

# The Big Book of Madness

Anti-sèche  
à destination des étudiants  
en quête de réponses

version 1.0 - mars 2016

## Questions fréquentes

### ***Tous les joueurs repiochent-ils pour avoir 6 cartes en main à la phase de Récupération ?***

Non : seul le joueur actif refait sa main de 6 cartes à la fin de son tour. Il est donc possible qu'un joueur commence son tour avec plus ou moins de 6 cartes (voire aucune) si d'autres joueurs l'ont fait piocher ou jouer hors de son tour.

### ***Peut-on défausser une carte Folie grâce à l'effet d'un Sortilège ou d'un Monstre ?***

Oui, il est possible de se débarrasser d'une carte Folie dans sa main lorsqu'on doit défausser des cartes, à l'exception de la phase de Récupération : si un joueur a plus de 6 cartes en main à la fin de son tour, il doit défausser des cartes Éléments pour revenir à 6 cartes. S'il ne lui reste que des cartes Malédiction en main après cela, il est éliminé de la partie.

### ***Est-on obligé de réaliser toutes les Actions qu'un autre joueur nous procure à l'aide d'un Sortilège ?***

Non, il s'agit du nombre maximum d'Actions que le joueur ciblé peut réaliser. Il est toujours possible de passer.

### ***Peut-on choisir l'ordre dans lequel on place les cartes Malédiction ?***

Non : les cartes Malédiction sont toujours placées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent sur la carte Grimoire, de gauche à droite. Les Malédiction Multi-Éléments doivent toujours être placées sur la ou les cases les plus à gauche de la piste d'Invocation (1 et 2), dans l'ordre où elles sont piochées.

### ***La manche prend-elle fin dès que le Monstre est vaincu (c'est-à-dire lorsque toutes les Malédiction ont été détruites) ?***

Non : une manche se déroule toujours en 5 tours de jeu, même s'il n'y a plus de Malédiction à détruire. Les joueurs peuvent en profiter préparer la prochaine manche en acquérant de nouveaux Éléments, en apprenant de Sortilèges de la Bibliothèque ou encore en plaçant des cartes en soutien.

### ***Peut-on acquérir deux Éléments de valeur 3 en dépensant trois cartes de valeur 2 ?***

Non. Chacune de vos actions doit être faite de façon indépendante. Dans ce cas précis, il serait possible d'acquérir un Éléments de valeur 3 en défaussant deux cartes, puis un Éléments de valeur 2 en défaussant la troisième.

### ***Peut-on acquérir un Éléments de valeur 1 en défaussant une carte de valeur 1 ?***

Non : les cartes de valeur 1 inutilisées sont retirées du jeu et remises dans la boîte après la constitution des paquets de départ des joueurs. Il est par contre tout à fait possible d'acquérir un Éléments de valeur 2 ou de valeur 3 en défaussant une carte identique, tant qu'il en reste en réserve.

### ***Les cartes Éléments utilisées pour faire les différentes actions sont-elles défaussées immédiatement ou à la fin du tour ?***

Pour faire une Action, on commence par défausser les cartes nécessaires. Cela signifie que les cartes sont déjà dans la défausse au moment où l'Action est réalisée. Elles sont donc accessibles si l'Action permet de récupérer des cartes dans la défausse, et doivent être remélangées avec les autres cartes si l'Action permet de piocher mais que la pioche du joueur est vide.

### ***Un Sortilège ciblant « ① autre joueur » peut-il être lancé plusieurs fois sur le même joueur, ou sur le joueur qui le lance ?***

Non : on ne peut pas se cibler soi-même avec un tel sort, ni cibler plusieurs fois le même joueur lorsqu'on le lance. Concrètement, cela signifie qu'il est inutile de dépenser plusieurs fois le coût d'un tel Sortilège dans une partie à 2 joueurs.



# Variantes et précisions sur les modes de jeu

## TERREUR

*Chaque joueur commence avec une folie.*

Ces Folies sont prises dans la pile Folie après la mise en place du jeu, puis mélangées dans la paquet des joueurs avant que ceux-ci ne piochent leur main de départ.

## CAUCHEMAR

*Chaque joueur remplace sa carte de valeur 2 par une carte de valeur 1.*

Seule la valeur change, pas la couleur ! Ce mode de jeu s'ajoute au mode TERREUR (ajoutez une Folie à votre paquet de départ).

*Les variantes suivantes sont recommandées pour toutes les parties à 2 joueurs, ainsi que pour tous ceux qui désirent corser encore un peu leurs parties !*

## BANDE DE CANCRES

*Ne recevez pas de carte de valeur 2 lorsque vous détruisez une Malédiction.*

Vous ne recevez jamais de carte de valeur 2 lorsque vous faites l'action **Détruire une Malédiction**. Ce mode de jeu peut être joué de façon autonome, ou, pour les plus courageux, venir s'ajouter aux modes TERREUR et CAUCHEMAR.

## FOLIE PROFONDE

*Les Folies coûtent 3 à soigner.*

Suivez la colonne du niveau 3, mais lorsque vous désirez soigner une Folie avec l'action **Soigner**, vous devez défausser un total de 3 Éléments de la même couleur. Vous pouvez combiner ce ce niveau de difficulté avec les autres modes de jeu

*La variante suivante est proposée pour les parties à 5 joueurs uniquement.*

## IL Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE...

Le dernier joueur d'une manche devient le premier joueur de la suivante. Il joue donc 2 tours consécutifs : un lorsque le Marqueur d'Invocation est sur la case 5, puis un autre avec le Monstre suivant, lorsque le Marqueur est sur la case 1.



# Détails des cartes

## Magiciens



### Magicienne de l'Eau

**Vous pouvez avoir jusqu'à 4 cartes en soutien.**

**ERRATA : Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes en soutien.**



### Magicien de l'Eau

**Durant votre tour, vous pouvez considérer 1 carte 1 Air comme 1 Élément de votre choix.**

Uniquement pendant votre tour de jeu, et une seule fois par tour. La carte 1 AIR est momentanément considérée comme une carte de valeur 1 de TERRE, de FEU, ou d'EAU pour réaliser une action. Pour tous les autres joueurs, cette carte est un 1 AIR : ils ne peuvent pas bénéficier de votre pouvoir, même s'ils jouent pendant votre tour ou qu'ils utilisent une de vos cartes en soutien.



### Magicienne du Feu

**Durant votre tour, vous pouvez redresser 1 Sortilège épuisé devant vous ou un autre joueur.**

Uniquement pendant votre tour de jeu, et une seule fois par tour. Ne permet pas de récupérer un sortilège neutralisé par une Malédiction.



### Magicien du Feu

**Durant votre tour, vous pouvez défausser 1 Folie de votre main pour piocher 1 carte.**

Uniquement pendant votre tour de jeu, et une seule fois par tour. Si votre pioche est vide, recevez 1 Folie, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez 1 carte. Si vous choisissez d'utiliser votre pouvoir pour défausser une Folie, vous devez piocher 1 carte.



### Magicien de l'Air

**Durant votre tour, vous pouvez piocher 1 carte. Si c'est une Folie, soignez-la, sinon défaussez-la.**

Uniquement pendant votre tour de jeu, et une seule fois par tour. La carte piochée ne va jamais dans votre main. Si votre pioche est vide, recevez 1 Folie, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez 1 carte.



### Magicienne de l'Air

**Piochez 1 carte à chaque fois que vous détruisez 1 Malédiction.**

Piochez 1 carte même si agissez pendant le tour d'un autre joueur. Ce pouvoir peut être déclenché plusieurs fois par tour, à chaque fois que vous détruisez une Malédiction. Si votre pioche est vide, recevez 1 Folie, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez 1 carte.



### *Magicien de la Terre*

***Vous pouvez avoir jusqu'à 6 Sortilèges.***

En tout temps.



### *Magicienne de la Terre*

***Durant votre tour, vous pouvez échanger jusqu'à 2 cartes de votre main avec des cartes en soutien.***

Uniquement pendant votre tour de jeu, et une seule fois par tour. Vous pouvez faire 1 ou 2 échanges. Vous devez remplacer 1 carte en soutien (devant n'importe quel joueur) par une carte de votre main. Vous ne pouvez pas uniquement prendre une carte du soutien en main ou uniquement placer une carte en soutien. Si vous faites un second échange, vous ne pouvez pas faire d'action entre les 2 échanges, ils doivent être faits l'un immédiatement à la suite de l'autre. Une même carte peut faire partie des 2 échanges dans le même tour.

## Monstres



### *Effet d'apparition*

***Tous les joueurs placent les 2 premières cartes de leur pioche dans leur défausse.***

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche pour défausser.



### *Effet d'apparition*

***Détruisez autant de Folies de la pile que le nombre de joueurs.***

Les Folies détruites sont retirées du jeu et mises de côté avec les autres cartes détruites.





**Effet d'apparition**

**Tous les joueurs ajoutent 1 Folie en soutien.**

Les Folies sont ajoutées depuis la pile Folie. Si un joueur n'a pas d'emplacement disponible en soutien, il défausse une carte de son choix de son soutien et ajoute la Folie à la place.



**Effet d'apparition**

**Tous les joueurs défaussent 1 carte.**

Chaque joueur choisit la carte à défausser dans sa main. Les cartes en soutien ne peuvent pas être défaussées. Si un joueur n'a aucune carte en main, il ignore simplement cet effet.



**Effet d'apparition**

**Tous les joueurs défaussent 1 carte de valeur 3.**

Chaque joueur qui possède une carte de valeur 3 en main doit la défausser. Si un joueur possède plusieurs cartes de valeur 3, il choisit laquelle défausser. Les cartes en soutien ne peuvent pas être défaussées. Si un joueur n'a aucune carte de valeur 3 en main, il ignore simplement cet effet.

**Bonus de victoire**

**Tous les joueurs piochent 1 carte.**

Si un joueur ciblé n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche 1 carte. Les joueurs ne complètent leur main à 6 cartes qu'à l'issue de leur propre tour de jeu ; un joueur pourra donc avoir plus de 6 cartes après cet effet.

**Malus de défaite**

**Tous les joueurs défaussent toutes leurs cartes TERRE, y compris celles en soutien.**

Toutes les cartes TERRE de tous les joueurs dans leur main et sur leurs emplacements en soutien sont placées dans la défausse de chaque joueur. À l'issue de cet effet, aucun joueur ne doit posséder de carte TERRE, ni en main, ni en soutien. Si un joueur n'a aucune carte TERRE en main ni en soutien, il ignore simplement cet effet.





#### **Effet d'apparition**

**Tous les joueurs ajoutent 1 Folie à leur main.**

S'il n'y a plus assez de Folies en réserve pour chaque joueur, vous perdez immédiatement la partie. Les Folies ainsi obtenues vont directement dans la main des joueurs, qui pourront donc avoir plus de 6 cartes en main après cet effet.

#### **Bonus de victoire**

**Un joueur au choix gagne 1 Sortilège disponible de la Bibliothèque.**

Les joueurs se mettent d'accord sur quel joueur gagne le Sortilège. Celui-ci peut prendre le Sortilège disponible de son choix. Si le joueur désigné possède déjà 5 Sortilèges (6 pour le Magicien de la Terre), il doit en détruire 1 avant de prendre le nouveau. Le joueur ne défausse pas le coût d'apprentissage du nouveau Sortilège. Le Sortilège suivant est immédiatement révélé.

#### **Malus de défaite**

**Détruisez 4 Folies de la pile Folie.**

S'il y a moins de 4 Folies dans la pile Folie, vous perdez immédiatement la partie. Les Folies détruites sont retirées du jeu et mises de côté avec les autres cartes détruites.



#### **Effet d'apparition**

**Tous les joueurs défaussent 2 cartes.**

Chaque joueur choisit les cartes à défausser dans sa main. Les cartes en soutien ne peuvent pas être défaussées. Si un joueur n'a qu'une seule carte en main, il la défausse. Si un joueur n'a aucune carte en main, il ignore simplement cet effet.

#### **Bonus de victoire**

**Tous les joueurs peuvent détruire 1 carte Élément de leur défausse. Ceux qui le font ajoutent en main 1 carte Élément de valeur supérieure.**

Vous ne pouvez pas détruire de Folie. Pour chaque carte détruite, le joueur reçoit dans sa main 1 carte de même couleur valant 1 de plus. S'il n'y a plus de carte immédiatement supérieure à celle défaussée dans la réserve, le joueur peut détruire une carte, mais n'en reçoit pas.

#### **Malus de défaite**

**Tous les joueurs ajoutent 1 Folie dans leur défausse.**

S'il n'y a plus assez de Folies en réserve pour chaque joueur, vous perdez immédiatement la partie.



#### **Effet d'apparition**

**Tous les joueurs ajoutent 1 Folie sur leur pioche.**

S'il n'y a plus assez de Folies en réserve pour chaque joueur, vous perdez immédiatement la partie. Les Folies ainsi obtenues deviennent la première carte de la pioche de chaque joueur. Si un joueur n'a pas de pioche, cette Folie devient la seule carte de sa pioche.

#### **Bonus de victoire**

**Tous les joueurs peuvent soigner 1 ou 2 Folies de leur main et/ou en soutien.**

Un joueur peut soigner une Folie en soutien même s'il en a une en main, et inversement. Un joueur peut soigner une Folie en soutien devant n'importe quel joueur.

#### **Malus de défaite**

**Tous les joueurs défaussent toutes les cartes de leur main, puis piochent 5 cartes.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main. Les cartes en soutien ne sont pas défaussées.



#### **Effet d'apparition**

##### **Détruisez toutes les cartes en soutien.**

Chaque joueur détruit toutes les cartes de son soutien. Si un joueur n'a pas de carte en soutien, il ignore simplement cet effet. Les cartes sont mises de côté avec les autres cartes détruites.

#### **Bonus de victoire**

##### **Tous les joueurs choisissent jusqu'à 2 cartes de leur défausse et les placent sur leur pioche.**

Les cartes ainsi placées deviennent donc les premières de la pioche du joueur, dans l'ordre de son choix. Si un joueur n'a pas de carte dans sa défausse, il ignore simplement cet effet. Si un joueur n'a pas de pioche, les cartes ainsi placées sont les seules cartes de sa pioche.

#### **Malus de défaite**

##### **Tous les joueurs défaussent toutes leurs cartes AIR, y compris celles en soutien.**

Toutes les cartes AIR de tous les joueurs dans leur main et sur leurs emplacements en soutien sont placées dans la défausse de chaque joueur. À l'issue de cet effet, aucun joueur ne doit posséder de carte AIR, ni en main, ni en soutien. Si un joueur n'a aucune carte AIR en main ni en soutien, il ignore simplement cet effet.



#### **Effet d'apparition**

##### **Tous les joueurs placent toutes les Folies de leur défausse et de leur soutien sur leur pioche.**

Les Folies ainsi placées deviennent les premières cartes de la pioche. Les Folies en soutien sont placées sur les pioches des joueurs correspondants. Si un joueur n'a des Folies qu'en soutien ou que dans sa défausse, elles sont tout de même placées sur sa pioche. Si un joueur n'a aucun en soutien ni dans sa défausse, il ignore simplement cet effet. Si un joueur n'a pas de pioche, les cartes ainsi placées sont les seules cartes de votre pioche.

#### **Bonus de victoire**

##### **Tous les joueurs défaussent 1 carte de valeur 1. Ceux qui le font placent 1 carte Élément de valeur 3 du même type sur leur pioche.**

Si un joueur a plusieurs cartes de valeur 1 en main, il choisit laquelle défausser. Tous les joueurs qui possèdent une carte de valeur 1 en main sont obligés d'appliquer l'effet. Si un joueur n'a pas de carte de valeur 1, il ignore simplement cet effet et ne reçoit pas de carte 3. Si la réserve de cartes de valeur 3 correspondantes est vide, le joueur doit tout de même défausser sa carte 1, mais ne gagne pas de carte 3. Si vous n'avez pas de pioche, les cartes ainsi placées sont les seules cartes de votre pioche.

#### **Malus de défaite**

##### **Tous les joueurs défaussent toutes leurs cartes EAU, y compris celles en soutien.**

Toutes les cartes EAU de tous les joueurs dans leur main et sur leurs emplacements en soutien sont placées dans la défausse de chaque joueur. À l'issue de cet effet, aucun joueur ne doit posséder de carte EAU, ni en main, ni en soutien. Si un joueur n'a aucune carte EAU en main ni en soutien, il ignore simplement cet effet.





### **Effet d'apparition**

**Un joueur au choix défausse toutes les cartes de sa main.**

Le joueur doit donner son accord. Un joueur qui n'a plus de carte en main peut être choisi : ignorez simplement cet effet. Le joueur choisi ne complètera sa main à 6 cartes qu'à l'issue de son tour de jeu. Il pourra donc commencer son prochain tour de jeu sans aucune carte en main.

### **Bonus de victoire**

**Tous les joueurs qui ont encore un emplacement libre en soutien piochent 1 carte et la place en soutien.**

La carte piochée va directement dans le soutien du joueur. Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche 1 carte pour la mettre en soutien.

### **Malus de défaite**

**Tous les joueurs détruisent les 2 premières cartes de leur pioche.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche pour détruire. La carte détruite est retirée du jeu et ne revient pas en réserve.



### **Effet d'apparition**

**Ajoutez 1 Folie sous chaque Malédiction. Le joueur qui détruit la Malédiction ajoute la Folie dans sa défausse.**

Les Folies sont ajoutées depuis la pile Folie, après que les Malédictions de ce Monstre aient été mises en place. Si un joueur détruit une Malédiction, il reçoit immédiatement la Folie placée dessous, puis la carte de valeur 2 de son choix. S'il reste des Malédictions à la fin du 5<sup>ème</sup> tour, les Folies placées dessous sont détruites.

### **Bonus de victoire**

**Soignez toutes les Folies en soutien.**

Soignez toutes les Folies dans tous les soutiens de tous les joueurs. S'il n'y a aucune Folie en soutien, ignorez simplement cet effet.

### **Malus de défaite**

**Mélangez face cachée toutes les cartes détruites. Puis placez-les une par une dans la défausse de chaque joueur.**

Mélangez-les secrètement toutes les cartes Folie et Élément détruites durant cette partie, et distribuez en une à chaque joueur jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus, ou que chaque joueur en ait reçu 3. Les cartes distribuées sont ensuite placées, face visible, dans la défausse de chaque joueur. Les cartes sont distribuées dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif.



### **Effet d'apparition**

**Chaque joueur qui possède au moins 1 Folie en main ou dans son soutien ajoute 1 Folie à sa main.**

Si un joueur n'a aucune Folie en main et aucune Folie sur ses emplacements en soutien, il ignore simplement cet effet. Si un joueur possède plusieurs Folies en main et/ou en soutien, il n'ajoute qu'une seule Folie à sa main.

### **Bonus de victoire**

**Chaque joueur peut détruire autant de cartes de sa main et de sa défausse qu'il le souhaite. Ceux qui le font piochent autant de cartes qu'ils en ont détruites.**

Seuls les joueurs qui détruisent au moins une carte qui peuvent en piocher. Si un joueur n'a pas de défausse, il ne peut pas détruire de carte de sa défausse.

### **Malus de défaite**

**1 joueur défausse toutes ses cartes en soutien et ajoute 3 Folies en soutien.**

Le joueur doit donner son accord. Un joueur qui n'a aucune carte en soutien peut être, mais il ajoutera tout de même 3 Folies à son soutien. Les cartes Folie sont ajoutées sur les 3 emplacements du joueur qui a défaussé son soutien. Si vous choisissez la magicienne de l'Eau, elle défausse toutes ses cartes en soutien, mais ne reçoit que 3 Folies.



#### **Effet d'apparition**

**Tous les joueurs détruisent les 2 premières cartes de leur pioche.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche pour détruire. La carte détruite est retirée du jeu, elle ne revient pas en réserve.

#### **Bonus de victoire**

**Tous les joueurs ajoutent 1 carte Élément de valeur 2 dans leur défausse.**

Vous pouvez prendre la carte Élément de valeur 2 de la couleur de votre choix, tant qu'il en reste en réserve.

#### **Malus de défaite**

**Tous les joueurs défaussent toutes leurs cartes FEU, y compris celles en soutien.**

Toutes les cartes FEU de tous les joueurs dans leur main et sur leurs emplacements en soutien sont placées dans la défausse de chaque joueur. À l'issue de cet effet, aucun joueur ne doit posséder de carte FEU, ni en main, ni en soutien. Si un joueur n'a aucune carte FEU en main ni en soutien, il ignore simplement cet effet.



#### **Effet d'apparition**

**Détruisez 3 Sortilèges au choix parmi tous ceux des joueurs.**

Les Sortilèges détruits sont définitivement retirés du jeu. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur les Sortilèges à retirer. Les Sortilèges peuvent appartenir à un seul et même joueur ou à des joueurs différents.

#### **Bonus de victoire**

**Tous les joueurs soignent toutes les Folies de leur défausse.**

Soignez toutes les Folies de toutes les défausses de tous les joueurs. Si un joueur n'a aucune carte dans sa défausse, ou qu'il n'a pas de Folie dans sa défausse, il ignore simplement cet effet.

#### **Malus de défaite**

**Tous les joueurs ajoutent 1 Folie dans leur défausse.**

S'il n'y a plus assez de Folies en réserve pour chaque joueur, vous perdez immédiatement la partie.



#### **Effet d'apparition**

**Tous les joueurs placent toutes les cartes de leur pioche dans leur défausse.**

Chaque joueur défausse toute sa pioche. Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie dans sa défausse : on considère qu'il a reconstitué sa pioche pour ensuite la défausser.

#### **Bonus de victoire**

**Tous les joueurs qui ont encore un emplacement libre en soutien choisissent 1 carte de leur défausse et la place en soutien.**

Si un joueur n'a pas d'emplacement libre dans son soutien, il ignore simplement cet effet. Si un joueur n'a aucune carte dans sa défausse, il ignore simplement cet effet. Dans tous les autres cas, le joueur est obligé d'appliquer l'effet.

#### **Malus de défaite**

**Tous les joueurs défaussent 1 carte de valeur 2.**

Chaque joueur qui possède une carte de valeur 2 en main doit la défausser. Si un joueur possède plusieurs cartes de valeur 2, il choisit laquelle défausser. Les cartes en soutien ne peuvent pas être défaussées. Si un joueur n'a pas de carte de valeur 2 en main, il ignore simple cet effet.

## Cartes bonus



### Effet d'apparition

**Silence ! Interdiction de parler jusqu'au prochain monstre.**

Si un joueur formule le moindre mot intelligible, vous perdez immédiatement la partie. Les sons et les gestes sont autorisés. Il est toujours interdit de montrer ses cartes. L'effet prend fin dès que le monstre suivant apparaît, mais pas lorsque toutes les Malédictions sont détruites.

### Bonus de victoire

**Activez un Sortilège disponible à l'acquisition immédiatement sans dépenser d'Élément.**

Tous les joueurs doivent donner leur accord pour le choix du Sortilège à lancer. Le sort lancé doit être accessible dans la Bibliothèque, et il y reste. Le Sortilège suivant n'est pas révélé. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur possède les éléments pour que le sort soit lancé. Le Sortilège est toujours lancé en puissance 1. Le Sortilège n'est pas engagé, il reste disponible pour l'action « Apprendre un nouveau Sortilège ».

### Malus de défaite

**Mélangez les Sortilèges de tous les joueurs puis redistribuez-les sans les épuiser aléatoirement un par un à chaque joueur en commençant par le joueur actif.**

Les Sortilèges sont tous redressés. Les Sortilèges sont distribués aléatoirement et équitablement entre tous les joueurs, quelles que soient la quantité et la qualité des Sortilèges possédés par chaque joueur.



### Effet d'apparition

**Ajoutez une seconde MultiMalédiction sur la case 2 du plateau.**

Sur la case 2, ajoutez une Malédiction Multi-Éléments par dessus la première Malédiction, de manière à ce que les effets des 2 Malédictions soient visibles. Vous devez cette seconde Malédiction avant de pouvoir détruire celle du dessous. Si le marqueur arrive sur cette case et que les 2 Malédictions sont encore présentes, elles s'appliquent toutes les deux.

### Bonus de victoire

**Tous les joueurs piochent pour avoir 6 cartes en main.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche jusqu'à avoir 6 cartes en main. Si un joueur a déjà 6 cartes en main, il ignore simplement cet effet.

### Malus de défaite

**Ne tournez pas la page et remplacez les Malédictions de départ. Déplacez le marqueur Invocation sur la case 1. Vous devez vaincre ce monstre pour pouvoir continuer.**

Utilisez les mêmes Malédictions qu'à la première apparition du monstre, dans le même ordre.



### Effet d'apparition

**Mélangez les cartes du soutien et de toutes les mains, puis redistribuez-les une par une, en commençant par le joueur actif.**

Prenez toutes les cartes en soutien de tous les joueurs, ainsi que toutes les cartes en main de tous les joueurs. Les cartes sont distribuées aléatoirement et équitablement entre tous les joueurs quelles que soient la quantité et la qualité des cartes possédées par chaque joueur. Aucune carte ne doit se trouver en soutien à l'issue de cet effet : l'ensemble des cartes doit être dans la main des joueurs. Il est donc possible que les joueurs n'aient pas le même nombre de cartes en main qu'avant l'effet, et potentiellement plus de 6 cartes en main.

### Bonus de victoire

**Choisissez 1 joueur : tous les autres joueurs placent, dans l'ordre de leur choix, 1 carte de leur main sur le dessus de sa pioche, puis piochent une carte.**

Les cartes sont placées sur la pioche du joueur dans l'ordre de son choix. Si un joueur n'a pas de carte en main, il ignore simplement cet effet (à moins qu'il soit le joueur choisi). Le joueur choisi ne pioche pas de carte. Si un autre joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche 1 carte. Les joueurs attendent que tout le monde ait donné sa carte avant de piocher.

### Malus de défaite

**Tous les joueurs prennent une carte au hasard dans la main de leur voisin de droite, puis la posent sur leur propre défausse.**

La carte défaussée n'est pas choisie, elle est prise aléatoirement dans la main de son voisin. Si un joueur n'a pas de carte en main, il ne donne aucune carte à son voisin de gauche, mais en reçoit tout de même une de son voisin de droite.

# Sortilèges



## Combustion

**Détruisez 1 carte de votre main.**

Si vous n'avez pas de carte en main, ce sort est sans effet. Vous ne pouvez pas détruire de carte en soutien.



## Glace

**Placez 1 carte en soutien.**

La carte doit provenir de votre main et se place sur un de vos emplacements libres en soutien. Si vous n'avez pas d'emplacement disponible en soutien, ce sort est sans effet.



## Croissance

**Piochez 1 carte.**

Si vous n'avez plus de pioche, recevez une Folie et mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez.



## Télépathie

**1 autre joueur fait 1 action.**

Un joueur fait des actions pendant votre tour de jeu. Le joueur doit être d'accord et libre de réaliser l'action de son choix. Le joueur ciblé ne complète pas sa main à la fin du tour en cours, mais à la fin de son propre tour de jeu. Si vous faites faire plusieurs actions à un joueur, vous ne pouvez pas faire d'action avant qu'il ait réalisé l'ensemble de ces actions. Sauf cas particuliers, le pouvoir de votre personnage ne peut être utilisé que durant votre propre tour de jeu.



## Puissance du Brasier

**Un joueur peut défausser 1 carte, puis piocher 1 carte.**

Si le joueur ciblé peut défausser plusieurs cartes, il les défausse toutes avant de piocher. Si le joueur ciblé n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche. Si le joueur ciblé n'a pas assez de cartes en main pour en défausser, il pioche tout de même toutes les cartes indiquées par le Sortilège.



## Concentration

**Détruisez 1 carte de votre choix de votre défausse.**

Si vous n'avez pas de carte dans votre défausse, ce sort est sans effet.



## Sang chaud

**Défaussez 1 Folie. Pour chaque Folie défaussée, piochez 2 cartes.**

Si vous n'avez pas de Folie en main, ce sort est sans effet. Vous ne pouvez pas défausser de Folie en soutien. Si vous n'avez plus de pioche, recevez une Folie et mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez. Si vous pouvez défausser plusieurs Folies, défaussez-les toutes avant de piocher.





### Cautérisation

**Soignez jusqu'à 2 Folies de votre défausse ou en soutien.**

Vous pouvez soigner moins de Folies qu'indiqué par le sort. Vous pouvez soigner à la fois des Folies de votre défausse et du soutien. Les Folies soignées peuvent provenir du soutien devant n'importe quel joueur, mais uniquement de votre propre défausse (pas de celle des autres joueurs).



### Régénération

**Un joueur soigne 1 Folie de sa main, puis pioche 1 carte.**

Si le joueur ciblé n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche. Si le joueur ciblé n'a pas de Folie en main, il pioche tout de même des cartes. Si le joueur ciblé peut soigner plusieurs Folies, il doit le faire avant de piocher. Ce sort ne permet pas de soigner une Folie en soutien.



### Adrénaline

**Piochez 2 cartes, puis soignez 1 Folie de votre main ou en soutien.**

Si vous n'avez plus de pioche, recevez une Folie et mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez. Vous pouvez soigner une Folie en soutien, même si vous avez une Folie en main. Vous pouvez soigner une Folie n'importe où en soutien. Si après avoir pioché vous n'avez aucune Folie en soutien, ni dans votre main, ignorez simplement le second effet du sort.



### Aura de feu

**Soignez 1 Folie de votre main, puis ajoutez 1 carte Élément de valeur 3 dans votre défausse.**

Si vous n'avez pas de Folie en main, vous recevez tout de même un Élément de valeur 3. La carte Élément reçue peut être de la couleur de votre choix, du moment qu'il en reste en réserve. Ce sort ne permet pas de soigner une Folie en soutien.



### Cercle de feu

**Tous les joueurs soignent 1 Folie de leur main ou en soutien.**

Chaque joueur peut soigner au choix une Folie de sa main ou une Folie n'importe où en soutien. S'il n'y a aucune Folie en soutien, chaque joueur ne peut soigner qu'une ou des Folies de sa main.



### Purification

**1 autre joueur soigne toutes les Folies de sa main.**

Si aucun autre joueur n'a de Folie en main, ce sort est sans effet.

Ce sort ne permet pas de soigner une Folie en soutien.



### Pluie torrentielle

**1 joueur refait sa pioche en mélangeant ensemble sa pioche, sa défausse et son soutien.**

Le joueur doit donner son accord. Le joueur ciblé ne reçoit pas de Folie pour avoir mélangé sa défausse. À l'issue de ce sort, le joueur ne doit plus avoir de carte en soutien, ni dans sa défausse.



### **Tête froide**

**Placez 1 carte en soutien, puis piochez 1 carte.**

Si vous n'avez pas d'emplacement libre, ne placez pas de carte en soutien, mais piochez tout de même des cartes. Si vous n'avez pas de pioche, recevez 1 Folie et mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez. Si vous placez plusieurs cartes en soutien, placez-les toutes avant de piocher.



### **Miroir de givre**

**Placez 1 carte de votre choix de votre défausse en soutien.**

Vous pouvez placer en soutien les cartes que vous venez d'utiliser pour lancer ce sort, puisqu'elles sont immédiatement défaussées. Si vous n'avez pas d'emplacement libre en soutien, ce sort est sans effet.



### **Glaciation**

**Détruisez 1 carte en soutien, si c'est une carte Élément, ajoutez sur son emplacement 1 carte de valeur supérieure.**

Vous pouvez détruire des cartes n'importe où en soutien. Si vous détruisez une carte Élément, posez à sa place une carte de même couleur valant 1 de plus. Si vous détruisez une Folie, n'ajoutez pas ce carte Élément à sa place. Si vous détruisez plusieurs cartes, faites-le avant de les remplacer par d'autres cartes : vous ne pouvez donc pas augmenter plusieurs fois la même carte. S'il n'y a pas carte en soutien, ce sort est sans effet.



### **Touché de glace**

**1 autre joueur pioche 1 carte, puis place 1 carte en soutien.**

Le joueur ciblé doit donner son accord. Si le ou les joueurs ciblés n'ont pas de pioche, ils reçoivent une Folie et mélangent leur défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochent 1 carte. Si un joueur n'a pas d'emplacement libre en soutien, il pioche tout de même 1 carte.



### **Pluie de grenouilles**

**1 autre joueur refait sa pioche en mélangeant ensemble sa main, sa pioche, sa défausse et son soutien, puis pioche 5 cartes.**

Le joueur ciblé doit donner son accord. Le ou les joueurs ciblés ne reçoivent pas de Folie pour avoir mélangé leur défausse. À l'issue de ce sort, le ou les joueurs ciblés ne doivent plus avoir de carte dans leur soutien, ni dans leur défausse, et doivent avoir strictement 5 cartes en main.



### **Cercle polaire**

**Tous les joueurs placent 1 carte en soutien, puis piochent 1 carte.**

Si un joueur n'a pas assez de cartes en main, ou pas assez d'emplacements libres en soutien, il place en soutien le maximum de cartes possible, puis pioche tout de même le nombre de cartes indiqué par le sort. Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche.



### **Tsunami**

**Tous les joueurs qui ont encore un emplacement libre en soutien piochent 1 carte et la placent en soutien.**

Les cartes piochées vont directement dans votre soutien : ne piochez jamais plus de cartes que vous avez d'emplacements libres dans votre soutien.

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche.



### Cocon de glace

Tous les joueurs défaussent les Folies de leur main, puis piochent 1 carte par Folie défaussée.

Chaque joueur pioche des cartes en fonction du nombre de Folies qu'il a lui-même défaussées, indépendamment du nombre de Folies défaussées par les autres joueurs. Si un joueur n'a pas de Folie en main, ce sort est sans effet pour lui, mais s'applique normalement aux autres joueurs. Si un joueur n'a plus de pioche et qu'il a défaussé une ou plusieurs Folies, il reçoit 1 Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche. Les joueurs sont obligés de défausser toutes les Folies qu'ils possèdent en main et de piocher le nombre de cartes en conséquence.



### Sable du temps

Placez 1 carte de votre choix de votre défausse sur votre pioche.

Les cartes ainsi placées deviennent les premières de votre pioche, dans l'ordre de votre choix, voire les seules cartes de votre pioche si celle-ci est vide. Vous pouvez placer sur votre pioche les cartes que vous venez d'utiliser pour lancer ce sort, puisqu'elles sont immédiatement défaussées. Si vous n'avez pas assez de cartes dans votre défausse, placez simplement sur votre pioche toutes les cartes de votre défausse.



### Essence de la Terre

1 autre joueur place 1 carte de son choix de sa défausse sur sa pioche.

Si un joueur ciblé n'a pas de défausse, ce sort est sans effet pour lui. La carte choisie devient la première carte de la pioche du joueur ciblé, voire la seule carte de sa pioche si celle-ci est vide.



### Peau de pierre

Détruisez 1 carte de votre main ou en soutien, si c'est une carte Élément, ajoutez 1 carte Élément de valeur supérieure dans votre défausse.

Vous pouvez détruire des cartes à la fois de votre main et du soutien. Vous pouvez détruire des cartes n'importe où en soutien. Si vous détruisez une carte Élément, recevez une carte de même couleur valant 1 de plus. Cette carte va dans votre défausse, même si la carte détruite se trouvait en soutien devant un autre joueur. Si vous détruisez une Folie, ne recevez pas de carte Élément. S'il n'y a pas carte en soutien ou dans votre main, ce sort est sans effet.



### Abondance

1 autre joueur pioche 2 cartes.

Si le joueur ciblé n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche. Il est possible que le joueur ciblé ait plus de 6 cartes en main à l'issue de votre tour.



### Peau d'écorce

1 joueur peut détruire 2 Élément identiques de sa main et/ou en soutien pour ajouter dans sa main 1 élément de valeur 2 du même type.

Le joueur ciblé doit pouvoir détruire 2 cartes identiques (généralement de valeur 1) afin de recevoir directement dans sa main une carte de valeur 2 de la même couleur provenant de la réserve. Il peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes dans sa main ou n'importe où en soutien.



### Enracinement

Ajoutez 1 élément de valeur 2 sur votre pioche.

Vous pouvez prendre la carte Élément de valeur 2 de la couleur de votre choix, tant qu'il en reste en réserve. Si vous recevez plusieurs cartes, celles-ci peuvent être de couleurs différentes. Les cartes ainsi obtenues deviennent les premières cartes de votre pioche, dans l'ordre de votre choix, voire les seules cartes de votre pioche si celle-ci est vide.



### **Télékinésie**

**Tous les joueurs piochent ① carte.**

Si un joueur ciblé n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche. Il est possible qu'un joueur ciblé ait plus de 6 cartes en main à l'issue de votre tour.



### **Floraison**

**Ajoutez ① Élément de valeur 3 sur votre pioche.**

La carte de valeur 3 peut être de n'importe quelle couleur tant qu'il en reste en réserve. Si vous recevez plusieurs cartes, celles-ci peuvent être de couleurs différentes. La ou les cartes ainsi obtenue devient la première carte de votre pioche, dans l'ordre de votre choix, voire les seules cartes de votre pioche si celle-ci est vide.



### **Tremblement de terre**

**Soignez toutes les Folies en soutien, puis piochez ② cartes.**

Si vous n'avez plus de pioche, recevez une Folie et mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis piochez. Soignez toutes les oucouFolies sur tous les soutiens de tous les joueurs. S'il n'y a aucune Folie en soutien, piochez tout de même les cartes indiquées par le sort.



### **Aspiration**

**Récupérez dans votre main ① carte en soutien ou de la main d'un autre joueur (de votre choix).**

Le joueur à qui vous prenez une ou plusieurs cartes doit donner son accord, même si la carte provient du soutien. Si la carte vient du soutien, elle peut provenir de n'importe où, y compris de votre propre soutien. La carte vient directement dans votre main et peut donc être jouée à ce tour. Si vous récupérez plusieurs cartes, elles peuvent provenir d'endroits différents.



### **Souffle**

**Donnez ① carte de votre main ou en soutien à un autre joueur.**

Le joueur à qui vous donnez une ou plusieurs cartes doit donner son accord. Les cartes ainsi données vont directement dans la main du joueur. Si la carte vient du soutien, elle peut venir de n'importe où, et pas uniquement de votre soutien. Il est possible que le joueur ciblé ait plus de 6 cartes en main à l'issue de votre tour.



### **Contrôle mental**

**① autre joueur fait 1 action, puis pioche 1 carte.**

Voir **Télépathie**.

Si vous faites jouer plusieurs joueurs, ces derniers jouent dans l'ordre de votre choix. Chacun d'eux doit piocher directement après avoir réalisé son action, avant que le joueur suivant ne réalise une action.



### **Lévitacion**

**① autre joueur pioche pour avoir 6 cartes en main.**

Si le joueur ciblé possède déjà 6 cartes en main, ce sort est sans effet.



### Tornade

Échangez 1 carte de votre main avec celle d'un autre joueur.

Le joueur ciblé doit donner son accord sur les cartes à échanger. Vous ne pouvez pas échanger les cartes en soutien. Vous devez faire un échange complet pour chaque carte : vous ne pouvez pas uniquement en recevoir ou uniquement en donner. Si vous ou le joueur ciblé n'a pas de carte en main, ce sort est sans effet.



### Œil du cyclone

Tous les joueurs défaussent 1 carte, puis piochent 1 carte.

Tous les joueurs doivent donner leur accord et sont obligés de réaliser cet effet. Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit 1 Folie, mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche 1 carte. Si un joueur n'a pas de carte en main, il n'en défausse pas, mais en pioche tout de même une.



### Rêve éveillé

Tous les autres joueurs récupèrent en main 1 carte de leur défausse.

Si un joueur n'a pas de défausse, ce sort est sans effet pour lui, mais s'applique tout de même aux autres joueurs. Si un joueur n'a pas assez de cartes dans sa défausse pour réaliser intégralement ce sort, il récupère simplement toutes les cartes sa défausse.



### Avatar

Faites 1 Action en n'utilisant que des Éléments en soutien, sans les défausser.

Tous les Éléments nécessaires à votre Action doivent être présents en soutien. Les Éléments utilisés peuvent provenir de cartes n'importe où en soutien. Les cartes utilisées ne sont pas déplacer, et restent sur leur emplacement. Si vous réalisez plusieurs actions, vous pouvez utiliser plusieurs fois les mêmes cartes pour des actions différentes.



### Illusion

1 autre joueur redresse tous ses Sortilèges épuisés, puis fait 1 Action en utilisant ses cartes Éléments sans les défausser.

Le joueur ciblé doit donner son accord. Le joueur ciblé doit avoir la totalité des cartes nécessaires à son Action en main. Les cartes ne peuvent pas provenir du soutien. Les cartes utilisées restent dans la main du joueur. Ne permet pas de redresser un Sortilège neutralisé par une Malédiction.

## Malédictions



Tous les joueurs défaussent 1 carte FEU/AIR/TERRE/EAU.

Chaque joueur qui possède au moins une carte de l'Élément indiqué en main doit en défausser une de son choix. Les cartes en soutien ne peuvent pas être défaussées. Si un joueur n'a pas de carte de l'Élément indiqué en main, cette Malédiction est sans effet pour lui.

# Malédiction



**Tous les joueurs placent les 2/3 premières cartes de leur pioche dans leur défausse.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche pour défausser.



**Tous les joueurs détruisent la première carte/les 2 premières cartes de leur pioche.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche pour détruire. La carte détruite est retirée du jeu, elle ne revient pas en réserve.



**Tous les joueurs ajoutent 1 Folie dans leur défausse.**

S'il n'y plus assez de Folies en réserve pour chaque joueur, vous perdez immédiatement la partie.



**Tous les joueurs ajoutent 1 Folie sur leur pioche.**

S'il n'y plus assez de Folies en réserve pour chaque joueur, vous perdez immédiatement la partie. La Folie ainsi obtenue devient la première carte de la pioche de chaque joueur, voire la seule carte de leur pioche si celle-ci est vide.



**Tous les joueurs placent la première carte de leur pioche dans la défausse de leur voisin de droite.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche pour défausser. L'effet est simultané : les joueurs piochent d'abord tous une carte, puis la défaussent en même temps chez leur voisin de droite. Tous les joueurs doivent donc se retrouver avec la première carte de la pioche de leur voisin de gauche dans leur défausse.





***Tous les joueurs détruisent 1 carte de valeur 2.***

Chaque joueur qui possède au moins une carte de valeur 2 en main doit en détruire une de son choix. La carte détruite est retirée du jeu, elle ne revient pas en réserve. Les cartes en soutien ne peuvent pas être détruites. Si un joueur n'a pas de carte de valeur 2 en main, cette Malédiction est sans effet pour lui.



***Tous les joueurs défaussent 1 carte de valeur 2.***

Chaque joueur qui possède au moins une carte de valeur 2 en main doit en défausser une de son choix. Les cartes en soutien ne peuvent pas être défaussées. Si un joueur n'a pas de carte de valeur 2 en main, cette Malédiction est sans effet pour lui.



***Tous les joueurs placent toutes les cartes de leur pioche dans leur défausse.***

Chaque joueur défausse toute sa pioche. Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie dans sa défausse : on considère qu'il a reconstitué sa pioche pour ensuite la défausser.



***Détruisez 4 Folies de la pile Folie.***

S'il y a moins de 4 Folies dans la pile Folie, vous perdez immédiatement la partie. Les Folies détruites sont retirées du jeu et mises de côté avec les autres cartes détruites.



***Tous les joueurs neutralisent 1 de leurs Sortilèges en le plaçant face cachée.***

ERRATA : Ignorez la mention entre parenthèses.

Lorsque cette Malédiction est activée, chaque joueur neutralise un de ses Sortilèges de son choix. Les Sortilèges restent neutralisés jusqu'à l'apparition du prochain Monstre : ils ne sont pas rétablis lorsque la Malédiction est détruite, mais uniquement à la fin du tour 5, lorsque le Marqueur d'Invocation arrive sur la case d'Invocation.



**Ajoutez 1 jeton TERRE/EAU/FEU/AIR sur toutes les autres Malédiction, vous devez dépenser 1 TERRE/EAU/FEU/AIR de plus pour les détruire.**

ERRATA : Ignorez la dernière phrase de la carte.

Ne retirez pas les jetons si cette Malédiction est détruite : comme les autres Malédiction, si son effet se déclenche, il est irréversible. Toutes les autres Malédiction coûteront 1 Élément indiqué sur la carte de plus à détruire, jusqu'à ce qu'ils soit détruits ou que le prochain monstre fasse son apparition.



**Tous les joueurs défaussent toutes les cartes de leur main, puis piochent 5 cartes.**

Si un joueur n'a plus de pioche, il reçoit une Folie et mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche, puis pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main. Les cartes en soutien ne peuvent pas être défaussées.



**Mélangez face cachée toutes les cartes Élément et Folie détruites. Puis placez-les une par une dans la défausse de chaque joueur.**

Mélangez-les secrètement toutes les cartes Folie et Élément détruites durant cette partie, et distribuez en une à chaque joueur jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus, ou que chaque joueur en ait reçu 3. Les cartes distribuées sont ensuite placées, face visible, dans la défausse de chaque joueur. Les cartes sont distribuées dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif.



**Tous les joueurs défaussent toutes leur cartes en soutien.**

Chaque joueur défausse les cartes de son soutien dans sa défausse. Si un joueur n'a pas de carte en soutien, cette Malédiction est sans effet pour lui.

