

Flux de magie, jeu #1

I



4 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
3 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

Tout Fiasco de cette Phase gagne un modificateur de +1.

II



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
2 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

III



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
5 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

IV



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
7 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

V



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
9 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

VI



6 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
5 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

VII



6 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
7 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

VIII



7 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
7 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

Tout Fiasco de cette Phase subit un modificateur de -1.



FLUX DE MAGIE

FLUX DE MAGIE

FLUX DE MAGIE

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

FLUX DE MAGIE

FLUX DE MAGIE

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

PUITS DES ÂMES



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)

5 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

Pour les Tentatives de lancement à 3 Dés de magie ou plus, tous les doubles comptent comme un Triple. Pour chaque Tentative, notez qu'un magicien peut subir les effets de plusieurs Fiascos. Cependant, aucun Effet de fiasco ne peut être subi plus d'une fois par Tentative.



FLUX DE MAGIE

LE IXe ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

Flux de magie, jeu #2

I



4 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
3 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

Tout Fiasco de cette Phase gagne un modificateur de +1.

II



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
2 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

III



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
5 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

IV



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
7 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

V



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
9 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

VI



6 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
5 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

VII



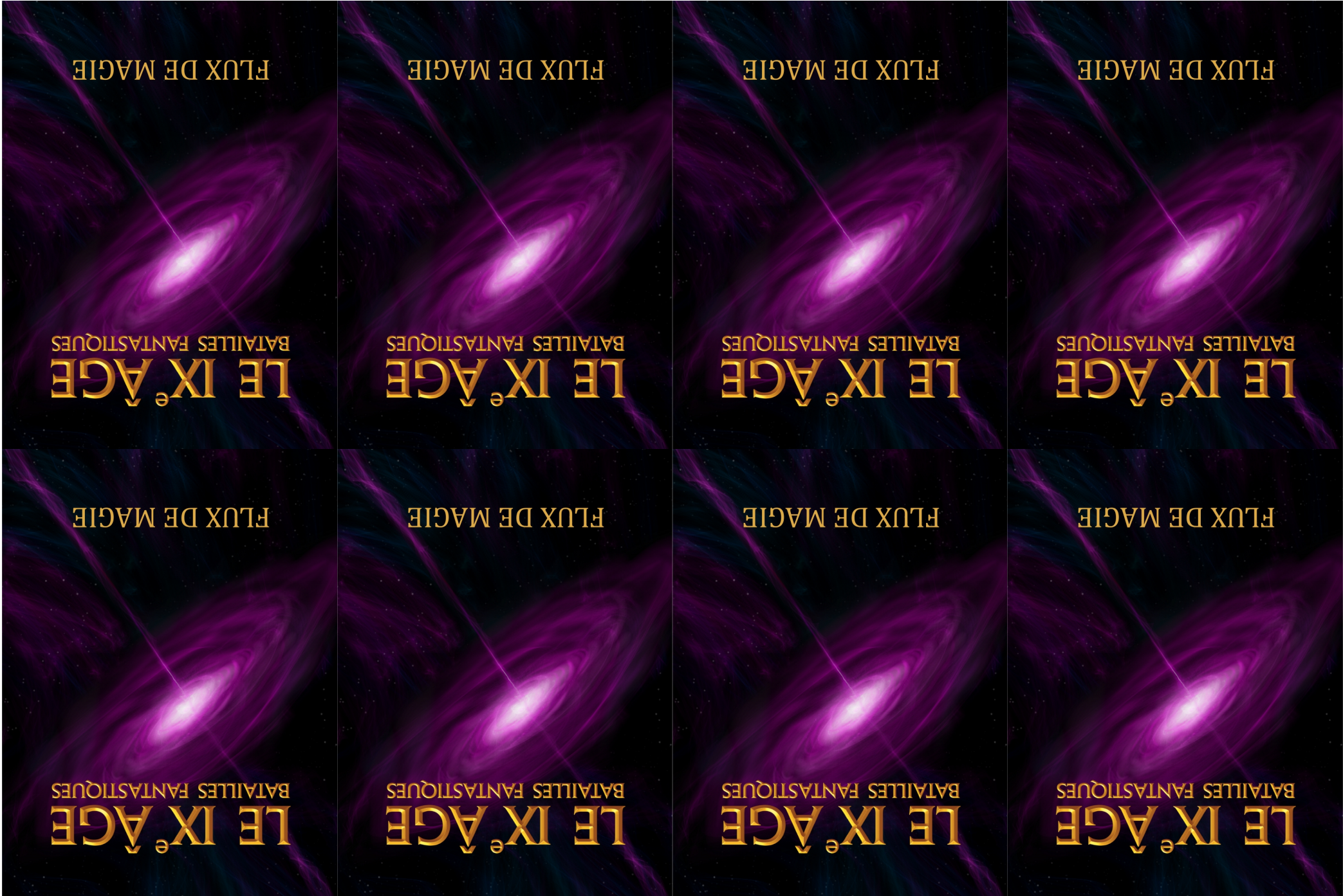
6 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
7 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

VIII



7 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)
7 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

Tout Fiasco de cette Phase subit un modificateur de -1.



FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

FLUX DE MAGIE

LE IX^e ÂGE
BATAILLES FANTASTIQUES

PUITS DES ÂMES



5 Dés de magie
(pour les 2 joueurs)

5 Marqueurs "Voile"
(Joueur actif)

Pour les Tentatives de lancement à 3 Dés de magie ou plus, tous les doubles comptent comme un Triple. Pour chaque Tentative, notez qu'un magicien peut subir les effets de plusieurs Fiascos. Cependant, aucun Effet de fiasco ne peut être subi plus d'une fois par Tentative.



FLUX DE MAGIE

BATAILLES FANTASTIQUES
LE IXe ÂGE