

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 :

$$4 + 4 + 2 + \text{bonus de paire (+2)} = 12$$

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 :

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