The Last Spell

Jeu de dés de prise de risque pour 2 à 6 apprentis sorciers

Les apprentis mages s’affrontent dans un duel d’incantations toujours plus ambitieuses.
À chaque relance, un sort gagne en puissance… mais la magie devient plus instable.

Le joueur qui possède le meilleur score et qui parvient à le dépasser remporte la partie !

Matériel

- 3 dés à six faces (D6)

But du jeu

Être le dernier joueur encore en jeu en lançant des sorts plus puissants que ceux de ses adversaires sans accumuler trop d’Instabilité.

Mise en place

- Choisissez un premier joueur.
- Le score à battre commence à **0**.
- Tous les joueurs commencent la manche avec :
  - 0 point d’Instabilité
  - un nom de sort vide

Déroulement d’un tour

À son tour, un joueur lance les 3 dés.

Résoudre le lancer

1. Instabilité

Chaque dé montrant **1** ajoute immédiatement :

- **1 point d’Instabilité**

Les points d’Instabilité restent jusqu’à la fin du tour.

Si un joueur atteint **3 points d’Instabilité** :

Explosion magique !

Le joueur est éliminé de la partie immédiatement.

---

2. Puissance du sort

Additionnez les dés qui ne montrent pas 1.

Puis appliquez les éventuels bonus de combinaison.

Cette valeur est ajoutée à la puissance totale du sort en cours.

Combinaisons magiques

Combinaison	Bonus
Une paire	+2
Un brelan	+5
Une suite (ex : 2-3-4)	+4
Trois dés différents	+1

Notes :

- Une suite doit être composée de valeurs consécutives.
- Le bonus “Trois dés différents” ne s’applique pas aux suites.

Nom du sort (facultatif)

Après chaque lancer, le joueur ajoute un mot au nom de son sort.

Le nom est entièrement libre.

Exemples :

- “Nova”
- “Nova Pourpre”
- “Nova Pourpre Interdite”
- “Nova Pourpre Interdite du Néant”

Plus un joueur relance, plus son incantation devient impressionnante… ou absurde.

Stop ou encore

Après chaque lancer, le joueur choisit :

S’arrêter

Le joueur annonce la puissance finale de son sort.

Si cette puissance est STRICTEMENT supérieure au score à battre :

- le sort réussit
- ce score devient le nouveau score à battre

Sinon :

- le sort échoue
- le score à battre ne change pas

Le joueur reste en jeu tant qu’il n’a pas explosé.

Continuer

Le joueur relance les 3 dés.

Important :

- les points d’Instabilité restent

- la nouvelle puissance s’ajoute au total précédent
- le nom du sort doit être rallongé

Le joueur peut continuer autant qu’il le souhaite jusqu’à :

- s’arrêter,
- ou exploser.

Exemple de tour

Le score à battre est de 15.

Lina lance :

- 4, 4, 2

Puissance :
4 + 4 + 2 + bonus de paire (+2) = 12

Elle nomme son sort :

> “Comète”

12 ne suffit pas à battre le score actuel.

Elle continue.

Deuxième lancer :

- 5, 3, 1

Elle gagne :

- 1 point d’Instabilité

Puissance supplémentaire :
5 + 3 = 8

Son total devient :
12 + 8 = 20

Elle rallonge son sort :

>

> “Comète Écarlate”

20 bat le score de 15.

Elle décide de s’arrêter.

Le nouveau score à battre devient 20.

Fin de manche

Le tour de table continue normalement.

- Les joueurs éliminés par Explosion magique quittent la manche.
- Les autres continuent de jouer leurs tours.

La partie se termine lorsque le tour revient à celui qui possède le score à battre et que celui ci parvient à battre son propre score.

Ce joueur remporte la partie.

Révision #3
Créé 2026-05-12 17:37:04 UTC par Admin
Mis à jour 2026-05-17 17:16:23 UTC par Admin