



LE RÈGLEMENT DU TOURNOI DES POTIONS



Article I : Vos Quêtes

Chaque équipe d'aventuriers devra, au fil de ses pérégrinations, réunir savoirs anciens, artéfacts puissants et ingrédients mystérieux, afin de concocter des potions et surtout : d'accomplir des quêtes.

Ces quêtes seront nombreuses et elles vous permettront de glaner de précieux 🌿I🌿 dans le but de remporter le fabuleux Tournoi des Potions.

Au début du Tournoi, vous aurez 1 Carte Quête 📄 : chacune d'entre elles vous donnera des 🌿I🌿 en récompense si vous êtes capables de les accomplir !

Après avoir réussi votre première quête, vous pourrez en acheter de nouvelles à l'Organisateur du Tournoi en les payant 2 🍓 .

Usez de toutes vos ressources pour qu'à la Remise des Bourses vous ayez un maximum de 🌿I🌿 .



Article II : la Remise des Bourses

À la fin du Tournoi, pensez à retourner à l'Atelier des potions avec vos , votre équipement et votre Codex afin de procéder à la Remise des Bourses.

Nous compterons vos  à l'heure précise.

Cela signifie que vos quêtes et vos potions devront être terminées avant ! Gardez bien cette information en tête, pour ne pas arriver en retard, et louper des quêtes.

Bonus :

-  7 pour la première ayant remis son codex
-  4 pour la deuxième
-  2 pour la troisième

Disqualifiés si vous arrivez en retard.

À l'issue de la Remise des Bourses, l'équipe avec le plus grand nombre de  remporte le Tournoi !

Dans le cas d'une égalité, la troupe avec les plus de haricots gagne. En cas d'une seconde égalité chaque équipe choisira son champion, et un duel rituel déterminera l'équipe gagnante, selon les lois sacrées du "Parchemin - Dague - Cristal".

Article III : Votre Équipe

Chaque équipe est composée de 5 aventuriers (si un aventurier en plus vous a rejoint, il peut être votre Intendant, en habile gestionnaire des ).

Chacun des membre porte fièrement le collier de sa caste, symbole de son rôle :



Barde Mage Guerrier Voleur Druide

Article V : Votre Équipement

Une besace contenant :

- 3  , votre Codex, une 
- le Compagnon crapaud du Barde
- la Fiole de poudre magique du Mage
- l'Anti-sèche du Guerrier
- le Dé pipé du Voleur
- le Feu sacré du Druide
- vos Compagnons de poche...



Article V : les , les et les Interactions

L'échange de Carte Quête, Carte Bonus, de  entre équipes est autorisé et même fortement encouragé.

Vous pouvez également corrompre, défier, négocier autant que vous le voulez ! Toutefois, le vol de  ou de matériel et les abus à l'encontre des Villageois sont proscrits.

Seuls les  comptent pour la victoire du Tournoi.

Article VI : Le Village

Le Tournoi se déroule sur les huit lieux de la jolie cité. Trois d'entre-eux accueillent d'illustres Villageois (PNJ). Dans chacun de ces lieux, vous pouvez :

- Gagner des Cartes Bonus
- Montrer vos talents
- et bien sûr... Collecter des 

Premier arrivé, premier servi. La rumeur circule que des Cartes Bonus sont dissimulées aux quatre coins du village....



Article VII : Autres Règles

Toute tricherie manifeste, coup-bas en dehors du jeu, ou manque de respect envers les Villageois entraînera une exclusion immédiate du Tournoi.

En cas de doute : adressez-vous à un Villageois.

Les Villageois ont autorité pour trancher les litiges.

Bonus d'apparence :

- 3 Équipe entièrement costumée
- 2 Un ou plusieurs membre(s) costumé(s)
- 1 Présence d'accessoire dans l'équipe

Bonus secret, pour prouver que vous avez lu le Règlement jusqu'au bout, dites "Que les haricots soient justes, et que la potion mousse encore demain !" à l'Organisateur du Tournoi... qui sait ce qu'il vous réserve ?

Que la meilleure équipe remporte le titre de Grand Vainqueurs du Tournoi des Potions !