



M
MAGE WARS®
W

RÈGLES DU JEU ET CODEX

L'appel de l'arène...

Le silence s'abat sur la foule tandis que les deux magiciens pénètrent dans l'arène. Votre regard s'égaré au-delà des dalles craquelées tandis que vous vous efforcez d'estimer la puissance de votre adversaire et de percer ses secrets. Dans un moment, le signal du combat retentira et tout ne sera terminé que lorsque l'un des deux combattants mordra la poussière. Parcourant de vos doigts nerveux la tranche de votre grimoire, vous sélectionnez mentalement vos premiers sorts. Pourtant, un doute pernicieux vous taraude : avez-vous la puissance et la vivacité d'esprit nécessaires pour l'emporter ?

Mage Wars est un jeu de plateau et de cartes qui simule un combat entre des magiciens. Deux rivaux entraînés dans différents domaines pénètrent dans l'arène pour déterminer lequel des deux est le plus puissant... et c'est le dernier debout qui l'emportera ! Armé seulement de votre grimoire, vous tentez de prévoir les actions de votre adversaire pour l'abattre tout en vous protégeant. Préparez-vous à entrer dans l'arène.



WWW.MAGEWARS.COM

Créé par Bryan Pope
©2013 Arcane Wonders

Ce livret ne peut pas être reproduit en partie ou en totalité sans l'accord écrit de son auteur.
Mage Wars® est une marque déposée par Arcane Wonders®. Tous droits réservés.



2
MODE
APPRENTI

4
MISE
EN PLACE

6
ROUND DE JEU

9
ACTIONS

12
SORTS
14 SORTS D'ATTAQUE
14 INCANTATIONS
14 CRÉATURES
16 CONJURATIONS
17 MURS
18 ENCHANTEMENTS
20 ÉQUIPEMENT

22
COMBAT
22 ATTAQUES
29 EN PROTECTION

31
MAGICIENS

35
GRIMOIRES

39
PARTIES
À PLUSIEURS

40
CODEX

MODE APPRENTI

STOP !

Avant d'ouvrir vos paquets de cartes de sorts, sachez qu'elles ont été placées dans l'ordre idéal pour une partie d'initiation. Le paquet commençant par la carte Maître des bêtes contient vos cartes de sorts d'apprenti dans l'ordre (cf. page 3). Le paquet commençant par Drain d'essence contient le reste des cartes de sorts d'apprenti. Toutes les autres cartes sont classées par type de sort. Le troisième paquet, qui commence par le Faucon de Tonnebrèche continue la série dans cet ordre.

Apprendre Mage Wars

Mage Wars a été conçu pour se jouer de la façon la plus intuitive possible, comme si la magie était réelle. Les sorts fonctionnent comme vous l'imaginez et affectent le combat de façon logique. Par conséquent, vous vous rendrez compte que vous aurez assimilé les règles en un rien de temps. Pendant vos premières parties, quand vous vous familiariserez avec le jeu, vous n'aurez peut-être pas envie de freiner l'action. Plutôt que d'interrompre une partie quand un point de règle vous échappe, faites ce qui vous semble logique et reportez-vous au livret de règles après la partie.

Note : vous pouvez déjà rechercher rapidement les mots-clés dans le Codex, à la fin de ce livret de règles.

Mode apprenti

Commencez par jouer quelques parties en mode apprenti : elles sont plus faciles et plus rapides, car l'arène est plus petite et le nombre de sorts restreint. Préparez la partie comme indiqué pages 4-5.

L'arène

En mode apprenti, on se sert d'une arène de 2 zones sur 3, qui représente donc la moitié de la surface habituelle. Utilisez la moitié de votre plateau de jeu et ignorez l'autre. Les magiciens commencent aux coins opposés, comme d'habitude.



Les magiciens

En mode apprenti, tous les magiciens sont égaux : chacun commence avec une valeur de focalisation de 10, 24 en vie (moins que ce dont disposent les magiciens lors d'une partie ordinaire) et 3 dés en attaque au contact. Comme ils n'ont pas de capacité spéciale, vous n'aurez pas besoin des cartes correspondantes. Préparez votre plateau de magicien (cf. page 5) en fonction de ces valeurs.



FOCALISATION



VIE



ARMURE



DÉS D'ATTAQUE
AU CONTACT

Grimoires

Il vous faudra composer 2 grimoires. Choisissez les 2 magiciens que vous et un ami jouerez. Le Maître des bêtes est le plus simple pour débiter, et le Sorcier le plus complexe. Page 3, vous trouverez la liste des sorts que chaque magicien utilisera pendant la partie. Trouvez la carte représentant chacun des magiciens, ainsi que celles des sorts de leurs listes. Les cartes de sorts ont déjà été classées pour vous permettre de les retrouver rapidement. Chaque joueur choisit un grimoire et y place les cartes de sorts de son mage. Glissez-les dans les pochettes de la façon qui vous paraît la plus commode. Nous vous recommandons cependant de ne placer qu'une carte par pochette.

Les règles

Souvenez-vous que le but de Mage Wars est de détruire votre adversaire ! Maintenez votre magicien en vie à tout prix ! Lisez les règles jusqu'à la page 31 et jouez une ou deux parties en mode apprenti. Quand vous vous sentez prêt, lisez le reste des règles. Dans une partie normale, vous utiliserez le plateau complet. Les magiciens disposeront d'attributs différents et de capacités spéciales. Et surtout, vous composerez vos propres grimoires !

La règle magique

Mage Wars met en œuvre la magie et les sorts. Ceux-ci enfreignent fréquemment les règles de base : chaque fois que le texte imprimé sur une carte contredit celui des règles, c'est la carte qui l'emporte.

Pour avoir un aperçu rapide du jeu, consultez notre vidéo sur www.magewars.com

LES ENCADRÉS

Ce livret a été conçu pour vous permettre de jouer aussi vite que possible à Mage Wars. Vous trouverez de nombreux « encadrés » (comme celui-ci) présentant des règles liées à des éléments particuliers ou des situations spéciales. Ils sont conçus pour vous permettre de retrouver rapidement les informations en cours de partie. Vous pouvez les sauter lorsque vous lisez les règles, pour y revenir plus tard quand vous en aurez besoin.

GRIMOIRES DES APPRENTIS

Mage Wars vous permet de jouer l'un des quatre magiciens possédant tous une stratégie et un style de jeu uniques. Choisissez le magicien qui vous convient le mieux, puis retrouvez les cartes correspondant à ses sorts et insérez-les dans votre grimoire.



Les Maîtres des bêtes étudient la magie de la nature et submergent leurs adversaires sous le nombre de leurs séides animaux. Leurs enchantements transforment de simples créatures des bois en monstres redoutables.



La Prêtresse maîtrise les sorts de guérison et de protection ainsi que les pouvoirs divins qui rendent ses chevaliers, anges et autres alliés célestes quasiment invincibles.



Les Mage-guerriers pactisent avec les forces obscures, invoquant de terribles démons et handicapant leurs ennemis grâce à des malédictions. Maîtres du feu, ils carbonisent quiconque tente de leur barrer la route.



Passés maîtres dans l'art de la magie arcanique, les Sorciers frustrent leurs adversaires en volant leur mana et en redirigeant leurs sorts.

MAÎTRE DES BÊTES

PRÊTRESSE

MAGE-GUERRIER

SORCIER

ÉQUIPEMENT

1 Bâton des bêtes
1 Cape élémentaire
1 Peau d'ours

1 Bâton d'Asyra
1 Bracelets de déflexion
1 Peau de vouivre venteuse

1 Armure en peau de démon
1 Fouet du feu infernal
1 Gants en cuir

1 Baguette élémentaire
1 Bâton de l'Arcanum
1 Bottes en cuir
1 Cape de suppression
1 Plastron en écailles de dragon

CRÉATURES

1 Cerveau, l'ombre de la forêt
1 Faucon de Tonnebrèche
1 Grizzly griffes d'acier
2 Loups des bois
2 Lynx sauvage
2 Renard de Boisaignre
1 Têju d'émeraude

1 Ange gris
1 Archère royale
1 Brogan Pierre de sang
2 Chevalier de Westlock
2 Clerc Asyran
1 Licorne des Hautes Terres

1 Chauve-souris de Sombremarais
2 Diablotin de feu
1 Goran, compagnon loup-garou
2 Infernal pyromane
1 Massacreur du sombre pacte
2 Sentinelle squelettique

1 Archère gorgone
1 Basilic regard de pierre
2 Gremlin bleu
1 Hyde de Sombremarais
2 Sangsue de mana

ENCHANTEMENTS

1 Blocage
2 Cuir de rhinocéros
2 Force de l'ours
2 Lianes étrangleuses (conjuración)
1 Réflexes du cobra
1 Repousse
1 Représailles

1 Annulation
2 Blocage
1 Cuir de rhinocéros
1 Endurance du taureau
2 Pacification
1 Protection divine
1 Sol consacré

1 Affaiblissement
1 Agonie
1 Céphalées magiques
1 Décépitude de la goule
1 Force de l'ours
1 Lien de mort
1 Vampirisme
1 Voué à mourir

1 Annulation
1 Blocage
1 Drain d'essence
1 Épée de force
1 Étreinte magique
1 Grain de sable
1 Renvoyer l'attaque

INCANTATIONS

1 Appel de la forêt
1 Charge
1 Dissipation
1 Dissolution
1 Guérison de groupe
1 Guérison mineure
1 Invective de la bête

1 Dissipation
1 Dissolution
1 Guérison
1 Guérison de groupe
1 Guérison mineure
1 Poussée de force
1 Sommeil

1 Dissipation
1 Drain de vie
1 Explosion
2 Frappe vampirique
1 Poussée de force

1 Dissipation
1 Dissolution
2 Guérison mineure
1 Sommeil
1 Téléportation
1 Vol d'enchantement

SORTS D'ATTAQUE

1 Courant d'air
2 Geysier

1 Flash aveuglant
2 Pilier de lumière

1 Boule de feu
1 Tempête de feu
2 Trait de flammes

1 Chaîne d'éclairs
2 Éclair
1 Électrification

MISE EN PLACE



CONTENU

- L'arène
- 2 grimoires
- 322 cartes de sorts
- 4 cartes de magicien
- 4 cartes de capacités de magicien
- 2 plateaux de magicien
- 8 cubes de caractéristique
- 20 marqueurs d'activation
- 2 marqueurs de lancement rapide
- 9 dés d'attaque
- 1 dé d'effet (d12)
- 1 marqueur d'initiative
- 3 marqueurs de capacité
- 7 marqueurs de protection
- 6 marqueurs d'utilisation
- 20 marqueurs d'état
- 24 marqueurs de dégâts
- 8 marqueurs de mana

CUBES DE
CARACTÉRISTIQUES
(NOIR ET ROUGE)

PLATEAU
DE MAGICIEN

CARTE DE CAPACITÉS
DE MAGICIEN



MARQUEUR D'INITIATIVE



ENTRETIEN : Lancez 1 dé
0 = Retirez l'Enflammé
1-2 = Subissez les dégâts



ENTRETIEN : Jet d'attaque de 7+
pour ne pas l'être
= 2 aux attaques
Retirez après avoir agi.



ENTRETIEN : Inconscient
Retirez après avoir agi.



ENTRETIEN : Inconscient
Par Étourdi après avoir
subi des dégâts.



MARQUEUR
D'UTILISATION



MARQUEUR DE
PROTECTION



ENTRETIEN : Après avoir agi,
obtenez 7+ pour retirer.



ENTRETIEN :
Subissez 1 dégât.



ENTRETIEN :
1 aux attaques
(sauf sorts)

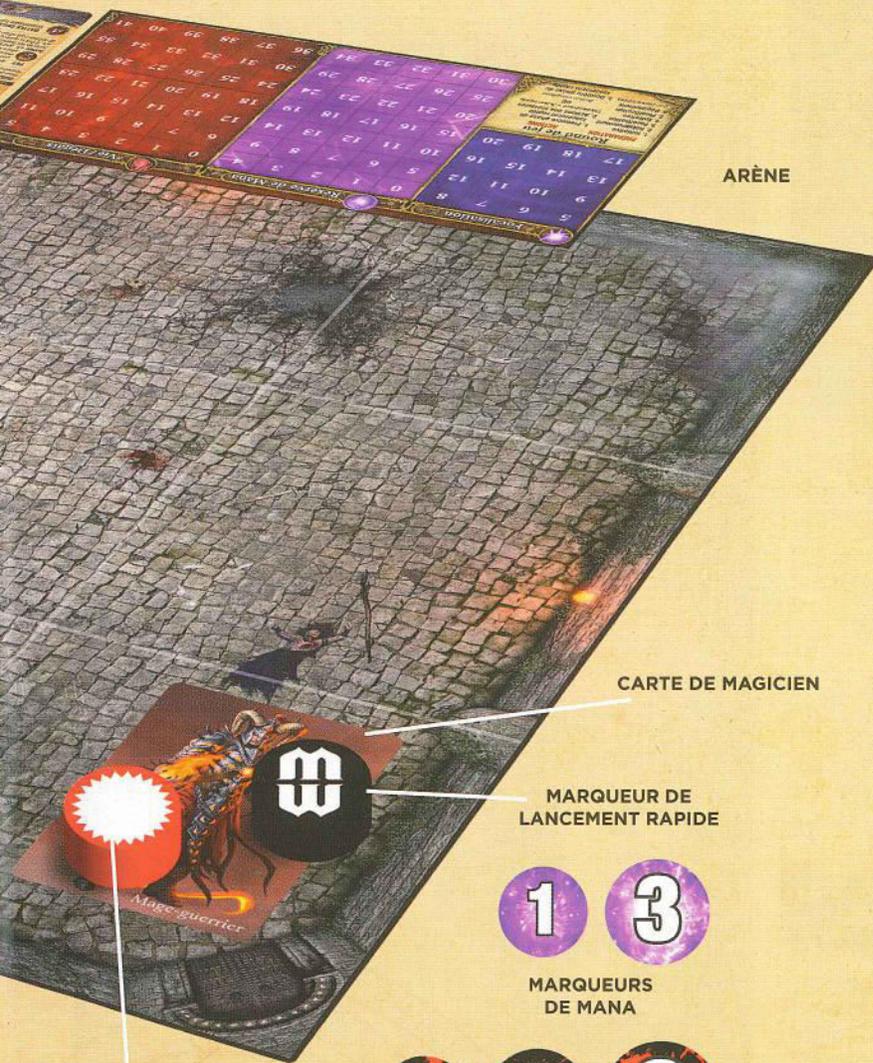


ENTRETIEN :
1 aux attaques
(sauf sorts)

MARQUEURS D'ÉTAT (DOUBLE FACE)



322 CARTES DE SORTS



ARÈNE

CARTE DE MAGICIEN

MARQUEUR DE LANCEMENT RAPIDE



MARQUEURS DE MANA



MARQUEURS DE DÉGÂTS

MARQUEUR D'ACTIVATION



MARQUEUR DE CAPACITÉS SPÉCIALES

L'ARÈNE DE MAGE WARS

Le plateau de jeu représente l'arène dans laquelle va se dérouler le combat pour la victoire. Il est divisé en 12 cases appelées « zones » qui permettent de calculer facilement le déplacement et les portées. Deux zones ne sont adjacentes que si elles ont un bord commun (verticalement ou horizontalement). Les zones qui se touchent par un coin (en diagonale) ne sont pas adjacentes.

La boîte de *Mage Wars* contient 322 sorts qui vous permettront de constituer votre bibliothèque de magie. Ils peuvent être conservés dans la boîte. Les sorts que vous utiliserez durant la partie seront placés dans votre grimoire et peuvent varier d'une partie sur l'autre.

Mise en place

Placez le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur choisit un magicien puis prend la carte de magicien et la carte de capacités correspondante. En mode apprenti, vous n'utiliserez pas les cartes de capacités. Chaque joueur choisit une couleur (bleu ou rouge) et prend les 10 marqueurs d'activation correspondants. Il prend aussi trois cubes noirs, un cube rouge et un marqueur noir de lancement rapide.

En mode apprenti, vous ne jouerez qu'avec la moitié du plateau (cf. page 2). Placez votre carte de magicien dans un coin de l'arène (indiqué par une porte). L'autre joueur place son magicien dans le coin opposé. Posez dessus un marqueur d'activation (symbole blanc visible) et votre marqueur de lancement rapide (symbole blanc visible).

Placez votre plateau de magicien devant vous. Posez un cube noir sur la valeur de focalisation indiquée sur votre carte de capacités de magicien, un autre sur la valeur 10 de la réserve de mana (tous les magiciens commencent avec une réserve de 10) et un dernier sur la valeur de vie indiquée sur votre carte de capacités de magicien. En mode apprenti, tous les mages ont les mêmes caractéristiques (cf. page 2). Placez le cube rouge sur la valeur « 0 » de vie/dégâts (il représente le nombre de points de dégâts subis par votre magicien). Cf. exemple 1.

Choisissez un grimoire. Si c'est votre première partie, vous devrez le composer en plaçant un certain nombre de cartes de sorts dans votre grimoire (cf. « Mode apprenti » page 2). Placez les dés, les marqueurs d'état et les autres éléments de jeu à côté du plateau.

Chaque joueur lance le dé d'effet à 12 faces. Celui qui obtient le plus haut résultat prend le marqueur d'initiative : il agira en premier durant le premier round de la partie. Le duel peut maintenant commencer.

Focalisation				Réserve de Mana					Vie / Dégâts					
5	6	7	8	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	5
9	10	11	12	5	6	7	8	9	6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	10	11	12	13	14	12	13	14	15	16	17
17	18	19	20	15	16	17	18	19	18	19	20	21	22	23
Round de jeu				20	21	22	23	24	24	25	26	27	28	29
PRÉPARATION				25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
ACTIONS				30	31	32	33	34	36	37	38	39	40	41

1. Initiative 1. Première phase de jeu
 2. Résultat 2. Déplacement rapide
 3. Focalisation 3. Actions des créatures
 4. Entrées 4. Déplacement - Action rapide
 5. Focalisation 5. Préparation
 6. Résultat 6. Dernière phase de jeu

EXEMPLE 1 : PRÉPARATION D'UN PLATEAU D'APPRENTI MAGICIEN

LE ROUND DE JEU

LE ROUND DE JEU

L'ÉTAPE DE PRÉPARATION

Initiative
Rétablissement
Focalisation
Entretien
Déploiement

L'ÉTAPE D'ACTION

Première phase de lancement rapide
Phases d'action des créatures
Phase finale de lancement rapide

Une partie de Mage Wars se joue en plusieurs **rounds** qui se succèdent jusqu'à ce qu'un des magiciens ait subi assez de dégâts pour être détruit. Le dernier magicien debout remporte la partie !

Chaque round est divisé en deux **étapes** :

- **Étape de préparation**
- **Étape d'action**

Il faut mener à bien l'étape de préparation avant de pouvoir entamer l'étape d'action. Durant cette dernière, toutes les créatures présentes dans l'arène effectuent des actions. Une fois que toutes ont agi, le round de jeu s'achève et le suivant commence par une nouvelle étape de préparation.

L'ÉTAPE DE PRÉPARATION

C'est le moment où l'on « fait les comptes » : les magiciens focalisent la mana, paient les coûts d'entretien et choisissent leurs sorts pour le round à venir. Les deux adversaires jouent simultanément pendant cette étape.

L'étape de préparation est divisée en 6 phases. Les deux joueurs doivent terminer tous les deux chaque phase avant de passer à la suivante.

Phase 1 : initiative

Lors du premier round de la partie, chacun des joueurs lance le dé d'effet. Celui qui obtient le résultat le plus élevé a l'initiative lors du premier round. Ensuite, à chaque nouveau round, durant cette phase, le joueur qui possède le marqueur d'initiative le donne à son adversaire. Ainsi, l'initiative alterne entre les deux joueurs au fil de la partie.



Le joueur qui a l'initiative agit en premier durant l'étape d'action, et chaque fois qu'on doit déterminer qui agit en premier.

Phase 2 : rétablissement

Retournez tous les marqueurs d'activation, de lancement rapide et d'utilisation de vos cartes du côté disponible/prêt (symbole blanc visible).

MARQUEURS D'ACTIVATION ET D'UTILISATION

Chaque créature de l'arène, y compris les magiciens, dispose d'un marqueur d'activation.

Le marqueur d'activation sert à indiquer si la créature a déjà agi durant ce round.



Si le marqueur d'activation est posé face visible (symbole blanc visible), la créature est disponible. Seules les créatures disponibles peuvent effectuer des actions.



Si le marqueur d'activation est posé face cachée (symbole blanc caché), la créature est inactive.



Certains effets et capacités ne peuvent servir qu'une fois par round. On l'indique au moyen d'un marqueur d'utilisation placé sur le sort correspondant. Si le marqueur est placé face « Prêt » visible, la capacité est prête à être utilisée. Quand on s'en sert, on retourne le marqueur face « Utilisé ». On ne peut alors plus se servir de cette capacité tant qu'il n'a pas été retourné face « Prêt » (généralement durant la prochaine phase de rétablissement).



Votre magicien dispose également d'un marqueur de lancement rapide. Vous devez le retourner face cachée (symbole blanc caché) quand votre magicien effectue une action de lancement rapide.



Phase 3 : focalisation



Chaque magicien ajoute à sa réserve un nombre de points de mana égal à sa valeur de focalisation. A cette étape, on ajoute également de la mana à la réserve des objets qui en focalisent.

Votre magicien indique sa réserve de mana sur son tableau de magicien. Si d'autres créatures ou objets focalisent la mana, placez des marqueurs de mana sur leurs cartes pour indiquer de combien ils en disposent. Il n'y a pas de limite à la quantité de mana que peut accumuler un magicien ou un objet.

Exemple : le Maître des bêtes a une valeur de focalisation de 9. Il gagne donc 9 points de mana à chaque round. Au premier round de la partie, pendant la phase de focalisation, il ajoute 9 à sa réserve de mana de 10, ce qui porte le total à 19.

Focalisation				Réserve de Mana				Vie / Dégâts						
5	6	7	8	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	5
9	10	11	12	5	6	7	8	9	6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	10	11	12	13	14	12	13	14	15	16	17
17	18	19	20	15	16	17	18	19	18	19	20	21	22	23
Round de jeu PRÉPARATION ACTIONS 1. Initiative 1. Première phase de lancement rapide 2. Recrutement 2. Actions des créatures 3. Focalisation 3. Déplacement + Action rapide 4. Entretien OU 5. Planification 4. Actions conjuguées 6. Déplacement 5. Dernière phase de lancement rapide				20	21	22	23	24	24	25	26	27	28	29
				25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
				30	31	32	33	34	36	37	38	39	40	41

QU'EST-CE QUE LA MANA ?

La mana est l'énergie mystique que contrôlent les magiciens et qui leur sert à lancer des sorts. On peut la comparer à de l'électricité, les magiciens jouant alors le rôle de batterie.

À chaque round, votre magicien produit ou « focalise » une certaine quantité de mana. Celle-ci s'ajoute à votre « réserve de mana ». Quand votre magicien lance un sort, vous dépensez la mana de votre réserve.

Les magiciens ne peuvent pas dépenser de mana s'ils n'en ont plus. Si vous n'avez pas suffisamment de mana, vous ne pouvez pas lancer vos sorts ! Vous serez confronté à un choix difficile : accumuler de la mana pour invoquer une créature aussi puissante que coûteuse ou la dépenser petit à petit dans des sorts plus faibles, mais moins onéreux... À vous de choisir !

Étape 4 : entretien

Certains sorts sont assortis d'un coût d'entretien. Il vous faut le payer à chaque phase d'entretien, sinon le sort est détruit. Vous avez toujours le choix entre payer le coût d'entretien ou laisser l'objet disparaître.

Certains sorts et états prennent également effet durant cette phase (comme Enflammé ou Décrépitude) et les créatures dotées du trait Régénération éliminent certains des dégâts qu'elles ont subis (cf. Codex page 40).

C'est toujours vous qui choisissez dans quel ordre se produisent les événements qui affectent vos créatures durant cette phase. Dans les rares occasions où l'ordre des événements pose problème, c'est le joueur qui a l'initiative qui tranche.

Exemple : vous contrôlez une Licorne des Hautes terres dotée du trait Régénération 2 et affectée par un marqueur Enflammé. Comme cette créature a subi de nombreux dégâts, le marqueur risque de la détruire. Vous pouvez donc choisir d'appliquer l'effet de Régénération en premier, avant celui de l'état Enflammé.



QU'EST-CE QU'UN TRAIT ?

Les sorts, créatures, objets et attaques peuvent tous disposer de capacités spéciales appelées « traits ». Ces traits peuvent vous permettre d'agir d'une façon non autorisée par les règles de base, par exemple vous déplacer de plus d'une zone durant une phase d'action.

Les traits sont indiqués en bas des cartes de sort ou dans leur barre d'attaque. Certains sorts et capacités peuvent également ajouter des traits à un objet. Par exemple, vous pouvez lancer un enchantement qui octroie le trait Rapide à une créature. De nombreux traits sont suivis d'une valeur chiffrée. Par exemple, la Licorne des Hautes terres bénéficie du trait Régénération 2, ce nombre indiquant l'efficacité du trait en question. Régénération 2 signifie que la licorne élimine 2 dégâts à chaque phase d'entretien. Parfois, cette valeur comporte un signe plus ou moins. Lorsqu'un objet est affecté par plusieurs traits du même type comportant des signes plus ou moins, ceux-ci se cumulent. Une créature dotée de Foudre +1 et enchantée au moyen d'un sort conférant Foudre -2 voit ces traits se combiner pour aboutir à Foudre -1.

Quand la valeur associée à un trait n'est précédée ni d'un plus ni d'un moins, elle ne se combine pas avec les autres traits du même nom. Dans ce cas, seul le trait assorti de la plus grande valeur est pris en compte. Si la même licorne était enchantée à l'aide d'un sort conférant Régénération 3, elle n'éliminerait que 3 dégâts à chaque round et non 5.

Dans ces règles et sur les cartes de sort, les traits commencent toujours par une majuscule. Reportez-vous au Codex à la fin de ce livret pour consulter la liste de tous les traits et effets.

Phase 5 : planification

Les deux magiciens se préparent simultanément pour le round en choisissant jusqu'à 2 sorts de leur livre. Placez les sorts choisis devant vous, face cachée. Votre adversaire ne doit jamais les voir : il faut qu'il ignore ce que vous lui réservez ! Les sorts que vous préparez sont les seuls que vous pourrez lancer durant ce round. Vous n'êtes cependant pas obligé de les lancer.

Certaines créatures (appelées « familiers ») et certains objets (les points d'apparition) sont capables de lancer des sorts. Vous pouvez choisir en plus un sort pour chacun d'eux durant cette phase. Placez les sorts en question, face cachée, près des objets ou créatures correspondants.

Les sorts que vous n'aurez pas lancés durant le round retourneront dans votre grimoire au début de la **prochaine** phase de planification.

Phase 6 : déploiement

En commençant par le joueur qui a l'initiative, chacun lance les sorts qu'il a attribués à ses points d'apparition (cf. « Points d'apparition » page 16). Révélez le sort que vous avez choisi, dépensez la quantité de mana requise et résolvez les effets. Si vous choisissez de ne pas lancer le sort (ou si vous en êtes incapable), il revient dans votre livre au début de la prochaine phase de planification.

Astuce : la plupart du temps, vous verrez que les points d'apparition des deux joueurs peuvent lancer leurs sorts simultanément sans que cela affecte le bon déroulement du jeu.

L'ÉTAPE D'ACTION

C'est la partie la plus excitante du round ! Chaque créature disponible de l'arène a le droit de jouer une **phase d'action** pour se déplacer, attaquer ou entreprendre d'autres actions. Votre magicien est une créature lui aussi et il agit donc durant cette étape.

L'étape d'action est divisée en trois parties :

Première phase de lancement rapide

Avant qu'une créature ne puisse agir, chaque magicien a la possibilité d'effectuer une action de lancement rapide, à commencer par celui qui détient le marqueur d'initiative. Cette action vous permet de lancer un sort rapide. Pour ce faire, retournez le marqueur de lancement rapide de votre magicien. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser votre action de lancement rapide à cet instant ; vous pouvez la garder pour plus tard durant l'étape d'action.



ACTION DE LANCEMENT RAPIDE



Une action de lancement rapide est une action spéciale que seuls les magiciens peuvent entreprendre durant un round, en plus des actions ordinaires qu'ils accomplissent lors de leur phase d'action. Cette action ne peut être utilisée que pour lancer un sort rapide (c'est-à-dire doté du symbole d'action rapide).

Vous pouvez utiliser votre action de lancement rapide à trois moments de l'étape d'action :

- pendant la première phase de lancement rapide ;
- immédiatement avant ou après la phase d'action d'une créature que vous contrôlez ;
- pendant la phase finale de lancement rapide.

Quand vous entreprenez une action de lancement rapide, retournez votre marqueur face cachée et jouez un des sorts rapides que vous avez préparés pour ce round. En utilisant son action de lancement rapide et son action ordinaire, votre magicien peut lancer deux sorts durant le même round !

Exemple : le Maître des bêtes pourrait utiliser une phase d'action pour faire agir son Loup des bois et le mettre en protection, puis se servir de son action de lancement rapide pour enchanter son Lynx sauvage. Le Sorcier pourrait utiliser son action de lancement rapide pour lancer son sort d'attaque rapide Frappe arcanique imprimé sur sa carte de capacités. Cette attaque spéciale est considérée comme un sort rapide. Ensuite, il peut utiliser sa phase d'action normale pour lancer un autre sort.

Phases d'action

Le joueur qui a l'initiative joue la première phase d'action. Pendant une phase d'action, vous activez et utilisez une créature que vous contrôlez. Ensuite, c'est à votre adversaire de jouer une phase d'action avec l'une de ses créatures, puis à vous, etc. Continuez à jouer chacun votre tour jusqu'à ce que toutes les créatures de l'arène aient agi.

Quand c'est à vous de jouer une phase d'action, vous êtes le joueur **agissant** et la créature que vous activez est la créature **agissante**.

Quand c'est à vous de jouer une phase d'action, vous êtes **obligé** d'activer une de vos créatures disponibles. Toutefois, si votre adversaire dispose de plus de créatures disponibles dans l'arène que vous, vous avez le droit de passer votre tour lorsque c'est à vous de jouer une phase d'action. Vous pouvez continuer de passer tant qu'il vous reste moins de créatures disponibles que votre adversaire. Une fois que le nombre de créatures disponibles est égal, vous êtes obligé de jouer une phase d'action quand vient votre tour (vous ne pouvez plus passer).

Exemple : le Mage-guerrier se dresse seul face au Maître des animaux et à un Téju d'émeraude. Il peut passer son tour, forçant le Maître des bêtes à jouer une phase d'action. Le Maître des bêtes fait agir la créature qu'il a invoquée. C'est de nouveau au tour du Mage-guerrier et cette fois, les deux joueurs ont le même nombre de créatures disponibles : il ne peut plus passer.

CRÉATURES DISPONIBLES ET INACTIVES

Toute créature qui n'a pas encore joué de phase d'action (et dont le marqueur d'activation est posé face visible, avec le symbole blanc) est disponible. Toute créature qui a déjà joué sa phase d'action de ce round (marqueur d'activation retourné) est inactive. Toutes les créatures sont inactives lorsqu'elles apparaissent dans l'arène, et reçoivent donc un marqueur d'activation retourné (symbole blanc caché).



DISPONIBLE

INACTIVE

Actions des créatures

Quand vous choisissez une créature pour qu'elle joue une phase d'action, vous devez retourner son marqueur d'activation (symbole blanc caché) et défausser les éventuels marqueurs de protection qu'elle comporte. Ensuite, la créature entreprend ses actions du round (cf. « Que peut faire une créature pendant sa phase d'action ? » page 11).

Important : bien que vous retourniez le marqueur d'activation de votre créature au début de sa phase d'action, celle-ci ne s'achève que quand toutes ses actions sont terminées.

Note : dès que vous activez une créature en retournant son marqueur d'activation, votre adversaire peut révéler des enchantements cachés (cf. « Révéler des enchantements » page 18). Vous devez laisser à votre adversaire l'occasion de révéler ses enchantements avant de décider quelle action vous allez entreprendre.

Quand les actions de la créature sont terminées, résolvez les effets qui sont censés se produire à la fin de la phase d'action. Par exemple, tous les marqueurs Assommé de la créature sont retirés à la fin de sa phase d'action. Dans certains cas, vous devrez effectuer un test d'évasion pour voir si la créature se libère de l'enchantement ou de l'état qui l'affecte. Après avoir résolu tous ces effets, la phase d'action de la créature est terminée et elle est désormais **inactive**. Elle le restera jusqu'à la prochaine phase de rétablissement (à moins qu'un sort ou un effet ne la réactive d'ici là).

Exception : les états qui affectent votre créature suite aux dégâts infligés par une barrière létale ou une contre-attaque durant sa phase d'action ne sont pas résolus avant la **prochaine** phase d'action de votre créature (cf. « Contre-attaque » page 28 et « Barrières létales » page 27).

Souvenez-vous qu'**avant** d'activer une créature (y compris votre magicien) et immédiatement **après** la fin de sa phase d'action, vous pouvez utiliser votre action de lancement rapide (si votre marqueur de lancement rapide est actif).

Astuce : vous pouvez utiliser votre action de lancement rapide pour mettre en place des combinaisons dévastatrices ! Juste avant sa phase d'action, vous pouvez augmenter l'attaque d'une créature ou la téléporter sur une zone ennemie pour effectuer une attaque surprise !

Phase finale de lancement rapide

Quand toutes les créatures de l'arène ont agi (et sont donc inactives), chaque joueur, à commencer par celui qui a l'initiative, dispose d'une dernière occasion d'utiliser son action de lancement rapide du round s'il le désire. Vous ne pouvez bien sûr utiliser cette action que si vous ne vous en êtes pas encore servi durant ce round.

ACTIONS

DÉPLACEMENT

Pendant leur phase d'action, les créatures peuvent se déplacer. Une créature doit terminer son déplacement avant de pouvoir effectuer une autre action. Par ailleurs, une créature ne peut pas effectuer un autre type d'action avant de se déplacer.

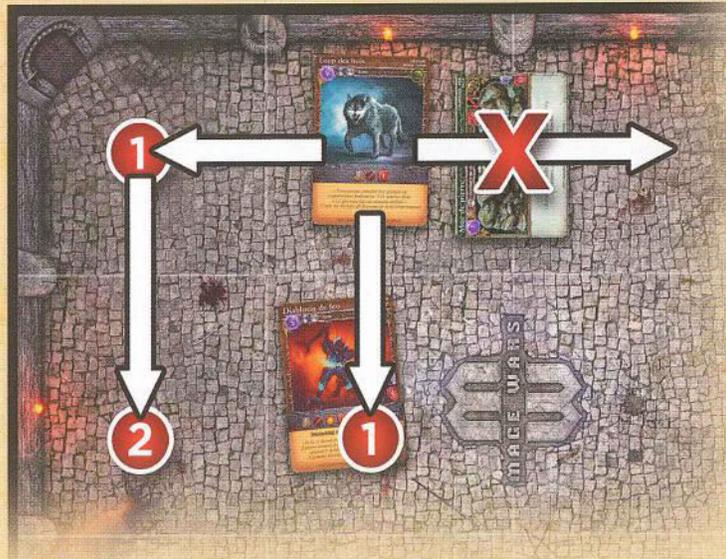
Quand une créature entreprend une action de déplacement, elle se déplace d'une zone et se retrouve dans une zone **adjacente** à celle d'où elle est partie. On ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale.

En tant qu'action rapide, une créature peut choisir d'effectuer un second déplacement. Ceci permet de se déplacer de 2 zones par round. En arrivant sur la deuxième zone, la créature termine sa phase d'action et ne pourra pas entreprendre d'autre action (comme protéger ou attaquer).

Gêner les déplacements

Les créatures ennemies peuvent empêcher les vôtres de se déplacer de deux zones. Si votre créature commence sa phase d'action dans une zone contenant une ou plusieurs créatures ennemies, elle est gênée et ne peut effectuer qu'une action de déplacement durant sa phase d'action (même si elle est dotée du trait Rapide). Si elle arrive dans une zone occupée par une créature ennemie, votre créature est gênée et doit s'arrêter : elle ne peut plus entreprendre d'autres actions de déplacement pendant cette phase d'action.

Certaines créatures peuvent disposer de traits ou de capacités qui leur permettent d'ignorer les adversaires gênant les déplacements. Par exemple, une créature dotée du trait Volant peut ignorer toutes les créatures non Volantes lorsqu'elle se déplace, tandis qu'une créature pourvue du trait Fuyant ignore toutes les créatures ennemies. Les créatures Neutralisées et Immobilisées, ainsi que les créatures dotées du trait Négligable,



ne gênent pas les déplacements. Reportez-vous au Codex pour plus d'informations sur ces états et ce trait.

Exemple : ce Loup des bois vient d'être activé. Les créatures peuvent normalement se déplacer de 2 zones (en utilisant une action de déplacement pour parcourir 1 zone, puis leur action rapide pour en atteindre une deuxième). Si le Loup se déplace sur la gauche, au prix d'une action rapide, il peut se déplacer d'une deuxième zone vers le bas. Toutefois, s'il se déplace vers la zone du bas en premier, il doit s'arrêter là, car l'ennemi présent le gêne. Remarquez qu'il ne peut pas se déplacer vers la droite, car cette direction est bloquée par un mur (cf. « Murs » page 17).

Murs

Les murs sont des sorts de conjuration qu'on peut placer entre deux zones. Certains empêchent les créatures de se déplacer et d'autres les blessent lorsqu'elles les traversent (cf. « Murs » page 17).

Pièges

Certains sorts d'enchantement créent un « piège » dans une zone de l'arène. Quand une créature pénètre dans une zone occupée par votre piège, celui-ci se déclenche et l'affecte (cf. « Pièges » page 20).

CALCULER LES DISTANCES

Quand une créature se déplace ou quand vous effectuez une attaque, vous devez calculer des distances dans l'arène. La distance, ou « portée », est toujours calculée entre zones adjacentes, c'est-à-dire toujours horizontalement et verticalement, jamais en diagonale.

Exemple : cette Archère royale dispose d'une attaque à distance dont la portée est de « 1-2 ». Elle ne peut donc atteindre qu'un ennemi situé à 1 ou 2 zones de distance. La zone que l'Archère occupe est à « portée 0 », le loup se trouve à une portée de 1 et l'ours à une portée de 2.



TÉLÉPORTATION

La téléportation est un effet qui permet à une créature de passer automatiquement d'une zone à une autre. La créature téléportée ne traverse pas les zones intermédiaires et ignore les murs, les créatures et les objets le long du chemin.

Tout ce qui est attaché à la créature téléportée (états, dégâts, enchantements, équipement et mana), **excepté les conjurations**, se déplace avec elle. Les conjurations attachées ne se déplacent pas avec la créature lorsqu'elle se téléporte, et sont détruites. Par conséquent, une créature peut se servir de la téléportation pour échapper à des conjurations comme les Lianes étrangleuses.

Une créature peut se téléporter dans la zone d'où elle est partie (elle se « déplace » de zéro zone) pour échapper à une conjuration qui l'affecte.

Contrairement à une **poussée**, une téléportation peut affecter des créatures Inamovibles.

QUE PEUT FAIRE UNE CRÉATURE PENDANT SA PHASE D'ACTION ?

Bon, ça y est, vous avez choisi votre créature. Vous l'avez activée en retournant son marqueur d'activation et vous avez retiré son marqueur de protection. Maintenant, il vous faut agir.

Votre créature peut :

1. **Effectuer d'abord un déplacement, puis une action rapide ou**
2. **Rester dans la même zone et effectuer une action complexe.**

L'action de déplacement est optionnelle. Vous pouvez choisir de ne pas vous déplacer et d'effectuer une action rapide. Toutefois, si vous voulez déplacer la créature, vous devez le faire avant d'effectuer une action rapide.

Important : à n'importe quel moment avant ou après la phase d'action d'une créature alliée, votre magicien peut utiliser son action de lancement rapide. Reportez-vous à « Action de lancement rapide », page 8.



ACTIONS RAPIDES

Il existe cinq actions rapides possibles.

• EFFECTUER UNE ATTAQUE RAPIDE

Votre créature peut utiliser une attaque de sa carte affectée du symbole d'action rapide (cf. « Attaques » page 22).

Exemple : le Faucon de Tonnebrèche s'est déplacé dans une zone contenant une créature ennemie. Il dispose d'une attaque au contact rapide sur sa carte et peut donc attaquer au prix d'une action rapide.

• LANCER UN SORT RAPIDE

Une créature capable de lancer les sorts (comme votre magicien ou un familier) peut lancer un sort pourvu de l'icône de sort rapide (cf. « Lancer des sorts » page 13). Vous ne pouvez lancer que les sorts préparés durant la phase de planification.

Exemple : la Prêtresse veut lancer Guérison mineure. Il s'agit d'un sort rapide : elle peut donc s'en servir au moyen d'une action rapide.

• PROTECTION

La créature agissante peut choisir de défendre la zone où elle se trouve en se mettant en protection. Posez un marqueur de protection sur la créature. Une créature en protection peut protéger les autres créatures situées sur sa zone (cf. « Protection » page 29).

• EFFECTUER UNE AUTRE ACTION DE DÉPLACEMENT

La créature agissante se déplace d'une zone et se retrouve dans une zone adjacente, en obéissant aux règles de déplacement ordinaires. La présence de créatures ennemies peut gêner son déplacement et l'empêcher d'effectuer ce second mouvement.

• EFFECTUER UNE ACTION RAPIDE SPÉCIALE

Certaines créatures disposent d'actions spéciales. Cf. « Actions spéciales », ci-contre.

NE RIEN FAIRE

Parfois, une créature ne peut rien faire d'utile. Il se peut également qu'elle soit affectée par un sort ou un état qui l'empêche d'agir (comme Assommé). Dans ce cas, vous pouvez choisir de ne rien faire lors de sa phase d'action. Même si votre créature ne fait rien, vous devez retourner son marqueur d'activation (symbole blanc caché).



ACTIONS COMPLEXES

Si votre créature ne se déplace pas, vous pouvez choisir parmi ces trois actions.

• EFFECTUER UNE ATTAQUE COMPLEXE

Votre créature peut utiliser une attaque de sa carte affectée du symbole d'action complexe (cf. « Attaques » page 22). Nombre de créatures disposent d'une attaque rapide et d'une attaque complexe plus puissante. Cette dernière peut infliger plus de dégâts ou disposer de traits vous permettant d'attaquer plusieurs fois.

Exemple : le Grizzly griffes d'acier a 2 attaques au contact. Il peut utiliser ses griffes au moyen d'une action rapide, mais son attaque la plus meurtrière nécessite une action complexe.

• LANCER UN SORT COMPLEXE

Une créature capable de lancer des sorts peut utiliser une action complexe pour lancer un sort complexe que vous avez préparé (cf. « Lancer des sorts »).

• EFFECTUER UNE ACTION COMPLEXE SPÉCIALE

Certaines créatures disposent d'actions complexes spéciales (cf. ci-dessous).

ACTIONS SPÉCIALES

Certaines créatures disposent de capacités particulières qui se manifestent sous la forme d'actions spéciales. Elles sont décrites sur leur carte ou peuvent apparaître sous la forme de « barres de capacité ». La capacité décrit l'action requise (rapide ou complexe).

Exemple : en tant qu'action rapide, Huginn peut regarder un enchantement caché situé à une distance inférieure ou égale à 2 zones.

Certaines barres de capacités ont un coût en mana : il faut l'acquitter pour pouvoir utiliser la capacité correspondante.

Exemple : la Frappe arcanique du Sorcier est une capacité qui apparaît sur sa carte et un coût en mana de 1 lui est associé. Il s'agit d'un sort d'attaque rapide que le Sorcier peut lancer au prix de 1 point de mana.



SORTS

Au bout du compte, un duel de mages se résout à coups de sortilèges. Ce sont vos sorts qui définissent votre mage et ce qu'il peut faire. Dans Mage Wars, les sorts sont représentés par des cartes.

Examinons une carte de sort

Votre grimoire contient un certain nombre de cartes de sorts que vous pouvez utiliser pendant la partie. Chaque carte de sort ne peut servir qu'une fois. Une fois le sort lancé ou détruit, il part à la défausse. Normalement, vous ne pouvez pas reprendre les cartes de sorts placées dans la défausse. Chaque carte de sort contient des informations qui vous serviront durant la partie :

- **Nom du sort**
- **Type de sort** : permet d'identifier la catégorie à laquelle il appartient : attaque, créature, conjuration, etc.
- **Sous-type** : certains sorts et capacités ne peuvent affecter ou prendre pour cible que des sous-types de sorts précis.
- **Ligne d'incantation** : en haut de la carte de sort se trouve une « ligne d'incantation » où vous trouverez toutes les informations requises pour le lancer, y compris son coût, le type d'action requis, sa portée et sa cible.
- **Coût d'incantation** : la quantité de mana que vous devez retirer à votre réserve pour lancer le sort.
- **Icône d'action** : elle vous indique le type d'action (rapide ou complexe) requis pour lancer le sort. Les sorts rapides sont simples et peuvent être lancés en se déplaçant (ils ne nécessitent qu'une action rapide). Mais pour lancer un sort complexe, il faut rester immobile (et utiliser une action complexe).
- **Portée** : vous ne pouvez lancer un sort que sur une cible qui se trouve à portée. Les valeurs indiquées sont la portée minimale et la portée maximale du sort. Si la cible se trouve trop près ou trop loin, vous ne pouvez pas lancer le sort.
- **Cible** : tous les sorts doivent être lancés sur une cible. Vous ne pouvez sélectionner qu'une cible remplissant les conditions indiquées dans la description du sort. Certains sorts ne peuvent affecter que des objets pourvus de traits ou de sous-types spécifiques.
- **Effet** : cette section de la carte de sort décrit l'effet qu'a le sort quand il est lancé. S'il est affecté d'un coût d'entretien, celui-ci est indiqué.

- **Domaine et niveau** : ces informations vous serviront pour choisir quels sorts inclure dans votre grimoire (cf. « Grimoire » page 35).

Vos sorts sont stockés dans votre grimoire jusqu'à ce que vous les « prépariez » (en les choisissant lors de la phase de planification). Ceci vous permet d'organiser et de trier vos sorts, ainsi que de les chercher sans donner d'indices à votre adversaire quant à la stratégie que vous prévoyez d'employer.

Les sorts détruits ou utilisés sont placés dans votre défausse. Reportez-vous à « Défausser les sorts » page 13.



NIVEAUX DES SORTS

Tous les sorts ont un niveau indiqué au coin supérieur droit de la carte, sous le symbole de domaine. Bien des sorts ont un coût variable déterminé par le niveau de leur cible.

Exemple : le coût d'incantation du sort *Sommeil* dépend du niveau de la créature que vous voulez endormir. Endormir une créature de niveau 3 coûte 6 points de mana.

Certains sorts ne peuvent affecter que des cibles d'un certain niveau ou disposent d'effets qui varient en fonction du niveau de leur cible.

Note : votre magicien est toujours une créature de niveau 6.

LANCER DES SORTS

Les magiciens (et quelques autres créatures et objets) ont la capacité de lancer des sorts. Vous ne pouvez lancer que les sorts préparés durant la phase de planification.

Quand vous lancez un sort, suivez les étapes ci-dessous :

- **Lancement ;**
- **Contre ;**
- **Résolution.**

Étape 1 : lancement

Annoncez que vous lancez un sort ainsi que sa cible. Vous ne pouvez choisir qu'une cible qui remplit les conditions indiquées dans la ligne d'incantation. Certains sorts ciblent une zone du plateau. D'autres prennent un seul objet pour cible.

Portée du sort

La cible d'un sort doit se trouver à sa portée (cf. « Calculer les distances » page 10). Tous les sorts ont une portée indiquée en nombre de zones. Celle-ci est exprimée par deux nombres, comme « 0-2 ». Le premier représente la distance minimale qui doit séparer le lanceur de sorts de sa cible et le second, la distance maximale. Par exemple, si la portée est « 0-2 », la cible peut se trouver dans la même zone que le lanceur de sorts (à « 0 zone » de lui) ou encore à une ou deux zones de distance. Si le sort indique « 1-2 », il ne peut viser que des cibles situées à une ou deux zones de distance : les cibles situées dans la même zone que le lanceur de sorts, ou à 3 zones ou plus, ne sont pas autorisées. Souvenez-vous qu'on calcule toujours les distances **horizontalement** et **verticalement**, jamais en **diagonale**.

Note : si des murs séparent le lanceur de sorts de sa cible, ils peuvent bloquer les sorts (cf. « Murs » page 17).

Certains sorts nécessitent que vous fassiez des choix supplémentaires. Ils peuvent avoir un coût variable (indiqué par un « X » dans la zone du coût en mana) ou divers effets parmi lesquels il vous faut choisir. Vous devez annoncer vos choix avant de lancer le sort.

Finalement, vous devez payer tous les coûts requis par le sort : retirez le nombre de points de mana requis de votre réserve (ou réduisez celle de votre familier ou de votre point d'apparition en retirant les marqueurs appropriés). Certains sorts exigent un coût supplémentaire (ils peuvent vous infliger des dégâts,

réduire votre valeur de vie ou détruire un objet en jeu). Si vous n'acquitez pas immédiatement ce coût, le sort est annulé. Dès que vous avez payé le prix requis, votre sort est lancé. Jusqu'au moment où vous payez le prix, vous pouvez changer d'avis et choisir de ne pas lancer le sort. Dans ce cas, vous n'acquitez aucun des coûts requis. Toutefois, quand tous les prix ont été payés, vous devez résoudre les effets du sort à moins que votre adversaire ne le contre.

DÉFAUSSER DES SORTS

Chaque magicien possède sa propre défausse. Tous les sorts et objets détruits vont dans la défausse de leur propriétaire (même si c'est l'adversaire qui les contrôle à cet instant). De nombreux sorts, comme les incantations, sont automatiquement défaussés dès que leurs effets sont résolus.

Important : tous les joueurs peuvent librement examiner le **contenu** de n'importe quelle défausse à tout moment.

Les cartes de votre défausse sont « dépensées ». Elles n'appartiennent plus à votre grimoire et ne peuvent plus être réutilisées. Par conséquent, chaque sort de votre livre ne peut être lancé qu'une fois par partie (à moins qu'un autre sort ou une capacité ne vous permette de vous en resservir).

Étape 2 : contre

Une fois le sort lancé, votre adversaire a une chance de le « contrer ». La plupart du temps, il n'y peut rien et le sort fonctionne tout simplement. Toutefois, certains sorts et capacités, comme l'enchantement *Annulation*, peuvent lui permettre de contrer votre sort. Quand un sort est contré, il part à la défausse sans faire effet et vous perdez la mana dépensée ainsi que l'action qui vous a servi à le lancer (à moins que le sort ou la capacité ayant servi à le contrer n'indique autre chose).

Exemple : le Mage-guerrier lance un sort de *Boule de feu* contre une créature ennemie. Il vérifie que celle-ci est du type *adéquat* (créature ou conjuration) et qu'elle se trouve à portée. Ensuite, il acquitte le coût en mana, déplaçant son cube de caractéristique de 8 cases sur son plateau de magicien. Il demande à son adversaire s'il désire contrer la *Boule de feu*, mais celui-ci ne peut pas. Le Mage-guerrier peut résoudre les effets du sort : une attaque de feu à distance !



Étape 3 : résolution

Arrivé à cette étape, le sort prend effet. Son type (par exemple *Conjuration*) et le texte qui s'y trouve imprimé en déterminent les effets. Si vous avez lancé un sort d'attaque, vous devez maintenant résoudre une attaque.

Lors de la résolution d'un sort, si sa cible n'est plus valide (si elle s'est déplacée ou a changé), on considère qu'il est contré.

Exemple : le Mage-guerrier lance une *Boule de feu* contre la *Prêtresse*, mais celle-ci révèle un enchantement qui lui permet de se téléporter hors de portée. Comme la cible d'origine (la *Prêtresse*) n'est plus à portée, la *Boule de feu* est contrée.

TYPES DE SORTS

Il existe six types de sorts. La façon dont vous utilisez votre carte de sort dépend de son type. Une fois le sort lancé avec succès, jouez la carte comme indiqué ci-dessous.

ATTAQUE



Les sorts d'attaque permettent d'attaquer une cible dans l'arène. Lors de la résolution du sort, vous pouvez attaquer cette cible. Les sorts d'attaque disposent d'une barre d'attaque (comme celles que comportent les cartes de créatures) comprenant toutes les informations nécessaires pour résoudre l'attaque : nombre de dés d'attaque à lancer, table d'effets supplémentaires, traits, etc. Une fois l'attaque résolue, placez le sort d'attaque dans votre défausse. Les sorts d'attaque sont toujours des attaques à distance. Reportez-vous à « Attaques » page 22.

INCANTATIONS



Les sorts d'incantation ont un effet temporaire sur le jeu. Lors de la résolution du sort, suivez les instructions mentionnées sur sa carte, puis placez-la dans votre défausse.

CRÉATURES



Les sorts de créatures invoquent une créature dans l'arène. Elle combattra pour vous jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Placez la carte face visible sur le plateau, dans la zone ciblée. Les sorts de créatures ont une portée de « 0-0 » et sont toujours placés dans la même zone que le lanceur de sorts. Placez un marqueur d'activation sur la carte de créature, symbole blanc caché (les créatures qui viennent d'entrer en jeu sont toujours inactives).

Tout comme votre magicien, les créatures ont des valeurs de vie et d'armure, ainsi qu'une ou plusieurs attaques, en général. Quand une créature subit un nombre de dégâts supérieur ou égal à sa valeur de vie, elle est détruite.

La plupart des créatures disposent d'un ou plusieurs traits qui leur confèrent des capacités spéciales. Vous retrouverez leur description dans le **Codex**.

Vie et dégâts



Toutes les créatures et les conjurations ont une valeur de vie. Elle représente le maximum de dégâts qu'elles peuvent subir avant d'être détruites. Si l'objet subit un nombre de dégâts supérieur ou égal à sa valeur de vie, il est détruit. Notez les dégâts infligés à votre magicien sur votre **plateau de magicien**, et ceux que subissent les autres créatures au moyen de marqueurs de dégâts.

Les dégâts et la valeur de vie sont décomptés séparément pour toutes les créatures et les conjurations, y compris les magiciens, car divers sorts et capacités permettent de modifier la seconde sans agir sur les premiers.

CRÉATURES RAPIDES

Certaines créatures sont pourvues du trait Rapide. Elles peuvent se déplacer deux fois avant d'effectuer une action rapide. Toutefois, les créatures rapides ne peuvent pas utiliser cette dernière pour se déplacer une troisième fois. Elles sont limitées à deux déplacements par phase d'action, comme les autres créatures, et les créatures ennemies peuvent toujours les gêner (cf. « Gêner les déplacements » page 9).

VIVANT ET NON VIVANT

Toutes les créatures et conjurations sont soit Vivantes soit Non vivantes. Il s'agit là de traits un peu « fourre-tout » qui décrivent certaines caractéristiques d'un objet. À moins que la carte de sort ne spécifie le contraire, toutes les créatures sont dotées du trait **Vivant** et toutes les conjurations du trait **Non vivant**.

- **Vivant** : ces créatures et conjurations sont des êtres vivants, comme des plantes ou des animaux. Toutes les règles s'appliquent normalement aux objets vivants. Par exemple, les créatures Vivantes peuvent être soignées ou endormies.
- **Non vivant** : ces créatures et conjurations ne sont pas vivantes. Il peut s'agir de machines ou d'êtres artificiels, ou encore de squelettes animés. Tous les objets Non vivants sont dotés des traits suivants : Immunisé contre le poison et Vie fixée en plus de ceux mentionnés sur leur carte.

VOLANT

Les créatures Volantes et Non volantes ne se gênent pas les unes les autres. En d'autres termes : les créatures pourvues du trait Volant ignorent les murs et toutes les créatures ennemies Non volantes lors de leurs déplacements. De même, les créatures ennemies Non volantes ignorent vos créatures Volantes lorsqu'elles se déplacent.

Les créatures Non volantes ne peuvent pas effectuer d'attaque au contact contre des créatures Volantes à moins de disposer du trait Allonge. Les **attaques à distance** affectent les créatures Volantes normalement. **Important** : toute attaque à distance peut prendre pour cible une créature Volante située dans la même zone, même si sa portée minimale est supérieure à 0.

Quand une créature Volante effectue une attaque au contact contre une créature Non volante, elle perd le trait Volant jusqu'à la fin de l'attaque en question et se trouve affectée normalement par les barrières létales et les contre-attaques (elle doit piquer sur son adversaire pour l'attaquer).

Une créature ne peut ni gagner ni perdre le trait Volant au milieu d'une attaque. Par exemple, si une créature gagne le trait Volant au milieu d'une attaque, celle-ci est entièrement résolue comme si la créature ne volait pas, et le trait n'est obtenu qu'une fois l'attaque terminée.

Une créature Volante est affectée par les protections quand elle effectue une attaque au contact, mais uniquement si elle attaque une créature Non volante dans la zone protégée. Les attaques effectuées contre d'autres créatures Volantes ignorent toujours les protections (cf. « Protection » page 29).

Quand une créature Volante est en protection, elle perd le trait Volant tant qu'elle conserve son marqueur de protection.

Toutes les créatures ont toujours une ligne de vue vers les créatures Volantes et vice versa (cf. « Ligne de vue » page 17).



INCARNÉ ET DÉSINCARNÉ

Les objets normaux, de la baguette d'un mage à un ange invoqué, ont une forme solide et tangible. On dit qu'ils sont Incarnés. Certains objets n'ont pas de forme physique, comme un Mur de feu ou une apparition spectrale. On dit qu'ils sont Désincarnés.

- **Incarné** : tous les objets du jeu sont Incarnés à moins qu'ils ne possèdent le trait Désincarné. Les objets Incarnés ne nécessitent aucune règle particulière.
- **Désincarné** : les objets dotés du trait Désincarné obéissent à quelques règles spéciales :
 - Tous les objets Désincarnés sont dotés des traits **Insaississable**, **Non vivant** et **Incombustible**, mêmes si ceux-ci ne sont pas mentionnés sur leur carte.
 - Les objets Désincarnés sont difficiles à blesser. Quand vous lancez les dés d'attaque pour infliger des dégâts à un objet Désincarné, tous les 2 sont considérés comme des 0. Seuls les 1 sont pris en compte pour déterminer les dégâts infligés. De plus, les objets Désincarnés ne sont affectés ni par les effets spéciaux ni par les états infligés par l'attaque.
 - **Dégâts éthérés** : les objets Désincarnés ne sont pas immunisés contre tout. Toute attaque pourvue du trait Éthéré comporte un élément « magique » et affecte les créatures quel que soit leur plan d'existence. Les attaques Éthérées affectent les objets Désincarnés comme s'ils étaient Incarnés. Par conséquent, lors d'une attaque Éthérée, les résultats des dés sont pris en compte normalement, tout comme les effets spéciaux et états infligés (sauf Enflammé, puisque les objets Désincarnés sont Incombustibles).

Exemple : un *Esprit virevoltant* est une créature **Désincarnée**. Si la *Prêtresse* effectue une attaque au contact normale et lance 2 dés, obtenant 1 et 2, l'*Esprit* ne subit que 1 dégât (le 2 est considéré comme un 0). Mais si elle lance au contraire un *Pilier de lumière* contre l'*Esprit*, celui-ci subit les 3 dégâts occasionnés par les 2 dés d'attaque, et risque d'être *Étourdi* ou *Assommé*, car ce sort est doté du trait **Éthéré**.

Les objets Désincarnés n'ont pas d'armure et ne peuvent pas en gagner. En général, ils sont facilement détruits par les attaques Éthérées. Beaucoup ont également un coût d'entretien qu'il faut payer à chaque round pour les maintenir en jeu.





FAMILIERS

Les familiers sont des créatures capables de lancer des sorts, et souvent de focaliser la mana. Quand un familier gagne de la mana, posez les marqueurs de mana appropriés sur sa carte.

Si vous contrôlez un familier durant la phase de planification, vous pouvez choisir un sort qu'il lancera pendant le round.

Certains familiers ne peuvent lancer que des types de sorts spécifiques. Posez le sort face cachée près de votre familier en annonçant à votre adversaire que c'est celui qu'il lancera. Seul votre familier peut lancer ce sort pendant le round.

Quand votre familier joue sa phase d'action, vous pouvez lui faire lancer le sort. Le type d'action que doit utiliser le familier dépend du sort qu'il lance. Le familier doit d'abord dépenser sa mana pour payer le coût du sort. S'il n'en a pas assez, vous devez payer la différence avec votre propre réserve de mana.

Le familier est considéré à tous égards comme le lanceur du sort, qu'il s'agisse de calculer sa portée ou quoi que ce soit d'autre. Vous contrôlez tous les sorts que lance votre familier.

Si votre familier ne lance pas son sort préparé, celui-ci retourne dans votre grimoire au début de votre prochaine phase de planification. Toutefois, si le familier est détruit avant d'avoir lancé le sort que vous lui avez assigné, ce dernier est lui aussi détruit.

Note : vous pouvez affecter à votre familier un sort que vous n'avez aucune intention de lancer (ou que vous ne pouvez pas lancer) pour « bluffer ».

CONJURATIONS



FOCALISATION

ARMURE

VIE

TRAITS

EFFET

Une conjuration est un sort créant dans l'arène un objet qui restera en jeu jusqu'à ce qu'on le détruise. Les conjurations ont une valeur de vie et peuvent être attaquées, blessées et détruites comme des créatures. Elles peuvent avoir une armure pour se protéger. Contrairement aux créatures, les conjurations ne peuvent entreprendre aucune action et ne reçoivent pas de marqueur d'activation.

Important : à moins que la carte ne précise le contraire, toutes les conjurations disposent des traits suivants : **Non vivant**, **Immunité psychique** et **Inamovible** (vous pouvez consulter la description de ces traits dans le Codex).

Ces traits ne sont pas mentionnés sur les cartes afin de ne pas répéter d'informations évidentes et inhérentes à toutes les conjurations. Certaines conjurations disposent du trait **Vivant**, qui remplace le trait **Non vivant** dont elles sont normalement dotées.

La plupart des conjurations ciblent une zone, à laquelle elles sont **attachées**. Quand vous lancez un de ces sorts, placez la conjuration face visible dans la zone ciblée. On ne peut jamais attacher plusieurs conjurations portant le même nom à une zone donnée.

Quelques conjurations peuvent cibler un objet. Ces sorts sont alors attachés à l'objet en question et se déplacent avec lui. Si l'objet ciblé est détruit ou se téléporte, la conjuration est retirée et détruite. On ne peut jamais attacher plusieurs conjurations portant le même nom à une cible donnée.

Presque toutes les conjurations possèdent une capacité spéciale ou ont un effet tant qu'elles restent en jeu. Ces effets sont décrits sur leur carte. À moins que la carte ne précise le contraire, les conjurations affectent l'ensemble du plateau, quelle que soit la portée.

Exemple : le Maître des bêtes a invoqué la conjuration *Griffes et crocs*. Tant qu'elle reste en jeu, toutes les créatures animales de l'arène (alliées ou ennemies) bénéficient du trait *Perforant +1* lors de leurs attaques au contact.

POINTS D'APPARITION

Les conjurations dotées du trait **Point d'apparition** sont capables de lancer des sorts pour vous. Vous choisissez les sorts de votre point d'apparition durant la phase de planification, en même temps que ceux de votre magicien (à raison d'un sort pour chaque point d'apparition). Généralement, chaque point d'apparition ne peut lancer que certains types de sorts indiqués sur sa carte. Placez le sort face cachée près de votre point d'apparition et indiquez à votre adversaire que c'est celui qu'il lancera. Seul votre point d'apparition peut lancer ce sort pendant le round.

Pendant la phase de déploiement, les deux joueurs peuvent lancer ces sorts assignés à des points d'apparition, en commençant par celui qui a l'initiative. Si vous lancez votre sort, payez-en le prix et résolvez-le. Si vous ne désirez pas (ou ne pouvez pas) lancer le sort, il retourne dans votre grimoire au début de la prochaine phase de planification. Quand un point d'apparition est détruit, tous les sorts qui lui sont affectés sont détruits eux aussi.

La plupart des points d'apparition ont une valeur de focalisation, ce qui signifie qu'ils peuvent produire leur propre mana durant la phase de focalisation. Comptabilisez la mana des points d'apparition au moyen de marqueurs de mana.

Les points d'apparition lancent les sorts comme votre magicien, en utilisant la cible et la portée qui y sont indiquées. On calcule toujours la portée à partir du point d'apparition (et non du magicien). Le point d'apparition doit dépenser sa propre mana en premier (en retirant des marqueurs de mana). S'il n'en a pas assez, vous devez payer la différence avec votre réserve de mana. Vous contrôlez tous les sorts lancés par vos points d'apparition.

Exemple : le Maître des bêtes a une Tanière disposant d'une valeur de Focalisation de 2. À chaque phase de focalisation, il pose 2 marqueurs de mana sur la Tanière. Durant la phase de planification, il peut choisir une créature de type **animal** de son grimoire et déclarer que ce sort est destiné à la Tanière. Ensuite, lors de la phase de déploiement, la Tanière peut lancer ce sort de créature, dépensant ses marqueurs de mana en premier. Si le sort nécessite plus de mana, c'est au Maître des bêtes de payer le surplus.

IMPOSANT

Nombre de conjurations sont dotées d'un trait appelé Imposant. Une zone ne peut pas comporter plus d'une conjuration Imposante (même si ces conjurations ont des noms différents). Vous ne pouvez pas lancer ce genre de sort sur une zone comportant déjà une conjuration Imposante.

MURS



Les murs sont des conjurations spéciales imprimées en mode « paysage ». Contrairement aux autres, elles sont toujours placées sur la frontière séparant deux zones. Les murs couvrent toute la longueur de cette frontière. Au moins une des deux zones adjacentes du mur doit se trouver à portée si l'on veut y lancer ce sort. Il ne peut y avoir qu'un seul mur sur chaque frontière entre deux zones. Si vous voulez en placer un autre à cet endroit, il faut d'abord détruire le premier.

Les cartes de mur peuvent disposer d'un ou plusieurs de ces trois traits spéciaux :



- **Passage bloqué** : si le mur comporte ce symbole, les créatures ne peuvent pas le traverser à moins de disposer du trait Escalade ou Volant (que vous trouverez dans le Codex).



- **Passage létal** : ce symbole indique qu'une créature peut passer à travers le mur pour atteindre la zone adjacente, mais qu'elle subit alors automatiquement une attaque. Celle-ci se produit avant que la créature ne termine son action de déplacement : si elle lui inflige l'état Neutralisé ou Immobilisé, la créature en question doit rester dans sa zone d'origine. Il s'agit d'un type d'attaque spéciale qui n'est ni au contact ni à distance. Il ne peut pas être évité et ne déclenche ni les attaques de barrière létale ni les contre-attaques (cf. « Attaques » page 22). Si le mur ne comprend aucun des deux symboles précédents, les créatures peuvent le traverser librement.



- **Bloque la ligne de vue (LdV)** : ce symbole indique que le mur empêche les créatures de voir ce qui se trouve de l'autre côté. Les capacités et les sorts ne peuvent pas cibler un objet ou une zone situés derrière un mur bloquant la LdV. Les murs ne bloquent jamais la LdV vers ou depuis une créature dotée du trait Volant.

Note : en termes mécaniques, les murs entourant l'arène sont dotés des traits **Passage bloqué** et **Bloque la LdV**. Ils sont aussi assez hauts pour bloquer le déplacement des créatures dotées des traits Volant ou Escalade.

- **Extensible** : tous les murs sont dotés du trait Extensible, ce qui vous permet d'en lancer 2 en même temps. Quand vous lancez un sort de mur, vous pouvez décider de payer le prix de deux murs, plus un nombre de points de mana égal au niveau du mur. Si vous le faites, vous pouvez prendre dans votre grimoire un deuxième exemplaire de mur identique au premier lorsque le sort est résolu.

LIGNE DE VUE

Pour lancer un sort ou effectuer une attaque à distance contre une cible, vous devez bénéficier d'une « ligne de vue » (LdV pour abrégé) dégagée vers celle-ci. Normalement, une créature dispose d'une LdV sur la totalité du plateau, y compris vers les zones situées hors de sa portée. Toutefois, certains murs peuvent bloquer la LdV. Vous ne pouvez ni lancer de sorts ni effectuer d'attaques à distance à travers un mur bloquant la LdV.

Quand vous calculez la distance vers votre cible, vous devez également vérifier si vous disposez d'une ligne de vue dégagée vers celle-ci. Tracez une ligne imaginaire depuis le centre de la zone où se trouve votre créature et jusqu'au centre de celle où est située la cible. La LdV est bloquée si la ligne traverse une frontière entre deux zones pourvue d'un mur ayant le trait Bloque la LdV. Les murs ne bloquent pas la LdV quand cette ligne traverse en diagonale un coin bordé par un mur, à condition qu'au moins un des côtés de ce coin ne bloque par la LdV (voir exemple ci-dessous).

Exemple : le Mage-guerrier se prépare à lancer une Boule de feu contre ses ennemis, mais les Murs de pierre bloquent sa ligne de vue. Il ne peut viser que les créatures des zones indiquées en vert. Les murs de pierre bloquent la ligne de vue et l'empêchent de voir (et de prendre pour cible) les créatures des zones indiquées en rouge.

Remarquez qu'il peut tracer une ligne de vue dégagée jusqu'au Loup des bois, car celle-ci ne touche que le coin d'un mur sans traverser la frontière qu'il recouvre. Toutefois, il ne bénéficie d'aucune ligne de vue vers l'Hydre. Même si la ligne imaginaire passe par le coin du mur, les deux frontières qui entourent ce coin comportent un mur.



Le second mur doit être placé dans le prolongement du premier, soit en ligne droite, soit de façon à former un angle autour du coin d'une zone. Les deux murs doivent se trouver à portée et en ligne de vue, comme d'habitude.

Exemple : le Sorcier lance un mur de niveau 2 coûtant 7 points de mana. Il peut l'étendre pour couvrir une nouvelle frontière de la zone ciblée, mais il lui faut alors payer 16 points de mana (7 par mur plus 2 pour le niveau du sort).

Attaquer les murs

Une créature située d'un côté d'un mur peut effectuer une attaque au contact contre celui-ci comme s'il se trouvait dans la même zone que lui. Les attaques à distance peuvent prendre un mur pour cible si une des deux zones qu'il sépare se trouve à portée. Les murs n'occupent pas de zone et ne sont jamais affectés par les attaques de zone ou les sorts affectant une zone.

ENCHANTEMENTS



Les enchantements sont différents de tous les autres types de sorts de Mage Wars dans la mesure où on les joue **face cachée**. Votre adversaire ne connaît pas l'effet de votre enchantement tant que vous ne l'avez pas révélé ! Quand on le joue, on dit que l'enchantement est « caché ». Vous pouvez examiner vos propres enchantements cachés à tout moment.

Les enchantements créent dans l'arène des objets qui restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Comme les enchantements n'ont pas de valeur de vie, on ne peut pas les attaquer ni leur infliger de dégâts.

Les enchantements sont toujours **attachés** à leur cible. Placez l'enchantement attaché sous l'objet ciblé, mais sans le recouvrir complètement (afin que les deux joueurs voient toujours qu'il est là). Un enchantement attaché se déplace avec sa cible. Quand la cible est détruite, tous les sorts qui lui sont attachés le sont aussi. Certains enchantements prennent pour cible une zone et lui sont attachés. Posez-les simplement face cachée dans la zone voulue.

Il n'existe aucune limite au nombre d'enchantements **différents** qu'on peut attacher à une même cible. Toutefois, on ne peut jamais attacher plusieurs enchantements du **même nom** à une même zone ou à un même objet, qu'ils soient cachés ou révélés. Par exemple, vous ne pouvez pas attacher deux enchantements de Force de l'ours à la même créature. Comme les enchantements sont joués cachés, il est possible que deux joueurs attachent tous deux le même à une cible. Si un enchantement révélé s'avère identique à celui déjà attaché à une cible, il est immédiatement détruit.

Important : les joueurs n'ont pas le droit de « battre » ou de mélanger les divers enchantements attachés à un objet ou à une zone. Il se peut que votre adversaire désire garder l'œil sur les enchantements que vous avez lancés à un moment particulier. Posez toujours les nouveaux enchantements par-dessus les anciens.

Coût en mana des enchantements

Les cartes de tous les enchantements comportent deux coûts en mana. Le premier, près de l'œil fermé, est le coût d'incantation que vous devez acquitter quand vous lancez le sort et que vous le jouez face cachée en tant qu'enchantement caché. Le coût d'incantation est toujours de deux points de mana.



Le deuxième coût, près de l'œil ouvert, est le coût de révélation que vous pouvez payer quand le sort est révélé. Quand un enchantement est révélé, si son coût de révélation n'est pas payé (que vous ne souhaitiez pas le faire ou ne le puissiez pas), il est immédiatement détruit et défaussé sans produire d'effet.



RÉVÉLER UN ENCHANTEMENT

Note : certains enchantements sont pourvus d'un trait appelé **Lié au magicien**. Ils coûtent un peu plus de mana quand ils prennent un magicien pour cible. Quand ce genre d'enchantement est révélé, s'il est attaché à un magicien, on ajoute la valeur du trait Lié au magicien à son coût de révélation. Par exemple, l'enchantement Harmonisation a un coût de révélation de 2. Il est également doté du trait **Lié au magicien +2**. Si Harmonisation est révélé sur un magicien, son coût de révélation est de 4 (au lieu de 2).

Révéler des enchantements

Important : les enchantements cachés n'ont pas d'effet tant qu'ils restent cachés !

Vous pouvez choisir de révéler votre enchantement à tout moment, y compris lors du tour de votre adversaire, à condition de ne pas interrompre une action ou un événement. Il s'agit d'une « action gratuite » qui ne nécessite pas que vous activiez une créature ou que vous retourniez un marqueur d'activation (cf. encadré « Quand pouvez-vous révéler un enchantement ? »).

Quand vous révélez votre enchantement, vous payez d'abord le coût de révélation avant d'en résoudre les effets. Si le prix n'est pas payé, l'enchantement est détruit avant sa résolution et ne produit aucun effet. Si vous acquittez le coût de révélation, retournez l'enchantement et révélez-le à votre adversaire, puis placez-le sous l'objet auquel il est attaché, en le laissant dépasser un peu.

Quand vous révélez un enchantement, vérifiez que la cible indiquée dessus correspond bien à l'objet auquel il est attaché. Si ce n'est pas le cas, l'enchantement est détruit sans prendre effet. Dans certains cas, l'objet risque d'avoir changé et ne constitue plus une cible valide.

Les enchantements ne peuvent pas affecter des événements qui se sont produits **avant** qu'on ne les révèle. Par exemple, vous ne pouvez pas révéler un enchantement Cuir de rhinocéros **après** que la créature enchantée a subi des dégâts d'une attaque pour réduire ceux-ci.

QUAND POUVEZ-VOUS RÉVÉLER UN ENCHANTEMENT ?

Vous pouvez révéler un enchantement immédiatement après une action ou un événement survenu dans la partie :

- À la fin de n'importe quelle phase du round de jeu.
Exemple : un Drain d'essence peut être révélé à la fin de la phase de rétablissement pour prendre effet lors de la phase d'entretien.
- Dès qu'une créature vient d'être activée et avant qu'elle ne choisisse ses actions pour ce tour.
Exemple : vous pouvez révéler Chaînes d'agonie quand votre adversaire active sa créature. Si celle-ci se déplace durant ce tour, elle subira des dégâts.
- Dès qu'une créature vient d'achever son déplacement, mais avant qu'elle n'entreprenne une action rapide.
Exemple : dès qu'une créature entre dans une zone, mais avant qu'elle ne puisse effectuer d'attaque, vous pouvez révéler Sol consacré.
- À la fin de n'importe laquelle des huit étapes d'une attaque ou des trois étapes du lancement d'un sort.
Exemple : après l'étape d'évitement d'une attaque, vous pouvez révéler l'enchantement Cuir de rhinocéros sur votre créature pour réduire les dégâts qu'elle subira.
- Vous pouvez révéler un enchantement dès que vous l'avez lancé, juste après l'étape de résolution de sort. Quand un enchantement est « résolu », il est placé face cachée, en tant qu'enchantement caché. Ensuite, immédiatement après sa résolution, vous pouvez choisir de le révéler à la fin de cette étape.
- Vous n'avez pas le droit d'interrompre un événement pour révéler un enchantement.
Exemple : vous ne pouvez pas résoudre un enchantement placé sur une créature au milieu de l'action de déplacement de celle-ci, ni pendant qu'elle lance les dés pour une attaque. Il vous faut attendre que « l'événement » (l'étape ou l'action en cours) soit terminé.

Exemple de révélation d'enchantement : le Mage-guerrier a placé un enchantement sur un Loup ennemi. Quand son adversaire active le Loup, le Mage-guerrier pourrait immédiatement révéler son enchantement, avant que la créature n'agisse. Il décide cependant d'attendre. Le Loup commence à se déplacer dans une autre zone. Le Mage-guerrier ne peut pas interrompre son mouvement. Il doit attendre que le Loup ait fini de se déplacer avant de disposer d'une autre occasion de révéler son enchantement. Une fois encore, il attend. Maintenant, le Loup utilise une action rapide pour attaquer le Mage-guerrier. Après l'étape de déclaration de l'attaque, il décide qu'il est temps de révéler son enchantement : Agonie ! Le Loup lance 2 dés d'attaque en moins quand il arrive à l'étape de lancer de dés de son attaque.

Si les deux joueurs veulent révéler un enchantement en même temps, on commence par celui qui a l'initiative. Il peut révéler autant d'enchantements qu'il le désire, un par un, en résolvant chaque fois leur effet avant de passer au suivant. Quand il en

a terminé, c'est à son adversaire de révéler des enchantements et de les résoudre un par un. Ensuite, le premier joueur peut révéler de nouveaux enchantements, etc. Chaque enchantement est résolu dès qu'on le révèle.

Dans les rares cas où deux enchantements entrent en conflit (par exemple si l'un acquiert le trait Volant tandis que l'autre le retire), l'enchantement révélé en dernier prend le pas sur le premier.

NOTE DE CONCEPTION : LA MATRICE DES ENCHANTEMENTS

Les sorts d'enchantement sont séparés en deux parties. Quand vous les lancez, ils créent une « matrice » magique autour de leur cible. À cette étape, ils ne sont pas encore totalement déployés et n'existent qu'en tant que potentiel magique, sans exercer d'effet sur la bataille. Quand le sort est révélé, plus tard, le lanceur « l'achève » en lui transférant plus d'énergie. Ce n'est qu'alors que l'enchantement prend forme et affecte sa cible. À l'aide d'enchantements cachés, un magicien peut tisser tout un réseau de surprises diaboliques pour son adversaire, ce qui constitue un élément important de la stratégie dans Mage Wars !

QUI CONTRÔLE CET ENCHANTEMENT ?

De temps à autre, quand un objet recouvre plusieurs enchantements cachés, il peut s'avérer difficile de savoir qui contrôle chacun d'entre eux. Pour vous faciliter la tâche, placez toujours vos enchantements sous l'objet de votre côté, ou de façon à ce que le logo Mage Wars soit orienté dans votre sens. Vous pouvez également vous servir de pochettes de couleurs différentes pour les cartes ou de petits objets colorés pour les différencier.

Enchantements à usage unique

Certains enchantements, comme Représailles, ne peuvent servir qu'une fois avant d'être détruits. Le texte de ces enchantements indique qu'ils sont détruits dès qu'on s'en est servi ou qu'on les a révélés.

Enchantements obligatoires

Certains enchantements, comme Blocage ou Annulation, **doivent** être révélés quand certaines conditions indiquées sur leur carte sont remplies. Vous ne pouvez pas choisir de les laisser cachés quand les conditions de déclenchement sont remplies. La plupart des enchantements obligatoires sont aussi à **usage unique**. Les enchantements obligatoires sont pourvus d'un symbole de révélation **rouge** qui vous permet de vous rappeler qu'ils doivent être révélés lorsqu'un événement particulier se produit.

Exemple : l'enchantement Blocage indique que vous devez le révéler quand la créature enchantée est attaquée, durant l'étape d'évitement. Votre adversaire pourrait porter une attaque de faible puissance contre votre créature, vous forçant ainsi à révéler votre Blocage et laissant la voie libre pour un assaut ultérieur plus puissant.



PIÈGES

Certains enchantements sont dotés du sous-type piège. Ils prennent toujours une zone pour cible et sont joués face cachée comme tous les autres. Normalement, on ne peut les attacher qu'à une zone dépourvue de créatures ennemies. Quand une créature ennemie pénètre dans la zone par la suite, le piège se déclenche. Il s'agit toujours d'enchantements **obligatoires**, et vous êtes donc **obligé** de les révéler lorsqu'ils se déclenchent.

Une créature ennemie peut entrer dans la zone au moyen d'un déplacement, ou s'y trouver poussée ou téléportée. Quelle que soit la manière dont elle pénètre dans la zone, le piège se déclenche.

Le sort de piège interrompt l'action de la créature et celle-ci ne peut plus rien faire tant qu'il n'est pas résolu. Si l'effet du sort de piège empêche la créature d'agir (en lui infligeant l'état Assommé, par exemple), la phase d'action de celle-ci s'achève immédiatement. La plupart du temps, le piège effectue une attaque contre la créature qui se déplace.

Vous pouvez placer autant de pièges que vous le souhaitez dans une même zone (tant qu'ils portent des noms différents). Tous peuvent être déclenchés et révélés en même temps. Quand cela se produit, le joueur qui contrôle les pièges détermine l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Comme c'est le cas pour les autres enchantements obligatoires, si le sort de piège est révélé par un effet ou une capacité alors qu'aucun ennemi n'est entré dans la zone, il est détruit sans produire l'effet escompté.

Seules les créatures ennemies déclenchent les sorts de piège et ceux-ci doivent être déclenchés dès que la créature pénètre dans la zone.



Si un enchantement **obligatoire** est révélé à un autre moment que lors de l'événement qui est censé le déclencher, il est immédiatement détruit sans produire d'effet. Si vous oubliez de révéler un enchantement obligatoire quand il est déclenché et que vous découvrez plus tard votre erreur, il est également détruit.

Note : les enchantements obligatoires **doivent** être révélés quand ils sont déclenchés, mais vous n'êtes **pas obligé** d'acquitter le coût de révélation. Par exemple, si votre sort de Blocage est déclenché par une attaque faible, vous pouvez choisir de ne pas payer les 2 points de mana pour éviter l'attaque. Dans ce cas, contentez-vous de détruire l'enchantement, qui ne produit aucun effet.

ÉQUIPEMENT



LOCALISATION

BARRE D'ATTAQUE

TRAITS

EFFET

Les sorts d'équipement confèrent à votre magicien des capacités inédites ou plus puissantes. Ils ne peuvent être lancés **que** par des magiciens.

Quand vous lancez un sort d'équipement, celui-ci est attaché à votre magicien. Il se déplace avec lui et on considère qu'il fait partie de lui, jusqu'à ce qu'il soit détruit. Posez l'équipement de votre côté de la table, près de votre plateau de magicien. Les deux joueurs peuvent consulter leur équipement et celui de leur adversaire à tout moment.

Chaque sort d'équipement affiche une « localisation » correspondant au corps de votre magicien. Vous ne pouvez avoir qu'un sort d'équipement par localisation, sauf en ce qui concerne les anneaux (vous pouvez en posséder deux). Si vous lancez un sort d'équipement destiné à une localisation déjà occupée (une seconde arme, par exemple), l'équipement d'origine revient dans le grimoire de son propriétaire (il n'est pas défaussé). Certains éléments d'équipement plus volumineux, comme les arcs, peuvent nécessiter deux localisations, voire plus, tandis que d'autres peuvent être « portés » par la localisation de votre choix. Par exemple, nombre de baguettes peuvent être affectées à la localisation « arme » ou « bouclier ».

Les sorts d'équipement ont une portée de « 0-2 ». Normalement, un magicien ne lance des sorts d'équipement que sur lui-même. Toutefois, s'il veut en lancer un sur un magicien **allié** (lors d'une partie en équipe) ou s'il désire utiliser un point d'apparition comme une Forge de bataille pour lancer le sort sur lui-même, il lui faut vérifier la portée. Vous pouvez lancer un sort d'équipement sur un magicien ennemi, mais pas sur une localisation déjà occupée de celui-ci.

Vous ne pouvez pas attacher plusieurs équipements du même nom à votre magicien.

Certains sorts d'équipement sont pourvus d'une barre d'attaque et dotent votre magicien d'une nouvelle attaque. Quand le magicien effectue une attaque, il peut choisir entre celle imprimée sur l'équipement et les autres dont il dispose.

SORTS LIÉS

Certains objets (généralement des sorts d'équipement) sont dotés du trait Sort lié. Il vous permet de leur attacher une carte de sort.

Quand vous lancez un sort pourvu du trait Sort lié, vous pouvez immédiatement y lier un autre sort. Vous pouvez choisir n'importe quel sort de votre grimoire à condition qu'il remplisse les critères spécifiés sur l'objet doté du trait Sort lié. Par exemple, vous ne pouvez lier que des incantations à la Baguette de magicien, qui ne peut donc contenir aucun sort d'attaque ni d'enchantement. Placez le sort lié face cachée sous l'objet doté du trait Sort lié.

Le sort ainsi lié peut être lancé comme s'il s'agissait d'un de ceux que vous avez préparés durant votre phase de planification. Vous ne pouvez le lancer qu'une fois par round. Quand vous lancez le sort lié, révélez-le à votre adversaire. Par la suite, vous le laisserez face visible, dépassant de sous l'objet auquel il est lié. Vous devez utiliser l'action appropriée pour lancer le sort, en payer le prix en mana, et vérifier la portée, la cible et la LdV comme d'habitude.

Si vous utilisez un sort d'incantation ou d'attaque lié, il n'est pas défaussé après avoir été lancé. L'objet à Sort lié le conserve pour que vous puissiez vous en servir autant de fois que vous le voudrez lors des rounds suivants. Par ailleurs, si le sort a été contré, il n'est pas non plus défaussé et demeure lié.

Si l'objet est détruit, son sort lié l'est aussi. Si un sort d'équipement pourvu d'un sort lié retourne dans votre grimoire (après avoir été remplacé par un autre, par exemple), le sort qui lui est lié y revient lui aussi.

Certains objets pourvus de ce trait vous permettent de changer le sort qui leur est lié. Dans ce cas, l'ancien sort retourne dans votre grimoire.

Exemple : vous pouvez lier n'importe quelle incantation à une Baguette de magicien. Vous choisissez par exemple de lui lier Guérison mineure. Tant que la baguette reste en jeu, vous pouvez lancer le sort Guérison mineure une fois par round comme si vous l'aviez préparé durant la phase de planification.



LOCALISATIONS DE L'ÉQUIPEMENT



COMBAT

ATTAQUES

Une attaque est une tentative visant à infliger des dégâts à un objet situé dans l'arène. Vous ne pouvez attaquer que les créatures ou les conjurations qui ont une valeur de vie. Les autres objets, comme les sorts d'enchantement et d'équipement, ne peuvent pas être ciblés par une attaque.



La barre d'attaque

Toutes les cartes des sorts et créatures capables d'effectuer une attaque comportent une ou plusieurs barres d'attaque. Celles-ci donnent toutes les informations requises pour résoudre l'attaque en question.

- **Nom de l'attaque** : c'est le nom par lequel on désigne l'attaque.
- **Action requise** : cette icône indique le type d'action nécessaire pour effectuer l'attaque (action rapide ou action complexe).
- **Type d'attaque** : cette icône permet par exemple de savoir s'il s'agit d'une attaque au contact ou à distance. Dans le cas des attaques à distance, on y trouve également leur portée (minimale et maximale).
- **Type de dégâts** : certaines attaques infligent des dégâts particuliers (dégâts de type flammes, foudre ou vent). Cette zone contient les icônes correspondantes. Dans l'exemple, vous pouvez voir une icône de dégâts de flammes.
- **Dés d'attaque** : le nombre affiché dans le carré rouge indique combien de dés d'attaque vous devez lancer.
- **Table d'effets supplémentaires** : certaines attaques ne se contentent pas d'infliger des dégâts. Cette table indique les chances d'infliger des effets supplémentaires et des états à la cible.
- **Traits de l'attaque** : si l'attaque est dotée de traits ou d'effets spécifiques, ils sont indiqués ici.

Important : quand une créature dispose de plusieurs barres d'attaque, vous ne devez pas choisir qu'une chaque fois que vous attaquez. Quand votre magicien reçoit une nouvelle attaque par l'intermédiaire d'un sort ou d'un élément d'équipement, vous devez choisir une seule des attaques à sa disposition (y compris celle indiquée sur sa carte de capacités) lorsque vous attaquez avec lui.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

Quand vous attaquez, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Déclaration
2. Évitement
3. Lancer de dés
4. Dégâts et effets
5. Attaques supplémentaires
6. Barrière létale
7. Contre-attaque
8. Fin d'attaque

Une attaque se produit généralement quand une créature l'effectue au moyen d'une des barres d'attaque imprimées sur sa carte, ou quand un magicien lance un sort d'attaque ou se sert d'une arme dont il s'est équipé. Le processus de résolution des attaques est très simple. Généralement, il suffit de choisir une cible, de lancer les dés et de comptabiliser les dégâts infligés. Toutefois, vous trouverez ci-dessous le déroulement détaillé de l'attaque, étape par étape. Une fois que vous en aurez effectué quelques-unes, vous les suivrez sans même y penser.

ÉTAPE 1. DÉCLARATION

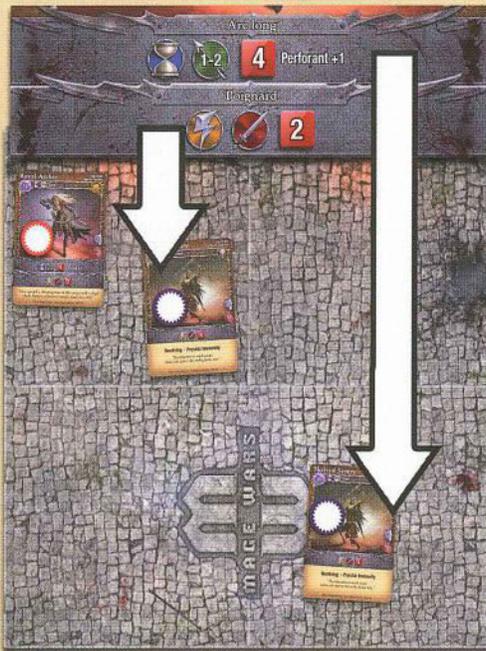
Annoncez l'attaque dont vous allez vous servir. Si votre créature dispose de plusieurs attaques représentées par des barres d'attaque sur sa carte, vous devez choisir laquelle utiliser. Vous devez sélectionner une attaque dont l'icône d'action correspond à l'action que vous êtes sur le point d'entreprendre (par exemple, une attaque dotée d'une icône d'action complexe nécessite une action de ce type).

Ensuite, annoncez la cible de l'attaque, en vous assurant qu'elle remplit les conditions nécessaires :
Si vous effectuez une attaque au contact, la cible doit se trouver dans la même zone que l'attaquant. Si la zone comprend des ennemis en protection, vous êtes forcé d'attaquer l'un d'entre eux (cf. « En protection » page 29).

Si vous effectuez une attaque à distance, la cible doit se trouver à portée de l'attaque. Les attaques à distance ignorent les créatures en protection. Elles sont toutes pourvues d'une portée minimale et maximale : la cible doit se trouver entre les deux (cf. « Calculer les distances » page 10). Par ailleurs, il vous faut vérifier que l'assaillant dispose bien d'une LdV (ligne de vue) dégagée (cf. « Ligne de vue » page 17). Les attaques à distance sautent les étapes 5, 6 et 7.

Payez le prix requis s'il y a lieu

Vous devrez parfois acquitter un coût supplémentaire afin de porter une attaque. Par exemple, un enchantement peut vous forcer à payer des points de mana pour que votre créature attaque.



Exemple : cette Archère royale possède deux attaques. Son attaque à distance d'arc long est plus puissante, mais nécessite une action complexe et ne peut prendre pour cible qu'un ennemi situé à 1 ou 2 zones de distance. Si elle ne dispose que d'une action rapide ou si elle veut s'en prendre à un ennemi situé dans sa propre zone (portée 0), elle doit se replier sur son poignard, une attaque au contact plus faible.

Vous devez payer ce prix pendant l'étape de déclaration, sinon l'attaque est annulée.

Si vous vous rendez compte que vous n'êtes pas autorisé à attaquer votre cible durant cette étape, vous pouvez annuler l'attaque et choisir une autre cible, voire entreprendre une action complètement différente.

Souvenez-vous : quand une créature Volante attaque un objet Non volant, elle perd son trait Volant jusqu'à la fin de son attaque. Reportez-vous au paragraphe « Volant » page 15.

Si l'attaquant est Étourdi, à la fin de l'étape de déclaration, il doit lancer les dés pour vérifier si son attaque est ratée. S'il a raté, passez à l'étape 5 : attaques supplémentaires. Pour plus d'informations sur l'état Étourdi, reportez-vous au Codex.

ÉTAPE 2. ÉVITEMENT

Le défenseur (c'est-à-dire la cible de l'attaque) peut maintenant éviter l'attaque au moyen d'une défense.

Important : le défenseur doit décider s'il utilise une défense (cf. « Défenses » page 24) avant que l'attaquant ne passe à l'étape suivante et ne lance les dés.

Si l'attaque est évitée, passez à l'étape 5 : attaques supplémentaires.

SORTS D'ATTAQUE

Quand vous lancez un sort d'attaque, il est considéré à la fois comme un sort et comme une attaque. Vous devez d'abord suivre toutes les étapes d'un lancement de sorts, comme d'habitude. Ensuite, s'il n'a pas été contré, vous devez résoudre l'attaque qui en découle en suivant les étapes présentées dans ce chapitre. La cible de l'attaque est toujours la même que celle que vous avez choisie en lançant le sort.



La barre d'attaque de ces sorts ne comporte pas d'icône « rapide » ou « complexe », car l'action nécessaire a déjà été dépensée pour lancer le sort. Par ailleurs, la portée de l'attaque est celle du sort et n'apparaît donc pas, elle non plus, dans la barre. Il en va de même pour le nom de l'attaque, qui est bien sûr celui du sort.

ATTAQUES DE ZONE

La plupart des attaques n'affectent qu'un seul objet, mais certaines peuvent agir sur tous les occupants d'une même zone ! On parle alors d'attaque de zone, désignée par ce symbole.



La zone prise pour cible doit se trouver à portée de l'attaquant.



Les attaques de zone prennent toujours une zone pour cible, jamais une créature ni un objet. Par conséquent, les capacités et les traits qui permettent aux cibles d'une attaque de réagir ne s'appliquent pas dans le cas d'une attaque de zone. Les attaques de zone ont toujours le trait Inévitable, et les défenses sont donc sans effet contre elles.

Pour effectuer une attaque de zone, on doit jeter séparément les dés déterminant les dégâts et effets supplémentaires pour chaque créature et conjuration amies et ennemies situées dans la zone ciblée. Chaque attaque doit être terminée avant que la prochaine ne commence.

Les murs sont toujours considérés comme étant situés hors des zones. Les attaques de zone ne les affectent donc jamais.

DÉFENSES

L'icône en forme de bouclier doré représente une défense. Le grand nombre en haut du bouclier indique l'efficacité de cette défense : vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal sur le dé d'effet pour éviter l'attaque. D'abord, déclarez que vous allez utiliser votre défense, puis lancez le dé : en cas de succès, l'attaque est entièrement évitée (elle « rate » sa cible) et l'attaquant ne lance pas de dés. Elle a cependant été portée et coûte bien l'action requise à l'attaquant, mais elle ne produit aucun effet et aucun dé d'attaque n'est lancé (sautez l'étape 5 : attaques supplémentaires).

Important : une créature ne peut utiliser qu'une seule défense contre chaque attaque (même si elle dispose de plusieurs enchantements obligatoires qui sont révélés lorsqu'elle est attaquée !). Vous devez choisir une des défenses disponibles chaque fois que la créature est attaquée.



Le petit nombre en bas de l'icône de défense indique combien de fois vous pouvez vous en servir par round. On se sert d'un marqueur d'utilisation quand on utilise la défense. Quand le marqueur est posé face « Prêt », la défense est disponible.

Certaines défenses présentent un symbole infini (∞). Elles peuvent être utilisées une fois par attaque, chaque fois que la créature est attaquée.

La plupart des défenses sont optionnelles : c'est à vous de choisir si vous les utilisez ou pas. Vous pouvez toujours refuser d'utiliser une défense, même si elle est « infinie ». Un enchantement Blocage obligatoire doit être révélé, mais vous pouvez toujours choisir de ne pas en payer le prix.

Certaines défenses ne fonctionnent pas contre des types d'attaques spécifiques. Quand une défense comporte une icône de contact barrée d'un trait, elle ne sert que contre les attaques à distance (pas les attaques au contact). À l'inverse, une défense comportant une icône d'attaque à distance barrée ne sert que contre les attaques au contact.

Vous ne pouvez pas utiliser de défense contre une attaque dotée du trait Inévitable.

Certains états, comme Assommé, peuvent empêcher une créature d'utiliser sa défense tandis que d'autres, comme Étourdi, réduisent son efficacité en appliquant un malus au jet de dé correspondant.

Certains sorts d'équipement et d'enchantement confèrent une défense aux créatures auxquelles on les attache.

Exemple : le Mage-guerrier dispose de 2 défenses : un enchantement d'Épée de force et des Bracelets de déflexion. Le Loup des bois situé dans sa zone effectue une attaque au contact contre lui. Comme ses deux défenses s'appliquent aux attaques au contact, le Mage-guerrier doit choisir laquelle utiliser pour tenter d'éviter l'attaque du Loup. Son choix se porte sur les Bracelets et il lance le dé d'effet à 12 faces. Après avoir utilisé ses bracelets, il doit en retourner le marqueur d'utilisation. Il ne pourra plus utiliser les bracelets jusqu'à la prochaine phase de rétablissement.



ÉTAPE 3. LANCER DE DÉS

Il vous faut maintenant lancer les dés d'attaque et le dé d'effet pour savoir combien de dégâts sont infligés !



Modificateurs d'attaque

Chaque attaque vous indique le nombre de dés d'attaque correspondant. Normalement, vous les lancez tous. Cependant, certains traits et capacités peuvent modifier ce nombre.

Par exemple, le trait Égide réduit le nombre de dés lancés par l'attaquant. Au contraire, si le défenseur est doté du trait Foudre +2 (il est vulnérable aux dégâts de type foudre), vous pouvez ajouter des dés à l'attaque (cf. « Types de dégâts » page 26).

Certaines attaques bénéficient d'un bonus contre des cibles dotées de traits ou de sous-types spécifiques. Par exemple, sa barre d'attaque mentionne que Samandriel, ange de lumière, bénéficie de +1 contre les créatures Non vivantes ou des Ténèbres. Si elle attaque une créature dotée du trait Non vivant ou issue du domaine des Ténèbres, elle lance 1 dé d'attaque de plus, et ajoute également 1 au résultat du dé d'effet.

Important : quels que soient les effets ou traits qui s'appliquent, l'attaquant lance **toujours** au moins 1 dé, sauf si la cible est **immunisée** contre le **type de dégâts** occasionnés par l'attaque.

Ajoutez ou soustrayez ces modificateurs du nombre de dés indiqué dans la barre d'attaque. Ensuite, lancez le nombre de dés modifié. Si l'attaque comporte d'éventuels effets supplémentaires indiqués dans la barre d'attaque (et toujours présentés dans un tableau d'effets supplémentaires comportant une icône de d12), lancez en même temps le dé d'effet, au résultat duquel vous ajouterez ou soustrayez les modificateurs.

LIRE LES DÉS D'ATTAQUE

Il existe trois résultats possibles sur les dés d'attaque :



AUCUN
DÉGÂT

1

DÉGÂTS
NORMAUX



DÉGÂTS
CRITIQUES

- **Aucun dégât** : une face vierge indique que ce dé n'inflige aucun dégât à la cible.
- **Dégâts normaux** : un simple chiffre indique que la cible reçoit des dégâts normaux, que l'armure du défenseur peut encaisser.
- **Dégâts critiques** : un chiffre sur fond d'icône blanche indique que la cible reçoit des dégâts critiques. Les dégâts critiques ignorent l'armure du défenseur.

= 2 DÉGÂTS CRITIQUES
1 DÉGÂT NORMAL

- = LES 2 DÉGÂTS CRITIQUES
IGNORENT L'ARMURE

- = L'ARMURE DE 2 ABSORBE
1 DÉGÂT NORMAL

Exemple : le Maître des bêtes attaque un Diablotin ennemi avec 6 dés d'attaque. Le Diablotin, à cet instant du jeu, a une armure de 2. Le Maître des bêtes lance les dés : les 2 dégâts critiques ignorent l'armure, tandis que le dégât normal est encaissé (1-2 = -1), ce qui fait que le Diablotin subit 2 dégâts critiques et aucun dégât normal.

ÉTAPE 4. DÉGÂTS ET EFFETS

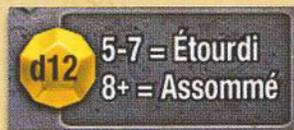
Tout d'abord, faites le total des dégâts critiques obtenus sur les dés d'attaque. Ces dégâts ignorent l'armure et sont donc directement appliqués à la cible. Ensuite, faites le total des dégâts normaux, auxquels il vous faut soustraire la valeur d'armure de la cible. Si le résultat est supérieur à zéro, la cible subit ce nombre de dégâts.

Note : les dégâts critiques affectent toujours la cible, même si celle-ci dispose d'une valeur d'armure élevée.

Notez les dégâts subis par le défenseur. Le magicien les indique sur son plateau, tandis que pour les créatures, on utilise des marqueurs (cf. « Vie et dégâts » page 14).

Effets supplémentaires

Si l'attaque peut provoquer des effets supplémentaires, ils sont indiqués sur une table dans la barre d'attaque : comparez-y le résultat du jet de d12 d'effet.



Dans l'exemple indiqué, si on obtient un 6 au dé d'effet, la cible subit l'état Étourdi. S'il s'agit d'un 9, elle subit l'état Assommé. Dans le cas d'un 4, aucun effet particulier ne s'applique.

Si la cible subit un état, placez le marqueur d'état adéquat sur sa carte. Si la table d'effets supplémentaires mentionne un état précédé d'un chiffre, comme « 2 Enflammé », placez 2 marqueurs Enflammé sur ce défenseur. Parfois, la table indique deux effets différents pour une même ligne de résultats, comme « Poussé et Étourdi ». Dans ce cas, le défenseur est poussé et subit l'état Étourdi. Cf. « Effets et états » dans l'encadré ci-dessous.

ÉTAPE 5.

ATTAQUES SUPPLÉMENTAIRES

Certains traits, comme **Triple attaque**, permettent à l'attaquant d'effectuer des attaques supplémentaires contre la même cible. Une fois la première attaque terminée, vous pouvez immédiatement en porter d'autres. Chaque attaque supplémentaire est résolue en suivant ces 3 étapes : évitement, lancer de dés, dégâts et effets.

Note : quand vous effectuez des attaques multiples contre la même cible, le défenseur n'obtient, lui, qu'une seule attaque de barrière létale et une seule contre-attaque ! Une fois la dernière attaque résolue, passez à l'étape 6.

EFFETS ET ÉTATS

Les sorts et les attaques peuvent infliger toutes sortes d'effets et d'états en plus ou à la place d'administrer des dégâts.

Un **effet** est un changement bref et immédiat affectant la cible. Il ne nécessite aucun marqueur. Par exemple, la cible peut être poussée dans une zone adjacente.

Un **état** dure plus longtemps et on le note grâce à un marqueur posé sur la cible. Les marqueurs d'état sont recto verso : vous devez donc les tourner du côté approprié lorsque vous les posez. Par exemple, si la cible est en feu, on y place un marqueur Enflammé.

Tous les états peuvent être infligés plusieurs fois à une même créature, afin d'accroître leurs effets. Par exemple, une créature affectée par deux états Affaibli subit un malus de -2 à toutes ses attaques qui ne sont pas des sorts. Certains états ne peuvent cependant pas être augmentés de la sorte. Par exemple, une créature Assommée ne peut entreprendre aucune action jusqu'à la fin de sa prochaine phase d'action. Si elle est assommée une seconde fois, elle n'est toujours privée d'actions que jusqu'à la fin de sa prochaine phase d'action.

La plupart des états peuvent être retirés d'une façon spécifique. Certains disparaissent automatiquement tandis que d'autres nécessitent un test d'évasion. Les tests d'évasion sont toujours effectués à la fin de la phase d'action d'une créature. Lancez le dé d'effet : si le résultat correspond à celui indiqué sur le marqueur d'état, celui-ci est retiré. Sinon, il reste sur la créature jusqu'à la fin de sa prochaine phase d'action, où elle pourra retenter un test d'évasion.

Vous trouverez la description des états et effets dans le Codex.

RETIRER LES DÉGÂTS

Certains sorts et capacités des créatures permettent de retirer des dégâts à une créature ou à un objet. Il existe deux types d'effet de ce genre :

GUÉRISON : la guérison retire immédiatement une certaine quantité de dégâts à la cible. Normalement, vous devez lancer des dés d'attaque pour déterminer le nombre de dégâts soignés. La guérison ignore l'armure de la cible. Les chiffres de dégâts normaux et critiques obtenus sur les dés d'attaque sont donc identiques dans le cadre des jets de guérison.

RÉGÉNÉRATION : la régénération soigne un certain nombre de dégâts à chaque round, pendant la phase d'entretien. Par exemple, une créature dotée du trait **Régénération 2** élimine 2 dégâts durant la phase d'entretien de chaque round.

Quand vous éliminez des dégâts de votre magicien, déplacez le cube représentant les dégâts du nombre de cases adéquat sur votre tableau. Quand vous éliminez des dégâts d'autres créatures, retirez les marqueurs de dégâts appropriés de leur carte. On ne peut jamais éliminer plus de dégâts que la créature n'en a subis. Les « points de régénération ou de guérison » en excédent sont perdus.

Important : seules les créatures et conjurations **Vivantes** peuvent être guéries ou régénérées. Les objets Non vivants ont le trait **Vie fixée** et on ne peut pas leur retirer de dégâts de cette façon.

Certaines créatures sont capables d'en guérir d'autres au moyen de leurs actions. Leur carte comporte une barre de capacité affichant l'icône de guérison et le nombre de dés à lancer pour guérir. La barre de capacité peut également indiquer la portée à laquelle doit se trouver la cible soignée. **Exemple** : le **Clerc d'Asyra** dispose d'une barre de capacité comportant l'icône de guérison. Il peut prendre pour cible une créature située à 0-1 zone de distance avec sa **Lumière guérisseuse**. Il lance alors 1 dé et retire le nombre de dégâts obtenus à la créature.

ICÔNE DE
GUÉRISON



DÉGÂTS DIRECTS

Certains effets infligent des dégâts directs, qui sont immédiatement placés sur la cible. Il ne s'agit pas d'une attaque, et on ne peut pas les éviter ni se défendre contre eux. L'armure et les autres traits, effets et capacités ne peuvent ni modifier ni réduire les dégâts directs. **Exception** : si un objet dispose d'une **Immunité** contre un type de dégâts, il n'est pas affecté par les dégâts directs de ce type.

MODIFICATEURS DE DÉGÂTS

Certains objets disposent d'un trait qui les rend particulièrement résistants ou vulnérables à des types de dégâts spécifiques. Par exemple, un Chevalier peut avoir le trait **Foudre +2** tandis qu'un Démon aura le trait **Flammes -2**.

Nombre d'attaques infligent un type de dégâts spécifiques indiqué dans leur barre. Par exemple, le sort **Éclair** est pourvu de l'icône de foudre et inflige donc des dégâts de foudre.

Quand une créature est dotée d'un trait affectant un type de dégâts, l'attaquant modifie le nombre de dés lancés en y ajoutant ou soustrayant la valeur associée au trait. Par ailleurs, si l'attaque inflige des effets supplémentaires, on applique également ce modificateur au résultat du dé d'effet.

Exemple : un Chevalier de Westlock est doté du trait **Foudre +2**. Si vous l'attaquez au moyen du sort **Éclair**, vous devez lancer 2 dés supplémentaires et ajouter 2 au résultat du dé d'effet pour savoir s'il est Étourdi ou Assommé. Tous les modificateurs appliqués aux types de dégâts se cumulent lors d'une attaque. Si le Chevalier de Westlock est enchanté au moyen d'un sort qui lui confère le trait **Foudre -3**, toutes les attaques foudres le prenant pour cible sont désormais réduites d'un dé (2-3 = -1).

IMMUNITÉ AUX DÉGÂTS

Quelques rares objets sont complètement immunisés contre certains types de dégâts. Par exemple, le Diablotin de feu dispose du trait **Immunisé** contre les flammes. Quand une créature est immunisée contre le type de dégâts infligé par une attaque, celle-ci ne l'affecte pas : ne lancez ni les dés d'attaque ni le dé d'effet.

TYPES DE DÉGÂTS



FLAMMES

Flammes : qu'elles provoquent des flammes rugissantes ou une chaleur étouffante, ces attaques peuvent infliger un état **Enflammé** d'une valeur de 1 ou supérieure.



LIQUIDE

Liquide : vagues d'eau déferlantes, ces attaques peuvent pousser ou étourdir.



LUMIÈRE

Lumière : grâce à leur lueur éblouissante et sacrée, ces attaques peuvent étourdir ou assommer, et bénéficient d'un bonus contre les créatures Non vivantes.



FOUDRE

Foudre : ces violentes décharges peuvent étourdir ou assommer, et bénéficient du trait **Éthéré**.



POISON

Poison : basés sur le venin, les toxines ou les maladies, les sorts et attaques de poison peuvent infliger les états **Décépitude**, **Affaibli** ou **Paralysé**.



PSYCHIQUE

Psychique : ces assauts invisibles, mentaux ou télépathiques peuvent infliger les états **Assommé**, **Étourdi** ou **Endormi**.



VENT

Vent : ces bourrasques dotées du trait **Éthéré** peuvent bénéficier d'un bonus contre les créatures Volantes.

COÛT D'ANNULATION

La plupart des marqueurs d'état comportent un petit chiffre dans un rond gris : il s'agit de leur coût d'annulation. Certains sorts et capacités vous permettent de retirer des états d'une cible en payant le coût d'annulation en mana. Quand un marqueur ne comporte aucun coût d'annulation, vous ne pouvez pas le retirer avec ces sorts et capacités. Quand une cible comporte plusieurs marqueurs du même état, vous devez payer le coût de chacun d'entre eux pour en annuler l'effet.

Note : il ne vous suffit pas de payer le coût d'annulation d'un marqueur pour le retirer ; il vous faut pour ce faire utiliser un sort ou une capacité adéquate. Par exemple, la Prêtresse dispose d'une capacité spéciale qui lui permet de retirer les états des créatures. Les autres mages n'ont pas cette chance et devront recourir à des sorts comme Purification pour retirer certains états.

DÉCRÉPITUDE

Entretien :
Subissez 1 dégât.



ÉTAPE 6. BARRIÈRE LÉTALE

À cette étape, si l'attaquant a effectué une attaque au contact réussie contre le défenseur et que ce dernier dispose d'une barrière létale, le défenseur peut effectuer une attaque « gratuite » avec celle-ci.

On parle d'attaque « réussie » quand elle a « touché » le défenseur, c'est-à-dire quand l'assaillant a lancé des dés durant l'étape de lancer de dés. Si l'attaque a « raté » (parce que l'attaquant est Étourdi et n'a pas obtenu plus de 7 au dé d'effet ou si une défense a permis de l'éviter, par exemple), la barrière létale n'effectue pas d'attaque. Si l'attaquant a porté des attaques au contact multiples, au moins une d'entre elles doit avoir été « réussie » pour que l'usage de la barrière létale soit autorisé.

L'attaque de barrière létale est résolue au moyen des seules étapes 3 : Lancer de dés et 4 : Dégâts et effets.

Les attaques à distance sautent cette étape. Reportez-vous à l'encadré « Barrières létales ».

ÉTAPE 7. CONTRE-ATTAQUE

Si l'attaquant a effectué une attaque au contact contre le défenseur et que ce dernier dispose d'une attaque au contact rapide dotée du trait Contre-attaque, le défenseur peut choisir de contre-attaquer. Il s'agit d'une attaque au contact rapide et « gratuite ». Le défenseur peut contre-attaquer même si l'attaque d'origine n'était pas « réussie » (si aucun dé n'a été lancé parce que l'attaque a raté ou a été évitée).

La contre-attaque est résolue comme une attaque normale en commençant par l'étape 1 : déclaration, sauf qu'elle ne peut pas occasionner de contre-attaque. On ne peut pas contrer une contre-attaque !

Les attaques à distance sautent cette étape.

Important : si le défenseur est doté d'un **marqueur de protection**, il le retire à la fin de cette étape, que les attaques de l'assaillant aient été « réussies » ou non.

Reportez-vous à l'encadré « Contre-attaque » page 28.

BARRIÈRES LÉTALES

Une barrière létale est un type de protection spéciale qui octroie au défenseur une attaque « gratuite » contre tout assaillant qui réussit une attaque au contact contre lui. Cette attaque gratuite se produit automatiquement à l'étape 6 : barrière létale.



Le défenseur ne peut pas utiliser de barrière létale si l'attaque d'origine n'est pas « réussie ». Si toutes les attaques ont été évitées par des défenses ou ratées parce que l'assaillant était étourdi, la barrière létale ne peut pas être utilisée. Toutefois, il suffit qu'une attaque ait permis de lancer les dés à l'étape 3 pour que l'on puisse se servir d'une barrière létale.

Une barrière létale peut s'en prendre à chaque attaquant une fois par round. Si un attaquant effectue des attaques multiples, la barrière létale ne peut attaquer qu'une fois que celles-ci ont été toutes résolues.

Note : les barrières létales ne fonctionnent que contre les attaques au contact. Une créature prise pour cible par des attaques à distance ou autres que des attaques au contact n'a pas le droit d'utiliser sa barrière létale.

Les attaques de barrière létale sont toujours dotées du trait Inévitable et ne peuvent pas être évitées par une défense.

Les barrières létales constituent un type d'attaque spécial : ce ne sont ni des attaques au contact ni des attaques à distance. Elles ne sont composées que de deux étapes : 1 : lancer de dés et 2 : dégâts et effets. Elles ne déclenchent ni une autre barrière létale ni une contre-attaque.

Les barrières létales fonctionnent automatiquement. Les effets, sorts et états qui modifient les attaques d'une créature (comme Assommé, Endormi, Étourdi, Affaibli, etc.) n'ont aucun effet sur les barrières létales. **Les traits de la créature attaquée** par la barrière létale peuvent influencer sur son attaque (le trait Égide 1, par exemple, ou un modificateur influant sur le type de dégâts de la barrière, comme Flammes +2).

Important : chaque objet ne peut être protégé que par une seule barrière létale à la fois. Une nouvelle barrière létale ne peut pas être placée sur une créature qui en a déjà une.



ÉTAPE 8 : FIN DE L'ATTAQUE

Une fois l'éventuelle contre-attaque terminée, l'attaque s'achève. Si elle était affectée du trait **Enchaînement** ou s'il s'agissait d'une **attaque de zone**, effectuez maintenant les attaques supplémentaires (en commençant par l'étape 1 : déclaration). Sinon, la phase d'action de l'attaquant se termine. Puisqu'il s'agit de la fin de la phase d'action de l'attaquant, vous devez maintenant résoudre les éventuels états qui l'affectent (en retirant par exemple les marqueurs Étourdi ou Assommé).

Important : les états subis par l'attaquant suite à la barrière létale ou à la contre-attaque du défenseur ne sont pas résolus à la fin de cette phase d'action. Par exemple, si le défenseur a assommé l'attaquant avec sa barrière létale, laissez-lui le marqueur Assommé et ne le retirez pas à la fin de cette phase d'action. Ainsi, il restera en jeu et aura un effet sur l'attaquant lors de sa **prochaine** phase d'action.



CONTRE-ATTAQUE

Quand une créature est attaquée au contact, elle peut utiliser l'une de ses **attaques au contact rapides** pourvues du trait Contre-attaque contre l'assaillant. Cette attaque se produit à l'étape 7 : contre-attaque.

Le défenseur peut contre-attaquer même si l'attaque d'origine n'était pas « réussie » (si aucun dé n'a été lancé parce que l'attaque a raté ou a été évitée).

Une créature peut effectuer **une** contre-attaque contre tout assaillant qui s'en prend à elle au moyen d'une attaque au **contact** (même si ce dernier effectue des attaques multiples contre elle). Si une créature bénéficie de plusieurs traits Contre-attaque, elle ne peut pas pour autant effectuer plusieurs contre-attaques.

La contre-attaque est toujours délibérée. Vous n'êtes pas forcé d'effectuer l'attaque si vous ne le voulez pas (car dans certains cas, elle risque de vous nuire !).

La contre-attaque ne peut être qu'une **attaque au contact rapide**. Elle ne vous permet jamais de porter une attaque complexe ou à distance.

Exemple : une Hydre de Sombremais dispose d'une attaque dotée du trait Contre-attaque. Elle choisit de rester en protection, ce qui confère à toutes ses attaques au contact rapides le trait Contre-attaque. Elle bénéficie également d'un enchantement Représailles qui confère à ses attaques le trait Contre-attaque. Si l'Hydre est prise pour cible par une attaque au contact, elle n'a cependant droit qu'à une seule contre-attaque bien qu'elle dispose trois fois du trait correspondant.

Une contre-attaque obéit aux règles ordinaires et commence par l'étape 1 : déclaration, mais elle saute toujours l'étape 7 : contre-attaque.



PROTECTION

Une créature peut dépenser une action rapide pour se mettre en posture de protection (on dit alors que c'est un « protecteur »). Placez un marqueur de protection sur elle. Une créature en protection essaie toujours de protéger sa zone contre les attaques ennemies.



La protection confère deux avantages :

- **Contre-attaque** : tant que la créature est en protection, toutes ses attaques au contact rapides bénéficient du trait Contre-attaque.
- **Défense de zone** : quand une créature ennemie effectue une attaque au contact dans une zone comportant un ou plusieurs ennemis en protection, elle est obligée de choisir un de ceux-là comme cible.

Important : les sorts et autres attaques à distance ignorent toujours les protections ! Seules les attaques au contact sont affectées.

Tant qu'une créature en protection n'est pas attaquée au **contact**, elle peut conserver son marqueur de protection jusqu'au début de sa prochaine phase d'action. **Les marqueurs de protection sont toujours retirés au début de la phase d'action d'une créature.**

Note : attaquer une créature en protection n'a aucun effet sur son marqueur d'activation. Si une créature disponible est en protection, elle restera disponible après l'attaque. Ceci permet à la créature d'attaquer deux fois durant le même round : une fois avec la contre-attaque de protection et une autre durant sa propre phase d'action.

Utiliser les protections

Les créatures en protection vous permettent de défendre des créatures ou conjurations importantes. En avoir plusieurs dans la zone de votre magicien, par exemple, vous permet de rediriger les attaques de contact vers elles pour qu'il ne les subisse pas.

Retirer la protection

Quand une créature en protection est la cible d'une attaque au contact, vous devez lui retirer son marqueur de protection une fois l'attaque terminée (même si celle-ci n'était pas réussie), à la fin de l'étape de contre-attaque. Une fois l'attaque résolue, la créature n'est plus en protection et perd à la fois le trait Contre-attaque et la capacité de défendre sa zone.

Si votre adversaire a des créatures en protection, le plus sûr moyen de vous en débarrasser consiste à les attaquer au contact. Vous pouvez vous servir de créatures plus faibles pour les « occuper » avant de vous déplacer pour attaquer une cible vulnérable à l'aide d'une créature plus puissante. Choisir judicieusement les créatures qui s'en prendront aux protecteurs est un élément de stratégie important dans *Mage Wars*.

Exemple : le Maître des bêtes est protégé par un Grizzly griffes d'acier qui défend sa zone. Le Mage-guerrier veut attaquer le Maître des bêtes à l'aide de son puissant Massacreur du sombre pacte, mais il lui faut d'abord se débarrasser de son garde du corps. Il envoie son loup-garou Goran s'occuper de l'ours. Quelle que soit l'issue de l'attaque, l'ours perdra son marqueur de protection et laissera le Maître des bêtes susceptible d'être attaqué par le démon plus tard durant ce round.

IGNORER LES PROTECTIONS

Dans certains cas, on peut ignorer les créatures en protection. Quand une créature est capable d'ignorer un protecteur, elle peut choisir d'attaquer au contact une autre cible de la zone et n'est pas obligée de s'en prendre à lui.

Important : si l'attaquant choisit d'attaquer la créature en protection malgré tout, celle-ci a toujours la possibilité de contre-attaquer.

Créatures Fuyantes : les créatures dotées du trait Fuyant peuvent ignorer les protecteurs quand elles choisissent la cible de leur attaque. Toutefois, quand elles attaquent un protecteur, celui-ci a toujours la possibilité de contre-attaquer.

Protecteurs immobilisés : un protecteur Immobilisé ne peut pas défendre sa zone et peut être ignoré par l'attaquant.

Neutralisé : les créatures neutralisées ne peuvent pas rester en protection et perdent leur marqueur de protection.

Négligeable : les créatures dotées du trait Négligeable sont trop petites pour bloquer le passage aux autres. Elles peuvent se mettre en protection pour bénéficier du trait Contre-attaque, mais sont incapables de défendre leur zone et les assaillants sont libres de les ignorer.

Attaques d'enchaînement : quand une créature effectue une attaque dotée du trait Enchaînement, elle doit d'abord attaquer les protecteurs ennemis avant de s'en prendre aux autres créatures.

Créatures Volantes et protecteurs : les protecteurs affectent les créatures volantes quand elles effectuent des attaques au contact, mais uniquement lorsqu'elles s'en prennent à une créature non Volante dans la zone protégée. Les attaques prenant pour cible d'autres créatures Volantes ignorent toujours les protecteurs. Quand une créature Volante se met en protection, elle perd le trait Volant (et ne peut le gagner) tant qu'elle conserve son marqueur de protection.



LES MAGICIENS

Bienvenue dans la section avancée de ce livret de règles. Ne la lisez que si vous avez déjà joué quelques parties en mode apprenti (page 2). Quand vous êtes prêt, passez à ces règles spéciales pour les magiciens et les grimoires.

Il existe plusieurs différences entre magiciens, que ce soit en mode apprenti ou dans une partie normale. Par exemple, chacun des mages recensés ci-dessous a ses propres attributs spécifiques que vous devez indiquer sur votre plateau de jeu lorsque vous jouez. Remarquez cependant que chacun commence avec 10 points de mana en réserve. Les magiciens ont tous des capacités uniques mentionnées ci-dessous. Vous devrez jouer avec leurs cartes de capacités spéciales. Vous trouverez toutes les informations dont vous aurez besoin concernant les capacités et les attributs des mages sur leur carte de capacité et dans les explications qui suivent. Par ailleurs, lors d'une partie normale, on utilise la totalité de l'arène et non la moitié.

La carte de capacités de magicien

Chaque magicien dispose de sa propre carte de capacités mentionnant tout ce qu'il y a à savoir à son sujet.

- **Classe** : Maître des bêtes, Prêtresse, Mage-guerrier ou Sorcier, chaque type de magicien a des capacités et des avantages spécifiques.
- **Points de sort** : il s'agit du nombre de points de sort que vous pouvez dépenser pour composer votre grimoire. Reportez-vous à la section « Formation », page 35.
- **Vie** : la quantité maximale de dégâts que votre magicien peut subir avant d'être détruit. Placez un cube de caractéristique sur la case correspondante de votre plateau de magicien.
- **Armure** : l'armure réduit les dégâts infligés par les attaques. La plupart des mages commencent sans armure.
- **Focalisation** : la quantité de mana générée par votre magicien à chaque round. Placez un cube de caractéristique sur la case correspondante de votre plateau de magicien.
- **Sous-classe** : chaque carte de capacité de magicien comprend une sous-classe. Les futures extensions de ce jeu contiendront des cartes de capacité pourvues de nouveaux sous-types et comprenant chacune des capacités et attributs inédits.
- **Type et sous-type** : toutes les cartes sont pourvues d'un type qui détermine leur comportement dans l'arène. Votre magicien est une créature, ce qui signifie qu'il peut se déplacer dans l'arène et effectuer des actions. **Remarquez qu'à tous égards, votre magicien est considéré comme une créature de Niveau 6.**

Il est également doté d'un « sous-type », qui est sa « race ». Par exemple, le Sorcier est « humain ».

- **Formation** : il s'agit des domaines de magie que maîtrise votre magicien. Reportez-vous à la section « Formation », page 35.
- **Capacités** : il s'agit des capacités uniques dont dispose chaque magicien. Lisez bien celles de votre magicien afin d'en tirer judicieusement profit pendant la partie ! Remarquez que certaines capacités recourent à des marqueurs (Compagnon, Suceur de sang et Bouclier voltarique).
- **Attaques** : cette information vous sert lorsque votre magicien attaque une autre créature.

La carte de capacités du Maître des bêtes est divisée en sections :

- POINTS DE SORT** : 120
- VIE** : 36
- ARMURE** : 0
- FOCALISATION** : 9
- CLASSE** : Maître des bêtes
- SOUS-CLASSE** : Forêt de Boissomade
- CRÉATURE** : elfe des bois
- FORMATION** : Formé dans le domaine de la nature. Les sorts du feu vous coûtent le triple à la création de votre grimoire.
- CAPACITÉS** :
 - INVOCATION RAPIDE** : Une fois par round, le Maître des bêtes peut invoquer une créature animale de niveau 1 en tant qu'action rapide.
 - COMPAGNON ANIMAL** : Lorsqu'une créature animale alliée non légendaire entre en jeu, vous pouvez en faire votre **compagnon**. Payez un nombre de mana égal au **niveau de la créature** +1. Placez ensuite le marqueur **Compagnon** sur la créature. La créature gagne **Contact +1**, **Armure +1** et **Vie +3**. Lorsque le **compagnon** est dans la même zone que le Maître des bêtes, il gagne un **Contact +1** supplémentaire. S'il est détruit, vous pouvez associer ce marqueur de la même manière à un nouvel animal invoqué.
 - COMPÉTENCE DE COMBAT** : Le Maître des bêtes possède le trait **Contact +1**.
- ATTAQUES** : Attaque de base au contact 3

MAÎTRE DES BÊTES

Le Maître des bêtes est spécialisé dans l'invocation d'alliés de la nature et sait leur octroyer des pouvoirs qui leur permettent de transcender leur simple nature animale. Qu'il décide de lancer contre eux quelques monstres géants ou qu'il choisisse de les submerger sous des hordes de petites créatures, ses ennemis se rendront rapidement compte de ce que signifie être une proie. Il commence la partie avec 36 en vie, un taux de focalisation de 9 et une attaque au contact de base de 3 dés.



Invocation rapide

La capacité Invocation rapide du Maître des bêtes lui permet de faire apparaître un animal de niveau 1 en tant qu'action rapide, et ce, une seule fois par round. Par conséquent, de petits animaux comme les renards de Boisaigre, les faucons de Tonnebrèche et les lynx sauvages peuvent être invoqués au prix d'un sort rapide, ce qui permet de les faire apparaître à la volée ! Par ailleurs, puisqu'il s'agit d'un sort rapide, le Maître des bêtes peut le lancer au moyen de son action de lancement rapide, ce qui peut lui permettre d'invoquer deux créatures au même tour (une à l'aide de son action de lancement rapide et l'autre au moyen de son action normale). Naturellement, puisqu'il s'agit d'un sort rapide, il est également vulnérable à tout ce qui affecte les sorts, comme l'enchantement Grain de sable.



Le Compagnon du Maître des bêtes

Le Maître des bêtes a la capacité de se lier à un animal qui devient son Compagnon. Quand une créature animale alliée est invoquée, le Maître des bêtes peut en faire son Compagnon : il place un marqueur « Compagnon » sur l'animal en question et acquitte un coût en mana égal au niveau de l'animal +1. Il doit le faire dès que l'animal est invoqué.

Par exemple, si un Loup des bois allié est invoqué, le Maître des bêtes peut choisir d'en faire son Compagnon. Comme le Loup des bois est une créature de niveau 2, il lui en coûte 3 points de mana (niveau 2 + 1 = 3).

Note : le marqueur Compagnon peut être affecté à tout nouvel animal allié qui entre en jeu, quelle que soit la façon dont il a été invoqué (par exemple par la Tanière du Maître des bêtes).



Le marqueur Compagnon rend l'animal plus grand et plus puissant que la normale, et lui confère également les bonus suivants : il gagne le trait **Contact +1**, mais aussi **Armure +1** et **Vie +3**. Comme le Compagnon protège farouchement son maître, il gagne encore **Contact +1** s'il se trouve sur la même zone que le Maître des bêtes.

Le Maître des bêtes ne peut avoir qu'un Compagnon à la fois, et ne dispose donc que d'un marqueur Compagnon. Le marqueur reste sur l'animal jusqu'à ce que celui-ci soit détruit : dans ce

cas, il est rendu au Maître des bêtes qui pourra l'affecter à un autre animal par la suite.

Note : le marqueur *Compagnon* ne peut être affecté qu'à une créature animale non légendaire.

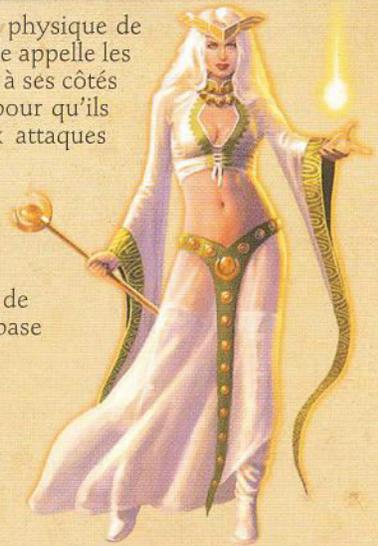
Compétence de combat

Le Maître des bêtes sait se battre et il est assez fort. Par conséquent, il dispose du trait « Contact +1 », ce qui signifie qu'il ajoute 1 dé d'attaque lorsqu'il effectue une attaque de contact. Lorsqu'il utilise son attaque de contact de base, il lance donc 4 dés.



PRÊTRESSE

La Prêtresse est la représentation physique de la volonté d'Asyra sur Etheria. Elle appelle les plus fervents dévots de Westlock à ses côtés et leur offre le soutien d'Asyra pour qu'ils combattent. Qu'elle survive aux attaques brutales de l'ennemi ou qu'elle fasse déferler la vengeance divine sur ses adversaires, la Prêtresse ne peut que remporter la victoire. Elle commence avec 32 en Vie, un taux de focalisation de 10 et une attaque au contact de base de 3 dés.



Récompense divine

Asyra récompense la Prêtresse pour avoir soigné et protégé ses troupes. Une fois par round, quand la Prêtresse lance et résout un sort d'incantation sacré ou révèle un enchantement sacré, elle gagne 1 Vie.

Cette capacité se passe d'explications et généralement, la Prêtresse lance une foule de sorts sacrés pour guérir et protéger ses alliés. **Note :** elle ne gagne pas de Vie lorsqu'elle lance des sorts de créature, de conjuration, d'équipement ou d'attaque.

18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41

Note : le gain en vie ne consiste pas à éliminer des dégâts. La vie est la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant d'être détruit. Par conséquent, en gagnant de la vie, la Prêtresse se rend elle-même plus robuste et plus difficile à détruire, de façon permanente. Cet effet est bien plus efficace que de simplement se guérir après avoir subi des dégâts. Une guérison retire des dégâts, mais ne restaure ni n'augmente votre valeur de vie.

Restauration

La Prêtresse dispose de la capacité de restaurer et de revigorer ses créatures en éteignant les feux, en faisant disparaître les poisons ou en annulant les effets des éclairs paralysants. Elle peut retirer un marqueur d'état des créatures, comme Enflammé, Étourdi, Assommé, Décrépidité, Affaibli, Paralysé et Endormi.

En pratique, cette capacité gratifie la Prêtresse de deux sorts qu'elle peut lancer à répétition :

1) Le premier est un sort rapide (il ne nécessite qu'une action rapide) qui prend pour cible une créature située jusqu'à 1 zone de la Prêtresse et lui retire un marqueur de condition en payant son coût d'annulation.

2) Le second est un sort complexe (qui nécessite une action complexe) qui prend pour cible une créature située jusqu'à 1 zone de distance de



la Prêtresse et lui retire autant de marqueurs d'état qu'elle le souhaite en payant à chaque fois leur coût d'annulation.



La Prêtresse peut lancer ces sorts comme si elle avait toujours choisi les cartes qui les représentent comme sorts préparés à chaque round. Contrairement à des cartes de sort, ils ne sont pas « défaussés » une fois lancés. Elle peut les relancer autant de fois qu'elle le désire et qu'elle en est capable.

Le coût nécessaire pour retirer un état est indiqué sur le marqueur qui le représente, sous forme d'un petit nombre noir dans un cercle gris. Par exemple, le coût d'annulation d'Assommé est de 4.

MAGE-GUERRIER

Né dans la douleur et la détermination, le Mage-guerrier s'est affilié aux démons. Maître du feu, il carbonisera tous ceux qui se dresseront devant lui. Grâce à des rituels de sang et des pactes démoniaques, il jouera avec ses adversaires en les affaiblissant à l'aide de malédictions. Pour lui, c'est peut-être l'heure de mourir, mais il entendra votre dernier souffle avant d'expirer. Il commence avec 38 en vie, un taux de focalisation de 9 et une attaque au contact de base de 3 dés.



Voile de malédictions



Le Voile de malédictions permet au Mage-guerrier de réutiliser les enchantements de type malédiction quand la créature qu'ils prennent pour cible est tuée. Une fois par round, quand une créature à laquelle vous avez affecté une malédiction est détruite, vous pouvez renvoyer la malédiction en question dans votre grimoire plutôt que de la défausser.

Vous ne pouvez renvoyer qu'une malédiction par round dans votre grimoire. Par conséquent, si la

créature qui meurt est affectée par 3 de vos malédictions, vous devez choisir laquelle retourne dans votre grimoire. De la même façon, si plusieurs créatures meurent durant le même round, chacune étant affectée par une de vos malédictions, vous ne pouvez toujours en récupérer qu'une.

Suceur de sang

Le Mage-guerrier est capable de sacrifier une partie de son énergie vitale pour passer un pacte avec un des démons qu'il invoque.

Quand une créature de type démon alliée est invoquée, le Mage-guerrier peut en faire son Suceur de sang. Pour ce faire, il place le marqueur « Suceur de sang » sur le démon en question et perd un nombre de vie égal au niveau

du démon +1, dès que le démon est invoqué. Le Mage-guerrier déplace son marqueur de caractéristique Vie sur son plateau pour indiquer sa nouvelle valeur de Vie.



Par exemple, si un massacreur du Sombre Pacte est invoqué, le Mage-guerrier peut choisir d'en faire son Suceur de sang. Comme le massacreur est une créature de niveau 3, il lui en coûte 4 points de Vie (niveau 3 + 1).

Note : perdre de la vie n'équivaut pas à subir des dégâts. La vie est la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant d'être détruit. Par conséquent, en perdant de la vie, le Mage-guerrier s'affaiblit de façon permanente : il sera désormais plus facile à détruire. S'il se guérit par la suite, il éliminera des dégâts, mais ne pourra ni restaurer ni accroître sa valeur de vie.

Note : le marqueur Suceur de sang peut être affecté à tout nouveau démon allié qui entre en jeu, quelle que soit la façon dont il a été invoqué (par exemple par le Pentacle du Mage-guerrier).

Le marqueur Suceur de sang transforme le démon en féroce prédateur. Assoiffé de sang, il recherche les créatures qui saignent et se rue sur elles, en proie à une effroyable frénésie. Le Suceur de sang gagne le trait **Soif de sang +2**. Cela signifie que chaque fois qu'il attaque au contact une créature vivante qui a subi des dégâts, il bénéficie de 2 dés d'attaque supplémentaires. De plus, sa soif de sang le pousse à choisir d'attaquer en priorité une créature vivante ayant subi des dégâts dans sa zone s'il y en a une. Ceci donne à l'adversaire la possibilité « d'appâter » le Suceur de sang en l'attirant vers des cibles différentes, moins importantes ou dotées d'une Défense.



De plus, ce pacte de sang spécial permet au Mage-guerrier de bénéficier de l'effusion de sang en s'appropriant une partie de l'énergie vitale des victimes du Suceur de sang. La première fois de chaque round que celui-ci attaque et blesse une créature vivante, le Mage-guerrier peut se soigner de 2 dégâts. S'il n'a pas de dégâts à retirer, l'attaque ne lui procure aucun bénéfice.

Le Mage-guerrier ne peut avoir qu'un Suceur de sang à la fois, et ne dispose donc que d'un marqueur Suceur de sang. Le marqueur reste sur le démon jusqu'à ce que celui-ci soit détruit : dans ce cas, il est rendu au Mage-guerrier qui pourra l'affecter à un autre démon par la suite. Remarquez que chaque nouveau Suceur de sang réduit la valeur de vie du Mage-guerrier et que si ce dernier dispose de nombreux moyens pour se soigner, il est bien plus difficile pour lui d'augmenter sa valeur de vie.

Note : le marqueur Suceur de sang ne peut être affecté qu'à une créature de type démon non légendaire.

Compétence de combat

Le Mage-guerrier n'hésite pas à se battre au premier rang. Par conséquent, il dispose du trait « Contact +1 », ce qui signifie qu'il ajoute 1 dé d'attaque lorsqu'il effectue une attaque de contact. Lorsqu'il utilise son attaque de contact de base, il lance donc 4 dés.



SORCIER

Les Sorciers pensent que la vraie puissance de la magie vient d'une dimension mystérieuse : Voltari. Leurs connaissances arcaniques leur permettent d'utiliser aisément tous les éléments pour vaincre leurs adversaires. En contrôlant la mana, ils peuvent accroître leur potentiel magique tout en réduisant celui de l'adversaire. Pour le distraire, ils peuvent invoquer toutes sortes de créatures étranges et exotiques et même se lier à un domaine de magie élémentaire. Ils savent que c'est par le sens tactique qu'on remporte les batailles et non par la force brute. Ils commencent la partie avec 32 en vie, un taux de focalisation de 10 et une attaque au contact de base de 3 dés.

Bouclier voltarique

Le Sorcier dispose d'un « bouclier de mana » inné, un champ d'énergie invisible qui l'entoure et le protège, encaissant les dégâts des attaques ennemies. Le champ peut être « allumé » ou « éteint » et on se sert d'un marqueur pour indiquer son état (activé ou désactivé).

Le bouclier voltarique peut être activé en payant 2 mana pendant la phase d'entretien au début de chaque round de combat. S'il est activé, retournez simplement son marqueur coté « activé » visible. Désormais, le Sorcier dispose d'une protection pour le round à venir.



Le bouclier encaisse 3 dégâts de la première attaque qui en inflige au Sorcier à chaque round. Dès que cette attaque est terminée, le bouclier est « épuisé » et on le retourne du côté « désactivé ». L'attaque doit infliger au moins un point de dégât au Sorcier pour déclencher et désactiver le bouclier et ce dégât doit être infligé après avoir déduit les points encaissés par l'armure. Si l'attaque n'inflige pas de dégât au Sorcier (par exemple si elle est absorbée par l'armure ou bloquée par une Défense), le bouclier n'est pas désactivé. Si l'attaque n'inflige que 1 ou 2 dégâts, tous sont évités, mais le bouclier est quand même

désactivé (les points de réduction de dégât ne sont pas conservés pour une autre attaque).

Remarquez que le bouclier voltarique ne protège que contre les attaques, pas contre les dégâts directs. Le Sorcier peut toujours subir des dégâts issus d'effets infligeant des dégâts directs, comme la malédiction Décrépitude de la goule, un état Enflammé ou des sorts semblables à Drain de vie.

BOUCLIER
VOLTARIQUE
ACTIF

BOUCLIER
VOLTARIQUE
INACTIF

Le bouclier s'épuise vite : qu'il ait été utilisé ou non, il se désactive toujours à la fin du round. Le Sorcier devra dépenser 2 mana au round suivant pour l'activer de nouveau.

Frappe arcanique

Le Sorcier est le seul magicien disposant d'un sort d'attaque inné, la Frappe arcanique. Il s'agit d'un sort simple et utile produisant un petit éclair d'énergie occulte. Le Sorcier s'en sert comme s'il avait choisi une carte de sort d'attaque appelée Frappe arcanique durant la phase de planification. On ne peut lancer Frappe arcanique qu'une fois par round. Contrairement à une carte de sort, il n'est pas défaussé une fois lancé. Le Sorcier pourra donc s'en servir à chaque round ! Frappe arcanique coûte 1 mana chaque fois qu'il est lancé. Le Sorcier retire ce coût à sa réserve de mana, comme pour n'importe quel sort.

Il s'agit d'une attaque à distance dotée d'une portée de 0-1 zone. Par conséquent, le Sorcier peut prendre pour cible n'importe quelle créature ou conjuration située dans sa zone ou dans une zone adjacente.

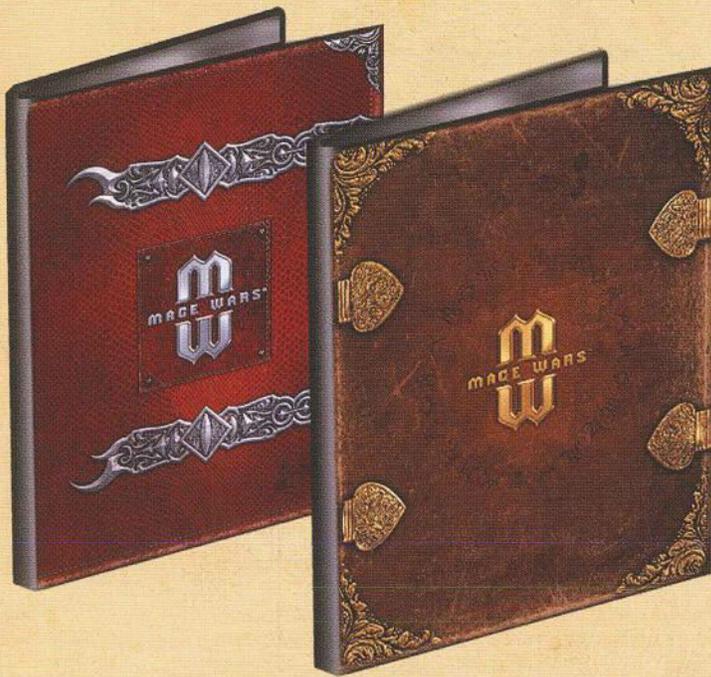
L'attaque inflige 3 dés de dégâts. Elle est également pourvue du trait Éthéré, qui la rend efficace contre les objets Désincarnés comme l'Esprit virevoltant ou le Banc de brouillard.



Comme il s'agit d'un sort rapide, le Sorcier utilise une action rapide pour le lancer, ce qui signifie qu'il peut se servir pour ce faire de son action normale ou de son action de lancement rapide. Naturellement, puisqu'il s'agit d'un sort, la Frappe arcanique peut être contrée ou affectée par des sorts comme Grain de sable.

Note : toutes ces capacités sont expliquées en détail sur notre site internet magewars.com

GRIMOIRES



Pour vraiment profiter de Mage Wars, il vous faudra créer votre grimoire personnalisé. Il contiendra les sorts de votre choix pour vous permettre d'explorer diverses stratégies.

Chaque joueur a sa propre « bibliothèque » de sorts : toutes les cartes de sorts que contient votre collection. Quand vous concevez votre propre grimoire, vous pouvez les utiliser toutes. Vous pourrez ainsi concevoir des grimoires tout à fait uniques et même en développer plusieurs pour chaque magicien.

La carte de capacités de votre mage présente les conditions à respecter lors de l'élaboration de votre grimoire. Ces informations apparaissent en haut de la carte et comprennent

- **Le maximum de points de sort :**
- **Formation**

Le maximum de points de sort

Quand vous élaborez votre grimoire, il vous faut dépenser les **points de sort** de votre magicien pour acheter les cartes que vous souhaitez y inclure. Le nombre de points de sort dépensés de la sorte ne peut excéder le maximum de points de sort indiqué sur votre carte de capacité.

Dans Mage Wars, chaque sort a un **niveau de sort**, qui permet d'avoir une idée de sa puissance et de savoir s'il est difficile à lancer. Chaque sort fait également partie d'un ou plusieurs domaines de magie.

Le nombre de points de sorts que vous devez dépenser pour en ajouter un à votre livre de magie dépend de son niveau et des domaines dans lesquels votre magicien est formé.

Formation

Votre magicien est formé dans un ou plusieurs domaines de magie. Les sorts qui en sont issus sont plus faciles à apprendre pour lui. Pour ajouter un sort d'un domaine que vous maîtrisez dans votre grimoire, vous devez **dépenser un nombre de points de sorts égal à son niveau**.

Pour ajouter un sort issu d'un domaine que votre magicien ne maîtrise pas, vous devez dépenser un nombre de points de sort égal au **double** de son niveau.

Certains sorts appartiennent à plusieurs domaines. Ceux dont les domaines sont liés par le mot « **OU** » vous permettent de choisir quel domaine vous devez utiliser pour les lancer. Leur niveau est indiqué pour chaque domaine.

Par exemple, le sort Baguette élémentaire est un sort de niveau 2, qui appartient aux domaines de la Terre, de l'Eau, de l'Air ou du Feu. Par conséquent, un Mage-guerrier peut le considérer comme un sort de Feu et l'ajouter à son grimoire pour 2 points de sorts, puisqu'il est formé dans le domaine du Feu.

Certains sorts appartiennent à plusieurs domaines reliés par le symbole « **&** » sur leur carte. Pour obtenir ces sorts, vous devez payer le prix associé à **tous** les domaines. Le niveau de ces sorts est la somme des niveaux pour chacun des domaines indiqués.

Par exemple, Adramelech est à la fois un sort de Feu de niveau 2 et un sort des Ténèbres de niveau 4. Par conséquent, il s'agit d'un sort de niveau 6 (Feu 2 + Ténèbres 4). Le Sorcier, qui est formé à la magie du Feu mais pas à celle des Ténèbres, devrait payer un total de 10 points de sort pour ajouter ce démon à son grimoire : Feu (2) + Ténèbres (4 x 2). Le Mage-guerrier, qui maîtrise le Feu et les Ténèbres, ne paierait que 6 points pour le même sort.

Certains magiciens sont plutôt faibles dans des domaines particuliers. Ceux-ci sont indiqués dans la section formation de leur carte de capacités. Par exemple, le Mage-guerrier doit payer le triple du prix des sorts du domaine Sacré.

Exemple : le Maître des bêtes est formé dans le domaine de la Nature. Il peut acheter un sort de Nature de niveau 3 pour 3 points de sort. Il n'est pas formé dans le domaine Martial et devrait donc payer 6 points pour ajouter un sort de ce domaine à son livre. À cause du caractère destructeur du Feu, le Maître des bêtes n'est guère à l'aise avec la magie correspondante. Il paie le triple pour ses sorts de Feu (lisez la section formation de sa carte de capacités). Il doit payer 9 points de sort pour obtenir un sort de Feu de niveau 3.



REEMPLIR VOTRE PREMIER GRIMOIRE

Voici quelques sorts utiles que vous pouvez inclure dans votre premier grimoire :

- **Équipement** : Amulette d'éclat de lune, Baguette de magicien, Baguette élémentaire, une arme, quelques armures et peut-être un sort qui vous confère une défense.
- **Incantations** : Dissipation, Dissolution, Guérison mineure et quelques sorts utilitaires comme Poussée de force, Téléportation, Charge ou Renversement.
- **Conjurations** : un point d'apparition, des Cristaux de mana ou des Fleurs de mana, peut-être un ou deux murs.
- **Créatures** : tout le monde a besoin du soutien de quelques créatures ! Prenez-en quelques-unes de bas niveau et au moins une plus puissante.
- **Attaques** : prenez quelques sorts d'attaque. Un sort d'attaque de zone peut s'avérer très utile au moment opportun !
- **Enchantements** : quelques sorts d'amélioration (comme Cuir de Rhinocéros ou Force de l'ours) et quelques-uns qui vous permettent de contrôler ou de gêner les créatures ennemies.

Combien d'exemplaires d'un sort puis-je avoir dans mon grimoire ?

Comme chaque sort ne peut être utilisé qu'une fois durant la partie, vous voudrez peut-être rassembler plusieurs exemplaires des plus utiles. Vous pouvez avoir jusqu'à **6** exemplaires des sorts de **niveau 1** dans votre grimoire et jusqu'à **4** de tous les autres.

Traits des sorts qui affectent votre grimoire

Certains traits des sorts affectent la composition de votre grimoire. Ces traits sont indiqués en gris sur les cartes de sorts pour vous permettre de les identifier pendant l'élaboration de votre grimoire. Ils n'affectent pas le déroulement de la partie par la suite, et vous pouvez donc les ignorer pendant le jeu.

Classe de magicien uniquement : certains sorts sont réservés à une classe de magicien spécifique. Vous ne pouvez les inclure dans votre grimoire que si vous appartenez à celle-ci. Par exemple, la Tanière est réservée au **Maître des bêtes uniquement** : une Prêtresse ne peut donc jamais inclure de Tanière dans son grimoire.

Domaine de magie uniquement : certains sorts ne peuvent être lancés que par un magicien formé à l'utilisation d'un domaine de magie particulier. Vous ne pouvez les inclure dans votre livre que si votre magicien dispose de la formation adéquate. Par exemple, le Temple d'Asyra indique : **Magicien Sacré uniquement**. Seuls les magiciens formés en magie Sacrée, comme la Prêtresse, peuvent l'utiliser.

Sorts épiques : les sorts dotés du trait Épique sont extrêmement difficiles à maîtriser, même s'ils ont parfois un niveau modeste. Vous ne pouvez en avoir que 1 exemplaire dans votre grimoire.

Sorts de novice : ces sorts relativement simples ont un coût en mana réduit et un effet limité, mais ils peuvent s'avérer très utiles pour un mage. N'importe quel mage peut acheter un sort de Novice pour **1** seul point de sort, quel que soit son domaine.



LES DOMAINES DE MAGIE

Il existe six domaines de magie principaux ou « majeurs », et quatre domaines élémentaires considérés comme « mineurs ».

LES DOMAINES MAJEURS

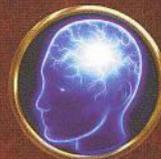
Domaine des ténèbres

D'un seul mot, flétrissez vos ennemis et réduisez-les en poussière. Leur fluide vital s'écoule et en maître de la magie des ténèbres, vous vous abreuvez à cette source vive. Sous le poids de la peste, de la douleur et de la mort, l'ennemi courbe l'échine. Les démons des profondeurs d'Etheria répondent à l'appel des rites sanglants. Des vampires voraces et des cadavres animés se relèvent de leur tombe. Ici, la vie n'a point de prise. Pour le prix d'une simple âme, des pactes impies signés dans le sang vous confèrent des pouvoirs incommensurables.



Domaine de l'esprit

Le véritable pouvoir réside au fond de soi. Voltari fait se mouvoir des objets, mais l'esprit peut déplacer des montagnes. Concevez des illusions parfaites pour prendre vos adversaires au piège. Forgez des armes dans le matériau brut de la pensée. Transformez les ennemis en alliés par la force de votre volonté. Celui qui manie le pouvoir venu de l'intérieur n'est jamais désarmé.



Domaine sacré

L'obscurité recule devant la lumière d'Asyra. Les disciples de la magie sacrée brandissent sa lumière purificatrice. Quand elle éclaire le juste, elle accroît sa force, raffermi sa détermination et panse ses plaies. Lorsqu'elle se déverse, immaculée, sur l'impur, elle élimine la moindre trace d'iniquité. De valeureux soldats et des anges vertueux répondent aux prières des justes. Peut-on douter de la grâce d'Asyra devant la splendeur de ces saintes cohortes ?



Domaine arcanique

Voltari est la magie : une vérité élémentaire qu'il faut toute une vie pour appréhender. En observant les flux magiques, on parvient à discerner les arcanes, puis à maîtriser les vagues de mana. Une magie subtile qui s'insinue dans toutes les autres. C'est la pierre sur laquelle toutes les autres écoles sont bâties. Celui qui le comprend peut saper leur mana et ignorer leurs sorts. La magie arcanique vous permet d'invoquer d'étranges créatures de l'au-delà, fabriquées grâce à des manipulations occultes. C'est la fondation, et lorsqu'elle s'ébranle, toutes les autres tremblent.



Domaine de la nature

Le pouvoir de la nature est inégalé. Vous ne ferez qu'un avec sa fureur et vous accomplirez sa terrible vengeance. Des prédateurs redoutables répondent à votre appel : meutes de loups et ours géants venus du nord, grands félins et puissants singes du sud. Grâce aux bienfaits de la nature, les alliés sont plus rapides, plus forts et plus féroces. La nature est le pouvoir à l'état brut, sans entrave.



Domaine martial

La lutte, le conflit, la guerre : telles sont les forces qui alimentent la magie martiale. C'est par la bataille que l'on s'habitue à ses rigueurs, que l'on acquiert la force des légions et que l'on s'arme pour la destruction. L'adepte du domaine martial brandit des armes meurtrières, protégé par des armures de jadis. Ainsi équipé, il marche sans crainte vers le creuset de la guerre, certain de dominer en toute situation.



LES DOMAINES ÉLÉMENTAIRES

Domaine de la terre

Armez-vous de l'endurance éternelle du roc. Commandez à la pierre et au métal. Tirez votre pouvoir de la force de la terre elle-même. Qui peut déplacer des montagnes ?



Domaine de l'air

Puisez dans les cieux pour y chercher la foudre et le tonnerre. Invoquez les forces de la tempête pour briser l'ennemi. L'air est invisible, puissant et capricieux. Il frappe avec la fureur d'une tornade pour se muer aussitôt en une douce brise. Qui peut enchaîner l'ouragan ?



Domaine de l'eau

Apprenez la souplesse inégalable de l'eau. C'est la vague tumultueuse, le lac gelé et le geyser brûlant. D'une infinie persévérance, imprévisible dans ses méthodes. Qui peut retener l'océan ?



Domaine du feu

Une étincelle, une flamme, un déluge de feu. Le feu est la faim insatiable, la force qui consume tout. C'est une entité vorace qui se déchaîne contre un monde docile. Les flammes dévorent tout sur leur chemin, jusqu'à ce que le chemin lui-même soit réduit en cendres. Qui peut résister au brasier ?



GRIMOIRES DE DÉPART

Pour vous permettre de commencer immédiatement à jouer à Mage Wars, nous avons créé quatre grimoires « de base » que vous pourrez utiliser pendant vos premières parties. Ils obéissent aux règles de conception et sont donc tout à fait « légaux ». Vous pouvez les modifier ou les « customiser » ou encore concevoir les vôtres !

	MAÎTRE DES BÊTES	PRÊTESSE	MAGE-GUERRIER	SORCIER
ÉQUIPEMENT	1 Anneau des bêtes 1 Baguette de magicien 1 Bâton des bêtes 1 Cape élémentaire 1 Ceinture de régénération 1 Peau d'ours	1 Amulette d'éclat de lune 1 Anneau d'Asyra 1 Anneau de Pointelaube 1 Arc long d'Ivarium 1 Baguette de magicien 1 Bâton d'Asyra 1 Bracelets de déflexion 1 Couronne de protection 1 Peau de vouivre venteuse	1 Anneau de Forgefeu 1 Anneau des malédictions 1 Armure en peau de démon 1 Baguette élémentaire 1 Casque de peur 1 Fouet du feu infernal 1 Gants en cuir 1 Tourments de Moloch	1 Amulette d'éclat de lune 1 Anneau des arcanes 1 Baguette de magicien 1 Baguette élémentaire 1 Bâton de l'Arcanum 1 Bottes en cuir 1 Cape de suppression 1 Plastron en écailles de dragon
CONJURATIONS	3 Fleur de mana 1 Fureur de Rajan 1 Griffes et crocs 3 Lianes étrangleuses 1 Mohktari 2 Mur d'épines 1 Tanière	2 Fleur de mana 1 Main de Bim-Shalla 1 Temple d'Asyra	2 Cristal de mana 1 Forge de bataille 2 Mur de feu 1 Pentacle	2 Cristal de mana 2 Nuage de gaz empoisonné 1 Siphon de mana
CRÉATURES	1 Cervere, l'ombre de la forêt 2 Faucon de Tonnebrèche 1 Gorille de montagne 1 Grifferrouge, mâle alpha 1 Grizzly griffe d'acier 3 Loup des bois 2 Lynx sauvage 3 Renard de Boisaigre 1 Sosruko, compagnon furet 1 Téju d'émeraude	1 Ange gris 2 Archère royale 1 Brogan Pierre de sang 2 Chevalier de Westlock 3 Clerc d'Asyra 1 Licorne des Hautes terres 1 Valshalla, ange de foudre	1 Adramalech, seigneur du feu 2 Chauve-souris de Sombremarais 2 Diablotin de feu 1 Goran, compagnon loup-garou 2 Infernal pyromane 1 Malacoda 2 Massacreur du sombre pacte 2 Sentinelle squelettique 1 Vampire nécropienne	1 Archère gorgone 1 Basilic regard de pierre 1 Fée Lueur de lune 2 Gremlin bleu 1 Huginn, corbeau familier 1 Hydre de Sombremarais 2 Sangsue de mana
ENCHANTEMENTS	1 Agilité de la mangouste 1 Ailes de l'aigle 1 Annulation 1 Blocage 2 Cuir de rhinocéros 1 Endurance du taureau 2 Force de l'ours 1 Réflexes du cobra 1 Repousse 1 Représailles 1 Vitesse du guépard 1 Voué à mourir	1 Annulation 2 Blocage 1 Cuir de rhinocéros 1 Endurance du taureau 1 Intervention divine 1 Œil du faucon 2 Pacification 2 Protection divine 1 Repousse 1 Représailles 1 Sol consacré	2 Affaiblissement 1 Agonie 1 Céphalées magiques 1 Chaînes d'agonie 2 Décépitude de la goule 1 Force de l'ours 1 Lien de mort 1 Orbe de force 1 Piège de feu infernal 1 Rogner les ailes 1 Sang empoisonné 1 Vampirisme 1 Voué à mourir	1 Blocage 1 Cercle d'éclairs 2 Leurre 2 Drain d'essence 1 Étreinte magique 1 Épée de force 1 Harmonisation 1 Grain de sable 2 Annulation 1 Renvoyer l'attaque 1 Retour de magie 1 Piège téléporteur
INCANTATIONS	2 Appel de la forêt 1 Charge 1 Déplacement d'enchantement 2 Dissipation 1 Dissolution 1 Frappe parfaite 1 Frappe perforante 1 Fureur guerrière 1 Guérison 2 Guérison mineure 1 Guérison de groupe 1 Injektiv de la bête 1 Poussée de force 1 Renversement	1 Dissipation 2 Dissolution 1 Frappe parfaite 2 Guérison 1 Guérison de groupe 1 Guérison mineure 1 Imposition des mains 1 Poussée de force 1 Purge de magie 1 Purification 1 Résurrection 1 Sommeil	1 Dissipation 1 Dissipation ciblée 1 Drain de vie 1 Échappatoire 2 Explosion 2 Frappe vampirique 1 Poussée de force 1 Téléportation	1 Bannissement 1 Dissipation 2 Dissipation ciblée 2 Dissolution 1 Drain de puissance 2 Guérison mineure 1 Purge de magie 1 Sommeil 2 Téléportation 1 Vol d'enchantement
SORTS D'ATTAQUE	1 Courant d'air 2 Geysier	1 Flash aveuglant 2 Pilier de lumière	1 Anneau de feu 2 Boule de feu 1 Tempête de feu 2 Trait de flammes	1 Chaîne d'éclairs 2 Courant d'air 3 Éclair 1 Électrification 1 Trait électrique



PARTIES À PLUSIEURS

Mage Wars est conçu pour jouer à deux, mais il est possible de faire des parties à plusieurs. Les parties à quatre joueurs sont encore plus amusantes et permettent de développer de nouvelles tactiques. Vous pouvez jouer en équipes ou chacun pour soi, à vous de choisir ! Une partie à plusieurs nécessite cependant quelques modifications.

L'initiative : pendant la phase d'initiative, passez le marqueur d'initiative au joueur assis à votre gauche. Si vous jouez en équipe, installez-vous de façon à ce que l'initiative alterne entre les deux équipes (ne laissez pas deux joueurs de la même équipe jouer immédiatement l'un après l'autre).

Ordre des tours : pendant l'étape d'action, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par celui qui a l'initiative. Quand c'est à votre tour de jouer une phase d'action, vous pouvez passer si n'importe lequel des autres joueurs a plus de créatures disponibles dans l'arène que vous.

Jeu en équipes : assurez-vous d'alterner les joueurs : joueur 1 équipe A, joueur 1 équipe B, joueur 2 équipe A, joueur 2 équipe B. Ainsi, chaque équipe a la possibilité de réagir plutôt que de regarder les joueurs adverses entreprendre leurs phases d'action l'un après l'autre. Pour remporter la partie, votre équipe doit éliminer tous les magiciens de l'équipe adverse.

Lors d'une partie en équipe, tous les joueurs d'une équipe sont considérés comme étant le même joueur contrôlant plusieurs magiciens. Ils doivent donc s'échanger les informations, car ils

sont censés agir et suivre les règles comme s'ils ne faisaient qu'un. Par exemple, une équipe ne peut avoir qu'un exemplaire du même sort unique en jeu, et ne peut placer plus d'un exemplaire du même enchantement sous une cible particulière (qu'il soit caché ou révélé).

L'arène de ce jeu est suffisamment grande pour des parties à 4 joueurs en équipes. Les mages d'une équipe commencent dans la même zone, les deux équipes occupant les coins opposés du plateau.

Il vaut mieux utiliser des marqueurs de différentes couleurs pour chacun des joueurs. Vous pouvez vous servir de pions pour les couleurs qui vous manquent. Une extension multijoueurs est prévue.

Chacun pour soi : dans ce genre de partie, le vainqueur est le dernier mage vivant à la fin de la partie. Vous êtes libre de négocier et de conclure des marchés, mais aucune règle ne vous oblige à respecter vos engagements. N'hésitez pas à trahir, poignarder dans le dos et manipuler vos adversaires pour remporter la victoire finale !

Note : l'arène de cette boîte de base est un peu petite pour une partie où chacun joue pour soi. Nous vous recommandons d'utiliser une arène double (4 zones sur 6). Vous pouvez poser côte à côte votre arène et celle d'un autre joueur, ou tracer vous-même votre propre arène.

CODEx

Action complexe : durant sa phase d'action, si une créature n'effectue pas d'**action de déplacement**, elle peut effectuer une **action complexe**. Les actions complexes incluent le lancement des **sorts complexes** et les attaques complexes (elles sont indiquées sur la carte de la créature par une icône de sablier). Cf. « Actions complexes » page 11.



Action de déplacement : durant sa phase d'action, une créature peut effectuer une action de déplacement qui lui permet de se rendre dans une zone adjacente. Après cela, elle pourra effectuer une **action rapide**. Cf. « Déplacement » page 9.

Action de lancement rapide : chaque magicien possède une action spéciale supplémentaire à chaque round appelée action de lancement rapide. Cela lui permet de lancer un **sort rapide** en plus de ses autres actions du round. L'action de lancement rapide peut être utilisée avant ou après n'importe quelle phase d'action **alliée** ou durant une **phase de lancement rapide**. Un marqueur de lancement rapide est utilisé pour réguler l'utilisation de cette capacité. Cf. « Action de lancement rapide » page 8.



Action rapide : durant leur phase d'action, les créatures peuvent effectuer une **action de déplacement** suivie d'une **action rapide**. Une action rapide permet de se mettre en **protection**, de lancer un **sort rapide**, d'effectuer une seconde **action de déplacement** ou d'effectuer une attaque rapide. Cf. « actions rapides » page 11.



Activer une créature : lorsque vous décidez de débiter la phase d'action d'une créature, vous l'activez. Retournez son marqueur d'activation et retirez son éventuel marqueur de protection.

Adverse : un objet qui est contrôlé par votre adversaire.

Affaibli : cet état de poison affaiblit la créature. Pour chaque marqueur Affaibli, la créature perd 1 dé d'attaque sur toutes ses attaques qui ne sont pas des sorts. Ne peut pas réduire une attaque en dessous de 1 dé. N'affecte pas les barrières létales et les sorts d'attaques. Un marqueur Affaibli a un **coût d'annulation de 2**.



Allié : un objet allié est un de ceux que vous contrôlez (ou qu'un de vos équipiers contrôle lors d'une partie en équipe).

Allonge : cette attaque au contact peut prendre pour cible une créature Volante dans la même zone.

Annulé : un sort, une attaque ou un effet annulé s'arrête et n'exerce plus aucune influence sur la partie.

Armure : durant une attaque, on soustrait la valeur d'armure aux dégâts normaux générés par les dés d'attaque (on dit qu'elle « encaisse les dégâts »). Elle ne réduit pas les **dégâts critiques**.



Armure +/- X : modifie de X la valeur d'armure. L'armure ne peut pas descendre en dessous de 0.

Assommé : la créature est **neutralisée**. Les marqueurs Assommé sont retirés à la fin de la



phase d'action de la créature. Un marqueur Assommé a un **coût d'annulation de 4**. N'affecte pas les conjurations.

Attaque à distance : cette attaque peut s'effectuer contre des cibles dans une zone située entre sa portée minimum et sa portée maximum et en **ligne de vue**. Une attaque à distance peut toujours prendre pour cible une créature Volante dans la même zone que l'attaquant ou en dessous de la portée minimum de l'attaque. Les attaques à distance ne déclenchent pas les barrières létales ou les contre-attaques. Les attaques à distance ignorent les créatures en protection et ne retirent pas les marqueurs de protection des créatures qui les possèdent.



Attaque au contact : une attaque de corps à corps qui ne peut cibler qu'un objet dans la même zone. Elle peut déclencher une **barrière létale** ou une **contre-attaque**. Lorsque vous attaquez au contact, vous êtes forcé de prendre pour cible un adversaire **en protection** s'il y en a un dans la zone. Une attaque au contact retirera un marqueur de protection d'une créature qui en possède un.



Barrière létale : une barrière létale entoure un objet et provoque une attaque automatique contre chaque adversaire qui effectue une **attaque au contact** contre l'objet ainsi protégé. Cf. « Barrière létales » page 27.



Bloque la LdV : ce mur bloque la ligne de vue. Vous ne pouvez pas cibler un objet ou une zone si la **ligne de vue** est bloquée. Cf. « LdV » page 17.



Charge +X : la créature gagne X dés d'attaque à sa prochaine attaque si elle a lieu juste après une action de déplacement où la créature s'est déplacée d'au moins 1 zone.

Contact +X : cette créature gagne X dés d'attaque lorsqu'elle effectue une action d'**attaque au contact**. Si la créature effectue plusieurs attaques avec la même action, elle ne gagne ce bonus que lors de la première. N'accorde pas d'attaque au contact si la créature n'en possède pas à l'origine. N'affecte pas les attaques à distance, les barrières létales ou autres attaques qui ne sont pas au contact.

Contre : les effets d'un sort qui a été contré ne sont pas résolus. Le sort est détruit et placé dans la défausse. Toutes les actions et coûts dépensés sont perdus à moins que le contraire ne soit précisé.

Contre-attaque : si une créature est le défenseur lors d'une **attaque au contact** et qu'elle possède une attaque rapide dotée du trait **Contre-attaque**, elle peut effectuer cette attaque contre l'attaquant durant l'étape de contre-attaque. Cf. « Contre-attaque » page 28.

Contrôleur : chaque sort et chaque objet du jeu est contrôlé par le joueur qui l'a joué. Le contrôleur peut utiliser et agir avec cet objet et prend toutes les décisions et choix qui s'y rapportent.

Coût d'annulation : certains états possèdent un coût d'annulation imprimé sur le marqueur dans un petit cercle gris. Certains sorts et capacités permettent de retirer des états en payant ce coût en mana. Cf. « Coût d'annulation » page 27.



Coût de révélation : lorsque vous révélez un enchantement caché, retournez sa carte face visible.



Le contrôleur paie le coût de révélation s'il existe (au-dessus de l'icône œil ouvert). Sinon, l'enchantement est détruit. Cf. « Révéler les enchantements » page 18.

Dé d'effet : le dé à 12 faces appelé dé d'effet est utilisé pour générer des effets spéciaux lors des attaques et pour les **tests d'évasion**.



Décrépitude : c'est un état de poison. L'objet affecté reçoit 1 **dégât direct** durant chaque phase d'entretien. Un marqueur Décrépitude a un **coût d'annulation de 2**.



Défausse : chaque joueur possède sa propre défausse où il place les objets détruits et les sorts défaussés après leur lancement. Cf. « Sorts défaussés » page 13.

Défense : certains objets possèdent une capacité de défense qui représente la possibilité d'éviter une attaque. La valeur indiquée est le résultat minimum à obtenir sur un dé d'effet pour esquiver l'attaque. Cf. « Défenses » page 24.



Défenseur : une créature ou une conjuration qui est la victime d'une attaque. Cela n'implique pas obligatoirement d'être la cible de cette attaque. Cf. « Attaques de zone » page 23.

Dégâts critiques : les dégâts critiques ne sont pas affectés par l'armure (l'armure ne réduit donc pas les dégâts subis). Les dégâts critiques sont indiqués dans un symbole d'explosion sur les dés d'attaque.

Dégâts directs : ces dégâts sont infligés directement à la créature. Ces dégâts sont critiques (on ne tient pas compte de l'armure). Ce n'est pas considéré comme une attaque et la créature ne peut pas utiliser sa défense pour éviter ces dégâts. Cf. « Dégâts directs » page 26.

Désincarné : un objet intangible ou sans forme et qui est très résistant aux dégâts. Pour tous les dés d'attaque lancés contre lui, ne prenez en compte que les « 1 » obtenus, (ignorez les « 2 ») à moins que l'attaque ne soit **éthérée**. Ne peut pas recevoir d'états ou d'effets de la part des attaques si elles ne sont pas éthérées. Tous les objets Désincarnés sont **Non vivants**, **Incombustibles** et **Insaisissables**. Les objets Désincarnés n'ont pas d'armure et ne peuvent en gagner. Cf. « Désincarné » page 15.

Détruit : un objet détruit est retiré du jeu et placé dans la **défausse de son propriétaire**. Les créatures et les conjurations sont détruites lorsque le nombre de dégâts qu'ils ont subis est supérieur ou égal à leur valeur de vie. Les objets peuvent aussi être détruits lorsqu'un sort ou effet provoque cette situation.

Disponible : une créature disponible est une créature dont le marqueur d'activation affiche un symbole blanc. Il est donc possible de l'activer pour la faire agir (effectuer une phase d'action).

Distance +X : cette créature gagne X dés d'attaque lorsqu'elle effectue une action d'attaque à distance. N'a aucun effet sur les attaques de **zone**. Ne donne aucun bonus si la créature ne possède pas d'attaque à distance.

Double attaque : cette attaque permet d'en effectuer une deuxième contre la même cible au cours de la même action d'attaque. La deuxième attaque a lieu durant l'étape d'attaques supplémentaires.

Drain de mana X : si cette attaque inflige des dégâts à une créature adverse, le contrôleur de cette dernière perd X mana de sa réserve (s'il en a). Si la créature effectue **plusieurs attaques** avec la même action, que ce soit contre le même objet ou des cibles différentes, elle ne gagne ce bonus que lors de la première attaque.

Égide X : toutes les attaques effectuées contre cet objet reçoivent un malus de X dés d'attaque. Une attaque ne peut pas être réduite en-dessous de 1 dé. Plusieurs traits Égide ne se cumulent pas : on prend simplement en compte la valeur d'Égide la plus haute.

En protection : en tant qu'**action rapide**, une créature peut choisir de se mettre en protection de façon à défendre la zone où elle se trouve et à gagner le trait **Contre-attaque**. Cf. « En protection » page 29.



Enchaînement : cette attaque forme un large demi-cercle et peut donc affecter 2 cibles **différentes** dans la même zone. La seconde attaque intervient à la fin de la séquence d'attaque de la première. Débutez une nouvelle séquence d'attaque par l'étape de déclaration d'attaque. Note : la seconde attaque ne peut pas prendre pour cible la **même** créature que la première. S'il n'y a pas de cible légale **différente** dans la zone, l'enchaînement n'a pas d'effet.

Enchantement caché : les enchantements sont lancés face cachée et gardés cachés à votre adversaire. Les enchantements ont tous un coût de base de 2 mana, indiqué à côté de l'icône œil fermé de la carte de sort. Lorsqu'ils sont révélés (placés face visible), leur contrôleur paie leur **coût de révélation**. Cf. « Enchantements » page 18.



Endormi : c'est un état psychique. La créature sombre dans un sommeil profond et est **neutralisée**. Si la créature subit des dégâts, retirez le marqueur Endormi et remplacez-le par un marqueur **Étourdi** (qui se trouve au dos du marqueur Endormi). Un marqueur Endormi a un **coût d'annulation égal au niveau** de la créature.



Enflammé : cet objet est en feu. C'est un état de flammes. Durant chaque phase d'entretien, il subit 1 dé d'attaque de dégâts directs pour chaque marqueur Enflammé qui l'affecte. Sur un résultat de 0, le marqueur Enflammé est retiré. Un marqueur Enflammé a un **coût d'annulation de 2**.



Entretien +X : le contrôleur de cet objet doit payer X mana durant la phase d'entretien ou détruire cet objet.

Épique : un magicien ne peut placer qu'un seul exemplaire de ce sort dans son livret de sorts.

Escalade : la créature peut effectuer une action complexe pour escalader un mur Incarné et se déplacer dans la zone adjacente. Si le mur possède le trait **Passage léthal**, il attaque la créature avant qu'elle ne se déplace.

État : les états affectent les objets et impliquent l'utilisation de marqueurs qui sont placés sur les objets en question. Tous les états se cumulent. Cf. « Effets et états » page 25.

Éthéré : l'attaque est améliorée grâce à la magie. Elle inflige des dégâts normaux aux objets **Désincarnés** (on prend en compte tous les résultats, pas seulement les « 1 »). Les objets Désincarnés peuvent recevoir des états provoqués par ces attaques.

Étourdi : la créature est désorientée ou aveuglée. Chaque fois que cette créature attaque, lancez un dé d'effet à la fin de l'étape de déclaration d'attaque. Sur un résultat de 7 ou plus, l'attaque est résolue normalement. Sur un résultat de 6 ou moins, l'attaque « rate » sa cible et on passe à l'étape 5 de l'attaque (attaques supplémentaires). Si c'est une attaque de zone, on ne jette le dé qu'une seule fois : soit la zone est attaquée dans sa totalité, soit l'attaque échoue. Si la créature possède plusieurs marqueurs Étourdi, le dé n'est jeté qu'une seule fois. De plus, la créature subit un malus de 2 à tous ses tests de défense par marqueur Étourdi qu'elle possède. Tous les marqueurs Étourdi sont retirés à la fin de la phase d'action de la créature. Un marqueur Étourdi a un **coût d'annulation de 2**. Les conjurations ne peuvent pas être étourdies.



Extensible : lorsque ce sort de mur est lancé, vous pouvez choisir un second exemplaire identique de votre grimoire et le lancer au cours de la même action, en payant un coût supplémentaire de mana égal au niveau du sort ajouté au coût du deuxième mur joué. Cf. « Murs » page 17.

Familier : cette créature peut lancer des sorts. Cf. « Familiers » page 16.

Focalisation : certains objets ont une valeur de focalisation qui indique le nombre de points de mana qu'ils récoltent à chaque round durant la phase de focalisation.



Focalisation +/- X : modifie de X la valeur de focalisation. La focalisation ne peut pas descendre en dessous de 0. Modifie uniquement une valeur de focalisation existante. N'a pas d'effet sur un objet qui ne possède pas de valeur de focalisation.

Frontière de zone : la ligne qui sépare deux zones adjacentes. Les murs sont placés sur les frontières de zone.

Fuyant : la créature est rapide et furtive. Elle ignore les créatures adverses. Celles-ci ne gênent pas son déplacement. Par ailleurs, elle n'est pas obligée d'attaquer un adversaire en protection lorsqu'elle attaque.

Gêné : si une créature commence sa phase d'action dans la même zone qu'au moins une créature adverse ou si elle entre dans une zone occupée par au moins une créature adverse, elle est gênée. Une créature gênée ne peut pas se déplacer de plus de 1 zone durant sa phase d'action (même si elle est rapide). Les créatures Neutralisées, Inamovibles et/ou Négligeables ne peuvent pas gêner le déplacement d'autres créatures.

Guérison : la guérison retire des dégâts aux créatures et conjurations vivantes. Cf. « Retirer des dégâts » page 26.



Inactive : une créature dont le marqueur d'action est retourné face vierge (pas de symbole blanc) a déjà agi pendant ce round. Elle est donc inactive jusqu'à la fin de celui-ci (elle ne peut plus effectuer de phase d'action).

Incarné : les objets Incarnés sont physiques et normaux. Toutes les créatures et conjurations sont Incarnées à moins qu'elles ne possèdent le trait Désincarné.

Incombustible : ne peut recevoir l'état Enflammé. Peut subir des dégâts de flammes, mais ne peut simplement pas « s'enflammer ». Tous les objets Désincarnés sont Incombustibles.

Inévitable : les défenses ne peuvent pas être utilisées contre une telle attaque. Cf. « Défenses » page 24.

Ignoré : une créature adverse ignorée ne peut pas gêner le déplacement d'une créature alliée. Une créature adverse ignorée et en protection n'est pas obligatoirement attaquée lors d'une attaque au contact.

Inamovible : cet objet ne peut pas être poussé. Les conjurations sont inamovibles.

Immobilisé : si une créature est immobilisée, elle ne peut effectuer aucune action de déplacement. Elle peut être poussée ou téléportée. À part les actions de déplacement, une créature immobilisée peut effectuer des actions rapides ou complexes durant sa phase d'action. Une créature immobilisée ne peut pas gêner le déplacement des autres créatures. Une créature immobilisée peut se mettre en protection, mais les créatures attaquantes peuvent l'ignorer (elles n'ont pas l'obligation de l'attaquer). Le seul avantage de se mettre en protection dans ce cas est de bénéficier d'une contre-attaque. Les créatures pourvues du trait Volant le perdent tant qu'elles sont immobilisées. Une créature immobilisée subit un malus de 2 à ses défenses. Les créatures Insaisissables et toutes les conjurations ne peuvent pas être immobilisées.

Immunité : cet objet est immunisé contre toutes les attaques, dégâts, états et effets générés par le type de dégâts mentionné, y compris les dégâts critiques ou directs. Il ne peut pas être pris pour cible ou affecté par un sort du type en question.

Immunié contre le poison : les objets non vivants sont immunisés contre le poison. Cf. « Immunités » page 42.

Immunité psychique : cet objet a un intellect très supérieur à la moyenne ou pas d'intellect du tout. Toutes les conjurations disposent d'Immunité psychique. Cf. « Immunités » page 42.

Imposant : il ne peut y avoir qu'une seule conjuration Imposante à la fois dans une zone. Cf. « Imposant » page 17.

Initiative : les joueurs ont l'initiative chacun leur tour. Elle est représentée par le marqueur d'initiative. Le joueur qui possède le marqueur d'initiative peut utiliser en premier son action de lancement rapide pendant une phase de lancement rapide et retourne le premier marqueur d'activation durant la phase d'action. L'initiative est aussi utilisée pour éviter les problèmes d'ordre de résolution de certains effets.



Insaisissable : cette créature est glissante et/ou sans forme fixe et ne peut donc pas être maintenue en place. Certains sorts, effets ou états ne fonctionnent pas contre les créatures Insaisissables. Toutes les créatures Désincarnées possèdent le trait Insaisissable.

Invocation : lorsque vous lancez un sort de créature, vous « invoquez » cette créature.

Jeton : un petit marqueur utilisé pour tenir compte d'un paramètre de jeu. Les jetons ne sont pas fournis dans la boîte. Utilisez des perles de verre, des pièces de monnaie ou des dés.

LdV (ligne de vue) : vous ne pouvez pas cibler un objet ou une zone si la ligne de vue vers elle est bloquée. Certains murs possèdent le trait Bloque la LdV. Cf. « Murs » page 17.

Légitime : il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire de cet objet en jeu en même temps. Vous ne pouvez pas lancer un sort Légitime tant qu'un objet qui porte le même nom est déjà en jeu et qu'il n'est pas détruit. Les objets Légitimes ne peuvent pas être ramenés en jeu depuis la défausse si un autre exemplaire est déjà en jeu.

Lent : cette créature est très lente. Si la créature effectue une action de déplacement, sa phase d'action s'arrête immédiatement. Elle ne peut pas effectuer d'action rapide après son déplacement. Si une créature lente possède le trait rapide, les deux s'annulent.

Lié au magicien +X : cet enchantement est légèrement plus difficile à associer à un magicien. Si cet enchantement est associé à un magicien, son coût de révélation est augmenté de X. Ce nouveau coût de révélation est utilisé pour tous les calculs en ce qui concerne les autres sorts, les effets et les capacités qui prennent en compte cette valeur.

Magicien : cette créature est un magicien et représente le joueur durant la partie. Le magicien peut focaliser, lancer des sorts et effectuer une action de lancement rapide à chaque round. Le magicien est une créature de niveau 6. Si votre magicien est détruit, vous perdez la partie.

Limité au magicien : ce sort ne peut être lancé que par un magicien. Il ne peut pas être lancé par les objets qui peuvent aussi lancer des sorts.

Marqueur d'utilisation : les marqueurs d'utilisation sont utilisés pour tenir compte de l'utilisation de certaines capacités. Par exemple, si une créature possède une défense, on place dessus un marqueur d'utilisation pour savoir quand elle a été



utilisée (face grise « utilisé ») ou quand elle est disponible (face colorée « prêt »). Les marqueurs d'utilisation sont placés sur leur face colorée (prêt) durant la phase de rétablissement.

Mur : un mur est un type de sort de conjuration. Il est placé sur une **frontière de zone** (la ligne qui sépare deux zones). Cf. « Murs » page 17.

Négligeable : une créature insignifiante qui ne peut pas gêner les adversaires. Les créatures adverses ignorent les créatures Négligeables en protection lorsqu'elles effectuent une attaque au contact contre une autre cible.

Neutralisé : une créature neutralisée ne peut pas effectuer d'action (y compris attaquer, se déplacer, se mettre en protection, lancer un sort et contre-attaquer). Elle ne peut utiliser aucune défense et si elle porte un marqueur de protection, celui-ci est retiré immédiatement. Une créature pourvue du trait Volant le perd tant qu'elle est neutralisée. Par contre, les barrières létales continuent de fonctionner. Une créature neutralisée ne peut pas gêner le déplacement des créatures adverses. Les autres créatures peuvent ignorer les créatures neutralisées. On retourne le marqueur d'activation des créatures neutralisées, mais elles ne peuvent effectuer aucune action pendant leur phase d'action. Les conjurations ne peuvent pas être neutralisées. Les magiciens sont affectés d'une façon différente. L'esprit d'un magicien est si puissant qu'il peut toujours lancer des sorts ! Un magicien neutralisé peut **lancer des sorts rapides** s'il ne s'agit pas de sorts d'attaque. Il ne peut pas lancer de **sort complexe** ni de **sort d'attaque**.

Niveau : tous les sorts ont un niveau indiqué en haut à droite de leur carte, à côté du domaine auquel ils appartiennent. Le niveau représente la puissance approximative du sort. Le niveau est quelquefois utilisé pour déterminer le coût d'un sort et il s'avère aussi primordial lorsque vous concevez un grimoire. Cf. niveau de sorts dans « Formation » page 35.

Non vivant : tous les objets Non vivants sont **Immunisés contre le poison** et ont une **Vie fixée**. Toutes les créatures sont Vivantes à moins que le contraire ne soit indiqué. Toutes les conjurations sont Non vivantes à moins que le contraire ne soit indiqué. Les objets Désincarnés sont toujours Non vivants.

Novice : un sort de base. Tous les magiciens peuvent ajouter ce sort à leur grimoire pour 1 point de sort même s'ils ne sont pas formés dans le domaine de magie du sort.

Paralysé : c'est un état de poison. La créature est **immobilisée**. À la fin de chacune de ses phases d'action, la créature paralysée peut tenter un **test d'évasion**. Sur un résultat de 7 ou plus, retirez le marqueur Paralysé. Un marqueur Paralysé a un **coût d'annulation de 4**.



Objet : les enchantements, équipements, créatures et conjurations sont des sorts qui deviennent des « objets » une fois en jeu. Ils restent en jeu une fois qu'ils sont lancés. Le magicien est lui aussi considéré comme un objet. Les incantations et les sorts d'attaque ne deviennent pas des objets.

Passage bloqué : les créatures ne peuvent pas traverser ce mur. Si une créature est **poussée** à travers ce mur, elle est **repoussée**. Les murs qui entourent l'arène possèdent le trait **Passage bloqué**. Cf. « Murs » page 17.



Passage létalet : les créatures qui traversent ce mur sont automatiquement attaquées par lui. L'attaque intervient avant que la créature ne se déplace. Cf. « Murs » page 17.



Perforant +X : cette attaque ignore X points d'armure de la cible lorsqu'on détermine les dégâts infligés. Elle ne peut pas réduire l'armure en dessous de 0.

Phase de lancement rapide : une phase de lancement rapide a lieu au début et à la fin de chaque phase d'action. Elle donne aux joueurs l'occasion d'utiliser leur **action de lancement rapide** pour **lancer un sort rapide**, par ordre d'initiative. Cf. « phase de lancement rapide » page 8.

Piège : un type d'enchantement qui se déclenche quand un adversaire entre dans sa zone. Cf. « Pièges » page 20.

Point d'apparition : cette conjuration peut lancer des sorts durant la phase de déploiement. Cf. « Points d'apparition » page 16.

Poison : certaines attaques sont de type poison. De nombreuses attaques, même si elles ne sont pas de type poison, peuvent infliger un état Empoisonné à la cible.



Poussé : l'effet poussé est causé par certains sorts ou attaques qui déplacent la cible dans une zone adjacente. À moins que le contraire ne soit indiqué, la créature poussée doit se déplacer vers une zone dans la direction opposée à la source de l'effet en question. S'il y a un choix entre plusieurs directions (parce que la créature est poussée en diagonale ou que la source est dans la même zone que la cible) c'est la source de l'effet qui décide de la direction de déplacement. Certains sorts poussent dans une direction aléatoire. Pour la déterminer, choisissez un bord du plateau qui sera considéré comme le « nord » et lancez un dé d'effet. Sur 1-3, la cible se déplace vers le nord, sur 4-6 vers l'est, sur 7-9 vers le sud et sur 10-12 vers l'ouest. Une créature peut être poussée à travers un mur, mais seulement si celui-ci ne possède pas le trait **Passage bloqué**. Si le mur possède le trait **Passage létalet**, elle est attaquée normalement. Si une créature est poussée à travers un mur qui possède le trait **Passage bloqué**, elle est **Repoussée** contre le mur et subit 3 dés d'attaque (l'armure réduit les dégâts normalement). Cette attaque spéciale est automatique. Notez que les murs qui entourent l'arène possèdent le trait **Passage bloqué**. Les créatures **Volantes** ignorent les murs. Certaines créatures et **toutes** les conjurations ont le trait **Inamovible**. Elles ne peuvent pas être poussées et ignorent de tels effets.

Propriétaire : le propriétaire d'un sort est le joueur qui le possédait dans son grimoire au début de la partie.

Provoqué : c'est un état spécial qui peut être généré par certaines créatures (dans cette boîte, seul Sosruko en est capable). Placez un marqueur Provoqué sur la créature. Une créature provoquée **doit** effectuer une attaque au contact contre Sosruko durant sa prochaine phase d'action si elle le peut et si Sosruko se trouve dans sa zone. Si elle doit attaquer une autre cible à cause d'un autre effet, état ou capacité (comme soif de sang) son contrôleur décide quelle cible elle attaque. Retirez le marqueur Provoqué à la fin de sa phase d'action ou dès que Sosruko est activé.



Rage +X : lorsqu'elle est blessée, cette créature devient extrêmement violente et agressive. Chaque fois qu'elle est attaquée et blessée par une créature adverse, placez un jeton de rage sur sa carte. Elle ne peut pas posséder plus de X jetons de rage. Elle gagne **Contact +1** par jeton de rage. Chaque fois qu'on lui retire des dégâts ou qu'elle se régénère, enlevez 1 jeton de rage. Si elle n'a plus aucun dégât, retirez tous les jetons de rage.

Rapide : cette créature peut effectuer deux actions de déplacement avant d'effectuer une action rapide. Cependant, elle ne peut pas effectuer plus de 2 actions de déplacement durant son activation. Si une créature rapide obtient l'état **Lent**, les deux s'annulent. Cf. « Créatures rapides » page 14.

Réchauffement : c'est un effet des attaques de flammes. Il sera utilisé dans une extension ultérieure, lorsque les dégâts de froid feront leur apparition.

Régénération X : durant chaque phase d'entretien, cet objet élimine (soigne) X des dégâts qu'il a subis. Les traits régénération ne sont pas cumulables entre eux. Si un objet possède plusieurs fois ce trait, on prend simplement en compte la plus haute valeur. Le trait **Vie fixée** empêche la régénération.

Repoussé : Lorsqu'une créature est **poussée** contre un mur qui possède le trait **Passage bloqué**, elle est **repoussée**. Elle est alors la cible d'une attaque inévitable de 3 dés d'attaque. Les murs situés sur les bords de l'arène possèdent le trait **Passage bloqué**.

Résistant -X : la créature est solide et endure. Lorsqu'un **dé d'effet** est lancé pour connaître les effets supplémentaires d'une attaque, on retranche X au résultat du dé en question.

Réussie : une attaque touche sa cible, et est ainsi considérée comme réussie, si elle n'a pas raté sa cible à cause d'un état **Étourdi** ou d'une **défense**.

Soif de sang +X : cette créature est un prédateur sauvage assoiffé de sang frais. Elle gagne X dés d'attaque lorsqu'elle effectue une **attaque au contact** contre une créature **vivante** qui a déjà subi au moins 1 point de dégât. Si la créature effectue **plusieurs attaques** avec la même action, elle ne gagne ce bonus que lors de la première. Si une créature **vivante et blessée** se trouve dans la même zone que la créature qui possède ce trait durant sa phase d'action, cette dernière **doit** effectuer une attaque au contact contre la créature vivante et blessée (si possible). Si elle a plusieurs choix ou si elle a été **provoquée**, elle peut choisir quelle créature elle va attaquer.

Sort complexe : le lancement d'un sort complexe nécessite une **action complexe**. Les sorts complexes sont indiqués par une icône de sablier à côté de leur coût en mana.

Sort lié : un sort peut être lié à cet objet. Vous pouvez le lancer normalement une fois par round. Cf. « Sort lié » page 21.

Sort ou attaque de zone : cette attaque ou ce sort affecte toutes les créatures et toutes les conjurations dans la zone ciblée sans prendre pour cible chacune individuellement. N'affecte par les murs qui se trouvent sur le bord de la zone. Les attaques de zone ont le trait **Inévitable** et on résout une attaque séparée contre chaque objet dans la zone. Cf. « Attaques de zone » page 23.



Sort rapide : un sort rapide nécessite l'utilisation d'une **action rapide**. Il possède le symbole d'action rapide (un éclair) à côté de son coût d'incantation.

Téléportation : un effet qui déplace un objet directement d'une zone à une autre sans tenir compte des murs et des autres objets. Cf. « Téléportation » page 10.

Test d'évasion : certains états et enchantements nécessitent un test d'évasion qui se résout en lançant un dé d'effet afin de savoir si vous pouvez les retirer de la créature à laquelle ils sont associés.

Transfert de mana X : identique au drain de mana avec l'ajout suivant : le contrôleur de cette attaque gagne autant de mana qu'il en a fait perdre à son adversaire.

Triple attaque : cette attaque permet d'effectuer deux attaques supplémentaires contre la même cible au cours de la même action d'attaque. La deuxième et la troisième attaque ont lieu durant l'étape d'attaques supplémentaires.

Type de dégâts : tous les dégâts appartiennent à un certain type, comme flammes ou foudre. Cf. « Types de dégâts » page 26.

Type de dégâts +/- X : les attaques effectuées contre cet objet et dont le type de dégâts correspond à celui indiqué sont modifiées. Le nombre de dés d'attaque et le résultat du dé d'effet sont modifiés de X. Une valeur positive est donc un handicap (et vice-versa). Les modificateurs de types de dégâts se cumulent. Aucune attaque ne peut être réduite en dessous de 1 dé. Cf. « Modificateurs de dégâts » page 26.

Unique : chaque joueur ne peut avoir qu'un seul exemplaire de cet objet en jeu en même temps. Proche de **Légendaire**, mais ici, chaque joueur peut posséder son propre exemplaire.

Vampirique : lorsque cette attaque inflige des dégâts à une créature vivante, l'attaquant se soigne et élimine un nombre de dégâts égal à la moitié des dégâts infligés (arrondi à l'entier supérieur). Si l'attaque inflige plus de dégâts que la cible ne possède de points de vie, les dégâts en excédent ne comptent pas dans le calcul de la guérison. Si la créature effectue plusieurs attaques avec la même action, elle ne gagne ce bonus que lors de la première. Si un objet possède plusieurs fois ce trait, on prend simplement en compte la plus haute valeur.

Vie : les créatures et les conjurations ont une caractéristique de vie. La vie représente le maximum de dégâts qu'un objet peut recevoir avant d'être détruit.



Vie +/- X : l'objet perd ou gagne X vie. Gagner de la vie n'est pas une guérison et perdre de la vie n'est pas équivalent à subir des dégâts. Les modifications apportées à la valeur de vie affectent simplement le nombre de dégâts nécessaires pour détruire un objet.

Vie fixée : cette créature ne peut pas être soignée ni régénérée. Elle ne peut pas non plus gagner de la vie. Si elle a gagné de la vie avant de recevoir ce trait, elle la garde, mais ne peut pas en gagner plus par la suite. Tous les objets **Non vivants** ont le trait **Vie fixée**.

Vivant : les objets **Vivants** peuvent être soignés, se régénérer et gagner de la vie. **Toutes les créatures sont Vivantes** à moins qu'elles ne possèdent le trait **Non vivant**. **Toutes les conjurations sont Non vivantes** à moins qu'elles ne possèdent le trait **Vivant**.

Volant : cette créature vole au-dessus du champ de bataille, hors de portée des conjurations et des créatures qui ne volent pas. Cf. « Créatures volantes » page 15.

Zone : une zone est une case de l'arène où se déroule la partie. Elle sert à réguler le déplacement et le placement des objets, ainsi qu'à calculer les distances.



CRÉDITS

Mage Wars® Créé par Bryan Pope
Co-Designer: Benjamin Pope

RÈGLES

Rédaction des règles : WILLIAM NIEBLING
Développement des règles : MARC AQUINO, TJ HUZI,
JOHN ROSS PIKE, RYAN STAPLETON
Analyse du système : ALEXANDER MONT
Résumé du jeu : SEAN Mc COY

ÉQUIPE CRÉATIVE

Directeur créatif : CHRIS HENSON
Direction artistique : JOHN GUYTAN, SEAN MCCOY
Illustrations du livret,
de la boîte et des magiciens : CRAIG SPEARING
Illustrations de l'intérieur
des règles et des accessoires : NICK DELIGARIS, JASON ENGLE,
DIEGO GISBERT, JOHN GUYTAN,
SEAN MCCOY, RK POST,
MAICHOL QUINTO
Illustrations des cartes : INDIQUÉ SUR CHAQUE CARTE

HISTOIRE

Histoire du monde : DR. THOMAS ALLEN
Développement de l'histoire : ERIC SEXTON
Textes d'ambiance : DR. THOMAS ALLEN,
AARON BROSMAN,
JOHN GUYTAN, SEAN MCCOY,
JOHN ROGERS, ERIC SEXTON

ARCANE WONDERS®

Président/Directeur général : BRYAN POPE
Directeur des opérations : SEAN MCCOY
Gestionnaire : ALFIYA POPE
Directeur des communications : PATRICK CONNOR
Développement informatique : COLIN MELLER, BONNIE BROWN
Production : CRISTOFER POPE
Gestion de l'équipe : TJ HUZI

Remerciements particuliers à : WILL NIEBLING, AARON WITTEN

ASSISTANTS CONCEPTEURS ET DIRECTION DES TESTS

Merci à vous tous pour ces innombrables heures de tests, ces retours, ces relectures, ces suggestions et toute l'aide apportée au développement !
Tous les noms mentionnés ci-dessus peuvent être inclus dans cette liste.

Lewis Bronson
Ray D'Arcy
CJ DeSilvey
Derek Dix

Ryan Dusek
Alan Gerding
Joshua Githens
Harry Gloss

Steven Hoffman
Joshua Hughes
Adam Humpolick
Matt Humpolick

Cameron Maynard
Chad Shamrowicz
Chris Steele

TESTEURS

Remerciements spéciaux à nos testeurs pour leurs suggestions, leurs retours et leur soutien !

Ryan Brock
Colton Bullock
Corey Burt
Justin Burt
Nathan Burt
Jordan Darrington
Zak Dolan
Cameron Duncan

Steven Fields
Anthony Gill
Chris Gilroy
Brendan Hill
Derick Janssen
CW Karstens
Christin Kolstad
Allison Land

Rufus Looney
Mat Malecot
Mike McKown
Tammy Niebling
Henry Pfeiffer
Andrew Pope
Phil Riley
Ed Reinhardt

Rebecca Reinhardt
Jaddua Ross
Joshua Smith
Matt Smolik
Shawn Storie
Martin Villagrana
Brendan Whatley
Son Wynn

TRADUCTION

CROC ET SANDY « GARCIMORE » JULIEN.

Suivez notre armée de fourmis sur le blog : marabunta-games.com

LE ROUND DE JEU

PRÉPARATION

- 1 Phase d'initiative**
L'initiative est donnée à l'autre joueur. 
- 2 Phase de rétablissement**
Retournez tous les marqueurs d'action et de lancement rapide. Retournez face « prêt » tous les marqueurs d'utilisation.   
- 3 Phase de focalisation**
Tous les mages et objets qui génèrent de la mana ajoutent à leur réserve un nombre de points de mana égal à leur valeur de focalisation. 
- 4 Phase d'entretien**
Payez tous les coûts d'entretien. Certains sorts et états prennent effet durant cette phase.
- 5 Phase de planification**
Chaque magicien choisit deux sorts de son grimoire. Choisissez aussi les sorts pour les points d'apparition et les familiers. 
- 6 Phase de déploiement**
Par ordre d'initiative, chaque joueur peut lancer les sorts choisis pour ses points d'apparition.

ACTION

 **Première phase de lancement rapide**
Chaque magicien a la possibilité d'effectuer son action de lancement rapide, en commençant par le joueur qui a l'initiative.

 **Phases d'actions**
Les joueurs alternent les phases d'action de leurs créatures en commençant par le joueur qui a l'initiative. Les phases d'action s'arrêtent lorsque toutes les créatures ont agi. Chaque phase d'action commence en activant une créature, en retournant son marqueur d'activation et en défaussant son éventuel marqueur de protection. Durant sa phase d'action, la créature peut choisir entre ces options :

 **ACTION DE DÉPLACEMENT** +  **ACTION RAPIDE**
OU  **ACTION COMPLEXE**

 **Dernière phase de lancement rapide**
Lorsque toutes les créatures ont agi, chaque magicien a une dernière chance d'utiliser son action de lancement rapide s'il ne l'a pas déjà fait. On résout ces actions en commençant par le joueur qui a l'initiative.

RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE

1. Déclaration d'attaque
2. Évitement
3. Lancer des dés
4. Dégâts et effets
5. Attaques supplémentaires
6. Barrières létales
7. Contre-attaque
8. Fin d'attaque

RÉSOLUTION D'UN SORT

1. Lancement du sort
2. Contre du sort
3. Résolution du sort



ACTIONS

ACTIONS RAPIDES

- Effectuer une attaque rapide 
- Lancer un sort rapide 
- Se mettre en protection 
- Effectuer une 2^e action de déplacement

ACTIONS COMPLEXES

- Effectuer une attaque complexe  
- Lancer un sort complexe 

ACTION DE LANCEMENT RAPIDE

- Une fois par round, chaque magicien peut utiliser son action de lancement rapide pour **lancer un sort rapide**. Cette action peut être utilisée :
- Soit pendant l'une des deux phases de lancement rapide.
 - Soit **avant** ou **après** la phase d'action d'une créature **alliée**.