

Crono

Prague, Duc de Luxembourg
"Crono, héraut de la Mort, peut attendre éternellement"

"Il observe les Mages de haut, les dominant de sa Grandeur. Ils ne pouvaient pas imaginer que la colère de la Rose Noire, incarnée à travers ce colosse sinistre, allait bientôt les réduire à néant, ne laissant d'eux que des coquilles vides, parodies misérables de ceux qu'ils avaient été."



Crono

Crono, protecteur des plus profondes parties de la Loge, s'y fraye un chemin grâce à sa carrure titanesque.

Médusa, gardienne de Crono, sa première esclave et désormais sa Némésis.



Médusa

Aperçu du matériel

Hexagones de la salle de la Loge Vengeresse (5)

Ces 5 hexagones constituent la salle de la Loge Vengeresse. Les hexagones périphériques (Rouge, Jaune, Vert et Violet) et l'hexagone central (noir) constituent une seule et même salle, l'épicentre de la bataille où Crono sera placé. Les différentes pièces de la Loge Vengeresse sont considérées comme une salle unique.



Marqueurs d'Activation des salles (4)

Comme dans le jeu de base, ces Marqueurs accordent des pouvoirs aux salles. Les Marqueurs d'Activation sont placés sur l'hexagone de la couleur correspondante pour indiquer quel pouvoir a déjà été activé.



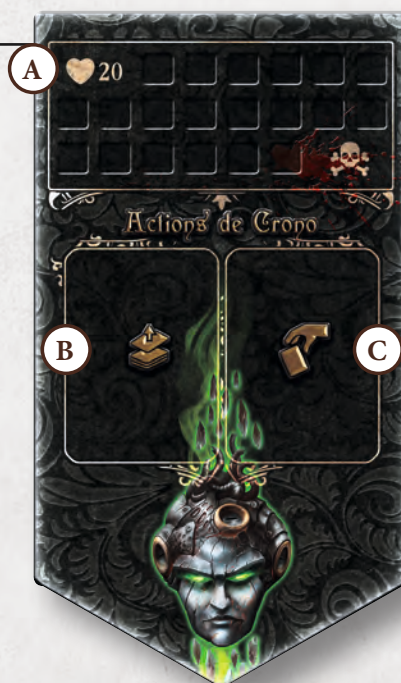
Fiche de Crono

Une Fiche présentant les caractéristiques de Crono et comprenant un espace pour placer les Cartes d'Action de Crono, afin de faciliter son utilisation dans les parties où il est impliqué.

(A) 20 Points de Santé

(B) Cartes d'Action

(C) Défausse des Cartes d'Action



Quêtes spéciales (12)

Elles fonctionnent de manière similaire aux Quêtes du jeu de base. Elles sont conçues pour être utilisées avec cette extension, mais peuvent aussi être employées dans le jeu de base (en fonction de leurs effets).



Évènements spéciaux (12)

Ils fonctionnent de manière similaire aux Évènements du jeu de base. Ils sont conçus pour être utilisés avec cette extension, mais peuvent aussi être employés dans le jeu de base (en fonction de leurs effets).



Cartes d'Évocation (2)

Une Carte d'Évocation pour invoquer Crono lors d'une partie jouée en-dehors de l'extension et une autre carte pour invoquer la Disgrâce de Crête.



Cartes d'Équipement (4)

Les Cartes d'Équipement sont un type d'Évocation utilisées pour renforcer les Mages qui les invoquent.



Cartes d'Action de Crono (30)

Ces Cartes sont utilisées pour décrire les actions de Crono quand il est activé. Il y en a 10 pour chaque Phase Lunaire.



Chaque fois qu'une figurine entre dans la salle de Crono et perturbe son sommeil, le propriétaire de la figurine tire une Carte d'Action et applique ses effets qui décrivent la réaction de Crono. Les effets ont de plus en plus d'impact au fur et à mesure des Phases Lunaires.

Cartes de Sort (39)

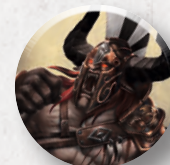
Un ensemble de 12 Sorts (3 exemplaires de chaque pour un total de 36 Cartes) constituant l'École de Magie Mythologique, plus 3 exemplaires du Sort dédié de Médusa.



École de Magie Mythologique

Marqueur Disgrâce de Crête

Ce marqueur est utilisé quand la Disgrâce de Crête est invoquée grâce au Sort Mythologique correspondant.



Fiche de Mage de Médusa



Sort Oublié

Ce puissant Sort Oublié peut être ajouté à la pile des Sorts Oubliés du jeu de base pour vous permettre d'invoquer Crono sous votre contrôle. Le colosse sera un puissant allié et vous aidera à obtenir la victoire.



Mise en place

Lorsque vous jouez avec cette extension, respectez les changements suivants par rapport à une partie classique :

1. Retirez les salles suivantes qui doivent être remplacées par les salles de la Loge Vengeresse :

- Salle de la Rose Noire
- Salle du Trône
- Forge
- Sanctuaire
- Laboratoire alchimique

2. Placez la **salle de la Vengeance** au centre de l'aire de jeu et alignez ses 4 autres hexagones comme indiqué dans l'illustration, puis disposez les autres salles au hasard.

3. Placez les **Marqueurs d'Activation** sur les hexagones de la couleur correspondante.

Placez **Crono** au centre de la salle de la Loge Vengeresse : Crono l'occupera intégralement.

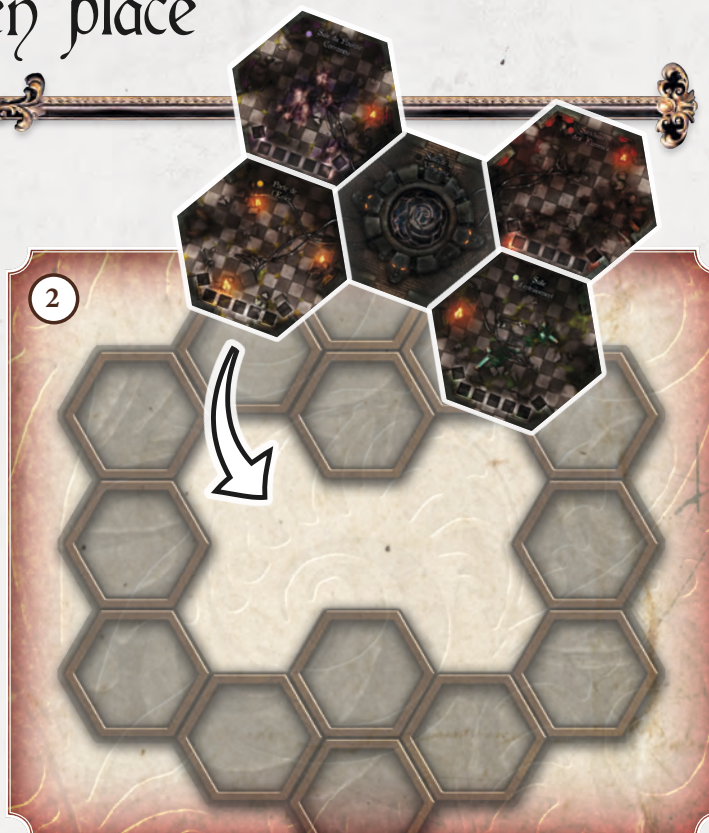
4. Mélangez les **Évènements spécifiques** à ce scénario et placez-les en pile, face cachée, dans l'emplacement dédié du Plateau d'Évènement.

Mélangez les **Quêtes spécifiques** à ce scénario avec les Quêtes du jeu de base (en excluant celles faisant directement référence aux salles retirées) et placez-les en pile, face cachée, dans l'emplacement dédié du Plateau du Pouvoir.

5. Placez la **Fiche de Crono** sur la table, entre deux joueurs. Vous ne pourrez plus la déplacer de la partie car sa position influence la Phase d'Action (*voir p. 7*).

Placez la pile des **Cartes d'Action** de Crono correspondant à la première Phase Lunaire dans l'emplacement dédié de la Fiche et gardez les piles d'Actions des deux autres Phases Lunaires à portée de main.

6. Constituez la **Bibliothèque** en choisissant 6 Écoles de Magie parmi celles disponibles dont l'École Mythologique de l'extension. Continuez la mise en place en suivant les règles du jeu de base pour tout ce qui concerne le choix des Mages et l'installation du reste du matériel (*p. 16 du livre des règles*).



Comment jouer

Salle de la Loge Vengeresse

La salle de la Loge Vengeresse est constituée de **5 hexagones différents**, mais est considérée comme une seule grande salle du point de vue de l'Instabilité.

● Elle a une **résistance globale à l'Instabilité** de 28. En revanche, comme les 5 hexagones ne constituent qu'une seule salle, il est impossible de les détruire séparément via l'Instabilité.

Chaque hexagone possède sa propre couleur qui le différencie des autres. Selon l'hexagone où il se trouve, un Mage peut activer le Marqueur d'Activation correspondant.

Concernant le déclenchement des Pièges, l'accomplissement des Quêtes et d'autres effets liés aux couleurs des salles, lorsqu'un Mage ou une Évocation **pénètre dans la salle de la Loge Vengeresse**, la figurine est considérée comme entrant dans une salle de la couleur correspondante à celle de l'hexagone.

Il est **impossible d'entrer dans la salle centrale** car elle est totalement occupée par Crono.



Effets des salles

Une des conditions de fin de partie de ce scénario légendaire est la destruction de la salle de la Loge Vengeresse.

Les effets des 5 Marqueurs d'Activation des hexagones de la salle de la Loge Vengeresse sont listés ci-dessous :



La Salle du Pouvoir Corrompu permet au joueur qui active son effet de faire perdre 1 Point de Pouvoir (s'il en a au moins 1) au joueur contrôlant la Couronne et de lui dérober le jeton Couronne. La salle des miroirs ne peut pas copier l'effet de cette salle.



Le Sanctuaire des Flammes permet au joueur qui active son effet de piocher les 2 premières cartes de son Grimoire et d'infliger 1 Dégât par Sort de Combat pioché à une cible se trouvant jusqu'à une salle de distance.



La Porte de l'Enfer permet au joueur qui active son effet d'invoker dans la salle un Chevalier Squelettique, issu des tréfonds de l'Enfer, au prix d'un Point de Pouvoir.



La Salle d'entraînement permet au joueur qui active son effet de se déplacer immédiatement d'une salle et d'attaquer, se soignant d'un cube de Dégât pour chaque Dégât qu'il inflige lors de son attaque.

Chacun des 4 hexagones possède aussi un **effet alternatif** (qui peut être activé à la place grâce aux Quêtes) à ceux listés ci-dessus (même si la couleur de la salle activée reste la même).

La salle de la Vengeance permet au joueur qui active son effet de se défausser de 3 Sorts de sa main pour piocher 3 Sorts Oubliés. Le joueur en garde un et remet, faces cachées et dans l'ordre de son choix, les deux autres Sorts au-dessus de la pile des Sorts Oubliés. Cet effet n'est disponible qu'à partir de la deuxième Phase Lunaire.

Schéma de portée des Sorts

La salle de la Loge Vengeresse est, comme indiqué ci-dessus, une salle unique. Toutefois, lors du calcul des portées et des lignes de vue pour les actions/Sorts, respectez les règles normales. La seule exception est la salle de la Vengeance, où se tient Crono, et dont l'hexagone est considéré comme bloquant les lignes de vue. Reportez-vous au schéma en cas de doute sur la portée des Sorts.



Caractéristiques de Crono

Crono est un **être immortel**. La seule façon de se débarrasser de lui est de l'enterrer vivant en détruisant la salle où il se trouve. Crono est représenté par une figurine qui n'est ni un Mage, ni une Évocation. Crono ne peut donc pas être la cible de Sorts ou d'effets qui ciblent spécifiquement les Mages ou les Évocations. Il est toutefois possible de le mettre hors-jeu temporairement.

Crono doit perdre **20 Points de Santé** avant d'être considéré comme hors-jeu. Si tel est le cas, Crono ne pioche pas de **cartes d'Actions** jusqu'à la fin du tour car il est occupé à régénérer. Crono ne subit plus aucun Dégât tant qu'il est hors-jeu.

Quand Crono est mis hors-jeu, le joueur qui lui a infligé le plus de Dégâts gagne ⑤ et peut assigner ② à la salle de la Vengeance. Les autres joueurs gagnent ②.

Lorsqu'il est mis hors-jeu, Crono se réactive au début de la Phase de la Rose Noire suivante avec tous ses Points de Santé.

Activation de Crono

Au début de la partie, la figurine de Crono fait face à la salle se trouvant entre la **salle du Pouvoir Corrompu** et le **Sanctuaire des Flammes**.

Le Temps est sans pitié

Au début de la Phase de la Rose Noire, tournez Crono dans le sens horaire afin qu'il soit en face (dans l'axe) de la salle suivante. Puis Crono inflige ③ à chaque figurine présente dans les salles face à lui.

Pendant la Phase d'Action, Crono s'active à nouveau et joue son "round".

Round de Crono

Le moment d'activation de Crono lors de la Phase d'Action est déterminé par la position attribuée à sa Fiche lors de la mise en place. Il agit exactement comme lors de la Phase de la Rose Noire. Tournez Crono dans le sens horaire afin qu'il soit en face (dans l'axe) de la tuile/salle suivante. Puis Crono inflige ③ à chaque figurine présente dans les salles face à lui.



L'orientation de Crono n'est pas régulière et peut changer en fonction des effets des Cartes d'Action.

Actions de Crono

Quand une figurine entre dans la salle de la Loge Vengeresse, Crono réagit : piochez la première Carte de la pile des Cartes d'Action, elle indique ce qui se produit, quel endroit est ciblé et l'orientation de Crono pour exécuter son attaque.

Si le symbole du Mage (ci-contre) apparaît à côté du schéma des salles affectées par la Carte d'Action, le joueur qui a pioché la Carte d'Action doit faire son possible pour que les cibles suivantes soient affectées (par ordre de priorité) :






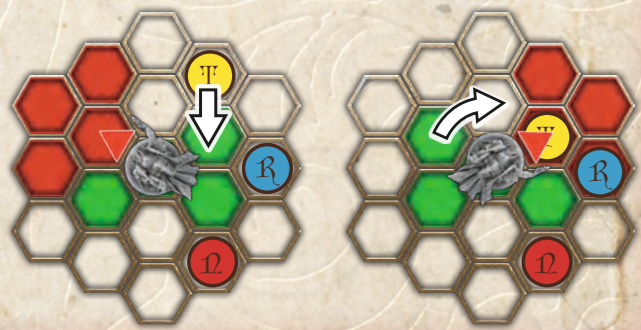
1. Le Mage qui a assigné le plus d'Instabilité à la Salle de la Loge Vengeresse ;
2. La **figurine qui a activé Crono** en entrant dans la Salle de la Loge Vengeresse.

Selon cet ordre de priorité, il est possible que pour frapper le Mage ayant assigné le plus d'Instabilité, la figurine qui a activé Crono soit laissée hors d'atteinte et que d'autres figurines deviennent des victimes collatérales de l'attaque de Crono. Si plusieurs Mages sont à égalité pour le montant de cubes d'Instabilité assignés le plus élevé, Crono se tourne vers la figurine qui est entré dans la salle.

Si la Carte d'Action présente une **aire d'effet**, le joueur qui a activé Crono oriente la figurine de ce dernier avant d'effectuer l'Action en respectant la règle de priorité de cible ci-dessus. Ce joueur décide aussi de la direction de Crono en cas d'ambiguïté.

Exemple

Tessa entre dans le Sanctuaire des Flammes ce qui fait immédiatement réagir Crono. Une Carte d'Action est piochée : l'effet de la carte affecte 4 salles. Au niveau de l'Instabilité de la salle de la Loge Vengeresse, Nero  et Rebecca  en ont assigné autant l'un que l'autre. En conséquence de l'égalité, Crono est tourné vers la figurine qui a provoqué son action en pénétrant dans la salle (Tessa ) et résout l'effet de sa carte d'Action dans la zone affectée.



Équipement

Les Cartes d'Équipement sont un type particulier d'Évocation qui renforce la puissance des Mages qui les invoquent. Comme des Évocations normales, elles occupent l'un des trois emplacements dédiés aux Évocations de la Fiche de Mage. Le recto de chaque Carte d'Équipement indique le nom de l'objet, ses Points de Santé et ses effets en jeu.

Les Équipements ne sont représentés que par leur Carte et n'utilisent pas de figurines ou de jetons. Ils sont considérés comme étant portés par le Mage qui les a invoqués. Un Équipement est détruit quand il subit un montant de Dégâts égal à ses Points de Santé.


Quand un effet ennemi frappe un Équipement, son propriétaire assigne à ce dernier des cubes de Dégâts de la couleur de l'attaquant, comme dans le cas d'une Évocation classique.

Quand les cubes de Dégâts d'un Équipement atteignent son nombre de Points de Santé, l'objet est détruit et son propriétaire retire la Carte correspondante de sa Fiche de Mage. Un Mage ne peut jamais être équipé de deux objets identiques.




Calcul des scores


À la différence des parties normales de Black Rose Wars, pour terminer une partie de l'extension Crono, **la salle de la Loge Vengeresse doit être rendue instable ou la Rose Noire doit atteindre 30 Points de Pouvoir.**


Si la Rose Noire gagne, tous les Mages perdent. Si un Mage ou la Rose Noire atteint 30 Points de Pouvoir avant que la salle de la Loge Vengeresse soit détruite, la Rose Noire gagne 15 .

Rendre la salle de la Vengeance instable contribue à la victoire.

Si elle est détruite, les Mages gagnent des Points de Pouvoir en fonction du nombre de cubes d'Instabilité attribué pour contribuer à sa destruction :

1er (le plus de cubes) 

2ème 

Participants (au moins un cube) 

En cas d'égalité pour la première et deuxième position, les Mages à égalité gagnent 1 Point de Pouvoir de moins que le montant indiqué.

École Mythologique

L'École

L'École Mythologique est originaire de Grèce et s'est constituée grâce aux liens étroits entre les Grecs et leurs divinités qui, en plus de la connaissance et de la puissance, leur ont accordé plusieurs puissants artefacts. La majorité de ce savoir n'a pas survécu au passage des siècles, mais quelques reliquats de cette École tournée vers la guerre sont parvenus jusqu'à nous. Cette École fait appel à la seule force digne des êtres divins qui l'ont conçue : la puissance gigantesque qui se dégage des batailles et de la destruction.

Les Gorgones domptèrent cette énergie pour façonner des Sorts faisant appel à la puissance et l'impétuosité de Poséidon, à la ruse d'Hadès et aux artefacts de Persée. Ce dernier tomba au cours de la bataille menée face à Médusa elle-même, la première descendante de la dangereuse espèce des Gorgones et l'ancêtre de la Mage homonyme désormais liée à Crono. La grandeur de cette École perdue peut, désormais, s'exprimer de nouveau dans l'arène qu'est la Loge de la Rose Noire. Le symbole de l'École est une dédicace à l'Art, la puissance et la fierté immortelle du peuple Hellène.

Les Mages de cette École peuvent choisir de détruire leur environnement en utilisant la puissance vengeresse de Poséidon, ou la rage de Crono, tout en invoquant le puissant Minotaure de Crète pour détourner l'attention de leurs adversaires ou de les piéger dans un Labyrinthe mental. Mais les adeptes de l'École Mythologique peuvent aussi choisir une stratégie axée sur le combat rapproché en profitant des puissants artefacts qu'elle permet d'invoquer et d'utiliser leurs Sorts pour se déplacer rapidement dans l'arène jusqu'à ce qu'il ne reste plus un ennemi debout.

Gagner des Points de Pouvoir avec cette École : Vaincre d'autres Mages, placer de l'Instabilité

Traits dominants des Sorts : Dégâts en combat rapproché, combo de Dégâts physiques, invocation d'Équipement, assignation de cubes d'Instabilité, déplacement grâce aux Sorts

Affinité avec d'autres Écoles : Transmutation, Destruction

Difficulté : Moyenne

Magister de l'École : Médusa



Cartes de Sort



Casque d'Hadès

Effet normal

Invoquez le Casque d'Hadès puis vous pouvez piocher une Carte de la Bibliothèque. Tant que vous contrôlez le Casque, vous ne pouvez pas être la cible de Sort [Cible unique]. Le Casque d'Hadès peut toujours être ciblé. Il a les caractéristiques suivantes :

0 0 3

Effet inversé

Placez votre figurine dans n'importe quelle salle de la Loge. Vous pouvez ensuite attaquer.



Arc doré d'Artémis

Effet normal

Invoquez l'Arc doré d'Artémis. Vous pouvez ensuite infliger 2 Dégâts à une cible située jusqu'à 3 salles de distance. Tant que vous contrôlez l'Arc, vous pouvez choisir d'infliger 1 Dégât jusqu'à 2 salles de distance au lieu de vous déplacer. L'Arc ne subit aucun Dégât des effets de [Zone] et a les caractéristiques suivantes :

0 0 2

Effet inversé

Infligez 4 Dégâts à la figurine ciblée.



Chaînes de Minos

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à la figurine ciblée puis déplacez-la dans une salle adjacente à sa position d'origine.

Effet inversé

Infligez 1 Dégât à la figurine ciblée. Une des Évocations que vous contrôlez peut agir immédiatement mais uniquement si son mouvement lui permet d'atteindre la salle de la cible.



Rage de Crono

Effet normal

Placez la figurine ciblée dans votre salle puis infligez-lui 2 Dégâts.

Effet inversé

Infligez 3 Dégâts à la figurine ciblée et déplacez-la dans une salle adjacente à sa position d'origine. Si vous déplacez la cible dans une salle où se trouve une autre figurine, infligez 1 Dégât à chacune (si plusieurs figurines sont présentes, choisissez-en une).



Conseil des Graies

Effet normal

Regardez les 5 premières Cartes d'une École de Mage. Parmi elles, vous pouvez en garder jusqu'à 2 sur lesquelles le symbole d'Instabilité apparaît au milieu de la carte. Mélangez les cartes restantes dans la pile appropriée.

Effet inversé

Jusqu'à la fin du tour, chaque fois qu'un Mage entre dans votre salle ou que vous entrez dans une salle où un Mage est présent, placez 1 cube d'Instabilité dans cette salle.



Bouclier lumineux

Effet normal

Invoquez le Bouclier lumineux. Vous pouvez ensuite vous déplacer d'une salle et attaquer. Tant que vous contrôlez le Bouclier, réduisez de 1 tous les Dégâts reçus et ajoutez ce dommage au Bouclier. Le Bouclier a les caractéristiques suivantes :

1 0 3 4

Effet inversé

Vous pouvez déclencher cette Protection dès que vous subissez un Dégât ou plus : réduisez de 2 les Dégâts reçus et infligez 2 Dégâts à l'attaquant.



Vengeance de Poséidon

Effet normal

Convertissez à votre couleur 1 cube d'Instabilité dans la salle ciblée. Puis vous pouvez déplacer tous les cubes d'Instabilité de celle-ci vers une salle qui lui est adjacente. Il doit nécessairement y avoir assez d'emplacements libres dans la salle choisie pour recevoir tous les cubes déplacés, sinon vous ne pouvez pas utiliser cet effet.

Effet inversé

Assignez 3 cubes d'Instabilité dans la salle ciblée.



Larmes de Persée

Effet normal

Dès qu'un Mage entre dans une salle affectée par au moins un de vos cubes d'Instabilité, vous pouvez déclencher ce Piège qui le prend pour cible : déplacez-vous dans la salle et attaquez la cible.

Effet inversé

Après qu'un Mage ait assigné de l'Instabilité, vous pouvez déclencher ce Piège : assignez jusqu'à 2 cubes d'Instabilité dans la même salle que le Mage.



Labyrinthe

Effet normal

Retirez 3 cubes d'Instabilité de votre couleur de la salle ciblée pour y invoquer la Disgrâce de Crête. Prenez le marqueur/figurine dans la réserve. Chaque fois que l'Évocation attaque, placez un de vos cubes d'Instabilité dans la salle où se déroule le combat. La Disgrâce de Crête a les caractéristiques suivantes :

1 0 3 4

Effet inversé

Le Mage ciblé saute sa prochaine Phase d'Action (celle du tour en cours s'il n'a pas encore joué ou celle du tour suivant s'il a déjà effectué sa Phase d'Action). Gagnez 1 Point de Pouvoir.



Pétrification

Effet normal

Assignez 2 cubes d'Instabilité dans la salle ciblée. Chaque Mage présent dans cette salle doit choisir s'il veut perdre 1 Point de Pouvoir (auquel cas vous gagnez 1 Point de Pouvoir) ou retourner tous ses jetons d'Action Physique sur leur côté utilisé.

Effet inversé

Vous devez pouvoir retourner l'un de vos jetons d'Action Physique sur son côté utilisé pour pouvoir lancer le Sort. Si vous le faites, jusqu'à la fin du tour, réduisez de 1 tous les Dégâts subis.



Sang du Serpent

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à toutes les figurines présentes dans la salle ciblée. Puis infligez 1 Dégât à toutes les figurines dans les salles adjacentes. Après avoir infligé ces Dégâts, vous pouvez vous déplacer dans la salle d'une des figurines affectées.

Effet inversé

Assignez 2 cubes d'Instabilité à la salle ciblée, puis convertissez à la couleur de votre choix 1 cube d'Instabilité dans toutes les salles contenant au moins un Mage.



Trident des mers

Effet normal

Invoquez le Trident des mers. Vous pouvez ensuite attaquer une figurine jusqu'à une salle de distance. Tant que vous contrôlez le Trident, chaque fois qu'un Mage entre dans votre salle ou que vous entrez dans une salle où se trouve un Mage (si plusieurs Mages sont présents, choisissez-en un), vous pouvez lui infliger 1 Dégât. Le Trident a les caractéristiques suivantes :

1 0 3

Effet inversé

Infligez 3 Dégâts à la figurine ciblée en ignorant ses Protections qui ne peuvent pas être déclenchées contre ce Sort.

Médusa

Les deux soldats commencèrent à paniquer alors que leurs corps se changeaient lentement en pierre. Lorsqu'ils furent complétement pétrifiés dans une pose grotesque, le bruit de reptation de l'énorme queue de Médusa résonna dans le petit passage à l'entrée duquel les deux hommes étaient en faction. Au moment où la sorcière entra dans la salle, sans un regard pour ses victimes, les serpents qui se dressaient sur sa tête émirent un sifflement étrange, comme si quelque chose les inquiétait. Toute la pièce était plongée dans une obscurité entrecoupée par l'aura lumineuse des torches accrochées aux murs. Une curieuse fumée malodorante, sortie d'un réseau de petits tuyaux, saturait l'air, rendant la respiration difficile. Accoutumée à cet environnement inhospitalier, Médusa s'aventura dans la pièce sans hésitation, contournant les restes squelettiques répandus sur le sol, et se rendit en son centre. Une effigie gigantesque, de presque trois mètres de large et représentant une rose aux pétales noirs entourée par quatre visages inexpressifs gigantesques gravés dans la pierre, s'y trouvait.

“Croyais-tu vraiment que je ne connaissais pas la vérité ?” déclara la sorcière. “Pendant des siècles, j'ai dû contrôler ma rage et la dissimuler derrière l'apparence servile d'une prêtresse dévote.” Elle siffla, alors que sa queue rampait sur les fins détails de la Rose Noire gravée au sol. “Mais cette époque est révolue, Suprême Seigneur du Temps.” Elle releva la tête, provocante. “Ne sous-estime pas mes mots, car j'ai acquis de grands pouvoirs et je suis bien consciente que t'affronter seule causerait ma perte aussi sûrement qu'elle a causé celles des aventuriers dont les os jonchent le sol. Je reviendrai ici aux côtés d'autres Mages puissants de la Loge de la Rose Noire et, ensemble, nous t'anéantirons.” Un bref silence plana, avant que la sorcière n'éclate de rage : “Et quand j'aurai arraché ta tête, la mort de ma mère bien-aimée sera enfin vengée !” Alors que Médusa quittait lentement la pièce et que les vipères sur sa tête s'agitaient nerveusement, la sorcière nota du coin de l'œil que les visages de l'énorme sculpture de la Rose Noire brillaient d'une faible lueur rougeâtre. En sortant de la salle, le visage de Médusa arborait une expression sinistre. Elle venait d'obtenir le premier résultat de son plan ambitieux : Crono s'éveillait de son long sommeil.



Sort dédié de Médusa



Poison de la Gorgone

Effet normal

Infligez 2 Dégâts à la cible. Si c'est un Mage, infligez-lui 1 Dégât supplémentaire pour chacune des Quêtes qu'il a résolues.

Effet inversé

Infligez 2 Dégâts à la cible. Si c'est un Mage, infligez-lui 1 Dégât supplémentaire pour chacune des Quêtes que vous avez résolues.

Crono l'Éternel



Sort Oublié

Effet normal

Perdez 3 Points de Pouvoir. Vous pouvez échanger jusqu'à 4 Sorts de votre main avec 4 de vos Sorts en jeu, actifs ou non. Vous ne pouvez pas jouer plus de Sorts de votre main que vous n'avez de Sorts Préparés sur votre Fiche de Mage (ex. : si vous n'avez qu'un Sort Standard et votre Sort Rapide, vous pouvez seulement jouer 2 Sorts de votre main). Résolez immédiatement les effets des Sorts venant de votre main. Si vous jouez un Sort de Piège ou de Protection, il arrive en jeu déjà activé : il peut se déclencher comme indiqué sur la Carte du Sort.

Effet inversé

invoquez Crono (voir sa Carte d'Évocation). Sa capacité lui permet, quand il s'active, d'assigner un de vos cubes d'Instabilité à chaque salle qui lui est adjacente. Crono ne peut être déplacé ou retiré par aucun effet.



Carte d'Évocation de Crono

Caractéristiques

0 0 0

Les Points de Santé de Crono sont égaux à cinq fois le nombre de joueurs.

Effet

Chaque fois que Crono s'active, le Mage peut assigner jusqu'à 1 cube d'Instabilité à chaque salle adjacente à Crono. Il ne peut être déplacé ou retiré par aucun effet.

Table des matières

Aperçu du matériel	2
Hexagones de la salle de la Loge Vengeresse (5)	2
Marqueurs d'Activation des salles (4)	2
Fiche de Crono	2
Quêtes spéciales (12)	3
Cartes d'Évocation (2)	3
Cartes d'Action de Crono (30)	3
Fiche de Mage de Médusa	3
Évènements spéciaux (12)	3
Cartes d'Équipement (4)	3
Cartes de Sort (39)	3
Marqueur Disgrâce de Crête	3
Sort Oublié	3

Mise en place

4

Comment jouer

5

Salle de la Loge Vengeresse	5
Effets des salles	6
Schéma de portée des Sorts	6
Caractéristiques de Crono	7
Activation de Crono	7
Actions de Crono	7
Équipement	8
Calcul des scores	8
Exemple	8

École Mythologique

9

L'École	9
Cartes de Sort	9
Médusa	11
Crono l'Éternel	11
Sort dédié de Médusa	11
Table des matières	12
Crédits	12

Crédits

Chef de projet : Andrea Colleti

Production, réalisation, publication : Vincenzo Piscitelli

Conception du jeu : Marco Montanaro, Andrea Colleti, Paolo Scippo

Développement : Ludus Magnus Studio

Conception graphique : Paolo Scippo

Directeur artistique : Andrea Colleti

Conception artistique : Giovanni Pirrotta

Illustrations : Giovanni Pirrotta

Chef sculpteur 3D : Fernando Armentano

Éditeur : Louis Angelli

Médias sociaux, service après-vente : Roberto Piscitelli

Web éditeurs : Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Manager Kickstarter : Andrea Colletti

Auteur : Marco Olivieri

Traduction FR : Légion Distribution Dutheil Laurent ; Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo.

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

Remerciements à Collins Spanerger pour nous avoir aidés en tant que responsable de la communauté web. Un grand merci également à Oscar Andrés Schwerdt, David Martin, Paul Scrimo et Eddie Bianco.

Site Ludus Magnus : shop.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose wars - Crono Rulebook v.1.2

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