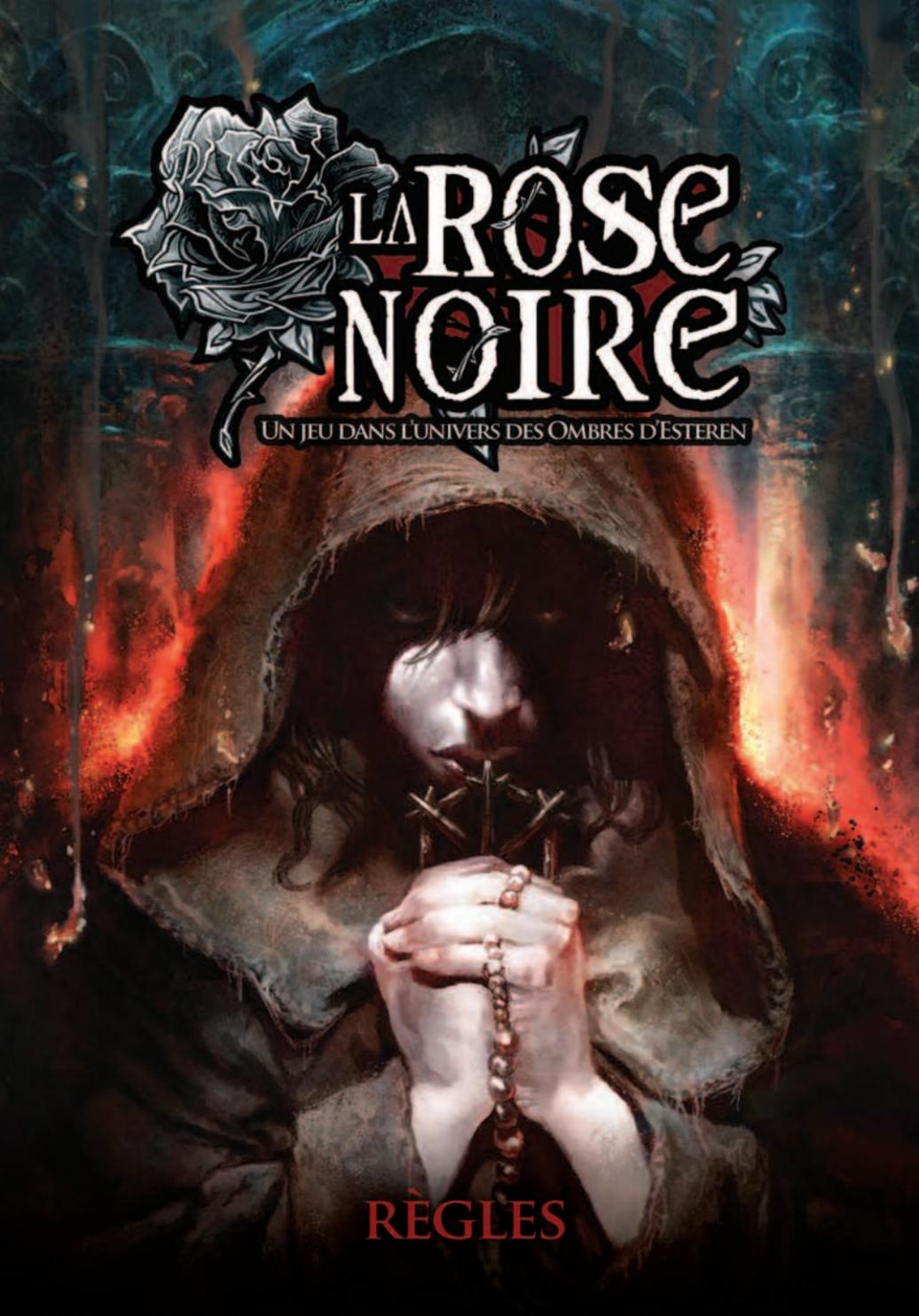




LA ROSE NOIRE

UN JEU DANS L'UNIVERS DES OMBRES D'ESTEREN



RÈGLES



LA ROSE NOIRE

UN JEU DANS L'UNIVERS DES OMBRES D'ESTEREN

Un jeu de Sebastian Chedal
dans l'univers des Ombres d'Esteren
D'après Le Monastère de Tuath de Nelyham

Table des matières

La Rose Noire	5
Introduction	6
Durée et nombre de Joueurs	7
Résumé du Tour	8
Préparation	9
Journée (Lumines)	10
Coucher (Sextines)	11
Crépuscule (Vespérines)	11
Nuit (Estellines)	12
Lever (Albines)	12
Types de cartes	13
Option : Partie à Points	15
Option : Carte Bonus	15

La Rose Noire

Un jeu de Sebastian Chedal dans l'univers des Ombres d'Esteren

Version 1.0 des règles

D'après Le Monastère de Tuath de Nelyhann

Éditeur : Agate Editions

Assistante de rédaction : Amy Ballinger

Traduction : Clovis Frémont, Natalie Gallecier et Taylor White

Testeurs : Amy Ballinger, Crystal Hoffmann, Helena McGahagan, Robin Portune, Anne Itsunno, Elina, Laura Dubroca, Owen Roth, Gary Hoffmann, Robert Guava Kerr, David Smullens, Andrew Ballinger, Martin Scott, Senthil Radhakrishnan, Edward Beigert, Ivan Bocic, Coate, Paul Vitalari, Ryan, John Ellsworth, Phil Kelly, Nathan Saritzky, John Yznaga, Patrick Stanbro, Emerson Matsuushi et l'équipe de test de New-York ainsi que d'autres dont les noms hanteront pour toujours ces pages.

Relecteurs : Ginkoko, Genséric et Iris

Remerciements particuliers à :

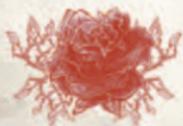
Amy Ballinger, Crystal Hoffmann, Gary Hoffmann, David Smullens, Andrew Ballinger, Owen Roth, Robert Guava Kerr, Martin Scott, Emerson Matsuushi, Stephan Brissaud & Laura Dubroca

Relecture et ajouts :

Owen Roth & Gary Hoffman

Dédié à ma Rose :

Laura Dubroca



Introduction

À la suite d'accusations selon lesquelles le Recteur d'un monastère serait le responsable d'une série de meurtres, un groupe d'Investigateurs se rend sur le lieu des crimes. Afin que le Recteur soit traduit en justice, les Investigateurs devront identifier les Complices de ce dernier.

Cependant les Investigateurs ignorent que l'esprit d'une des victimes hante le lieu saint. Alors que les Investigateurs pénètrent dans le monastère, l'esprit possède l'un d'entre eux afin d'exercer sa vengeance sur ses meurtriers. Pour s'en sortir, le Recteur doit soit tuer suffisamment d'innocents pour satisfaire aux ordres du sanguinaire seigneur Mac Snòr, soit faire durer l'enquête suffisamment longtemps pour que les Chevaliers Lames arrivent et mettent un terme aux accusations infamantes.

Comment gagner la partie

Il s'agit d'un jeu avec 3 camps, et seul un camp peut gagner. Un des Joueurs prend le rôle du Recteur, tandis que les autres sont les Investigateurs. Parmi les Investigateurs, un des Joueurs sera secrètement désigné comme étant l'Investigateur Possédé.

-  Les Investigateurs gagnent s'ils peuvent, au Coucher (Sextines), divulguer l'identité des deux Complices du Recteur.
-  L'Investigateur Possédé gagne si les deux Complices sont morts.
-  Le Recteur gagne s'il joue une carte But dont toutes les conditions sont remplies.

Durée et nombre de Joueurs

Il s'agit d'un jeu pour 3 à 5 Joueurs.

Une partie dure de 2 à 5 Tours. Chaque Tour consiste en 5 phases : Journée, Coucher, Crépuscule, Nuit et Lever.

Avec un rythme de jeu rapide, une partie peut ne prendre que 10 à 20 minutes. Si les Joueurs prennent leur temps et délibèrent longuement, une partie peut durer jusqu'à 30 minutes.

Résumé du Tour

☉ Journée (Investigateurs) :

Chacun à leur tour, et en commençant par le Premier Joueur, les Investigateurs :

1. Peuvent Jouer une ou plusieurs cartes Action de leur main
2. Doivent Enquêter sur un Suspect vivant ou mort
3. Peuvent Jouer une ou plusieurs cartes Action de leur main

☉ Coucher (Investigateurs & Recteur) :

1. Les Investigateurs discutent des possibles Complices
2. Si les Investigateurs sont parvenus à un consensus, ils émettent leur Accusation, que le Recteur confirme ou infirme

☉ Crépuscule (Recteur) :

1. Joue ou défausse une carte Recteur
2. Peut se défausser d'une carte Recteur supplémentaire
3. Pioche jusqu'à atteindre une main complète (3 cartes)

☉ Nuit (Tous) :

1. Le Recteur demande à tous les Investigateurs de fermer les yeux
2. L'Investigateur Possédé peut se révéler au Recteur, et choisir de tuer un Suspect. Il referme ensuite les yeux
3. Le Recteur peut tuer un Suspect
4. Le Recteur retourne les Suspects tués côté pierre tombale, et mélange leurs cartes Indice dans la pile Cimetière

☉ Lever (Tous) :

1. Le Recteur demande à tous les Investigateurs de rouvrir les yeux
2. Une nouvelle Journée commence. Le jeton Premier Joueur passe à l'Investigateur suivant dans le sens horaire
3. Le nouveau Tour commence avec le nouveau Premier Joueur

Règles spéciales d'Accusation pour une partie à 3 Joueurs

Dans une partie à 3 Joueurs, les Accusations doivent être unanimes : les deux Investigateurs doivent être d'accord sur les deux Suspects à Accuser. Cependant, un Investigateur peut à tout moment révéler sa carte de Rôle pour forcer l'autre Investigateur à faire de même. Si l'un des Joueurs est l'Investigateur Possédé, ce Joueur ne peut plus émettre d'Accusations. Seul le « vrai » Investigateur le peut, sans avoir besoin de l'accord de l'autre Joueur.

Cependant, si les deux Joueurs s'avèrent être des Investigateurs, ils perdent immédiatement la partie pour n'avoir pas su collaborer pour arrêter le Recteur ! (voir les règles d'Accusation page 11)

Préparation

Distribution des rôles

Déterminez qui joue le Recteur (en choisissant par exemple la dernière personne à avoir visité un lieu religieux). Le Recteur bat et distribue les cartes de Rôle, face cachée, aux autres Joueurs. Chaque Joueur prend secrètement connaissance de son Rôle.

Comme tout le monde connaît l'identité du Recteur, il n'y a pas de carte de Rôle pour le Recteur.

L'une des cartes de Rôle piochées par les Joueurs désigne l'Investigateur Possédé. Toutes les autres représentent de « vrais » Investigateurs.

L'Investigateur Possédé doit se faire passer pour un Investigateur ordinaire. Cependant, ses conditions de victoire sont différentes. Toutes les règles concernant les Investigateurs s'appliquent à l'Investigateur Possédé sauf en ce qui concerne les conditions de victoire. Ainsi, l'Investigateur Possédé perd même si les « vrais » Investigateurs l'emportent !



-  Pour une partie à 5 Joueurs, distribuez toutes les cartes de Rôle, de sorte qu'il y ait 1 Recteur, 1 Investigateur Possédé et 3 Investigateurs.
-  Pour une partie à 4 Joueurs, retirez une des cartes « Investigateur », de sorte qu'il y ait 1 Recteur, 1 Investigateur Possédé et 2 Investigateurs.
-  Pour une partie à 3 Joueurs, retirez une des cartes « Investigateur », puis distribuez deux cartes de Rôle tout en gardant la troisième cachée, de sorte qu'il y ait 1 Recteur, de 0 à 1 Investigateur Possédé et 1 à 2 Investigateur(s). Si personne n'est l'Investigateur Possédé, la partie se déroule normalement, avec seulement 2 camps au lieu de 3.

Installation du plateau

Jeton
Premier joueur



Jeton joueur



Jeton Temps

Le jeton
Temps indique
Le jour qu'il est

Une pile pour
Les Indices du
Cimetière,
et une pour ceux
qui ont été
défaussés

Indices
défaussés

Lorsqu'un
Suspect
meurt,
sa carte est
retournée

Indices
du Cimetière

1. Carte Suspect
2. Pile Indices
3. Cimetière
4. Indices défaussés
5. Jeton Temps
6. Jeton Premier joueur
7. Jeton joueur

Placez le Plateau Cimetière au centre de la table. Les Indices du Cimetière et les Indices défaussés seront rangés sur le Plateau Cimetière. Au début du jeu, les piles Cimetière et Défausse sont vides.

Cartes Recteur

Battez les Cartes Recteur, lesquelles constitueront la poche du Recteur.

Le Recteur tire ensuite une main de 3 cartes de la Pile Recteur.

Les Cartes Recteurs ont un dos représentant un flocon. On retrouve le flocon sur la face, en haut à gauche.



Suspects

Disposez les sept Suspects en arc de cercle autour du Plateau Cimetière. Le jeu consistera pour les Investigateurs à Enquêter sur les Suspects afin d'acquérir des cartes Indice (cartes dont le dos représente une rose).

Secrètement, le Recteur retire deux cartes Preuve de la pile Indice. Les cartes retirées représentent ses Complices. Les Complices ne seront révélés qu'à la toute fin du jeu, mais le Recteur est autorisé à se rafraîchir la mémoire à n'importe quel moment du jeu.

Une fois les cartes battues, le Recteur répartit la pile Indice en 7 tas, qu'il place directement en face des 7 Suspects. Dans une partie à 4 Joueurs, avant de répartir les Indices, retirez de la pile Indice toutes les cartes portant le numéro « 5 ». Dans une partie à 3 Joueurs, retirez toutes les cartes Indice portant le numéro « 4 » et « 5 ».

Le jeton Premier Joueur est assigné à l'Investigateur à la gauche du Recteur. Le jeu commence avec le Premier Joueur et continue dans le sens horaire.

Journée (Lumines)

Pendant la Journée, les Investigateurs doivent récolter des Indices, chacun à leur tour. Deux actions sont alors possibles : Enquêter et Jouer des cartes.

Enquêter

Les Investigateurs peuvent Enquêter sur un Suspect (vivant ou mort) de leur choix. Pour Enquêter, un Investigateur place son pion sur une carte Suspect et ajoute à sa main la première carte du tas d'Indices associé. Deux Investigateurs ne peuvent Enquêter sur un même Suspect pendant le même tour. Si le Suspect est mort, l'Investigateur tire la première carte de la pile Cimetière.

Jouer des cartes

Les cartes dans la main d'un Investigateur peuvent être gardées pour plus tard, jouées immédiatement, ou jouées aussi bien avant qu'après avoir Enquêté. Un Investigateur peut jouer autant de cartes qu'il le désire, mais ne peut en jouer que pendant son tour.

Lorsque tous les Investigateurs ont joué, la phase Coucher commence.

Coucher (Sextines)

Premier Tour uniquement : Les Investigateurs ne peuvent pas émettre d'Accusation. Passez la phase Coucher.

Discussion

En utilisant les informations qu'ils ont récoltées, les Investigateurs peuvent maintenant discuter des Suspects et essayer d'identifier les deux Complices du Recteur. Les Investigateurs ne peuvent plus jouer de cartes.

Accusation

Les Investigateurs désignent collégalement deux Suspects (morts ou vivants) qu'ils souhaitent dénoncer comme Complices du Recteur. Dans une partie à 5 Joueurs, au moins 3 Investigateurs doivent être d'accord sur les deux Suspects à désigner. Avec 4 Joueurs, le minimum est de 2. Avec 3 Joueurs, les deux Investigateurs doivent être d'accord (voir l'encart sur les règles spéciales d'Accusation avec 3 Joueurs).

Si les Investigateurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, aucune Accusation n'a lieu et la phase Crépuscule commence.

Si les Joueurs parviennent à un consensus, le Recteur répond « Exact » ou « Inexact », comme décrit plus bas. Le Recteur ne doit pas fournir d'autre information.

 **Exact**: Les deux Complices ont été dénoncés.

 **Inexact**: Au moins un des accusés est Innocent.

Si les Investigateurs ont deviné juste, le jeu est fini : ils ont gagné ! S'ils se sont trompés, le jeu continue et la phase Crépuscule commence.

Crépuscule (Vespérines)

Le Recteur joue une unique carte de sa main et suit ses effets. Il peut ensuite se défausser d'une carte de sa main. Si le Recteur ne peut ou ne veut pas jouer une carte, il peut choisir de se défausser de deux cartes au lieu d'une.

Les cartes dont le Recteur se défausse (maintenant ou à un autre moment) sont placées face cachée sur la pile de Défausse du Recteur. Le Recteur pioche ensuite des cartes de la Pile Recteur jusqu'à revenir à une main de 3 cartes. Les ténèbres s'installent ensuite et la phase Nuit commence.



Nuit (Estellines)



Premier Tour uniquement : Aucun Suspect ne peut être tué.
Passez la phase Nuit.

Chaque nuit, entre zéro et deux Suspects peuvent être tués.

Le Recteur vérifie que les Investigateurs sont bien endormis (ils doivent fermer les yeux et retirer leurs coudes de la table). Le Recteur demande ensuite si l'Investigateur Possédé souhaite se faire connaître en ouvrant les yeux. S'il se révèle, l'Investigateur Possédé peut alors tuer un Suspect :

Le Recteur passe le doigt sur les Suspects vivants, s'arrêtant sur chacun jusqu'à ce que l'Investigateur Possédé hoche la tête pour indiquer qu'il élimine ce Suspect. Le Recteur s'assure d'avoir bien compris le choix de l'Investigateur Possédé, puis lui demande de se rendormir.

Le Recteur peut ensuite, s'il le souhaite, tuer également un Suspect. Les cartes des Suspects éliminés sont retournées pour indiquer une pierre tombale. Les cartes Indice associées aux Suspects décédés sont mélangées et placées face cachée dans la pile Cimetière. Le Recteur mélange la pile Cimetière chaque fois que les cartes Indice d'un Suspect tué sont ajoutées.

Afin de ne pas donner d'indice sonore aux Investigateurs, il est conseillé au Recteur de retourner les cartes Suspect et de déplacer les Indices de tous les Suspects tués cette nuit en même temps, après que l'Investigateur Possédé ait refermé les yeux. Il est également conseillé au Recteur de faire semblant de discuter avec un Investigateur Possédé s'il n'y en a pas, afin de brouiller les pistes.



Lever (Albines)



Le Recteur réveille les Investigateurs (ceux-ci peuvent rouvrir les yeux).

Les Investigateurs récupèrent leurs pions, et le jeton Premier Joueur passe à l'Investigateur suivant dans le sens horaire. Un nouveau Tour commence avec le nouveau Premier Joueur.

Types de cartes

Cartes Indice (cartes dont le dos représente une rose)

Les cartes Indice se récupèrent pendant la Journée en Enquêtant sur des Suspects. Il y a 3 types de cartes Indice :



Action

Les cartes Action forment la majorité des cartes de la pile Indice. Ces cartes confèrent des capacités à usage unique. Elles peuvent être jouées dès qu'elles sont piochées, ou gardées pour plus tard. Une fois jouées et résolues, elles sont placées face visible dans la pile de Défausse.



Preuve

Les cartes Preuve vont dans la main du Joueur comme toute autre carte Indice, mais elles ne peuvent être jouées. Ces cartes indiquent qu'un Suspect est Innocent, et sont la principale source d'information des Investigateurs.



Piège

Les Pièges sont indiqués par un texte en rouge et une pastille rouge en haut à gauche. Si un Joueur tombe sur une carte Piège en Enquêtant ou en prenant une carte à un Suspect, il doit la révéler et en résoudre les effets immédiatement. La carte est ensuite mise face visible dans la pile de Défausse.

Cartes Recteur (cartes dont le dos représente un flocon)

Il y a deux types de cartes Recteur : les Événements et les Buts. Au Crépuscule, le Recteur peut jouer une de ces cartes depuis sa main. Certains Pièges peuvent également lui permettre d'en jouer davantage.



Événements

Les cartes Événements confèrent des capacités à usage unique. Une fois jouées et résolues, elles sont placées face cachée dans la pile de Défausse du Recteur.



Buts

Les Buts sont indiqués par un texte en bleu et deux flocons en haut à gauche. Pour gagner le jeu, le Recteur doit jouer une des deux cartes But contenues dans la pile du Recteur. Les cartes But ne peuvent être jouées que si les conditions de la carte sont remplies. Il n'est pas possible de jouer une carte et d'en remplir les conditions ensuite.

Jeter un Œil

Certaines situations permettent de Jeter un Œil à des cartes. Celles-ci ne peuvent être gardées et utilisées, mais vous pouvez les lire en détail. Une fois le coup d'Œil terminé, vous devez remettre les cartes dans le même ordre et ne pouvez les révéler aux autres. Les Pièges ne s'activent que lorsqu'ils sont piochés, et non lorsqu'on y Jette un Œil.

Échanger des informations sur les cartes

Vous ne pouvez pas montrer les cartes de votre main aux autres Joueurs, mais vous pouvez en parler avec eux... sans être obligé de leur dire la vérité ! Vous pouvez échanger des informations même quand ce n'est pas votre tour. Les Joueurs n'ont pas le droit de se communiquer des informations à l'insu des autres.

Lorsque les Joueurs parlent de cartes dans leur main ou auxquelles ils ont Jeté un Œil, ils peuvent le faire en utilisant des termes génériques, mais pas en nommant directement la carte. Ils peuvent donner des indications telles que « Ne pioche pas cette carte, c'est un Piège. », « Ce n'est pas bon. », « C'est une carte qui avantagera le Recteur. », « Va là. », « Il y a une Preuve là. », « Cette carte sera utile pour plus tard. », etc. Vous pouvez déclarer être certain de l'innocence d'un Suspect, et même mentir à ce sujet. Cependant, vous ne pouvez indiquer d'où provient la carte qui vous a permis de parvenir à cette conclusion (c'est-à-dire si elle est dans votre main ou dans une pile spécifique).

Option : Partie à points

Si vous jouez plusieurs parties d'affilée, vous pouvez déclarer un gagnant global plutôt qu'un gagnant par partie. Pour ce faire, changez de Recteur entre chaque partie et attribuez au Joueur (ou à l'équipe) gagnant(e) un nombre de points équivalent au numéro du Tour où il a gagné. Ainsi, plus la victoire est tardive, plus la quantité de points gagnés est grande.

Option : Cartes bonus

Ce jeu inclut des cartes bonus. Ces cartes bonus sont indiquées par un symbole en coin à la place d'un chiffre. Utiliser ces cartes permet de faire varier les parties.

Si vous jouez avec ces cartes bonus, assurez-vous de retirer les cartes Preuve avant de créer la nouvelle pile Indice, puis mélangez ensuite les cartes Preuve dans la pile. Il doit toujours y avoir 7 cartes Preuve avant que le Recteur n'en retire 2 qui désigneront ses Complices. Si vous voulez rendre le jeu plus aléatoire vous pouvez mélanger des cartes bonus dans la pile Indice, puis retirer le même nombre de cartes avant d'inclure les cartes Preuve et de les distribuer.

Si vous voulez changer l'équilibre du jeu, ajoutez des cartes bonus spécifiques. Les cartes marquées d'un « I » avantagent les Investigateurs, les cartes « P » avantagent l'Investigateur Possédé et les cartes « R » avantagent le Recteur. Si vous trouvez qu'un camp est trop avantagé, retirez une ou plusieurs de ces cartes et remplacez-les par d'autres cartes bonus.

Option : Carte de Profil

Cette règle optionnelle vous permet d'incarner les personnages de l'univers des Ombres d'Esteren. L'objectif est d'améliorer l'ambiance d'une partie de la Rose Noire. Pour cela, chaque Profil vous donne des détails sur la personnalité de votre Investigateur.

Au début d'une partie, les Joueurs se distribuent (au hasard ou pas) les cartes de Profil qui vont leur donner des indications sur la manière de se comporter pendant la partie. Ces cartes de Profil ne changent rien aux règles du jeu ni à son déroulement ; leur unique objectif est d'optimiser l'ambiance et d'apporter une dimension plus théâtrale au jeu.



WWW.ESTEREN.ORG