

QUE CONTIENT LA BOITE ?



6 Cartes de Points de Vie de Héros Mage & leurs histoires



Cette Fiche de Règles



6 jetons de points de vie de Héros



72 Cartes de Sorts Communs



28 Cartes de Sorts Rares



5 Cartes de Héros bonus pour Héros de Thargos



5 Cartes Avantage bonus pour Héros de Thargos

JEU DE CARTES - BATTLE MAGES

Introduction

La cité impériale des mages de Metbetoch, autrefois connue comme le "joyau de la couronne" de l'Empire, était un lieu où les riches et les puissants se rendaient pour étudier et améliorer leurs connaissances dans les écoles de magie les plus avancées du Continent - un lieu de mysticisme puissant et sans entraves. Ce joyau, autrefois si renommé dans tout l'Empire, a lentement dérivé vers les tentations de la magie noire et de la nécromancie, infiltré et influencé par des puissances maléfiques venues du sud. La pratique de ces abominations mystiques a forgé une ville aux pouvoirs sombres et destructeurs.

L'Empire surveillait, s'inquiétait et mettait en garde. Il leur demanda de maîtriser le mal, de réduire les ténèbres et de revenir sur la voie de l'Empire, mais ces avertissements restèrent lettre morte. Avec le temps, les factions de l'Empire en vinrent à considérer Metbetoch avec crainte et dégoût de ce qui ne pouvait être contrôlé. C'est ainsi que naquirent les graines d'une volonté de destruction de ce qui se trouvait entre ces murs, graines qui germèrent lentement jusqu'à l'an 25 après le Grand Cataclysme. L'an 25, l'année de la destruction de Metbetoch, comme le rappelleront les chroniqueurs de l'Histoire, l'anéantissement du joyau de l'Empire, une ville qui n'existe plus que par son nom et sa mémoire. Une période de carnage, de pouvoirs destructeurs et impitoyables exercés par un Empire menacé, un Empire bafoué.

Pour les artisans des pouvoirs mystiques qui avaient acquis statut, richesse et renommée dans l'ancienne cité, ces mages et lanceurs de sorts, ces tisseurs de pouvoirs mystiques, la vie changea dans cette période de ténèbres. Chassés de leurs terres, ils devinrent des parias pourchassés dans tout l'Empire, que ce soit par crainte aveugle de leurs pouvoirs ou par peur de leur résurrection.

De ce contexte est né, avec le temps, un autre spectacle. Ceux qui avaient autrefois semé la peur et le dégoût dans les esprits qui ne possédaient pas leurs talents mystiques étaient amenés, librement ou avec des fers, à s'affronter dans de brutaux combats de gladiateurs pour le plaisir des masses en délire dans la ville méridionale de Selek, autrefois une cité impériale d'un certain standing, mais qui avait depuis longtemps basculé du côté obscur, étant désormais considérée comme un état renégat au sein du royaume de Karnarcos. Selek, qui jouissait déjà d'une certaine infamie au sein de l'Empire, était un lieu fertile, de sombre renommée, où se déroulaient les plus violentes rencontres mortelles, les batailles entre esprits mystiques. Des spectacles horribles de magie noire maniée par des êtres désespérés en quête de vie, de réputation, d'espoir. De tels événements sont devenus les phares de l'honneur individuel, de la bravoure et de la formation de nouveaux héros du peuple.

De ces premiers spectacles maléfiques naquit lentement une renaissance, les graines d'une culture de nouveaux champions ouvertement qualifiés dans les pouvoirs mystiques. Au fil du temps, cependant, les enjeux sont devenus plus importants. Ce qui avait commencé comme un combat honorable entre guerriers mystiques s'était transformé en une vengeance diabolique, en duels totalement imprudents et plus dangereux que jamais, même pour certains spectateurs qui se délectaient de la poussée d'adrénaline provoquée par le maniement à proximité d'une magie aussi puissante. Totalement

imprévisibles dans leur nature, leur spectacle et leur issue, beaucoup ont été poussés au-delà des limites de ce qu'ils pouvaient contrôler, pour leur donner un avantage sur leur adversaire, un avantage pour survivre.

Avec sa notoriété grandissante, les mages de tous les coins de Karnarcos se rendaient à Selek pour y participer. Les nobles qui contrôlaient la ville regardaient leurs champions s'affronter dans l'arène, toujours à la recherche de celui qui sortirait victorieux.

C'est ainsi que le tournoi se poursuit jusqu'à aujourd'hui, où les mages les plus habiles et les plus rusés se réunissent pour lutter pour leur vie et revendiquer l'illustre titre de Haut Magister de Selek. Entrez dans le monde mystique de Battle Mages et participez à ce tournoi envoûtant, où la magie des cartes vous transporte au cœur de l'action et vous oppose à certains des meilleurs mages de Thargos, tandis que vous canalisez tous vos pouvoirs mystiques, votre puissance et votre chance pour triompher.

Objectif du jeu

Dans cette bataille épique de mages, votre survie dépend de vos prouesses tactiques et de votre sens du timing. Fusionnez vos sorts communs pour porter des coups violents et lancez vos sorts rares pour vous soigner ou vous défendre, pour rediriger les dégâts ou même pour influencer le jeu de vos adversaires.

Soyez le dernier mage en vie ou ayez le plus de points de vie à la fin pour remporter la victoire !

Mise en place

1. Choisissez une Carte de Points de Vie qui représente votre Mage et placez-la devant vous, face visible.
2. Remettez les autres Cartes de Points de Vie dans la boîte
3. Utilisez votre jeton pour définir vos points de vie comme suit :
1-3 joueurs =20 4 joueurs =18 5 joueurs =16 6 joueurs =14.
4. Mélangez les Cartes Sorts Communs et Sorts Rares et distribuez-en deux à chaque joueur, face cachée.
5. Les cartes restantes formeront la Pioche de Sorts, qui doit être placée face cachée sur le côté de la table, accessible à tous les joueurs.
6. Piochez la carte supérieure de la Pile de Sorts et placez-la face visible au centre de la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent y accéder. Cette carte sera la Carte du Centre.



Cité Méridionale de Selek

Ordre du tour de jeu

Le Mage le plus sage, également connu sous le nom de joueur le plus âgé, a l'honneur de jouer le premier tour. Ensuite, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, à moins qu'un sort rare n'en décide autrement. À votre tour, il est important d'effectuer les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Piochez une carte de la pile de sorts ou de la Carte du Centre, mais si cette dernière est choisie, elle doit être remplacée par une carte du haut de la Pile de Sorts, si elle est disponible.
2. Si vous ne pouvez pas fusionner ou empêcher le sort dirigé vers vous du joueur précédent, subissez les dégâts correspondants. Voir plus loin pour plus d'informations sur les dégâts.
3. Jouez une Carte Sort en la plaçant face visible devant vous.
4. Annoncez le sort et ses effets au joueur cible, y compris les dégâts infligés.

Points de vie et spécialisation

La Carte de Points de Vie de chaque joueur indique sa spécialisation en haut à gauche. Cette spécialisation unique confère un avantage au joueur dans son jeu avec un type de sort commun spécifique. Vous pouvez choisir un Mage de Feu, un Mage d'Eau, un Mage d'Air, un Mage de Terre, un Mage de Mort ou un Mage de Poison. L'exemple ci-dessous présente Sarosha-Zar, un puissant Mage de Bataille de l'Air.

Mage : SAROSHA-ZAR - AIR BATTLEMAGE
Spécialisation : AIR BATTLEMAGE
 +1 DAMAGE WHEN STARTING A NEW ROUND WITH AIR SPELLS.
 -1 DAMAGE INFLICTED ON YOU BY AIR SPELLS.

Points de vie : 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Points de vie



Cartes de Sorts Communs

Les sorts communs sont de six types, et les icônes correspondantes se trouvent dans le coin supérieur gauche de la carte de sorts communs et de la carte de points de vie :



Les sorts communs ont une grande image de sort majeur et deux petites images de sorts mineurs. Lorsque vous utilisez un sort commun, vous utilisez le sort majeur qui compte pour 1 dégât (voir la section Faire des Dégâts).

Type de sort : AIR
 Sort Majeur : POISONED BLADE - COMMON SPELL
 Rareté : COMMON
 Nom du sort : POISONED BLADE
 Sort Mineur : (deux images de sorts mineurs)
 Identifiant unique : BM27

Fusionner les sorts

Si le joueur avant vous a joué un sort commun, vous pouvez fusionner des sorts en lançant un sort commun de la même couleur mais avec une image de sort majeur différente. Cela vous protège de tous les dégâts, et les dégâts de la carte précédente se combinent avec votre nouvelle carte, plus 1 dégât supplémentaire, et sont dirigés vers le joueur suivant.

Sorts Rares

Chaque sort rare a des effets uniques décrits sur chaque carte.

Illustration du sort : FUSION
 Rareté : RARE
 Nom du sort : FUSION - RARE SPELL
 Effets : Merge it with any other COMMON SPELL or FUSION to continue the combo attack. Declare the type of spell if it is played as a starting spell. Can be countered by RETALIATE, SHIELD or DODGE.
 Identifiant unique : BM8

Annoncer le sort

Lorsque vous utilisez un sort, vous devez dire le nom du sort rare ou la couleur du sort commun, ainsi que le montant des dégâts qu'il inflige. Cela permet à tout le monde de savoir quel sort est utilisé et quels sont les dégâts infligés. Les dégâts sont spécifiés pour les sorts rares et sont cumulatifs pour les sorts communs (voir la section Infliger des Dégâts).

Infliger des Dégâts

- Soustrayez les dégâts que vous avez subis de vos points de vie et déplacez le jeton sur le nouveau chiffre. Si vos points de vie atteignent zéro, vous êtes hors jeu.
- Si des dégâts vous sont attribués à votre tour, ils ne vous blessent pas tant que vous n'avez pas joué de carte. Si vous pouvez jouer un sort pour le contrer, vous ne subirez aucun dégât.

+1 Dégât (Stone Hand)
 +1 Dégât = 3 (Rockfall)
 +1 Dégât = 2 (Rock Projectile)
 Total : 6 dégâts

- Mettez vos points de vie et ceux de l'adversaire virtuel à 20.
- Retirez les sorts suivants : EXPLOSION, AVEUGLER, PARALYSER, DECEPTION, ESQUIVE, PEUR, MAIN GLACIALE, CONTRÔLE DE L'ESPRIT, RAGE, TONNERRE et TORNADE.
- Seul l'adversaire virtuel peut jouer le sort rare RENAISSANCE. Placez cette carte à côté de sa carte de points de vie. Lorsque l'adversaire atteint 0 point de vie, la carte RENAISSANCE est activée.
- Mélangez les cartes restantes et placez-les entre vous et votre adversaire virtuel.
- L'adversaire virtuel joue en premier.
- Au tour de l'adversaire virtuel, tirez une carte du paquet de sorts et jouez-la contre vous.
- Le jeu se poursuit comme dans la variante multijoueur, en suivant l'ordre du tour décrit plus haut.

Cartes Bonus des Héros de Thargos

La règle d'invocation d'élémentaires jusqu'à X cartes de votre deck sur certaines cartes Héros signifie que lorsque vous déclenchez cet effet, vous pouvez piocher une carte à la fois dans votre deck de combat jusqu'à ce que vous atteigniez la limite de la portée du sort. Si vous trouvez l'élémentaire mentionné sur la carte Héros dans ce rayon d'action, vous pouvez l'y attacher immédiatement. Toutes les cartes piochées vont au fond du Battledeck. Si vous ne le trouvez pas, vous avez perdu cet effet. Sinon, les Cartes Avantage Élémentaire sont jouées normalement pendant la phase de boost de votre tour.

"Regardez une brume somnolente s'élever de la poussière cendreuse, regardez les récits de bravoure se dérouler tandis qu'une myriade de grands maîtres de leur art s'affrontent pour votre plus grand plaisir ! Vous êtes venu ici aujourd'hui, âme en peine, misérable dans les tribunes de l'arène, vous repartirez aujourd'hui ébloui par leur art. Marqués à jamais par les histoires qu'ils raconteront avec leur sang !"
 Varadag-Mor,
 Maître Selek des Spectacles de l'Arène

Remerciements

- Un jeu de Zak Louka
- Conception additionnelle par Chris Loizou
- Dessins de Ryan Verhagen et Martin Paz Romero
- Édition des règles par Tony Loizou & Chris Loizou (VF)
- Traduction Française par Imen Maïssa Souid
- Conception graphique par Michael Watson
- Publié par SBG Editions, Grasse, France.

Règles supplémentaires

- À la fin de votre tour, vous ne devez pas avoir plus de 2 cartes en main.
- Si vous avez 3 sorts rares, jouez-en un et subissez les dégâts. Il est préférable de se débarrasser de la carte la moins utile.
- Vous ne pouvez jouer une Carte Sort qu'à votre tour, sauf indication contraire.
- Vous ne pouvez pas arrêter les dégâts infligés aux autres joueurs, sauf avec la Carte Sort PARALYSER.
- Les sorts rares SANGSUE et GUÉRIR ne peuvent être utilisés après avoir été éliminés. Le sort rare RENAISSANCE ne peut être utilisé qu'après votre élimination.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Il y a trois façons de gagner :

- Vous êtes le dernier joueur restant en vie.
- Vous avez le plus de points de vie lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher.
- En cas d'égalité, mélangez toutes les cartes jouées pour former une pioche de sorts et continuez à jouer.

Jeu à deux joueurs

Pour une partie à deux joueurs, vous jouez de la même manière qu'à plusieurs joueurs, sauf que vous devez retirer : EXPLOSION, ESQUIVE, CONTRÔLE DE L'ESPRIT, RAGE, RENAISSANCE, TORNADE et TONNERRE.

Jeu en solo

- Choisissez un Mage avec qui jouer et prenez sa carte de points de vie.
- Placez une autre carte Mage pour représenter l'adversaire virtuel.