

Black Rose War's

Phases de Jeux

1. Phase de la rose noire

- Le 1^{er} joueur est défini
- Si les joueurs n'ont aucune quêtes active alors piochez une quête de la phase lunaire en cours (max 2 quêtes active)
- (Chaque quête défaussée rapporte X points de pouvoir à la rose selon la phases lunaire 1/2/3).
- Le 1^{er} joueur révèle un nouvel évènement.

2. Phase d'étude

- Piochez 2 cartes de votre grimoire, si ce dernier est vide mélanger vos souvenirs, ils deviennent ainsi votre grimoire.
- Piochez 4 cartes sorts dans la bibliothèque des écoles disponible et défaussez-en 2, les cartes des autres mages ne peuvent être acquises. (Celle avec un mage représenté dessus, sont défaussées et une autre piochée)
- Vérifiez la taille de votre main selon votre mage.
- il est possible de purger une carte de sa main et la remettre dans la défausse de la bibliothèque correspondante.

3. phase de préparation

- Jouez les sorts face caché (au moins 2 sorts) coté actif vers le bas.

4. phase d'action

- Selon le diagramme réalisez les actions souhaitées dans n'importe quel ordre (il est impossible de jouer deux sorts standards dans un même tour)
- Les effets des salles doivent être réalisés si possible.
- Un mage tué dans son tour est automatiquement renvoyé dans sa cellule. A son prochain tour il devra obligatoirement sortir de sa cellule par une action physique ou en d'éfaussant un soironn activé.
- Les points de pouvoir sont attribués selon les majorités : 4/2/1 ou 5 si un mage a infligé tous les dégâts. Le mage ayant infligé le coup fatal remporte un trophée de sa victime.
- Il est possible de défausser un sort non activé pour faire un déplacement.

5. phases d'évocation

- Déplacez vos invocations selon leurs cartes.
- Si l'évocation n'est pas présente dans la réserve, retirez du jeu une des évocations correspondantes de votre choix et réinvoquez la sous votre contrôle.
- Les dégâts infligés sont de la couleur du mage qui l'invoque

6. Phase d'entretien

- Mettre les sorts utilisés dans vos souvenirs
- Rafraichir les chambres et vérifiez si elles ne sont pas détruites
- Vérifiez si un token n'atteint pas 30 points

Pictogrammes

	Chambre activé
	Mouvement
	Attaque
	Points de Pouvoir
	Piocher une carte
	Défausser une carte
	Plus de 3 Joueurs
	Dégâts d'Instabilité
	Dégâts
	Vie
	Convertir dégâts en votre couleur
	Convertir l'instabilité en votre couleur
	Choisir un élément
	Autre éléments du jeu hors catégorie

Décomptes Fin de parties

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 :
6 pts 1^{er} place (le Mage ayant accompli le plus de Quêtes)
3 Pts 2^e place
1 Pts 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 :
4 Pts 1^{er} place (le Mage ayant le plus de jetons Trophée)
2 Pts 2^e place
1 Pts 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

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

Type de Sort

🏰 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 ne 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).

Cible et portée de Sort

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

Diagramme des actions possible

