

Livre des Règles

Black Rose wars

But du jeu

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

À la fin de la bataille, le Mage ayant accumulé le plus de puissance sera reconnu comme un digne successeur par la Rose Noire et couronné Grand Maître de l'Ordre.

Crédits

Chef de projet : Andrea Colletti

Production, réalisation, publication : Vincenzo Piscitelli

Conception du jeu : Marcon Montanaro

Développement : Ludus Magnus Studio

Conception graphique : Paolo Scippo

Directeur & Conception Artistique : Giovanni Pirrotta

Illustrations : Giovannu Pirrotta, Henning Ludvigsen

Chef sculpteur 3D : Fernando Armentano

Autre sculpteur 3D : Tommaso Inecchi

Éditeur : Louis Angello

Customer Care and Social Media: Roberto Piscitelli

Web éditeurs : Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Manager Kickstarter : Andrea Colletti

Traduction FR : Julien Lancel (traduction) ; Dutheil Laurent, Cédric Bruzzo, Anaïs Chambert, Emilie Pedrada (relecture)

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 son aide en tant que community manager.
Remerciements à Oscar Andrés Schwerdt, David Martin et Michael James Bedggood

Site Ludus Magnus : shop.ludusmagnusstudio.com



Aperçu du matériel

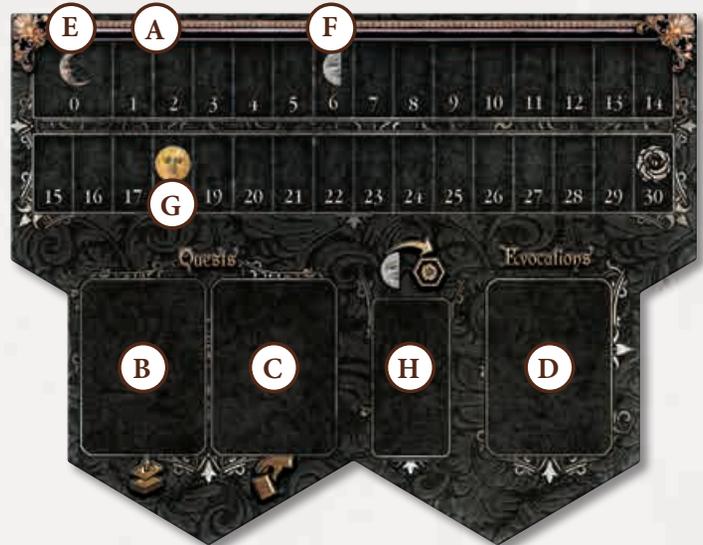
1 Plateau du Pouvoir

Ce plateau permet de garder à l'œil plusieurs éléments d'information clés, notamment :

- (A) Le niveau actuel des **Points de Puissance**. Chaque Joueur et la Rose Noire ont un jeton sur cette piste. Chaque fois qu'ils gagnent des Points de Puissance, déplacez le jeton approprié.
- (B) Emplacement de la pile des Cartes de Quête.
- (C) Emplacement de la défausse des Cartes de Quête.
- (D) Emplacement de la pile des Cartes d'Évocation.

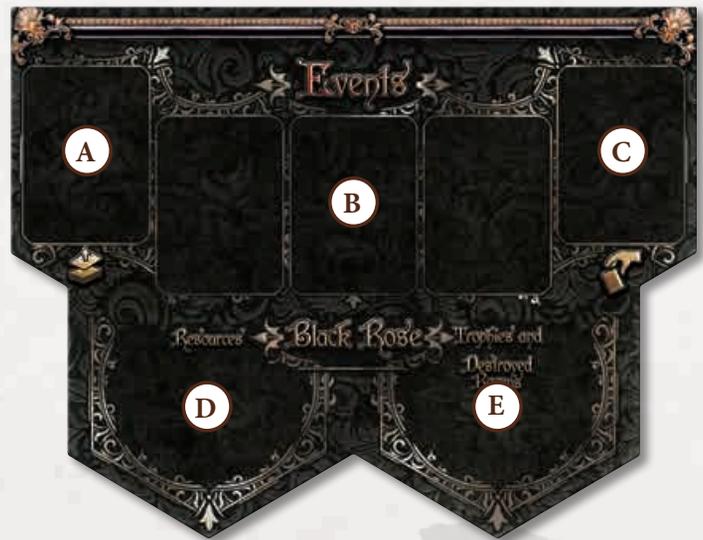
Au cours de la partie, l'avancement des Points de Puissance détermine la **Phase Lunaire** :

Première Phase (E), Deuxième Phase (F) ou Troisième Phase (G). La Phase Lunaire détermine les piles de cartes de Quête ou d'Événement dans lesquelles il est possible de piocher. Au début de la deuxième Phase Lunaire (F), il devient possible d'activer la **Salle de la Rose Noire**, en prenant son **marqueur d'Activation** dans l'emplacement (H) et en le plaçant dans la pièce appropriée. La fin de la partie se déclenche (p. 34) dès qu'un jeton de Puissance atteint la case des 30 points marquée du symbole de la Rose Noire.



1 Plateau d'Événement

La pile des Cartes d'Événement est placée sur le premier emplacement (A), les 3 espaces suivants (B) sont utilisés pour afficher les Cartes d'Événement actuellement en jeu et la zone (C) servira pour les Cartes d'Événement défaussées. La section Ressources (D) contiendra les cubes Instabilité/Dégâts de la Rose Noire et la section Trophée (E) accueillera les jetons de Trophée ou d'Activation acquis par la Rose Noire durant la partie.



1 Jeton Couronne

Ce jeton indique le Premier Joueur actuel.



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

4 Cellules de Mage

Chaque Mage possède sa **Cellule** personnelle où il peut méditer, étudier et se reposer. La couleur de la bannière de la Cellule correspond à celle choisie par le joueur pour son magicien. Ces Cellules sont placées aux extrémités du plateau de jeu, composé de toutes les autres salles de la Loge de la Rose Noire. Chaque Mage commence le jeu dans sa Cellule. Elle est son refuge et, à l'intérieur, les Mages sont immunisés contre toutes les attaques et les effets infligés par leurs adversaires. Ils ne peuvent pas non plus être la cible de Pièges, de Sorts ou de pouvoirs de salle. Les Cartes d'Événement Rose Noire peuvent toutefois influencer la Cellule du Mage mais elles sont la seule exception.

Si les **Points de Santé** d'un Mage sont réduits à zéro, il commence son tour suivant dans sa Cellule. Il n'est pas possible d'entrer volontairement dans les Cellules ; un Mage n'y revient uniquement que s'il est à cours de Points de Santé. Un Mage ne peut pas rester volontairement dans sa Cellule et doit tout faire pour la quitter, en utilisant des jetons d'Action ou en sacrifiant un Sort pour exécuter une action de déplacement par défaut (*voir p. 23*). Quelle qu'en soit la raison, un Mage ne peut jamais entrer dans la Cellule d'un adversaire.



18 salles et leurs Marqueurs d'Activation

La Loge de la Rose Noire se compose d'une série de salles hexagonales. Les Mages peuvent se déplacer d'une salle à l'autre par des moyens normaux ou magiques. Chaque salle est identifiée par :

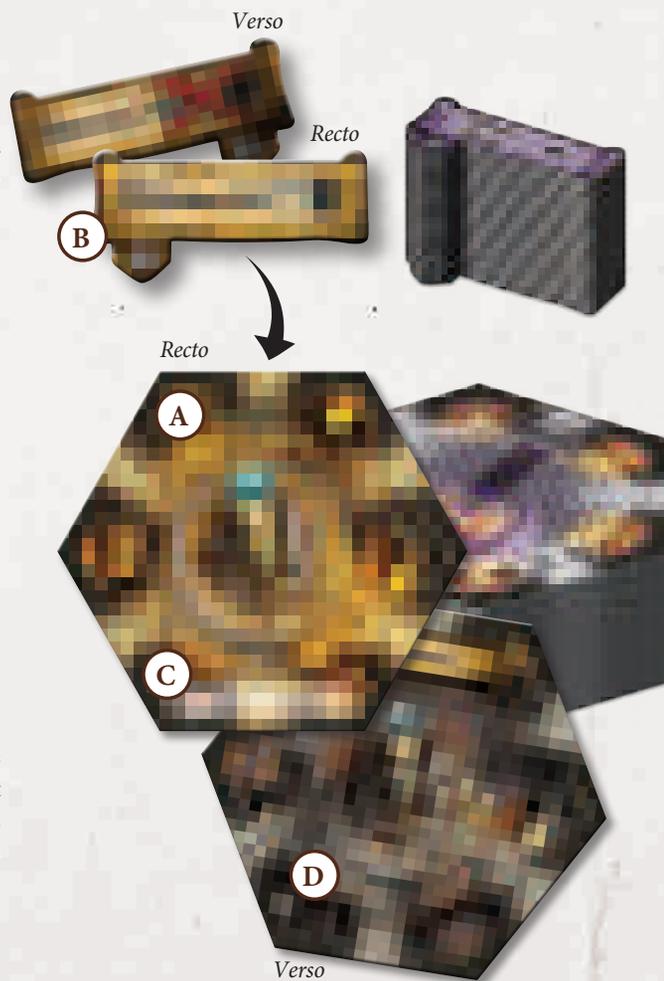
(**A**) Nom de la Salle et couleur relative (). Il y a 3 salles de chaque couleur, cette dernière détermine où certains effets peuvent se produire en cours de partie.

(**B**) Chaque salle possède son propre **Marqueur d'Activation** qui représente une capacité pouvant être déclenchée en se trouvant dans la pièce. Durant son tour, un Mage peut utiliser un jeton d'Action pour activer la capacité d'une salle. Une fois que la salle est activée, son Marqueur d'Activation est retourné sur son côté le plus sombre pour indiquer qu'il n'est plus possible d'activer ce pouvoir durant le tour en cours. Sur chaque Marqueur d'Activation figure une icône de la Rose Noire avec un chiffre. Ce chiffre représente le nombre de Points de Puissance attribués au joueur qui gagne le Marqueur lorsque la salle est détruite (*voir Phase d'Entretien, p. 34*).

Tous les points attribués par les Marqueurs d'Activation ne sont pris en compte qu'à la fin de la partie. Conservez les Marqueurs gagnés, face cachée, à l'emplacement approprié de votre Fiche de Mage (*p. 35*).

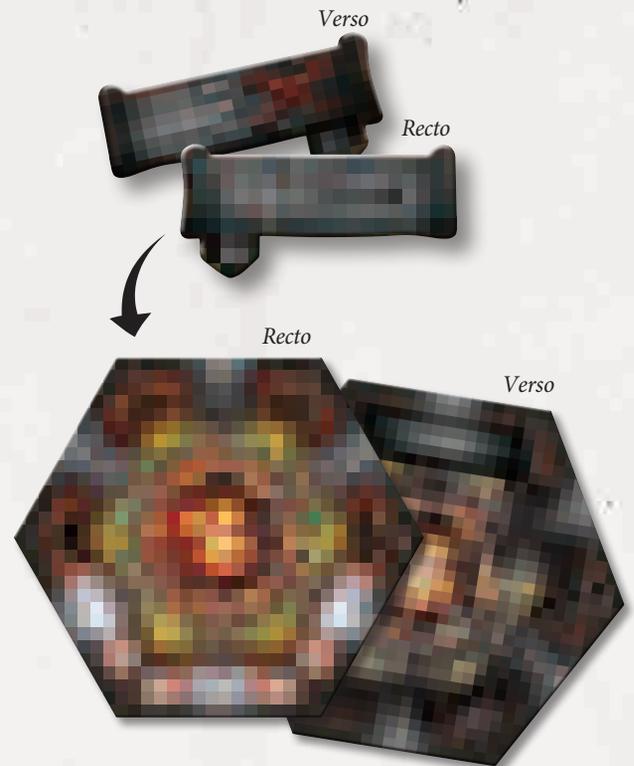
(**C**) Ces emplacements indiquent la Résistance de la salle contre l'**Instabilité**. Plus la partie avancera, plus les salles deviendront instables et seront finalement détruites. Quand les Mages créent de l'Instabilité, ils placent leurs cubes Instabilité/Dégâts dans ces emplacements.

(**D**) Lorsque tous les emplacements d'Instabilité (C) de la Salle sont remplis, elle est détruite (*voir Phase d'Entretien, p. 34*).



1 Salle de la Rose Noire et son Marqueur d'Activation

La Salle de la Rose Noire est la pièce centrale de la Loge. Elle est la clé pour en prendre le contrôle. Grâce à son Marqueur d'Activation, la salle donnera accès aux puissants **Sorts Oubliés**. La Salle de la Rose Noire s'active comme n'importe quelle autre salle. Cependant, son Marqueur d'Activation n'est pas placé immédiatement en début de partie ; il n'entre en jeu qu'au début de la **deuxième Phase Lunaire** sur le Plateau du Pouvoir. La salle ne peut pas être activée avant que son Marqueur ne soit en jeu.



5 Jetons Points de Puissance

Ces jetons permettent de suivre la progression des Mages et de la Rose Noire sur le Plateau du Pouvoir. Un numéro +30 est inscrit au verso de chaque jeton. Retournez le jeton sur cette face dès qu'un Mage ou la Rose Noire dépasse la case 30 de la piste de Puissance et continuez à le déplacer depuis la case 1 de départ.



4 Fiches de Mage

Chaque Mage possède sa Fiche personnelle regroupant les informations suivantes :

- (A) Le nombre maximum de **Cartes de Sort** qu'il peut avoir en main
- (B) **Points de Santé**

Les emplacements suivants sont les emplacements pour leurs cartes et jetons respectifs :

- (C) **Carte de Sort rapide**
- (D) Cartes de Sort Préparées
- (E) **Jetons d'Action**
- (F) **Jetons de Trophée**
- (G) Marqueurs d'Activation des salles détruites

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

- (H) Le **Grimoire** du joueur (la pile où il pioche ses Cartes de Sort)
- (I) Les **Souvenirs** du joueur (la pile où il défausse ses Sorts)
- (L) Les **Évocations** du joueur (créatures invoquées actuellement en jeu)



130 Cubes Instabilité/Dégâts

L'Instabilité est représentée par de petits cubes en plastique de diverses couleurs (une couleur par Mage et les cubes noirs servant à la Rose Noire). Ces cubes sont utilisés pour indiquer les Dégâts infligés aux Mages et à leurs Invocations. Ces cubes servent également pour signaler l'Instabilité qui affecte les salles. Chaque Mage dispose du même nombre de cubes. Cette limite est volontaire et si vous tombez à court de cubes, vous ne pourrez plus attribuer d'Instabilité ou de Dégâts tant que vous n'en récupérez pas. Cette règle s'applique également à la Rose Noire.



8 Jetons Action

Deux jetons Action (de la couleur correspondante) sont placés sur chaque Fiche de Mage. Ceux-ci indiquent les actions "physiques" qu'un Mage peut effectuer pendant son tour. Voir Phase d'Action (p. 23) pour plus d'informations.



24 Jetons Piège / Protection

Ces jetons doivent être placés sur les Sorts correspondants après leurs activations, pour signaler aux autres joueurs s'il s'agit d'un Piège ou d'une Protection prêt à être déclenché. Voir Piège et Protection (p. 27).



40 Jetons Trophée

Chaque joueur commence le jeu avec 10 jetons Trophée correspondant à leur Mage. Ces jetons sont ensuite donnés, en tant que Trophée, à tout joueur infligeant le Dégât ultime à un Mage. Lorsqu'un Mage n'a plus de jetons Trophée, il ne rapporte plus de Trophée à ceux qui le terrassent.



1 Jeton Minotaure

Ce jeton est utilisé lorsque le Minotaure est invoqué grâce au Sort Oublié correspondant. Il représente un Minotaure, créature qui attaque et détruit tout sur son passage.



216 Cartes de Sort

La pile de chaque École de Magie est composée de 3 exemplaires de 12 Sorts différents, pour un total de 36 cartes par école.
 Les Sorts sont piochés dans la Bibliothèque pendant le jeu pour créer votre propre Grimoire.
 Il y a 6 Écoles de Magie principales.



Destruction



Divination



Nécromancie



Transmutation



Illusion



Conspiration



Les Cartes de Sort

Les Cartes de Sort sont des éléments clés de Black Rose Wars.

Chaque Mage commence avec 6 **Cartes de Sort** dans son **Grimoire**. En cours de jeu, chaque Mage pioche de nouveaux Sorts dans la Bibliothèque (l'ensemble des piles de chaque École de Magie et leurs défausses respectives). La pile dans laquelle vous piochez doit être choisie judicieusement pour s'adapter à votre stratégie.

Une Carte de Sort comprend :

(A) *L'intitulé du Sort (à prononcer à haute voix quand vous le jouez !)*

(B) Les Cartes de Sort peuvent avoir deux effets différents ; un effet normal et un effet "inversé" imprimé dans l'autre sens sur la carte. Vous devez choisir un effet avant de jouer le Sort.

L'effet du Sort est choisi pendant la **Phase de Préparation** (p. 21).

Chaque effet possède 3 symboles situés sous le nom du Sort :

(C) Type de Sort

- Combat** : tous les Sorts infligeant des Dégâts
- Contingence** : les Sorts d'Évocation pour gagner en Puissance, se déplacer rapidement, tirer des Quêtes, etc.
- Protection** : les Sorts qui sont activés lorsqu'un Mage est la cible d'un effet.
- Piège** : les Sorts qui, une fois activés, se déclenchent lorsqu'une cible remplit une condition spécifique. Le déclencheur est listé sur la carte (ex. : entrer dans une salle d'une certaine couleur).

(D) **Éléments** - Les éléments sont utilisés par les Cartes d'Événement et de Quêtes pour donner des bonus ou restreindre l'utilisation de certains Sorts.

- | | | | |
|-------------|--------------|--------------|----------------|
| <i>Tout</i> | <i>Air</i> | <i>Terre</i> | <i>Feu</i> |
| <i>Eau</i> | <i>Magie</i> | <i>Sacré</i> | <i>Profane</i> |

L'élément "Tout" doit être défini lorsque le Sort est révélé. Ce peut être n'importe lequel des autres éléments et une fois choisi, il reste le même jusqu'à la fin du tour.

(E) Le type de **Cible** que le Sort affecte. De plus, un nombre représente la portée maximale de l'effet du Sort (0 étant la pièce où se trouve le Mage qui lance le Sort, [any distance symbol] signifie à n'importe quelle distance).

Personnel : le Sort permet de sélectionner votre Mage comme cible.

Cible unique : le Sort affecte un Mage adverse ou une Évocation à la distance indiquée (vous ne pouvez pas cibler votre salle ou vous-même).

Cible unique : le Sort affecte un Mage adverse ou une Évocation à la distance indiquée (vous ne pouvez pas cibler votre salle ou vous-même).

Spécial : le Sort affecte un élément de jeu non listé dans les catégories précédentes (Plateau du Pouvoir, Plateau d'Événement, Bibliothèque, etc.).

(F) Au milieu de la carte, entre deux effets, vous pouvez trouver le symbole d'**Instabilité** (●). S'il est présent, ce Sort générera 1 Instabilité dans la salle depuis laquelle le Mage lance son Sort.

(G) Une flèche indique l'**effet inversé** du Sort.



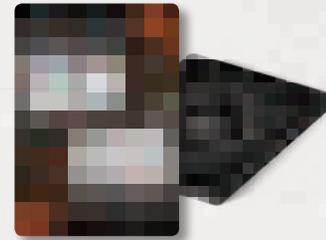
6 Cartes de Référence des Écoles de Magie

Chaque École de Magie possède sa propre Carte de Référence, plus grande que les autres. La Carte de Référence liste les éléments des Sorts de cette pile, les Sorts disponibles pour les Grimoires initiaux des Mages et les Sorts spécifiques à cette école.



10 Cartes de Sort Oublié

Cette pile se compose de 10 Cartes uniques et n'est accessible qu'à partir de la deuxième Phase Lunaire. Dès lors, ces puissants Sorts peuvent être piochés en utilisant le pouvoir spécial de la Salle de la Rose Noire.



30 Cartes d'Évocation

Cette pile comporte 30 cartes représentant les différentes Évocations disponibles pour les Mages grâce aux Sorts ou aux effets des salles. Une Évocation est une créature ou un effet invoqué en jeu à l'aide de Sorts ou d'activation de certaines salles. Le recto de la carte est une illustration en couleurs de l'Évocation choisie. Au verso se trouve ses statistiques :

 Mouvement  Attaque  Points de Santé

Les statistiques sont reportées sur le côté le plus long de la carte afin qu'elle puisse être insérée dans les espaces appropriés de la Fiche de Mage.

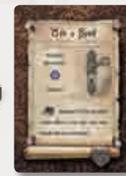


60 Cartes de Quête

Ces 3 piles contiennent les défis que les Mages doivent relever pour obtenir des récompenses de la Loge de la Rose Noire. Quand une nouvelle Phase Lunaire est atteinte sur le Plateau du Pouvoir (soit par un Mage, soit par la Rose Noire), la pile de Cartes de Quête actuelle est remplacée par celle correspondant à la nouvelle Phase Lunaire. Chaque nouvelle Phase Lunaire propose des Quêtes de plus en plus ardues mais aussi plus gratifiantes. Chaque pile contient 20 Quêtes uniques.



Première Phase Lunaire



Deuxième Phase Lunaire



Troisième Phase Lunaire

Les Cartes de Quête

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

Toutes les Quêtes sont secrètes. Il est impossible d'en posséder plus de 2 en même temps. À tout moment, si vous piochez une Quête et que vous avez plus de 2 cartes, vous devez en défausser de manière à n'en conserver que 2. Chaque fois qu'une Quête est tirée, la Rose Noire gagne le montant de Points de Puissance indiqué sur la carte :

Première Phase Lunaire = Deuxième Phase Lunaire = Troisième Phase Lunaire =

Une Carte de Quête comprend :

- (A) Titre de la Quête
- (B) Résolution de la Quête

Différents types de Quêtes existent ; certaines (indiquées par l'illustration d'une poignée de porte) nécessitent l'activation d'une pièce particulière, d'autres requièrent l'accomplissement de certaines actions (ex. : jouer des Cartes de Sort spécifiques, utiliser des Sorts de certains éléments, subir certains effets, etc.).

Quand un Mage termine une Quête, il obtient la récompense suivante :

(C) Les effets listés ici doivent être appliqués dès que les conditions de Résolution de la Quête listées au-dessus (section B) sont remplies. La Résolution d'une Quête nécessite souvent un type d'action et les effets de la Quête remplaceront les conséquences normales consécutives de ladite action. Dans la Carte donnée en exemple, l'effet standard de l'activation de la salle est remplacé par l'effet indiqué.

(D) Récompense en Points de Puissance.

Les Quêtes terminées sont conservées, visibles, à proximité de la Fiche de Mage. À la fin de la partie, elles seront indispensables pour obtenir davantage de Points de Puissance !

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



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





60 Cartes d'Événement

Ces 3 piles contiennent les Cartes d'Événement.
À chaque tour de jeu, durant la Phase de la Rose Noire, vous en piochez une.
 Comme pour les Quêtes, elles sont soumises aux Phases Lunaires.



Première Phase Lunaire



Deuxième Phase Lunaire



Troisième Phase Lunaire

Les Cartes d'Événement

Les Cartes d'Événement représentent l'influence de la Rose Noire sur le combat entre les Mages.
 Les Événements peuvent être à la fois bénéfiques ou négatifs, reflétant le caractère imprévisible de la Rose Noire !

Chaque fois qu'un Événement se produit ou cesse, la Rose Noire gagne autant de Points de Puissance qu'indiqué par l'Événement.

Une Carte d'Événement comprend :

- (A) L'Intitulé de l'Événement, à lire à haute voix quand vous le piochez.
- (B) Certaines Cartes d'Événement portent le symbole de la Couronne (Jeton Premier Joueur). Le Mage qui pioche cet Événement gagne le jeton.
- (C) La Phase Lunaire, indiquée par un chiffre romain.
- (D) Au centre de la carte se trouve la description de l'Événement pour le tour actuel. Notez que certains effets peuvent se produire durant différentes phases du jeu (Phase de la Rose Noire, Phase d'Action ou immédiatement).

La partie inférieure de la carte contient 3 informations importantes :

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



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

4 Mages

Chaque Mage utilise sa figurine correspondante pour indiquer sa position dans la loge.



Tessa



Jafar



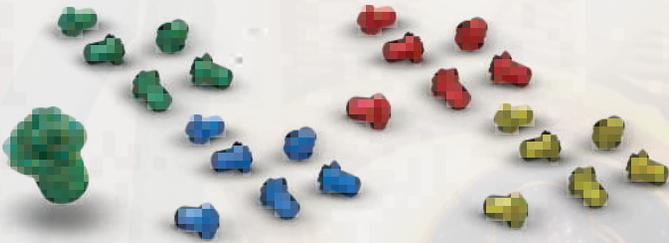
Rebecca



Nero

24 Épingles de rose

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



30 Évocations



8 Morts-vivants



3 Morts-vivants Supérieurs



5 Autels Sacrés



3 Cerbero



5 Autels Mutants



3 Andromeda



3 Malacoda

Mise en place

1. La première étape consiste à préparer la **Loge**. Placez la **Salle de la Rose Noire** et la **Salle du Trône** au milieu de la table, adjacentes l'une à l'autre (l'orientation n'a pas d'importance).

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



La disposition proposée n'est qu'une des multiples configurations possibles de la Loge. De nouveaux modèles de disposition seront introduits dans les futures extensions. N'hésitez pas à expérimenter pour trouver votre propre mise en place favorite. La seule règle à respecter est de toujours garder la Salle du Trône adjacente à la Salle de la Rose Noire.

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



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

2 joueurs



3 joueurs



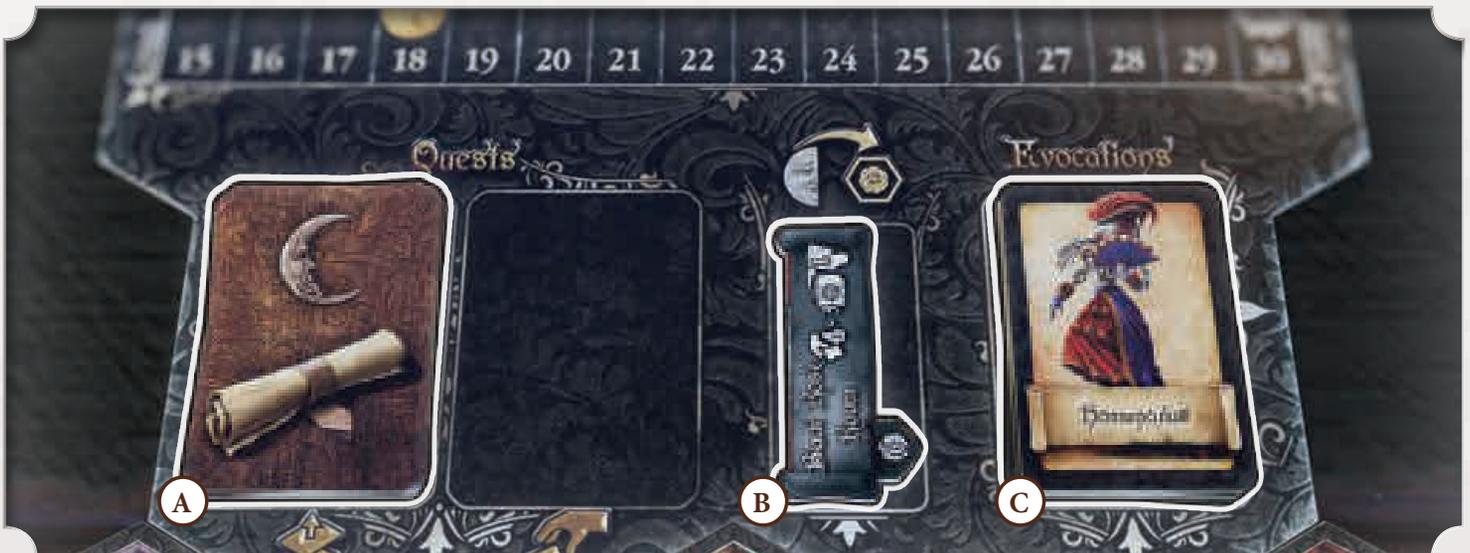
4 joueurs



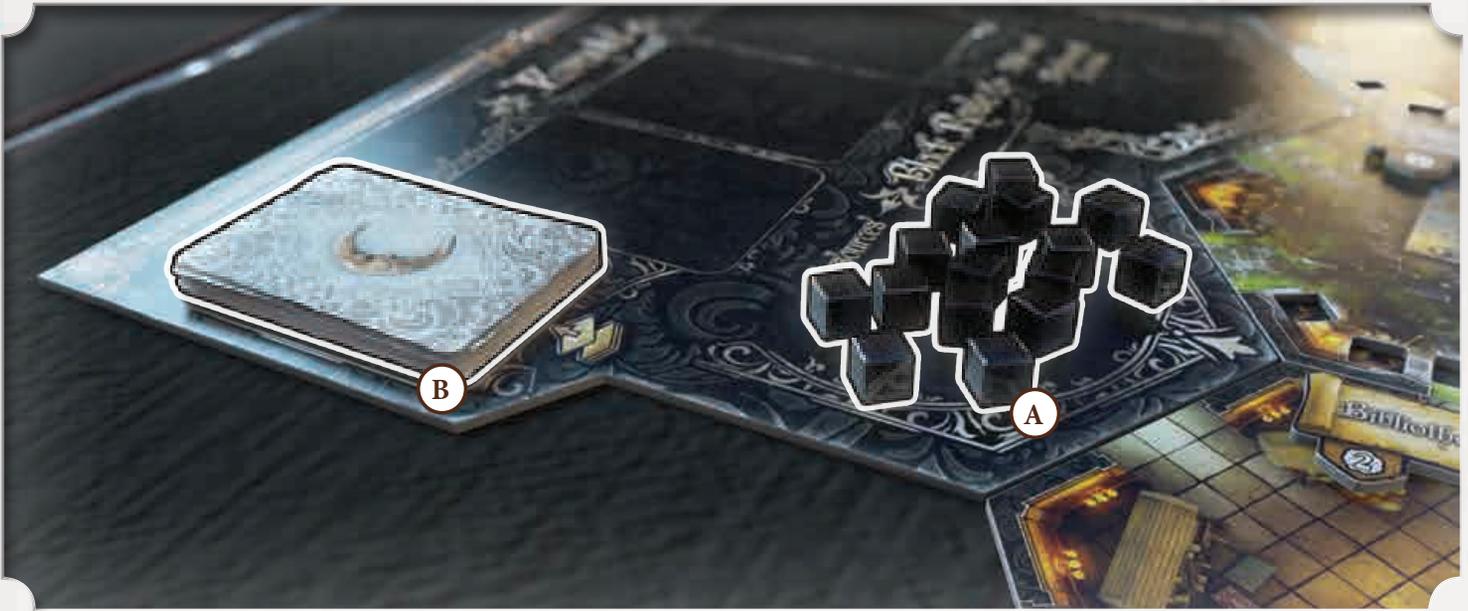
5. Placez le **Plateau du Pouvoir** (A) et le **Plateau d'Événement** (B) de part et d'autre de la Loge.



6. Sur le **Plateau du Pouvoir**, placez les **Cartes de Quête** (A) de la première Phase Lunaire, le **Marqueur d'Activation de la Rose Noire** (B) et les **Cartes d'Évocation** (C) comme indiqué dans l'image.



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



Mettez de côté les Cartes de Quête et d'Événement restantes jusqu'aux prochains changements de Phase Lunaire.

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

8. En commençant par le Premier Joueur (puis dans le sens horaire), choisissez un **Mage**, prenez sa figurine et sa **Fiche de Mage** correspondante. Choisissez la **couleur** (parmi:    ) de votre Mage et prenez tous les **cubes Instabilité/Dégâts**, les **jetons Piège et Protection**, les deux **jetons Action Physique** et les **épingles de rose** de la couleur correspondante.

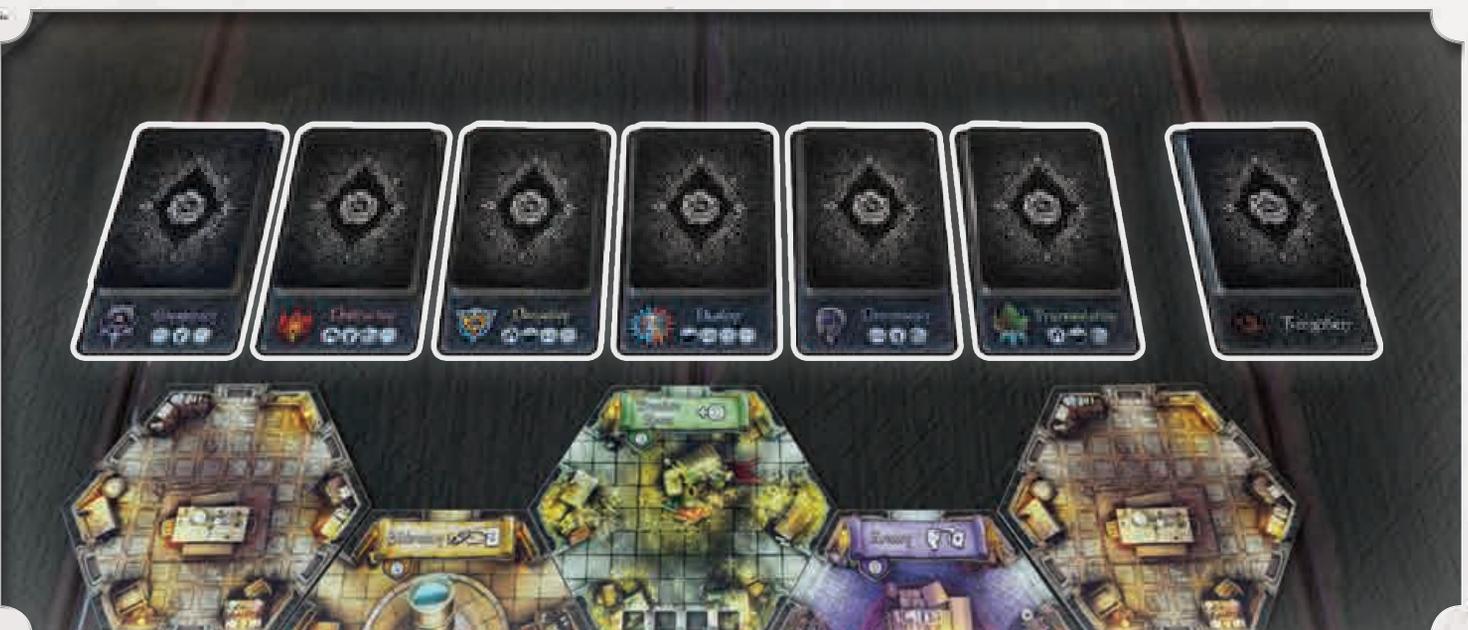
9. En commençant par le Premier joueur, chaque Mage choisit son **École de Magie** de départ (chaque Mage doit avoir sa propre école et deux Mages ne peuvent pas appartenir à la même école), puis constitue son **Grimoire** initial.

Ceci est fait en effectuant une sélection parmi les Sorts de départ disponibles de chaque École de Magie (voir *Cartes de Référence des Écoles de Magie*). Chaque Mage possède une école de prédilection, indiquée dans le *Livre des Arcanes*.

10. Vous pouvez maintenant retourner les **Cellules** et placez votre Mage sur la Cellule correspondant à sa couleur.

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

Ces 7 piles constituent la **Bibliothèque**.





La Rose Noire et les Phases Lunaires

Points de Puissance et Phases Lunaires

Le jeu passe par 3 Phases Lunaires, le changement étant déclenché par le jeton (Mage ou Rose Noire) ayant le plus de points sur la piste des Points de Puissance du Plateau du Pouvoir. Les piles de Quêtes et d'Événements sont remplacées pour être en accord avec la Phase Lunaire actuelle, en commençant par la première Phase Lunaire puis la deuxième et enfin la troisième.



La **première Phase Lunaire** influence le jeu jusqu'à ce que le seuil de 5 Points de Puissance soit atteint.



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



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

Quelle qu'en soit la raison, si un jeton du Plateau du Pouvoir provoque un changement de Phase Lunaire, ce dernier est immédiatement appliqué.

Exemple

Tessa joue le Sort "Révocation".

Il lui permet de gagner 1 Point de Puissance en plus de la possibilité de retirer une Évocation de son choix. Son total de 5 Points de Puissance passe ainsi à 6, un seuil suffisant pour déclencher la deuxième Phase Lunaire. Immédiatement après cela, Tessa utilise une de ses Actions Physiques pour entrer dans la Salle des Plaisirs et l'active. Elle résout l'effet, piochant ainsi une Quête de la pile de la nouvelle Phase Lunaire, à savoir la deuxième.



Les Sorts Oubliés et la Rose Noire

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

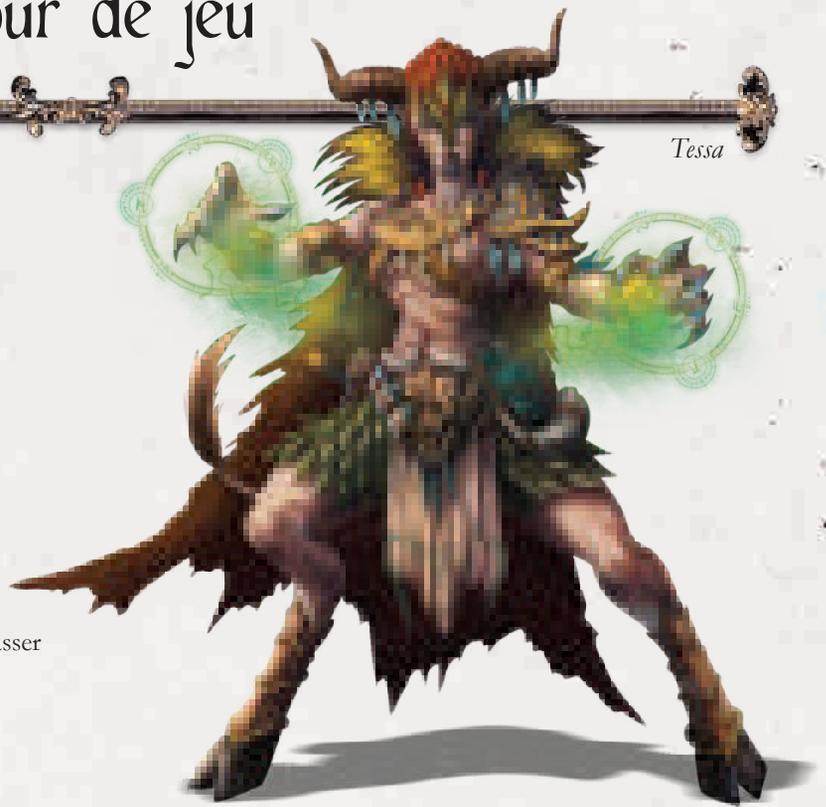
Pour activer la Salle de la Rose Noire, suivez les mêmes règles d'activation qu'une salle classique puis ; défaussez 4 Sorts de votre main ; piochez les 3 premières cartes de la pile des Sorts Oubliés et choisissez-en une que vous ajoutez à votre main.

Placez les 2 cartes restantes sous la pile des Sorts Oubliés. Les Cartes de Sorts Oubliés sont toutes uniques et extrêmement puissantes ; une fois jouées lors d'une Phase d'Action, elles sont retirées de la partie.



Tour de jeu

Tessa



Le jeu se déroule durant un nombre variable de tours.
Chaque tour est divisé en 6 phases :

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

Tous les Mages doivent terminer une Phase en cours avant de passer à la suivante.

1. Phase de la Rose Noire

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

Tout changement de Couronne survenant après ce moment spécifique ne modifie pas l'ordre de jeu avant le début du tour suivant.

Suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

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

2. Le dernier Mage dans l'ordre du tour pioche 1 Carte d'Événement de la Phase Lunaire en cours, le lit à haute voix et le place sur l'emplacement approprié du Plateau d'Événement comme indiqué sur la carte (A). Si l'emplacement est déjà occupé par un autre Événement, celui-ci est déplacé selon la méthode indiquée ci-dessus (B). Ceci peut entraîner la défausse d'un Événement déjà en jeu.

Certains Événements sont immédiats ; leurs effets sont résolus aussitôt, puis défaussés directement.

La Rose Noire gagnera toujours des Points de Puissance quand un Événement entre en jeu et, potentiellement, quand il est défaussé.



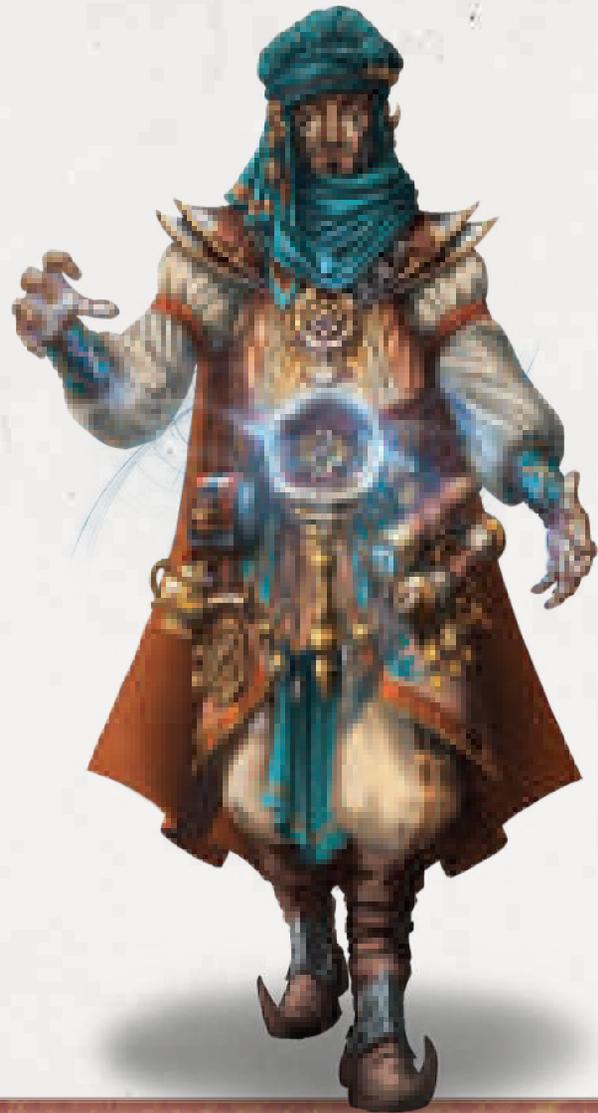
Certaines Cartes d'Événement portent le symbole de la Couronne (Jeton Premier Joueur) au-dessus du chiffre romain de la Phase Lunaire. Le Mage qui pioche cet Événement gagne ce jeton mais ne deviendra le Premier Joueur qu'au début du tour suivant.

3 En commençant par le Premier Joueur, chaque Mage, dans l'ordre du tour, qui n'a pas au moins 1 Quête, pioche dans la pile des Quêtes de la Phase Lunaire actuelle.

◆ Si vous n'aimez pas votre Quête, vous pouvez la **défausser** au début de la Phase de la Rose Noire. La Rose Noire gagne un nombre de Points de Puissance égal au nombre de la Phase Lunaire de la carte défaussée.

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

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



2. Phase d'Étude

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

Les nouveaux Sorts acquis durant la partie augmenteront la diversité de votre Grimoire.

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

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

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

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

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

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



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

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



Exemple

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

Il possède actuellement 4 cartes dans sa main qu'il a conservé des tours précédents.

Tout d'abord, il tire 2 cartes de son Grimoire et les ajoute à sa main, augmentant ainsi sa main à 6 cartes. Immédiatement après, il tire 4 cartes de la Bibliothèque, 3 de l'École de la Destruction et 1 de l'École de la Transmutation, dans l'espoir de trouver un Sort de combat. Il étudie les 4 cartes et décide quelles sont les 2 cartes à conserver.

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

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

Il décide aussi de retirer l'une des cartes de sa main qu'il juge inefficace dans sa stratégie actuelle. Il place cette carte sur la pile de défausse de l'École de Magie correspondante.



3. Phase de Préparation

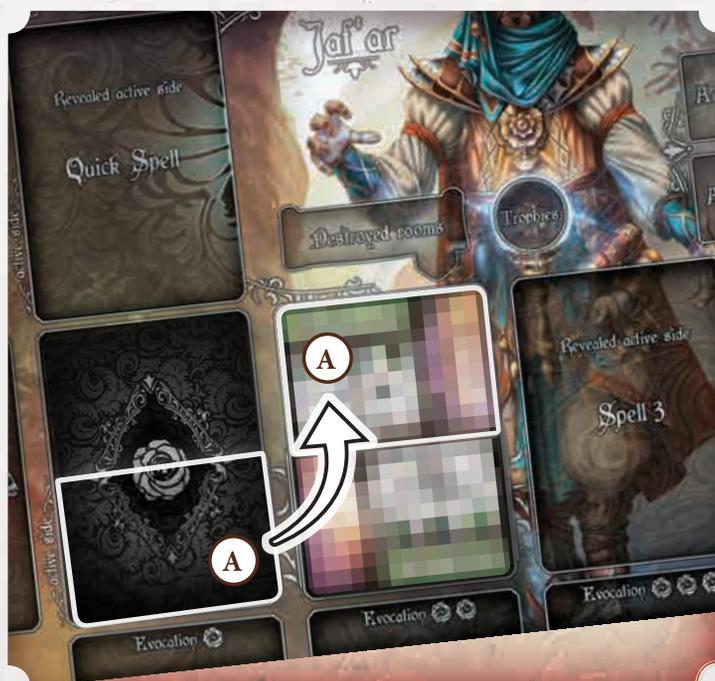
Durant cette phase, chaque joueur élabore sa stratégie pour la Phase d'Action à venir.

Chaque joueur doit placer **au minimum 2 et jusqu'à un maximum de 4** Cartes de Sort sur sa Fiche de Mage. Souvenez-vous que chaque Sort possède 2 effets/sens de lecture différents (classique ou inversé). Jouez vos cartes face cachée, dans l'ordre et l'orientation de votre choix.

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

Un Mage doit placer l'une de ses Cartes de Sort sur l'emplacement dédié aux Sorts Rapides. La Phase de Préparation se termine lorsque chaque Mage a placé ses Cartes de Sort sur sa Fiche de Mage. Tous les Sorts placés sur la Fiche de Mage (y compris le Sort Rapide) sont dits "Préparés."

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



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

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

Vous devez être astucieux et essayer de prédire les actions de vos

adversaires afin de les anticiper, par exemple en réussissant à avoir des adversaires à portée de votre mortelle "Boule de feu" ou en créant diverses combinaisons d'effets.

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

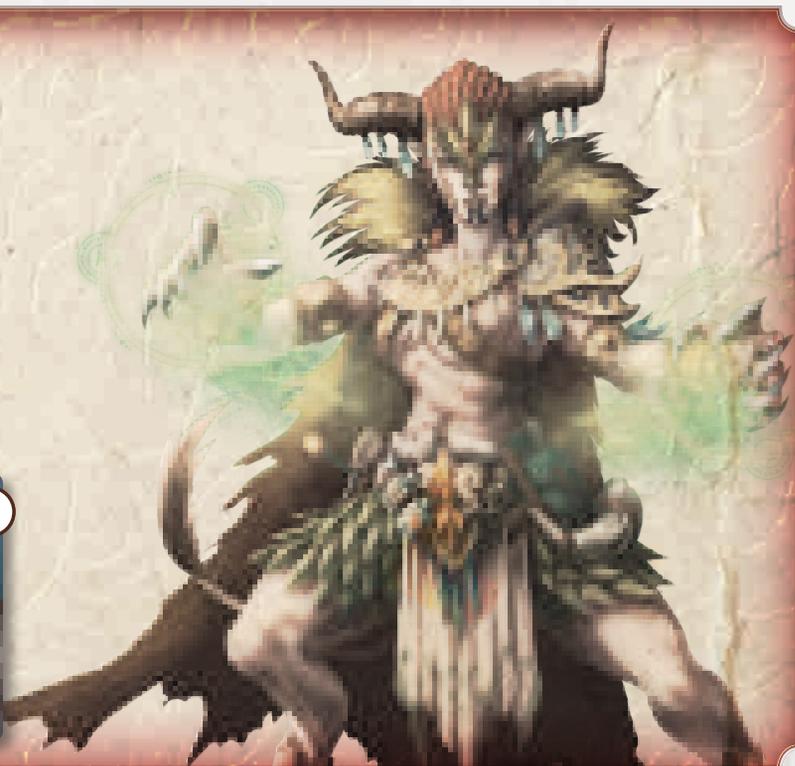
Il peut être joué à tout moment durant votre Phase d'Action, en respectant les règles décrites dans le paragraphe suivant.



Exemple



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



4. Phase d'Action

Au cours de cette phase, la stratégie élaborée dans la phase précédente est dévoilée.

Avant de commencer cette phase, il est important de **vérifier les Événements actifs** sur le Plateau d'Événement et de noter quand ils se produiront. En plus des Sorts Préparés, chaque joueur possède 2 **jetons d'Action Physique**.

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

En commençant par le Premier Joueur, puis dans le sens horaire, chaque Mage peut effectuer l'une des combinaisons suivantes :

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

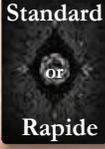
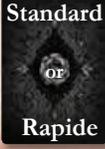
La seule combinaison inutilisable est de lancer deux Sorts standards. Quelle que soit la combinaison choisie, elle peut être exécutée dans n'importe quel ordre. Cependant, chaque action doit être entièrement résolue avant de passer à la seconde. Il n'est donc jamais possible de diviser une Action Physique en deux, comme par exemple ; se déplacer d'1 salle, lancer un Sort, puis terminer son mouvement. Un joueur doit avoir complètement terminé d'utiliser son jeton d'Action (selon l'option choisie ; avoir effectué tout son déplacement et activé une salle ; avoir infligé ses Dégâts et activé une salle) pour être ensuite libre de lancer un Sort.

Un Mage peut choisir de se défausser d'une Carte de Sort non activée pour se déplacer dans une salle adjacente (avec cette manœuvre, un Mage NE PEUT ni attaquer, ni activer la salle, seulement se déplacer). Cette action est obligatoire si un Mage se trouve dans sa Cellule et qu'il a utilisé tous ses jetons d'Action Physique durant les tours précédents. Un Mage ne peut terminer son tour dans sa Cellule qu'à l'unique condition qu'il ait déjà utilisé tous ses jetons d'Action et tous ses Sorts Préparés.



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

Combinaisons possibles :

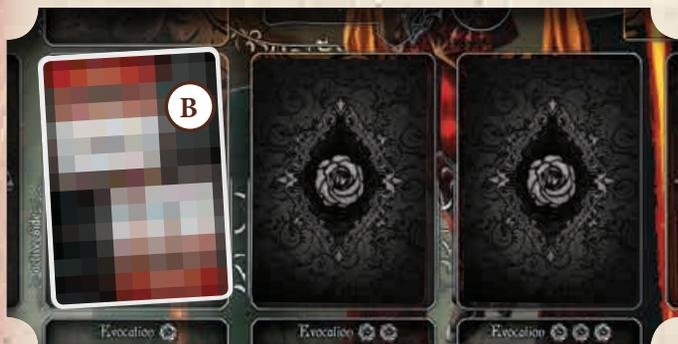
- A. 
- B.  + 
- C.  +  Standard
- D.  +  Rapide
- E.  Standard +  Rapide
- F.  Standard or  Rapide

Exemples de Phase d'Action

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



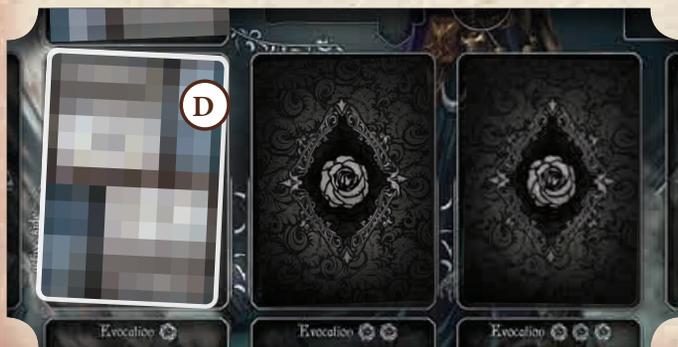
Nero termine sa combinaison en jouant un Sort "Boule de feu" ! (B) Nero avait déjà tout prévu !



C'est maintenant au tour du Mage suivant dans le sens horaire depuis Nero, à savoir Rebecca . Elle n'a plus d'Actions Physiques disponibles et, ayant déjà joué son premier Sort, elle décide de révéler 2 de ses Sorts Préparés, un Sort standard et le Sort Rapide. Elle révèle d'abord le Sort Rapide "Invoquer l'Obscurité" (C) et le résout pour amener un **Mort-vivant** en jeu.



Dans la foulée, elle révèle le Sort standard "Obscure Emprise" (D) et résout son effet pour que le Mort-vivant agisse immédiatement.

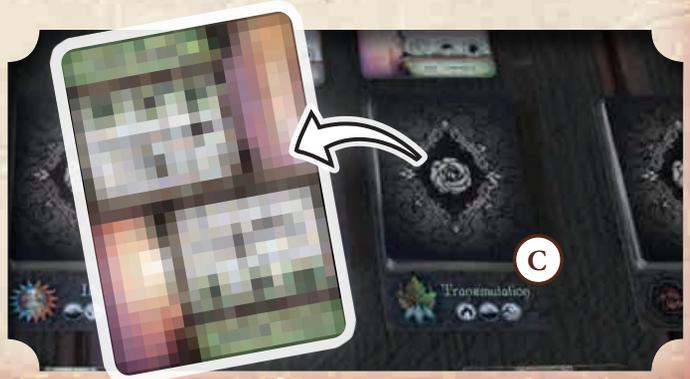


Exemples de Phase d'Action

EXEMPLE 2 : Tessa  décide que ce n'est pas le bon moment pour révéler ses Sorts. Elle choisit de ne jouer qu'une seule Action Physique (A) pour se déplacer et activer la salle dans laquelle elle vient d'arriver.



Elle se déplace dans la Salle de la Bibliothèque et l'active ensuite (B). Pour résoudre l'effet de la salle, elle décide de tirer 1 carte de l'École de Magie Transmutation (C). Le jeton d'Action Physique est retourné ainsi que le Marqueur d'Activation de la salle.



Durant la Phase d'Action, tous les Mages lancent des Sorts pour gagner des Points de Puissance, infliger des Dégâts à leurs adversaires et détruire des salles en créant de l'Instabilité. Dans les paragraphes suivants, vous trouverez une explication plus approfondie de ces règles.

Telmia était sur le point de lui échapper de nouveau. En lançant son Sort "Salve de Glace", Nero cria : "Oh non, cette fois tu ne vas nulle part !"

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

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

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

Exemples d'Activation de Salle

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

Le Marqueur d'Activation de la Salle est retourné **(B)**.

Dans ce cas, il est important de souligner que même si le jeton Couronne a changé de main, les effets ne se produisent qu'au début de la prochaine Phase de la Rose Noire.



"Se déplacer et se battre avec votre baguette n'est pas élégant... Et bouger et débrancher avec ses griffes l'est encore moins Tessa !" Jafar, citation.

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

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

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

Types de Sorts

Le premier symbole figurant sur une Carte de Sort indique son type :



Combat

Ces Sorts vous permettent d'infliger directement des Dégâts à vos adversaires.



Contingence

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



Protection

Ces Sorts, une fois activés, se déclenchent lorsqu'une cible remplit une condition de déclenchement spécifique (ex. : entrer dans une salle d'une certaine couleur). Celle-ci est indiquée sur la carte.



Piège

Ces Sorts, une fois activés, se déclenchent lorsqu'une cible exécute une action spécifique indiquée sur la carte (ex. : entrer dans une salle d'une certaine couleur).



Sorts Piège et Protection

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



Protection : lorsqu'un Mage active un Sort de Protection, il ne le révèle pas. À la place, déposez un jeton Protection sur la carte pour montrer aux autres joueurs qu'elle a été activée. Chaque Sort de Protection définit la condition à remplir pour utiliser le Sort (par exemple quand le Mage subit des

Dégâts ou s'il est déplacé par un Sort). Lorsque la condition survient (et uniquement à ce moment-là), un Mage peut choisir de révéler et de résoudre le Sort de Protection. La carte peut rester en place, activée, jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.



Piège : Lorsqu'un Mage active un Sort de Piège, il ne le révèle pas. À la place, déposez un jeton Piège sur la carte pour montrer aux joueurs qu'elle a été activée et peut maintenant être déclenchée. Chaque Piège définit la condition à remplir pour l'utiliser. Lorsque la condition survient (et uniquement à

ce moment-là), un Mage peut choisir de révéler et de résoudre le Piège. La carte peut rester en place, activée, jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.

Il existe deux types de Pièges :

1. Pièges à effets
2. Pièges de salles

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



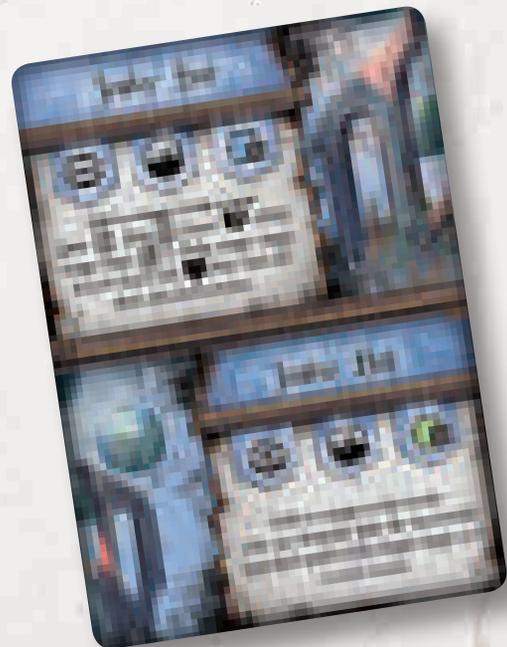
Les **Pièges de salles**, contrairement à tous les autres Sorts du jeu, n'ont pas d'effet "inversé". Chaque Carte de Piège répertorie une ou plusieurs couleurs. Chaque fois qu'un Mage ou une Évocation entre dans une pièce (volontairement ou non) de la couleur indiquée, le Piège peut être déclenché.

Lorsque cela se produit, retournez la carte et résolvez les effets listés. Peu importe le nombre de couleurs répertoriées, seule la pièce qui déclenche le Piège est affectée. Si une figurine est déjà présente dans la pièce ou si elle en Sort, le Piège ne peut pas être déclenché..

Il est important de souligner que l'effet des Pièges et des Protections interrompt le tour d'un autre joueur, en réponse à ses actions. L'activation des Pièges et des Protections doit être entièrement résolue avant que le joueur ne continue son tour.

Si un Mage est Vaincu par un Piège durant son tour, celui-ci prend fin immédiatement. Le jeu continue avec le joueur suivant. Une fois déclenchés et leurs effets résolus, les Pièges et les Protections ne peuvent plus être utilisés pour le reste du tour.

Pendant la Phase d'Entretien, si une Protection n'a pas encore été activée, elle doit être défaussée dans les Souvenirs, comme si elle avait été jouée. Une Carte de Piège qui n'a pas été déclenchée peut être reprise en main pour être jouée au tour suivant.



Exemple de Carte Piège

Exemples de Piège et de Protection

EXEMPLE 1 : C'est le tour de Rebecca  qui joue son premier Sort (1) et son Sort Rapide (2), respectivement un Piège et une Protection. Elle déclare les deux actifs et, sans les révéler, place les jetons appropriés au dos des cartes. Elle termine ainsi son tour. Le Piège est "Tempête de Lames" et il peut affecter les salles rouges ou vertes. La Protection, "Armure Obscure", réduit de 3 les prochains Dégâts reçus et permet d'infliger 1 Dégât à la figurine attaquante.

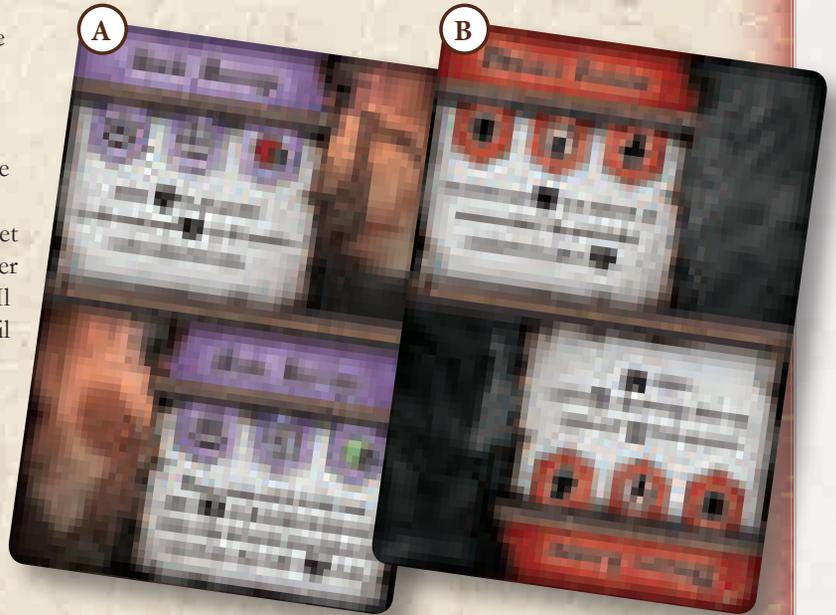
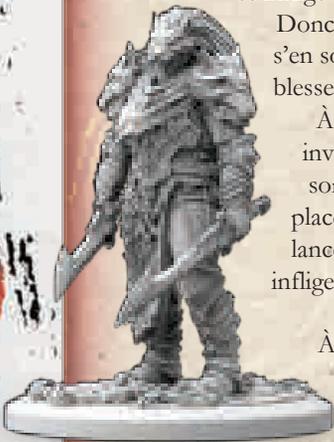
C'est maintenant au tour de Nero . Il est dans sa Cellule et décide d'utiliser une Action pour se déplacer de 2 salles et ainsi atteindre celle où se situe Rebecca. Il termine son mouvement dans la "Salle d'Évocation".

Malheureusement, cette salle est rouge et Rebecca décide de déclencher son Piège ! Elle révèle son **Sort de Piège (A)** et inflige 3 Dégâts de Zone dans la salle.

Donc 3 Dégâts à Nero, puisque Rebecca s'en sort indemne car un Mage ne peut pas se blesser avec ses propres Sorts..

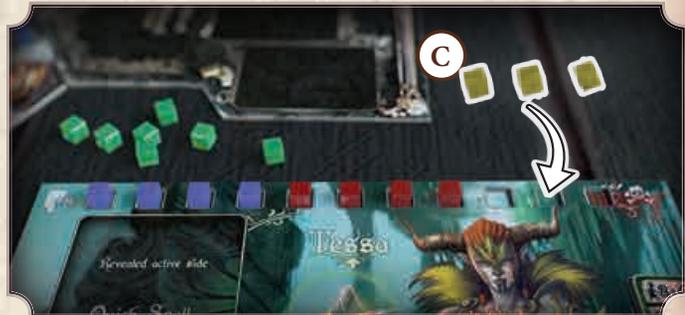
À la fin de son action, Nero active la salle et invoque un Cerbero, puis il décide de révéler son Sort Rapide "Éclat Destructeur". Il place un cube Instabilité dans la salle où il lance le Sort et cible Rebecca pour lui infliger 3 Dégâts...

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



EXEMPLE 2 : Tessa  active un jeton d'Action Physique pour se déplacer dans la Salle de la Forge. Elle traverse le Laboratoire pour l'atteindre. Rebecca  le Laboratoire.

Tessa doit interrompre son action en cours pour subir l'effet du Piège de Rebecca, lui infligeant 3 Dégâts (C). Tessa avait déjà subi 9 Dégâts avant cela, elle est Vaincue et renvoyée dans sa Cellule (D) (voir Dégâts, être Vaincu, p. 30). Suite à sa défaite, Tessa ne peut pas achever son action et termine immédiatement son tour. Elle doit attendre le prochain tour pour sortir de sa Cellule et poursuivre son plan.



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

Une fois qu'il est déclenché pour l'un de ses deux effets, le Piège est utilisé et ne peut pas être aussi déclenché pour son autre effet.



Cibles et portée de Sort

Chaque effet d'un Sort révélé doit sélectionner une cible pouvant être située jusqu'à une portée maximale. Il y a 4 types de cibles sélectionnables :

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

♁ **Personnel**
Le Mage qui lance le Sort.

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

⬡ **Zone**
Une salle sur le plateau. Notez que selon le texte de l'effet, il peut affecter les figurines dans une même salle ou affecter la salle elle-même.

Pour les portées Cible unique et Zone, un chiffre (de 0 à ♁) figure toujours en bas à droite de l'icône de la cible.

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

⬡ Salle d'où est lancé le Sort.



Exemples de lancer de Sort

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



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



Dégâts, être Vaincu

Chaque fois qu'un Mage joue une carte ayant un effet similaire à « infligez X Dégâts », il doit prendre autant de cubes de Dégâts de sa couleur que le nombre indiqué. Placez ces cubes sur les cases Points de Santé du Mage adverse ou sur la Carte d'Évocation ciblée.



Lorsque les cubes de Dégâts remplissent totalement les cases Points de Santé d'un Mage, celui-ci est **Vaincu**. Il en va de même lorsque le nombre de cubes de Dégâts déposés sur une Carte d'Évocation atteint son score de Points de Santé (à ce stade, retirez l'Évocation du plateau et défaussez sa carte).

Quand un Mage est Vaincu, repositionnez la figurine dans sa Cellule, comptez les cubes de Dégâts de chaque couleur sur sa Fiche de Mage et attribuez des Points de Puissance selon le barème suivant :

Quantité de Dégâts :

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

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

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

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

En cas d'égalité, les joueurs partageant la première ou la deuxième place gagnent 1 Point de Puissance en moins qu'ils ne devraient en obtenir.

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

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

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

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

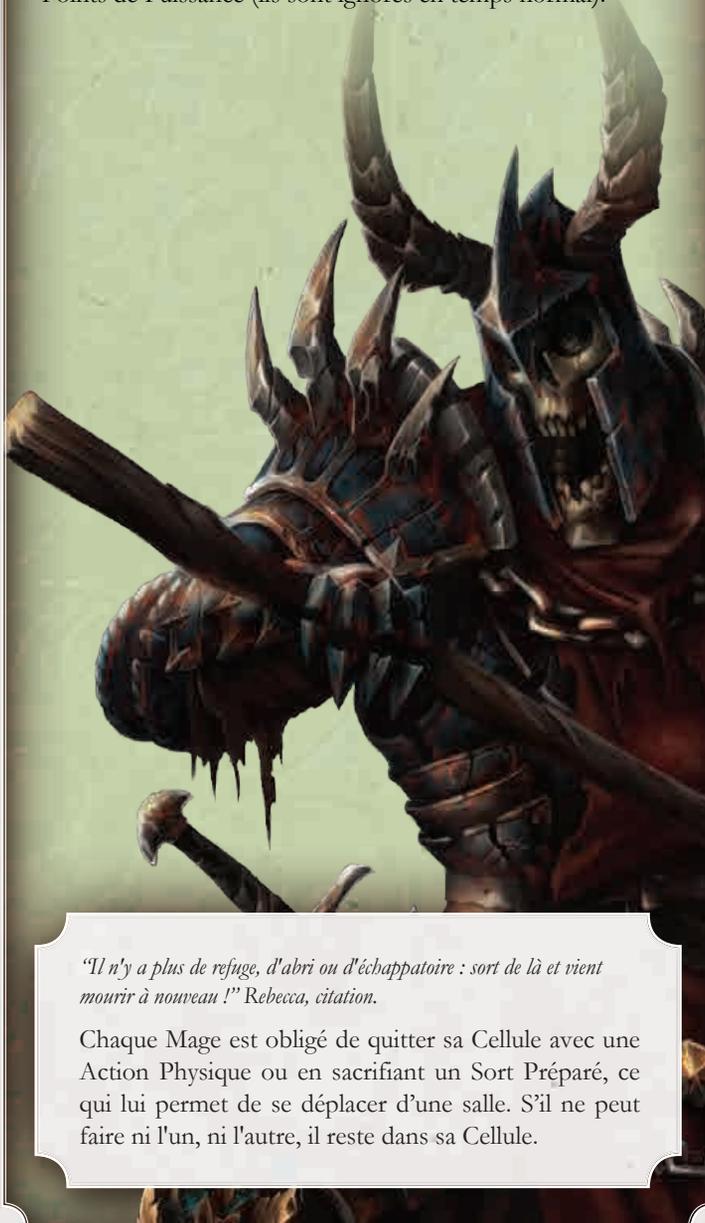
Règle optionnelle : le Déchaînement

Cette règle supprime la **limite de Points de Santé** que les Dégâts peuvent infliger à un Mage.

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

Cette règle modifie l'équilibre tactique du jeu, car le joueur infligeant les derniers Dégâts peut essayer de dépasser le nombre de Dégâts infligés par les autres joueurs, ce qui lui permettrait de gagner plus de Points de Puissance.

Exemple : un Mage, n'ayant plus qu'1 Dégât à subir avant d'être Vaincu, en subit 4 de plus. Les 3 Dégâts excédentaires s'ajoutent aux Dégâts existants pour calculer qui gagne les Points de Puissance (ils sont ignorés en temps normal).



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

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

Être Vaincu : un exemple

Tessa  inflige 1 Dégât à Nero . Ce Dégât est suffisant pour qu'il soit Vaincu et c'est le moment d'attribuer les Points de Puissance (ou PP) récompensant sa défaite :

1° : Tessa  avec 6 cubes de Dégâts, est la première aux dommages infligés et gagne 4 PP.

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



Ayant infligé le dernier Dégât avec son coup fatal, Tessa prend aussi un jeton Trophée de Nero.

Nero retourne dans sa Cellule après avoir enlevé tous ses cubes Dégâts. Il recommencera à jouer au tour suivant.



Instabilité



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

L'Instabilité est toujours produite par le Mage qui lance le Sort.

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

Certains Sorts peuvent **convertir** les cubes d'Instabilité. Lorsque vous lancez un tel Sort (ou effet de jeu similaire), remplacez le nombre indiqué de cubes d'Instabilité (des couleurs de votre choix) déjà présents dans la salle ciblée par vos propres cubes.



Sort générant
de l'Instabilité

Sort NE GÉNÉRANT
PAS de l'Instabilité



Exemple d'Effet convertissant l'Instabilité

Destruction d'une salle

Quand une salle reçoit le dernier cube d'Instabilité qu'elle peut contenir, le Mage qui a placé le plus grand nombre de cubes d'Instabilité prend le Marqueur d'Activation de la salle en récompense (cela lui rapportera des Points de Puissance en fin de partie). Retournez la salle sur sa face "détruite".

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

Règle optionnelle : Surcharge

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

Les Mages peuvent continuer d'infliger des cubes supplémentaires à la salle, même s'ils dépassent son seuil de Résistance. Comme la vérification pour savoir si la salle est détruite n'est effectuée que pendant la Phase d'Entretien, les Mages peuvent continuer à infliger de l'Instabilité pour tenter de sécuriser l'obtention du Marqueur d'Activation de la salle.

Exemple d'Instabilité

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



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



Évocations

Les Sorts d'Évocation sont lancés pendant la Phase d'Action. Cependant, une fois invoquées, les Évocations n'agissent que durant la Phase d'Évocation (sauf indication contraire ou en raison d'autres Sorts).

Certains Sorts de Contingence (marqués par le symbole ) joués dans la Phase d'Action créent des Évocations.

Prenez dans la réserve la figurine d'Évocation correspondante à celle décrite sur la carte et placez-la dans une salle selon la portée indiquée par le Sort.

Si l'Évocation n'est pas présente dans la réserve, retirez du jeu l'une des Évocations correspondantes de votre choix et ré-invoquez-la sous votre contrôle.

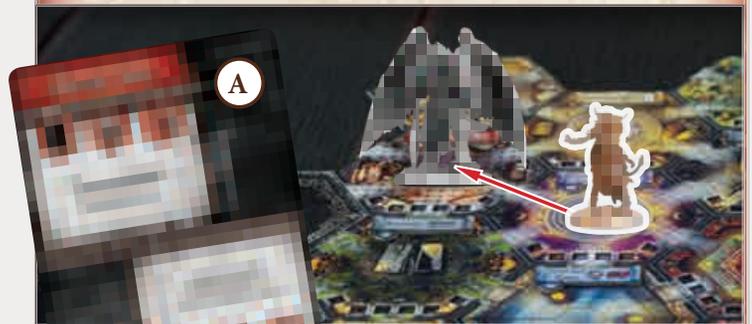
Deux salles (la **Salle des Invocateurs** et le **Cimetière**) permettent à un Mage d'invoquer une créature qui se battra pour lui. Ceci se produit quand le Mage utilise l'Activation de la salle. Placez la figurine dans la salle activée, prenez la Carte Évocation correspondante à la figurine invoquée et placez-la sous votre Fiche de Mage. Rappelez-vous qu'un Mage ne peut contrôler que 3 Évocations simultanément.

Chaque emplacement d'Évocation sur la Fiche de Mage possède un nombre de roses, représentant le nombre d'épingles de rose qui doivent être insérées sur le socle de la figurine correspondante. Ceci permet de distinguer les figurines identiques sous le contrôle du même Mage.

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

Exemple d'Évocation

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



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



5. Phase d'Évocation

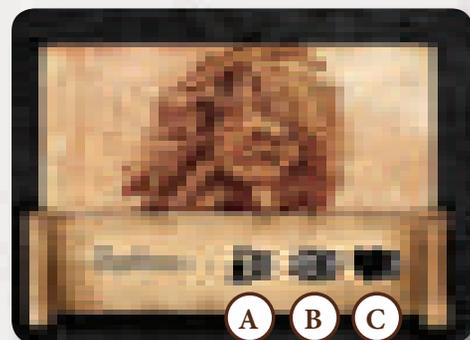
Les Évocations agissent durant cette phase en commençant par celles du Premier Joueur.

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

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

Durant la Phase d'Évocation, chaque Mage peut activer toutes ses créatures dans l'ordre de son choix.

Lorsque le total de cubes de Dégâts posés sur la carte de l'Évocation atteint son montant de Points de Santé (C), elle est détruite. Retirez la figurine du jeu et remplacez sa carte sur le Plateau du Pouvoir.



Carte d'Évocation Cerbero

6. Phase d'Entretien



C'est la dernière phase du tour. Durant cette phase, vérifiez si des salles sont devenues instables et, si c'est le cas, distribuez les Marqueurs d'Activation et les Points de Puissance correspondants aux joueurs. Vérifiez également si un Mage, ou la Rose Noire, a obtenu suffisamment de Points de Puissance pour finir la partie (30 points).

Les étapes suivantes doivent être exécutées dans l'ordre :

1. Les Mages retirent les Cartes de Sort déjà jouées et les placent, face visible, dans leurs **Souvenirs** (pile de défausse).



2. Retournez les **Marqueurs d'Activation** des salles qui ont été utilisées, afin qu'ils puissent de nouveau être activés au tour suivant.

3. **Vérifiez l'Instabilité des Salles** : c'est le cas si le nombre de cubes d'Instabilité dans une salle atteint sa valeur de Résistance. Comptez le nombre de cubes d'Instabilité de tous les Mages qui ont contribué à l'Instabilité de la salle et donnez son Marqueur d'Activation à celui qui a placé le plus de cubes. Cela permet de gagner des Points de Puissance lors du décompte de fin de partie. En cas d'égalité, le Marqueur d'Activation est attribué à la Rose Noire. Retirez tous les cubes et retournez la tuile de la salle sur sa face "détruite". Dès lors, la salle ne peut plus être activée mais les Mages peuvent toujours la traverser.

Rien n'arrive aux Évocations et aux Mages présents dans une salle lorsque celle-ci est détruite. Il suffit de les replacer sur le côté détruit. Les effets des Sorts dans une salle continueront de fonctionner même dans les salles détruites. Il n'y a que deux changements dans la façon dont fonctionne une salle détruite. Premièrement, les Mages ne peuvent plus utiliser l'effet de la salle ni l'activer de quelque façon que ce soit. Deuxièmement, il est impossible de lui attribuer de nouveaux cubes d'Instabilité.

4. Vérifiez si un des Mages ou la Rose Noire a atteint ou dépassé la valeur des 30 Points de Puissance. Si c'est le cas, la partie se termine et vous commencez la Phase de Décompte durant laquelle tous les Points de Puissance sont totalisés pour désigner le nouveau **Grand Maître**.

Si personne n'a encore atteint les 30 Points de Puissance, la partie se poursuit et le **tour suivant commence**.

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



Fin de Partie

Décompte

Lorsque le jeu est terminé, vous devez compter tous les Points de Puissance pour savoir quel Mage sera le nouveau Grand Maître de l'Ordre de la Rose Noire ! Aux Points de Puissance acquis jusqu'alors, chaque Mage ajoutera les points de bonus suivants :



1. Quêtes résolues : chaque Mage compte son nombre de Quêtes résolues durant la partie. Ensuite, vérifiez la charte suivante pour désigner celui qui va gagner le plus de Points de Puissance.

Quêtes accomplies :

-  1° place (le Mage ayant accompli le plus de Quêtes)
-  2° place
-  Participation (tous les autres Mages ayant accompli au minimum une Quête)



2. Jetons Trophée : chaque Mage totalise tous les jetons Trophée collectés en ayant Vaincu d'autres Mages. Seul le nombre de jeton est important, pas leur origine. Ensuite, vérifiez la charte suivante pour voir lequel d'entre eux va gagner le plus de Points de Puissance.

Trophées collectés:

-  1° place (le Mage ayant le plus de jetons Trophée)
-  2° place
-  Participation (tous les autres Mages possédant au moins un jeton Trophée)



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



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

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

À la fin du décompte, en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur possédant la Couronne décide qui est le nouveau **Grand Maître**.

Règle optionnelle : Tours Supplémentaires

À la fin du Décompte, si deux Mages ou plus ont le même nombre de Points de Puissance, poursuivez la partie durent un tour supplémentaire, en suivant les règles normales du jeu. Si à la fin de ce tour, il n'y a toujours pas de gagnant, faites un nouveau tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un gagnant soit désigné.

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

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

Exemple de Fin de Partie

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



1. Quêtes résolues

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



2. Jetons Trophée

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



3. Salles Instables

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



4. Jeton Couronne

Nero = 1 PP

Les totaux finaux de points sont :

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

Les Points de Puissance accumulés durant la partie sont ajoutés à ceux en bonus pour désigner le vainqueur :

	In-game PP	Endgame PP	Total
Nero	34 PP	7 PP	41 PP
Tessa	24 PP	14 PP	38 PP
Rebecca	25 PP	12 PP	37 PP

Nero gagne cette partie !



Foire Aux Questions FAQ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Non, vous devez quitter votre Cellule en défaussant obligatoirement votre dernière Carte de Sort Préparé pour vous

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Glossaire

Attack: Attempt to deal physical damages to a target. The mages, for example, deal damage to the target thanks to his/her Action Tokens.

Avoid: The spell has no effect on the mage who avoided or ignored it, but it hits other possible targets (link Target room Spells).

Cancel: The effects of a spell vanish completely, no model is affected.

Convert X: A mage can choose X Instability Tokens, or damages, and change them with his/her own ones. It's not possible to change them if no adversary's Token is available.

Discard: Put one or more cards in the discard stack, for example the Memories in case of played Spells, and the discarded Events in case of a played Event.

Draw: Add to your hand one or more cards from the decks in game.

Gain PP: Gain Power Points and shift the Victory Token to the corresponding positions.

Heal X: It removes X Damage Tokens from the Mage's card or from one Evocation.

Health Point / PP: x

Ignore: see Avoid

Instability: Token to be placed in the room, as the God indicates.

Movement/Step: It is the progression in the number of rooms, every room in the path is taken into account.

Lose PP: You lose PP and move back the Victory Token from the corresponding positions. If you can't lose PP, then ignore the effect. If a card says: "The mage loses 1 PV, you gain 2 PV", even if the target has no PV to lose, the mage gains PV in any case. It's also used for the Actions: losing an Action implies to turn the token, as if you have used it in the turn.

Pay: Give away something to cancel the effect of a Card. Namely: "Pay 1 Power Point and Summon a Superior Undead". It means that if you don't have 1 Power Point, you can't summon a Superior Undead.

Power Point / PP: x

Remove: Remove permanently an object from the game, usually Spell Cards. It can also refer to Power Points' loss.

Steal: In case of PP: remove from the target mage as PP as indicated, to add them to the mage who's subtracting the points. If the target has no PP, they can't be subtracted.

Shift: Progress through the rooms, without crossing the rooms on the

path (it's like a teleportation)

Summon: Take from the reserve the creature indicated by the Spell Card, or the room's Activation Token, and place it in the target room. If there are not enough Evocations of the indicated type, take one of those on the game board, belonging to any mage, and place it under your control (link Evocation).

Transfer: Take the tokens and move them to another target, as indicated.

Trigger: If referring to Traps and Protections. When a mage respects the conditions to use it, and chooses to proceed, he/she reveals the card and then the effects are resolved.

Wound: Token to be placed on a Mage's card or on an evocation card, after a spell or an attack with damage (link Wound).

Work in progress



Attack: Attempt to inflict physical damages to a target. The mages, for example, inflict 2 base damages thanks to his/her Action Tokens.

Avoid: The spell has no effect on the mage who avoided or ignored it, but it hits other possible targets (link Target room Spells).

Cancel: The effects of a spell vanish completely, no model is affected.

Convert X: A mage can choose X Instability Tokens, or damages, and change them with his/her own ones. It's not possible to change them if no adversary's Token is available.

Discard: Put one or more cards in the specific discard stack, for example the Memories in case of played Spells, and the discarded Events in case of a played Event.

Draw: Add to your hand one or more cards from the decks in game.

Gain PP: Gain Power Points and shift the Victory Token to the corresponding positions.

Heal X: It removes X Damage Tokens from the Mage's card or from one evocation.

Health Point / PP: x

Ignore: see Avoid

Instability: Token to be placed in the room, as the Card indicates.

Movement/Step: It is the progression in the number of room/level/room in the path is taken into account.

Lose PP: You lose PP and move back the Victory Token from the corresponding positions. If you can't lose PV, let's ignore the effect. If a card says: "The mage loses 1 PV, you gain 2 PV", even if the target has no PV to lose, the mage gains PV in any case. It's also used for the Actions: losing an Action implies to turn the tokens if you have used it in the turn.

Pay: Give away something to cancel the effect of a Card. Namely: "Pay 1 Power Point and Summon a Superior Undead". It means that if you don't have 1 Power Point, you can't Summon a Superior Undead.

Power Point / PP: x

Remove: Remove permanently an object from the game, usually Spell Cards. It can also refer to Power Points' loss.

Steal: In case of PP: remove from the target mage as PP as indicated, to add them to the mage who's subtracting the points. If the target has no PP, they can't be subtracted.

Shift: Progress through the rooms, without crossing the rooms on the path (it's like a teleportation)

Summon: Take from the reserve the creature indicated by the Spell Card, or the room's Activation Token, and place it in the target room. If there are not enough Evocations of the indicated type, take one of those on the game board, belonging to any mage, and place it under

your control (link Evocations).

Transfer: Take the tokens and move them to another target, as indicated.

Trigger: It refers to Traps and Protections. When a mage respects the conditions to use it, and chooses to proceed, he/she reveals the card and then the effects are resolved.

Wound: Token to be placed on a Mage's card or on an evocation card, after a spell or an attack with damages inflicted (heart).

Work in progress





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Livre des règles Black Rose wars v.0.7

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