

Le Trône du Haut Cendrelin

Pitch

Dans l'univers médiéval fantastique sombre des Terres Noires, vos amis et vous incarnez des cendrelins, les sorciers mort-vivants qui gardent les cimetières abandonnés. Chassez les goules nécrophages et les pillers de tombes, traitez avec les âmes défuntes et les Dieux de la Mort, et prouvez votre valeur à vos pairs pour devenir le prochain Haut Cendrelin, maître incontesté du cimetière.

Partie d'Initiation

Avant d'être arraché à votre repos éternel par la magie noire, vous étiez un grand magicien. Faites votre choix immédiatement. Vous pouvez incarner un Nécromancien, capable de relever des armées de zombies, un Animancien, maître des âmes défuntes, ou un Sorcier, adepte des formes les plus destructrices de la magie. (Les autres classes sont déconseillées aux joueurs débutants. En partie normale, vous aurez deux classes en même temps.) Prenez la carte d'apprenti choisie et placez-la devant vous. Rassemblez ensuite les dix cartes qui y sont listées dans le paquet de la classe correspondante. Mélangez ces cartes et placez-les en pile, face cachée, près de vous. (En partie normale, c'est vous qui choisirez ces cartes.)

Cette pile représente votre ancienne vie. Elle est constituée des fragments de votre âme. Chaque fragment d'âme porte un talent ou un souvenir et permet d'effectuer une action ou de lancer un sortilège. Pour l'instant, votre âme est dans le monde des morts.

Mettez en place le cimetière où les autres joueurs et vous êtes enterrés. Mettez la tuile principale au centre de la table et posez autant de jetons sur chaque emplacement qu'indiqué par le sablier « passé » (celui avec le sable en haut) : trois sur les tombes, trois sur les fosses, deux sur les âmes et deux sur les trésors. Ce sont les ressources actuelles du cimetière. (En partie normale, le cimetière aura des lieux et des ressources supplémentaires.) Pour cette partie d'initiation, le Destin n'est pas utilisé.

Rassemblez les huit cartes d'événements de base, mélangez-les et placez-les en pile, face cachée, près du cimetière. Cette pile représente le futur et contient les événements qui peuvent survenir au cours du jeu. (En partie normale, vous aurez une influence sur le choix d'événements supplémentaires.)

Lorsque ce cimetière fut abandonné par les vivants, les Dieux de la Mort désignèrent l'un des magiciens défunts qui y était enterré pour en devenir le Haut Cendrelin et le protéger des goules et des pilleurs de tombes. Malheureusement, pas vous ! Pire encore : le Haut Cendrelin usa de sa magie noire pour vous arracher à votre tour à votre repos éternel et vous faire travailler à sa place.

Le Haut Cendrelin n'est pas un joueur. Les joueurs incarnent les autres cendrelins qui doivent protéger le cimetière. Votre objectif est de devenir le prochain Haut Cendrelin. Pour cela, vous devez avoir rassemblé votre âme (n'avoir aucun fragment d'âme dans la pioche de votre ancienne vie) et votre ressource de prédilection doit être « abondante » dans le cimetière. Votre ressource de prédilection est choisie en début de partie : les tombes pour le nécromancien, les âmes pour l'animancien, et les trésors pour le sorcier. Placez le pion de votre couleur sur la ressource correspondante pour vous en souvenir. (En partie normale, c'est vous qui ferez ce choix.) La quantité à partir de laquelle une ressource est « abondante » dépend de cette ressource ; elle est indiquée par le sablier « passé » (celui avec le sable en bas) de la ressource concernée : six pour les tombes et les fosses, quatre pour les âmes et les trésors. (En partie normale, vous aurez des objectifs supplémentaires plus complexes à réaliser.)

Au début de la partie, chaque cendrelin pioche son premier fragment d'âme ; il le garde en main sans le montrer aux autres. Les deux premiers événements du futur sont révélés et placés dans la zone « les environs » : ce sont les personnages qui se présentent à la porte du cimetière ou rodent aux alentours. Le premier cendrelin à jouer est désigné au hasard.

Chaque tour représente une nuit, durant laquelle un cendrelin est en charge du cimetière, tandis que les autres restent dans leurs cryptes. Les cendrelins prennent leurs nuits à tour de rôle, dans le sens horaire.

Déroulement d'un Tour

Au début de chaque tour, le cendrelin en charge du cimetière récupère ses actions (voir plus loin), révèle le prochain événement de l'avenir et le place dans les environs, puis choisi entre gagner deux points de mana (il pose deux jetons sur sa carte de personnage) ou récupérer un fragment de son âme (il pioche la première carte de son ancienne vie et l'ajoute à sa main).

S'il n'y a plus d'événements dans le futur, les événements du passé sont mélangés pour constituer un nouveau futur.

Le cendrelin peut ensuite effectuer des actions. Pour effectuer une action, il doit révéler un fragment d'âme de sa main et le poser face visible devant lui. Les effets décrits pas l'action sont appliqués. Cette action ne pourra plus être

effectuée ce tour-ci. (Attention : il existe des fragments d'âme qui portent des actions identiques ; une action peut être effectuée plusieurs fois dans un même tour si un cendrelin en possède plusieurs copies.)

Les actions ne peuvent être effectuées que si tous leurs effets sont possibles. Par exemple, si une action indique de défausser une ressource, mais qu'il n'y a plus de jetons dans cette ressource, l'action est impossible. De même, lorsqu'une condition (un effet commençant par « si ») n'est pas vérifiée, l'action est impossible.

Certaines actions requièrent de renoncer à d'autres actions : le cendrelin doit prendre autant d'action de sa main que spécifié et les poser devant lui, face cachée. Il ne pourra pas effectuer ces actions ce tour-ci. S'il n'a pas assez de fragments d'âme en main auxquels renoncer, la première action est impossible.

Durant une nuit, le cendrelin en charge du cimetière DOIT s'occuper d'un (et un seul) événement présent dans les environs : il choisit une option de résolution parmi celles proposées, applique ses effets, puis place l'événement face cachée dans la pile du passé (à côté du futur). Chaque cendrelin a donc toujours le choix parmi trois événements, et les environs en contiennent deux au début et à la fin de chaque tour.

La partie se termine lorsqu'un cendrelin parvient à être nommé Haut Cendrelin par les Dieux des Morts : lorsqu'il a rassemblé toute son âme et que sa ressource de prédilection est abondante.

Passer au Prochain Âge

Le nouveau Haut Cendrelin a enfin tous les pouvoirs sur le cimetière ! Il peut se débarrasser de ses anciens concurrents en les renvoyant à leur repos éternel dans le Monde des Morts et en nommant de nouveaux cendrelins pour le servir.

Pour une seconde partie, les joueurs peuvent soit échanger leur classe et utiliser une autre liste de fragments d'âme, soit conserver leur classe mais choisir eux-mêmes les dix fragments d'âme de leur ancienne vie (parmi ceux de cette classe). Les ressources du cimetière sont remises à leurs valeurs de départ, le premier joueur est désigné au hasard, et une nouvelle lutte pour le pouvoir commence !

Lorsque les joueurs se sentent suffisamment à l'aise, ils peuvent rajouter des éléments et des règles entre chaque âge jusqu'à jouer une partie normale. Par exemple, un Haut Cendrelin peut, lorsqu'il gagne une partie, choisir d'ajouter un lieu au cimetière et les événements qui y sont liés (ou d'en changer si un lieu a déjà été ajouté). Utiliser les règles normales de victoire, avec objectifs et points de gloire, est une étape cruciale pour jouer avec les règles

complètes. Les joueurs peuvent également expérimenter les autres classes voire les combinaisons de deux classes. (Attention : si au moins un cendrelin est un démoniste ou un prêtre, un et un seul lieu portant des « noms de démons » doit être rajouté au plateau.)

Entre deux âges, des joueurs peuvent quitter la table ou la rejoindre, et la partie peut continuer... *ad vitam æternam !*

Règles Complètes

Préparation du Premier Âge

Pour la préparation du premier âge, chaque choix peut se faire soit en négociant avec les autres joueurs, soit par n'importe quelle méthode aléatoire qui conviendra au groupe.

- Posez le plateau du cimetière, qui porte les lieux de base, au centre de la table pour qu'il soit accessible à tous les joueurs.
- Choisissez deux classes (pour chaque joueur). Prenez un paquet de cartes de chacune de vos classes. (Pour que plusieurs joueurs puissent jouer la même classe, il y en a plusieurs ; ne prenez qu'un paquet par classe.)
- Sélectionnez un lieu « démoniaque » à ajouter au cimetière (un seul pour toute la table).
- Sélectionnez un lieu « non-démoniaque » à ajouter au cimetière (un seul pour toute la table).

Préparation d'un Âge

Chaque joueur prépare son ancienne vie en suivant les étapes suivantes. Chaque étape est effectuée en même temps par tous les joueurs.

- Mélangez les objectifs accessibles à vos classes, piochez-en trois et gardez-en deux secrètement.
- Constituez secrètement votre ancienne vie en choisissant dix fragments d'âme parmi ceux accessibles à vos classes. Le nombre de points au bas de chaque fragment d'âme indique le nombre maximum de copie de ce fragment vous pouvez avoir dans votre ancienne vie.
- Choisissez votre ressource de prédilection en posant le pion de votre couleur sur une ressource ayant un sablier « futur » (celui avec le sable en bas).
- Révélez vos objectifs.

- Préparez le cimetière : placez autant de jetons sur chaque lieu qu'indiqué par le sablier « passé » (celui avec le sable en haut), mélangez l'avenir, placez les deux premiers événements de l'avenir dans les environs, face visible.
- Préparez-vous : mélangez votre ancienne vie et piochez le premier fragment d'âme.
- Désignez le premier joueur au hasard.

Déroulement d'un Tour

Chaque tour commence par un soir, où le cendrelin en charge du cimetière pour la nuit doit effectuer ces actions, dans l'ordre :

- Révéler le premier événement du Futur, l'ajouter aux Environs et appliquer son éventuel effet Imprévu.
- Récupérer ses fragments d'âme utilisés au tour précédent.
- Choisir entre gagner deux points de mana ou piocher le fragment d'âme du haut de son ancienne vie.

Au coucher du soleil, chaque cendrelin peut alors, à tour de rôle en commençant par le cendrelin en charge lui-même, jouer des actions « depuis la crypte ». Lorsque vient son tour, un cendrelin peut utiliser autant d'actions « depuis la crypte » qu'il le souhaite (voir plus loin pour jouer des actions). Comme il n'y a qu'un seul tour de table par coucher du soleil, un cendrelin qui n'est pas en charge du cimetière et qui choisi de ne pas jouer d'action « depuis sa crypte » ne pourra plus en jouer avant le prochain coucher du soleil, ou avant son prochain tour. Les actions « depuis la crypte » peuvent également être jouées normalement, « hors de la crypte », durant la nuit où le cendrelin est en charge du cimetière.

Enfin, la nuit commence. Le cendrelin en charge du cimetière sort de sa crypte et peut effectuer des actions, dans l'ordre de son choix, et autant qu'il le souhaite. Une action consiste à activer un effet d'un lieu ou d'un événement des environs, ou à poser un fragment d'âme depuis sa main sur la table, face visible (le cendrelin ne pourra plus le jouer jusqu'à ce qu'il le récupère au début de son tour suivant), et en appliquant ses effets (voir plus loin pour appliquer les effets).

Chaque nuit, le cendrelin en charge DOIT interagir une et une seule fois avec le Destin. Il doit également choisir un et un seul événement à résoudre, en choisissant quelle option, avant de le placer dans le Passé. Il réalise ces actions lorsqu'il le souhaite durant son tour, dans l'ordre de son choix.

Lorsqu'un cendrelin ne peut plus ou ne veut plus effectuer d'action, il déclare la fin de son tour. Le soleil se lève, il retourne dans sa crypte et le soir suivant, le prochain cendrelin commence son tour.

Appliquer un Effet

Un cendrelin peut déclencher un effet en interagissant avec un lieu ou un événement, ou en jouant une action depuis sa main. Un effet est une phrase composée de plusieurs éléments séparés par des virgules. Chaque élément doit être applicable pour que l'ensemble de l'effet soit applicable.

Lorsqu'un effet est composé de plusieurs parties séparées par le mot-clef « puis », la validité de chaque partie est testée séparément, et chaque partie est appliquée en séquence. Par exemple, si la partie avant un « puis » est impossible, la seconde partie peut éventuellement être appliquée. De plus, une partie appliquée avant peut rendre la suivante possible.

Les éléments conditionnels, qui commencent par un « si », n'ont aucune conséquence sur les ressources mais peuvent invalider l'effet (ou une partie de l'effet). La validité de l'élément « si vous le souhaitez » dépend de la volonté du cendrelin qui a déclenché cet effet.

Si un lieu, un événement ou un fragment d'âme possède plusieurs options, une seule peut être choisie à la fois. Les événements et les fragments d'âme ne peuvent s'activer qu'une fois par tour, chacun, alors qu'un même lieu peut être activé plusieurs fois par le même cendrelin durant un même tour.

Les effets utilisent un vocabulaire précis :

- Créez X [Ressource] : le cendrelin doit ajouter ce nombre de jetons au lieu portant ce type de ressource.
- Défaussez X [Ressource] : le cendrelin doit enlever ce nombre de jetons au lieu portant ce type de ressource. Cet élément est impossible à effectuer s'il n'y a pas assez de ressource.
- Gagnez X mana : le cendrelin (ou le cendrelin précédemment désigné, dans le cas « il gagne X mana ») ajoute autant de jetons à sa réserve de mana, sur sa carte de personnage.
- Dépensez/Perdez X mana : le cendrelin (ou le cendrelin précédemment désigné, dans le cas « il dépense/perd X mana ») retire autant de jetons à sa réserve de mana, sur sa carte de personnage. Cet élément est impossible à effectuer si le cendrelin en question n'a pas assez de mana, sauf s'il s'agit d'une perte, auquel cas le cendrelin perd tout son mana.
- Renoncez à X actions : le cendrelin pose sur la table depuis sa main, face cachée, autant de fragments d'âme (sans compter celui qu'il vient éventuellement de poser pour déclencher cet effet). Cet élément est

impossible à effectuer si le cendrelin n'a pas assez de fragments d'âme en main.

- Renvoyez X fragments d'âme : le cendrelin (ou le cendrelin précédemment désigné, dans le cas « il renvoie X fragment d'âme ») place autant de ses fragments d'âme de sa main et/ou de la table sous son ancienne vie dans l'ordre de son choix. Il peut renvoyer celui qu'il vient éventuellement de poser pour déclencher cet effet. Cet élément est impossible à effectuer si le cendrelin n'a pas assez de fragments d'âme à renvoyer.
- Préparez X [Ressource Éphémère] : le cendrelin ajoute autant de ces ressources à ses ressources éphémères (elles ne sont pas représentées physiquement).
- Employez X [Ressource Éphémère] : le cendrelin retire autant de ces ressources à ses ressources éphémères. Cet élément est impossible à effectuer si le cendrelin n'a pas assez de cette ressource dans ses ressources éphémères.

Ressources Éphémères

Les Dégâts, les Hommages et les Pactes démoniaques sont des ressources éphémères : elles appartiennent à un cendrelin, ne sont pas représentées physiquement et sont perdues à la fin de chaque nuit.

Pour pouvoir employer une ressource éphémère, il faut l'avoir préparée auparavant durant le même tour.

Condition de Victoire

Pour devenir Haut Cendrelin, un cendrelin doit posséder trois points de gloire. Les objectifs choisis en début d'âge donnent, pour chaque joueur, les conditions nécessaires pour obtenir ces points de gloire. Certains sont acquis définitivement ; d'autres ne sont acquis que tant que les conditions sont respectées (et perdus lorsqu'elles ne le sont plus).

Un cendrelin a également un point de gloire tant que son âme est complète, c'est-à-dire tant que la pioche de son ancienne vie est vide ; il le perd sitôt qu'un fragment d'âme retourne dans sa pioche.

Un cendrelin a également un point de gloire tant que sa ressource de prédilection, choisie en début d'âge, est « abondante », c'est-à-dire qu'elle est supérieure ou égale à la valeur indiquée par le sablier « futur » (celui avec le sable en bas).

L'âge s'arrête immédiatement lorsqu'un cendrelin a au moins trois points de gloire. Il devient le Haut Cendrelin et peut modifier le cimetière durant la prochaine étape de changement d'âge.

Changement d'Âge

Le Haut Cendrelin, vainqueur de l'âge qui vient de se terminer, peut effectuer l'une de ces actions, au choix :

- Échanger, ajouter ou enlever un lieu « non-démoniaque » au cimetière (avec un maximum de trois lieux non-démoniaques). Les événements correspondants à ces lieux sont respectivement échangés, ajoutés ou enlevés.
- Échanger le lieu « démoniaque » du cimetière.
- Échanger, ajouter ou enlever un événement (avec un minimum de huit événements).

Les nouveaux cendrelins doivent échanger une et une seule classe par rapport à leur héritier. L'héritier du nouveau Haut Cendrelin doit garder les mêmes classes.

Les joueurs peuvent quitter ou rejoindre la partie à ce moment-là. Les joueurs qui la rejoignent choisissent immédiatement deux classes parmi celles disponibles.

Lorsque les classes de tous les cendrelins sont connus, passez à la préparation de l'âge suivant.