

MODE SOLO & COOP DE MAGE NOIR

Lors de vos parties en mode solo et coopératif (co-op) de Mage Noir, vous affronterez des adversaires redoutables, seul ou avec l'aide de vos précieux alliés. L'intégrité du Cercle dépend de votre réussite. Mais déjà faudrait-il que vous surviviez.... Bon courage, et bonne chance.

PRÉREQUIS

Ce mode est jouable de 1 à 4 joueurs en coopération, avec les mêmes règles.

Le mode solo et co-op nécessite le jeu de base de Mage Noir, ainsi que l'extension Le Mage Solitaire. Les autres extensions sont jouables dans ce mode mais sont optionnelles.



RÈGLES GÉNÉRALES

Les règles générales du mode solo et co-op de Mage Noir sont très semblables aux règles de base du jeu. Nous vous invitons donc à parcourir d'abord le livret de règles du jeu de base avant de lire ce dépliant de règles dédié au mode solo et co-op.

OBJECTIF ET FIN DE PARTIE

Votre objectif est d'affronter et vaincre l'Adversaire. Celui-ci possède son propre deck, constitué de ses cartes, contre lesquelles vous allez jouer.

Vous gagnez la partie lorsqu'une carte du deck de l'Adversaire le précise explicitement.

Vous perdez la partie lorsque tous les joueurs sont hors jeu : soit parce que leurs Points de Vie (PV) sont réduits à 0, soit parce qu'ils doivent piocher une carte alors que leur deck est vide.

SCÉNARIOS ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

L'extension Le Mage Solitaire contient trois scénarios. Chaque scénario possède deux niveaux de difficulté.

Un scénario est composé d'une liste de cartes de l'Adversaire, constituant son deck. L'une de ces cartes est le personnage de l'Adversaire lui-même, que vous allez devoir vaincre pour remporter la victoire.

Si vous échouez, ne vous découragez pas : rappelez-vous que vous pouvez adapter votre deck selon l'Adversaire que vous allez affronter.

INSTALLATION

Installez l'Éther Infini sur la table, à portée de tous les joueurs. Chaque joueur mélange son deck puis choisit sa main de départ comme lors d'une partie classique de Mage Noir. Le joueur avec les vêtements les plus sombres commence.

Constituez le deck de l'Adversaire en regroupant toutes les cartes listées sur l'un des scénarios.

Mélangez le deck de l'Adversaire puis posez-le au centre de la table, et prévoyez un espace supplémentaire pour la pile de défausse de celui-ci.

Lorsque la partie commence, l'Adversaire n'est pas encore présent. Les effets qui visent les adversaires n'auront donc une cible valide qu'une fois la carte Adversaire retournée.

ORDRE DE JEU

Les joueurs jouent un à un dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Chaque tour d'un joueur est précédé par un tour de l'Adversaire.

Ainsi pour une partie à trois joueurs, l'ordre sera le suivant :

Adversaire ► Joueur 1 ► Adversaire ► Joueur 2 ► Adversaire ► Joueur 3 ► etc.

Le joueur dont c'est le tour est nommé "Joueur actif". Si une carte de l'Adversaire cible le "Joueur actif", c'est donc celui qui va jouer immédiatement après lui qui est visé.

TOUR DE JEU DE L'ADVERSAIRE

Si l'Adversaire a déjà une ou plusieurs cartes en jeu (Permanents, Équipements), appliquez leurs effets une carte après l'autre. Puis prenez la carte du dessus du deck de celui-ci et lisez-la pour appliquer ses effets. S'il n'y a plus de cartes à piocher dans le deck, prenez la pile de défausse de l'Adversaire, mélangez-la, et utilisez-la comme nouveau deck de l'Adversaire. Le tour de l'Adversaire prend fin, et c'est au tour du joueur actif de jouer.

APPLICATION DE CARTE

Si il n'y a pas de mot-clé

Si la carte n'a pas de mot-clé, appliquez immédiatement ses effets, placez-la dans la pile de défausse de l'Adversaire, puis ajoutez autant de Mana dans l'Éther disponible que sa valeur de Mana libérée.

Si il y a un mot-clé

Posez-le sur le plateau à côté de son deck. Cette carte applique ses effets immédiatement, et reste en jeu. Ses effets s'appliquent continuellement, ou à chaque tour de l'Adversaire, selon ce qui est précisé sur l'effet. A chaque tour de l'Adversaire, ajoutez autant de Mana dans l'Éther disponible que sa valeur de Mana.

Si c'est l'Adversaire

Le personnage de l'Adversaire est maintenant considéré comme lui-même présent.

Si c'est un Équipement

Défaussez tous les Équipements de l'Adversaire du même type qui sont déjà équipés (voir règles principales sur les équipements).

TOUR DE JEU D'UN JOUEUR

Le tour de jeu des joueurs est très semblable à celui d'une partie 1vs1 de Mage Noir. Le seul changement concerne la phase de récupération de Mana. Lors du début de leur tour, les joueurs sautent l'étape d'ajout de Mana depuis l'Éther Infini dans l'Éther Disponible.

Après leur phase de pioche, les joueurs prennent donc directement une des deux piles de Mana présente dans l'Éther Disponible. Puis ils jouent leur tour comme dans une partie 1vs1.

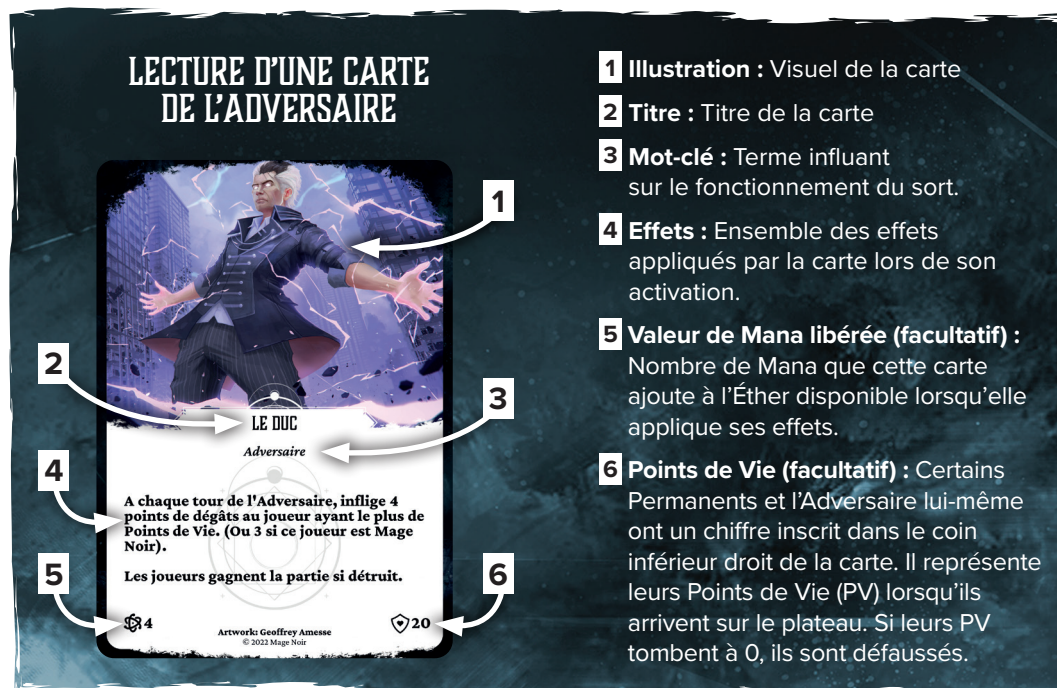
MISE HORS-JEU D'UN JOUEUR

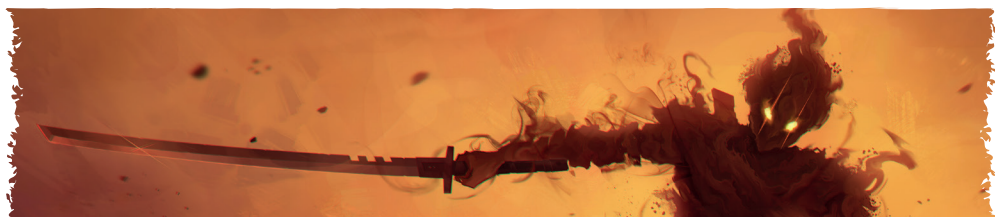
Lorsqu'un joueur est mis hors jeu :

- Si c'était le dernier joueur, la partie est perdue.
- Si au moins un autre joueur est encore en jeu, la partie continue.

Conséquences de la mise hors jeu d'un joueur :

- Tous ses sorts en jeu et dans sa main partent dans sa pile de défausse.
- Leurs effets éventuels de défausse s'appliquent.





- La Mana présente sous ses sorts en préparation, ses Composants, ses Permanents et Équipements retournent dans l'Éther Disponible.
- La Mana présente dans la réserve de Mana du joueur retourne à l'Éther Infini.
- Le joueur est hors jeu, mais peut encore évidemment commenter les actions de ses coéquipiers avec sarcasme.

CHOIX DE CIBLES ET CHOIX DU MANA

Lorsque la cible des effets d'une carte de l'Adversaire n'est pas précisée, le choix de celle-ci est laissé libre aux joueurs. De même, le choix de l'élément de chaque Mana ajoutée à l'Éther Disponible est au libre choix des joueurs. Cependant, en cas d'absence de consensus, la décision finale revient au joueur actif.

CIBLAGE DE LA MAIN

L'Adversaire n'a pas de "main", contrairement aux joueurs. Les effets de vos sorts ciblant la main (renvoyer en main, défausser depuis la main...) ne font rien à l'Adversaire.

COMMUNICATION DE L'ÉQUIPE

Les joueurs peuvent débattre de leurs actions et discuter pour prendre leurs

décisions ou influencer le joueur dont c'est le tour. Cependant il est interdit aux joueurs de révéler le contenu de leurs mains.

CONSEILS

- Toutes les cartes à votre disposition peuvent constituer les decks des joueurs. N'hésitez pas à vous concerter lors de la phase préparatoire de choix ou de construction de vos decks pour établir une stratégie commune.
- Le mode solo est particulièrement utile pour tester un nouveau deck que vous venez de créer. Ce mode vous permettra de vérifier que votre deck contient un nombre suffisant de composants dont vous aurez besoin, suffisamment de dégâts à infliger, ou encore que ce double combo improbable que vous avez imaginé a bien une chance d'être réalisé sur le champ de bataille !

DE NOUVEAUX DÉFIS !

Pour découvrir d'autres manières de faire l'expérience du mode solo et co-op, nous vous invitons à visiter :

https://magenoir.com/solo_fr