

110 Mètres Mages

« Dans la 54^{ème} année de son ministère l'Archimage du Royaume vint à décéder à un âge beaucoup trop avancé pour avoir assez de recul pour le calculer. Le Roi, veuf depuis peu et amateur de la chose sportive, décida de substituer à l'élection habituelle du nouvel Archimage par le Conseil des Gens qui se Réunissent pour Discuter de Trucs, une compétition sportive. C'est ainsi que les différents mages désireux d'atteindre ce post de prestige furent invités à se départager aux 110 mètres haies. Mais bientôt les candidats venus des quatre coins du Royaume se rendirent compte que le musclage de cuisse se révélait être une activité bougrement difficile et qu'il valait mieux compter sur ses compétences de magicien plutôt que sur son physique pour remporter la victoire. »

Dans 110 Mètres Mage vous incarnez un Mage réduit à faire une course à pieds avec bien peu de compétence en la matière. Vous reste donc votre magie pour toute compétence. Vous avez demandé à l'un de vos assistants de vous envoyer du bord de la piste autant parchemin magique qu'il pouvait afin de vous donner suffisamment de choix pour gagner cette course. Malheureusement votre assistant est un peu beurré aujourd'hui et il se retrouve donc à vous lancer pleins de parchemins pas forcément très utile.

Mise en place

Prenez le plateau où figure une piste et installez le à un endroit pratique et accessible ; prenez bien soin de mettre le plateau du côté piste sous peine de croire qu'on s'est foutu de votre gueule avec ce jeu. Une fois que c'est fait, prenez le temps de vous enorgueillir de suivre avec rectitude et efficacité ces instructions. Ensuite prenez toutes les cartes sorts pour former le paquet sort (on s'est pas trop fait chier au niveau de la nomenclature), mélangez bien afin d'éviter les grumeaux. Prenez garde à ne pas mettre les aides de jeu dans le paquet de sort car, comme le laisse présager le terme « aide de jeu » il ne s'agit pas de sort, ce qui pourrait s'avérer problématique par la suite. Enfin, prenez les divers jetons et organisez les comme vous voulez. Note du gars qui écrit : évitez de les foutre dans un frigo, ça peut être laborieux de faire des aller retours entre la table et le frigo, à part si vous jouez dans le frigo. Chaque joueur prend deux bras et deux jambes et les place devant lui. Puis il place la jauge endurance sur 10 et la jauge puissance à 0 à l'aide des jetons dédiés. Il est possible de le faire avec un morceau de tabouret mais nous ne garantissons pas la praticité de ce procédé bien que nous-mêmes amateur de tabouret. Il ne vous reste plus qu'à exulter, vous avez fini la mise en place !

Tour de jeu

1. Piocher deux cartes
2. Entretiens des sorts
3. Jouer un sort ou défausser deux cartes pour faire une action
4. Défausser pour avoir maximum 6 cartes en main

1. Piocher deux cartes

Prendre la première carte du paquet de sort, si c'est une carte CV, lisez la et mettez là devant vous. Puis piochez à nouveau, si c'est une carte CV mettez là de côté, puis repiochez une

carte. Répétez jusqu'à vous piochiez une carte sort non-cv. Remelangez ensuite les cartes cv mises de côté dans le paquet de sort. Passez la phase 3 ce tour-ci.

Si vous piochez une carte sorte non-cv, mettez la carte dans votre main et répétez une seconde fois l'opération. Si la seconde carte piochée est une carte cv, lisez là et posez là devant vous. Passez la phase 3 jouer un sort ce tour-ci. Si c'est une carte non-cv, continuez votre tour normalement.

2. Entretien des sorts

Enlevez un compteur temps de tous les sorts dans votre air de jeu, si vous deviez enlever un compteur sur une carte qui n'en possède plus, défaussez le sort dans la défausse commune.

3. Phase d'action

Vous pouvez soit jouer un sort de votre main, soit défausser deux cartes pour faire une action.

Pour jouer un sort de votre main, mettez le dans votre air de jeu, lisez le nom du sort ainsi que le texte du sort. Ajustez vos compteurs Puissance Magique et Endurance en accord avec la carte puis, si la carte indique un dé, lancez un d6. Si le résultat du dé est supérieur ou égal au chiffre représenté sur la carte, résolvez l'effet du sort. Si le résultat est inférieur le sort ne se lance pas. Vous avez alors la possibilité d'utiliser votre Réserve Magique. Défaussez autant de points de réserve magique que la différence entre votre lancer de dé et la valeur indiquée sur le sort. Si vous ne voulez/pouvez pas le faire, mettez le sort dans la défausse commune sans le résoudre et ajoutez un token à votre Réserve Magique.

Si la carte n'a pas de valeur de dé indiquée, résolvez là.

Au lieu de jouer un sort vous pouvez défausser deux cartes en les mettant dans la Défausse commune et pouvez accomplir l'une des actions suivantes :

- Regagner un membre au choix
- Avancer d'une case
- Détruire un obstacle adjacent
- Regagner toute son endurance
- Gagner deux jetons réserve magique

Vous pouvez également :

- Défausser sa main (au moins 4 cartes) pour jouer et lancer automatiquement le premier sort de paquet sort

4. Défausser

Défaussez des sorts de votre main jusqu'à ce qu'il vous reste 6 sorts.

Règles supplémentaires et précisions

Puissance magique : si lors de votre tour votre puissance magique atteint ou dépasse 6, détruisez un obstacle adjacent et avancez d'une case après avoir résolu le sort qui vous a fait dépasser 6 de puissance magique.

Endurance : Quand votre endurance atteint 2 ou moins, vous avez - 1 à tous vos lancer de dés. L'endurance ne peut pas tomber en dessous de 0. Si vous deviez perdre de l'endurance alors que vous êtes à 0, il ne se passe rien.

Le roi se fait chier : Quand vous tirez la carte Le roi se fait chier, piochez immédiatement une seconde carte si c'était la première (si vous piochez une carte cv, mettez là de côté et répétez jusqu'à ce que vous piochiez une carte non-cv. Remelangez les cartes cv dans le paquet commun). Puis en commençant par le joueur qui a pioché le roi se fait chier, les joueurs vont chacun leur tour jouer toutes les cartes de leur mains avec la restriction suivante : il est impossible de jouer des contre-sorts, défaussez les immédiatement ; tous les sorts de protections ne prendront effet qu'au début du prochain tour de l'adversaire. Une fois que tous les joueurs n'ont plus de carte en main, terminez le tour de manière normale.

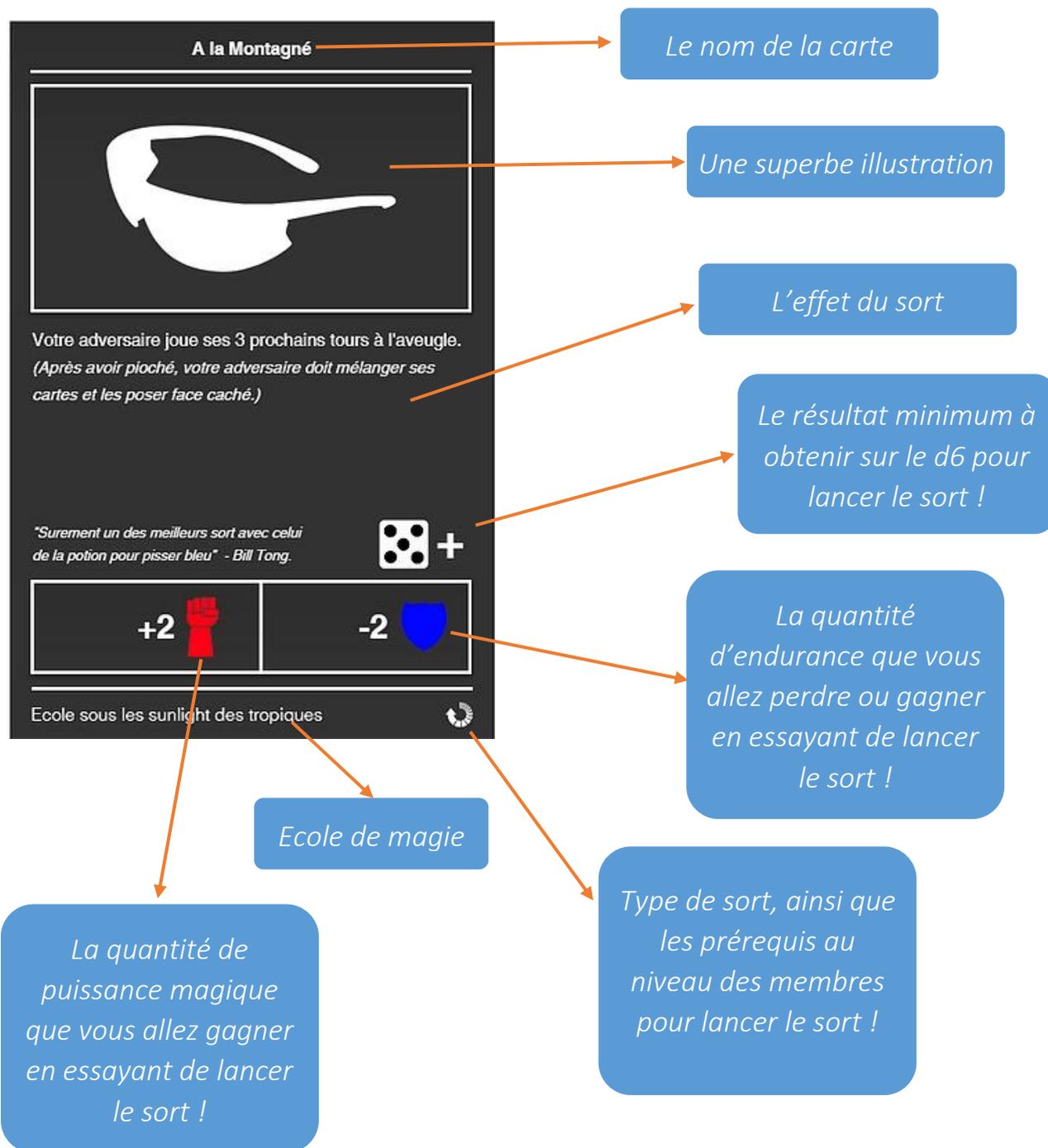
Carte CV : Une fois que le deck de sort est vide, comptez le nombre de carte CV que vous avez devant vous. Celui qui en a le plus avance de deux cases en détruisant tous les obstacles sur sa route. Si à l'issue du décompte des cartes cv, le résultat est de 5-4, le joueur à 4 n'avance de deux cases que s'il est strictement derrière son adversaire. Ensuite, mélangez la défausse commune pour faire un nouveau paquet de sort et continuez le tour normalement. Si une action de pioche non finie amène au décompte des cartes CV, appliquez le décompte et ses effets avant de mélanger la défausse pour former un nouveau paquet sort et finissez votre action de pioche. Les carte CV sont laissées dans l'air de jeu de chaque joueur et ne sont pas remelangées.

Les Membres : Les mages commencent le jeu avec deux bras et deux jambes. Au cours de la partie ils peuvent perdre certains membres, voire tous. Si un mage ne possède plus de membre d'un certain type (bras ou jambe) il ne peut plus lancer de sort nécessitant le membre en question (voir icône sur carte). Si jamais un mage se retrouve sans bras et sans jambes il peut passer les obstacles sans les détruire.

Victoire : Le mage qui remporte la partie est celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier. Avec la restriction suivante : il est impossible de franchir la ligne en défaussant deux cartes afin d'avancer d'une case.

Restriction défausse : il est interdit de faire une action de défausse deux tours consécutifs. Les sorts faisant défausser ne sont pas ciblés par cette règle.

Règle Gilles d'Or : Il est interdit de concéder !



Anatomie d'une carte sort*

*Attendu qu'on puisse considérer qu'une carte puisse avoir une anatomie alors même qu'elle ne possède pas de bras, de jambes ou de système gastrique. Une note de service envoyée par la Guilde Préposée Aux Questions Pas Capitales précise que, pour autant que la chose puisse être admissible, il n'est pas envisagé de fonder une médecine dédiée aux cartes et à leurs possibles problèmes anatomiques. Cette note précise également que le dromadaire ne constitue pas une arme de siège bien qu'on puisse s'asseoir dessus.