

SATOR  
AREPOTAS  
TENETAS  
OPERTAS



# Sator Box

## Table des Matières

Aperçu du Matériel	2
<b>Nouvelles Règles et Modifications</b>	<b>3</b>
Mise en Place modifiée	3
Devenir une Évocation	3
Déclin des Évocations	3
Immunité	3
<b>Nouvelles Ecoles et Mécaniques</b>	<b>4</b>
Fourberie	4
Cartes d'Évocation Infestation	4
Omnia	4
Sang	5
Jeton Poison	5
Unité Hashomer	5
Élémentalisme	6
Bardes	6
Cartomancie	7
Quêtes des Cartes de Tarot	7
Esprit	7
Porc Mutant	7
Enchantement	8
Cartes d'Évocation Équipement	8
Démonologie	8
Néant	9
Chronomancie	9
Interruptions	9
<b>Jeu Solo</b>	<b>10</b>
Matériel	10
Jetons d'Activation (8)	10
Quêtes du jeu Solo (15)	11
Événements du jeu Solo (15)	11
Jetons d'Évocations (30)	11
Perilium (1)	11
Carte d'Évocations de la Rose Noire (31)	11
Mise en Place du Jeu Solo	12
Activation de la Rose Noire	12
Jouer en Solo	12
Points de Pouvoir et Fin du Jeu	13
Gagner des Points de Pouvoirs (PP)	13
Fin de Partie et Score Final	13
Decks Pré-construits	13
<i>Annihilation</i>	13
<i>Domination</i>	13
<i>Collection</i>	13
<b>Nouvelles Salles</b>	<b>14</b>
<b>Nouvelles Feuilles de Mage et Cartes de Mage</b>	<b>15</b>
<b>Black Rose War - Mode Campagne</b>	<b>16</b>
Ecoles	16
Scénarios Légendaire	16
Règles Alternatives	16
Mention Honorable	16
Turin, Italie - La Première Loge	17
Plymouth, Angleterre - La Rose Brisée	17
Cartes Pouvoirs de la Rose Noire	17
Versailles, France - La Loge Rebelle	18
Sevilla, Espagne - Roi Conquérant	18
Buda - Hongrie - La Loge des Gardiens	19
Amsterdam, Hollande - La Loge des Portails	20
Utiliser les Portails	20
Bronte, Royaume de Sicile - Les Artefacts	21
<b>Mages Asymétriques</b>	<b>22</b>
<b>Feuilles de Campagne</b>	<b>23</b>

## Aperçu du Matériel

### Sorts

- 396 Cartes de Sort
- 51 Cartes de Sort Dédié
- 9 Cartes de Sort Oublié
- 18 Cartes de Références

### Mages

- 6 Feuilles de Mage
- 24 Cartes de Mage
- 17 Figurines de Mage

### Évocations

- 59 Cartes d'Évocation
- 56 Figurines d'Évocation

### Salles

- 13 Marqueurs d'Activation
- 13 Tuiles de Salles

### Jeu Solo

- 1 Perilium
- 8 Marqueurs d'Activation Jeu Solo
- 30 Jetons d'Évocation Jeu Solo
- 31 Cartes d'Évocation Jeu Solo
- 15 Cartes de Quêtes Jeu Solo
- 15 Carte d'Événements Jeu Solo
- 1 Carte de Référence Jeu Solo

### Événements Légendaires

- 20 Cartes Artefact
- 13 Cartes Pouvoir de la Rose Noire
- 3 Jetons Portails

### Old Jukas - Matériel Sine Tempore

- 1 Jeton d'Activation
- 1 Feuille de Personnage
- 3 Cartes de Compétences
- 3 Cartes d'Équipement

### Old Jukas - Matériel Nova Actas

- 1 Jeton d'Activation
- 1 Feuille de Personnage
- 3 Cartes de Compétences
- 3 Cartes d'Équipement

### Jetons Divers

- 60 Jetons de Trophée
- 6 Jetons de Point de Pouvoir
- 7 Jetons de Mini Point de Pouvoir
- 9 Jetons de Cartomancie
- 3 Jetons d'Infestation
- 3 Jetons de Barrière de Lames
- 12 Jetons Poison

# Nouvelles Règles et Modifications

## Mise en Place Modifiée

Cette règle remplace les points 8, 9 et 11 de la Mise en Place du jeu de base (Page 16).

8. En commençant par le premier joueur (puis dans l'ordre du tour) choisissez un **Mage**, prenez sa **Figurine**, la **Carte du Mage** et les **Cartes de Sorts Dédiés** correspondant.

Choisissez une **couleur** correspondante à la couleur de votre Cellule choisie en étape 4:



si vous possédez l'extension Hidden Thorns. Prenez les **Cubes de Dégâts/Instabilité**; les **Jetons d'Actions**, les **Épingles de Roses** de la couleur correspondante. Prenez les **Jetons Protection** et **Piège**, les **Jetons de Trophée**, la **Feuille de Mage** et le **Jeton Point de Pouvoir** de la couleur correspondante.

9. En commençant par le premier joueur, chaque Mage choisit son **École de Magie** de départ parmi celles disponibles. Les 6 du jeu de base, les 11 de Sator et celle de l'extension Crono si disponible (Une même École ne peut pas être choisie par plusieurs joueurs).

Chaque école choisie devient l'une des 6 écoles de la **Bibliothèque** pour le reste de la partie (Voir 11).

Puis chacun choisit son propre **Grimoire de Départ**. Ce choix est fait entre les deux disponibles au dos de la Carte de référence de l'école correspondante et prenez les **Cartes Sorts** correspondantes. Ajoutez ensuite 1 de vos **Cartes Sorts Dédiés** au Grimoire. Les deux Sorts Dédiés restants sont mis de côté par leur propriétaire. Lors de chaque changement de Phase Lunaire, les joueurs ajouteront une de ses cartes à leur main.

11. Placez les decks des **Ecoles de Magie** choisies par les joueurs sur leur **Carte de Référence**, près du plateau de jeu.

Dans une partie à moins de 6 joueurs, prenez une carte de chaque École de magie non choisie; mélangez les et piochez-en de façon à obtenir, avec les Ecoles précédemment choisies, un total de 6 Écoles. Placez les decks de ces 6 Écoles de Magie sur leur Carte de Référence pour former une partie de la Bibliothèque.

Le deck de Sorts Oubliés est placé à proximité - Il sera utilisé lorsque le jeu entrera dans la deuxième Phase Lunaire.

Ces 7 decks forment la **Bibliothèque**

## Devenir une Évocation

Cette règle remplace les règles de l'effet inverse de la **Mutation Aberrante** dans le **Codex Arcana** du jeu de base à la page 14.

Plusieurs effets du jeu permettent aux Mages de se transformer en Évocations; plus précisément, un Mage peut devenir une Abomination, un Porc Mutant ou un Necrodragon. Lorsque cela se produit, remplacez sa figurine par celle de l'Évocation. Pendant toute la durée de cet effet, les Mages doivent utiliser les caractéristiques  et  indiquées sur la carte de l'Évocation à la place des leurs. Le Mage continue d'utiliser d'utiliser sa propre valeur de Dégâts. Non seulement le Mage agit normalement durant la Phase d'Action, mais il peut aussi agir en tant qu'Évocation durant la Phase d'Évocation en respectant les instructions données par la carte de l'Évocation.

Un Mage dans cet état est considéré comme un Mage et une Évocation et se trouve donc affecté par les Sorts qui ciblent l'un ou l'autre. Lorsqu'un Sort annule la transformation d'un Mage, il retourne à sa forme initiale.

Un Mage qui se retrouve vaincu sous la forme d'une Évocation retourne dans sa cellule comme d'habitude mais ne perd pas sa forme d'Évocation. Si un Mage sous forme d'Évocation se transforme à nouveau en une autre Évocation, remplacez la figurine de l'Évocation par la nouvelle (ex : Si un Mage sous forme de Porc Mutant lance un effet qui le transforme en Necrodragon, l'Évocation du Porc Mutant est remplacée par celle du Necrodragon).

Un Mage transformé retourne à sa forme initiale selon les règles indiquées sur la carte de l'Évocation.

## Déclin des Évocations

Cette règle affecte également l'Abomination fournie avec le jeu de base; remplacez simplement les Cartes d'Évocations Abominations par celles de cette boîte.

Certaines Évocations ont une ou plusieurs icônes . Lorsqu'une de ces Évocations est invoquée, placez un Cube de Dégât/Instabilité sur chaque icône. Durant chaque Phase d'Entretien, retirez l'un de ces Cubes; lorsque le dernier Cube est retiré, cette Évocation quitte la partie. Certaines Évocations, comme le Necrodragon, ont leurs propres règles qui modifient la façon de retirer ces Cubes. Elles sont indiquées sur leur carte d'Évocations.



## Immunité

Cette règle remplace le dernier encadré de la page 26 du livre de règle du jeu de base.

Un Mage et ses Évocations sont immunisés contre les effets lancés par lui-même, ses Sorts ou ses Évocations. En conséquence, un Mage ne peut pas infliger volontairement de Dégâts sur lui-même ni sur ses Évocations. Une Évocation ne peut pas causer de Dégâts au Mage qui l'a invoqué ni à ses autres Évocations; à moins qu'elle n'agisse sous le contrôle d'un autre Mage (Dans ce cas, placez des Cubes de Dégâts/Instabilité du Mage qui la contrôle durant cette Action).

Les effets, quel que soit leur nature, n'affectent jamais le Mage qui les génère, sauf s'il s'agit d'effets de Piège ou de Défense, ou si le texte du Sort le mentionne explicitement.

Les seules exceptions à cette règle sont les effets qui vous permettent de supprimer ou de convertir les dégâts infligés à votre Mage ou invocation, ou d'activer vos Évocations.

# Nouvelles Écoles de Magie et Mécanique



## Fourberie

*“Bonheur, légèreté de Cœur et émerveillement sont de puissants sentiments. Silly, le Mage qui les sous-estime.”*

Les Mages de l'École de la Fourberie se moquent de ses adversaires, les déplace, leurs volent leurs Points de Pouvoir et les frappe violemment. Les nombreuses stratégies de cette école visent à éliminer leurs adversaires et placer des Instabilités.

Les Mages de l'École de la Fourberie dérobent des Points de Pouvoirs de façon chaotique et ingérable.

La marque de fabrique de ces Mages sont leurs Évocations très particulières : les Infestations. Ces Évocations immortelles infestent les Salles, et il est presque impossible de s'en débarrasser. Entre les Éléphants roses qui piétineront les Mages dans leurs folles danses; les Objets Animés qui défendront les Salles; les Inondations ou autres bizarreries qui envahiront la Loge, ces Sorts sont vraiment fous.

**Traits dominant des Sorts:** Déplacement de l'adversaire, Vol de Points, Instabilité, Dégâts ciblés, Infestations, Évocations, Perturbation des adversaires.

**Affinité avec d'autres écoles:** Aucune ... ou peut-être toutes!

**Difficulté:** Moyenne/Élevée



## Omnia

*“Le vrai pouvoir est la connaissance de toute chose”*

Les Mages de l'école d'Omnia ont le sens pratique et sont polyvalents. Élèves du dernier Magister (aujourd'hui destitué), ces Mages connaissent les secrets des six écoles primaires de la Rose Noire. Leur magie ne se concentre pas sur une seule stratégie, mais explore toutes les voies : éliminer les adversaires, détruire la Loge, accomplir des Quêtes et gagner du Pouvoir.

La simplicité et l'efficacité sont au cœur de cette école qui peut tout aussi bien déclencher des incendies comme tendre des pièges à ses adversaires. Néanmoins, les Mages qui décident de se spécialiser dans cette École doivent faire très attention dans leur apprentissage, dans la poursuite et la maîtrise de l'ensemble des stratégies. Cette école est réservée aux grands esprits.

**Traits dominant des Sorts:** Tuer, Points de Pouvoir, Instabilités, Quêtes, Événements.

**Affinité avec d'autres écoles:** Toutes.

**Difficulté:** Faible.

### Carte d'Évocation Infestation (parchemin vert)

Les Cartes d'Infestation sont un nouveau type d'Évocations qui permettent aux Mages d'ajouter de nouveaux dangers dans les Salles de la Loge.



Ces Évocations n'ont pas de Points de Vie (♥), et ne peuvent pas subir de Dégâts. Elles sont pourtant considérées comme des unités, et elles peuvent être ciblées et éliminées uniquement par des Sorts qui les retirent du jeu.

Durant la Phase d'Évocations, elles agissent uniquement par leurs effets indiqués sur leurs Cartes et ne peuvent attaquer que si elles possèdent la caractéristique ☼.



## Jetons Poison

Certains Sorts de l'École du Sang attribuent des Jetons Poison aux Mages adverses. Ils vous permettront de gagner certains avantages en plus d'infliger des dégâts différés.



Grâce à aux effets de l'École du Sang, il est possible d'attribuer des Jetons Poison aux Mages adverses. Un Mage ne peut pas se voir attribuer plus de 3 Jetons Poison. Les jetons excédant doivent être défaussés. Il n'est pas possible d'attribuer plus de 12 Jetons Poison simultanément dans une partie. Un Mage vaincu doit conserver tous ses Jetons Poison.

A chaque fois qu'un Jeton Poison est attribué à un Mage adverse, placez un Cube de Dégâts directement sur le Jeton, en utilisant la couleur du Mage qui à infligé cet état.

N'importe quel effet de soin peut être utilisé pour retirer un Jeton Poison (avec le Cube de Dégâts temporaire dessus) à la place de retirer un Cube de Dégâts de sa feuille de Mage. Ces Jetons Poison n'occasionneront de Dégâts que s'ils restent présents jusqu'à la Phase d'Entretien.

Durant la Phase d'Entretien, Tous les Jetons Poin attribués à un Mage sont Défaussés, et le Cube de Dégât qu'il y avait dessus est transféré sur la feuille du Mage (Même si ce Mage est dans sa Cellule). Les Mages affectés doivent ensuite défausser un certain nombre de Cartes de leur main en fonction des Dégâts subis: 1 et 2 Dégâts : défaussez 1 Carte; 3 Dégâts : défaussez 2 Cartes.



## Sang

*"Votre sang écarlate! Je n'exige rien d'autre de vous car rien ne peut égaler son pouvoir."*

Les Mages de l'école du Sang sont des maîtres en assassinat. Ils utilisent des Sorts qui leurs permettent aussi bien d'empoisonner leurs adversaires que de se déplacer comme des ombres.

Ils possèdent en plus une arme des plus redoutable: **Hashomer!**

Un avatar de mort aux capacités uniques qui leur permet de prendre l'avantage sur leurs adversaires (**Actions Hashomer**). Le commandement de Hashomer à travers ces Sorts permet aux Mages de l'École du Sang de déchaîner sa fureur contre leurs ennemis.

**Traits dominant des Sorts:** Assassinat, Dégâts de mêlée, Déplacement, Action Hashomer, Poison, Dégâts Importants sur cible unique, Combinaisons avec la présence de Hashomer.

**Affinité avec d'autres écoles:** Transmutation, Enchantement, Mythologie.

**Difficulté:** Faible/Moyenne.

## Figurine Hashomer

Si, au cours de la Phase de Mise en Place, vous ajoutez l'École du Sang au jeu, la figurine du Hashomer doit être placée dans la Salle de la Rose Noire. Cette figurine est immunisée contre n'importe quel effet du jeu, ne peut pas déclencher de pièges, et ne subit aucun Dégât. Elle ne peut être ciblée que par les effets qui affectent ses Actions (Voir Action Hashomer ci-dessous).



## Action Hashomer (parchemin rouge)

**Les Cartes:** Comme n'importe quelle autre Évocation, elles occupent un des trois emplacements dédiés aux Évocations sur la Feuille du Mage. Chaque Carte d'Action Hashomer indique le nom de l'action correspondante et son effet en jeu.

**Dans la Loge:** Les Évocations Actions d'Hashomer n'utilisent pas de jeton ou de figurine pour les identifier. Elles doivent être utilisées en ciblant la figurine d'Hashomer et comptent comme s'il s'agissait d'une Évocation dans la Salle où se trouve Hashomer. Lorsque Hashomer attaque via une Action Hashomer, cela compte comme s'il s'agissait d'une attaque d'Évocation. Les Actions Hashomer peuvent être affectées par des effets qui suppriment les Évocations. Pour pouvoir les cibler avec l'un de ces effets, vous devez cibler la figurine Hashomer et choisir l'une des Actions Hashomer en jeu.

**Activer les Actions Hashomer:** Les Actions Hashomer peuvent être activées durant la phase d'Évocation en tant qu'Évocations normales ou par les effets des Sorts de l'École du sang pendant la Phase d'Action. Toute Action Hashomer, lorsqu'elle est activée, décrit une série d'actions effectuées par la figurine Hashomer.





## Elémentalisme

*“Adultères impurs, violeurs de notre terre; nous sommes votre châtiment. le temps est venu!”*

Les Mages Elémentalistes favorisent l’anéantissement de leurs adversaires grâce à leur parfaite maîtrise des **Éléments**, aux combats magiques et aux Évocations. En fusionnant des Sorts de feu, de terre, d’eau et d’air, ces Mages peuvent invoquer des Pluies de Lave, de puissants Geysers et invoquer d’imposants Élémentaires.

Les Sorts de cette École peuvent contenir des Synergies entre les Éléments qui, en fonctionnant ensemble, peuvent créer des effets encore plus puissants. Les Synergies se font toujours entre le feu et la terre, ou entre l’air et l’eau. Lorsqu’un Sort est joué, s’il contient une Synergie avec un élément présent dans l’un des Sorts déjà révélés (les pièges et les protections encore cachés ne comptent pas), l’effet supplémentaire lié à la Synergie est ajouté au Sort.

**Traits dominant des Sorts:** Assassinat, Dégâts de Zone, Instabilité, Évocations, Synergie entre les Éléments.

**Affinité avec d’autres écoles:** Destruction, Nécromancie.

**Difficulté:** Moyenne.



## Bardes

*“La musique est la clé de l’âme; le chant, un voile d’éternité! Défiez-nous et vous serez comme ces marins parmi les sirènes: perdu.”*

N’importe quelle émotion - joie, peur, douleur, colère - peut être utilisée comme la plus aiguisée des lames par ces Mages. Capables de canaliser de la magie dans leurs musiques et leurs chants, les Mages spécialisés dans cette École utilisent la diversité musicale pour créer des effets qui déroutent leurs adversaires.

Cette magie sournoise profite aux adversaires, leur permettant de résoudre des quêtes, de piocher des cartes, de soigner leurs alliés comme leurs ennemis et d’obtenir des Points de Pouvoirs partagés.

Toutes ces promesses d’aide et de pouvoir, si elles sont exploitées correctement, apporteront de grands bénéfices aux Bardes qui sauront influencer et se jouer de leurs adversaires.

Vous ne devriez jamais prendre à la légère les tentations d’un barde!

**Traits dominant des Sorts:** Manipulation des adversaires, Gain de Points de Pouvoir, Résolution de Quêtes, Perturbation des adversaires, Avantages aux adversaires, Soins.

**Affinité avec d’autres écoles:** Conspiration, Illusion, Destruction, Divination, Esprit.

**Difficulté:** Élevée.





## Cartomancie

*“Les cartes ne sont pas que de simples outils de voyance. Les cartes de Tarot manipulent le destin et peuvent l'influencer pour le meilleur ou pour le pire.”*

Les Mages qui comptent sur la Cartomancie acquièrent un contrôle total sur leur Grimoire et leur Bibliothèque, tout en pouvant influencer les Grimoires de leurs adversaires.

Les Sorts de cette École sont représentés par des Cartes de Tarot des Arcanes, dont chacune peut changer le destin de manière mystérieuse. Les cartomanciens doivent gérer leurs Cartes de la meilleure façon possible. Leurs Sorts les aident à piocher d'avantages de Cartes non seulement dans leurs Grimoires mais aussi dans la Bibliothèque, et surtout, à tirer profit de leurs cartes indésirables en les défaussant.

**Traits dominant des Sorts:** Assassinat, Pioche de Cartes, Défausse de Cartes, Points de Pouvoirs, Sorts de Quêtes, Évocations.

**Affinité avec d'autres écoles:** Divination, Nécromancie, Esprit, Élémentalisme.

**Difficulté:** Moyenne/Élevée.



## Esprit

*“Le seul et unique pouvoir qui soit digne d'intérêt est celui de l'esprit. L'esprit façonne la réalité et moi je façonne les esprits.”*

Les Mages de cette École exercent un contrôle total sur la volonté de leurs adversaires et les manipulent comme des marionnettes.

La Magie de l'Esprit vous permet de déplacer vos adversaires, de voler leur pouvoir, de contrôler leurs Évocations, ou même de les transformer en Porcs répugnant entièrement soumis à la volonté de leurs nouveaux maîtres.

**Traits dominant des Sorts:** Contrôle des adversaires, Pièges de Salles, Perte de Points de Pouvoir, Dégâts, Transformation des adversaires en Porcs Mutant, Contrôle de Bêtes.

**Affinité avec d'autres écoles:** Illusion, Chronomancie, Conspiration.

**Difficulté:** Moyenne.

## Quête des Cartes de Tarot

*Certaines Cartes Sort de l'École de la Cartomancie vous permettent de résoudre les Quêtes qui y sont proposées. Elles resteront cachées jusqu'à ce que vous puissiez les accomplir.*



Certains des Sorts de cette École contiennent des **Quêtes** (assez similaires aux quêtes du jeu principal) qui remplacent un des deux effets.

Comme pour les Sorts de Piège et de Protection, lorsque vous placez l'une de ces Cartes qui utilise l'effet de Quête, celle-ci doit rester cachée et un **Jeton de Quête** est placé dessus. À tout moment pendant le tour de jeu, si l'objectif de la Quête est atteint, la Carte peut être révélée et résolue (comme une quête standard). La carte est ensuite défaussée et ne comptera pas dans le classement final pour déterminer qui a résolu le plus de Quêtes.

## Porcs Mutants

*L'École de l'Esprit vous permet de transformer vos adversaires en Porcs entièrement soumis à votre volonté.*

Certains effets présents dans les Sorts de cette École vous permettent de transformer des Mages en **Porcs Mutant**. Lorsque cela se produit, invoquez un Porc Mutant comme vous le feriez pour n'importe quelle autre Évocation. Échangez simplement la figurine du Mage ciblé avec une figurine de Porc Mutant. Le Mage utilisera cette figurine jusqu'à ce que l'effet du Sort disparaisse.

Le tour du Mage transformé n'est pas affecté, mais les règles suivantes s'appliquent:

- Le Mage est considéré à la fois comme Mage et Évocation (de type Bête).
- Comme indiqué sur la carte d'Évocation, les Salles où il se trouve ne peuvent être activées par personne, y compris le Mage transformé.
- Pendant la phase d'Évocation, il est traité comme une Évocation sous le contrôle du Mage qui l'a transformé; ce dernier ne peut l'utiliser que pour le déplacer et le faire attaquer.
- Si le Mage transformé est vaincu, sa transformation en Porc Mutant n'est pas annulée pour autant.
- À la fin de la phase d'entretien, l'effet disparaît.

Tout effet qui supprime ou tue une Évocation ne tue pas le Mage mais supprime uniquement la transformation en Porc Mutant (le Mage reprend sa forme d'origine). Retirez la figurine du Porc Mutant et la Carte d'Évocation correspondante.





## Enchantement

*"Les dieux m'ont donné ces pouvoirs; maintenant eux aussi tremblent devant moi!"*

Les Mages de cette École sont des guerriers et des stratèges qui invoquent de puissants artefacts forgés dans la lave de Vulcano pour anéantir leurs ennemis.

Parmi ces artefacts figurent la Hache d'Aetna (qui déchire la plus résistante des armures), la Lame d'Aithérios (imprégnée de vibrantes magies capable de transpercer les ennemis) ou encore le Marteau du Tartare (forgé avec la colère du Titan Persée et capable de faire trembler la terre sous ses coups). Bien d'autres artefacts d'une puissance indescriptible accompagnent ces Mages.

**Traits dominant des Sorts:** Assassinat, Dégâts de Zone, Améliorations des Attaques Physiques, Résolution de Quêtes, Points de Pouvoir, Activation des Salles, Synergies entre les Équipements

**Affinité avec d'autres écoles:** Transmutation, Mythologie, Sang, Divination.

**Difficulté:** Faible/Moyenne.



## Démonologie

*"Sous le masque, mille visages sont cachés. Grâce à eux, j'ai trompé, corrompu et soumis les démons qui infestent les terres de mes ancêtres... tu vas maintenant apprendre à les connaître."*

Les Princes Démonologiques, c'est ainsi que les Mages de cette École se présentent. Ils ont sacrifié une partie de leur âme pour pouvoir ouvrir des portails vers une autre réalité, dont ils tirent les créatures démoniaques pour en prendre le contrôle.

La totale domination sur les énergies malveillantes leur permettent d'influencer de vastes zones par la destruction et la mort. Un tel Mage peut aussi compter sur la force des Démons des terres de l'Est, tels que le Kappa, le Tengu, l'Oni mais aussi le terrifiant Kyuubi no Kitsune.

**Traits dominant des Sorts:** Assassinat, Dégâts de Zone, Évocations, Contrôle de Démons, Pièges.

**Affinité avec d'autres écoles:** Destruction, Élémentarisme, Néant.

**Difficulté:** Faible/Moyenne.

### Cartes d'Évocations Équipements

Ces Cartes d'Équipements sont un type d'Évocation qui renforcent les Mages qui les ont invoqués.



**Les cartes:** tout comme les Évocations normales, occupent l'un des trois espaces dédiés sur la feuille de Mage.

Chaque carte d'équipement précise le nom de l'objet, ses points de vie et son effet en jeu.

**Cartes de Sort:** Si l'icône Équipement est présente sur une Carte de Sort de l'École de l'Enchantement, l'effet associé peut également être activé.

**Dans la Loge:** Les Équipements n'utilisent pas de jeton ni de figurine pour les identifier; ils sont considérés comme équipés par le Mage et sont identifiés par leur seule carte.

**Dégâts et Points de vie :** Les Équipements peuvent être ciblés comme s'il s'agissait d'Évocations présentes dans la Salle du Mage qui les contrôle.

Néanmoins, si l'icône  est présente sur leur carte, ils ne peuvent pas subir de dégâts d'effet de zone comme les autres Évocations.

Lorsqu'un Équipement est touché par l'effet d'un adversaire, l'attaquant assigne des Cubes de Dégâts de sa couleur, tout comme pour une Évocation normale.

Lorsque le nombre de Cubes de Dégâts accumulés sur une carte d'Équipement atteint le nombre de points de vie, l'Équipement est détruit et son Mage retire la carte correspondante de sa feuille.





## Néant

*“Le Néant vous observe. Le Néant vous attend. C’est essentiel, terrifiant, inévitable; abandonnez-vous à lui et vous en oublierez même la mort.”*

Les Mages qui s’approchent des pouvoirs du Néant sont prêts à tout, quitte à perdre leur essence, pour acquérir un pouvoir incroyable.

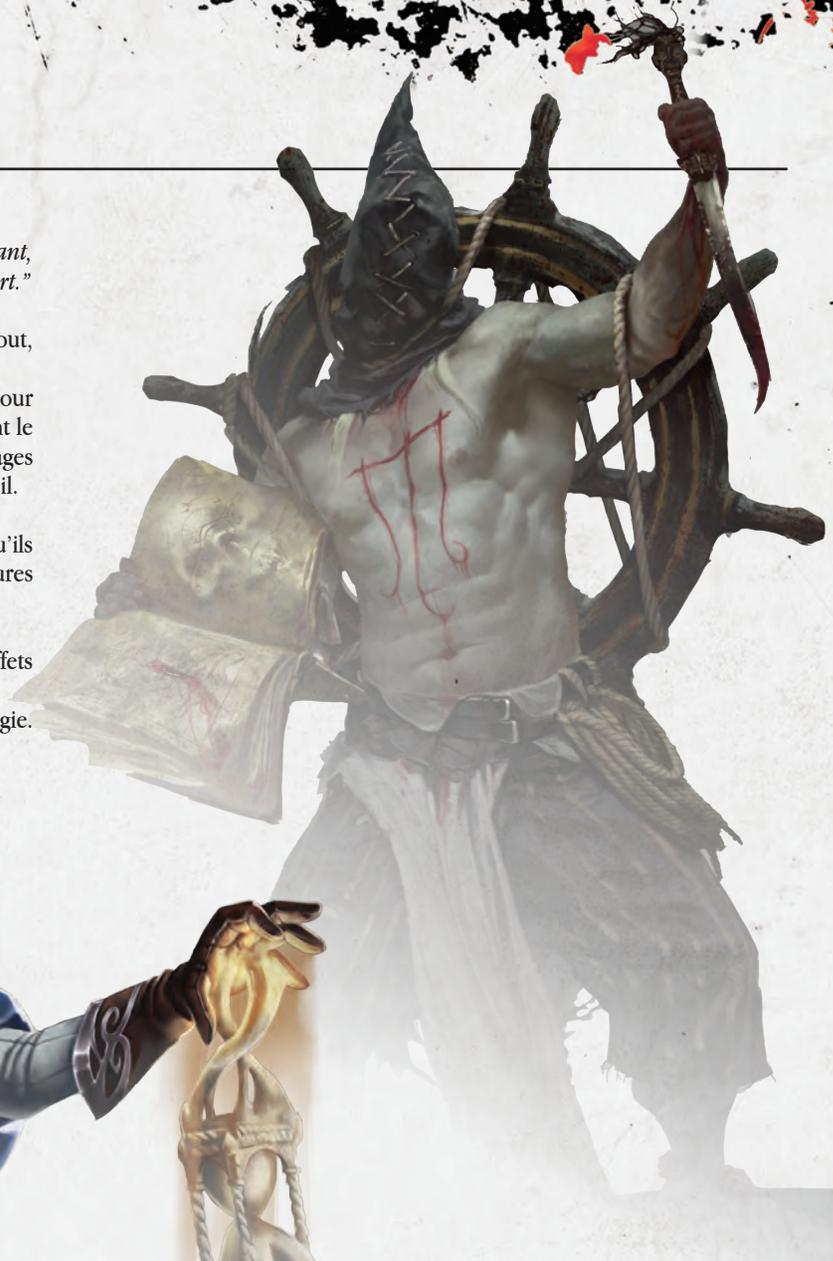
Les Sorts du Néant effacent la réalité et sont particulièrement utilisés pour générer de l’Instabilité. A travers lui, les Mages du Néant bouleversent le monde partout où ils passent. Maîtrisant la distorsion spatiale, les Mages du néant peuvent se déplacer d’un endroit à un autre en un clin d’œil.

Les plus audacieux d’entre eux parviennent à tel niveau de maîtrise qu’ils arrivent à manipuler le Néant lui même pour donner vie à des créatures cauchemardesques comme le terrifiant **Dagon**.

**Traits dominant des Sorts:** Instabilité, Déplacement d’Instabilité, Effets d’Immunité, Destruction de Salle, Invocation de Démons.

**Affinité avec d’autres écoles:** Transmutation, Démonologie, Mythologie.

**Difficulté:** Moyenne.



## Chronomancie

*“Le temps est le deuxième plus grand tyran de l’univers. Je suis le premier...”*

Les Chronomanciens sont des maîtres du temps. Ils le manipulent à leur guise, pouvant voyager dans le futur pour en revenir plus sages et renforcés de nouvelles connaissances ou retourner dans le passé pour tendre des pièges et influencer le présent sans que leurs adversaires ne s’en rendent compte.

Avec leurs pouvoirs, les Mages de cette école ralentissent la magie et en altère la chronologie, la retournant ainsi contre ceux qui l’ont déclenché.

**Traits dominant des Sorts:** Vol de Points de Pouvoir, Pièges, Protections, Assassinat, Effet d’Interruption, Sorts joués directement de la main.

**Affinité avec d’autres écoles:** Conspiration, Destruction, Divination, Illusion.

**Difficulté:** Élevée.

### Interruption

*Les interruptions de l’École de Chronomancie peuvent être jouées directement depuis la main pour gêner les adversaires.*

Certains des Sorts de l’École de Chronomancie ont un **Effet d’Interruption** (👏). Leurs deux effets sont affichés dans le même sens mais avec des couleurs différentes.

Pour jouer l’effet standard, suivez les règles normales. Pour activer l’effet Stop, la carte doit être jouée directement depuis votre main pendant le tour d’un adversaire.

Chacun de ces effets ne peut être joué que dans certaines conditions particulières indiquées sur la Carte.

Pour chaque situation, il est possible de jouer autant de cartes Interruption que vous le souhaitez, en les résolvant entièrement une à la fois, puis en les défaussant dans vos Souvenirs.



# Jeu Solo

## Matériel

**Important:** Tous les éléments du "Jeu Solo" sont identifiés par le symbole .

### Marqueurs d'Activation (8)

Dans le "Jeu Solo", certains Marqueurs d'Activation de la boîte de base doivent être remplacés par ceux fournis dans cette extension.

Les Marqueurs d'Activation et leurs effets sont décrits ci contre.



**Salle de la Rose Noire - Effet de la Salle:**  
Vous devez défausser 3 Sorts de votre main vers vos Souvenirs. Piochez les 3 premières cartes des Sorts Oubliés: choisissez-en une et ajoutez la à votre main. Placez les autres en dessous du deck de Sorts Oubliés dans l'ordre de votre choix. Une fois jouée, une Carte de Sorts Oubliés doit être retirée du jeu pendant la Phase d'Entretien.



**Crypte - Effet de la Salle:**  
Choisissez une Évocation de la Rose Noire avec une valeur d'Agressivité équivalente ou inférieure à celle de votre Perilium, et déplacez la jusqu'à votre Salle.



**Librerie - Effet de la Salle:**  
Durant la Phase d'Entretien, choisissez un Sort sur votre feuille de Mage et reprenez le en main; vous ne pouvez pas récupérer un Sort Oublié.



**Salle du Trône - Effet de la Salle:**  
Réduisez la valeur de votre Perilium de 1 jusqu'à la fin du tour de jeu.



**Salle des Plaisirs - Effet de la Salle:**  
Déplacez un des Événements sur le plateau d'Événement d'une case (vers la gauche ou la droite). L'emplacement doit être libre de toute autre carte.



**Salle des Miroirs - Effet de la Salle:**  
Copiez l'effet d'une autre Salle déjà activée. Attention: vous ne pouvez pas achever une Quête avec cet effet. La Salle activée reste toujours la Salle des Miroirs. Vous ne pouvez pas copier l'effet de la Salle de la Rose Noire.



**Les Abysses - Effet de la Salle:**  
Choisissez une Évocation de la Rose Noire avec une valeur d'Agressivité équivalente ou inférieure à celle de votre Perilium. Retirez cette Évocation.



**Arène - Effet de la Salle:**  
Choisissez une Évocation de la Rose Noire; déplacez la dans cette Salle. Jouez un Sort de votre main. Si l'Évocation est encore en vie, elle vous attaque.

## Cartes de Quêtes Jeu Solo (15)

Dans le "Jeu Solo", Seules ces 15 Cartes de Quêtes, fournies avec cette extension seront utilisées.

Les Quêtes du "Jeu Solo" fonctionnent exactement de la même manière que celles du jeu de base.



## Cartes d'Événements Jeu Solo (15)

Ces Cartes remplacent celles du jeu de base lors d'une partie en "Jeu Solo". Ces Cartes contiennent les informations suivantes :

(A) Le nombre et le type d'Évocation invoquée par la Rose Noire. Cet effet n'est appliqué qu'une seule fois au moment où la carte est révélée.

(B) L'Action principale de la Rose Noire.

(C) La Phase du Jeu durant laquelle l'Événement entre en jeu et le nombre de Points de Pouvoir engrangés par la Rose Noire (comme pour le jeu de base).

(D) Objectifs : une tâche qui doit être résolue pour gagner le nombre de Points de Pouvoir indiqué et pour retirer cet Événement du plateau d'Événement.



## Jetons d'Évocation (30)



Ces jetons numérotés sont utilisés pour pouvoir identifier les Évocations de la Rose Noire.

Lorsque la Rose Noire obtient une Évocation, ce Jeton (composé d'un chiffre et d'une couleur) permet de marquer la Figurine d'Évocation et ainsi pouvoir la relier à sa Carte d'Évocation. Placez le Jeton correspondant à la Carte dans l'emplacement destiné aux Épingles de Rose.

## Cartes d'Évocations de la Rose Noire (31)

Ces Cartes contiennent les statistiques lorsque la Rose Noire utilise ces Évocations et ne sont utilisées que durant une partie "Jeu Solo". Néanmoins, à chaque fois que le Joueur contrôlera une Évocation, il devra utiliser la carte d'Évocation classique du jeu de base.

Ces nouvelles Cartes d'Évocations contiennent des informations supplémentaire afin que la Rose Noire puisse les utiliser :

(A) **Agressivité** : Lorsqu'il est temps d'activer les Évocations de la Rose Noire, chacune d'entre elles ne peut agir que si le Mage à une valeur de Menace équivalente ou supérieure à son Agressivité (Voir Activer la Rose Noire page 12).

(B) **Code d'Identification** : Chaque Évocation de la Rose Noire possède son propre Code d'Identification constitué d'un cercle coloré avec à l'intérieur deux lettres correspondant au nom de l'unité et d'un chiffre. Lorsque la Rose Noire invoque une Évocation (Voir Cartes d'Événements de la Rose Noire), prenez la carte d'Évocation correspondante avec le plus petit chiffre dans le cercle. Lorsque la figurine est invoquée dans la Loge, placez le Jeton d'Évocation correspondant dans l'emplacement réservé habituellement aux Épingles. De cette manière, vous pourrez toujours identifier les Évocations sur le plateau de jeu et les relier à leur Carte.

## Perilium (1)

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

Pendant la partie, la valeur du Périlium doit toujours être réglé de manière à indiquer la différence entre les PP du joueur et ceux de la Rose Noire. Certains éléments du jeu augmenteront ou diminueront la valeur du Périlium. Tout effet qui devrait imposer au Périlium de dépasser les valeurs -5 et +5 doit être ignoré.



## Mise en Place du Jeu Solo

Utilisez la Mise en Place classique comme indiqué dans le livret du jeu de base, excepté pour les points suivants :

**Etape 1 et 2:** Comme indiqué dans le jeu de base.

**Etape 3:** Remplacez les Marqueurs d'Activation référencés dans le Matériel du "Jeu Solo" (Page 10), pour les Marqueurs des autres Salles, utilisez ceux du jeu de base.

**Etape 4:** Placez la Cellule de votre Mage où vous le souhaitez dans la Loge.

**Etape 5:** Comme indiqué dans le jeu de base.

**Etape 6 et 7:** Utilisez le matériel de cette extension. Placez le deck d'Évocations du jeu de base près du Plateau de Pouvoir. Placez le deck d'Évocations spécifiquement destiné à la Rose Noire (de cette extension) à côté en veillant à ne pas les mélanger ensemble.

**Etape 8:** Comme indiqué dans le jeu de base.

**Etape 9, 10, 11:** Ignorez ces Etapes.

**Puis effectuez ces Etapes supplémentaires :**

**12:** Placez le jeton de votre Mage et celui de la Rose Noire sur la piste de Pouvoir du Plateau de Pouvoir.

**13:** Prenez le Perilium et placez le sur 0.

**14:** Choisissez et composez l'un des decks pré-construits comme indiqué pages suivantes, et ajoutez lui le Sort Dédié de votre Mage.

**15:** Choisissez la difficulté du jeu entre Facile, Moyen ou Difficile. Mélangez le deck d'Évocations de la Rose Noire et piochez 4 cartes en mode Facile, 6 en Moyen et 8 en Difficile. Placez la figurine de la première carte d'Évocation piochée directement dans la Salle de la Rose Noire. Placez la figurine de la deuxième carte d'Évocation dans la Salle du Trône. Ensuite, en partant de la Salle du Trône et en continuant à tourner autour de la Salle de la Rose Noire dans le sens horaire, placez les figurines d'Évocations dans l'ordre dans lequel elles ont été piochées jusqu'à ce que toutes les Évocations de la Rose Noire soient placées.

## Jouer en Solo

Le jeu en mode "Solo" suit la même structure que le jeu classique.

A tout moment au cours de la partie, si le joueur se retrouve confronté à un choix non couvert par les règles ou par les éléments du jeu, il appartiendra au joueur de trancher et de décider. Les Phases du jeu fonctionnent de la même manière mais avec quelques exceptions:

### Phase de la Rose Noire

Suivez les règles du jeu de base, mais utilisez uniquement les Cartes d'Événements du Jeu Solo. Les effets des Cartes d'Événements doivent être résolus dans l'ordre, d'abord l'effet A, puis l'effet B (voir la page précédente). Ces événements invoqueront généralement des ennemis sous le contrôle de la Rose noire.

### Phase d'Étude

Dans ce mode, la Bibliothèque n'est pas présente; le Mage ne tirera que des cartes de son Grimoire (Lorsqu'un effet du jeu indiquera de piocher dans la bibliothèque, le joueur devra piocher dans le Grimoire à la place). Dans cette Phase, le Mage pioche 4 cartes et les ajoute à sa main, avec les cartes conservées lors des tours précédents.

### Phase de Préparation

Suivez les règles du jeu de base.

### Activation de la Rose Noire

Lorsque c'est le tour de la Rose Noire, le joueur active les Évocations de la Rose Noire en suivant ces trois points:

Le Mage compare la valeur de son Perilium avec l'agressivité de chaque Évocation de la Rose Noire présente dans la Loge. Toutes les Évocations dont la valeur d'agressivité est égale ou inférieure à la valeur de menace du Perilium pourront être activées. L'ordre d'Activation, en fonction des Évocations en jeu, suit l'ordre suivant:

- Autel Mutant de 1 à 5.
- Andromeda de 1 à 5.
- Landsknecht de 1 à 8.
- Autel Sacré de 1 à 5.
- Cerbero de 1 à 3.
- Chevalier Squelettique 1 à 3.
- Malacoda 1 à 3.
- Infamie de Crête.

Lorsqu'une Évocation est activée, effectuez la première des actions suivantes (en commençant par celle du début). L'action doit pouvoir être exécutée entièrement; sinon, passez à la suivante.

- L'Évocation se déplace vers le Mage et l'attaque.
- L'Évocation se déplace pour atteindre une Évocation contrôlée par le Mage et l'attaque.
- L'Évocation se rapproche le plus possible du Mage, toujours en choisissant de rester dans les Salles où se trouve le moins d'Évocations de la Rose Noire.

**Pendant la phase d'Évocation, durant le tour de la Rose Noire, toutes ses Évocations s'activeront, quelle que soit la valeur indiquée sur le Perilium du Mage.**

**REMARQUE:** lorsque vous jouez au niveau de difficulté difficile, vous devez placer 8 Évocations de la Rose Noire; dans ce cas, placez la dernière figurine d'Évocation dans la Salle de la Rose Noire avec la première. Si l'Infamie de Crête est présente parmi les cartes tirées, remplacez-la par une autre carte et mélangez sa carte dans le deck.

### Phase d'Action

Le joueur commence le tour de jeu avec son Mage (jusqu'à 2 actions comme dans le jeu de base). En mode Solo, tout Sort qui devait cibler un autre Mage peut être lancé contre les évocations de la Rose Noire, leurs effets seront résolus normalement (sauf en cas d'impossibilité). Les PP qui devaient être volés aux Mages seront volés à la Rose Noire.

Une fois le tour du Mage terminé, c'est au tour de la Rose Noire. Le Joueur gèrera l'activation des Évocations en suivant les règles indiquées dans l'encadré ci-dessus «Activations de la Rose Noire».

Les tours de jeu du Mage et de la Rose Noire continueront ainsi de s'alterner jusqu'à ce que le Mage soit à court d'action (toutes ses Actions Physiques doivent être utilisées et tous ses Sorts révélés). La Phase d'Action se termine alors.

### Phase d'Évocation

Dans cette Phase, la Rose Noire agit comme si elle était un joueur à part entière. Suivez les règles de jeu de base pour le Mage. Une fois le tour du joueur terminé, il vérifiera l'activation des Évocations de la Rose Noire en suivant les règles indiquées dans l'encadré "Activation de la Rose Noire", à la différence que cette fois toutes les Évocations présentes seront activées, quelle que soit la valeur indiquée de Menace indiqué par le Perilium du Mage.

### Phase d'Entretien:

Suivez les règles du jeu de base.

# Points de Pouvoir et Fin du Jeu

## Gagner des Points de Pouvoir (PP)

Le score d'une partie en mode Solo est calculé différemment que dans le jeu de base. Pour suivre les Points de Pouvoir gagnés par le joueur sur le Plateau de Pouvoir, utilisez les règles suivantes:

- **Quêtes du Jeu Solo:** Ces Quêtes octroient un certain nombre de PP si elles sont accomplies. Une fois achevées, elles doivent être défaussées. Dans ce mode, le nombre de quêtes résolues ne donne pas de score supplémentaire à la fin de la partie.
- **Événement du Jeu Solo:** Ces Événements contiennent un objectif. Si le Mage parvient à satisfaire les conditions requises, le joueur gagne immédiatement le nombre de PP indiqué et retire la carte du plateau d'Événements, puis la défausse définitivement.
- **Trophée:** Seule la Rose Noire peut gagner des Trophées dans ce mode. Chaque Trophée en possession de la Rose Noire lui donnera 3 PP en fin de partie.
- **Salle Détruite:** Lorsqu'une salle est détruite, celui qui possède le plus de Cubes d'Instabilité gagne immédiatement le nombre de PP indiqué sur le Marqueur d'Activation. Le Marqueur d'Activation est ensuite défaussé. En cas d'égalité entre le Mage et la Rose Noire, les PP de la Salle détruite sont attribués à la Rose Noire.
- **Couronne:** La Couronne n'est pas utilisée dans ce mode.

## Fin de Partie et Score Final

Le jeu se termine lorsque le Mage ou la Rose noire atteint 30 PP sur le Plateau de Pouvoir.

Ajoutez ensuite les PP des Trophées obtenus par la Rose Noire à son total de PP. Une fois le score final de la Rose Noire obtenu, déterminez le vainqueur.

# Decks Pré-construits

En mode "Jeu Solo", votre Grimoire est constitué à l'aide de l'un des decks pré-construits suivant:



**ANNIHILATION**

**CONSPIRATION**

- Porte Magique

**DESTRUCTION**

- Armure Obscure
- Maelström
- Maelström
- Boule de Feu
- Boule de Feu
- Nuée de Météores
- Nuée de Météores

**DIVINATION**

- Anesthésie

**ILLUSION**

- Pas de l'Ombre
- Pas de l'Ombre

**NÉCROMANCIE**

- Étreinte Glacée
- Armure d'os
- Épidémie Flétrissante
- Épidémie Flétrissante

**TRANSMUTATION**

- Griffes de Pierre
- Griffes de Pierre
- Flammes Instables
- Flammes Instables



**DOMINATION**

**DESTRUCTION**

- Hurlement Démoniaque
- Hurlement Démoniaque

**DIVINATION**

- Vision Arcanique
- Vision Arcanique
- Divination
- Divination

**ILLUSION**

- Suggestion
- Suggestion

**NÉCROMANCIE**

- Invocation de l'Obscurité
- Invocation de l'Obscurité
- Appel de l'Obscurité
- Appel de l'Obscurité
- Morsure de Vampire
- Morsure de Vampire
- Obscure Emprise
- Obscure Emprise

**TRANSMUTATION**

- Mutation Aberrante
- Mutation Aberrante



**COLLECTION**

**CONSPIRATION**

- Vent Chuchoteur
- Vent Chuchoteur
- Porte Magique
- Porte Magique
- Obscure Intuition

**DESTRUCTION**

- Explosion Obscure

**DIVINATION**

- Vision Arcanique
- Vision Arcanique
- Anesthésie
- Sacre de l'Été
- Sacre de l'Automne
- Sacre du Printemps

**NÉCROMANCIE**

- Armure d'Os
- Armure d'Os

**TRANSMUTATION**

- Eruption Magique
- Lien Instable
- Rituel du Changement
- Rituel du Changement
- Rituel du Contrôle
- Rituel du Contrôle

# Nouvelles Salles

Les nouvelles Salles de cette extension, identifiées par leur titre doré, peuvent être utilisées librement pour remplacer celles du jeu de base:

- Pendant la Mise en Place, vous pouvez ajouter une de ces nouvelles Salles au jeu. Pour cela vous devez supprimer une Salle du jeu de base de la même couleur (les joueurs peuvent choisir ensemble de la ou des Salles à remplacer; à défaut, c'est le premier joueur qui décide). Quoi qu'il en soit, vous devez toujours vous retrouver avec le même nombre de Salles de chaque couleur.
- Ces nouvelles Salles n'ont pas de Quêtes dédiées. Lorsqu'un joueur pioche une quête qui nécessite une des Salles du jeu de base qui a été remplacée, défaussez cette Quête et piochez-en une autre.



### Taverne - Effet de la Salle:

Déplacez le Mage ciblé dans cette Salle, puis changez la direction de l'un de ses Sorts non révélés (autre que le Sort Rapide) de sorte que lorsque le Sort est activé, le Mage doit jouer l'effet alternatif à celui initialement programmé. Si la carte a les deux effets orientés dans la même direction, le Mage ciblé ignore donc l'effet de la carte.



### Machines Mystérieuses - Effet de la Salle:

Défaussez 1 Quête, Piochez 3 Quêtes de la Phase Lunaire en cours et gardez-en une. Remplacez les autres au-dessus du deck de Quêtes, dans l'ordre que vous souhaitez.



### Temple Maudit - Effet de la Salle:

Vous perdez 1 PP et subissez 1 Dégât de la Rose Noire, puis invoquez 2 Landsknecht dans une Salle à portée 1.



### Forge du Cyclope - Effet de la Salle:

Réactivez l'une de vos Actions Physiques déjà utilisées. Vous pouvez décider de perdre 1 PP pour relancer cet effet.



### Confrérie des Assassins - Effet de la Salle:

Perdez 1 PP, invoquez Ezio dans cette salle. Voir carte d'Évocation d'Ezio pour ses règles particulières.



### Jardin de Glace et de Feu - Effet de la Salle:

Infligez 2 Dégâts à une cible unique à portée 1 ou placez 1 Instabilité dans une Salle à portée 1.



### Salle du Cyclope - Effet de la Salle:

Piochez 2 Cartes Artefact du deck Artefact, conservez-en une et défaussez l'autre (voir les règles des Artefacts page 21).



### Salle des Cartes - Effet de la Salle:

Défaussez 1 Carte de votre main vers la Bibliothèque: gagnez 1 PP, ou piochez jusqu'à 2 cartes de la Bibliothèque.



### Salle des Porcs - Effet de la Salle:

Le Mage ciblé à portée 1 devient un Porc Mutant (voir règles page 7).



### Horologium - Effet de la Salle:

Vous perdez 1 PP pour résoudre le deuxième effet d'un Sort de Contingence ou de Combat que vous avez déjà révélé (L'effet que vous lisez à l'envers).



### Théâtre - Effet de la Salle:

Récupérez l'un de vos Sorts préparés et/ou révélés dans votre main, placez ensuite un Sort de Piège de votre main.



### Marais Poisseux - Effet de la Salle:

Placez 1 Instabilité dans cette Salle et 1 Instabilité dans une Salle à portée 1.



### Repère du Troll - Effet de la Salle:

Infligez 1 Dégât au Mage ciblé; puis choisissez un autre Mage qui lui inflige également 1 Dégât (à utiliser uniquement dans les jeux avec 3+ joueurs).

# Nouvelles Feuilles de Mage et Cartes de Mage

Cette extension fournit six nouvelles Feuilles de Mage qui remplacent celles du jeu de base et vous permettent d'utiliser les nouvelles 24 Cartes de Mage. Chaque joueur choisit une Feuille de Mage pendant la Mise en Place du jeu, et sa couleur déterminera la couleur des Jetons Point de Pouvoir, des Jetons Piège / Protection, des Jetons d'Action et des Jetons de trophée qu'ils utiliseront. Les Jetons Points de Pouvoir et les jetons Trophées du jeu de base doivent être remplacés par ceux fournis dans cette extension. Lorsque vous insérez votre Carte de Mage dans l'espace (A) de la Feuille de Mage, elle vous indiquera le maximum de Points de Vie du Mage (B). Lorsque les Cubes de Dégâts sur la Feuille de Mage atteignent le marqueur blanc sur la Carte de Mage, le Mage est vaincu.



Feuille de Mage



Carte de Mage

Jetons Points de Pouvoir / Trophées



# Black Rose War - Mode Campagne

*«La guerre a commencé et elle ne se déroulera pas uniquement dans la Loggia di Torino. Partout dans le monde, les Magistères des écoles de magie ont convoité la place du Haut Magistère... cela ne peut mener qu'à une seule issue : Une Guerre Totale.»*

Dans ce mode de jeu, tous les joueurs conserveront leur Mage durant l'intégralité de la Campagne. Des règles spécifiques seront imposées en fonction des différents pays qui les accueilleront.

Black Rose Wars - Mode Campagne se déroule tout au long d'une série de 7 scénarios légendaires. Après chaque partie, les joueurs inscriront leur score sur la Feuille de Campagne (Page 23). Les Scénarios Légendaires octroient des Mentions Honorables aux Mages qui auront réussi à remplir certaines conditions. Ces récompenses particulières peuvent être la clé de la victoire finale.

Pendant la Campagne, les mages auront la possibilité de conserver certains des Sorts obtenus lors des parties précédentes, et qui remplaceront ceux du Deck de départ initial ; de cette façon, en avançant dans la campagne, chaque Mage pourra se constituer un Deck entièrement personnalisé.

## Feuille de Campagne (A)

Au début de la Campagne, inscrivez le nom de chaque Joueur et du Mage qu'il a choisi sur la Feuille de Campagne (B). Photocopiez l'exemplaire fourni page 23.

(D) **Marqueurs d'Activation**: les Points de Victoire sont attribués en fonction de la valeur totale en Points de Pouvoir des Salles détruites par chaque Mage, en se rapportant le tableau ci-contre.

1°	6PV	4°	1PV
2°	4PV	5°	0PV
3°	2PV	6°	0PV

(E) **Quêtes terminées**: les Points de Victoire sont attribués en fonction du nombre de Quêtes terminées pendant le jeu, en se rapportant le tableau ci-contre.

1°	5PV	4°	0PV
2°	3PV	5°	0PV
3°	1PV	6°	0PV

(F) **Trophées**: les Points de Victoire sont attribués en fonction du nombre de Trophées ennemis gagnés, en se rapportant le tableau ci-contre.

1°	3PV	4°	0PV
2°	2PV	5°	0PV
3°	1PV	6°	0PV

(G) **Couronne**: Marquez 1 Point de Victoire dans cet emplacement si vous êtes le détenteur de la Couronne à la fin de la partie.

(H) **Mentions Honorables (MH)**, chaque Scénario a ses propres Mentions Honorables qui peuvent octroyer des Points de Victoire aux Mages qui remplissent les conditions requises. Chaque MH ne peut être obtenu qu'une seule fois par partie.

## Grimoire

À la fin de chaque partie, un joueur peut remplacer l'un de ses 6 Sorts de départ par un autre en l'inscrivant dans l'emplacement prévu (I). Les Sorts Oubliés ne peuvent pas être conservés. Si le joueur est en mesure de conserver un septième Sort, il devra remplacer l'un de ceux précédemment choisis. Ce système garantit un haut niveau de personnalisation de votre Mage.

## Fin de campagne

**Fin de campagne**  
Après avoir joué les 7 Scénarios Légendaires, additionnez tous les Points de Victoire intermédiaires (L) et vous obtiendrez le vainqueur de la Campagne Black Rose Wars !

## Règles Personnalisées

### Écoles de Magic

Dans la section Configuration des Scénarios Légendaires, il y a toujours une section «Ecoles». Vous y trouverez les règles de sélection des différentes Ecoles qui peuvent donner un petit avantage au joueur qui a obtenu le moins bon résultat lors du précédent scénario. Cette étape de la configuration peut être ignorée afin d'utiliser les Ecoles préférées du groupe de jeu; dans ce cas, utilisez les règles de mise en place du présent livre de règles (Page 3).

### Scénarios Légendaires

Bien que les Scénarios Légendaires présentés ici soient prévus pour être joués dans le cadre de la Campagne, ils peuvent tout à fait être joués en partie unique et même être pris comme inspiration pour créer vos propres Scénarios Légendaires.

### Salles Alternatives

Les Scénarios Légendaires remplacent souvent les Salles du jeu de base par celles de cette extension. Ces nouvelles Salles n'ont pas de Quêtes dédiées. Toutes les Quêtes piochées qui se déroulent dans une des salles remplacées doivent être ignorées (défaussées) et une nouvelle Carte Quête est piochées.

### Mentions Honorables

Si vous jouez un Scénario Légendaire en dehors d'une Campagne, chaque MH gagnée à la fin de la partie donnera des PP équivalents aux PV qu'elle aurait octroyée.

## Feuille de Campagne

Turin

Joueur: \_\_\_\_\_ (B)

Mage: \_\_\_\_\_ (B)

Sort 1: \_\_\_\_\_

Sort 2: \_\_\_\_\_

Sort 3: \_\_\_\_\_ (I)

Sort 4: \_\_\_\_\_

Sort 5: \_\_\_\_\_

Sort 6: \_\_\_\_\_

Classement du joueur (C)

Marqueurs d'Activation (D)

Quêtes terminées (E)

Trophées (F)

Couronne (G)

Mentions Honorables (H)

Bronte TOTAL FINAL SCORE

(L)

## Fin de partie et Points de Victoire

Le score de la Campagne est calculé différemment que pour celui d'une partie classique. À la fin de chaque partie, calculez le score, en Points de Victoire (PV), en suivant les instructions ci-dessous et en rapportant les valeurs sur la Feuille de Campagne. Après avoir joué les 7 Scénarios Légendaires, le vainqueur sera proclamé.

(C) **Classement du joueur** au cours de la dernière partie. Attribuez les PV en se rapportant au tableau ci-contre. Attention, pour établir ce Classement, il ne faut pas inclure les Points de Pouvoirs attribués pour : les Trophées, le nombre de Quêtes terminées, les Salles détruites et le détenteur de la Couronne. Donc, à la place de calculer l'ensemble des Points de Pouvoir comme indiqué page 35 du livre de règles du jeu de base, vous attribuerez des Points de Victoire en suivant les différents tableaux ci-dessous.

1°	7PV	4°	2PV
2°	5PV	5°	1PV
3°	3PV	6°	0PV

### Mages Asymétriques

Si vous jouez une Campagne avec les Mages Asymétriques, Intégrez leurs bonus de PP de fin de partie lors du calcul de Classement.

## Turin, Italie - La Première Loge

*"C'est dans la ville magique que repose la première et la plus ancienne des Loges. C'est en ces lieux que réside la Rose Noire primordiale, le plus puissant gardien des Sorts Oubliés. Elle attend l'arrivée d'un Mage suffisamment puissant qui saura dominer son pouvoir!"*

### Matériel Supplémentaire:

Aucun.

### Mise en Place:

- Suivez la Mise en Place habituelle comme indiqué pour le jeu de base. Utilisez la carte ci-contre pour créer la Loge.
- **Écoles:** Avant le point 9 de la Mise en Place du jeu (voir page 3), intégrez l'École de la Cartomancie à la Bibliothèque. Cela signifie que dans une partie à 6 joueurs, un joueur devra obligatoirement la choisir.

### Règles Spéciales:

Aucun.

### Mentions Honorables:

- **4PV - Invincible:** A la fin de la partie, aucun Mage adverse ne doit posséder l'un de vos Trophées.
- **2PV - Savoir Oublié:** Vous devez avoir utilisé un Sort Oublié pendant la partie.



## Plymouth, Angleterre - La Rose Brisée

*«Au sommet de sa gloire, la Loge de Plymouth est tombée en désuétude au moment où un culte obscur, vénérant des dieux blasphématoires dissimulés parmi les étoiles et enfouis dans les profondeurs des océans, a pris racine dans la ville, supplantant les anciennes croyances. Les magistères soumis au culte ont corrompu la Rose Noire et l'ont fragmentée en éclats d'une incroyable puissance. Le temps est venu de les rassembler!"*

### Matériel Supplémentaire:

- 13 Cartes Pouvoir de la Rose Noire.
- 2 Salles: Marais Poisseux et Temple Maudit.

### Mise en Place:

- Suivez la Mise en Place habituelle comme indiqué dans le livret du jeu de base. Utilisez la carte ci-contre pour créer la Loge.
- Échangez la Salle du Jardin avec celle des Marais Poisseux.
- Échangez la Salle de la Crypte avec celle du Temple Maudit.
- Premier joueur : Le dernier joueur au classement du scénario précédent.
- **Écoles:** Avant le point 9 de la Mise en Place du jeu, le dernier joueur au classement dans le scénario précédent choisit trois Écoles autre que Néant, Démonologie et Esprit qui seront ajoutés d'office pour former la Bibliothèque.
- **Draft des Cartes Pouvoir de la Rose Noire:** Chaque joueur pioche 2 Cartes Pouvoirs du Deck, en choisit une et passe l'autre carte au joueur à sa gauche. Avant de commencer le jeu, chaque joueur doit révéler une Carte Pouvoir. La seconde Carte devra être révélée au moment où la deuxième Phase Lunaire sera atteinte.

### Règles Spéciales:

- **Cartes Pouvoir de la Rose Noire:** Dans un premier temps, les joueurs ne peuvent utiliser que leur Carte Pouvoir de la Rose Noire révélée (en suivant les règles qui y sont indiquées).
- **Seconde Phase Lunaire:** Chaque joueur révèle sa deuxième Carte Pouvoir.

### Mentions Honorables:

- **1PV - Maître de la Rose:** A la fin de la partie, votre Mage doit se trouver dans la Salle de la Rose Noire.



### Cartes Pouvoir de la Rose Noire

Les Cartes Pouvoir de la Rose Noire octroient des compétences uniques aux Mages. Ces compétences prennent effet chaque fois que les conditions indiquées sur la carte sont réunies (par exemple, pour le pouvoir d'Apocalypse : placez 1 Instabilité à chaque fois qu'un Sort est joué). Il n'y a aucun moyen d'annuler ou de perdre ces Pouvoirs. Les autres conditions de jeu sont inchangées.



## Versailles, France - La Loge Rebelle

«La Loge de Versailles ... connue aussi sous le nom de Loge des Mages rebelles ... Les hérétiques de cette Loge sont convaincus qu'ils peuvent dominer la puissance des Magies Oubliées avec leurs rituels interdits. Anéantis par ces expériences, la Loge est désormais imprégnée de toute la puissance d'une Rose Noire sauvage et instable. La Loge est sur le point de s'effondrer, et sa puissance insufflera aux Mages les plus valeureux d'énormes pouvoirs...»

### Matériel Supplémentaire:

- Marqueur d'Activation Salle de la Rose Noire "Jeu Solo"



### Mise en Place:

- Suivez la Mise en Place habituelle comme indiqué dans le livret du jeu de base. Utilisez la carte ci-contre pour créer la Loge.
- Premier joueur: Le dernier joueur au classement du scénario précédent.
- Écoles: Avant le point 9 de la Mise en Place du jeu, le dernier joueur au classement dans le scénario précédent choisit trois Écoles autre que Cartomancie, Tromperie et Nécromancie qui seront ajoutés d'office pour former la Bibliothèque.
- Chaque Mage pioche 2 Sorts Oubliés, en choisit un et le mélange avec son deck de départ.
- Mélangez tous les Sorts oubliés restants (ceux non choisis inclus), et piochez en autant qu'il y a de joueurs +1. Le deck de Sorts Oubliés ainsi formé, remettez les autres cartes dans la boîte.

### Règles Spéciales:

- **Première Phase Lunaire:** Remplacez le Marqueur d'Activation de la Salle de la Rose Noire par celui du "Jeu Solo" (voir image). Placez le

Marqueur d'Activation de la Salle de la Rose Noire au début de la partie (et non pas à la seconde Phase Lunaire comme d'habitude).

- **Troisième Phase Lunaire:** L'activation de la Salle Rose noire ne retourne plus son Marqueur d'Activation; la Salle peut être donc activée à souhait.
- **Rose Immortelle:** Pendant le jeu, ne placez jamais de Cubes d'Instabilité dans la Salle de la Rose Noire. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le deck de Sorts Oubliés, détruisez la Salle de la Rose Noire et défaussez son Marqueur d'Activation. Personne ne gagne de PP pour cette destruction.
- **Puissance Sauvage** Les Sorts Oubliés ne sont pas retirés du jeu une fois utilisés, mais doivent être placés dans les Souvenirs du Mage qui les a utilisés.
- **Le Néant:** La partie prend fin lorsque le deck de Sorts Oubliés est épuisé. Terminez normalement le tour de jeu en cours.

### Mentions Honorables:

- **2PV - Maîtrise Interdite:** A la fin de la partie, vous êtes le Mage (ou l'un des Mages) qui possède le plus de Sorts Oubliés.

## Sevilla, Espagne - Roi Conquérant

«Dans la plus riche ville d'Espagne se cache la Loge des Magistères conquérants. Ces anciens explorateurs et marchands se sont rendus dans de lointaines contrées inconnues et sont revenus avec d'incroyables trésors et richesses qu'ils conservent jalousement dans les splendides pièces d'or et d'argent de la Loge. Les Mages qui s'affrontent en ces lieux se battent pour dépouiller la Loge des ses richesses; mais avant cela, il doivent réussir à maîtriser les pouvoirs de la Rose Noire et à chasser leurs adversaires!»

### Matériel Supplémentaire:

- 3 Salles: Taverne, Machines Mystérieuses, et Horlogium.

### Mise en Place:

- Suivez la Mise en Place habituelle comme indiqué dans le livret du jeu de base. Utilisez la carte ci-contre pour créer la Loge.
- Premier joueur: Le dernier joueur au classement du scénario précédent.
- Écoles: Avant le point 9 de la Mise en Place du jeu, le dernier joueur au classement dans le scénario précédent choisit trois Écoles autre que Bardes, Omnia et Transmutation qui seront ajoutés d'office pour



former la Bibliothèque.

- Échangez les Salles du Sanctuaire, de l'Observatoire et des Abysses par les Salles Taverne, Machines Mystérieuses, Horlogium. Placez ces trois Salles adjacentes à la Salle de la Rose Noire.
- Ne placez aucune Cellule de Mage; en commençant par le première joueur, chaque joueur place son Mage dans une des Salles extérieures (indiquée en bleu sur la carte) et qui ne soit pas déjà occupée par un autre Mage.

### Règles Spéciales:

- **Mort en Chaîne:** Un Mage vaincu redémarre dans une pièce extérieure de son choix (indiquée en bleu sur la carte de la Loge), et qui ne soit pas déjà occupée par d'autres Mages. Le Mage peut être immédiatement ciblé par d'autres Sorts et effets.
- **Phase d'Entretien:** Chaque Mage dans la Salle de la Rose Noire prend 1 Cube Dégâts / Instabilité de la Rose Noire et le met de côté; s'il n'y a qu'un seul Mage dans la Salle, ce Mage doit en prendre 2.
- **Roi Déchu:** Si un Mage meurt dans la Salle de la Rose Noire, celui qui récupère son trophée prend également 1 Cube Dégâts / Instabilité Rose noire et le garde de côté.
- **Deuxième Phase Lunaire, Phase d'Étude:** S'il n'y a qu'un seul Mage dans la Salle de la Rose Noire, ce Mage pioche un Sort Oublié.
- **Troisième Phase Lunaire, Phase d'Étude:** Chaque Mage pioche un Sort Oublié.
- **Fin de Partie:** Lors du calcul des points de fin de partie, établissez un classement des Mages qui ont plus de Cubes Dégâts / Instabilité de la Rose Noire (Cubes Noirs obtenus suite aux règles du Roi Déchu), les Mages gagneront des PP supplémentaires en fonction de leur classement comme indiqué dans l'encadré à gauche.

### Mentions Honorables:

- **1PV - Maître de la Rose:** A la fin du jeu, votre Mage doit se trouver dans la Salle de la Rose Noire.

# Buda - Hongrie - La Loge des Gardiens

«Dans les souterrains de Buda se trouve la Loge des Assassins. C'est en ces lieux que les Gardiens des Magistères sont formés, de véritables armes vivantes, dangereuses et sanguinaires qui protègent ardemment leur Rose Noire. Les Mages qui se défont ici peuvent invoquer un esprit des plus redoutable, un chef de l'Ordre des Assassins : Ezio Auditore, un avatar de mort en constante recherche du sang des puissants!»

## Matériel Supplémentaire:

- 3 Jetons Barrière de Lames.
- 2 Salles: Confrérie des Assassins et Théâtre.

## Mise en Place:

- Suivez la Mise en Place habituelle comme indiqué dans le livret du jeu de base. Utilisez la carte ci-contre pour créer la Loge.
- Premier joueur: Le dernier joueur au classement du scénario précédent.
- **Écoles:** Avant le point 9 de la Mise en Place du jeu, le dernier joueur au classement dans le scénario précédent choisit trois Écoles autre que Sang, Illusion et Conspiration qui seront ajoutés d'office pour former la Bibliothèque.
- Échangez la Salle du Laboratoire Alchimique par celle de la Confrérie des Assassins; placez cette Salle adjacente à la Salle de la Rose Noire mais non adjacente à celle du Trône ni à celle du Théâtre.
- Échangez la Salle de l'Oracle par celle du Théâtre; placez cette Salle adjacente à la Salle de la Rose Noire mais non adjacente à celle du Trône ni à celle de la Confrérie des Assassins.
- Placez les jetons Barrière de Lames comme indiqué (A).



Ezio Auditore et le logo Ottoman Crest sont utilisés sous licence Ubisoft. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. Tous Droits Réservés.

## Règles Spéciales:

- **Barrière de Lames:** Ces Évocations utilisent les règles d'Infestation (voir page 4), mais ne peuvent pas être ciblées et ne peuvent en aucun cas être supprimées du jeu.
- **Dégâts de Lames:** Les Barrières de Lames sont considérées comme étant sous le contrôle de la Rose Noire, Les Dégâts infligés sont donc considérés comme ceux de la Rose Noire. Si un Mage déplace n'importe quelle figurine (Mage ou Évocation qui ne soit pas sous le contrôle de la Rose Noire) dans une pièce contenant une Barrière de Lames, cette figurine subit 2 Dégâts du Mage qui l'a déplacée.
- **Déplacement des Barrières de Lames:** Les jetons Barrières de Lames se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre, restant toujours à l'intérieur d'une des Salles adjacentes à la Salle de la Rose Noire. Le détenteur de la Couronne déplace tous les jetons d'une Salle dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque fois qu'un Mage utilise un de ses jetons d'Action Physique.

## Mentions Honorables:

- **1PV - Poussées Létales:** Vous avez infligé des Dégâts à un Mage adverse en utilisant les Barrières de Lames, ou vous avez éliminé une Évocation sous le contrôle d'un adversaire en utilisant les Barrières de Lames.
- **1PV - Maître des Assassins:** Vous avez réussi à invoquer Ezio et à tuer un Mage avec lui.

# Amsterdam, Hollande - La Loge des Portails

Dans cette Loge Allemande, les Mages les plus inventifs cherchent constamment de nouvelles façons d'utiliser la magie. Novateurs et créatifs, ils tentent de mélanger compétences mystiques avec science et technologie. Même si la plupart de leurs expériences finissent par créer des bizarreries inattendues, les Portails créés par ces Mages pourraient représenter une révolution pour l'avenir de l'humanité.

## Matériel Supplémentaire:

- 3 Jetons Portail.
- 2 Salles : Repère du Troll et Jardin de Glace et de Feu.

## Mise en Place:

- Suivez la Mise en Place habituelle comme indiqué dans le livret du jeu de base. Utilisez la carte ci-contre pour créer la Loge.
- Placez les Jetons Portails comme indiqué.
- Échangez la Salle du Trésor par celle du Repère du Troll.
- Échangez la Salle du Laboratoire Alchimique par celle du Jardin de Glace et de Feu.
- Premier joueur: Le dernier joueur au classement du scénario précédent.
- Écoles: Avant le point 9 de la Mise en Place du jeu, le dernier joueur au classement dans le scénario précédent choisit trois Écoles autre que Divination, Chronomancie et Destruction qui seront ajoutés d'office pour former la Bibliothèque.

## Règles Spéciales:

- **Portails:** Les Jetons Portail ont deux faces, une bleue et une orange, et formalisent un passage qui relie deux pièces. Lorsqu'un Mage traverse un Portail par sa face bleue, la figurine du Mage doit ressortir par autre Portail bleu, et doit donc être placée dans une Salle qui en est pourvu. Il en va de même pour les Portails orange.
- **Cibles et Portée des Sorts à travers les Portails:** Les Salles qui ont en communs les faces bleues des Portails sont considérées comme adjacentes (donc à une portée de 1); pour déterminer si une cible est visible et donc accessible par un Sort; la ligne droite qui doit être tracée pour l'atteindre peut entrer par le côté bleu d'un Portail pour sortir du côté bleu d'un autre Portail. Il en va de même pour les côtés orange des Portails.
- **Deuxième Phase Lunaire:** tournez tous les portails de 180°.
- **Troisième Phase Lunaire:** tournez tous les portails de 180°.

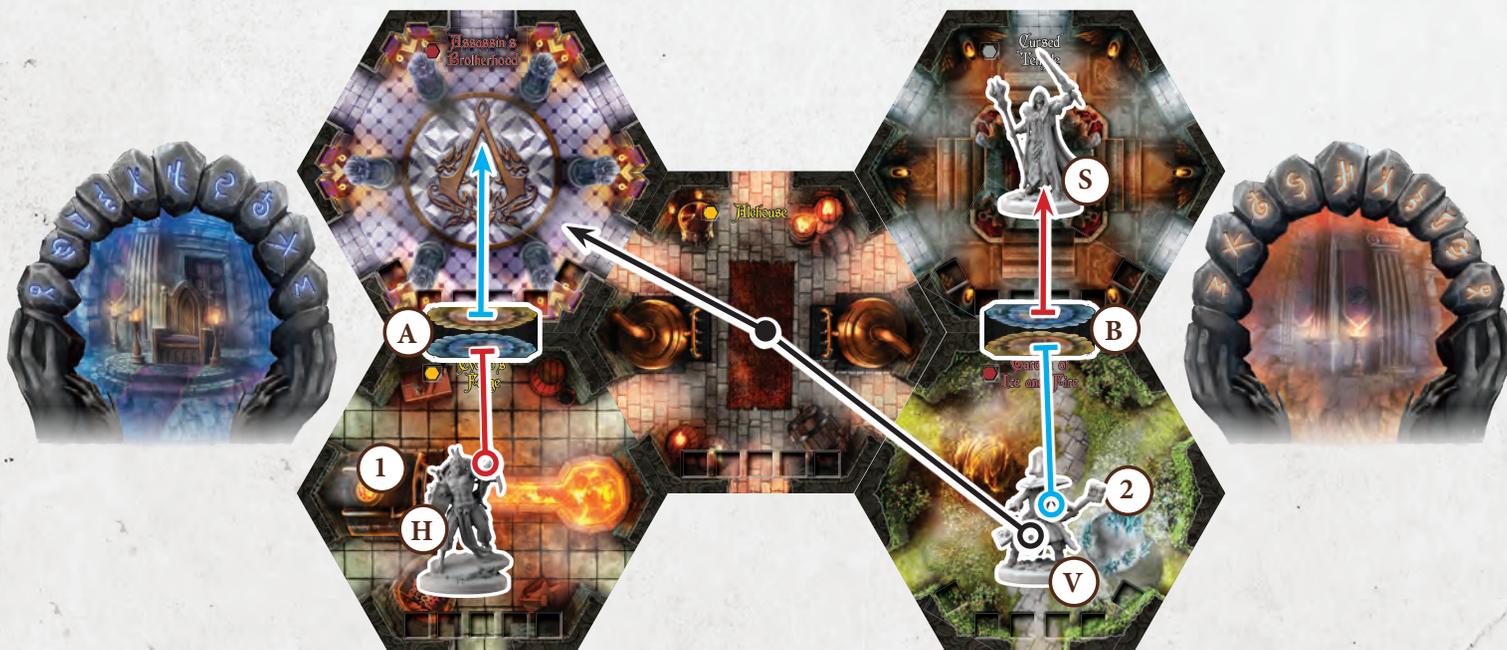


## Utiliser les Portails

1. Howard (H) veut attaquer Skultor (S) avec un Sort Boule de feu (flèche rouge), qui touche à portée (1). Les Salles de chacun des deux Mages sont considérées comme adjacentes car les côtés bleus des Portails (A et B) relient ces deux Salles. Howard peut donc cibler Skultor via le portail A et qui se retrouve donc à portée (1) de lui. La Salle de (B) est considérée comme étant dans la ligne de vue de Howard.
2. Vivian (V) veut se rendre dans la Salle de la Confrérie des Assassins mais il a besoin de 2 cases (flèche noire). Au lieu de cela, il décide de traverser le côté orange du portail B (flèche bleue), afin qu'il puisse atteindre la Salle avec un seul déplacement, en ressortant par le côté orange du portail A.

## Mentions Honorables:

- **3PV - Carambole Magique:** Tuez un Mage en lui infligeant le coup de grâce avec un Sort qui traverse un portail.



# Bronte, Royaume de Sicile - Les Artefacts

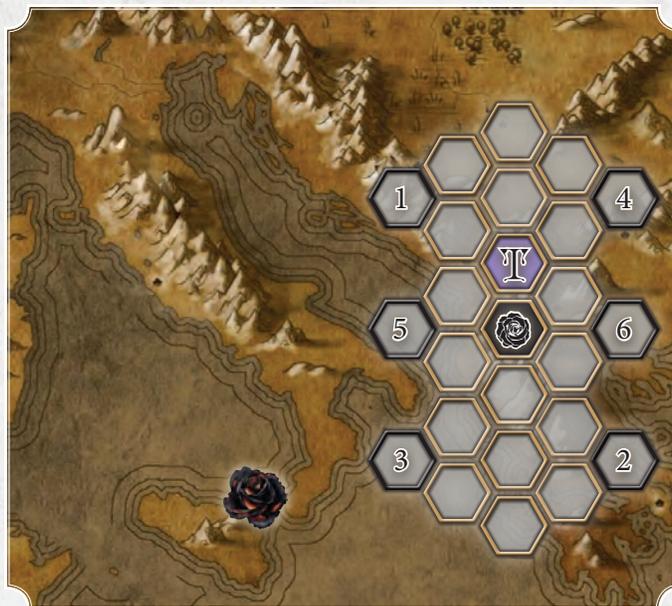
«La Loge de Bronte abrite les Mages forgerons, parmi lesquels se distinguent les cyclopes géants des terres du sud. Spécialisés dans la création de puissants artefacts magiques, les gardiens de cet endroit affirment que la magie seule ne suffit pas pour prétendre au titre de Magister. Un Mage se doit de savoir maîtriser ces artefacts - longtemps dissimulé aux mortels - s'ils espèrent prendre l'avantage sur leurs adversaires!»

## Matériel Supplémentaire:

- 8 figurines de Coffre au Trésor.
- 1 figurine de Mimic.
- 12 Cartes d'Artefact
- 3 Salles: Salle du Cyclope, Forge du Cyclope et Jardin de Glace et de Feu.

## Mise en Place:

- Suivez la Mise en Place habituelle comme indiqué dans le livret du jeu de base. Utilisez la carte ci-contre pour créer la Loge.
- Échangez la Salle de l'Arène par celle de la Salle du Cyclope.
- Échangez la Salle de l'Observatoire par celle de la Forge du Cyclope.
- Échangez la Salle du Laboratoire Alchimique par celle du Jardin de Glace et de Feu.
- Premier joueur: Le dernier joueur au classement du scénario précédent.
- **Écoles:** Avant le point 9 de la Mise en Place du jeu, le dernier joueur au classement dans le scénario précédent choisit trois Écoles autre que Enchantement, Élémentalisme et Destruction qui seront ajoutés d'office pour former la Bibliothèque.
- En partant du dernier joueur au classement du scénario précédent, chaque joueur place une figurine de Coffre au Trésor dans une Salle adjacente à la Rose Noire qui n'en contient pas déjà un.
- Mélangez les Cartes d'Artefact et gardez-les à la portée de tous les joueurs.



## Règles Spéciales:

- **Coffre au Trésor:** Un Coffre au Trésor est une unité indestructible; il ne peut pas être blessé, déplacé ou enlevé (sauf en l'ouvrant). Un Coffre reste dans la Salle dans laquelle il se trouve même si cette Salle est détruite.
- **Ouvrir un Coffre:** un Mage peut utiliser l'une de ses Actions Physiques qui lui permet d'activer une Salle pour pouvoir ouvrir un Coffre. Une fois qu'un Coffre a été ouvert, le Mage pioche 1 Carte d'Artefact et retire le Coffre du jeu. Le Mage qui a ouvert le Coffre prend également un Cube de la Rose Noire et le conserve près de sa Feuille de Mage.
- **Cartes d'Artefact:** Ces cartes sont obtenues après qu'un Mage ait ouvert un Coffre. Une Carte d'Artefact peut être jouée par le Mage qui la possède à tout moment pendant la Phase d'Action. Un Mage ne peut avoir en main qu'une seule Carte d'Artefact à la fois; si le Mage en obtient une deuxième, jouez ou défaussez immédiatement l'une des deux. Les Cartes d'Artefact «Équipement» (A) ont des effets permanents et sont gérées comme une Évocacion (elles utilisent les mêmes règles que les Équipements de l'École de l'Enchantement, voir page 8). Les Cartes d'Artefacts «Consommables» (B) ont des effets instantanés et sont jouées directement de la main puis défaussées après utilisation. Certaines Cartes d'Artefact sont des Évocacions alternatives (C), que vous pouvez invoquer directement depuis votre main au cours de la Phase d'Action. Toutes les Cartes d'Artefact consommées ou détruites sont mélangées dans le deck de Cartes d'Artefact et deviennent donc de nouveau disponible.
- **Deuxième Phase Lunaire:** Si disponible, placez tout d'abord un Coffre dans la Salle de la Rose Noire. Ensuite, chaque joueur, en commençant par celui qui détient la Couronne, place un Coffre dans une Salle de son choix qui n'en contient pas déjà un.
- **Troisième Phase Lunaire:** Si possible, le joueur détenteur de la Couronne place chaque Coffre disponible dans une Salle adjacente à la Salle de la Rose Noire; les Coffres en excédent peuvent être placés dans n'importe quelle autre Salle.
- **Fin de la partie:** Une fois la partie terminée, chaque joueur compte les Cubes de la Rose Noire qu'il a réussi à mettre de côté. En fonction son classement, attribuez-lui les Points de Pouvoirs suivants: Premier : 5 PP / Deuxième : 3 PP / Participation : 1 PP.

## Mentions Honorables:

- **2PV - Maître du Mimic:** Vous avez contrôlé le Mimic pendant le jeu.
- **2PV - Entièrement Équipé:** Vous avez réussi à contrôler 3 Évocacions d'Équipement simultanément



# Mages Asymétriques

Les Cartes de Mage fournies dans cette extension présentent deux versions de chaque Mage; une version classique (A - pour des parties plus équilibrées) et une version asymétrique (B - indiqué par le symbole  près du nom du Mage).

La face asymétrique peut être utilisée pour des jeux plus atypiques et complexes. S'il est décidé d'utiliser la version asymétrique des Mages, tous les joueurs sans exception doivent utiliser cette version.

Chaque Mage asymétrique possède des compétences supplémentaires, représentées par des icônes sur la carte de Mage. Les effets de ces compétences sont décrits en détail ci-dessous.



Le Mage commence la partie avec 2 Sorts Dédiés au lieu d'un seul. (Mise en Place, page 16, étape 9).



Les Évocations de ce Mage ont toutes un Point de Vie supplémentaire.



Les Évocations du Type Bête ont une leur valeur d'Attaque augmenté de 1.



Les Évocations du Type Démon ont une leur valeur d'Attaque augmenté de 1.



Les Évocations du Type Mort-Vivant ont une leur valeur d'Attaque augmenté de 1.



Les Évocations du Type Élémentaire ont une leur valeur d'Attaque augmenté de 1.



Les Évocations du Type Construct ont une leur valeur d'Attaque augmenté de 1.



En tant qu'Action, le Mage peut défausser une Carte Sort non révélée pour effectuer une Attaque Physique de valeur 2 contre une Unité dans la même Salle.



En tant qu'Action, le Mage peut défausser une Carte Sort non révélée pour effectuer un déplacement de 2 cases au lieu d'une seule.



Lorsqu'un Mage peut effectuer une Attaque Physique; au lieu de l'Attaque, placez un Cube d'Instabilité dans la Salle.



Si ce Mage possède la Couronne à la fin de la partie, il gagne 3 PP au lieu d'1 Seul (Voir de Partie, Page 35, Point 4).



Ce Mage ne peut pas conserver la Couronne. Si le Mage gagne la Couronne, il doit immédiatement la donner à un autre Mage (Excepté à ceux qui ne peuvent pas la garder non plus).



Ce Mage ne peut pas subir de Dégâts des Sorts de Zone (Voir Règles du jeu de base page 29).



Ce Mage ne peut pas subir de Dégâts des Sorts à Cible Unique (Voir Règles du jeu de base page 29).



A la fin de la Partie: Ce Mage gagne 1 PP pour chaque Jeton de Trophée qu'il possède.



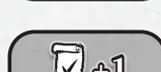
A la fin de la Partie: Ce Mage perd 1 PP pour chaque Jeton de Trophée qu'il possède.



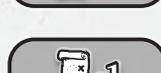
A la fin de la Partie: Ce Mage gagne 1 PP pour chaque Marqueur d'Activation qu'il possède.



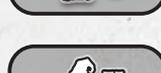
A la fin de la Partie: Ce Mage perd 1 PP pour chaque Marqueur d'Activation qu'il possède.



A la fin de la Partie: Ce Mage gagne 1 PP pour chaque Carte de Quête complétée qu'il possède.



A la fin de la Partie: Ce Mage perd 1 PP pour chaque carte de Quête active qu'il possède.



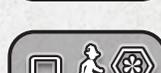
Lorsque ce Mage est vaincu, personne ne peut réclamer sont Trophée de Mage.



Après que ce Mage ait été vaincu, Sa figurine peut être placée dans n'importe quelle salle de la Loge, y compris la Cellule de ses adversaires.



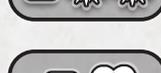
Au lieu de l'un des deux effets standard d'un Jeton d'Action, le Mage peut se Déplacer (en respectant sa valeur de Déplacement) et Attaquer (en respectant sa valeur d'Attaque) une Unité dans la même pièce, et vice versa.



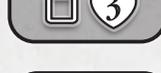
Au lieu de l'un des deux effets standard d'un Jeton d'Action, le Mage peut se Déplacer dans n'importe quelle Salle de la Loge.



Au lieu de l'un des deux effets standard d'un Jeton d'Action, le Mage peut Attaquer deux fois (en respectant sa valeur d'Attaque) une unité dans la même Salle.



Au lieu de l'un des deux effets standard d'un Jeton d'Action, le Mage peut Soigner de 3 (retirez 3 Cubes Dégâts de la feuille de Mage du Mage choisi).



A la place de l'une des deux Actions du Mage, il peut perdre un PP pour changer l'orientation de l'un des Sorts non révélés sur sa feuille de Mage (changeant ainsi le côté actif de ce Sort).

# Feuille de Campagne

		Torino	Plymouth	Versailles	Siviglia	Buda	Amsterdam	Bronte	TOTAL	SCORE FINAL
Joueur: _____	Classement du joueur	<input type="checkbox"/>								
Mage: _____	Marqueurs d'Activation	<input type="checkbox"/>								
Sort 1: _____	Quêtes terminées	<input type="checkbox"/>								
Sort 2: _____	Trophées	<input type="checkbox"/>								
Sort 3: _____	Couronne	<input type="checkbox"/>								
Sort 4: _____	Mentions Honorables	<input type="checkbox"/>								
Sort 5: _____										
Joueur: _____	Classement du joueur	<input type="checkbox"/>								
Mage: _____	Marqueurs d'Activation	<input type="checkbox"/>								
Sort 1: _____	Quêtes terminées	<input type="checkbox"/>								
Sort 2: _____	Trophées	<input type="checkbox"/>								
Sort 3: _____	Couronne	<input type="checkbox"/>								
Sort 4: _____	Mentions Honorables	<input type="checkbox"/>								
Sort 5: _____										
Joueur: _____	Classement du joueur	<input type="checkbox"/>								
Mage: _____	Marqueurs d'Activation	<input type="checkbox"/>								
Sort 1: _____	Quêtes terminées	<input type="checkbox"/>								
Sort 2: _____	Trophées	<input type="checkbox"/>								
Sort 3: _____	Couronne	<input type="checkbox"/>								
Sort 4: _____	Mentions Honorables	<input type="checkbox"/>								
Sort 5: _____										
Joueur: _____	Classement du joueur	<input type="checkbox"/>								
Mage: _____	Marqueurs d'Activation	<input type="checkbox"/>								
Sort 1: _____	Quêtes terminées	<input type="checkbox"/>								
Sort 2: _____	Trophées	<input type="checkbox"/>								
Sort 3: _____	Couronne	<input type="checkbox"/>								
Sort 4: _____	Mentions Honorables	<input type="checkbox"/>								
Sort 5: _____										

## Crédits

**Chef de projet:** Andrea Colletti

**Réalisation** Michele Mirizio

**Conception du jeu:** Marco Montanaro

**Conception du jeu additionnel:** Diego Fonseca

**Développement:** Ludus Magnus Team

**Edition et Chef traduction:** Paolo Scippo

**Conception graphique:** Paolo Scippo, Diego Fonseca

**Directeur artistique:** Andrea Colletti

**Concept artistique et Illustrations:** Antonio De Luca, Daniel Comerci, Davide Scalia, Giovanni Pirrotta, Macs Gallo, Paolo Parente, Simone de Paolis

**Chef sculpteur 3D:** Fernando Armentano

**Sculpteurs 3D:** Alberto Acquaviva, Alessandro Depaoli, Alexei Popovicii, Fernando Armentano, Francesco Pizzo, Krisztián Hartmann, Tommaso Incecchi

**Editeurs:** 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.

Un grand merci à tous nos Backers qui ont rendu possible cet incroyable exploit!

**Site Ludus Magnus:** [shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)



**LUDUS MAGNUS**  
STUDIO

*Black Rose Wars Sator v.1.00*

Ludus Magnus Studio - 2020 ©

Tous droits réservés

[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)