LA
COMMEDIA
DI DANTE
ALIGHIERI
Col Comento del M. R. P. Pompeo Venturi
della Compagnia di Gesù.
INFERNO
PARADISO
ECO INFERNO
IL FINE DEL
CANTO XXXIIII.
ALLEGORIA.

Inferno

“Abandonnez tout espoir, vous qui entrez ici”

Les philosophes des Lumières conviennent tous qu’il vaut mieux régner en Enfer que servir au Paradis. Nobles Mages, si cette croyance résonne en votre cœur, alors préparez-vous à combattre pour la Couronne sur votre ultime champs de bataille : Inferno.

L’immense pouvoir de la Rose Noire et les décennies d’affrontements sanglants au sein de la Loge ont attiré l’attention de L’Ange Déchu, Lucifer.

Dans leur perpétuelle quête d’un plus grand pouvoir, les Maîtres de l’École de la Destruction se sont mesurés à un adversaire qui dépassait de loin leurs capacités, lui offrant par la même occasion l’opportunité de rejoindre notre plan temporel.

Humilié par l’homme qu’il appelait père et contraint de vivre dans sa prison de glace éternelle, Lucifer était en quête d’un nouveau pouvoir qui le libérerait et lui permettrait d’accomplir sa vengeance. Il a désormais accès à ce pouvoir! Découvert parmi les magies ancestrales jusqu’alors gardées scellées par la Rose Noire.

Les Mages, dans la folie destructrice de leurs affrontements, ont ouvert des portails, permettant aux forces obscures de Lucifer d’envahir la Loge. Les salles, qui étaient autrefois ornées de magnifiques tapisseries et meublées dans les bois les plus rares, sont maintenant transformées en cavernes sombres et humides, en grottes de glaces couvertes de stalactites ou encore en forêts lugubres, peuplées de grotesques arbres difformes.

Les cris de ces pauvres âmes torturées jaillissant des portails infernaux déchirent l’air, assourdissant les Mages et étouffant leurs incantations avant même qu’elles ne soient prononcées. Le dédale sinueux de la Loge est désormais infesté de créatures infernales et de démons ailés cherchant à se repaître des âmes mortelles.

Le labyrinthe lui-même semble vivant. une créature malveillante et omniprésente, réveillée pour accomplir la volonté de son seigneur noir.

Malgré toute la puissance dont elle peut faire preuve, la Rose Noire est piégée dans une chrysalide de glace : le Cocyte, le 9ème cercle des Enfers réservé aux traîtres. Impuissante, elle attend que les Mages de la Loge lui portent secours. Il ne reste qu’une poignée de courageux Mages osant affronter les ténèbres, mais un mystérieux et pénétrant regard les surveille en permanence. Lucifer ! Un être d’apparence androgyne et d’une beauté qui dépasse toute conception humaine. A la fois magnifique et terrifiant, dissimulé sous ses immenses et puissantes ailes, il est venu en ce monde brûlant du désir incontrôlable d’acquérir les pouvoirs de la Rose Noire; une puissance telle qu’elle lui permettrait enfin de régner sur ce qui lui revient de droit : le Paradis!

Les puissants Mages de la Loge ne semblent être que de simples pions dans les plans machiavéliques de Lucifer. Mais peut-être reste-t-il un espoir ! Pas une fois en un millénaire les Mages ne se sont associés. Œuvrer tous ensemble pourrait être la clé pour sauver la Loge et protéger ses secrets de cet invincible ennemi.

Leurs âmes, aisément corruptibles, sauront-elles résister à la tentation du seigneur noir?

Seront-ils capables de mettre de côté leur soif de pouvoir et de domination, ou trahiront-ils leurs pairs au beau milieu de la bataille? Réussiront-ils à sauver la Rose noire ou son pouvoir ouvrira-t-il les portes d’un nouvel âge sombre?

Attention! Cette extension nécessite le jeu de base Black Rose Wars pour pouvoir être jouée.

Crédits

Chef de Projet: Andrea Colletti
Publication: Michele Mirizio
Conception du jeu: Marco Montanaro
Conception du jeu additionnel: Andrea Colletti, Diego Fonseca,Paolo Scippo
Développement: Ludus Magnus Studio
Edition et Traduction Directeur: Paolo Scippo
Conception graphique: Paolo Scippo, Diego Fonseca
Directeur artistique: Andrea Colletti
Concept artistique et Illustrations: Antonio De Luca, Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis
Chef sculpteur 3D: Fernando Armentano
Sculpteur 3D: Alberto Acquaviva, Tommaso Incecchi
Éditeur: Christopher Nelson, Frank Calcagno, Louis Angelli
Service après-vente et Médias sociaux: Luca Bernardini, Marco Presentino
Web éditeurs: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Responsable Kickstarter: Andrea Colletti
Traducteur: Julien Lancel
Publicité: Vincenzo Piscitelli
Production: Andrea Colletti
Testeurs: Andrea Compiani, Andrea Fatigati, Andrea Gianfermo, Andrea Pomelli, Antonio Gentile,Carlo Trifogli, Daniele Casali, Daniele De Lorenzo, Daniele Longo, Daniele Pallozzi, David Condemi, Davide Becciu, Demetrio D’Alessandro, Enrico Savioli, Fabio Capelli, Florian D’Anna, Francesco Montanaro, Giovanni Tomaselli, Giuseppe Verrengia, Ilaria Pisani, Luca Ricci, Mauro Baranello, Michele Artusi, Michele Morosini, Pier Luigi, Roberta D’Anna, Saverio Ronchese, Schedar Marchetti, Simone Scarpellini, Stefano Castelli, Tiziano Leonardi, Tommaso Battista.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

Table des Matières

Inferno 2
"Abandonnez tout espoir, vous qui entrez ici" 2
Crédits 2
Table des Matières 3

Aperçu du Matériel 4
Salles et leurs Marqueurs d'Activation (19) 4
Règle Optionnelle : Fusion. *4*
Fiche et jetons de Lucifero 4
Cartes de Quêtes Inferno(30) 5
Cartes d'Exorcisme (13) 5
Notes de l'Auteur *5*
Cartes d'Action de Lucifero (30) 5
Cartes d'Événements Inferno (18) 6
Cartes d'Évocations Inferno (48) 6
Deck d'Évocations de Lucifero: 6
Jetons d'Évocations de Lucifero (48) 6
Figurines d'Évocations (18) 7
Évocations (18) 7
Perilium (6) 8
Cartes de Références (6) 8
Cubes Dégâts / Instabilité(10) 8
Marqueurs d'Activation Infernaux (11) 8
Cartes Sort Oublié (2) 8

Mise en Place 9
La Couronne de Minos *9*

Jouer à Inferno 9
Phase de la Rose Noire 9
Phase d'Étude 9
Phase de Préparation 9
Phase d'Action 9
Phase d'Évocation 9
Phase d'Entretien 9

Lucifero 10
Comment utiliser Lucifero 10
Figurine de Lucifero 10
Exemple: calculer la valeur de Menace *10*
Phase d'Évocation 10
IA Démoniaque *10*
L'Ange Déchu. *11*
Mettre Lucifero en Etat d'Incapacité 11
Lucifero en Etat d'Incapacité 11
Exemple : Lucifero en Etat d'Incapacité *11*

Fin de Partie 11

Démons 12
Démons invoqués par Lucifero 12
Démons invoqués par les Mages 13
Règle Optionnelle : Évocations Alternatives *13*

Infernal Rooms 14
Tartaro 14
Salles Bleues 14
Salles Jaunes 15
Salles Vertes 15
Salles Rouges 16
Salles Violettes 16
Salles Grises 17

Guerres d'Invocateurs 18
Mise en place 18
Règle Optionnelle : Salles Chaotiques *18*
Attention! *18*
Règle Optionnelle : Invocateurs Extraordinaires *18*

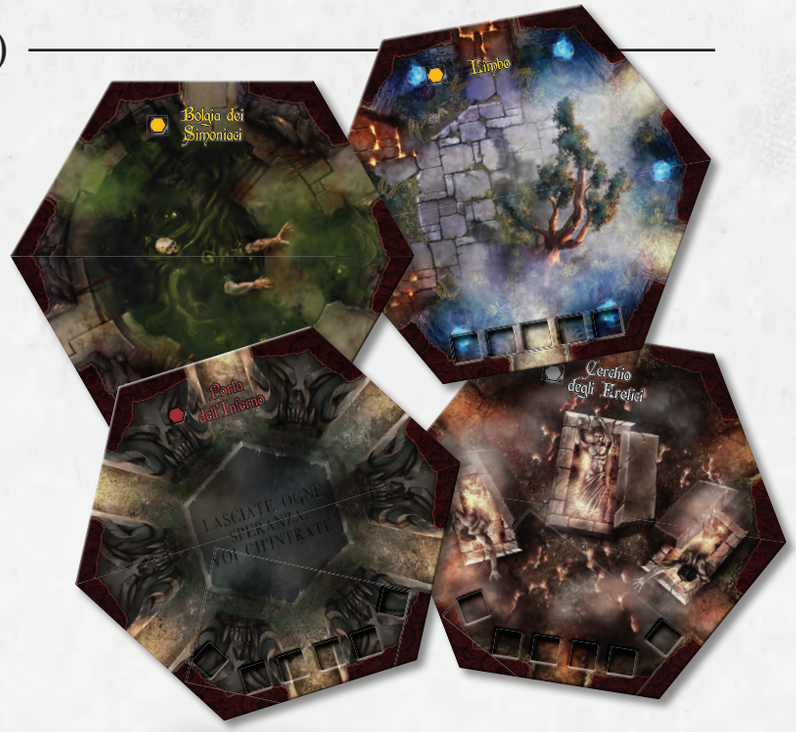
Marqueurs d'Activation Infernaux 19

The terrifying Barbariccia

Aperçu du Matériel

Salles et leurs Marqueurs d'Activation (19)

Chaque Salle de cette extension est liée aux cercles et aux fosses des Enfers de Dante. Ces 19 Salles remplacent intégralement les Salles du jeu de base. Comme pour le jeu de base, il existe 3 Salles de chaque couleur (couleurs identiques à celles du jeu de base, mise à part pour la Salle noire : Tartaro), chacune ayant son propre marqueur d'Activation. Ces marqueurs d'Activation ont de nouveaux pouvoirs et seront utilisés de la même manière que dans le jeu de base.



Certaines de ces Salles introduisent de nouvelles mécaniques, notamment de permettre aux Mage de pouvoir invoquer des Démons ou de les activer au moment où ils entrent en jeu.

Règle Optionnelle : Fusion

(à utiliser uniquement avec le jeu de base)

Les Salles de cette extension peuvent être mixées avec les Salles d'origine de Black Rose Wars. Cela vous permettra de construire une loge différente et personnalisée à chaque partie. Prenez soin de n'intégrer que 3 Salles d'une même couleur.
Une fois la loge créée selon vos envies, constituez les 3 decks de Cartes Quêtes en mélangeant celles du jeu de base à celles d'Inferno. Veillez à n'utiliser que les cartes Quêtes qui se réfèrent aux Salles que vous avez utilisées pour cette partie. Les autres sont écartées du jeu.
Exception - the following Infernal Rooms cannot be used in the core game: **Tartaro**, Selva Oscura, Cerchio dei Lussuriosi, Cerchio degli Eretici.

Fiche et Jetons de Lucifero

Durant une partie d'Inferno, Lucifero est traité, à toutes fins utiles, comme étant un joueur supplémentaire contrôlant un Mage; la figurine de Lucifero le représentant dans la loge.
La position de la fiche de Lucifero autour de la table indique le moment où il doit agir durant le tour de jeu.
Sa fiche comprend:

(**A**) 17 **Points de vie**: emplacements pour suivre les Dégâts infligés à Lucifero.
(**B**) **Cartes d'Action:** placez le deck d'Action de Lucifero à cet endroit.
(**C**) **Pile de Défausse:** placez les cartes d'Action de Lucifero défaussées à cet endroit.
(**D**) Le jeton de Lucifero remplace celui de la Rose Noire sur le Plateau de Pouvoir. **Dans ce livret de règle, les références à Lucifero sont équivalentes à celles de la Rose Noire dans les règles du jeu de base (et vice versa).**
(**E**) **4 Jeton d'incapacité.**
(**F**) 4 **Jetons Trophée de Lucifero.**

Cartes de Quêtes Inferno (30)

Les Quêtes dans Inferno fonctionnent exactement de la même manière que celles du jeu de base, mais sont spécifiques aux Salles ou Évocations de cette extension.
Lorsque vous jouez une partie d'Inferno, ces Quêtes remplacent intégralement celles du jeu de base.

Cartes d'Exorcisme (13)

Les Cartes d'Exorcisme contiennent des Quêtes que les Mages devront s'efforcer d'accomplir afin de conquérir le pouvoir de la Rose Noire. Bien entendu, ils ne peuvent prétendre à ce pouvoir qu'à la condition où ils ont réussi à chasser Lucifero de la Loge! Ces cartes sont distribuées au début de la partie. Chaque joueur pioche deux cartes et choisi d'en garder une (voir mise en place, page 9). Les Cartes d'Exorcisme ajoutent des objectifs qui influenceront le résultat final de la partie. Chaque carte comprends deux objectifs distincts qui, s'ils sont atteints, accorderont au joueur un certain nombre de Points de Pouvoir (PP).

Notes de l'Auteur

Les objectifs des Cartes d'Exorcisme sont difficiles à atteindre et ont été spécialement conçus pour occasionner un retournement de situation en fin de partie. Ceux qui ne sont pas en mesure d'accomplir ces quêtes ne seront en aucun cas pénalisés, ne vous inquiétez pas si certaines d'entre elles vous semblent irréalisables lors de vos premières parties sur Inferno.

Cartes d'Action de Lucifero (30)

Lucifero possède son propre deck de 10 Cartes d'Action pour chaque phase lunaire. Ces cartes sont utilisées pour décrire les actions que Lucifero devra effectuer lors de son activation.
Chaque fois que la Phase d'Action de Lucifero commence, le joueur qui possède la Couronne de Minos pioche une carte de la phase lunaire en cours et en applique les effets dans l'ordre.

Une Carte d'Action de Lucifero Comprend:

(**A**) L'icône d'Éveil indique la réactivation de Lucifero si ce dernier était en Etat d'Incapacité (voir page 11).

(**B**) En fonction du nombre de joueurs, le nombre et le type d'Évocations qui sont immédiatement invoquées par Lucifero.
Si cette condition ne peut pas être entièrement satisfaite, le pouvoir spécial "Ange Déchu" sera activé pour chaque Évocation manquante (voir page 11). Le cercle coloré avec les deux initiales identifie quelle Évocation démoniaque Lucifero invoquera (voir page 6).

(**C**) Action principale de Lucifero.

Cartes d'Événements Inferno (18)

Identiques aux cartes du jeu de base, celles-ci seront utilisées par Lucifero pour déclencher les Événements des Enfers. Lorsque vous jouez une partie d'Inferno, ce deck de cartes d'Événements remplacera en totalité celui du jeu de base.
Les Événements d'Inferno sont divisés en trois decks, 6 Événements pour chaque phase lunaire. Si la totalité des Événements d'une phase lunaire est écoulée, mélangez la pile de défausse des cartes de la phase lunaire en cours pour constituer un nouveau deck.

Cartes d'Évocations d'Inferno (48)

Ces cartes recto-verso contiennent les caractéristiques des Évocations d'Inferno. D'un côté la version standard de l'Évocation, de l'autre sa version Infernale. Lorsqu'un Mage invoque un Démon, il utilisera le côté version standard de la carte. Ces caractéristiques sont identiques à celles des Évocations du jeu de base (figure 1). Lorsque c'est Lucifero qui invoque un Démon, il utilisera le côté version Infernale de la carte (figure 2). la version Infernal d'une Évocation contient des informations supplémentaires nécessaires à son activation:

(**A**) **Agressivité:** Chacune des Évocations de Lucifero ne pourra être activée que s'il y a au moins un Mage avec une valeur de menace égale ou supérieure à sa valeur d'agressivité (voir page 10).

(**B**) **Code d'Identification:** chaque Démon qui peut être invoqué par Lucifero possède un Code d'Identification. Ce cercle coloré contient deux lettres provenant du nom du Démon et un nombre progressif.
Lorsque Lucifero invoque un certain type de Démon (voir Cartes d'Action de Lucifero, page 5), il doit invoquer le Démon spécifié avec le nombre progressif le plus bas parmi ceux encore disponibles. Lorsque la figurine du Démon est placé sur le plateau de jeu, le jeton d'Évocations de Lucifero avec le code et le nombre progressif correspondant doit être inséré dans sa base (voir page 7). Cela permettra au Démon d'être facilement identifié et relié à la carte d'Évocation correspondante.

(**C**) **Points de Pouvoirs:** A chaque fois qu'un Démon de Lucifero est retiré du jeu par un Mage ou l'une de ses Évocations, chaque Mage gagne ce nombre de Points de Pouvoir (PP).

Deck d'Évocations de Lucifero:

Deck d'Évocations de Lucifero.
Au cours d'une même partie, Lucifero ne possède qu'un nombre limité d'Évocations à sa disposition. Au début d'une partie d'Inferno, un deck est constitué avec toutes les Évocations de cette extension. Le deck suit les règles suivantes:

- A chaque fois que Lucifero invoque un Démon, il prend la carte correspondante avec le nombre progressif le plus bas parmi celles encore disponibles.
- Lorsqu'un Démon de Lucifero est vaincu, le Mage qui à infligé le coup final prend sa carte correspondante et la conserve jusqu'à la fin de la partie. Ces cartes seront utiles notamment en fin de partie pour déclarer les objectifs d'exorcismes qui ont été atteints (voir page 11).
- Lorsqu'un Mage invoque l'un des Démons de cette extension, il doit prendre la carte correspondante dans le deck d'Évocations de Lucifero. Si plus aucune carte de ce Démon n'est disponible dans le deck, l'invocation échoue et rien ne se produit.
- Lorsqu'un Démon contrôlé par un Mage est retiré du jeu ou vaincu, sa carte d'Évocation doit être renvoyée dans le deck d'Évocations de Lucifero.

Jetons d'Évocations de Lucifero (48)

Ces jetons numérotés sont utilisés pour identifier les Évocations de Lucifero. Chaque fois que Lucifero invoque un démon, le jeton avec le numéro progressif correspondant indiqué sur la carte du Démon doit être inséré dans la base de sa figurine.

BA	**Barbariccia**	CR	**Cerbero**
MA	**Malacoda**	FA	**Farfarello**
CN	**Centauro**	AR	**Arpia**

Figurines d'Évocations (18)

Ces figurines d'Évocations sont utilisées à la fois par Lucifero et par les Mages. Elles peuvent être utilisées aussi bien dans une partie Inferno que dans une partie avec le jeu de base.
Lorsqu'elles sont invoquées par des Mages, ces Évocations sont marquées avec leurs épingles de roses comme d'habitude. Dans une partie Inferno, lorsque c'est Lucifero qui les invoque, ce sont les jetons d'Évocation de Lucifero qui seront utilisés.

Évocations (18)

5 Farfarello

3 Centauro

Lucifero

Barbariccia

8 Arpia

Perilium (6)

Le Périlium est un disque numéroté dont la valeur varie de -5 à +5. Au début du jeu, le Mage doit prendre le Perilium et le placer sur 0.

Durant le Jeu, plusieurs facteurs augmenteront ou diminueront la valeur du Perilium.

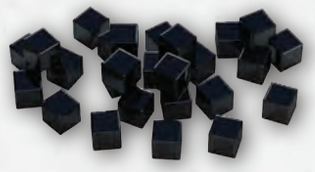
Tout effet qui devrait imposer au Perilium de dépasser les valeurs -5 et +5 doit être ignoré.

Cartes de Référence (6)

Contient toutes les explications sur les différents effets des 19 Salles d'Inferno.

Cubes Dégâts / Instabilité (10)

Lucifero est un ennemi extrêmement puissant qu'il sera difficile d'affronter. Grâce à ses Évocations, il est capable d'infliger plus de Dégâts et d'Instabilité que la Rose Noire. Pour cette raison, lorsque vous jouez à Inferno, vous devez ajouter ces 10 Cubes de Dégâts / Instabilité supplémentaires à ceux du jeu de base.



Marqueurs d'Activation Infernaux (11)

Les Marqueurs d'Activation Infernaux sont spécifiques et doivent être joués avec le module "Guerres d'Invocateurs" inclus dans cette extension (voir page 18). Ils peuvent également remplacer les Marqueurs d'Activation du jeu de base pour créer des configurations inédites de la Loge et ainsi obtenir des combinaisons d'effets encore plus inattendues.

Cartes Sort Oublié (2)

Ces cartes peuvent être ajoutées aux Sorts Oubliés du jeu de base pour invoquer Lucifero et Barbariccia. **Ils ne peuvent pas être utilisés dans une partie d'Inferno.**

Mise en Place

Suivez la mise en place classique décrite dans le livret de règles du jeu de base excepté pour:

Point 1. Au lieu de la Salle de la Rose Noire, utilisez la Salle "Tartaro" (de couleur noire) et positionnez-là au centre de la table. A la place de la Salle du Trône, prenez la Salle **Bolgia dei Ladri** et positionnez-la adjacente à la Salle Tartaro.
Points 2 et 3. A la place d'utiliser les Salles et leurs marqueurs d'Activation du jeu de base, Utilisez ceux fournis dans cette extension.
Points 4 et 5. Comme décris dans les règles du jeu de base.
Point 6. Utilisez le matériel de cette extension à la place de celui du jeu de base. Conservez le deck d'Évocations du jeu de base (en excluant Malacoda et Cerbero) et placez le près du Plateau de Pouvoir. Ne le mélangez pas avec le deck d'Évocations de cette extension.
Point 7. Utilisez le matériel de cette extension à la place de celui du jeu de base. Le joueur qui a le plus récemment commis l'un des 7 péchés capitaux prend le jeton Couronne de Minos pour le premier tour. Si personne n'a pêché ou refuse de l'admettre, choisissez celui qui à été le plus récemment tenté.
Points 8, 9, 10 et 11. Comme décris dans les règles du jeu de base.

Puis suivez ces étapes supplémentaires:

12. Placez le plateau de Lucifero entre les cellules du dernier et du premier joueur, puis placez le deck de cartes d'Action de Lucifero correspondant à la première phase lunaire sur ce plateau.
13. Placez Lucifero dans la Salle "Tartaro" au centre de la zone de jeu.
Le détenteur de la Couronne de Minos distribue à chaque joueur une carte d'Evocation de Lucifero au hasard. Dans l'ordre du tour, chaque joueur placera l'Évocation correspondante à sa carte dans une des Salles adjacente à la Salle "Tartaro" et libre de toute autre Évocation.
14. Distribuez au hasard 2 cartes d'Exorcisme à chaque joueur. Chacun en choisit une secrètement et remet l'autre dans la boîte sans la révéler.
15. Chaque joueur prend un Perilium et place le compteur sur 0.

La Couronne de Minos

Lorsque vous jouez à Inferno, les règles de la Couronne de Minos remplacent celles de la Couronne du jeu de base. Elle désigne non seulement son détenteur comme premier joueur mais lui assure aussi la possibilité de prendre des décisions lorsque cela sera demandé au cours du jeu ou même lorsqu'un point d'ambiguïté ne sera pas couvert par la règle (par exemple, en cas d'ambiguïté entre écoles de magie ou d'événements propres à Inferno.

Jouer à Inferno

Une partie d'Inferno suit les mêmes règles que celles du jeu de base. Lucifero agit exactement de la même manière qu'un joueur supplémentaire et contrôlera son Mage en respectant le tour de jeu classique.
Pour jouer à Inferno, la majorité du matériel fourni avec cette extension remplacera celui du jeu de base (voir Mise en Place); plus spécialement, les éléments remplacés sont : Salles, Marqueurs d'Activation, Quêtes et Événements.
Le reste du matériel de cette extension, excepté les cartes de Sorts Oubliés, sera ajouté au matériel de la boite de base.

Les Phases de jeu fonctionnent de là même manière que pour le jeu de base, mis à part les points suivants:

Phase de la Rose Noire:
Utilisez les règles du jeu de base. Remplacez les cartes Evénement par celles de cette extension.

Phase d'Étude:
Suivez les règles du jeu de base.

Phase de Préparation:
Suivez les règles du jeu de base.

Phase d'Action:
Suivez les règles du jeu de base excepté lors de la gestion de l'activation de Lucifero (voir page 10).

Phase d'Évocation:
Suivez les règles du jeu de base excepté lors de la gestion des Évocations de Lucifero (voir page 10).

Phase d'Entretien:
Suivez les règles du jeu de base.

Lucifero

On a fait descendre dans les enfers ton faste et le son de tes instruments ;
les vers sont ta couche, et la vermine ta couverture !
Comment es-tu tombé du ciel, astre brillant, fils de l'aurore ?
Comment es-tu renversé en terre, toi qui foulais les nations ?
Toi qui disais en ton cœur :
"Je monterai au ciel, j'élèverai mon trône au-dessus des étoiles de Dieu ;
Je m'assiérai sur la montagne de l'assemblée, dans les profondeurs du septentrion ;
Je monterai sur les sommets des nues, je serai semblable au Très-Haut"
Te voilà pourtant descendu aux enfers, dans les profondeurs de la fosse !
"-Esaïe"

Comment utiliser Lucifero:

Lucifero est traité comme un joueur à part entière. Son plateau est placé entre le dernier et le premier joueur désigné en tout début de la partie. Une fois que cette position est définie et que la partie est commencée, elle ne sera plus modifiée, et ce indépendamment du changement de premier joueur. Sa figurine, placée dans la Salle "Tartaro", est traitée comme s'il s'agissait de sa figurine de Mage.

Une fois que le joueur à droite du Plateau de Lucifero a agi, Lucifero doit jouer son tour. Le joueur détenteur de la Couronne pioche la première Carte du deck d'Action de Lucifero et en applique les Effets. D'entente entre tous les joueurs, les Effets doivent être joués au maximum de leurs capacités; tous les Effets de la carte ne seront pas nécessairement applicables (par exemple, des Évocations peuvent être manquantes). Après avoir résolu les Effets de la Carte d'Action de Lucifero, Ajoutez cette Carte à la pile d'Actions de Lucifero défaussée de son plateau. S'il n'y a plus de cartes d'Action de Lucifero à piocher, la pile de défausse est mélangée pour former un nouveau deck. S'il y a un conflit pour déterminer le choix d'une Action de Lucifero, c'est le joueur détenteur de la Couronne qui tranche et décide de la marche à suivre.

Figurine de Lucifero:

La figurine de Lucifero et la Salle qu'il occupe suivent certaines règles:

- The La Salle occupée par la figurine de Lucifero ne peut contenir aucune autre figurine que celle de Lucifero.
- Lorsque la figurine de Lucifero entre dans une Salle occupée par d'autres figurines, elles doivent être déplacées en dehors : En partant de Lucifero, les Mages déplaceront les figurines sous leur contrôle (Mage et Évocations) vers une Salle adjacente de leur choix. Les déplacements des Évocations sous le contrôle de Lucifero seront décidés par le détenteur de la Couronne, en respectant néanmoins une simple règle : les Évocations doivent être déplacées dans le but d'occuper le plus de Salles possible.
- La Salle occupée par la figurine de Lucifero ne peut être activée en aucune façon, les Sorts et les effets de Salle ne font pas exception.
- Aucun Cube d'Instabilité ne peut être placé dans la Salle occupée par Lucifero mis à part Lucifero lui même.
- Lucifero peut être ciblé par des Attaques Physiques de Mage se trouvant dans des Salles adjacentes à la figurine de Lucifero. Ces attaques sont considérées à portée 0.

Example: Calculation of Threat Value

Nero's Perilium is set to a value of 2. He has a total of 18 PP, while Lucifero has a total of 15. Nero has 3 PP more than Lucifero; by adding this to his Perilium of 2 we have Nero's Threat Value, that is, 5.

- - La figurine de Lucifero bloque la ligne des Mages.
- La figurine de Lucifero est considérée comme un Mage, par conséquent, elle peut être ciblée par des Sorts * qui indiquent un "Mage Ciblé" dans leurs descriptions. Les Dégâts, la conversion des Dégâts et la conversion de l'Instabilité fonctionnent normalement contre Lucifero. Néanmoins, la figurine de Lucifero ne peut en aucun cas être déplacée par les Sorts d'autres Mages ou par d'autres effets du jeu. En conséquence, ignorez tout effet qui l'obligerait à se déplacer.
- La figurine de Lucifero est considérée comme étant le Mage propriétaire de toutes ses Évocations.

Phase d'Évocations:

Lorsque c'est au tour de Lucifero d'activer ses Évocations, procédez de la façon suivante:

- Calculez la valeur de menace de chaque Mage : cette valeur peut être positive ou négative. Elle équivaut au nombre de Points de Pouvoir (PP) du Mage (indiqué par son jeton sur le Plateau de Pouvoir) comparé à celui de Lucifero. La différence se calcule strictement dans cet ordre. Puis à cette valeur, ajoutez ou soustrayez la valeur actuellement indiquée par le Perilium du Mage (voir page 8 et l'exemple ci-dessus). Si le jeton Mage se situe derrière le jeton de Lucifero sur le Plateau de Pouvoir, sa valeur de menace (avant d'inclure la valeur de son Perilium) sera un nombre négatif (-1, -2, -3 ...); par contre, si le jeton du Mage se situe devant celui de Lucifero, sa Valeur de Menace (avant d'inclure la valeur de son Perilium) sera positive (1, 2, 3 ...).
- Vérifiez quelles Évocations de Lucifero sont activées en fonction de la règle de l'IA Démoniaque. Cette vérification doit être effectuée dans l'ordre suivant et basée en fonction des Évocations de Lucifero en jeu : Barbariccia; Malacoda de 1 à 3; Centauro de 1 à 3; Cerbero 1 à 3; Farfarello de 1 à 5; Arpia de 1 à 8.

IA Démoniaque

Une fois le Démon qui doit agir sélectionné, vérifiez s'il y a au moins un Mage à portée de déplacement de cette Évocation et dont sa valeur de Menace égale ou dépasse la valeur d'agressivité indiquée sur la carte de l'Évocation "version Infernale" (voir page 6). Si c'est le cas, l'Évocation est activée, sinon son activation est ignorée.

Activation: L'Évocation se déplace et attaque le Mage avec la plus haute valeur de Menace parmi ceux se trouvant à portée de déplacement. Dans le cas de valeurs égales, l'Évocation attaque le Mage le plus proche. Si la situation est toujours la même, c'est le détenteur de la Couronne de Minos qui décidera quel Mage sera attaqué.

L'Ange Déchu

Tandis que ses rangs Démoniaques s'épuisent lentement, Lucifero se renforcera et utilisera son pouvoir spécial, l'Ange Déchu, pour anéantir ses ennemis.

Lors de la résolution d'une carte d'Action de Lucifero, s'il n'est pas possible d'invoquer au moins l'un des Démons indiqués **(B)**, l'Ange Déchu sera déclenché par Lucifero. Lorsque cela se produit, et pour chaque Démon qui n'a pas pu être invoqué, Lucifero inflige un Dégât à chaque unité adverse présente dans les Salles adjacentes à la sienne.

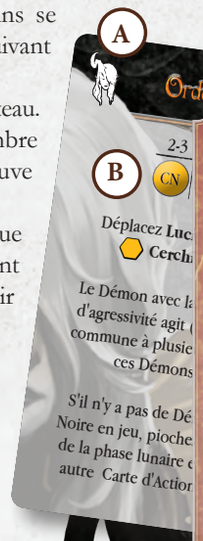
Mettre Lucifero en état d'Incapacité:

Lucifero ne peut pas être vaincu, il peut néanmoins se retrouver temporairement en état d'Incapacité en suivant ces règles :
Lucifero a 17 points de vie comme indiqué sur son plateau.
Lorsque le nombre de Cubes de Dégâts atteint le nombre maximum de points de vie de Lucifero (17), il se retrouve en **état d'Incapacité**.
De la même manière que pour un Mage vaincu, lorsque Lucifero est mis en état d'Incapacité, les Mages qui ont participé à sa défaite gagnent des Points de Pouvoir selon le barème suivant:

Power Points for Damage:

6: 1ère Place (le plus de Dégâts infligés)
4: 2ème Place
2: Participation (tous les autres qui ont infligé au moins un Dégât)

Si un seul Mage réussi à infliger l'intégralité des Dégâts à Lucifero, il gagne 10 Points de Pouvoir.
Le Mage qui inflige le coup final prend un jeton **Trophée de Lucifero**.
Après avoir calculé le score, retirez tous les Cubes de Dégâts du plateau de Lucifero et placez le **jeton d'Incapacité** sur sa figurine.



Exemple : Lucifero en état d'Incapacité

Tessa à infligé 7 Dégâts : première place 6 points.
Nero à infligé 6 Dégâts : deuxième place 4 points.
Telmia à infligé 4 Dégâts : participation 2 points.
De plus, Tessa reçoit un jeton Trophée de Lucifero pour avoir asséné le coup fatal.
Tessa déclare avoir terminé son tour.
C'est maintenant au tour de Lucifero, le joueur le plus proche de son plateau retourne la première carte d'Action de Lucifero afin de savoir si ce dernier pourra agir. La carte retournée est celle du Gardien des Âmes, qui ne possède pas d'icône d'Éveil; En conséquence Lucifero ne pourra pas agir avant le prochain tour.
Au tour suivant, le joueur retourne une autre carte d'Action de Lucifero, Humilier, qui cette fois possède l'icône d'Eveil. Les effets de la carte sont donc appliqués immédiatement. A partir de ce moment, Lucifero n'est plus en état d'Incapacité, retourne en jeu jusqu'à ce qu'il totalise à nouveau 17 Dégâts.

"Je suis désolé Mages, mais ce sont les Enfers"

Lucifero en état d'Incapacité:

Aussi longtemps que le jeton d'Incapacité est présent sur la figurine de Lucifero, il est considéré en état d'Incapacité et les règles suivantes sont appliquées:

- The La figurine de Lucifero reste sur place et continue de suivre les règles habituelles.
- Lucifero ne peut plus subir aucun Dégât.
- Lorsque c'est le tour de Lucifero durant la phase d'Action, le détenteur de la Couronne de Minos pioche une Carte d'Action de Lucifero. Si l'icône d'éveil est présente sur la carte, retirez le jeton d'Incapacité de sa figurine et appliquez les effets de la carte. Autrement, ignorez simplement la Phase d'Action.
- Au début de la prochaine Phase de la Rose Noire, retirez les jetons d'Incapacité de Lucifero.

Notez que même si Lucifero est en état d'Incapacité, ses Évocations peuvent toujours agir normalement durant la Phase d'Évocation.

Fin de Partie

La fin de partie suit les mêmes règles que celles du jeu de base (page 35), à l'exception du point n°4.
A partir de là, suivez les règles suivantes:

4. Détenteur de la Couronne: Le détenteur de la Couronne de Minos perd 1 Point de Pouvoir.

5. Exorcisme: Chaque Mage révèle sa carte d'Exorcisme et gagne les points indiqués pour chaque objectif atteint

Démons invoqués par Lucifero

Les Démons sont invoqués en suivant les effets des Cartes d'Action de Lucifero.
Une fois invoqués, les Démons sont considérés, à toutes fins utiles, comme des Évocations normales et Lucifero leur Mage propriétaire.
Lorsqu'une Evocation de Lucifero est invoquée, elle doit être placée dans une Salle adjacente à celle où se trouve Lucifero. Excepté pour les toutes premières Évocations de la mise en place, c'est toujours le joueur détenteur de la Couronne de Minos qui choisi dans quelle Salle les Évocations de Lucifero sont placées. Si 2 Évocations ou plus sont invoquées au même moment, elles doivent être placées, dans la mesure du possible, dans des Salles différentes.
Lorsqu'un Démon est éliminé par un Mage, tous les Mages gagnent immédiatement un nombre de Points de Pouvoir (PP) équivalents au nombre indiqué sur la carte de l'Évocation.
Le Mage qui a infligé le dernier Dégât au Démon reçoit en plus sa carte d'Évocation en guise de Trophée (voir Exorcisme, page 5).

Barbariccia

Barbariccia est immunisée contre tout Dégât occasionné par les effets des Cartes Sort, mais peut être blessée par les Attaques Physiques des Mages et autres Evocations.
A chaque fois que le tour de Barbariccia prend fin, une Carte d'Activation de Lucifero doit être piochée et ses effets appliqués, mis à part les effets d'Évocations qui eux sont ignorés.

Malacoda

Lorsque Malacoda réussi à vaincre un Mage, Lucifero gagne 5 Points de Pouvoir et les Mages qui auraient dû en recevoir pour avoir participer à l'élimination de ce Mage ne reçoivent aucun Points de Pouvoir, indépendamment des Cubes de Dégâts sur sa feuille.

Arpia

L'attaque d'une Arpia inflige 2 Dégâts additionnés de 1 Dégât supplémentaire pour tout autre Arpia présente dans la même Salle.

Note: Arpia possède une valeur d'Agressivité de -5 (Ce qui rend chacune de ses activations plus que probable)

Centauro

Les attaques de Centauro touchent toutes les unités ennemies dans la Salle mais ne touchent pas Lucifero ni les Évocations qu'il contrôle.

Cerbero

Lorsque Cerbero attaque, retirez un Cube de Dégât de sa carte. Ce Cube est choisi par le joueur détenteur de la Couronne de Minos.

Farfarello

Lorsque l'attaque d'un Farfarello touche un Mage, un Cube d'Instabilité de Lucifero est placé dans la Salle où se situe le Farfarello.

Note: Farfarello possède une valeur d'Agressivité de -3 (Ce qui rend son activation assez fréquente).

Démons invoqués par les Mages

Les Mages peuvent invoquer des Démons par l'intermédiaire de certaines Salles, ou, dans le cas de Lucifero ou Barbariccia, en utilisant les Cartes Sorts Oubliés correspondantes (Notes : Les 2 Sorts Oubliés de cette extension ne peuvent pas être utilisés dans une partie d'Inferno).
Ces Évocations suivent les règles habituelles du jeu de base.
Contrairement aux Démons invoqués par Lucifero, l'élimination d'un Démon invoqué par un Mage n'octroie aucun Points de Pouvoir et ne compte pas non plus pour la réalisation des objectifs des Cartes d'Exorcismes (Voir page 5).

Règle Optionnelle : Évocations Alternatives

Lorsque n'importe quel effet du jeu permet à un Mage d'invoquer Malacoda ou Cerbero, le Mage peut choisir d'invoquer la version du jeu de base ou celle de cette extension.

Malacoda

Lorsque Malacoda est retiré du jeu, et ce de n'importe quelle façon, son contrôleur perd 1 Point de Pouvoir.

Arpia

L'attaque d'une Arpia inflige 1 Dégât additionné de 1 Dégât supplémentaire pour tout autre Évocation présente dans la même Salle, indépendamment de celles contrôlées par le Mage.

Farfarello

Lorsque Farfarello attaque, le Mage qui le contrôle place un Cube d'Instabilité dans la même Salle que celle du Farfarello.

Centauro

L'attaque d'un Centauro touche toutes les figurines ennemies dans la Salle sans toucher le Mage qui le contrôle ni ses propres Évocations.

Cerbero

When Cerbero attacks, its controller can remove a Damage Token from their own sheet or from Cerbero's card.

Barbariccia

Effet normal: Invoquez Barbariccia dans une Salle de votre choix, Barbariccia peut agir immédiatement. Barbariccia est immunisée contre tout effet qui supprime les Évocations et ne peut être blessée que par d'autres Évocations uniquement. Si vous devez attaquer Barbariccia, n'importe quelle Évocation en jeu peut être activée comme s'il s'agissait de l'une des vôtres (les Cubes de Dégâts et les Cubes d'Instabilité placés seront les vôtres).
Effet inversé: Choisissez 3 Évocations en jeu qui ne sont pas sous votre contrôle. Elles passent désormais sous votre contrôle. Remplacez les Épingles de Rose par les vôtres. Si par cet effet vous dépassez votre limite de 3 Évocations, vous pouvez choisir de retirez tout ou partie des Évocations actuellement sous votre contrôle et celles nouvellement acquises.

Lucifero

Effet Normal: Invoquez Lucifero dans une Salle de votre choix, Lucifero peut agir immédiatement. Lorsqu'il entre en jeu, tous les Mages dans la même Salle doivent se déplacer vers une Salle adjacente dans l'ordre du tour. La figurine de Lucifero utilise ses propres règles définies dans le paragraphe "Figurine de Lucifero" (page 10). Lucifero peut attaquer les Mages présents dans une Salle adjacente à la sienne et vice versa.

Effet inversé: Invoquez 3 Démons parmi les Évocations encore disponibles dans le deck du jeu de base ou celui d'Inferno. Les Évocations doivent être placées dans 3 Salles différentes et agissent immédiatement. Lucifero and Barbariccia ne peuvent pas être invoqués de cette manière.

Évocation en Déclin : La Carte d'Évocation de Lucifero contient deux emplacements avec cette icône *. Lorsque cette Carte entre en jeu, placez un Cube de Dégâts de la Rose Noire sur chacun de ces emplacements. Au cours de chaque Phase d'Entretien, l'un de ces Cubes est retiré; lorsque le dernier est retiré, Lucifero est supprimé de la partie.

Salles des Enfers

Tartaro

Room characteristics
Instabilité 10 Points 6

Effet de la Salle
Vous devez défausser 3 Sorts de votre main dans vos souvenirs. Piochez les 3 premières cartes des Sorts Oubliés; choisissez-en une et ajoutez-la à votre main.
Replacez les autres en dessous du deck des Sorts Oubliés dans l'ordre de votre choix.
Piochez une Carte d'Action de Lucifero et appliquez ses effets.
Une fois jouée, la Carte de Sort Oublié doit être retirée du jeu pendant la Phase d'Entretien.

Notes sur la Salle: Le Tartare.

Salles Bleues

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Invoquez 1 Farfarello sous votre contrôle.
Vous pouvez subir 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire) pour que ce Démon puisse agir Immédiatement.
Farfarello possède les caractéristiques suivantes : M:3 A:1 V:3
De plus, lorsque Farfarello attaque, convertissez 1 Cube d'Instabilité dans cette Salle.

Traduction du nom de la Salle:
8ème Cercle - 5ème Fosse, Les Concussionnaires et Les Prévaricateurs.

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Ciblez un Mage à portée de 1, il perd 1 Point de Pouvoir (PP).
Vous gagnez 1 Point de Pouvoir (PP).
Subissez 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire).

Traduction du nom de la Salle:
9ème Cercle, La Trahison.

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Copiez les effets d'une autre Salle mis à part celle du Tartaro. Attention, cela ne permettra pas pour autant de résoudre les quêtes liées à l'effet copié. La Salle activée restera toujours celle du "Bolgia of Mages".
Lucifero gagne 1 Point de Pouvoir (PP).
Si vous utilisez cette Salle avec le jeu de base, vous ne pouvez pas copier les effets de la Salle du Trône ni ceux de la Salle de la Rose Noire.

Traduction du nom de la Salle :
8ème Cercle - 4ème Fosse, Les Devins et Les Sorciers.

Salles Jaunes

Room characteristics
Instabilité 5 Points 2

Effet de la Salle
Choisissez n'importe quelle carte d'une défausse de la Bibliothèque et ajoutez la à votre main..
Subissez 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire) pour répéter cet effet à nouveau.

Traduction du nom de la Salle :
8ème Cercle - 3ème Fosse, Les Simoniaques.

Room characteristics
Instabilité 5 Points 2

Effet de la Salle
Vous pouvez vous soigner de 3 Dégâts : choisissez 3 Cubes de Dégâts de votre plateau de Mage et retirez-les.
Choisissez un Démon sous le contrôle de Lucifero avec des Cubes de Dégâts et retirez-en deux de votre choix.

Traduction du nom de la Salle:
1er Cercle, Les Limbes.

Room characteristics
Instabilité 5 Points 2

Effet de la Salle
Piochez les deux premières Cartes Quêtes de la phase Lunaire en cours; si vous avez plus de deux Cartes Quêtes, défaussez-en une.
Piochez et appliquez les effets de la prochaine Carte Evénement.

Traduction du nom de la Salle:
4ème Cercle, L'Avarice.

Salles Vertes

Room characteristics
Instabilité 4 Points 2

Effet de la Salle
Diminuez la valeur de votre Perilium de -2.
Augmentez la valeur du Perilium d'un Mage ennemi de votre choix de +2.

Traduction du nom de la Salle:
La Sombre Forêt.

Room characteristics
Instabilité 4 Points 2

Effet de la Salle
Ciblez cette Salle ou l'une de ses Salles adjacentes, infligez ensuite 1 Dégât à toutes les unités dans la Salle sélectionnée. Vous et vos Évocations ne subissent pas de Dégât.

Traduction du nom de la Salle:
7ème Cercle - 3ème Giron, Les Blasphémateurs.

Room characteristics
Instabilité 4 Points 2

Effet de la Salle
Invoquez 1 Cerbero sous votre contrôle.
Vous pouvez subir 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire) pour que ce Démon puisse agir immédiatement.
Cerbero possède les caractéristiques suivantes :
M:2 A:3 V:3
De plus, à chaque fois que Cerbero attaque, vous pouvez retirer un Cube de Dégâts de votre feuille de Mage ou de la Carte du Cerbero.

Traduction du nom de la Salle:
3ème Cercle, La Gourmandise.

Salles Rouges

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

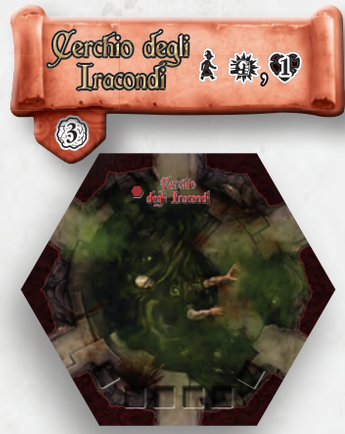
Effet de la Salle
Piochez 3 Cartes Sorts de votre Grimoire, puis défaussez-en une.
Subissez 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire).

Traduction du nom de la Salle:
La Porte des Enfers.

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Invoquez 1 Centauro sous votre contrôle.
Vous pouvez subir 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire) pour que ce Démon puisse agir immédiatement.
Cerbero possède les caractéristiques suivantes :
M:3 A:2 V:3
L'attaque d'un Centauro est considérée comme une Attaque de Zone, elle touche toutes les unités ennemies présentes dans une même salle.

Traduction du nom de la Salle:
7ème Cercle - 1er Giron, Les Violents.



Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Vous pouvez vous déplacer dans la limite de votre valeur de Déplacement actuel; vous devez terminer votre déplacement dans une Salle occupée par un Mage ennemi.
Attaquez-le avec une Attaque Physique; si le Mage n'est pas vaincu, il vous inflige 1 Dégât.

Traduction du nom de la Salle:
5ème Cercle, La Colère.

Salles Violettes

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Gagnez 1 Point de Pouvoir (PP).
Vous pouvez vous soigner de 2 Dégâts : choisissez 2 Cubes de Dégâts de votre plateau et Mage et retirez-les.
Le Démon sous le contrôle de Lucifero avec la plus haute valeur d'Agressivité agit immédiatement, qu'il y ait ou non un Mage avec une valeur de Menace à attaquer.

Traduction du nom de la Salle:
2ème Cercle, La Luxure.

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Jouez une Carte Sort de votre main. Le Sort doit être obligatoirement placé sur l'un des 4 emplacements de Sorts. Le sort ainsi joué doit recouvrir complètement l'un de vos Sorts en jeu, peu importe qu'il soit déjà activé ou non. Puis, piochez et appliquez les effets de la prochaine Carte Evénement.

Traduction du nom de la Salle:
8ème Cercle - 1ère Fosse, Les Ruffians et Les Séducteurs.

Room characteristics
Instabilité 10 Points 5

Effet de la Salle
Gagnez la Couronne. Si vous la possédez déjà, subissez un Dégât de Lucifero (Rose Noire).
Le joueur qui perd la Couronne subit 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire).

Traduction du nom de la Salle:
8ème Cercle - 7ème Fosse, Les Voleurs.

Salles Grises

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Regardez les 3 premières Cartes d'Action de Lucifero, replacez-les au dessus du deck dans l'ordre de votre choix.
Subissez 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire).

Traduction du nom de la Salle:
6ème Cercle, L'Hérésie.

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Infligez 2 Dégâts à une cible à portée 1. vous ne pouvez pas cibler de Mages dans leurs propres Celllules.

Traduction du nom de la Salle:
Vestibule des Enfers.

Room characteristics
Instabilité 6 Points 3

Effet de la Salle
Invoquez 1 Arpia sous votre contrôle.
Vous pouvez subir 1 Dégât de Lucifero (Rose Noire) pour que ce Démon puisse agir immédiatement.
Arpia possède les caractéristiques suivantes :
M:3 A:1 V:3
L'attaque d'une Arpia inflige 1 Dégât supplémentaire pour chaque Évocation (sous votre contrôle ou non) présente dans la même Salle.

Traduction du nom de la Salle:
7ème Cercle - 2ème Giron, Les Suicidaires.

Guerres d'Invocateurs

Guerres d'Invocateurs est une façon alternative de jouer à Black Rose Wars en utilisant le matériel de la boite de base et quelques éléments issus de cette extension.
Dans une partie de Guerres d'Invocateurs, les Évocations jouent un rôle beaucoup plus important, il sera plus facile de les invoquer et les Mages pourront les activer plus fréquemment.

Mise en Place

Pour jouer une partie de "Guerres d'Invocateurs", suivez les instructions de mise en place indiquées dans le livret de règles du jeu de base. Une fois les Salles positionnées, certains Marqueurs d'Activation doivent être remplacés par ceux de cette extension.
Les Marqueurs d'Activation qui ont besoin d'être remplacés ainsi que l'explication sur leurs effets sont indiqués à la page suivante.
Durant une partie de "Guerres d'Invocateurs", Lucifero et Barbariccia pourront également se mêler aux affrontements. Les Sorts Oubliés de cette extension peuvent donc être inclus dans le deck de Sorts Oubliés.
Les figurines de Démons et leurs Cartes d'Évocations doivent être placées à portée de main de tous les joueurs. Le reste du matériel d'Inferno ne sera pas utilisé.

Attention!

La Carte de Quête **"Repos Forcé"** issue de la boite de base (Lune 1, carte 014) ne peut pas fonctionner durant une partie de Guerres d'Invocateurs"; Retirez cette carte du deck de Quêtes.

Règle Optionnelle : Salles Chaotiques.

(A utiliser uniquement avec le jeu de base).

Pour créer encore plus de chaos, cette règle peut être utilisée pour modifier les effets des Salles une fois le jeu commencé. Lorsque la Lune change de phase, le Mage avec la Couronne peut remplacer les Marqueurs d'Activation des Salles non détruites par ceux de la version Infernale, et vice versa. Les nouveaux Marqueurs d'Activations sont toujours placés du côté non activé, et ce même si la Salle a déjà été activée auparavant (de cet manière, elle pourra être activée une seconde fois).

Règle Optionnelle : Invocateurs Extraordinaires

Cette règle optionnelle permet aux Mages d'activer leurs Evocations durant la Phase d'Action, en plus de la Phase d'Évocation habituelle.
Cette règle pourra être utilisée aussi bien dans une partie de Guerres d'Invocateurs que dans une partie de Black Rose Wars classique.

En utilisant cette règle, un Mage pourra sacrifier l'un de ses Jetons d'Action et donc renoncer à l'utiliser pour activer à la place l'une de ses Évocations..

Marqueurs d'Activation Infernaux

Effet de la Salle
Invoquez 1 Farfarello sous votre contrôle.
Vous pouvez perdre 1 Point de Pouvoir (PP) pour que ce Démon puisse agir immédiatement.
Farfarello possède les caractéristiques suivantes :
M:3 A:1 V:3
Lorsque Farfarello attaque, convertissez 1 Cube d'Instabilité dans cette Salle.

Effet de la Salle
Retirez 4 Cubes de Dégâts de l'une des Évocations sous votre contrôle; Vous pouvez choisir quels Cubes seront retirés.

Effet de la Salle
Activer l'Évocation ciblée comme si elle était sous votre contrôle.

Effet de la Salle
Invoquez 1 Centauro sous votre contrôle.
Vous pouvez perdre 1 Point de Pouvoir (PP) pour que ce Démon puisse agir immédiatement.
Centauro possède les caractéristiques suivantes :
M:3 A:2 V:3
L'attaque d'un Centauro est considérée comme une Attaque de Zone, elle touche toutes les unités ennemies présentes dans une même Salle.

Effet de la Salle
Placez 1 Cube d'Instabilité dans chaque Salle où se situe l'une de vos Évocations Démon ou Mort-vivant.

Effet de la Salle
Invoquez 1 Cerbero sous votre contrôle.
Vous pouvez perdre 1 Point de Pouvoir (PP) pour que ce Démon puisse agir immédiatement.
Cerbero possède les caractéristiques suivantes :
M:2 A:3 V:3
A chaque fois que Cerbero attaque, vous pouvez retirer un Cube de Dégâts de votre feuille de Mage ou de la Carte du Cerbero.

Effet de la Salle
Choisissez 2 Évocations se situant dans la même Salle ou à portée de 1 l'une de l'autre. Chaque Évocation inflige des Dégâts équivalent à sa valeur d'attaque à l'autre.

Effet de la Salle
Invoquez 1 Arpia sous votre contrôle.
Vous pouvez perdre 1 Point de Pouvoir (PP) pour que ce Démon puisse agir immédiatement.
Arpia possède les caractéristiques suivantes :
M:3 A:1 V:3
L'attaque d'une Arpia inflige 1 Dégât supplémentaire pour chaque Évocation (sous votre contrôle ou non) présente dans la même Salle.

Effet de la Salle
Retirez du jeu un Cerbero ou Centauro sous votre contrôle pour invoquer deux Farfarello ou deux Arpia dans une Salle à portée de 1.
Vous pouvez perdre 2 Points de Pouvoir (PP) pour que ces Démons puissent agir immédiatement.

Effet de la Salle
Invoquez 1 Landsknecht sous votre contrôle.
Vous pouvez perdre 1 Point de Pouvoir (PP) pour que ce Mort-Vivant agisse immédiatement.
Le Landsknecht possède les caractéristiques suivantes :
M:2 A:2 V:3

Effet de la Salle
Retirez du jeu deux Démons sous votre contrôle et invoquez Malacoda dans une Salle à portée de 1.
Vous pouvez perdre 2 Points de Pouvoir (PP) pour que ce Démon agisse immédiatement.

LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars - Inferno Livre de règles v.1.0

Ludus Magnus Studio - 2020 ©
Tous droits réservés
www.ludusmagnusstudio.com