



# Colors of Magic

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	Bienvenue dans Colors of Magic . . . . .	2
1.2	L'Esprit du Jeu . . . . .	3
1.3	Matériel de Jeu . . . . .	3
1.4	Les Concepts Fondamentaux . . . . .	3
1.4.1	Le Magicien & les Créatures . . . . .	3
1.4.2	La Mana . . . . .	3
1.4.3	Anatomie d'une carte de sort . . . . .	3
1.4.4	Anatomie d'une carte de créature . . . . .	3
1.4.5	Les Cartes et le Combat . . . . .	4
1.4.6	Le Codex & le Grimoire . . . . .	5
1.4.7	La Main de Cartes : Votre Ressource Vitale . . . . .	5
1.4.8	Les scénarios & les Points de Victoire (PV) . . . . .	5
1.4.9	Les règles sur les cartes priment toujours . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Préparation de la Bataille</b>	<b>6</b>
2.1	Choisir son Magicien . . . . .	6
2.2	Construire son Grimoire . . . . .	6
2.3	La Voie vers la Victoire . . . . .	7
2.3.1	Les Cartes d'Objectif . . . . .	7
2.3.2	Contrôler un objectif . . . . .	8
2.3.3	Les monstres . . . . .	8
2.3.4	La Règle du Dernier Magicien . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Le déroulement du jeu</b>	<b>9</b>
3.1	La Mise en Place . . . . .	9
3.2	La Séquence du Tour . . . . .	10
3.2.1	La Phase de Collecte . . . . .	10
3.2.2	La Phase d'Activation . . . . .	10
3.2.3	La Phase des monstres . . . . .	10
3.2.4	La Phase de Fin de Tour . . . . .	11
3.3	Lancer un Sort . . . . .	11
3.3.1	Types de sorts . . . . .	11
3.4	Mouvement . . . . .	12
3.4.1	Distance de Mouvement . . . . .	12
3.4.2	Interaction avec le Terrain . . . . .	12
3.4.3	Interaction avec les Créatures . . . . .	12
3.5	Combat . . . . .	13
3.5.1	Attaque de mêlée . . . . .	13
3.5.2	Attaque à distance . . . . .	13
3.6	Ligne de Vue et Couverts . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Les éléments</b>	<b>15</b>
4.1	Feu . . . . .	15
4.1.1	Écoles de Magie . . . . .	15
4.1.2	Magiciens . . . . .	16
4.2	Eau . . . . .	17
4.2.1	Écoles de Magie . . . . .	17
4.2.2	Magiciens . . . . .	18
4.3	Terre . . . . .	20
4.3.1	Écoles de Magie . . . . .	20

4.3.2 Magiciens . . . . .	21
4.4 Air . . . . .	22
4.4.1 Écoles de Magie . . . . .	22
4.4.2 Magiciens . . . . .	23
4.5 Arcane . . . . .	24
4.5.1 Écoles de Magie . . . . .	24
4.5.2 Magiciens . . . . .	25
<b>5 Annexes</b>	<b>27</b>
5.1 Capacités (mots clés) . . . . .	27
5.1.1 Créatures . . . . .	27

# 1 INTRODUCTION

## 1.1 BIENVENUE DANS COLORS OF MAGIC

Bienvenue, Mage. Devant vous s'étend un monde vibrant de pouvoir, où la maîtrise des arcanes est la clé de la renommée et de la puissance.

Les fondements de la magie reposent sur la manipulation des flux de mana qui parcourent le monde. Chaque élément — le Feu, l'Eau, la Terre, l'Air et l'Arcane — possède une signature unique, une vibration que les magiciens les plus doués perçoivent comme une couleur distinctive. C'est de cette perception que notre art tire son nom : *Colors of Magic*.

En tant que Mage, vous apprendrez à canaliser ces flux colorés pour façonner la réalité à votre volonté.

*Colors of Magic* est un jeu d'escarmouche tactique pour deux joueurs et plus. Chacun y incarne un puissant magicien s'affrontant pour collecter des ingrédients rares, accomplir des quêtes, et prouver sa supériorité. Pour ce faire, vous assemblerez un **Grimoire** unique en combinant les pouvoirs de différentes écoles de magie et vous exploitez les différentes **Phases de Tour**.



## 1.2 L'ESPRIT DU JEU

Souvenez-vous que la victoire prend de nombreuses formes. Si la force brute a sa place, le véritable art du magicien réside dans sa capacité à anticiper et à déjouer les plans de son adversaire. Chaque action a un résultat certain ; la seule inconnue est la volonté de votre rival et les cartes qu'il cache dans sa main.

Le cœur de la stratégie de *Colors of Magic* repose sur une gestion fine de vos ressources. Cela inclut la maîtrise de votre flux de mana, qui alimente vos sorts, mais aussi le contrôle du terrain grâce au déploiement et au positionnement judicieux de vos créatures. Un positionnement astucieux et une gestion impeccable de ces deux aspects — le mana et la présence sur table — l'emporteront toujours sur un assaut irréfléchi.

Soyez malin, soyez audacieux, et que le meilleur stratège l'emporte !

## 1.3 MATÉRIEL DE JEU

Pour jouer, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Les figurines représentant vos Mages et Créatures
- Le paquet de cartes de chaque Mage et de chaque École de Magie
- Un set de cartes d'Objectifs
- Un mètre ruban, idéalement en pouces (“”)
- Un assortiment de pions ou jetons pour représenter les blessures, les effets de jeu et le mana
- Un champ de bataille de 60cm x 60cm (2' x 2'), agrémenté de quelques décors.

## 1.4 LES CONCEPTS FONDAMENTAUX

Avant de vous plonger dans les arcanes, familiarisons-nous avec le vocabulaire de base de tout magicien qui se respecte.

### 1.4.1 LE MAGICIEN & LES CRÉATURES

Toutes les figurines sur le plateau sont des **créatures**. Votre **magicien** est votre créature la plus importante ; il est votre incarnation sur le champ de bataille.

### 1.4.2 LA MANA

La mana est la ressource magique que vous générerez à chaque tour. C'est le carburant de vos ambitions, la puissance brute que vous modelez pour lancer des sorts et invoquer des créatures.

En plus de la mana gagnée grâce à votre Flux, les magiciens peuvent faire appel au **Pacte de Sang** : un moyen risqué mais puissant d'obtenir de la mana supplémentaire en sacrifiant leur énergie vitale ou celle de leurs créatures.

### 1.4.3 ANATOMIE D'UNE CARTE DE SORT

TODO

### 1.4.4 ANATOMIE D'UNE CARTE DE CRÉATURE

Les créatures ont les caractéristiques suivantes :

- Elément
- Cout d'invocation en mana

- Mana générée
- Taille
- Mouvement
- Défense
- Puissance de corp à corp
- Puissance de tir
- Points de vie
- Mots clés (par ex: mort-vivant, elf, dryade, etc)

La carte de chaque créature peut également comporter un ou plusieurs pouvoirs spéciaux.

### 1.4.5 LES CARTES ET LE COMBAT

Dans *Colors of Magic*, chaque carte est une ressource stratégique, non seulement pour son effet principal, mais aussi comme outil de combat. Qu'il s'agisse d'un sort, d'une créature ou d'un enchantement, chaque carte possède des attributs de combat utilisés lors du "Duel Révélé".

- **Initiative** : Une valeur numérique qui détermine la rapidité et la proactivité de la carte dans un duel. Combinée à la Puissance (en attaque) ou la Défense (en défense) de votre créature, elle décide de l'issue du duel.
- **Effet d'Attaquant** : Un bonus ou un effet spécial qui s'applique si vous remportez le duel en tant qu'attaquant.
- **Effet de Défenseur** : Un bonus ou un effet spécial qui s'applique si vous remportez le duel en tant que défenseur.

Cette polyvalence signifie que vous devez constamment évaluer si une carte est plus utile pour son effet principal ou pour l'avantage tactique qu'elle peut vous offrir dans un combat crucial.



## **1.4.6 LE CODEX & LE GRIMOIRE**

Vos sorts proviennent de deux sources :

- **Le Codex** : Un ensemble de 10 cartes représentant les sorts fétiches de votre magicien. Ces cartes de sort sont **accessibles dès le début de partie**. Considérez-les comme une seconde main de départ. Comme tous les autres sorts, les sorts du codex sont défaussés après avoir été joués.
- **Le Grimoire** : Un deck de 30 cartes que vous construisez en choisissant trois Écoles de Magie. Vous piocherez des cartes de ce deck pour former votre main.

## **1.4.7 LA MAIN DE CARTES : VOTRE RESSOURCE VITALE**

Les cartes dans votre main ne sont pas que des sorts à lancer. Elles sont une ressource polyvalente que vous pouvez **défausser** pour influencer le cours de la bataille. Une carte défaussée peut augmenter la puissance d'une attaque décisive ou renforcer la défense d'une créature sur le point d'être vaincue. Votre main est votre bouclier autant que votre épée.

## **1.4.8 LES SCÉNARIOS & LES POINTS DE VICTOIRE (PV)**

La plupart des parties se gagnent en accomplissant les objectifs d'un pack de scénario. Chaque scénario vous demandera d'accomplir des objectifs qui vous rapporteront des **Points de Victoire (PV)** et des **ingrédients**. Le premier joueur à atteindre 6 PV remporte la partie !

## **1.4.9 LES RÈGLES SUR LES CARTES PRIMENT TOUJOURS**

Si une règle de carte contredit une règle de jeu générale, la règle de carte prévaut toujours.

# 2 PRÉPARATION DE LA BATAILLE



## 2.1 CHOISIR SON MAGICIEN

Le choix de votre magicien est la décision la plus importante que vous prendrez. Il ne détermine pas seulement votre figurine sur la table, mais aussi votre style de jeu fondamental, votre élément de prédilection, et les sorts de votre Codex qui vous accompagneront fidèlement tout au long de la partie.

Chaque magicien est lié à un des quatre éléments primaires : Feu, Eau, Terre ou Air. Cette affinité influencera grandement les écoles de magie que vous pourrez ajouter à votre Grimoire.

**Le Codex : Votre Signature Arcanique** (voir aussi Concepts) Les 10 cartes de votre Codex représentent les sorts “fétiches” de votre magicien, ceux qui incarnent sa spécialité et son identité magique. Dès le début de la partie, ces cartes sont placées directement dans votre main, prêtes à être utilisées. Contrairement aux cartes de votre Grimoire, elles ne sont jamais mélangées ni piochées au hasard : elles sont votre arsenal personnel, toujours disponibles pour exprimer le style unique de votre magicien et orienter votre stratégie dès les premiers tours.

## 2.2 CONSTRUIRE SON GRIMOIRE

Votre Grimoire est le reflet de votre stratégie personnelle. C'est ici que vous affinez votre plan de jeu en complément des capacités de votre magicien.

La règle de construction est simple : votre force est toujours composée de **un Magicien** et de **trois Écoles de Magie**. Chaque école est un paquet de 10 cartes. Votre Grimoire sera donc toujours un deck de 30 cartes.

Pour assembler votre Grimoire, suivez ces étapes :

- Choisissez votre Magicien.** C'est votre point de départ. Son élément est maintenant votre élément principal.
- Sélectionnez votre École Principale.** Vous devez obligatoirement choisir au moins une école de magie qui correspond à l'élément de votre magicien.
- Sélectionnez deux Écoles Supplémentaires.** Vous pouvez choisir deux autres écoles pour compléter votre Grimoire. Il n'y a qu'une seule restriction, dictée par l'équilibre des éléments : un mage ne peut pas puiser dans la puissance de son élément opposé.
  - Le Feu est opposé à l'Eau.
  - La Terre est opposée à l'Air.
- L'Option Arcanique.** Les écoles de l'élément neutre, l'**Arcane**, font exception. Elles peuvent être choisies par n'importe quel magicien, quelle que soit son affinité.
- Assemblez et Mélangez.** Prenez les 10 cartes de chacune de vos trois écoles choisies, mélangez-les soigneusement. Ce deck de 30 cartes est votre Grimoire. Vous êtes prêt à jouer.

**Une note sur la stratégie :** Dans un jeu sans hasard, votre Grimoire est votre moteur. Les cartes que vous piochez ne sont pas seulement des options de jeu, elles sont votre capacité à survivre (voir *Boost* et *Parade* dans Combat). Chaque carte en main est une parade potentielle. Un Pyromancien avec un deck entièrement tourné vers l'attaque aura une force de frappe considérable, mais une main vide le laissera sans défense. Un mage de Terre qui choisit une école d'*Arcane* pour piocher plus de cartes n'augmente pas seulement ses choix de sorts, il augmente sa capacité à encaisser les coups en ayant plus de cartes à défausser pour sa défense. Pensez à votre deck comme un tout : un équilibre entre les sorts que vous voulez lancer et les ressources dont vous aurez besoin pour rester dans la partie.

## 2.3 LA VOIE VERS LA VICTOIRE

Dans *Colors of Magic*, la force brute est une option, mais la véritable gloire se mesure en **Points de Victoire (PV)**. Le premier magicien à accumuler 6 PV est déclaré vainqueur. Un scénario standard met en jeu un total de 11 PV, rendant une égalité de score impossible. Pour cela, vous devrez accomplir des objectifs et collecter de puissants **Ingrédients**.

Vous ne vous battez pas pour le simple plaisir de la destruction, mais pour des composants rares et convoités, nécessaires à l'accomplissement de votre quêtes de pouvoir. Ces quêtes sont représentées par les cartes d'**Objectif**.

Au début de chaque partie, un pack de scénario est choisi. Ce pack est constitué de cartes qui décrivent le fonctionnement du scénario et les objectifs qui le compose. Les packs de scénario sont disponibles en téléchargement dans des documents séparés.

### 2.3.1 LES CARTES D'OBJECTIF

Un pack de scénario est composé de deux parties distinctes qui coexistent sur le champ de bataille : des objectifs majeurs et des objectifs mineurs.

- **Les objectifs majeurs** {#sec:objectif-majeur} Ils sont difficiles et souvent dangereux. Il peut s'agir d'abattre une créature colossale, de contrôler un autel mystique pendant plusieurs tours ou de survivre à un assaut. La réussite de ces objectifs rapporte une grande quantité de Points de Victoire (généralement 5 PV), mais demandent de prendre des risques.
- **Les Objectifs Mineurs** {#sec:objectifs-mineurs} C'est un ensemble de tâches plus petites et plus accessibles. Il peut s'agir de vaincre des créatures faibles, de ramasser des éclats de mana dispersés ou d'occuper temporairement des lieux stratégiques. Les objectifs mineurs rapportent généralement 1 PV. Ces objectifs permettent une progression plus constante vers la victoire.

Chaque objectif collecté rapporte un ingrédient, l'ingrédient collecté est au dos de la carte de l'objectif.

Une carte d'objectif indique toujours :

1. **La Condition** : L'action requise pour obtenir la carte (ex: "Être le joueur qui vainc le Gardien de Pierre").
2. **Les Points de Victoire** : Le nombre de PV que cette carte vous rapporte.
3. **Un Effet Potentiel** : Parfois, un Ingrédient confère un bonus unique, comme une réduction sur le coût d'un sort ou un gain de mana immédiat.

Lorsqu'un joueur remplit la condition d'une carte d'objectif, il la prend et la place face ingrédient visible dans sa zone de jeu. Les Points de Victoire sont marqués immédiatement.

### 2.3.2 CONTRÔLER UN OBJECTIF

Certains objectifs ne sont remportés que si un joueur le contrôle. Un joueur contrôle un objectif s'il possède une majorité de créatures dans un rayon de 1 pouce de l'objectif. En cas d'égalité du nombre de créatures, l'objectif est considéré comme **Contesté** et n'est contrôlé par aucun joueur.

### 2.3.3 LES MONSTRES

Certains objectifs sont des monstres qui vont être présents sur la table de jeu. Il peut s'agir de gobelins chétifs ou de dragons imposants.

Les monstres ne sont joués par aucun joueur en particulier et leurs actions sont résolus à travers des cartes d'activation de monstre.

### 2.3.4 LA RÈGLE DU DERNIER MAGICIEN

N'oubliez jamais la règle d'or du duel de mages : il ne peut en rester qu'un. Si, à n'importe quel moment, un joueur est le seul à avoir encore des créatures sur le champ de bataille (y compris son magicien), il remporte immédiatement la partie, quel que soit le score en Points de Victoire. Dans le cas où toutes les créatures des deux joueurs sont éliminées simultanément, la partie est déclarée match nul.

Cela signifie que même si votre adversaire est sur le point de gagner aux points, un assaut audacieux et bien mené pour éliminer son magicien peut encore renverser le cours de la partie.

Votre chemin vers la victoire sera donc un équilibre constant. Allez-vous vous concentrer sur la quête majeure au risque de vous exposer, ou accumuler les petits gains de l'objectif mineur tout en surveillant les faits et gestes de votre rival ? Votre stratégie commence ici.

# 3 LE DÉROULEMENT DU JEU



## 3.1 LA MISE EN PLACE

Une bonne préparation est le premier pas vers la victoire. Avant que la première étincelle de mana ne crépite, suivez ces étapes dans l'ordre pour préparer le champ de bataille.

- 1. Préparer le Champ de Bataille :** La partie se déroule sur une surface de 60cm x 60cm (2' x 2').
- 2. Choisir le Scénario :** Les joueurs se mettent d'accord sur un scénario. Placez les cartes d'Objectif Majeur et Mineur à côté du champ de bataille, ainsi que les cartes d'Ingrédient correspondantes. Placez sur le plateau les figurines ou pions requis par le scénario (un Géant au centre, des Pylônes, etc.).
- 3. Placer les Décors :** Disposez les éléments de décor (ruines, forêts, murs...). Les décors ne sont pas que cosmétiques : ils bloquent les lignes de vue et fournissent des couverts. Un bon placement peut radicalement influencer la partie.
- 4. Déployer les Forces :** Les joueurs choisissent des coins opposés du champ de bataille qui serviront de zone de déploiement. En commençant par le joueur qui jouera en premier, chaque joueur place son Magicien entièrement dans sa zone. Ensuite, les joueurs peuvent déployer gratuitement toutes les créatures de leur Codex possédant le mot-clé Serviteur.
- 5. Former sa Main de Départ :** Chaque joueur mélange son Grimoire de 30 cartes pour former sa pioche, puis pioche ses 5 cartes de départ et y ajoute les cartes de son codex.
- 6. Déterminer le Premier Joueur :** Les joueurs se mettent d'accord sur qui commence. En cas de désaccord, le joueur ayant terminé de se déployer en dernier choisit qui sera le premier joueur.

## 3.2 LA SÉQUENCE DU TOUR

Une partie de *Colors of Magic* se déroule en une succession de tours de jeu. Chaque tour est divisé en quatre phases, toujours résolues dans cet ordre.

### 3.2.1 LA PHASE DE COLLECTE

C'est la phase où les magiciens canalisent leur pouvoir pour le tour à venir. Chaque joueur, en commençant par le joueur actif, effectue les actions suivantes dans l'ordre :

- **Déterminer le Flux de Mana :**
  1. Calculez votre **Flux total**. Cette valeur est la somme du **Flux de base** de votre magicien et de tous les bonus de la capacité **Source X** fournis par vos créatures et autres effets en jeu.
  2. Gagnez un montant de mana égal à votre **Flux total**. Cette mana constitue votre **Flux de Mana** pour le tour. Placez les pions de mana correspondants dans votre réserve.
- **Piocher des Cartes** : Piochez 3 cartes de votre Grimoire et ajoutez-les à votre main. Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour en former une nouvelle.
- **Activer les Effets de "Collecte"** : Résolvez toutes les capacités de vos cartes indiquant "durant la phase de collecte".

### 3.2.2 LA PHASE D'ACTIVATION

C'est le cœur de l'action, où vous lancez vos sorts et manœuvrez vos créatures. Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur. À son tour, un joueur doit effectuer **une et une seule** des deux actions suivantes : \* **Lancer un Sort** depuis sa main ou son Codex. \* OU **Activer une Créature** qui n'a pas encore été activée ce tour.

Une fois l'action résolue, c'est au tour de l'adversaire. La phase se poursuit ainsi, les joueurs alternant les activations.

Un joueur peut choisir de "passer" à son tour, même s'il lui reste des actions possibles. **Lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus effectuer d'action pour le reste de la Phase d'Activation.** Son adversaire peut alors continuer à jouer toutes ses activations restantes, les unes après les autres.

La Phase d'Activation se termine lorsque les deux joueurs ont passé (le second joueur ayant terminé toutes ses actions et passé à son tour).

*Note : Les sorts avec le type Instantané sont une exception. Ils ne sont pas joués comme une action standard, mais en réaction à des événements spécifiques décrits sur la carte. Voir la section Lancer un sort pour le détail de leur fonctionnement.*

### 3.2.3 LA PHASE DES MONSTRES

Durant cette phase, les éléments du scénario vont être activés un par un. Chaque scénario possède ses propres règles. Suivez les instructions "Durant la phase des monstres" sur les cartes d'objectif.

Les monstres sont généralement activés avec les cartes d'activation des monstres. Lorsqu'un monstre doit bouger ou attaquer, piochez une carte d'activation, et reportez-vous à la partie de la carte qui correspond à la taille du monstre (petit, moyen ou grand). Vous devez piocher une carte pour chaque action du monstre, en résolvant une à une les étapes. Par exemple, si un monstre doit bouger et attaquer, piochez une carte pour résoudre le mouvement, puis une autre carte pour résoudre l'attaque.

Les cartes d'activation comportent un symbole sur le bas de la carte. Si la carte d'objectif propose une action spéciale et que la carte d'activation comporte ce symbole pour, vous devez résoudre l'effet indiqué sur la carte d'objectif.

TODO: anatomie d'une carte d'activation & example

### 3.2.4 LA PHASE DE FIN DE TOUR

C'est une phase de résolution administrative pour clore le tour.

- \* **Vérifier les Objectifs**: Les joueurs vérifient si les conditions des objectifs sont remplies "durant la phase de fin de tour" et les collectent si c'est le cas.
- \* **Résoudre les Effets**: Activez tous les effets de jeu qui se déclenchent "durant la phase de fin de tour".
- \* **Redresser les Cartes**: Toutes les cartes inclinées (créatures et sorts permanents activés) sont redressées et redeviennent disponibles pour le prochain tour.

Le pion de premier joueur passe à l'adversaire, et un nouveau tour commence avec la Phase de Collecte.

## 3.3 LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, vous devez remplir ces conditions :

- **Payer le Coût** : Dépensez le nombre de points de mana indiqué sur la carte. Si votre réserve est insuffisante, vous pouvez utiliser le Pacte de Sang pour la compléter.

**Le Pacte de Sang : Gagner de la Mana par le Sacrifice** Au moment de payer le coût d'un sort, vous pouvez choisir d'infliger des points de dégâts à une ou plusieurs de vos créatures en jeu. Pour chaque point de dégât infligé de cette manière, vous ajoutez immédiatement 1 mana à votre réserve.

- Les dégâts peuvent être répartis comme vous le souhaitez entre vos créatures.
- Une créature ne peut pas subir plus de dégâts qu'il ne lui reste de points de vie.
- Votre magicien est une créature et peut donc être la cible de ce sacrifice.

**Avoir la Portée et la Ligne de Vue** : La cible du sort doit être à portée (en pouces) et respecter les règles de ligne de vue de votre lanceur de sort (votre magicien, ou une créature avec la capacité **Canalisation**).

**Réduction du Coût** : Avant de payer, un joueur peut choisir de **défausser une et une seule carte** pour réduire le coût en mana du sort de 1. Cette carte peut provenir de sa main ou des cartes encore disponibles de son Codex. Un joueur ne peut choisir cette option que s'il possède une carte légale à défausser. Le coût d'un sort ne peut jamais être réduit en dessous de 1 mana par cette méthode.

### 3.3.1 TYPES DE SORTS

Les sorts peuvent être de plusieurs types, qui déterminent comment et quand ils sont joués.

-  **Sorts Permanents** : Ces sorts restent en jeu après avoir été lancés et appliquent un effet continu.
-  **Artefacts** : Similaires aux sorts permanents, les artefacts restent en jeu pour fournir un avantage durable. Les artefacts doivent être attribués à une créature. Si la créature quitte le jeu, l'artefact est mis dans la défausse de son propriétaire
-  **Invocation de Créatures** : Ce type de sort permet de faire venir une nouvelle créature sur le champ de bataille.
-  **Sorts Ephémères** : L'effet de ces sorts est résolu immédiatement, puis la carte est placée dans la défausse.
-  **Sorts Instantannés** : Les sorts instantannés peuvent être joués à n'importe quel moment à condition que la condition de déclenchement soit remplie et que le coût du sort soit payé.

### 3.3.1.1 Cas Spécial : Les Sorts Instantanés et la Pile

Les sorts avec le type **Instantané** sont uniques. Ils ne se jouent pas comme une action mais en réponse à un déclencheur. Leur résolution est gérée par un système appelé **la Pile**, qui fonctionne sur le principe de “dernier entré, premier sorti”.

1. **Déclenchement** : Un événement en jeu (une créature qui se déplace, un sort lancé, etc.) remplit la condition de déclenchement d'un ou plusieurs sorts Instantanés. L'action en cours est mise en pause.
2. **Mise sur la Pile** :
  - Le **joueur actif** (celui dont c'est le tour) met sur la pile tous les sorts Instantanés qu'il souhaite jouer en réponse à l'événement, dans l'ordre de son choix.
  - Ensuite, le **joueur inactif** fait de même et met sur la pile tous ses propres sorts Instantanés.
3. **Résolution de la Pile** : Les sorts sur la pile se résolvent un par un, en commençant par le **dernier sort ajouté**. Après la résolution de chaque sort, les deux joueurs ont la possibilité d'ajouter de nouveaux sorts Instantanés en réponse, avant que le prochain sort de la pile ne se résolve.
4. **Reprise** : Une fois que la pile est entièrement vide (tous les sorts ont été résolus), l'action qui avait été mise en pause reprend son cours.

### 3.3.1.2 Activer une Créature

Lorsque vous choisissez d'activer une créature, inclinez sa carte pour indiquer qu'elle a été utilisée ce tour. Une créature activée peut effectuer un **Mouvement** et une **Action**, dans l'ordre de votre choix.

**Le Mouvement** (voir règles détaillées Mouvement) La créature peut se déplacer d'une distance en pouces allant jusqu'à sa caractéristique de Mouvement. Le mouvement peut être entravé par des obstacles ou des terrains difficiles.

**L'Action** (souvent une attaque, voir Combat) L'action d'une créature est généralement une action de **Combat**, mais peut aussi être une action spéciale décrite sur sa carte ou sur une carte d'**Objectif**. Les actions commencent toujours par “Action :” (ex: “Action : Canaliser le Rituel”).

## 3.4 MOUVEMENT

Le Mouvement est une action cruciale qui permet de positionner vos créatures pour attaquer, défendre ou contrôler des objectifs.

### 3.4.1 DISTANCE DE MOUVEMENT

Chaque créature possède une caractéristique de **Mouvement** indiquant la distance maximale en pouces qu'elle peut parcourir lors de son activation. La distance est toujours mesurée depuis le bord avant de son socle jusqu'au point d'arrivée de celui-ci.

### 3.4.2 INTERACTION AVEC LE TERRAIN

Le champ de bataille est composé de différents types de terrain : \* **Terrain Ouvert** : N'a aucun effet sur le mouvement. \* **Terrain Difficile** : Traverser un terrain difficile coûte le double du mouvement normal. Par exemple, pour se déplacer de 1 pouce dans une forêt, une créature doit dépenser 2 pouces de son Mouvement total. \* **Terrain Infranchissable** : Une créature ne peut pas traverser ce type de terrain.

### 3.4.3 INTERACTION AVEC LES CRÉATURES

- **Créatures Alliées**: Une créature peut traverser librement ses créatures alliées durant son mouvement, mais ne peut pas terminer son mouvement sur une position déjà occupée.
- **Créatures Hostiles**: Cela inclut les créatures de votre adversaire ainsi que les créatures neutres contrôlées par le scénario.

### 3.4.3.1 Engagement au Combat

- **Entrer en Engagement:** Si, à n'importe quel moment de son mouvement, une créature arrive à **1 pouce ou moins** d'une créature hostile, son mouvement s'arrête immédiatement. Elle est maintenant considérée comme **engagée au combat** avec cette créature.
- **Effets de l'Engagement:** Une créature qui commence son activation déjà engagée au combat ne peut pas effectuer de Mouvement normal. Elle peut uniquement utiliser son Action (par exemple, attaquer).

### 3.4.3.2 Se Désengager (Action de Mouvement)

Une créature engagée peut tenter de se désengager, mais cela est risqué. \* **Attaque d'Opportunité:** Pour se désengager, le joueur doit d'abord annoncer que la créature utilise son Mouvement pour quitter le combat. Avant que la figurine ne bouge, **chaque** créature hostile avec laquelle elle était engagée a le droit d'effectuer une **attaque de corps à corps gratuite** contre elle. \* **Résolution:** Ces attaques gratuites sont résolues immédiatement. \* **Mouvement:** Si la créature survit aux attaques d'opportunité, elle peut alors effectuer son mouvement normalement. Elle est de nouveau soumise à la règle d'engagement si elle s'approche d'une autre créature hostile.

## 3.5 COMBAT

Dans *Colors of Magic*, le combat est un affrontement psychologique où le bluff et l'anticipation sont aussi importants que la puissance brute de vos créatures. Chaque attaque est résolue par un duel de cartes qui détermine non seulement la force de l'assaut, mais aussi l'issue de l'affrontement.

### 3.5.1 ATTAQUE DE MÉLÉE

#### La Séquence de Combat

- **Déclaration de l'Attaque :** L'attaquant déclare son attaque et la créature ciblée. La créature ciblée doit être à portée de l'attaquant (la portée de l'attaquant correspond à la taille de la créature)
- **Le Duel :** Les joueurs peuvent utiliser la partie "Boost de combat" de leurs cartes de sort pour déterminer quelle créature prendra l'initiative et infligera des dégâts. En commençant pour le joueur contrôlant la créature qui défend, chaque joueur va jouer face cachée une des cartes de sort de sa main. Quand les deux joueurs passent successivement, on détermine le vainqueur du duel.

**Vainqueur du duel :** On calcule l'Initiative Totale de chaque créature. La créature avec le score le plus élevé remporte le duel. \* **Initiative de l'attaquant = Caractéristique de mélée de la créature + Somme des initiatives des cartes jouées face cachée.** \* **Initiative du défenseur = Caractéristique de défense de la créature + Somme des initiatives des cartes jouées face cachée.** \* En cas d'égalité, le duel est une **Impasse** : le combat n'a pas d'effet

Le vainqueur du duel inflige 1 dégât à la créature adverse et applique les effets de boost "en attaque" des cartes jouées face cachée. Le perdant du duel applique les effets "en défense" des cartes jouées face cachée.

### 3.5.2 ATTAQUE À DISTANCE

- L'attaquant déclare son attaque
- Vérifiez la ligne de vue de l'attaque
- Comparez la puissance de l'attaque à distance et la défense de la créature ciblée
- Si la puissance de l'attaque est supérieure à la défense de la cible, la cible subit 1 dégat.

## 3.6 LIGNE DE VUE ET COUVERTS

La Ligne de Vue (LdV) est cruciale pour les attaques à distance et de nombreux sorts.

- **Vérification de la LdV :** Pour vérifier la LdV, le joueur trace une ligne droite et fine depuis n'importe quel point du socle de sa créature active jusqu'à n'importe quel point du socle de la créature cible.
- **LdV Bloquée :** La LdV est bloquée si elle est entièrement obstruée par un élément de décor considéré comme **bloquant** (un mur plein, une colline, etc.) ou par une ou plusieurs créatures ennemis. Une attaque à distance ne peut pas être effectuée si la LdV est bloquée.
- **Créatures Alliées :** Les créatures alliées n'obstruent jamais la Ligne de Vue de leur propre camp.
- **Couvert Léger :** Si la Ligne de Vue n'est pas bloquée, mais qu'elle passe à travers un élément de décor (comme une forêt ou des ruines), la cible bénéficie d'un **couvert léger**. Chaque élément de décor offrant un couvert léger entre l'attaquant et la cible réduit la Puissance de l'attaque de 1. Cet effet est calculé avant l'application des effets du Duel.

# 4 LES ÉLÉMENTS

## 4.1 FEU



Le Feu est la couleur de l'émotion brute, une force sauvage qui méprise la stratégie au profit de l'instinct. Pour un mage de Feu, un sort n'est pas un calcul, mais un acte de passion : une explosion de joie, un cri de fureur. Cette magie est celle de l'instant, imprudente, totale et dévorante. Elle se consume avec une vitesse effrénée, laissant dans son sillage la promesse d'une gloire rapide ou d'une défaite spectaculaire.

Les créatures du Feu sont le reflet de cette intensité : des salamandres crépitantes, des démons ivres de destruction et des berserkers dont la rage s'attise à chaque blessure. Diriger le Feu, c'est danser sur un volcan : dangereux, exaltant, et absolument inoubliable.

### 4.1.1 ÉCOLES DE MAGIE



#### 4.1.1.1 Le Grand Barbecue

Cette école est spécialisée dans les dégâts de zone et le contrôle du terrain par le feu. Les mages de cette voie transforment le champ de bataille en un brasier infernal, laissant des zones calcinées qui continuent de nuire à l'adversaire.

#### **4.1.1.2 Pyrotechnie de Précision**

Cette école se concentre sur l'élimination chirurgicale des menaces. Les mages de cette voie apprennent à concentrer leur puissance de feu sur des cibles uniques, les marquant pour une destruction inévitable.



#### **4.1.1.3 Rage Tribale**

Cette école puise sa force dans la cohésion tribale et la fureur collective. Les mages de cette voie invoquent des hordes de guerriers orcs et gobelins qui se renforcent mutuellement au combat, transformant la rage en puissance détructrice.

### **4.1.2 MAGICIENS**



#### **4.1.2.1 Pyromancien Cendrelame**

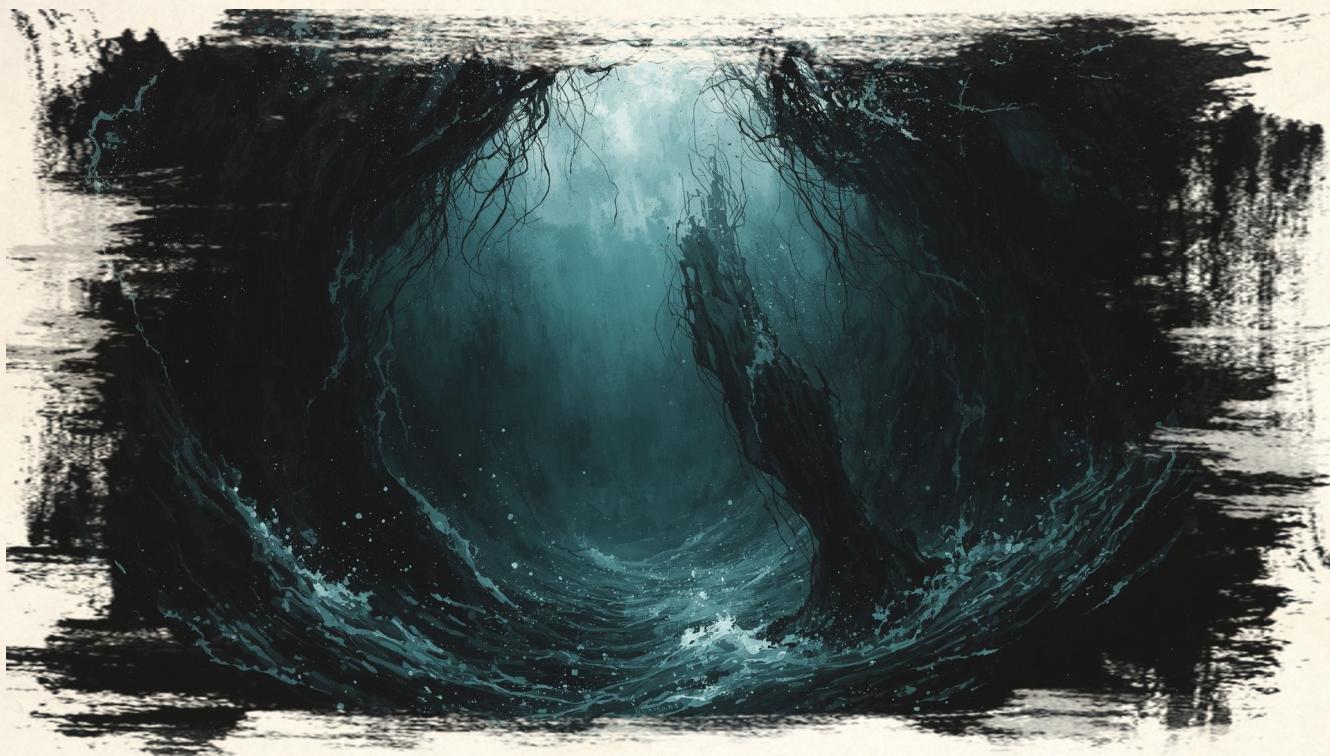
Le Pyromancien Cendrelame est un mage qui a appris à tirer sa force non seulement de la flamme, mais aussi de ce qu'elle laisse derrière elle : la cendre. Chaque ennemi réduit en poussière alimente sa puissance, lui permettant d'enchaîner les destructions avec une efficacité terrifiante. Il ne se contente pas de brûler, il consume, et utilise les restes pour forger sa prochaine victoire.

#### **4.1.2.2 Prophète des cendres**

Le Prophète des cendres a vu l'avenir dans les restes fumants des champs de bataille. Il utilise sa connaissance du feu et sa prescience pour guider ses alliés et dérouter ses ennemis. Il cherche à empêcher un avenir sombre qu'il a entrevu dans les flammes.



## **4.2 EAU**



L'Eau est la couleur de l'adaptabilité, une magie qui ne s'oppose jamais frontalement mais qui finit toujours par l'emporter. Le mage de l'Eau est un stratège patient, qui voit le champ de bataille comme un grand courant. Il peut en accélérer le cours pour aider ses alliés, le détourner pour piéger ses ennemis, ou le purifier pour soigner les blessures. Cette magie est celle du cycle : elle peut être la douce pluie qui rend la vie, ou le venin insidieux qui la reprend.

Ses invocations sont aussi versatiles que l'élément lui-même : des nymphes bienveillantes qui apaisent les douleurs, des golems de glace qui figent l'ennemi sur place, et des horreurs abyssales dont la seule vue suffit à glacer le sang.

#### **4.2.1 ÉCOLES DE MAGIE**



#### 4.2.1.1 Jeux de Miroirs

Cette école maîtrise l'art de la redirection et de la substitution. Les mages de cette voie manipulent les reflets aquatiques pour échanger les positions, détourner les attaques et créer des portails temporaires, transformant le champ de bataille en un labyrinthe mouvant.



#### 4.2.1.2 Thalassothérapie

Cette école est dédiée au soin et à la purification. Les mages de cette voie maintiennent leurs alliés en vie et annulent les effets négatifs, assurant la persistance de leurs forces sur le champ de bataille.



#### 4.2.1.3 Marées et Courants

Cette école maîtrise l'art du repositionnement. Les mages de cette voie manipulent les flux et reflux du champ de bataille, déplaçant alliés et ennemis pour créer des opportunités tactiques.

### 4.2.2 MAGICIENS



#### 4.2.2.1 Stratège des Profondeurs

Le Stratège des Profondeurs ne cherche pas la confrontation directe, mais la maîtrise absolue du champ de bataille. Chaque mouvement ennemi entravé, chaque position forcée, lui révèle une nouvelle intuition, lui permettant de tisser une toile de contrôle inéluctable. Il est le cerveau derrière la marée montante, dictant le rythme de la guerre avec la patience et la persévérance de l'océan.

#### 4.2.2.2 Élementaliste Indompté

Cet elementaliste incarne la versatilité de l'eau. Il n'est pas juste un maître de l'eau liquide, il danse entre les trois états de la matière : Liquide (Contrôle), Solide (Défense), et Gazeux (Ruse), adaptant constamment son style pour surprendre et dominer.



## 4.3 TERRE



La Terre est la couleur de la conviction, la magie de ceux qui ne cèdent jamais. Un mage de la Terre est un bâtisseur, un gardien. Sa puissance ne vient pas d'une explosion soudaine, mais de la force tranquille et accumulée de ce qui endure. Chaque sort est une pierre ajoutée à une forteresse, chaque créature un rempart. C'est une magie de préparation, qui transforme le champ de bataille en son royaume, une citadelle imprenable où sa volonté est loi.

Pour défendre ce royaume, il invoque des êtres à l'image de sa détermination : des golems de pierre aux poings lents mais dévastateurs, des ents anciens dont la peau est une écorce millénaire, et des artisans runiques capables de forger des protections permanentes pour leurs alliés.

### 4.3.1 ÉCOLES DE MAGIE



#### 4.3.1.1 Bâtisseurs de Citadelles

Cette école maîtrise l'art du contrôle territorial par la coordination et la mobilité. Les mages de cette voie orchestrent leurs forces pour dominer le champ de bataille, créant des réseaux de commandement et des zones d'influence mobiles.

#### **4.3.1.2 Ancrage Profond**

Cette école tire sa puissance de l'immobilité et de la patience. Les mages de cette voie cultivent des créatures qui s'enracinent profondément, gagnant en force à chaque tour passé sans bouger, et contrôlent le territoire par la persistance plutôt que par l'agression.



#### **4.3.1.3 Peau de Pierre**

Cette école se spécialise dans le renforcement défensif des créatures. Les mages de cette voie transforment leurs alliés en bastions mobiles, capables d'encaisser des coups et de riposter avec la force de la terre.

### **4.3.2 MAGICIENS**



#### **4.3.2.1 Géomancien du Bastion**

Le Géomancien du Bastion est un maître de la défense inébranlable. Il tire sa force de la résilience de ses alliés, transformant chaque coup encaissé en une nouvelle couche de détermination. Il est le rempart vivant, capable de fortifier ses positions et de riposter avec la force tranquille de la montagne. Sa présence sur le champ de bataille est une promesse de résistance et une menace constante pour quiconque ose le défier.

#### 4.3.2.2 Gardien du Tombeau

Le Gardien du Tombeau est un opportuniste qui se renforce à chaque mort. Son pouvoir grandit au fur et à mesure que la bataille devient plus sanglante, lui permettant de submerger l'adversaire en fin de partie grâce aux âmes qu'il a moissonnées.



## 4.4 AIR



L'Air est la couleur de la liberté, la magie de ceux pour qui les règles et les obstacles ne sont que des suggestions. Un mage de l'Air est un esprit libre, un danseur qui voit le champ de bataille non comme une arène, mais comme un terrain de jeu. Sa magie est celle de l'esquive, de la feinte et de la ruse. Il ne cherche pas à détruire son adversaire, mais à l'épuiser, à le ridiculiser, en faisant de sa force et de sa masse un handicap.

Les créatures de l'Air partagent cette philosophie espiègle : des djinns qui manipulent les vents, des griffons rapides comme l'éclair, et des esprits du silence qui étouffent la magie ennemie à la source.

### 4.4.1 ÉCOLES DE MAGIE



#### 4.4.1.1 Mirages et Faux-Semblants

Cette école est spécialisée dans la création de leurre, la perturbation des sens ennemis et l'invisibilité temporaire. Les mages de cette voie manipulent la perception de leurs adversaires pour les désorienter et les tromper.



#### 4.4.1.2 Secrets du Vent

L'air n'est pas vide ; il porte les murmures des sorts oubliés et les courants invisibles du pouvoir. Maîtriser le vent, c'est maîtriser le champ de bataille, transformant chaque bourrasque en arme, chaque brise en bouclier.



#### 4.4.1.3 Danse des Zéphyrs

Cette école est dédiée à la mobilité et à la vitesse. Les mages de cette voie se déplacent avec une agilité inégalée, utilisant le vent pour traverser le champ de bataille et surprendre leurs adversaires.

### 4.4.2 MAGICIENS



#### 4.4.2.1 Aéromancien des Bourrasques

L'Aéromancien des Bourrasques est un maître de la vitesse et de la perturbation. Il danse sur le champ de bataille, transformant chaque mouvement rapide en une opportunité de désorienter l'ennemi ou de renforcer ses alliés. Sa présence est un tourbillon incessant, rendant ses forces insaisissables et ses adversaires incapables de prévoir sa prochaine frappe. Il est le souffle qui déplace les montagnes et le murmure qui sème la confusion.

#### **4.4.2.2 Tyran Murmурant**

Le Tyran Murmурant est un maître de la discorde qui gagne en dictant les actions de l'ennemi. Fragile et sans dégâts directs, sa capacité à semer le chaos et à retourner la force de l'adversaire contre lui-même est sans égale.



### **4.5 ARCANE**



L'Arcane est la couleur de la connaissance, la magie de la magie elle-même. Un mage Arcane n'est pas un combattant, c'est un savant, un théoricien qui voit le monde comme une grande équation à résoudre. Pour lui, les lois de la physique, du temps et de la réalité ne sont pas des constantes, mais des variables. Sa magie est cérébrale, complexe, et cherche à déconstruire les règles du jeu pour les réécrire à son avantage.

Les créatures de l'Arcane sont des concepts qui ont pris vie : des golems de parchemin dont la force dépend du savoir de leur maître, des anomalies temporelles qui défient la causalité, et des voleurs de pensées capables de dérober les secrets de l'adversaire.

#### **4.5.1 ÉCOLES DE MAGIE**



#### 4.5.1.1 Théorie des Grimoires

Cette école se concentre sur la manipulation des cartes et du Grimoire. Les mages de cette voie optimisent leur pioche, cherchent des sorts spécifiques et contrôlent le flux de leur magie pour une fiabilité stratégique maximale.



#### 4.5.1.2 Briseurs de Sorts

Cette école se spécialise dans la suppression et l'annulation de la magie adverse. Les mages de cette voie maîtrisent l'art de briser les enchantements, dissiper les sorts permanents et créer des zones d'antimagie, servant de rempart contre les stratégies magiques ennemis.



#### 4.5.1.3 Flux et Reflux Temporel

Cette école maîtrise la manipulation du temps. Les mages de cette voie peuvent accélérer leurs alliés, ralentir leurs ennemis, et même altérer le cours des événements pour leur avantage tactique.

### 4.5.2 MAGICIENS



#### 4.5.2.1 Archiviste des Chroniques

L'Archiviste des Chroniques est un maître de la connaissance et de la manipulation des lois fondamentales de la magie. Il ne se contente pas de lancer des sorts, il les étudie, les enregistre, et les réutilise à sa guise. Chaque sort lancé sur le champ de bataille devient une leçon, une donnée qu'il peut exploiter pour tisser des stratégies complexes et imprévisibles. Sa puissance réside dans sa capacité à s'adapter à toute situation, transformant la magie de ses adversaires en ses propres outils.

#### 4.5.2.2 Greffeur de Sorts

Ce magicien est un artiste de la transmutation, un chirurgien de l'éther. Pour lui, un sort n'est pas une formule rigide, mais un assemblage de concepts qu'il peut déconstruire et recombiner à volonté pour créer des effets hybrides et dévastateurs.



# **5 ANNEXES**

## **5.1 CAPACITÉS (MOTS CLÉS)**

### **5.1.1 CRÉATURES**

Les créature peuvent comporter des capacités sous la forme de mots clés qui vont leur fournir des effets de jeu particuliers. La table récapitulative est générée automatiquement ci-dessous. Chaque capacité peut être référencée via son ancre (ex: [@sec : combat] pour le combat, ou lien direct sur la capacité).

egintwocolumns

#### **5.1.1.1 Source X**

Lors de la phase de collecte, cette créature génère X mana supplémentaire.

#### **5.1.1.2 Canalisation X**

Les sorts joués par le magicien peuvent être lancés en considérant cette créature comme le lanceur du sort. Les sorts lancés ainsi coûtent X points de mana supplémentaires.

#### **5.1.1.3 Immunité (élément)**

Les sorts et les créatures du ou des éléments indiqués ne peuvent pas affecter ou blesser la créature.

#### **5.1.1.4 Vol**

La créature ignore le terrain lors de ses déplacements et ignore les lignes de vue pour les attaques à distance. La puissance des attaques à distance qui cible la créature est augmentée de 1.

#### **5.1.1.5 Serviteur**

Cette créature peut être invoquée gratuitement lors de la mise en place de la partie. Une créature invoquée ainsi est obligatoirement invoquée par le magicien lui-même.

#### **5.1.1.6 Brûlure X**

Après avoir attaqué au corps à corps, la créature ennemie touchée subit X dégâts supplémentaires à la fin de son prochain tour. Variante : Brûlure persistante – les dégâts continuent jusqu'à une action spécifique pour éteindre le feu.

#### **5.1.1.7 Impact**

Lorsqu'elle attaque au corps à corps, la créature ennemie attaquée est repoussée de 1 pouce.

#### **5.1.1.8 Charge**

Si cette créature s'est déplacée d'au moins X pouces avant d'attaquer au corps à corps, son attaque gagne +Y en Puissance.

#### **5.1.1.9 Salve X**

Cette créature peut effectuer X attaques à distance au lieu d'une seule, mais chaque attaque vise une cible différente.

#### **5.1.1.10 Précision**

Les attaques à distance de cette créature ignorent le couvert léger.

### **5.1.1.11 Vorace**

Lorsqu'elle élimine une créature ennemie au corps à corps, cette créature regagne X points de vie.

### **5.1.1.12 Explosion**

Lorsqu'elle est vaincue, cette créature inflige X dégâts à toutes les créatures adjacentes.

### **5.1.1.13 Venin**

Après avoir attaqué au corps à corps, la créature ennemie touchée subit un malus de -X à sa prochaine action (mouvement, attaque, etc.).

### **5.1.1.14 Drain de Vie**

Lorsqu'elle inflige des dégâts au corps à corps, le contrôleur de cette créature gagne X points de vie.

### **5.1.1.15 Secousse**

Lorsqu'elle attaque au corps à corps, toutes les créatures ennemis adjacentes à la cible subissent Y dégâts.

### **5.1.1.16 Armure X**

Réduit de X les dégâts subis par les attaques non magiques.

### **5.1.1.17 Camouflage**

Tant que cette créature est à couvert, elle ne peut pas être ciblée par des attaques à distance.

### **5.1.1.18 Insaisissable**

Les attaques à distance qui ciblent cette créature ont une pénalité de -1 en Puissance.

### **5.1.1.19 Régénération X**

À la fin de son tour, cette créature regagne X points de vie.

### **5.1.1.20 Déflecteur**

Une fois par tour, lorsqu'elle est ciblée par une attaque à distance, peut renvoyer l'attaque sur une autre cible aléatoire à portée.

### **5.1.1.21 Contre-Attaque**

Lorsqu'une créature ennemie rate une attaque au corps à corps contre cette créature, l'attaquant subit X dégâts.

### **5.1.1.22 Bouclier X**

Cette créature a X points de vie supplémentaires qui sont perdus en premier. Variante : Bouclier Magique - résiste aux dégâts magiques.

### **5.1.1.23 Téléportation X**

Une fois par partie, pendant son activation, cette créature peut se retirer du jeu et revenir sur n'importe quel emplacement libre à moins de X pouces.

### **5.1.1.24 Escarmouche**

Après avoir effectué une attaque au corps à corps, cette créature peut se déplacer de X pouces.

### **5.1.1.25 Intouchable**

Cette créature peut se déplacer à travers les créatures ennemis (mais pas s'arrêter sur leur emplacement).

### **5.1.1.26 Grimpeur**

Cette créature ignore les pénalités de mouvement liées aux terrains difficiles verticaux (murs, etc.).

### **5.1.1.27 Aquatique**

Cette créature ignore les pénalités de mouvement liées aux terrains aquatiques et peut se déplacer dans l'eau sans restriction.

### **5.1.1.28 Inspiration X**

Les créatures alliées à moins de X pouces gagnent +1 à la puissance de leurs attaques.

### **5.1.1.29 Aura de Peur X**

Les créatures ennemis qui commencent leur tour à moins de X pouces de cette créature subissent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur tour.

### **5.1.1.30 Entrave**

Les créatures ennemis adjacentes à cette créature ont leur mouvement réduit de 1 pouce.

### **5.1.1.31 Provocation X**

Une fois par tour, peut forcer une créature ennemie adjacente à la cibler pour sa prochaine attaque.

### **5.1.1.32 Guérison X**

Une fois par tour, peut soigner une créature alliée adjacente de X points de vie.

### **5.1.1.33 Amplification (élément)**

Les sorts de l'élément indiqué lancés à moins de X pouces de cette créature ont leur portée augmentée de Y pouces.

### **5.1.1.34 Dernier Souffle**

Lorsqu'elle est vaincue, active un effet spécifique (inflige des dégâts, soigne les alliés, etc.).

### **5.1.1.35 Renfort**

Lorsqu'une créature alliée est vaincue à moins de X pouces, cette créature gagne un bonus temporaire (points de vie, puissance, etc.).

### **5.1.1.36 Siphon de Mana X**

Lorsqu'une créature ennemie lance un sort à moins de X pouces, le contrôleur de cette créature gagne Y mana.

### **5.1.1.37 Fureur**

Lorsqu'elle subit des dégâts, cette créature gagne un bonus de +1 en Puissance jusqu'à la fin du tour.

### **5.1.1.38 Essaim**

Représente une multitude de petites créatures. Peut avoir des règles spécifiques pour les attaques de zone ou la résistance aux dégâts.

### **5.1.1.39 Indémoralisable**

Les créatures avec cette capacité ne sont pas affectées par les effets de peur ou de moral.

### **5.1.1.40 Imblocable**

Les attaques au corps à corps de cette créature ne peuvent pas être bloquées par d'autres créatures.

### **5.1.1.41 Vision Nocturne**

Ignore les pénalités de ligne de vue dues à l'obscurité.

### **5.1.1.42 Maître (type de créature)**

Donne un bonus aux autres créatures du même type (par exemple, "Maître Gobelins" donnerait un bonus aux autres gobelins).

### **5.1.1.43 Éthéré**

Cette créature ne peut être ciblée que par des attaques ou sorts provenant de créatures ou sorts 'Éthérés'.

### **5.1.1.44 Immutable**

Cette créature ne peut pas être déplacée de force, ni affectée par des effets de contrôle de foule ou des sorts de soin ennemis.

endtwocolumns

# INDEX DES MOTS-CLÉS

**C Codex.....6, 9 G Grimoire.....6, 7**