



Livre des Règles

Black Rose wars

But du jeu

Dans Black Rose Wars, chaque joueur incarne l'un des puissants Mages de l'Ordre de la Rose Noire, qui cherche à devenir le Nouveau Grand Maître en acquérant le pouvoir de l'Artefact de la Rose Noire. Au début de la partie, les Mages se trouvent dans leurs salles de méditation (Cellules), au sein de la Loge. Ils devront utiliser leurs pouvoirs pour se frayer un chemin à travers la Loge et maîtriser l'Artefact de la Rose Noire, doué de conscience. Chaque Mage possède un Grimoire composé de Cartes de Sorts appartenant à six Écoles de Magie différentes. Ils devront en acquérir d'autres pour vaincre leurs adversaires.

À la fin de la partie, le Mage ayant accumulé le plus de pouvoir sera couronné Grand Maître de l'Ordre par la Rose Noire.

Crédits

Chef de projet : Andrea Colletti

Production, réalisation, publication : Vincenzo Piscitelli

Conception du jeu : Marco Montanaro

Développement : Ludus Magnus Studio

Conception graphique : Paolo Scippo

Directeur artistique : Andrea Colletti

Concept artistique : Giovanni Pirrotta

Illustrations : Giovanni Pirrotta, Henning Ludvigsen

Chef sculpteur 3D : Fernando Armentano

Sculpteur 3D : Tommaso Incecchi

Éditeur : Louis Angelli

Service après-vente et Médias sociaux : Roberto Piscitelli

Web éditeurs : Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Responsable Kickstarter : Andrea Colletti

Écrivain : Marco Olivieri

Traduction FR : Légion Distribution Duthel Laurent ; Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo (relecture).

Testeurs : Ilaria Pisani, Antonio Gentile, Enrico Savioli, Demetrio D'Alessandro, Mauro Baranello, Giuseppe Verrengia, Fabio Capelli, Andrea Compiani, Francesco Montanaro, Andrea Pomelli

Remerciements à Collins Spanerger pour nous avoir aidé en tant que responsable de la communauté web.
Un grand merci également à Oscar Andrés Schwerdt, David Martin, Paul Scrimo, Alessandro Berutti et Eddie Bianco. Remerciements à Julien Lancel pour la toute première traduction française.

Site Ludus Magnus : shop.ludusmagnusstudio.com



Table des matières

Black Rose wars	2
But du jeu	2
Crédits	2
Table des matières	3
Aperçu du matériel	4
Plateau de Pouvoir	4
Plateau d'Évènement	4
Jeton Couronne	4
<i>Règle optionnelle : Pour la Couronne !</i>	4
Cellules de Mage (4)	5
Salles et leurs Marqueurs d'Activation (18)	5
Salle de la Rose Noire et son Marqueur d'Activation	6
Jetons Points de Pouvoir (5)	6
Fiches de Mage (4)	6
Cubes Instabilité/Dégâts (130)	7
Jetons Action Physique (8)	7
Jetons Élément (28)	7
Jetons Piège / Protection (24)	7
Jetons Trophée (40)	7
Jeton Infamie de Crête	7
Jetons Inhibitions (4)	7
Cartes de Sort (228)	8
Les Cartes de Sort	8
Cartes de Référence des Écoles de Magie (7)	9
Cartes de Sort Oublié (10)	9
Cartes d'Évocation (30)	9
Cartes de Quête (95)	10
Les Cartes de Quête	10
Cartes d'Évènement (78)	11
Les Cartes d'Évènement	11
Épingles de rose (24)	12
Mages (4)	12
Évocations (30)	13
Mise en place	14
Rose Noire et Phases Lunaires	18
Points de Pouvoir et Phases Lunaires	18
Les Sorts Oubliés et la Rose Noire	18
<i>Exemple</i>	18
Tour de jeu	19
1. Phase de la Rose Noire	19
2. Phase d'Étude	20
3. Phase de Préparation	21
<i>Exemple</i>	21
<i>Exemple</i>	22
4. Phase d'Action	23
<i>Exemples de Phase d'Action</i>	24
<i>Exemples de Phase d'Action</i>	25
<i>Exemples d'Activation de Salle</i>	26
Types de Sorts	27
Sorts de Piège et de Protection	27
<i>Exemples de Piège et de Protection</i>	28
Cibles et portées de Sort	29
<i>Exemples de lancé des Sorts</i>	29
Dégâts et Être Vaincu	30
<i>Règle optionnelle : le Déchainement</i>	30
<i>Exemple de défaite</i>	31
Instabilité	32
Destruction d'une salle	32
<i>Règle optionnelle : Surcharge</i>	32
<i>Exemple d'Instabilité</i>	32
Évocations	33
5. Phase d'Évocation	33
<i>Exemple d'Évocation</i>	33
6. Phase d'Entretien	34
Fin de Partie	35
Décompte	35
<i>Règle optionnelle : Tours Supplémentaires</i>	35
<i>Exemple de Fin de Partie</i>	36
Foire Aux Questions FAQ	37
Glossaire	38



Aperçu du matériel

Plateau de Pouvoir

Ce plateau permet de visualiser les informations essentielles suivantes :

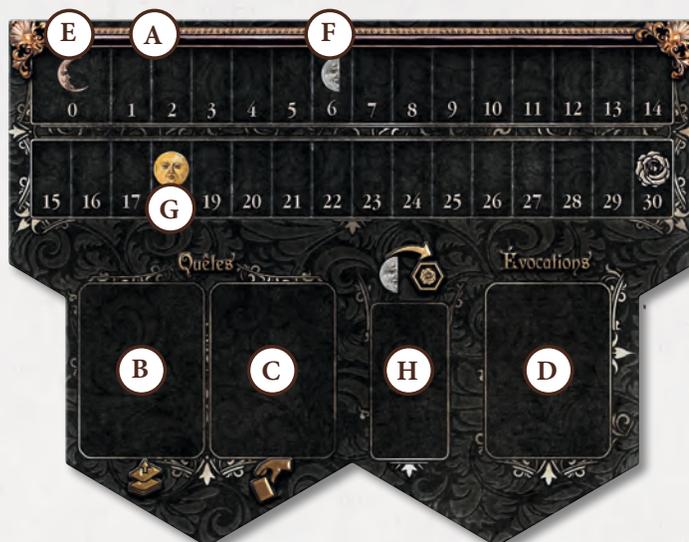
- (A) Le niveau actuel des **Points de Pouvoir**. Chaque Joueur, ainsi que la Rose Noire, ont un jeton sur cette piste qui progresse chaque fois qu'ils gagnent des Points de Pouvoir.
- (B) Emplacement de la pile des **Cartes de Quête**.
- (C) Défausse des Cartes de Quête.
- (D) Emplacement des **Cartes d'Évocation**.

En cours de partie, la progression des Points de Pouvoir détermine la **Phase Lunaire** :

Première Phase Lunaire (E), Deuxième Phase Lunaire (F) ou Troisième Phase Lunaire (G).

Le marqueur de la Salle de la Rose Noire (H) est placé dans la Loge au début de la deuxième Phase Lunaire (F).

La fin de partie se déclenche (voir p.34) dès qu'un des jetons atteint la case « 30 », marquée du symbole de la Rose Noire, sur la piste des Points de Pouvoir.



Plateau d'Évènement

Le Plateau d'Évènement comprend :

- (A) Un emplacement pour la pile des Cartes d'Évènement de la Phase Lunaire actuelle.
- (B) 3 emplacements pour les Cartes d'Évènement actuellement en jeu.
- (C) Un emplacement pour les Cartes d'Évènement défaussées.
- (D) Cet emplacement sert à entreposer les cubes Instabilité/Dégâts de la Rose Noire.
- (E) Cet emplacement sert à entreposer les jetons de Trophée ou d'Activation de salle acquis par la Rose Noire pendant la partie.



Jeton Couronne

Ce jeton désigne le Premier Joueur actuel.



Règle optionnelle : Pour la Couronne !



Cette règle augmente le caractère imprévisible de la partie. Elle s'applique chaque fois que la Couronne change de joueur. Au lieu d'attendre le tour de jeu suivant, le joueur obtenant la Couronne joue en premier dès la phase de jeu suivante.

Cellules de Mage (4)

Chaque Mage se voit attribuer l'une de ces salles spéciales au début de la partie, selon la couleur qu'il a choisie. Une Cellule a plusieurs caractéristiques :

- Les Mages **débutent** la partie dans la Cellule du Mage de leur couleur.
- Elle sert de **point de réapparition** au Mage de sa couleur, chaque fois qu'il est Vaincu (*voir p. 30*).
- C'est un **endroit sécurisé** : dans sa Cellule, un Mage ne peut être ciblé par aucun effet, exceptés ceux de la Rose Noire.
- Il est impossible de rester volontairement dans une Cellule. Un Mage est **obligé d'en sortir** en utilisant des jetons d'Action ou en sacrifiant un Sort pour se déplacer. Ce sont les seules actions autorisées dans la Cellule (*voir p. 23*).
- Il est **impossible d'entrer** dans n'importe quelle Cellule avec un déplacement standard. Durant la partie en revanche, certains effets spécifiques peuvent renvoyer un Mage dans sa Cellule.



Salles et leurs Marqueurs d'Activation (18)

Ces tuiles hexagonales constituent la Loge de la Rose Noire. Chaque salle est identifiée par :

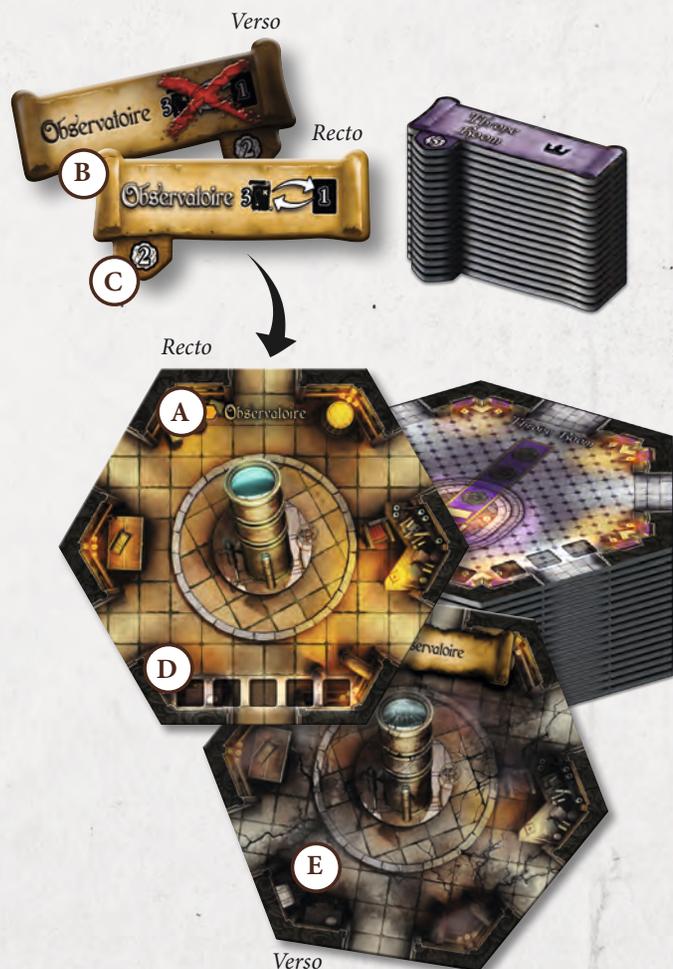
(A) Le Nom de la Salle et sa couleur (●●●●●●). Il y a 3 salles de chaque couleur.

(B) Chaque Salle possède un Marqueur d'Activation qui représente sa capacité spécifique. Une fois la salle activée, son Marqueur d'Activation doit être retourné sur son côté sombre pour indiquer qu'il n'est plus possible d'activer ce pouvoir tant que le Marqueur n'est pas de nouveau actif.

(C) Dans le coin de chaque Marqueur d'Activation figure le nombre de Points de Pouvoir attribué au Mage qui détruit la salle grâce à l'Instabilité.

(D) Ces emplacements indiquent la Résistance de la salle à l'Instabilité. Lorsque tous ces emplacements sont remplis, la salle est détruite durant la Phase d'Entretien (*voir, p. 32*).

(E) Les salles détruites doivent être retournées sur ce côté (*voir Phase d'Entretien, p. 34*).



*“Non Rose Noire, tu n’as aucun impact sur mes capacités.
Ne me dérange pas avec tes tâches stupides”
Davide Schiavon*

Salle de la Rose Noire et son Marqueur d'Activation

La Salle de la Rose Noire est la pièce centrale de la Loge.
Son Marqueur d'Activation ne devient disponible qu'au début de la deuxième Phase Lunaire et donnera accès aux puissants **Sorts Oubliés**.



Jetons Points de Pouvoir (5)

Ces jetons permettent de suivre la progression des Mages et de la Rose Noire sur le Plateau de Pouvoir.

Lorsqu'un Mage ou la Rose Noire dépasse les 30 Points de Pouvoir, retournez le jeton sur sa face "+30" et remplacez-le sur la case 0, avant de poursuivre le décompte de ses Points.



Fiches de Mage (4)

Chaque Mage possède sa Fiche personnelle regroupant les informations suivantes :

- (A) Le nombre maximum de **Cartes de Sort** qu'il peut avoir en main.
- (B) Le montant de **Dégâts** infligés lorsqu'il effectue une attaque physique.
- (C) Le nombre de salles traversées par le Mage quand il se déplace.
- (D) Les **Points de Santé**.

Les emplacements suivants sont destinés à accueillir leurs cartes et jetons respectifs :

- (E) **Carte de Sort rapide**
- (F) **Cartes de Sort**
- (G) **Jetons d'Action Physique**
- (H) **Jetons de Trophée**
- (I) **Marqueurs d'Activation** des salles détruites

Des cartes supplémentaires seront placées à côté de votre Fiche de Mage :

- (L) Le **Grimoire** (la pile où vous piochez vos Cartes de Sort)
- (M) Les **Souvenirs** (la pile où vous défaussez vos Cartes de Sort)
- (N) Les **Évocations** (créatures invoquées actuellement en jeu)
- (O) Les **Quêtes** actives (face cachée)
- (P) Les **Quêtes** complétées (face révélée)

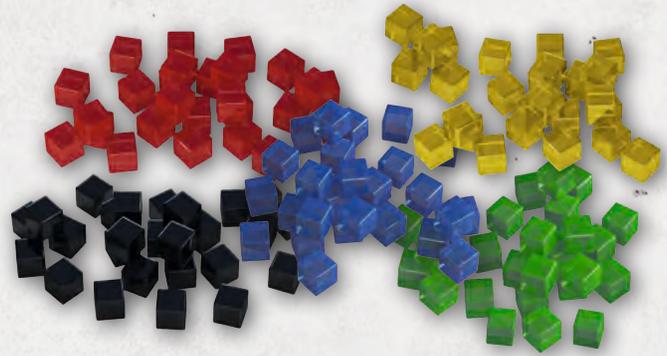


Cubes Instabilité/Dégâts (130)

Ces cubes indiquent les Dégâts subis ou l'Instabilité infligée selon l'endroit où ils sont placés.

Chaque Mage dispose d'un set de cubes de sa couleur. Les cubes noirs sont utilisés pour la Rose Noire.

Un Mage ne peut pas attribuer plus d'Instabilité ou de Dégâts qu'il a de cubes dans sa réserve.



Jetons Action Physique (8)

Chaque couleur dispose de 2 jetons d'Action Physique. Ceux-ci indiquent les effets des actions "physiques" qu'un Mage peut accomplir pendant son tour et doivent être retournés sur leur côté sombre lorsqu'ils sont utilisés. Voir Phase d'Action (p. 23) pour plus d'informations.



Jetons Élément (28)

Un ensemble de 7 jetons Élément (4 exemplaires de chaque). Ces jetons sont utilisés pour indiquer quel Élément est assigné à un Sort avec le symbole "Tout élément" (☼).



Jetons Piège / Protection (24)

Un ensemble de 6 jetons recto/verso pour chaque couleur. Ces jetons sont utilisés pour signaler aux autres joueurs qu'une Protection ou un Piège est actif et prêt à être déclenché. Voir Piège et Protection (p. 27).



Jetons Trophée (40)

Chaque Mage possède 10 jetons Trophée. Ces jetons seront donnés en récompense à tout joueur infligeant le Dégât décisif à un autre Mage. Lorsqu'un Mage n'a plus de jetons Trophée, il ne rapporte plus rien à ceux qui le terrassent.



Jeton Infamie de Crête

Ce jeton est utilisé lorsque l'Infamie de Crête est invoquée grâce au Sort Oublié correspondant.



Jetons Inhibitions (4)

Ces jetons sont utilisés pour signaler aux Mages qu'ils souffrent d'un effet empêchant de bouger ou d'activer des salles.

Ces jetons sont toujours défaussés dès que le Mage rentre dans sa Cellule.



Cartes de Sort (228)

Les six ensembles de 36 cartes qui constituent la Bibliothèque de la Loge de la Rose Noire. Chaque ensemble appartient à une École de Magie spécifique et compte 12 Sorts différents (3 exemplaires de chaque).

4 Sorts dédiés (3 exemplaires de chaque) appartenant aux Mages sont aussi disponibles. Référez-vous à la Mise en place (p. 14) pour voir comment ils s'intègrent à la Bibliothèque.



Nécromancie



Transmutation



Destruction



Divination



Illusion



Conspiration

Les Cartes de Sort

Les Cartes de Sort sont un élément essentiel de Black Rose Wars et représentent les outils employés par les Mages pour déterminer qui deviendra le nouveau Maître de la Loge.

Une Carte de Sort comprend :

- (A) Le nom du Sort (à prononcer à haute voix quand vous le jouez !)
- (B) Une flèche indiquant le côté **normal** de la carte.
- (C) Deux **effets** différents ; l'effet normal et l'effet "inversé". L'effet du Sort est choisi pendant la Phase de Préparation (p. 21).

Chaque effet est associé à 3 symboles :

(D) Type de Sort

- ⚡ **Combat**: Les Sorts infligeant des Dégâts.
- 👁️ **Contingence**: Les Sorts d'Évocation, pour gagner des Points de Pouvoir, se déplacer rapidement, tirer des Quêtes, etc.
- 🛡️ **Protection**: Les Sorts qui, une fois activés, se déclenchent lorsqu'un Mage est la cible d'un effet.
- 🕸️ **Piège**: Les Sorts qui, une fois activés, se déclenchent sous des conditions bien précises. Par exemple pour faire subir un effet à une cible qui entrerait dans une pièce d'une couleur spécifique ou effectuerait une action spécifique.

(E) **Éléments** - Les Éléments des Sorts sont utilisés lors d'Évènements ou de situations spécifiques durant la partie, par exemple pour résoudre des Quêtes.

- | | | | |
|----------------|---------|----------|-----------|
| ⚡ Tout élément | 🌬️ Air | 🌱 Terre | 🔥 Feu |
| 💧 Eau | 🌀 Magie | ☪️ Sacré | 🦇 Profane |

L'Élément "Tout élément" doit être déterminé lorsque le Sort est révélé : ce peut être n'importe lequel des autres Éléments.

(F) Le type de **Cible** que le Sort affecte (qui doit être sélectionnée quand le Sort est lancé) et sa portée (comprise entre 0 et *).

- 👤 **Personnel** : vous êtes la Cible du Sort.
- 👤 **A Cible unique** : le Sort affecte une figurine unique à portée. Il peut s'agir d'une Évocation ou d'un Mage selon la description. Vous ne pouvez pas vous cibler.
- 🏠 **Zone** : le Sort affecte une salle à portée. Les Sorts infligeant des Dégâts ciblent souvent toutes les figurines dans la salle choisie (ceci est toujours précisé dans la description de l'effet).
- ★ **Spécial** : le Sort affecte un objet du jeu ne figurant pas dans les catégories précédentes (Plateau de Pouvoir, Plateau d'Évènement, Bibliothèque, etc.).

(G) **Instabilité** 🟡 : Si ce symbole est présent, le Mage qui lance ce Sort placera 1 Instabilité de sa couleur. Certains Sorts ne génèrent pas d'Instabilité.



Cartes de Référence des Écoles de Magie (7)

Un ensemble de 7 grandes cartes pour chaque École de Magie et une pour les Sorts.Oubliés. D'un côté de la Carte de Référence figure la liste les Éléments des Sorts de cette École et de l'autre côté se trouvent les Sorts disponibles pour les Grimoires initiaux des Mages.



Cartes de Sort Oublié (10)

Un ensemble de 10 Cartes uniques composant la pile des Sorts Oubliés. Ils sont la manifestation la plus directe de l'immense pouvoir de la Rose Noire.



Cartes d'Évocation (30)

Un ensemble de 30 cartes servant de référence pour les caractéristiques des Évocations durant la partie. Le recto de la carte est une illustration en couleurs de l'Évocation choisie, tandis qu'au verso se trouvent ses caractéristiques :

 Mouvement  Attaque  Points de Santé

Ces cartes sont posées dans les emplacements appropriés de la Fiche de Mage quand l'Évocation est invoquée (voir p. 33).

Recto

Verso



Cartes de Quête (95)

Un ensemble de 95 cartes uniques, divisées en 3 groupes, contenant les défis que les Mages doivent relever pour obtenir des récompenses de la Rose Noire.

Chaque Phase Lunaire propose des Quêtes de plus en plus ardues et aux récompenses plus importantes.



Première Phase Lunaire



Deuxième Phase Lunaire



Troisième Phase Lunaire

Les Cartes de Quête

Les Cartes de Quête sont les défis auxquels la Rose Noire confronte les Mages pour prouver qu'ils sont dignes de devenir le prochain Grand Maître.

Les Quêtes doivent être gardées secrètes. Il est impossible d'en avoir plus de 2 en même temps. Si vous dépassez cette limite, défaussez-vous de manière à n'en conserver que 2. Chaque fois qu'une Quête est défaussée, la Rose Noire gagne un montant de Points de Pouvoir égal à la Phase Lunaire de la carte défaussée :

Première Phase Lunaire = 

Deuxième Phase Lunaire = 

Troisième Phase Lunaire = 

Une Carte de Quête comprend :

- (A) Nom de la Quête
- (B) Objectifs à accomplir

Il existe 2 types de Quêtes différents : celles qui requièrent l'activation d'une salle particulière (indiquées par l'illustration d'une poignée de porte) et celles qui requièrent que certaines conditions soient remplies (ex. : jouer des Cartes de Sort spécifiques, utiliser des Sorts de certains Éléments, subir certains effets, etc.).

Quand un Mage termine une Quête, il obtient les récompenses suivantes :

- (C) Effet produit en récompense. En principe, celui-ci s'ajoute ou remplace l'effet standard d'activation de la salle.
- (D) Récompense en Points de Pouvoir.

Les Quêtes terminées sont conservées, visibles, dans l'emplacement approprié sur la Fiche de Mage. À la fin de la partie, elles seront essentielles pour obtenir davantage de Points de Pouvoir !

Note: ce symbole  en bas à gauche d'une Carte de Quête signifie qu'elle ne peut être jouée que dans des parties à 4 joueurs ou plus. Ces Cartes doivent être écartées avant le début de la partie si vous jouez une partie à 2 ou 3 joueurs.



La récompense de la Quête "Sang répandu", ici en exemple, octroie 1 Point de Pouvoir et l'opportunité d'infliger 3 Dégâts à un Mage n'importe où sur le plateau au lieu d'utiliser l'effet normal de l'Activation de la salle.





Cartes d'Évènement (78)

Ces 3 piles contiennent les Cartes d'Évènement.

Similaires aux Quêtes, elles changent selon les Phases Lunaires.

À chaque tour de jeu, vous piochez un Évènement durant la Phase de la Rose Noire.



Les Cartes d'Évènement

Les Cartes d'Évènement représentent l'influence de la Rose Noire sur le combat entre les Mages. Les Évènements peuvent être bénéfiques ou néfastes, reflétant le caractère imprévisible de la Rose Noire !

Chaque fois qu'un Évènement se produit ou se termine, la Rose Noire gagne autant de Points de Pouvoir qu'indiqué par l'Évènement.

Une Carte d'Évènement comprend :

- (A) Le nom de l'Évènement, à lire à haute voix quand vous le piochez.
- (B) Certaines Cartes d'Évènement portent le symbole de la Couronne (Jeton Premier Joueur). Le Mage qui pioche cet Évènement gagne le jeton.
- (C) Au centre de la carte se trouve la description de l'Évènement pour le tour actuel. Notez que certains effets peuvent se produire durant différentes phases du jeu (voir E).

La partie inférieure de la carte contient 3 informations importantes :

- (D) Le nombre de points gagnés par la Rose Noire lorsque l'Évènement se produit.
- (E) La Phase du jeu durant laquelle la carte est résolue :
 - Phase de la Rose Noire
 - Phase d'Action
 - Effet immédiat
- (F) La zone du Plateau d'Évènement où la carte doit être placée, face visible.
- (G) Le Nombre de points gagnés par la Rose Noire lorsque l'Évènement est défaussé (voir Phase de la Rose Noire, p. 19).



L'Évènement "Danse Misérable" autorise un Mage à gagner 1 Point de Pouvoir chaque fois qu'il active une salle de couleur violette durant la Phase d'Action.

Mages (4)

Chaque Mage utilise la figurine qui lui correspond pour indiquer sa position dans la Loge.



Tessa



Jafar



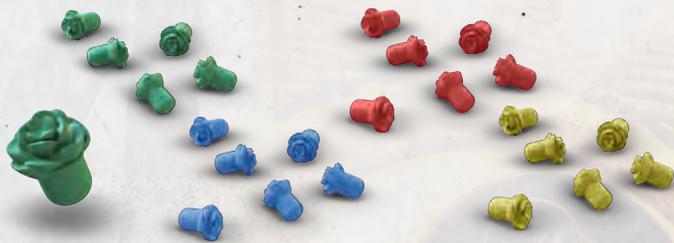
Rebecca



Nero

Épingles de rose (24)

Chaque Mage possède 6 épingles en forme de rose. Elles sont insérées sur les socles des Évocations pour relier la figurine à sa Carte d'Évocation. Chaque joueur insérera une épingle sur le socle de sa première Évocation, deux épingles sur la deuxième et trois sur la troisième.



Évocations (30)



8 Landsknecht



3 Chevaliers Squelettiques



5 Autels Sacrés



3 Cerbero



5 Autels Mutants



3 Andromeda

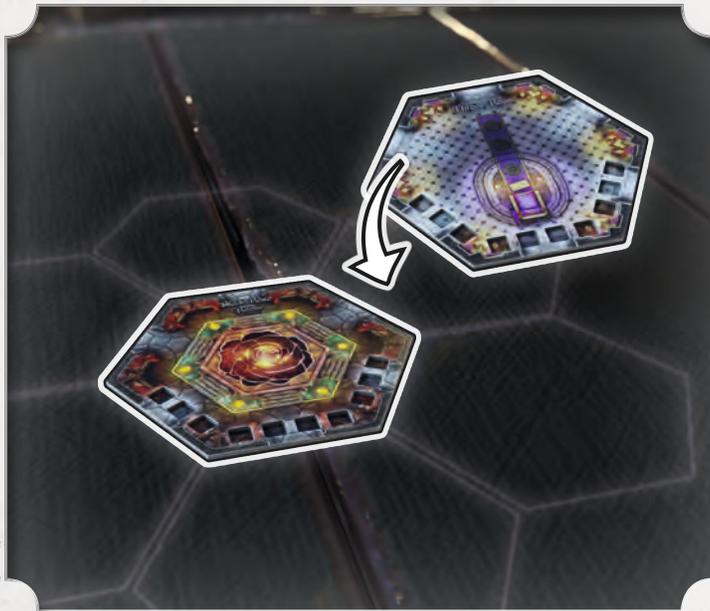


3 Malacoda

Mise en place

1. Installez la **Loge** en commençant par placer la **Salle de la Rose Noire** et la **Salle du Trône** au milieu de la table, adjacentes l'une à l'autre (l'orientation n'a pas d'importance).

2. Mélangez ensuite les **salles** restantes et placez-les au hasard comme indiqué dans l'image ci-dessous.



La disposition proposée n'est qu'une des configurations possibles de la Loge. D'autres configurations seront introduites dans les futures extensions. N'hésitez pas à expérimenter pour trouver votre mise en place favorite.

La seule règle à suivre est de toujours garder la Salle du Trône adjacente à la Salle de la Rose Noire et de les placer toutes deux au centre de la Loge.

3. Placez les **Marqueurs d'Activation** dans toutes les salles, sauf celui de la Salle de la Rose Noire. Il sera placé lorsqu'un joueur ou la Rose Noire atteindra la deuxième Phase Lunaire sur le Plateau de Pouvoir.



4. 4. Mélangez les **Cellules des Mages** faces cachées. Placez-les ensuite au hasard selon le nombre de joueurs comme indiqué dans les images ci-dessous. Ne les retournez pas pour l'instant. La Loge de la Rose Noire est désormais prête.

2 joueurs



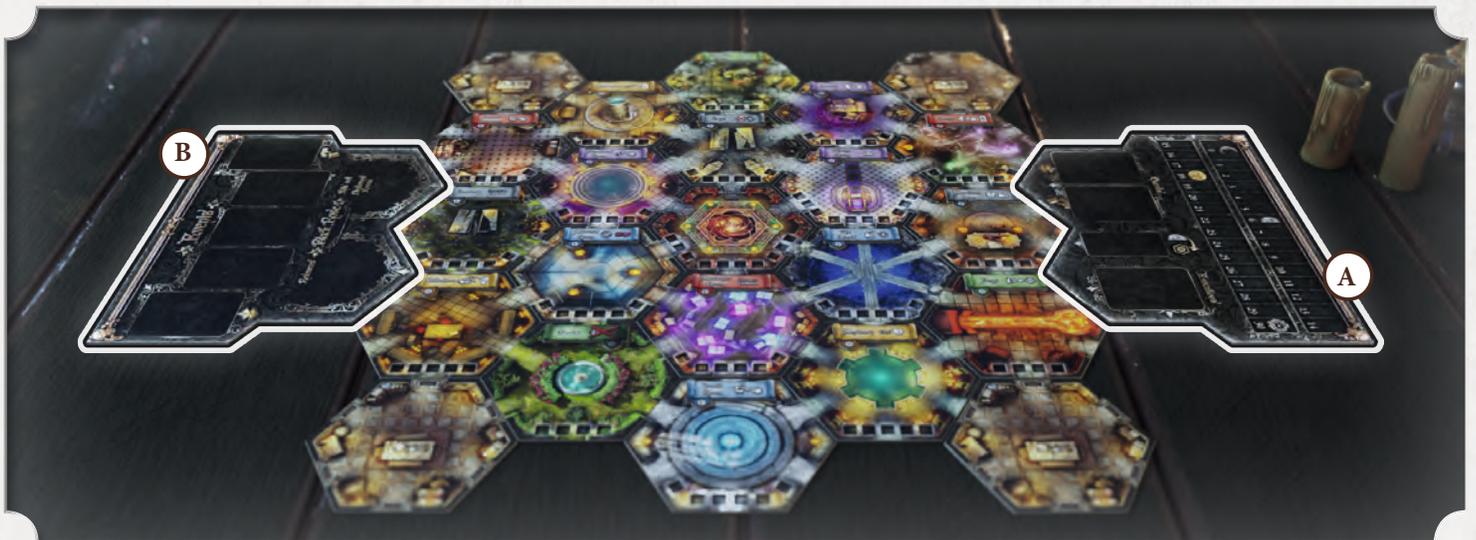
3 joueurs



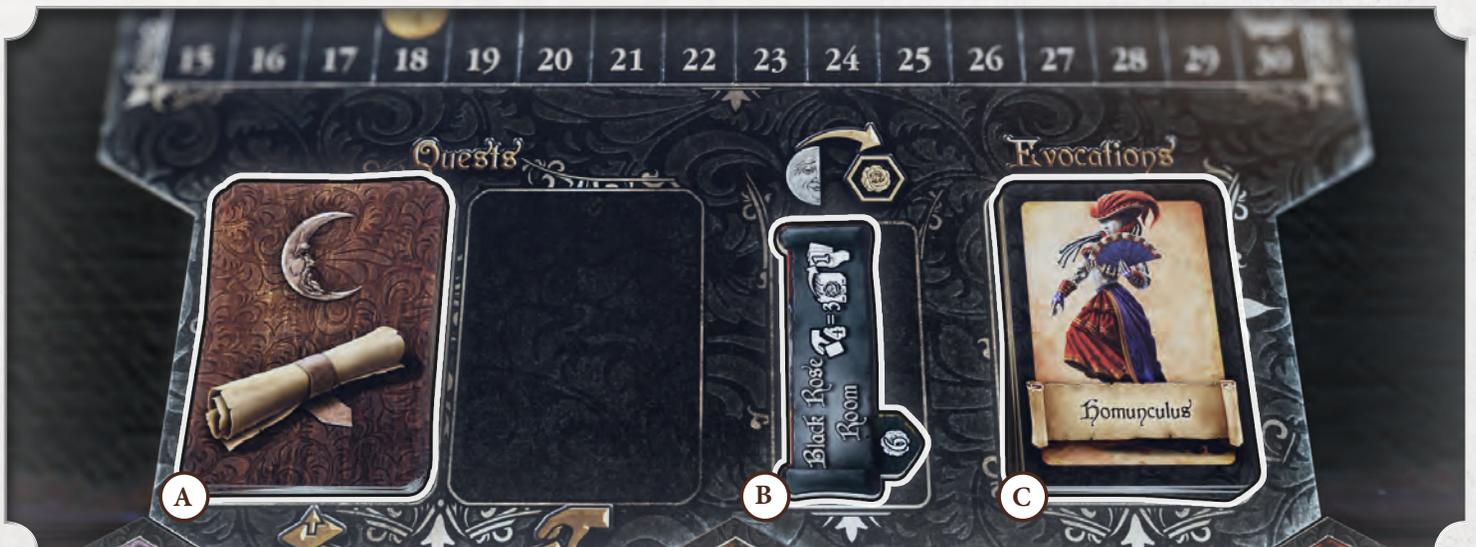
4 joueurs



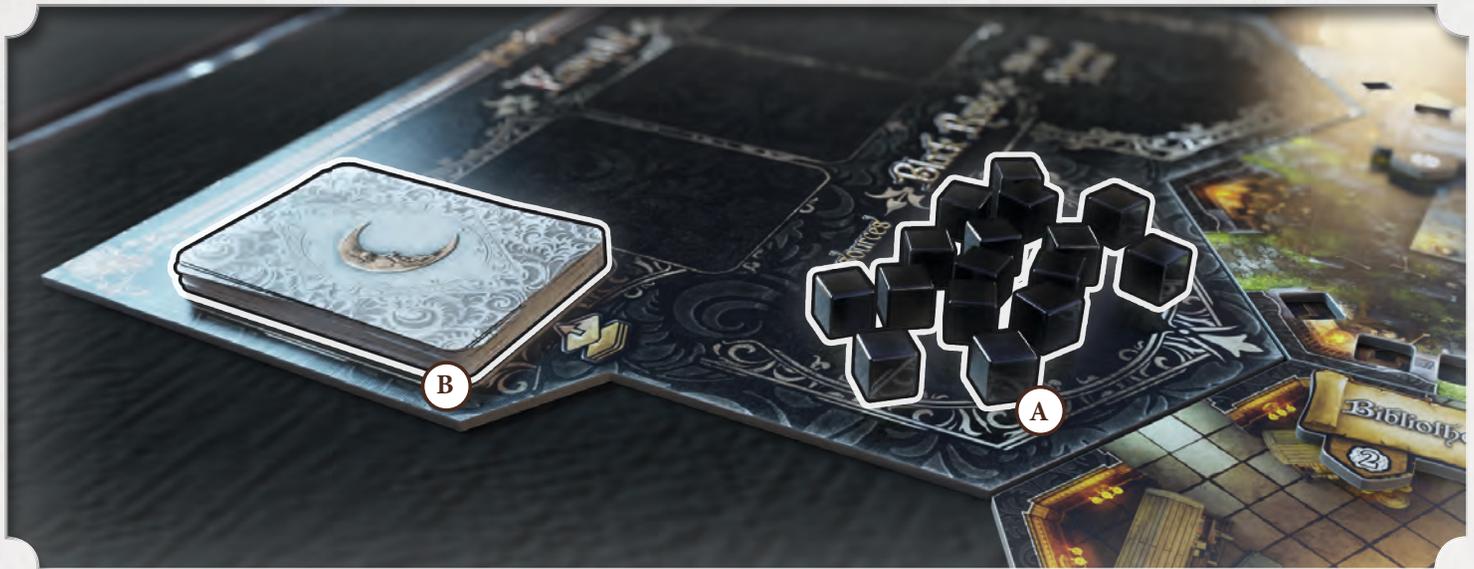
5. Placez le **Plateau de Pouvoir** (A) et le **Plateau d'Évènement** (B) de part et d'autre de la Loge.



6. Placez les **Cartes de Quête** (A) de la première Phase Lunaire, le **Marqueur d'Activation de la Rose Noire** (B) et les **Cartes d'Évocation** (C) sur le Plateau de Pouvoir.



7. Placez les **cubes Instabilité/Dégâts (A)** de la Rose Noire et les **Cartes d'Évènement (B)** de la première Phase Lunaire sur le Plateau d'Évènement, comme indiqué sur l'image.



Mettez les Cartes de Quête et d'Évènement restantes de côté jusqu'aux prochaines Phases Lunaires.

Le joueur ayant donné ou reçu le plus récemment une rose dans la vraie vie prend le jeton **Couronne** (Premier Joueur).

8. En commençant par le Premier Joueur (puis dans le sens horaire), choisissez un **Mage**, prenez sa figurine, sa Fiche de Mage et ses **Sorts dédiés**.

Choisissez la couleur (parmi :    ) de votre Mage et prenez tous les cubes **Instabilité/Dégâts**, les **jetons Piège et Protection**, les **jetons Action Physique** et les **épingles de rose** de la couleur correspondante.

9. En commençant par le Premier joueur, chaque Mage choisit son **École de Magie** initiale (chaque Mage doit avoir sa propre École ; deux Mages ne peuvent pas appartenir à la même).

Chaque Mage possède une École de prédilection, indiquée dans le **Codex Arcanum**, mais il n'est pas obligé de sélectionner celle-ci

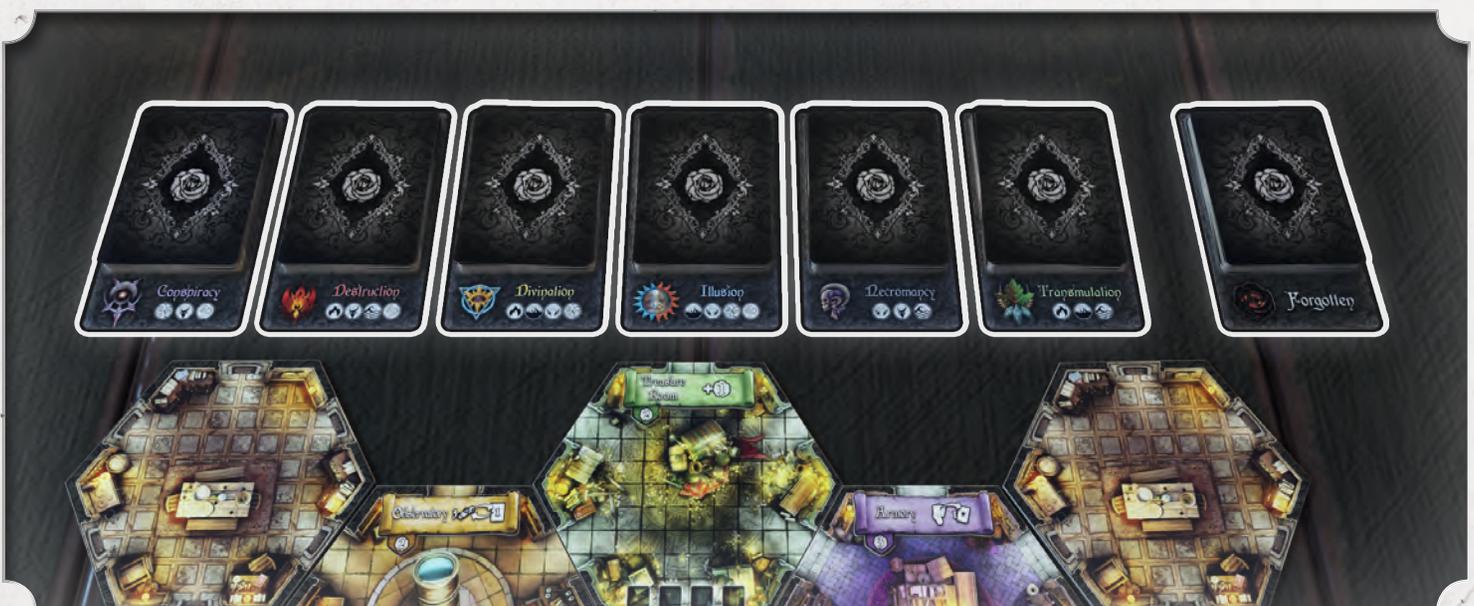
comme École de Magie initiale.

Chaque Mage constitue ensuite son Grimoire de départ. Ceci est fait en sélectionnant l'un des deux profils proposés sur la **Carte de Référence** de l'École de Magie choisie et en récupérant un exemplaire des Sorts indiqués pour ce profil. Ajoutez à ce Grimoire initial un exemplaire du Sort dédié de votre Mage. Mélangez les 2 autres exemplaires à la pile de l'École correspondante.

10. Retournez les Cellules et placez-y les Mages selon leurs couleurs.

11. Placez les six piles des **Écoles de Magie** près du plateau, accessibles pour tous les joueurs. Mettez les **Cartes de Référence** sous les piles de manière à identifier les Écoles (voir ci-dessous). La pile des Sorts Oubliés doit être placée à proximité ; vous en aurez besoin à partir de la deuxième Phase Lunaire.

Ces 7 piles constituent la **Bibliothèque**.





Un Landsknecht dégingandé

Rose Noire et Phases Lunaires

Points de Pouvoir et Phases Lunaires

Le jeu se déroule en 3 Phases Lunaires, le changement de l'une à l'autre étant déclenché par le jeton (Mage ou Rose Noire) le plus avancé sur la piste des Points de Pouvoir du Plateau de Pouvoir. Les piles de Quête et d'Évènement sont remplacées pour être en accord avec la Phase Lunaire actuelle, passant de la première à la deuxième et enfin à la troisième.



La **première Phase Lunaire** dure du début de la partie jusqu'au moment où le seuil de 5 Points de Pouvoir est atteint.



La **deuxième Phase Lunaire** commence dès qu'un jeton atteint 6 Points de Pouvoir et dure jusqu'à ce que le seuil de 17 Points de Pouvoir soit atteint (dès que la deuxième Phase Lunaire est active, placez le Marqueur d'Activation de la salle de la Rose Noire sur la tuile de la salle).



La **troisième Phase Lunaire** commence dès qu'un jeton atteint 18 Points de Pouvoir et reste en vigueur jusqu'à la fin de la partie.

Les changements de Phases Lunaires s'appliquent dès qu'un jeton atteint les seuils indiqués sur la piste des Points de Pouvoir.

Exemple

Tessa joue le Sort "Révocation".

Il lui permet de gagner 1 Point de Pouvoir et lui offre la possibilité de retirer une Évocation de son choix. Son total de Points de Pouvoir passe à 6, un seuil suffisant pour déclencher la deuxième Phase Lunaire. Immédiatement après, Tessa utilise une Action Physique pour entrer dans la Salle des Plaisirs et l'active. Elle résout l'effet, piochant ainsi une Quête de la pile de la Phase Lunaire actuelle ; à savoir la deuxième.



Les Sorts Oubliés et la Rose Noire

Lorsque les 6 Points de Pouvoir sont atteints, la deuxième Phase Lunaire débute et le **Marqueur d'Activation de la Rose Noire** est placé dans sa salle, permettant aux Mages de l'activer.



Pour activer la Salle de la Rose Noire, suivez les règles d'activation classiques d'une salle puis défaussez 4 Sorts de votre main, piochez les 3 premières cartes de la pile des Sorts Oubliés et choisissez-en une que vous ajoutez à votre main. Placez les 2 cartes restantes sous la pile des Sorts Oubliés. Les Sorts Oubliés sont tous uniques et extrêmement puissants ; une fois joués lors d'une Phase d'Action, ils sont retirés de la partie.

Tour de jeu

Tessa



Le jeu se déroule en plusieurs tours, chacun d'eux étant divisé en 6 phases :

1. Phase de la Rose Noire
2. Phase d'Étude
3. Phase de Préparation
4. Phase d'Action
5. Phase d'Évocation
6. Phase d'Entretien

Tous les Mages doivent avoir terminé la Phase en cours avant de pouvoir passer à la suivante.

1. Phase de la Rose Noire

Durant cette phase, vous utilisez le Plateau d'Évènement et déterminez quel joueur possède le jeton Couronne (Premier Joueur).

Tout changement de Couronne survenant après ce moment spécifique ne modifie plus l'ordre de jeu du tour en cours.

Suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Les Évènements déjà présents sur le plateau se décalent d'une position (de 1 à 2, de 2 à 3 et tout Évènement sur 3 est défaussé). Quand un Évènement cesse, il est défaussé et la Rose Noire gagne autant de Points de Pouvoir qu'indiqué en bas à droite de la carte.

2. Le dernier Mage dans l'ordre du tour pioche un Évènement de la Phase Lunaire en cours, le lit à haute voix et le place sur l'emplacement approprié du Plateau d'Évènement comme indiqué sur la carte (A). Si l'emplacement est déjà occupé par un autre Évènement, ce dernier est déplacé comme indiqué ci-dessus (B). Ceci peut entraîner la défausse d'un Évènement en jeu.

Les Évènements immédiats sont résolus aussitôt puis défaussés directement.

La Rose Noire gagne toujours des Points de Pouvoir quand un Évènement entre en jeu et quand il est défaussé.



Certaines Cartes d'Évènement portent le symbole de la Couronne au-dessus du chiffre romain de la Phase Lunaire. Le Mage qui pioche cet Évènement gagne ce jeton mais ne deviendra le Premier Joueur qu'au début du tour suivant.

3 En commençant par le Premier Joueur, chaque Mage qui n'a pas de Quête, en pioche une dans la pile des Quêtes de la Phase Lunaire actuelle.

◆ Si vous n'aimez pas une ou plusieurs de vos Quêtes, vous pouvez les défausser au début de la Phase de la Rose Noire. La Rose Noire gagne des Points de Pouvoir égaux au chiffre de la Phase Lunaire (ex. : deuxième Phase Lunaire = 2 PP) pour chaque carte défaussée.

◆ Aucun Mage ne peut avoir plus de 2 Quêtes actives en même temps. Si un Mage dépasse cette limite, il doit immédiatement se défausser afin de ne conserver que 2 Quêtes en main.

◆ Le **Premier Joueur du tour** est déterminé exclusivement au début de la Phase de la Rose Noire.

2. Phase d'Étude

Durant cette phase, vous utilisez la **Bibliothèque** pour choisir de nouveaux Sorts à ajouter à votre main.

Les nouveaux Sorts piochés augmenteront la diversité de votre Grimoire tout au long de la partie.

1. En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur pioche 2 cartes de son Grimoire personnel et les ajoute à sa main.

2. En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur pioche 4 cartes (face cachée) en les choisissant dans n'importe quelle École de Magie. Il **doit** conserver 2 de ces 4 cartes et les ajoute à sa main. Les cartes restantes sont placées dans la défausse de leur École respective (A).

Si un joueur pioche le Sort dédié d'un autre Mage, il doit être défaussé dans la pile correspondante.

À la fin de cette phase, chaque joueur doit avoir ajouté 4 Cartes de Sort à sa main ; 2 de son Grimoire et 2 de la Bibliothèque.

Si un Mage dépasse la limite maximum de cartes qu'il peut avoir en main (indiquée sur sa Fiche de Mage), il se défausse de l'excédent qu'il place dans l'emplacement Souvenirs de sa Fiche de Mage.

Quand un joueur doit piocher et que son Grimoire est vide, il mélange ses Souvenirs pour constituer une nouvelle pile Grimoire.



Il n'est pas nécessaire de piocher 4 cartes de la même École. Vous pouvez, par exemple, tirer 2 cartes de l'École de Destruction, 1 de l'École de Nécromancie et la dernière de l'École de Transmutation.



À tout moment lors de la Phase d'Étude, un joueur peut **retirer** un Sort de sa main en le mettant dans la pile de défausse de l'École correspondante.

Se débarrasser ainsi des cartes de votre Grimoire est un moyen très pratique pour vous permettre de "alléger" des Sorts les moins utiles à votre stratégie, rendant les pioches de Sorts ultérieures plus efficaces.



Exemple

C'est la Phase d'Étude du joueur contrôlant Nero, dont la limite maximum de cartes en main est de 7.

Il a actuellement 4 cartes en main, conservées des tours précédents. Il commence par tirer 2 Sorts de son Grimoire, passant à un total de 6 cartes en main. Puis il tire 4 cartes de la Bibliothèque, 3 de l'École de la Destruction et 1 de l'École de la Transmutation, dans l'espoir de trouver un Sort de combat. Il étudie les 4 cartes et décide lesquelles conserver.

À ce stade, le joueur possède 8 cartes en main, soit 1 de plus que la limite maximale de Nero.

Le joueur doit défausser la carte en excès en la plaçant dans ses Souvenirs (sa défausse personnelle).

Il décide aussi de retirer l'une des cartes de sa main qu'il juge inutile pour sa stratégie actuelle et la place dans la défausse de l'École de Magie correspondante.



3. Phase de Préparation

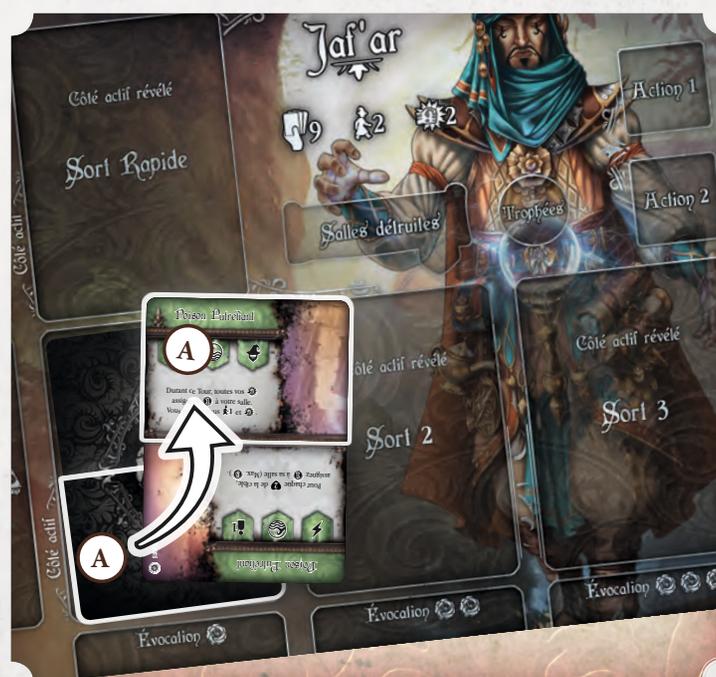
Durant cette phase, chaque joueur élabore sa stratégie pour la Phase d'Action à venir.

Chaque joueur doit choisir **entre 2 et 4** Cartes de Sort. Souvenez-vous que chaque Sort possède 2 effets/sens de lecture différents (normal ou inversé). Placez les Sorts choisis, face cachée, sur votre Fiche de Mage, dans l'ordre et l'orientation de votre choix. Les Sorts ainsi placés sont dits "Préparés".

(A) L'image montre ici le côté Actif de la carte.

Un Mage doit placer l'une de ces Cartes de Sort sur l'emplacement dédié aux Sorts Rapides. La Phase de Préparation se termine lorsque chaque Mage a placé ses Cartes de Sort sur sa Fiche de Mage.

Faites attention à l'emplacement du Sort sur la Fiche de Mage et au côté de l'effet qui sera révélé. L'effet choisi lorsque le Sort est encore face cachée est clairement indiqué sur la Fiche de Mage par la mention « côté Actif » ; et quand il est révélé, par la mention : « côté Actif Révélé ».



Une fois cette phase terminée, il n'est plus possible d'inverser ou de changer la position des Sorts.

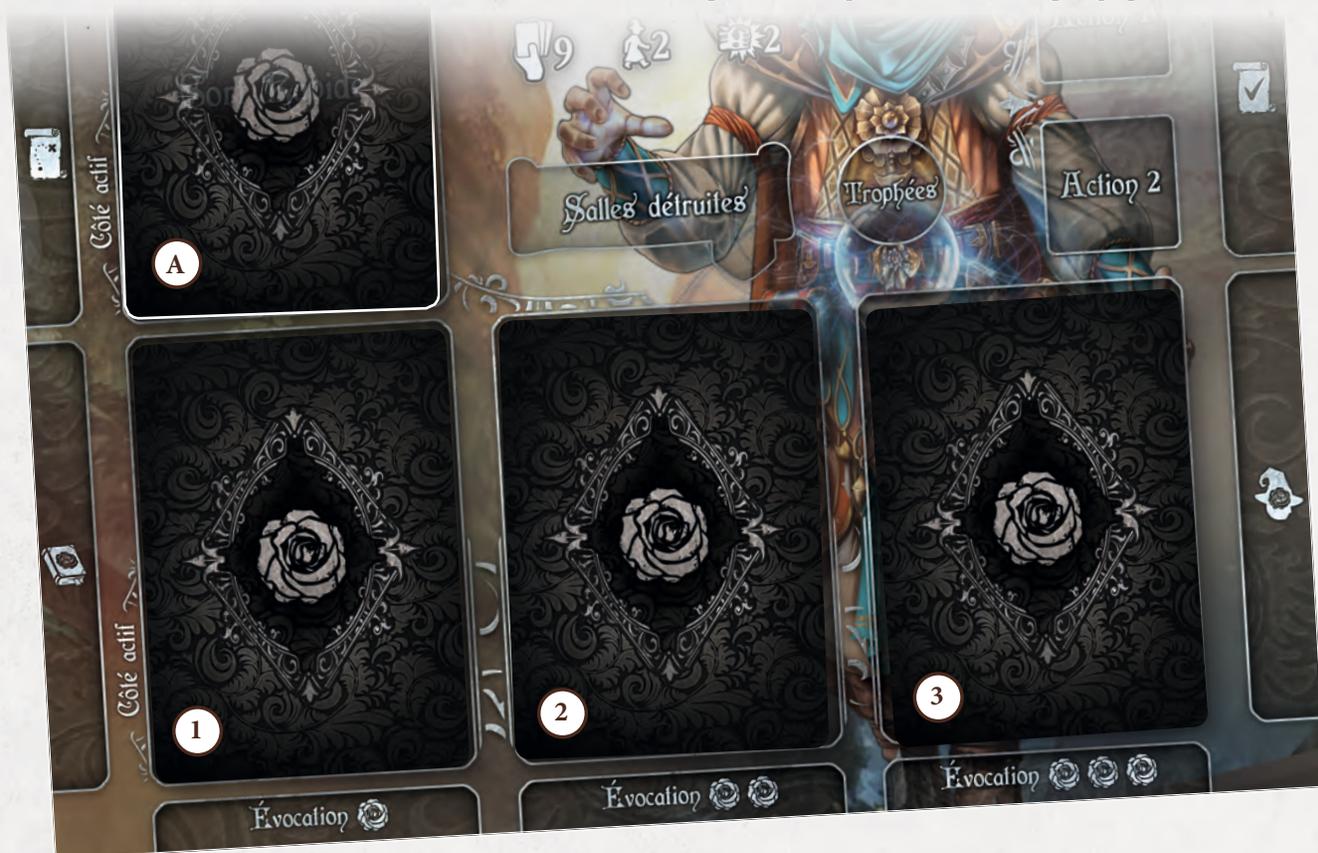
Cette Phase est l'une des plus importantes du jeu. En plaçant vos cartes, vous décidez de l'ordre de résolution des Sorts (de gauche à droite ou de 1 à 3 dans l'image ci-dessous) et de l'effet qu'ils auront durant la phase suivante.

Vous devez être astucieux et anticiper les actions de vos adversaires

afin, par exemple, de les avoir à portée de votre "Boule de feu" ou pour créer diverses combinaisons d'effets.

Le **Sort Rapide (A)** est particulièrement important car c'est le seul qui ne tient pas compte de l'ordre de placement des Sorts pendant la Phase d'Action.

Il peut être joué à tout moment durant votre Phase d'Action, en respectant les règles décrites dans le paragraphe suivant.



Exemple

Tessa a secrètement préparé une Protection en tant que premier Sort (1), deux Sorts de Combat en deuxième (2) et troisième position (3), ainsi qu'une "Explosion Acide" en Sort Rapide (A). Ainsi, elle aura la possibilité de le lancer dès qu'une cible se trouvera à portée pendant la prochaine Phase d'Action.



4. Phase d'Action

La stratégie élaborée lors de la phase précédente va maintenant prendre forme.

Commencez par **vérifier les Évènements actifs** sur le Plateau d'Évènement et noter quand ils se produiront. En plus des Sorts sur sa Fiche de Mage, chaque joueur possède 2 **jetons d'Action Physique**.

1. Cette option permet de vous **déplacer** jusqu'à 2 salles (*point 4 de l'image*), puis **d'activer** (optionnellement) la salle où votre Mage achève son déplacement.
2. Cette option permet d'infliger 2 **Dégâts** (*point 4 de l'image*) à une cible présente dans la salle où le Mage se trouve puis **d'activer** (optionnellement) cette dernière.
3. Chaque fois qu'un jeton d'Action est utilisé, il doit être retourné.

En commençant par le Premier Joueur puis dans le sens horaire, chaque Mage doit effectuer une de ces combinaisons :

- A. Action Physique
- B. Action Physique + Action Physique
- C. Action Physique + Sort Standard
- D. Action Physique + Sort Rapide
- E. Sort Standard + Sort Rapide
- F. Sort Standard OU Sort Rapide

Les Mages continuent de jouer une combinaison de leur choix (parmi celles listées ci-dessus), dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé toutes leurs Actions Physiques et tous leurs Sorts. La seule combinaison **inutilisable** est de lancer deux Sorts standards.

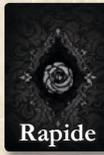
N'importe quelle combinaison peut être exécutée dans l'ordre choisi par le Mage. Mais chaque action doit être entièrement résolue avant de passer à la suivante. Il n'est donc pas possible de diviser une Action Physique en deux, comme par exemple ; se déplacer d'1 salle, lancer un Sort, puis terminer le mouvement. Un joueur doit avoir fini d'utiliser son jeton d'Action (selon l'option choisie ; avoir effectué tout son déplacement et activé une salle ; avoir infligé ses Dégâts et activé une salle) pour être enfin libre de lancer un Sort.

Un Mage peut se défausser d'une Carte de Sort inactive pour se déplacer d'une salle (Note : cette option permet uniquement au mage de se déplacer). Cette action est obligatoire si un Mage se trouve dans sa Cellule et qu'il n'a plus de jetons d'Action Physique.



Pour chaque combinaison, les actions peuvent être effectuées **dans n'importe quel ordre**.

Combinaisons possibles :

- A.  + 
- B.  + 
- C.  +  Standard
- D.  +  Rapide
- E.  Standard +  Rapide
- F.  Standard OU  Rapide

Exemples de Phase d'Action

EXEMPLE 1: c'est le tour de Nero , et il décide d'utiliser l'une de ses deux Actions Physiques (A). Il retourne donc le premier jeton d'Action. Cela lui permet de se déplacer de 2 salles pour se rapprocher de son ennemi. Il se déplace dans la **Salle des Plaisirs** et décide de ne pas l'activer.



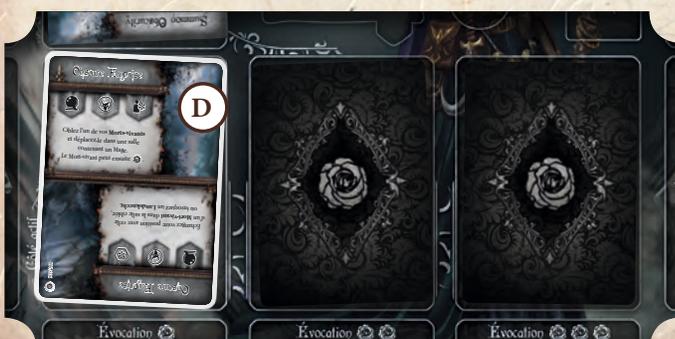
Nero termine sa combinaison en jouant un Sort "Boule de feu" (B) qui inflige 3 Dégâts à toutes les figurines dans la Salle où se trouve Rebecca. Nero avait déjà tout prévu !



C'est maintenant à Rebecca  de jouer puisqu'elle est le Mage suivant dans le sens horaire en partant de Nero. Elle n'a plus d'Actions Physiques disponibles et elle décide de révéler 2 de ses Sorts ; un Sort standard et le Sort Rapide. Elle révèle d'abord le Sort Rapide "Invocation de l'Obscurité" (D) et le résout pour amener un **Landsknecht** en jeu.



Puis elle révèle le Sort standard "Obscure Emprise" (D) et résout son effet pour que le **Landsknecht** agisse immédiatement ! Celui-ci se déplace dans la Salle de Nero et l'attaque, lui infligeant 2 Dégâts comme indiqué sur la carte d'Évocation.



Exemples de Phase d'Action

EXEMPLE 2: Tessa  décide que ce n'est pas le bon moment pour révéler ses Sorts. Elle décide de jouer une seule Action Physique (A) pour se déplacer dans une Salle et activer cette dernière.



Elle se déplace dans la **Librairie** et l'active (B) : suivant l'effet indiqué, elle décide de piocher 1 Sort de son École de Magie de prédilection : la Transmutation (C).



Durant la Phase d'Action, tous les Mages lancent des Sorts pour gagner des Points de Pouvoir, infliger des Dégâts et détruire des salles en créant de l'Instabilité. Les paragraphes suivants fournissent des explications approfondies de ces règles.

Telmia allait encore lui échapper. En lançant son Sort "Salve de Glace", Nero cria : "Oh non, cette fois tu ne vas nulle part !"

Aucun Mage ne peut passer son tour s'il peut jouer au moins 1 Sort ou 1 jeton d'Action Physique.

"J'adore parier sur la stupidité des autres." Jafar, citation.

Aucun Mage ne peut révéler 2 Sorts d'affilée, sauf si l'un d'eux est le Sort Rapide.

Exemples d'Activation de Salle

L'activation de la **Salle du Trône** accorde le jeton Couronne (Premier Joueur) (A).

Le Marqueur d'Activation de la Salle est retourné sur sa face sombre (B).



Il est important de souligner que même si le jeton Couronne a changé de main, la conséquence de ce changement ne s'appliquera qu'au début de la prochaine Phase de la Rose Noire.

"Vous vous déplacez et vous battez avec votre baguette sans élégance... Mais c'est encore pire lorsque vous déchiquetez quelqu'un avec vos griffes Tessa !" Jafar, citation.

Lorsque vous utilisez une Action Physique, il n'est pas possible de se déplacer et d'attaquer. L'action vous autorise à bouger ou attaquer ; après cela, vous pouvez activer la salle dans laquelle vous vous trouvez

Tout le monde resta pétrifié d'horreur face à la pluie de météores brûlants qui frappa la salle. Lorsque la fumée se dissipa, Nero se tenait debout au-dessus des cadavres : "J'adore l'odeur de la chair brûlée."

Vous ne pouvez pas infliger de Dégâts à vos Évocations ou à vous-même ; si l'un de vos Sorts pourrait le faire, ignorez ces Dégâts.

Types de Sorts

Le premier symbole d'une Carte de Sort indique son type :



Combat

Ces Sorts infligent des Dégâts aux autres Mages et leurs Évocations.



Contingence

Ces Sorts servent à invoquer des créatures, gagner du pouvoir, se déplacer rapidement, piocher des Quêtes, etc.



Protection

Ces Sorts, une fois activés, peuvent être déclenchés pour aider le Mage lorsqu'il est la cible d'un effet.



Piège

Ces Sorts, une fois activés, peuvent être déclenchés lorsque les conditions indiquées par le Sort sont remplies. Par exemple, infliger un effet néfaste à une cible lorsqu'elle entre dans une Salle



Sorts de Piège et de Protection

Les Sorts de Piège et Protection se déclenchent seulement dans certaines situations.



Protection : lorsqu'un Mage lance un Sort de Protection, il ne révèle pas la Carte de Sort. À la place, posez un jeton Protection sur elle pour indiquer qu'elle a été activée et peut maintenant être déclenchée. Chaque Sort de Protection définit la condition à remplir pour l'utiliser (par exemple quand le Mage subit des Dégâts ou s'il est déplacé par un Sort). Lorsque la condition survient (et uniquement à ce moment), un Mage peut révéler et déclencher le Sort de Protection. La carte reste active jusqu'à ce qu'elle soit déclenchée, ce qui ne peut se produire qu'une fois.



Piège : lorsqu'un Mage lance un Sort de Piège, il ne révèle pas la Carte de Sort. À la place, posez un jeton Piège sur la carte pour indiquer qu'elle a été activée et peut maintenant être déclenchée. Chaque Piège définit la condition à remplir pour l'utiliser (par exemple, un Mage/Évocation rentre dans une Salle spécifique ou accomplit une action particulière). Lorsque la condition survient (uniquement à ce moment), un Mage peut choisir de révéler et de résoudre le Piège. La carte reste active jusqu'à ce qu'elle soit déclenchée, ce qui ne peut se produire qu'une fois.

Si une figurine se trouve déjà dans une salle qui est la cible d'un piège, ou sort de cette salle, le piège ne peut pas être déclenché.

Les effets des Pièges et des Protections interrompent le tour normal du joueur qui les déclenche et ils doivent être entièrement résolus avant que celui-ci ne continue son tour.

Si un Mage est Vaincu par un Piège, son tour prend fin immédiatement (*voir Être Vaincu, p. 30*). La partie se poursuit avec le joueur suivant.

Une fois déclenchés, les Pièges et les Protections ne peuvent plus être utilisés pour le reste du tour.

Pendant la Phase d'Entretien, si une Protection n'a pas encore été déclenchée, elle doit être défaussée dans les Souvenirs, comme si elle avait été jouée. Une Carte de Piège qui n'a pas été déclenchée peut être récupérée pour être jouée plus tard.

Il existe deux types de Pièges :

1. Pièges à effets
2. Pièges de Salle

Les Pièges à effets utilisent les règles standards des Pièges énoncées ci-dessus ; lorsqu'une certaine condition se produit, ils sont révélés pour en appliquer leurs effets.

Les Pièges de Salle, contrairement aux autres Sorts du jeu, n'ont pas d'effet "inversé".

Chaque Piège de Salle répertorie deux couleurs, une pour chacun de ses effets. Quand un Mage ou une Évocation entre dans une pièce (volontairement ou non) d'une des couleurs indiquées, le Piège peut être déclenché. Lorsque cela se produit, retournez la carte et résolvez l'effet de la couleur correspondante. La couleur de l'effet choisi doit correspondre à celui de la Salle qui a déclenché le Piège.



Exemple de Piège

Exemples de Piège et de Protection

EXEMPLE 1: C'est le tour de **Rebecca**  qui joue son premier Sort (1) et son Sort Rapide (2), respectivement un Piège et une Protection. Elle déclare les deux actifs et, sans les révéler, place les jetons appropriés sur les cartes. Elle termine ainsi son tour.

Le Piège, « Tempête de Lames », peut affecter les salles rouges ou vertes. La Protection, « Armure Obscure », annule les prochains Dégâts reçus et permet d'infliger 1 Dégât à la figurine attaquante.

C'est maintenant au tour de **Nero** . Il est dans sa Cellule et décide d'utiliser une Action pour se déplacer de 2 Salles et ainsi atteindre celle où se situe Rebecca. Il termine son mouvement dans la « Salle d'Évocation ».

Malheureusement pour lui, cette salle est rouge et Rebecca décide de déclencher son Piège ! Elle révèle son **Sort de Piège (A)** et inflige 3 Dégâts de Zone dans la Salle. Seul Nero subit les dommages et Rebecca s'en sort indemne puisqu'un Mage ne peut pas se blesser avec ses propres Sorts.

Après avoir subi l'effet du Piège de Rebecca, Nero poursuit son tour : il active la salle et invoque un Cerbero, puis il décide de révéler son Sort Rapide « Éclat Destructeur ». Il place un cube Instabilité dans la salle où il lance le Sort et cible Rebecca pour lui infliger 3 Dégâts...

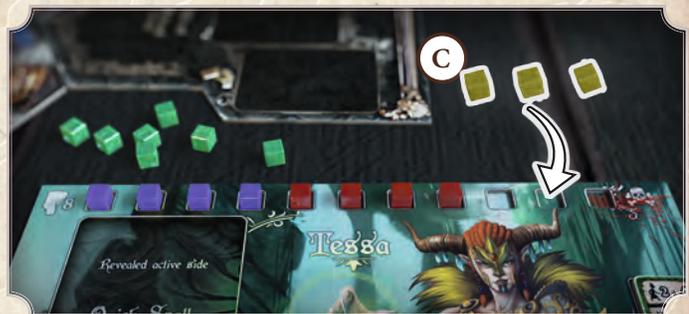
À ce moment, Rebecca déclenche son **Sort de Protection (A)** qui lui évite de subir les Dégâts et inflige 1 Dégât à son attaquant.

Cette fois, Nero s'est bien fait avoir par Rebecca.



EXEMPLE 2: **Tessa**  utilise un jeton d'Action Physique pour se déplacer dans la **Forge** en traversant le **Laboratoire**.

Rebecca  a une Carte de Piège active pour les Salles rouges. Elle décide de la déclencher dès que Tessa entre dans le Laboratoire. Tessa doit interrompre son action pour subir l'effet du Piège de Rebecca qui lui inflige 3 Dégâts (C). Tessa avait déjà subi 8 Dégâts, elle est Vaincue et renvoyée dans sa Cellule (D) (voir Dégâts et Être Vaincu, p. 30). Le reste de son Action Physique est perdue. Tessa doit attendre de pouvoir sortir de sa Cellule pour poursuivre ses plans.



Sorti de nulle part, Jafar apparut derrière le Mage, plongeant sa lame d'acier dans son flanc découvert ; "Personne ne t'a appris que certains endroits sont dangereux ?"

Une fois déclenché pour un des ses deux effets, un piège est utilisé et ne peut pas être déclenché pour son autre effet.

Cibles et portées de Sort

Chaque effet d'un Sort révélé doit avoir une cible se situant dans sa portée maximale. Il y a 4 types de cibles :



Personnel
Le Mage qui lance le Sort.



Cible unique
Une cible unique sur le plateau, Mage ou Évocation. Vous ne pouvez pas vous sélectionner vous-même.



Zone
Une Salle sur le plateau. Selon le texte de l'effet, il peut affecter les figurines dans une même salle ou affecter la salle elle-même.



Spécial
Tout élément du jeu qui ne figure pas dans les autres catégories (ex. : le Plateau d'Évènement ou la Bibliothèque).

Les portées "Cible unique" et "Zone" sont accompagnées d'un chiffre (allant de 0 à ∞) en bas à droite de l'icône de la cible.

La portée se détermine toujours en **ligne droite** depuis la salle où le Sort est lancé (ou déclenché). Elle est calculée par le nombre de salles la séparant de la cible. Lorsque la portée ∞ est indiquée, cela signifie que n'importe quelle salle ou cible peut être sélectionnée (en ignorant les lignes droites et la distance). La Cellule d'un Mage ne peut jamais être sélectionnée.

 Salle d'origine du lancement du Sort.



Exemples de lancé de Sorts

Nero joue le côté normal du Sort "Nuée de météores".



Malacoda est la seule cible disponible pour le Sort car Tessa n'est pas dans la ligne de tir et que Rebecca est hors de portée. Malacoda subit donc 4 Dégâts et il est retiré du jeu.



Dégâts et Être Vaincu

Chaque fois qu'une carte ayant un effet « infligez X Dégâts » est jouée par un Mage, il prend un nombre de cubes de Dégâts de sa couleur égal à X et les place sur les cases Points de Santé du Mage adverse ou sur la Carte d'Évocation ciblée.



Lorsque les cubes de Dégâts remplissent totalement les cases Points de Santé d'un Mage, celui-ci est **Vaincu**. Si le nombre de cubes de Dégâts sur une Carte d'Évocation atteint son score de Points de Santé, retirez l'Évocation du plateau et défaussez sa carte.

Quand un Mage est Vaincu, renvoyez-le dans sa Cellule, comptez les cubes de Dégâts de chaque couleur sur sa Fiche de Mage et attribuez des Points de Pouvoir selon le barème suivant :

Quantité de Dégâts :

- ④ Première place (le plus de Dégâts infligés)
- ② Deuxième place
- ① Participation (toute personne ayant infligé au moins un Dégât)

Le Mage qui a infligé le plus de Dégâts gagne 4 Points de Pouvoir et le second en gagne 2.

Tous les autres gagnent 1 Point de Pouvoir pour leur participation.

S'il n'y a des Dégâts que **d'un seul Mage**, ce dernier gagne un total de 5 points.

Un Mage peut participer à sa propre défaite. Il est pris en compte dans le classement mais ne reçoit aucune récompense (points ou Trophée).

En cas d'égalité, les joueurs partageant la première ou la deuxième place gagnent 1 Point de Pouvoir de moins.

Quand tous les joueurs ont gagné leurs Points de Pouvoir, tous les cubes de Dégâts sont retirés et rendus à leurs propriétaires. Le Mage **Vaincu** est placé dans sa **Cellule** d'où il pourra recommencer à agir lorsque viendra son tour.

Il doit toujours quitter la salle grâce à une Action Physique s'il possède encore un jeton d'Action ou en défaussant un Sort Préparé vers ses Souvenirs (pile de défausse), pour se déplacer d'une salle.

Un Mage ne peut terminer son tour dans sa Cellule que s'il a utilisé tous ses jetons d'Action et tous ses Sorts Préparés.

Le Mage auteur du coup fatal reçoit l'un des jetons **Trophée du Mage Vaincu** (qui donne des points de victoire en fin de partie !).

Les joueurs doivent **faire attention** à l'utilisation de cubes d'Instabilité/Dégât car ils risquent de **finir** par ne pas pouvoir réaliser tous leurs effets.

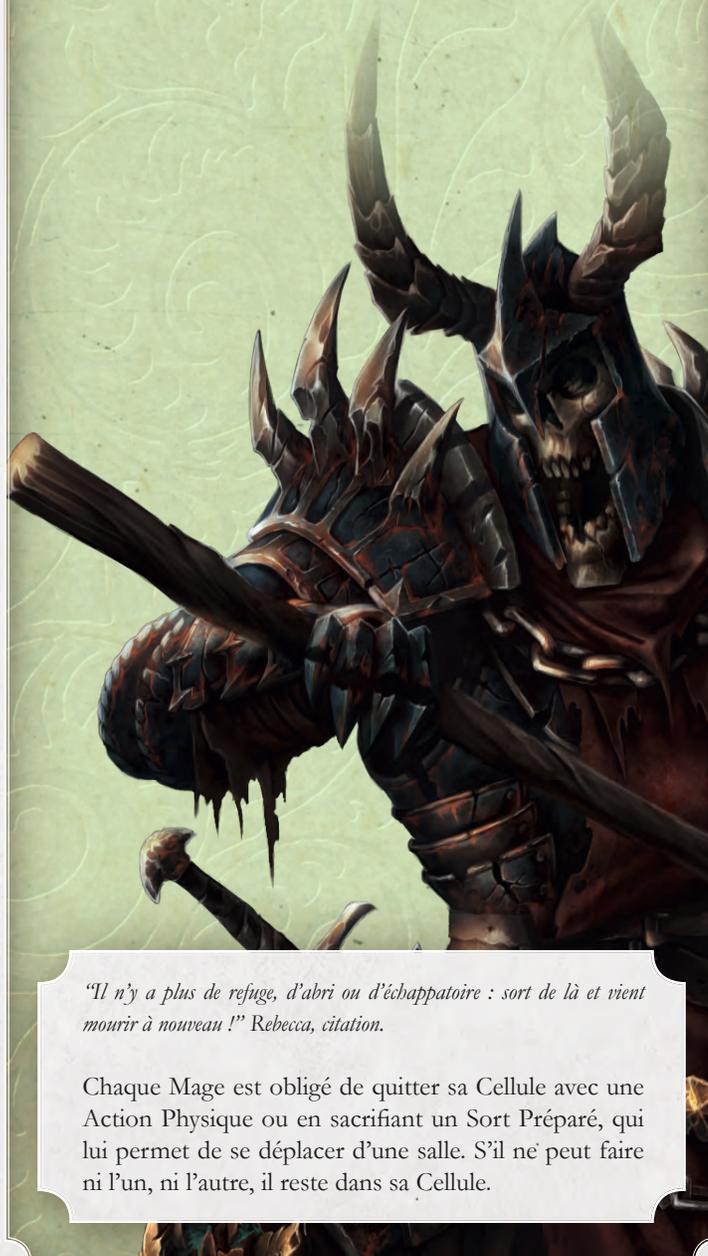
Règle optionnelle : le Déchaînement

Cette règle supprime la **limite de Dégâts** qu'un Mage peut recevoir.

Tous les Dégâts infligés par le coup final sont pris en compte et reportés sur la Fiche de Mage, même ceux qui dépassent ses Points de Santé maximum.

Cette règle améliore l'expérience de jeu en donnant aux joueurs une chance de renverser le cours d'une situation.

Exemple : un Mage subit 4 Dégâts alors qu'il ne lui restait qu'un Point de Santé. Les 3 Dégâts excédentaires s'ajoutent aux Dégâts existants pour le calcul des gains de Points de Pouvoir.



"Il n'y a plus de refuge, d'abri ou d'échappatoire : sort de là et vient mourir à nouveau !" Rebecca, citation.

Chaque Mage est obligé de quitter sa Cellule avec une Action Physique ou en sacrifiant un Sort Préparé, qui lui permet de se déplacer d'une salle. S'il ne peut faire ni l'un, ni l'autre, il reste dans sa Cellule.

Exemple de défaite

Tessa  inflige 1 Dégât à Nero . Ce Dégât est suffisant pour qu'il soit Vaincu. Le moment est venu d'attribuer les Points de Pouvoir (ou PP) récompensant sa chute :

1° : Tessa , avec 6 cubes de Dégâts, est celle qui a infligé le plus de Dégâts et gagne 4 PP.

2° : Jafar  et Rebecca  sont à égalité avec 3 Dégâts infligés chacun. La seconde place rapporte normalement 2PP. Mais dans le cas d'une égalité, chaque joueur reçoit 1 point de moins ; Jafar et Rebecca gagnent donc chacun 1 PP.



Comme elle a infligé le Dégât fatidique, Tessa reçoit aussi un jeton Trophée de Nero.

Nero retourne dans sa Cellule après avoir enlevé tous ses cubes Dégâts. Il recommencera à jouer lors de son prochain tour.



Instabilité



Certains Sorts sont si puissants qu'ils génèrent de l'Instabilité dans les Salles d'où ils sont lancés. Un Sort qui génère de l'Instabilité est identifiable par le symbole du vortex d'Instabilité au milieu de la carte, entre les deux effets du Sort.

L'Instabilité est toujours produite par le Mage qui lance le Sort et doit être placée dès que le sort est révélé.

Quand un Mage lance un Sort qui génère de l'Instabilité, il prend un de ses cubes Dégâts/Instabilité et le place dans l'emplacement approprié de la Salle. Certains Sorts peuvent placer des cubes d'Instabilité. Dans ce cas, suivez les règles normales de ciblage et de portée pour cibler une salle.

Certains Sorts peuvent **convertir** les cubes d'Instabilité. Lorsque vous convertissez, remplacez par vos propres cubes le nombre indiqué de cubes d'Instabilité (des couleurs de votre choix) déjà présents dans la salle ciblée.



Exemple d'Effet convertissant l'Instabilité

Destruction d'une salle

Quand une salle reçoit le dernier cube d'Instabilité qu'elle peut contenir, elle est détruite. Le Mage qui a placé le plus grand nombre de cubes d'Instabilité prendra le Marqueur d'Activation de la salle en récompense durant la Phase d'Entretien (cela lui rapportera des Points de Pouvoir en fin de partie).

En cas d'égalité, le Marqueur d'Activation de la pièce sera récupéré par la Rose Noire.

Règle optionnelle : Surcharge

Cette règle supprime la limite d'Instabilité que les Mages peuvent assigner à une salle.

Les Mages peuvent continuer de déposer davantage de cubes sur la salle, même s'ils dépassent son seuil de Résistance. Comme la salle n'est déclarée détruite que lors de la Phase d'Entretien, les Mages peuvent continuer d'infliger de l'Instabilité pour tenter de sécuriser l'obtention du Marqueur d'Activation.

Cette règle améliore l'expérience de jeu en donnant une chance aux joueurs de renverser le cours d'une situation.



Sort NE GÉNÉRANT PAS d'Instabilité

Sort générant de l'Instabilité

Exemple d'Instabilité

Rebecca lance l'effet inversé de "Maelstrom" dans la salle où se situe Tessa : la **Salle de l'Oracle**.



Rebecca place 1 cube d'Instabilité (A) dans le **Jardin**, la salle où elle se trouve, pour lancer le Sort puis avec l'effet du Sort, elle inflige 3 Dégâts à Tessa et place 2 cubes d'Instabilité (A) dans la salle où se situe cette dernière.



Évocations

Les Sorts de Contingence (portant le symbole  et d'autres effets comme l'Activation de certaines salles) permettent aux Mages de faire apparaître des Évocations, le plus souvent durant la Phase d'Action.

Quand un Mage invoque une Évocation, prenez la **carte** et la **figurine** correspondante dans la réserve.

La carte doit être placée dans l'un des trois emplacements dédiés de la Fiche du Mage, de manière à ce que ses caractéristiques soient visibles. Si aucune figurine correspondante n'est disponible, l'Évocation ne peut pas être mise en jeu et son invocation est ignorée.



Chaque emplacement d'Évocation sur la Fiche de Mage possède un nombre de roses représentant le nombre d'épingles qui doivent être insérées sur le socle de la figurine correspondante. Ceci permet de faire le lien entre la carte et la figurine et aide également à distinguer les figurines identiques sous le contrôle du même Mage.

Si un Mage veut invoquer une nouvelle créature mais en possède déjà trois en jeu, l'une d'elle peut être remplacée en remettant l'Évocation sacrifiée dans la réserve.



La **Salle de l'Invocateur** et le **Cimetière** permettent à un Mage d'invoquer une créature qui se battra pour lui. Reportez-vous au Codex Arcanum pour plus d'informations.

5. Phase d'Évocation

Durant la Phase d'Évocation, chaque Mage, en commençant par le Premier Joueur, peut activer ses Évocations dans l'ordre de son choix.

Chaque Évocation peut se déplacer à concurrence du chiffre indiqué sur sa carte (A) puis attaquer en infligeant des Dégâts égaux à sa valeur d'attaque (B). Elle ne se déplacera jamais après avoir attaqué.

Quand une Évocation inflige des Dégâts, placez des cubes Dégâts de la couleur du Mage qui la contrôle sur la Fiche du Mage ciblé (ou la carte de l'Évocation ciblée).

Lorsqu'une Évocation perd l'intégralité de ses Points de Santé (C), sa figurine est retirée du jeu et sa carte replacée sur le Plateau de Pouvoir. Certains effets se réfèrent à l'Archétype (D) des créatures pour les faire bouger, attaquer, etc.

Exemple d'Évocation

Tessa joue l'effet inversé du Sort "Hurlement Démoniaque" (A) pour invoquer Malacoda dans une salle adjacente.



Rebecca met l'épingle de rose (B) dans le socle de Malacoda puis prend la Carte d'Évocation correspondante (C) et la pose dans le premier emplacement Évocation de sa Fiche de Mage.



Carte d'Évocation Cerbero

6. Phase d'Entretien



Dernière phase du tour, durant laquelle vous vérifiez si des salles sont devenues instables, réactivez les Marqueurs d'Activation des salles, les jetons d'Actions Physiques et préparez le tour suivant. Vérifiez également si un Mage, ou la Rose Noire, a obtenu suffisamment de Points de Pouvoir pour finir la partie (30 points).

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Les Mages retirent les Cartes de Sort déjà jouées et les placent, face visible, dans leurs **Souvenirs** (pile de défausse), à l'exception des Pièges non déclenchés qui peuvent être repris en main.



Réactivez les **jetons d'Actions Physiques**.

2. Tous les Marqueurs d'Activation des salles utilisées sont retournés sur leur face active.

3. 3. Vérifiez l'**Instabilité** des Salles :

Si le nombre de cubes d'Instabilité d'une salle atteint sa valeur de Résistance, la salle devient Instable. Le Mage ayant placé le plus de cubes Instabilité sur la salle gagne le **Marqueur d'Activation** de cette dernière en récompense (il permet de gagner des Points de Pouvoir en fin de partie). En cas d'égalité, la Rose Noire gagne le marqueur. Le Mage place le marqueur sur sa Fiche, retire tous les cubes de la salle et retourne la tuile de cette dernière sur sa face "détruite".

Les Évocations et les Mages présents dans une salle lorsqu'elle est détruite ne subissent pas de désagrément. Remplacez simplement les figurines sur la face "détruite". Il n'y a que deux changements dans la façon dont fonctionne une salle détruite :

- Les Mages ne peuvent plus utiliser l'effet de la salle ni l'activer.
- Il est impossible d'attribuer de nouveaux cubes d'Instabilité à la salle.

4. 4. Vérifiez si un des Mages ou la Rose Noire a atteint ou dépassé les 30 Points de Pouvoir. Si c'est le cas, la partie se termine. Reportez-vous à la section Fin de partie (p. 35) pour désigner le nouveau Grand Maître.

Si personne n'a atteint les 30 Points de Pouvoir, la partie continue et le **tour suivant** commence.

Chaque Mage conserve toutes les cartes qu'il détient encore en main.



Fin de Partie

Décompte

Lorsque la partie est terminée, vous devez totaliser les Points de Pouvoir pour savoir quel Mage sera le nouveau Grand Maître de l'Ordre de la Rose Noire ! Aux Points de Pouvoir acquis en cours de jeu, chaque Mage ajoute les points suivants :



1. Quêtes accomplies : chaque Mage compte son nombre de Quêtes résolues durant la partie. Consultez la charte suivante pour l'attribution des Points de Pouvoir supplémentaires.

Nombre de Quêtes accomplies

- ⑥ 1^{re} place (le Mage ayant accompli le plus de Quêtes)
- ③ 2^{ème} place
- ① Participation (tous les Mages ayant accompli au minimum une Quête)



2. Jetons Trophée : chaque Mage totalise tous ses jetons Trophée collectés en ayant vaincu d'autres Mages. Seul le nombre de jeton est important, pas leur origine. Consultez la charte suivante pour l'attribution des Points de Pouvoir supplémentaires.

Nombre de Trophées récupérés

- ④ 1^{er} place (le Mage ayant le plus de jetons Trophée)
- ② 2^{ème} place
- ① Participation (tous les autres Mages possédant au moins un jeton Trophée)



3. Salles Instables : chaque Marqueur d'Activation obtenu en détruisant des salles rapporte un nombre de Points de Pouvoir égal au chiffre qui y est inscrit.



4. Jeton Couronne : Posséder ce jeton à la fin de la partie permet de gagner 1 Point de Pouvoir.

Pour les Quêtes résolues et les jetons Trophée, **en cas d'égalité**, les joueurs partageant la première ou la deuxième place reçoivent 1 Point de Pouvoir de moins par rapport aux barèmes ci-dessus.

En cas d'égalité, après l'attribution des Points de Pouvoir, le joueur ayant cumulé le plus éléments dans la liste suivante (en ordre décroissant) gagnera la partie et deviendra le nouveau Grand Maître :

1. Quêtes complétées
2. Nombre de Trophées

(Ex. : Nero et Tessa sont à égalité en fin de partie. Ils ont tous les deux complétés 5 Quêtes, mais Tessa a 2 Trophées de plus que Nero. Elle gagne donc la partie !)

Si l'égalité persiste, le joueur qui possède la Couronne décide qui devient le Nouveau Grand Maître parmi les joueurs à égalité.

Règle optionnelle : Tours Supplémentaires

À la fin du Décompte, si deux Mages ou plus ont le même nombre de Points de Pouvoir, poursuivez la partie pour un tour supplémentaire, en suivant les règles normales du jeu.

Si à la fin de ce tour, il n'y a toujours pas de gagnant, faites un nouveau tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un gagnant soit désigné.

À la fin de chaque tour supplémentaire, ne comptez que les points suivants :

1. Ceux attribués pour le fait d'avoir vaincu un adversaire.
2. Ceux découlant des nouvelles Quêtes résolues.
3. Ceux gagnés durant la Phase d'Entretien grâce aux Marqueurs d'Activation des nouvelles salles détruites.

Exemple de Fin de Partie

Le tour est terminé et vous commencez le Décompte des Points de Pouvoir (PP) de fin de partie :



1. Quêtes résolues

Rebecca 3 Quêtes = 1° place = 6 PP
 Nero 2 Quêtes = 2° ex æquo avec Tessa = 2 PP
 Tessa 2 Quêtes = 2° ex æquo avec Nero = 2 PP



2. Jetons Trophée

Nero 4 jetons = 1° place = 4 PP
 Tessa 3 jetons = 2° place = 2 PP
 Rebecca 1 jeton = Participation = 1 PP



3. Salles Instables

Tessa 2+3+3+2 = 10 PP
 Rebecca 3+2 = 5 PP
 Nero 0 PP



4. Jeton Couronne

Nero = 1 PP

Les totaux finaux des points de bonus sont :

Tessa = 14 PP
 Rebecca = 12 PP
 Nero = 7 PP

Les Points de Pouvoir accumulés durant la partie sont ajoutés à ceux en bonus pour désigner le vainqueur, soit dans cet exemple :

	PP en jeu	PP de fin de partie	Total
Nero	34 PP	7 PP	41 PP
Tessa	24 PP	14 PP	38 PP
Rebecca	25 PP	12 PP	37 PP

Nero est le nouveau Grand Maître!



Roire Aux Questions FAQ

J'ai joué 2 Pièges identiques qui influencent la même salle ; est-ce que les deux peuvent être déclenchés ?

Oui, les deux peuvent être déclenchés et ils sont résolus dans l'ordre de votre choix.

Je me suis déplacé et j'ai activé plusieurs Pièges, appartenant à des Mages différents. Dans quel ordre sont-ils activés ?

Tous les Pièges sont résolus dans le sens horaire, en commençant par le Mage qui agit après vous dans l'ordre du tour. Si un joueur contrôle plusieurs des Pièges qui s'activent en simultané, il les résout dans l'ordre de son choix.

Puis-je continuer à jeter des Sorts sur des Mages qui ont déjà perdu tous leurs Points de Santé ?

Non ; dès que les cubes de Dégâts supportés par un Mage atteignent (ou dépassent dans le cas où la règle optionnelle "Déchaînement" est utilisée) son maximum de Santé, il est immédiatement vaincu. À ce stade, les Points de Pouvoir sont attribués.

Je joue une Évocation dans une salle avec un Piège ; est-ce que le Piège est déclenché ?

Oui, si le Piège peut affecter l'Évocation, il est immédiatement déclenché.

J'ai de multiples Sorts de Protection qui sont activés par un même effet ; que se passe-t-il ?

Vous décidez dans quel ordre les Sorts s'activent. Vous pouvez choisir de tous les activer ou n'en activer que certains. Vérifiez toutefois que la cause d'activation est toujours présente pour chaque activation (ex. : vous avez deux Protections édictant "Évitez les 3 prochains Dégâts et gagnez 1 Point de Pouvoir". Si après la résolution de la première Protection, il ne reste plus de Dégâts à éviter, vous ne pouvez pas déclencher la seconde pour gagner un Point de Pouvoir additionnel).

Je n'ai plus de cartes à révéler mais j'ai toujours mon Sort Rapide. Puis-je le jouer en tant que dernière carte ?

Oui, le Sort Rapide peut être employé comme tout autre Sort.

Un Sort de Zone sur le point d'affecter plusieurs Mages déclenche ma Protection qui dit "Évitez l'effet". Est-ce que les autres Mages subissent quand même les effets ?

Oui, éviter l'effet signifie que vous êtes le seul bénéficiaire de la Protection.

Un Sort de Zone sur le point d'affecter plusieurs Mages est annulé par un Sort de Protection. Est-ce que les autres mages subissent les effets ?

Non, si le Sort est annulé, personne n'en subit les effets.

Je viens d'être vaincu et je suis de retour dans ma Cellule. Il ne me reste qu'un seul Sort Préparé et plus de jetons d'Action. Puis-je rester dans ma Cellule ?

Non, vous devez quitter votre Cellule en défaussant obligatoirement

votre dernière Carte de Sort Préparé pour vous déplacer d'une salle. Vous ne pouvez pas activer la salle à la fin de ce mouvement, puisque ce n'est pas une Action Physique. Dans cette situation, vous n'avez pas d'autre choix que d'utiliser votre Carte de Sort de cette façon.

Un Sort de Protection ou de Piège porte le symbole d'Instabilité. Quand dois-je placer le cube d'Instabilité ?

Dès que le Sort est déclenché. Si vous ne révélez jamais la Protection ou le Piège, vous ne pouvez pas placer le cube d'Instabilité.

Je viens de piocher une Quête que je n'aime pas. Puis-je la défausser et en tirer une autre ?

Non, vous devez attendre la prochaine Phase de la Rose Noire.

J'ai 3 Évocations en jeu et je joue un nouveau Sort d'Évocation. Que se passe-t-il ?

Vous échangez immédiatement l'une de vos Évocations en jeu avec la nouvelle. Vous ne pouvez pas avoir une quatrième Évocation ; l'une des anciennes doit être retirée.

Un Piège qui peut affecter les salles de 2 couleurs différentes a déjà été activé pour l'une de ces couleurs. Que se passe-t-il ?

Si le Piège a déjà été activé par une salle d'une des deux couleurs, il ne peut plus être activé par des salles de l'autre couleur.

Je suis le Premier Joueur du tour et je veux activer la Salle du Trône. Est-ce possible ?

Oui, c'est une action tactique qui permet de conserver la Couronne.

Un Mage dans sa Cellule résout une Quête. Est-ce que mon Piège, déclenché par une résolution de Quête, s'active ?

Non, un Mage dans sa Cellule est immunisé à tous les effets.



École de la Transmutation

Glossaire

Action des Évocations : les Évocations peuvent agir durant la Phase d'Évocation ou durant la Phase d'Action grâce à des sorts spécifiques. Lors de leur action, les Évocations se déplacent puis attaquent (toujours dans cet ordre).

Activer une salle (☑) : résolvez l'effet du Marqueur d'Activation de la salle, s'il n'est pas déjà activé (retourné sur le côté sombre).

Annuler : l'effet annulé disparaît sans affecter quiconque.

Attaquer (☀) : infligez des Dégâts à une cible. Les Mages, par exemple, infligent 2 Dégâts grâce à leur jeton d'Action Physique.

Convertir (♥ / ●) :
un Mage peut choisir un nombre de cube Instabilité/Dégât et les remplacer par les siens.

Déclencher : ceci fait référence aux Pièges (☹) et aux Protections (🛡) qui ont été activés.
Quand la condition de déclenchement se présente, le Mage peut révéler la Carte de Sort et résoudre son effet.

Défausser (🗑) : placez une ou plusieurs cartes dans la défausse correspondante (par exemple les Souvenirs pour les Sorts utilisés et la Défausse des Événements pour les Événements joués).

Dégâts (♥) : les dommages infligés à une figurine, représentés par des cubes de la couleur du Mage qui en est à l'origine (ou noirs s'ils sont infligés par la Rose Noire).
S'ils sont infligés à un Mage, ils sont placés sur les Points de Santé de sa Fiche de Mage. S'ils sont infligés à une Évocation, ils sont placés sur la carte correspondante.

Dérober : prenez l'objet précisé (habituellement des Points de Pouvoir, mais parfois des cartes) à un autre Mage. Si le Mage n'a pas l'objet spécifié, vous ne pouvez pas le lui Dérober.

Éliminer : retirez définitivement un objet de la partie et rangez-le dans la boîte.

Éviter : un effet n'affecte pas un Mage qui l'évite ou l'ignore.

Gagner des Points de Pouvoir (PP) (🌹) : quand vous gagnez des PP, vous avancez votre jeton sur la piste des Points de Pouvoir du Plateau de Pouvoir d'autant de cases que de points gagnés.

Transposer : placer immédiatement la figurine/l'objet affecté dans une autre salle ; la figurine/objet n'est pas considéré comme traversant

les salles sur le trajet (c'est une forme de téléportation).

Ignorer : voir Éviter.

Instabilité (●) : l'Instabilité infligée ou retirée à une salle, représentée par des cubes de la couleur du Mage qui en est à l'origine (ou noirs si elle est infligée par la Rose Noire).

Invoquer : prenez la figurine de la créature indiquée par l'effet dans la réserve et placez-la dans la salle ciblée (*voir p. 33*).

Lancer un Sort : résolvez l'effet choisi si la Carte révélée est un Sort de ☹ ou de ⚡. Si le Sort est un ☹ ou une 🛡 : posez le jeton Piège/Protection approprié sur le dos du Sort pour indiquer qu'il peut maintenant être déclenché.

Bouger/Déplacer (👤) : indique le nombre de salles dont un Mage ou une Évocation peut se déplacer à l'intérieur de la Loge.

Perdre des Points de Pouvoir (PP) : quand vous perdez des PP, vous reculez votre jeton sur la piste des Points de Pouvoir du Plateau de Pouvoir d'autant de cases que de points perdus.

Piocher (📦) : ajoutez à votre main une ou plusieurs cartes d'une pile spécifique.

Retirer : retirez un objet de la Loge et rangez-le dans la réserve ou placez-le dans la défausse appropriée.

Révéler un Sort : un Sort est révélé lorsqu'un joueur retourne un Sort Préparé ; au moment du lancement pour les Sorts de ☹ et de ⚡ : lorsqu'il est déclenché pour les ☹ et les 🛡.

Soigner (♥) : retirez des cubes Dégâts de la Fiche de Mage ou de la Carte d'Évocation.

Sorts Préparés : les Sorts placés sur la Fiche de Mage par un joueur durant la Phase de Préparation et prêts à être lancés.

Subir : quand une figurine reçoit des Dégâts et/ou subit les effets d'un Sort ou d'une salle.

Transférer : prenez les jetons/marqueurs indiqués et déplacez-les vers une autre cible, déterminée par l'effet.





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose wars Rulebook n.1.2

Ludus Magnus Studio - 2018 ©
Tous droits réservés
www.ludusmagnustudio.com