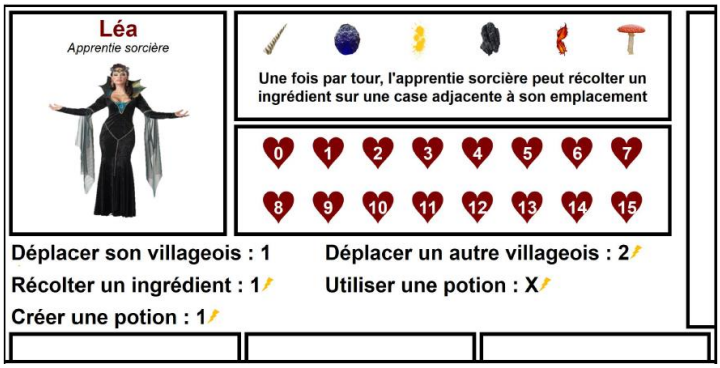
Vous prenez peur, vous courrez à en perdre haleine, lorsque soudain vous vous écrasez contre un mur invisible… Vous tâtez ce mur pour essayer de comprendre ce qu'il se passe quand une évidence vous touche, le sortilège du sorcier était de vous bloquer dans la forêt noire. Afin de sauver votre village et de pouvoir sortir de la forêt noire, vous n'avez d'autres choix que de l'affronter et de le vaincre…

Récoltez les ingrédients magiques, combinez les pour créer des potions, exploser les potions au sol afin d'en appliquer l'effet, attaquez le sorcier, soignez les membres de la Confrérie mais prenez garde au sortilèges du sorcier et aux monstres qu'il invoque ! Parviendrez-vous à tuer le sorcier noir et sauver votre village avant qu'il ne vous tue tous ?

But du jeu

« La Confrérie » est un jeu de plateau coopératif de 2 à 4 joueurs dans lequel vous incarnez des villageois qui tentent de protéger leur village contre le sorcier noir. Votre but est simple : découvrir des potions qui vous permettront de vaincre le sorcier avant qu'il ne vous tue tous, tout en faisant attention aux monstres que le sorcier invoque pour attaquer votre village.

Matériel



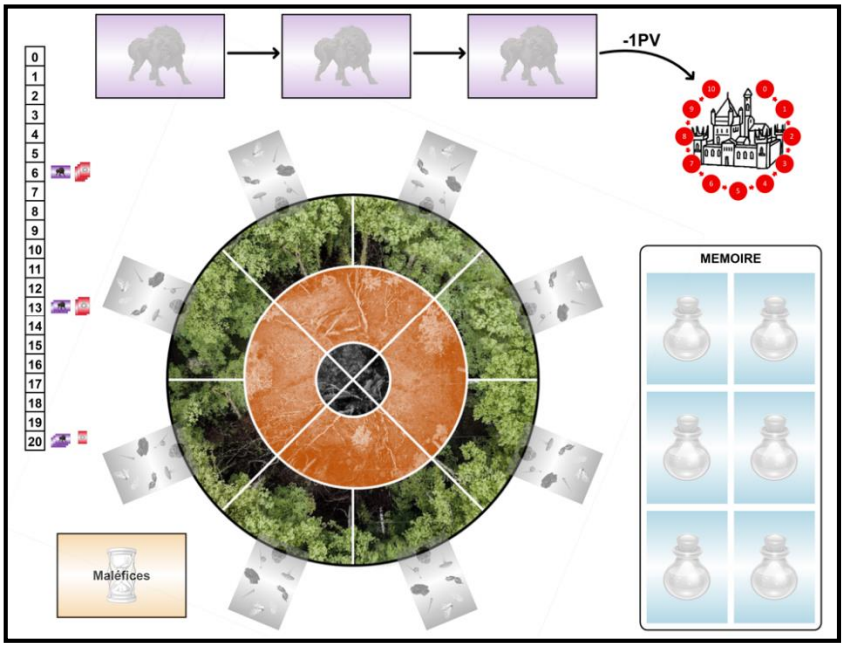
8 plateaux villageois

64 cartes ingrédient

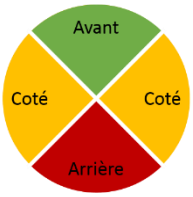
109 cartes sortilèges

37 cartes potions

4 villageois



1 plateau de jeu



1 sorcier

25 cartes maléfices

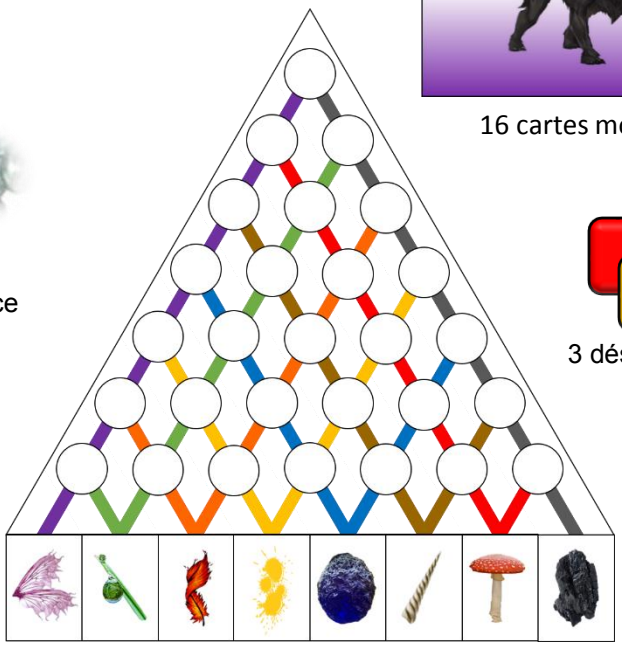
2 dés d'énergie

16 cartes monstres

15 jetons de vie

35 jetons de dose

32 jetons d'expérience



1 tableau de correspondance

3 dés d'attaque

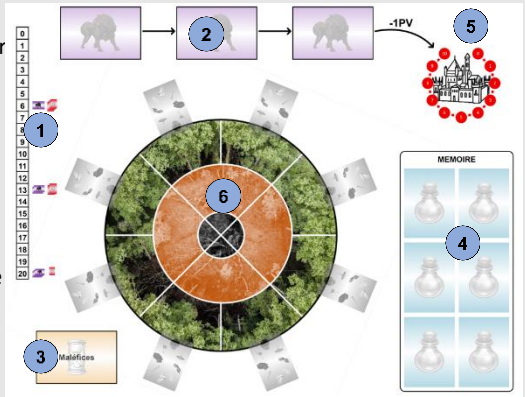
4 jetons d'ordre de tour

Mise en place

Plateau de jeu

Le plateau de jeu permet d'afficher les éléments du combat (monstres, sorcier, sortilèges, …)

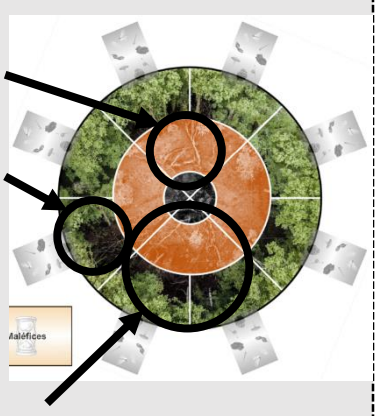
1. Les points de vie du sorcier
2. La piste de monstre
3. Le maléfice en cours
4. La mémoire des villageois
5. Les points de vie du village
6. La forêt noire où se passe les combats



La forêt noire

Le centre du plateau jeu représente la forêt noire où a lieu le combat. Il y a 2 types de zones dans la forêt :

- Les 4 zones d'attaque (rouge) : qui permettent d'attaquer le sorcier en utilisant les potions d'attaque (rouge)
- Les 8 zones de récolte (vert) : qui permettent de récolter les ingrédients s'y trouvant. Dans chaque zone de récolte se trouve un emplacement pour un ingrédient



Par ailleurs, la forêt est divisée en quatre secteur dont la dénomination dépend de l'orientation du sorcier :

- 1 secteur avant : devant le sorcier
- 1 secteur droit : à droite du sorcier
- 1 secteur gauche : à gauche du sorcier
- 1 secteur arrière : à l'arrière du sorcier

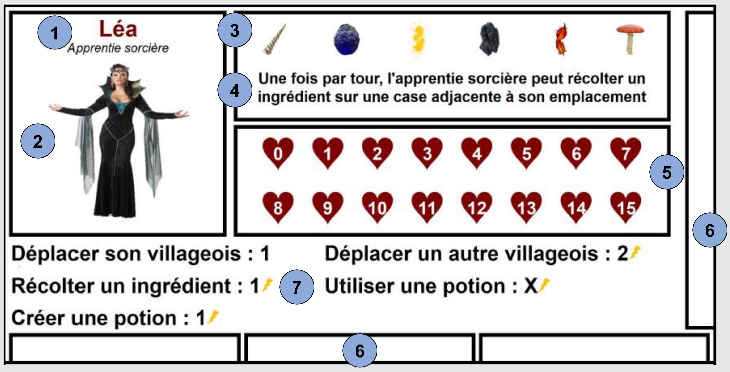
Chaque secteur est donc constitué d'une zone d'attaque et de deux zone de récolte.

1) Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2) Placez le sorcier au centre de la forêt noire et un jeton de vie sur l'emplacement 20PV de la vie du sorcier.
3) Placez un jeton de vie sur l'emplacement 10PV de la vie du village.
4) Mélangez les cartes monstres et placez-les faces cachées à côté du plateau.
5) Mélangez les cartes maléfices et placez-les faces cachées à côté du plateau. Retournez la première carte et placez-la à l'emplacement prévu.
6) Mélangez les cartes potions et placez-les faces cachées à côté du plateau.
7) Mélangez les cartes ingrédients et placez-les faces cachées à côté du plateau.
8) Mélangez les cartes sortilèges et placez-les faces cachées à côté du plateau.
9) Choisissez un villageois en prenant le plateau correspondant et sa figurine. Placez le jeton de vie sur 15PV et la figurine dans une zones de récolte.
10) Placez les 8 premières cartes ingrédients de la pioche aux 8 emplacements prévus.
11) Placez le tableau de correspondance vide, les jetons d'ordre de tour, les dés énergies, les dés d'attaque, le dé monstre, les jetons de dose et d'expérience à proximité du plateau de jeu.

Plateau villageois

Les plateaux villageois servent à donner les caractéristiques du villageois que vous incarnez.

1. Le nom du villageois et son métier
2. L'image du villageois
3. La piste d'expérience
4. La compétence du villageois
5. La piste de vie du villageois
6. Les emplacements pour ses potions
7. Un récapitulatif des coûts



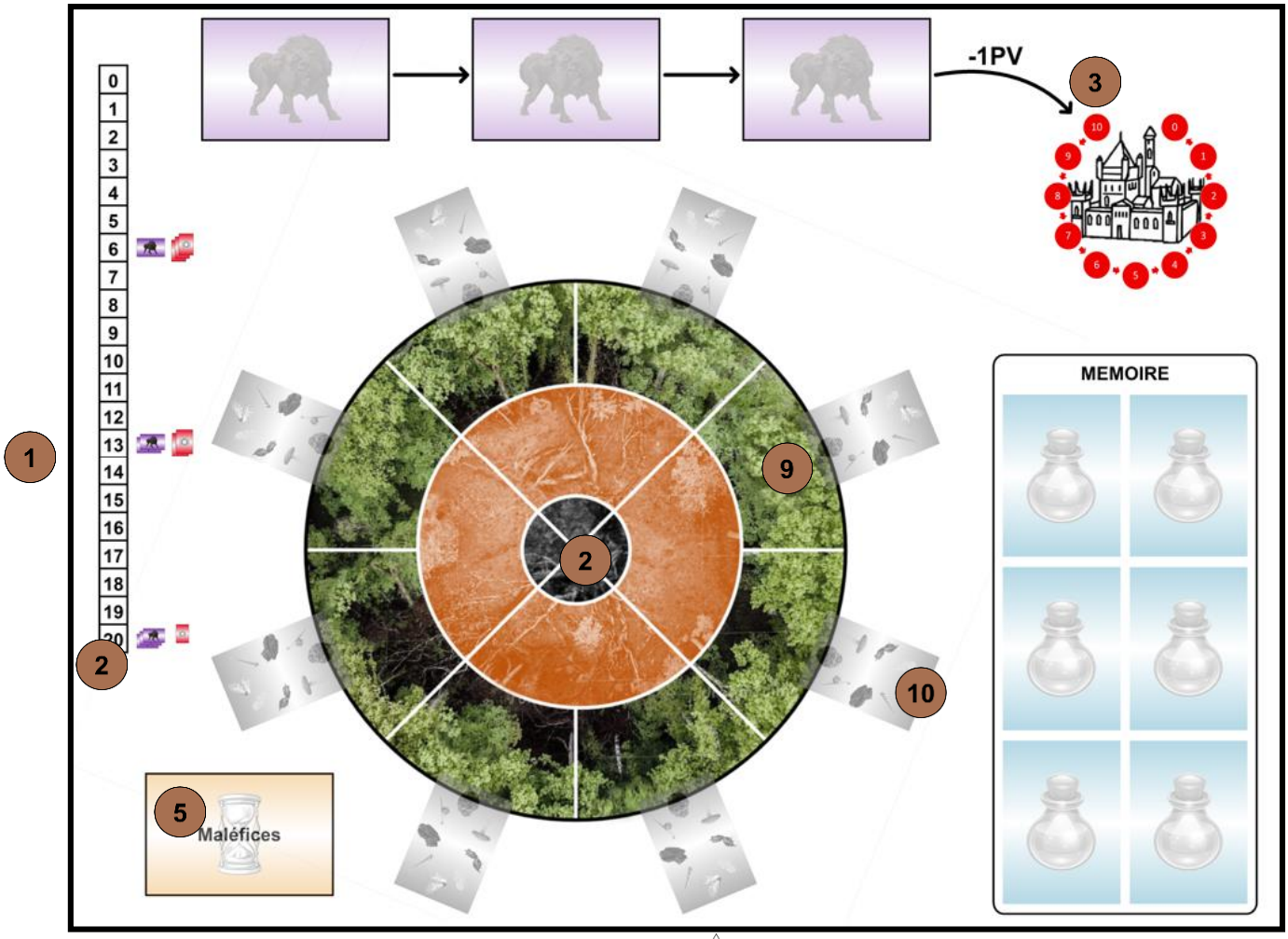
Débloquer sa compétence : Lorsqu'un villageois créé une potion, les ingrédients utilisés pour la potion lui permettent d'acquérir de l'expérience. Sur son plateau villageois, il recouvre les ingrédients utilisés (s'ils ne sont pas déjà recouverts) avec un jeton d'expérience. Lorsque tous les ingrédients sont recouvert d'un jeton d'expérience, la compétence du villageois est débloquée et la zone à droite du plateau devient immédiatement disponible (il est possible d'y placer la potion tout juste créée).

4

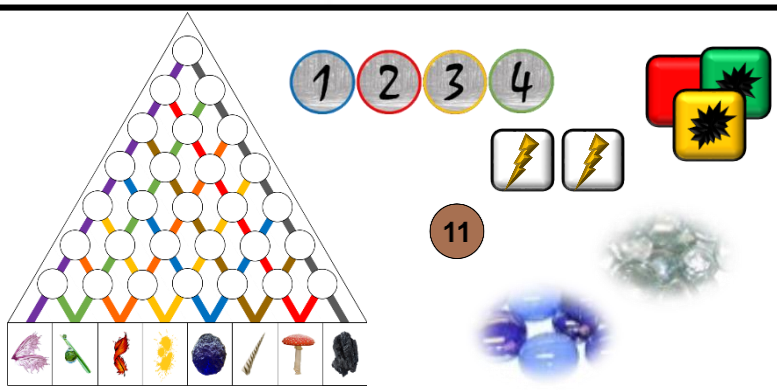
5

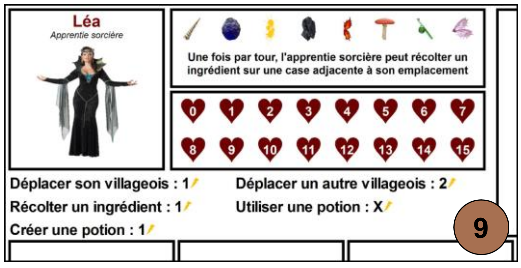
6

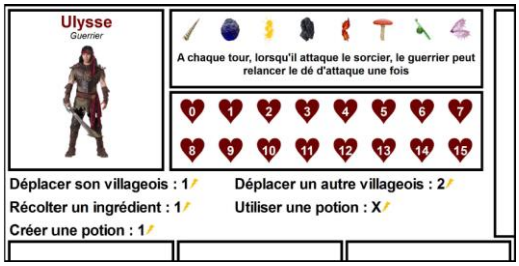
7


-1PV
3
MEMOIRE
1
9
2
10
5
Maléfices

8


1
2
3
4
11


Léa
Apprentie sorcière
Une fois par tour, l'apprentie sorcière peut récolter un ingrédient sur une case adjacente à son emplacement
Déplacer son villageois : 1
Déplacer un autre villageois : 2
Récolter un ingrédient : 1
Utiliser une potion : X
Créer une potion : 1
9


Ulysse
Guerrier
A chaque tour, lorsqu'il attaque le sorcier, le guerrier peut relancer le dé d'attaque une fois
Déplacer son villageois : 1
Déplacer un autre villageois : 2
Récolter un ingrédient : 1
Utiliser une potion : X
Créer une potion : 1

Tour de jeu

Le jeu se déroule en plusieurs tours, chaque tour étant constitué des étapes suivantes :

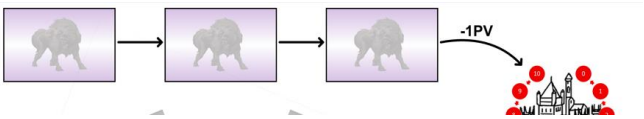
- **1 : Actions des monstres**
  - Phase 1 : Rajout d'un nouveau monstre et attaque du village
  - Phase 2 : Déplacement des monstres
- **2 : Répartition des jetons d'ordre de tour**
- **3 : Actions des personnages**
  - Phase 1 : Attaque du sorcier
  - Phase 2 : Actions du villageois
  - Phase 3 : Fin du tour du villageois.
- **4 : Fin du tour de jeu**

1 – Actions des monstres

2.1 – Rajout d'un nouveau monstre et attaque du village

Le premier joueur décale toutes les cartes monstres déjà présentes sur la piste de monstre d'une case sur la droite.

Lorsqu'une carte monstre située sur l'emplacement le plus à droite de la piste est décalée, alors le monstre **attaque le village**. Le village perd 1PV, la carte monstre est défaussée et sa figurine est retirée de la forêt noire.



Si le nombre de carte monstres indiqué par la piste de PV du sorcier est supérieur au nombre de cartes sur la piste monstre, le premier joueur tire la première carte monstre de la pioche, la rajoute à l'emplacement le plus à gauche de la piste monstre et place la figurine dans la zone de récolte indiquée sur la carte.

Remarque : il peut y avoir moins de monstre en jeu que de monstre indiqué par les PV du sorcier (il s'agit d'un maximum).

2.2 – Déplacement des monstres

La figurine du premier monstre de la piste (situé à gauche) se déplace dans la forêt selon le mouvement indiqué sur la carte monstre. Si le monstre termine son déplacement sur une zone de récolte où se trouve au moins un villageois, il faut résoudre les rencontres.

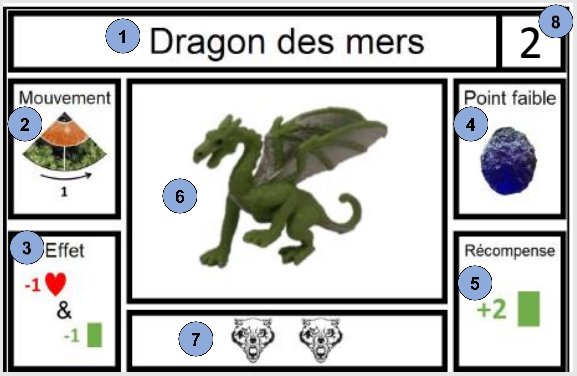
Faites de même pour les autres monstres de la piste de monstre.

Il est possible qu'un villageois se fasse attaquer par plusieurs monstres au cours de cette phase.

Cartes monstres

Les cartes monstres donnent les caractéristiques des monstres que le sorcier envoie contre votre village.

1. Le nom du monstre
2. La manière dont le monstre se déplace
3. L'effet subit par le villageois lorsque le monstre l'attaque
4. Le point faible qui permet de faire perdre 1PV au monstre
5. La récompense du villageois lorsqu'il fait perdre 1PV ou plus au monstre
6. L'image du monstre
7. Le nombre de PV que le monstre possède
8. La zone de récolte où arrive le monstre



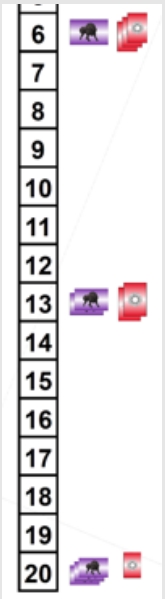
Les points de vie du sorcier

Les PV sorcier indiquent l'état de santé du sorcier, le nombre de cartes sortilèges à piocher et le nombre maximum de cartes monstres qu'il est possible d'avoir en jeu.

Les seuils sont les suivants:

- 20PV à 14PV :
  - 3 monstres
  - 1 sortilège
- 13PV à 7PV :
  - 2 monstres
  - 2 sortilège
- 6PV à 0PV :
  - 1 monstres
  - 3 sortilège

Selon les points de vie du sorcier, le nombre de sortilèges et de monstres va donc changer en cours de partie.



Rencontrer un monstre

Lorsqu'au moins un villageois se trouve sur la même zone qu'au moins un monstre, une rencontre se déclenche. Les villageois concernés décident lequel d'entre eux va réaliser la rencontre et quel monstre il va rencontrer. Pour chaque rencontre, l'issue est la suivante :

- Si le villageois possède une carte ingrédient correspondant au point faible du monstre, il peut la défausser pour faire perdre 1PV au monstre, gagner la récompense indiquée et, si le monstre est encore en vie, le déplacer vers une zone de récolte adjacente à la sienne. Ce déplacement peut générer une nouvelle rencontre à résoudre immédiatement. Lorsqu'un monstre perd 1PV, placer un jeton de vie sur un PV de la carte monstre. Si tous les PV d'un monstre sont recouverts, le monstre est détruit, la carte est défaussée et la figurine est retirée de la forêt noire.

- Si le villageois ne défausse pas une carte ingrédient correspondant au point faible du monstre (parce qu'il ne l'a pas ou qu'il ne veut pas), le monstre attaque : appliquer une fois l'effet du monstre au villageois qui attaque. Si après avoir appliqué l'effet du monstre, le villageois qui résout la rencontre se trouve toujours à l'emplacement de ce monstre, alors le villageois se déplace sur la **zone de récolte la plus proche non occupée par un monstre** (il est ainsi possible que le villageois se déplace de 2 zones de récolte au lieu d'une). Si un autre villageois est présent sur la case du monstre, c'est à son tour de réaliser la rencontre avec le monstre.

Remarque : il ne peut **jamais** y avoir un villageois et un monstre sur la même case en cours de partie. Il faut résoudre immédiatement l'ensemble des rencontres.

Cartes sortilèges

Les cartes sortilèges correspondent à des petits sorts que le sorcier vous inflige.

1. Le nom du sortilège
2. L'effet du sortilège
3. Le nombre de fois que ce sortilège est présent dans le jeu

Cartes maléfices

Les cartes maléfices correspondent à des gros sorts plus puissant que le sorcier vous inflige avec un effet sur la durée. Il doit y en avoir un en permanence sauf indication contraire.

1. Le nom du maléfice
2. L'effet du maléfice qui s'applique tant qu'il est visible
3. La durée du maléfice

2 - Répartition des jetons d'ordre de tour

Les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils souhaitent jouer le prochain tour de jeu et récupère le jeton correspondant parmi ceux disponibles (certains effets peuvent contraindre un villageois à garder sa place pour le prochain tour).

3 – Action des personnages

Le premier joueur réalise les 3 phases suivantes, puis c'est au tour du second, etc….

3.1 – Attaque du sorcier

Le joueur révèle la première carte sortilège de la pioche et en applique l'effet (sauf indication contraire, l'effet ne s'applique qu'au joueur dont c'est le tour et pendant son tour). Le joueur répète cette opération jusqu'à avoir tiré le nombre de sortilèges indiqué sur la piste de PV du sorcier.

Puis dans un second temps, le joueur rajoute une unité de temps sur le maléfice en cours.

3.2 – Action du villageois

Le joueur pioche la 1ère carte ingrédient de la pioche et la rajoute à sa main.

Ensuite, il lance les dés énergies et additionne les résultats afin de déterminer la ressource en énergie dont il dispose pour ses actions.

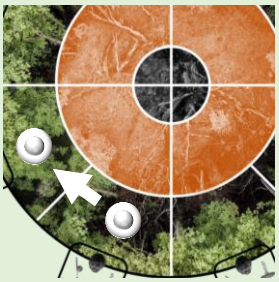
Le joueur peut réaliser autant d'actions qu'il le veut (plusieurs fois la même) dans la limite de son énergie, parmi les suivantes :

- **Déplacer son villageois d'une zone** **(1 énergie)** : le joueur peut déplacer son villageois vers une zone adjacente à la sienne (reliée par un côté). Résoudre les éventuelles rencontres.

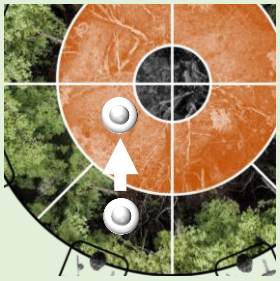
- **Déplacer un autre villageois d'une zone** **(2 énergies)** : le villageois des autres joueurs peut être déplacé à tout moment pendant son tour en respectant les mêmes règles de déplacement. Résoudre les éventuelles rencontres.

Exemple - Se déplacer

Pour 1 énergie, Ombeline peut déplacer son villageois de la manière suivante :



ou

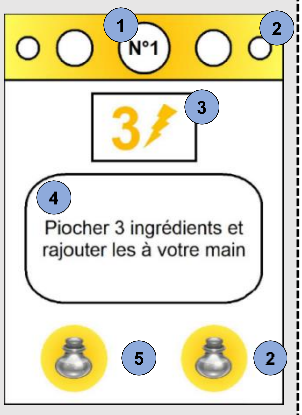


*En revanche le déplacement suivant est **interdit** car les cases ne sont pas adjacentes :*

Cartes potions

Les cartes potions sont obtenues en mélangeant des ingrédients et concèdent des effets aux villageois.

1. Le numéro de la potion
2. Le type de potion (couleur)
3. Le coût en énergie d'une dose de potion
4. L'effet d'une dose de potion
5. Le nombre de dose qui peut-être utilisé avant épuisement de la potion



Il y a 4 types de potions :
Jaunes : potions ayant des effets sur les ingrédients/potions
Vertes : potions ayant des effets sur les déplacements
Bleues : potions ayant des effets sur les soins/énergies
Rouges : potions ayant des effets d'attaques

- **Récolter une carte ingrédient** **(1 énergie)** : s'il se trouve en zone de récolte, le joueur peut récupérer la carte ingrédient à l'emplacement de son villageois et la rajouter dans sa main.

- **Créer une potion** **(1 énergie)** : le joueur peut défausser 2 ingrédients différents de sa main afin de créer une potion à l'aide du tableau de correspondance.

Le tableau de correspondance

Le tableau de correspondance permet de savoir quelle potion est créée en mélangeant 2 ingrédients différents. Pour cela, il suffit de suivre les lignes de couleurs des 2 ingrédients concernés, cela amène à une intersection en forme de cercle.

Le joueur réalise alors les étapes suivantes :

1. Identifier la potion :
   - Si aucun numéro ne se trouve à l'intersection des 2 ingrédients : le joueur créé une nouvelle potion. Il pioche la première carte du paquet potion et la place à l'un des emplacements de son plateau villageois. Puis il inscrit le numéro de la potion à l'intersection correspondante.
   - Si un numéro se trouve à l'intersection des 2 ingrédients : le joueur créé la potion correspondant au numéro **à condition que la potion soit sur son plateau villageois ou dans la zone mémoire**. Il place la potion à l'un des emplacements de son plateau villageois si ce n'était pas le cas.

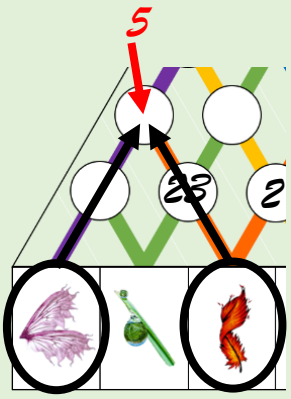
Remarque : les potions oubliées (cf. mémoire des villageois) ou possédées par un autre villageois ne peuvent être créer.

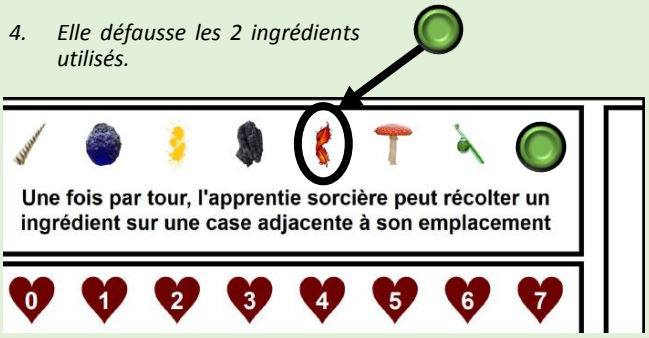
1. Remplir la potion avec des jetons doses.
2. Placer des jetons expérience sur les 2 ingrédients utilisés au niveau de son plateau villageois, s'ils ne sont pas déjà recouverts.
3. Défausser les 2 cartes ingrédients utilisées.

Exemple - Créer une potion

Léa mélange des ailes de fée avec une plume de Phoenix.

1. *L'intersection des 2 ingrédients étant vide, le villageois créé une nouvelle potion. Elle pioche la 1ère carte du paquet potion, il s'agit de la potion numéro 5. Elle place la potion sur son plateau villageois et inscrit le numéro 5 à l'intersection des 2 ingrédients utilisés.*
2. *Elle remplit la potion en jetons dose.*
3. *Elle place un jeton expérience sur la plume de Phoenix (les ailes de fées sont déjà recouvertes par un jeton expérience).*
4. *Elle défausse les 2 ingrédients utilisés.*





- **Utiliser une potion** **(X énergie)** : un joueur peut utiliser l'effet d'une potion en retirant une dose de cette potion et en dépensant l'énergie nécessaire à la potion.

Potion et dés d'attaque

Les potions de couleur rouge permettent d'attaquer le sorcier, c'est le seul moyen de faire perdre des PV au sorcier (but du jeu).

Pour utiliser une dose de potion rouge, il faut que le villageois soit dans une des 4 zones d'attaque. Selon la zone où est situé le villageois (avant, arrière, côté) le dé d'attaque à lancer est différent et les chances de réussite varient :

Orientation du sorcier	Couleur de dés	Chance de réussite
Attaque de face	dé rouge	faible (3/6)
Attaque de côté	dé jaune	moyenne (4/6)
Attaque par derrière	dé vert	forte (5/6)

Quel que soit le résultat du dé, la dose de potion d'attaque utilisée est défaussée et le sorcier s'oriente dans la direction du villageois qui l'a attaqué (le villageois se retrouve alors en « zone d'attaque avant »).

S'il s'agit d'un succès, l'effet de la potion d'attaque est immédiatement appliqué.

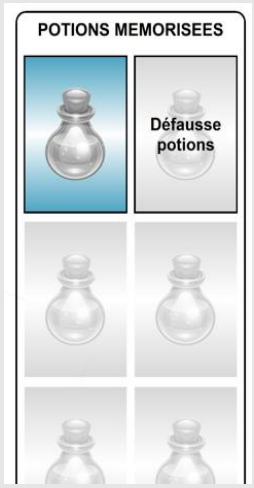
Il est possible d'attaquer plusieurs fois de suite le sorcier.

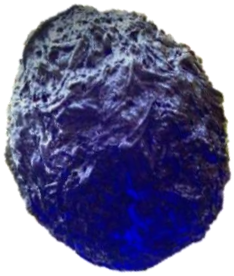
La mémoire des villageois

La zone « potions mémorisées » permet de stocker provisoirement les potions créées et utilisées.

A tout moment de la partie, lorsqu'il n'y a plus de jeton « dose » sur une potion, celle-ci est placée dans la zone potions mémorisées, face visible à l'un des emplacements libres. S'il n'y a plus d'emplacements libres, les villageois choisissent une potion déjà mémorisée qu'ils défaussent avant de placer la nouvelle potion mémorisée à cet emplacement.

Les potions ainsi défaussées ne pourront plus être créer, elles sont définitivement oubliées.





3.3 – Fin du tour du villageois

Une fois son tour terminé, le joueur réalise les actions suivantes :

1 - Si le dernier emplacement d'un maléfice est recouvert, il est défaussé, un nouveau maléfice le remplace et s'applique immédiatement à tous les villageois.

2 - Le joueur dont c'est le tour réduit sa main à 7 cartes ingrédients. Cette contrainte ne s'applique qu'à la fin du tour du joueur. Il est possible de dépasser cette limite en cours de jeu.

3 – Le joueur replace son jeton d'ordre de tour sur le côté du plateau. C'est au tour du joueur suivant

4 – Fin du tour de jeu

Lorsque tous les joueurs ont joué, réaliser les étapes suivantes :

1 - Si un villageois est situé en zone d'attaque avant (face au sorcier), le villageois concerné perd 1PV puis se déplace dans une des deux zones de récolte du secteur (au choix).
Remarque : si suite à ce déplacement le villageois se retrouve dans une zone avec un monstre, alors une rencontre a lieu (voir « rencontrer un monstre»). Si l'effet du monstre est de renvoyer le villageois en zone d'attaque, l'action prend fin et le sorcier ne refait pas perdre 1 PV au villageois.

2 - Remplir les zones de récolte vides avec les cartes ingrédients de la pioche.
Remarque : il s'agit du seul moment où les zones de récolte sont remplies.

Mort d'un villageois

Lorsqu'un villageois perd son dernier PV, celui-ci défausse toutes ses potions (elles ne vont pas dans les potions mémorisées) et ses cartes ingrédients. Il ne joue plus mais peut participer aux débats (son esprit est encore présent dans la forêt).

Si la potion de résurrection est jouée, le villageois revient en jeu avec sa compétence si celle-ci était débloquée, puis reprend le cours de la partie.

Fin de la partie

Les joueurs remportent la partie dès que le sorcier est vaincu (0 PV).

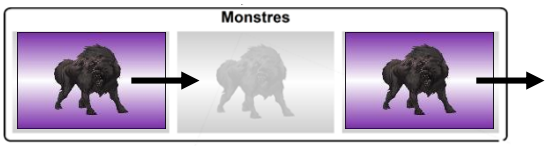
Les joueurs perdent la partie si **TOUS** les villageois sont morts ou que le village est détruit (0 PV).

Exemple d'un tour de jeu

1 – Actions des monstres

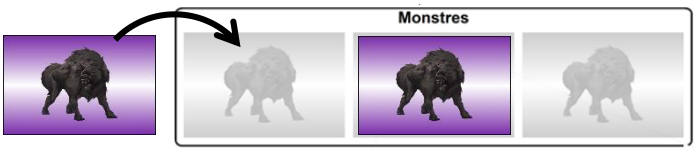
2.1 – Rajout d'un nouveau monstre et attaque du village

Pierre (1er joueur) décale toutes les cartes monstres d'une case sur la droite.



Comme une carte monstre est éjectée, le village perd 1 PV et la carte monstre ainsi que sa figurine sont défaussées : il ne reste plus qu'un monstre sur la piste.

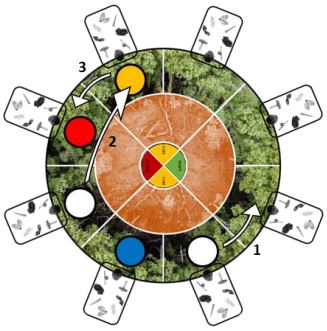
Le sorcier possède 15 PV donc le nombre maximum de monstre est 3. Comme ce nombre est supérieur au nombre de monstre présent sur la piste, Pierre rajoute un nouveau monstre à l'emplacement le plus à gauche et place la figurine correspondant dans la zone de récolte indiquée.



2.2 – Déplacement des monstres

La figurine du monstre le plus à gauche sur la piste monstre se déplace selon le « mouvement » indiqué sur sa carte : une zone vers la droite . Il atterrit sur une zone sans villageois. 1

Puis le monstre du milieu se déplace selon le « mouvement » indiqué sur sa carte : deux zones vers la gauche . Il atterrit sur une zone où se trouve le villageois d'Ombeline, une rencontre a lieu. 2



Comme Ombeline ne possède pas l'ingrédient point faible du monstre, elle subit l'effet du monstre « -1 énergie » et se déplace vers la zone de récolte la plus proche non occupée par un monstre. 3

2 - Répartition des jetons d'ordre de tour

Suite à une discussion entre les joueurs, **Pierre**, le guerrier, choisit le jeton 1er joueur. Sa compétence n'est pas débloquée.

Ombeline, la mère de famille, prend le jeton 3ème joueur. Sa compétence est débloquée.

Paul, le forgeron, récupère le jeton 2ème joueur. Sa compétence n'est pas débloquée.

3 – Action des personnages

Le maléfice en cours est : « ***Manque d'efficacité*** *: tant que ce maléfice est en jeu, si un villageois veut utiliser une potion alors il doit défausser deux doses de cette potion. Les potions à une dose sont donc inutilisables* ».

1er joueur - Pierre

3.1 – Attaque du sorcier

Le sorcier possède 15PV, donc le nombre de sortilèges qu'il lance est de 1. Pierre tire donc la première carte du paquet sortilèges, il s'agit de « ***Grosse fatigue*** *: Le villageois ne lance qu'un seul dé énergie* ».

Puis Pierre rajoute une unité de temps sur le maléfice en cours ce qui a pour effet de recouvrir le dernier emplacement.

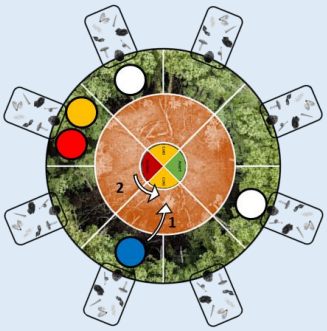
3.2 – Actions du villageois

Pierre lance un seul dé énergies (au lieu de deux, à cause du sortilège lancé par le sorcier), il obtient **4 énergies**.

- **Pour 1 énergie**, Pierre créer une potion en mélangeant une météorite de lune et du sang de dragon. L'intersection des deux ingrédients est vide, donc il pioche la première carte de la pioche, il s'agit de la « potion n°32 : Faire perdre 1 PV au sorcier ». Il la place sur son plateau villageois et la remplie en jetons doses (ici 2 jetons doses). Ensuite, il place le jeton de potion n°32 à l'intersection des deux ingrédients utilisés. Il défausse les deux cartes ingrédients et place une jeton d'expérience sur la météorite de lune et le sang de dragon. En faisant cela, il recouvre l'ensemble des ingrédients, il débloque donc sa compétence (A chaque tour, lorsqu'il attaque le sorcier, le guerrier peut relancer le dé d'attaque une fois).

- **Pour 1 énergie**, Pierre se déplace d'une zone, il arrive en zone d'attaque gauche. 1

- **Pour 2 énergies**, Pierre attaque le sorcier en utilisant sa potion n°32. Comme il attaque de côté, Pierre lance le dé jaune : il obtient un échec. Grâce à sa compétence qui vient d'être débloquée, il peut relancer une fois son dé : il obtient un succès. Le sorcier perd donc 1 PV, il lui reste 14PV. Comme le sorcier s'est fait attaquer, celui-ci s'oriente de manière à faire face au villageois. 2



A cause du maléfice, Pierre a dû utiliser 2 doses de sa potion, elle est donc vide. Il place la carte potion dans la zone potion mémorisées.

3.3 – Fin du tour du villageois

1 - Le maléfice est entièrement recouvert, il est donc défaussé et un nouveau maléfice le remplace : il s'agit de : « ***Empoisonnement noire*** *: tant que ce maléfice est en jeu, l'ingrédient écorce d'arbre sacré est automatiquement défaussé (de la main des villageois et du plateau de jeu)* ». Ce maléfice s'applique immédiatement à tous les villageois, donc les cartes écorce d'arbre sacré visibles du plateau de jeu et dans les mains des villageois sont retirées.

2 – Pierre possède 5 ingrédients en main (inférieur à 7) donc il n'a pas besoin de se défausser d'ingrédients.

3 – Pierre replace son jeton 1er joueur sur le côté du plateau, c'est au tour du 2ème joueur.

2ème joueur - Paul

3.1 – Attaque du sorcier

Le sorcier possède 14PV, donc le nombre de sortilèges qu'il lance est de 1. Paul tire donc la première carte du paquet sortilèges, il s'agit de *« **Surcoût** : Lors de la création d'une potion, défausser un ingrédient (n'importe lequel) en plus des 2 utilisés pour la potion »*.

Puis Paul rajoute une unité de temps sur le maléfice en cours.

3.2 – Actions du villageois

Paul lance les deux dés d'énergies, il obtient 3 et 3 soit un total de **6 énergies**.

- **Pour 1 énergie**, Paul récolte la carte ingrédient « sang de dragon » qui se trouve dans sa zone de récolte.
- **Pour 1 énergie**, Paul se déplace d'une zone, il arrive en zone d'attaque droite. 1
- **Pour 1 énergie**, Paul créer une potion en mélangeant une météorite de lune et du sang de dragon. L'intersection des deux ingrédients possède le jeton de potion n°32, elle se trouve dans la zone potion mémorisées. Il récupère la potion, la place sur son plateau villageois et la remplie en jetons doses (ici 2 jetons doses). Il défausse les deux cartes ingrédients et place une jeton d'expérience sur la météorite de lune mais pas sur le sang de dragon car il y en a déjà un. L'ensemble des ingrédients n'est pas recouvert par un jeton d'expérience donc sa compétence n'est pas débloquée.
- **Pour 2 énergies**, Paul attaque le sorcier en utilisant sa potion n°32. Comme il attaque de coté, Paul lance le dé jaune : il obtient un succès. Le sorcier perd donc 1 PV, il lui reste 13PV. Comme le sorcier s'est fait attaquer, celui-ci s'oriente de manière à faire face au villageois. Paul n'a utilisé qu'une dose de la potion n°32 donc il lui reste encore 1 dose. 2

- **Pour 1 énergie**, Paul se déplace d'une zone sur la gauche, il arrive en zone d'attaque droite. 3

3.3 – Fin du tour du villageois

1 - Le maléfice n'est pas encore écoulé donc il reste actif.

2 - Paul possède 6 ingrédients en main (inférieur à 7) donc il n'a pas besoin de se défausser d'ingrédients.

4 - Paul replace son jeton 2ème joueur sur le côté du plateau. C'est au tour du 3ème joueur.

3ème joueur - Ombeline

3.1 – Attaque du sorcier

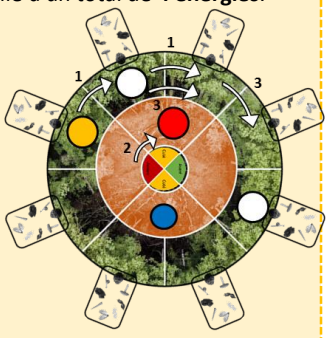
Le sorcier possède 13PV, donc le nombre de sortilèges qu'il lance est de 2. Ombeline tire donc la première carte du paquet sortilèges, il s'agit de *« **Attentif** : Lors de ce tour, le sorcier fait toujours face au villageois actif »*. Puis elle tire une deuxième carte, il s'agit de : *« **Immunité** : Le sorcier est insensible aux potions »*.

Puis Ombeline rajoute une unité de temps sur le maléfice en cours.

3.2 – Actions du villageois

Ombeline lance les deux dés d'énergies, elle obtient 1 et 3 soit 4 énergies. Lors du tour de Pierre, le monstre lui a fait subir l'effet « -1 énergie », elle est donc à 3 énergies. Comme sa compétence est débloquée (Au début de son tour, la mère de famille rajoute +1 énergie à son lancer de dés énergie), elle a un total de **4 énergies**.

- **Pour 1 énergie**, Ombeline se déplace en zone de récolte et rencontre un monstre : elle défausse l'ingrédient ailes de fées qui correspond au point faible du monstre, il perd 1 PV et se déplace vers une zone de récolte adjacente. 1



Ombeline gagne la récompense indiquée : « piocher 2 cartes ingrédients ».

Comme Ombeline change de secteur, suite au sortilège ***Attentif*** qu'elle a piochée le sorcier s'oriente de manière à être face à elle. 2

- **Pour 1 énergie**, Ombeline récolte la carte ingrédient « sang de dragon » qui se trouve dans sa zone de récolte.
- **Pour 1 énergie**, Ombeline se déplace à nouveau en zone de récolte et rencontre le même monstre que précédemment : elle défausse l'ingrédient ailes de fées qui correspond au point faible du monstre, il perd 1 PV et se déplace vers une zone de récolte adjacente. 3

Ombeline gagne la récompense indiquée *: « piocher 2 cartes ingrédients »*. Ombeline a pioché une carte ingrédient écorce d'arbre sacré donc à cause du maléfice en cours, elle la défausse immédiatement.

- **Pour 1 énergie,** Ombeline récolte la carte ingrédient « goutte de rosée » qui se trouve dans sa zone de récolte.

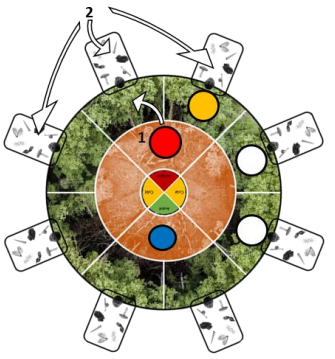
3.3 – Fin du tour du villageois

1 - Le maléfice n'est pas encore écoulé donc il reste actif.

2 - Ombeline possède 8 ingrédients en main (supérieur à 7) donc elle se défausse d'un ingrédient.

3 - Ombeline replace son jeton 3ème joueur sur le côté du plateau.

4 – Fin du tour de jeu

1 – Le villageois de Paul est situé en zone d'attaque avant (face au sorcier), il perd donc 1PV puis se déplace dans une des deux zones de récolte du secteur. 1

2 – Les zones de récoltes vides sont remplies avec des cartes ingrédients. 2