

Sorcerers' Deck of Death, version démo gratuite

un jeu de Jackard et Sidnus Magnus, disponible sur lulu.com

Deux Mages se font face dans la Morne Plaine, triste théâtre de leur affrontement à venir. Leurs sbires, mercenaires abrutis par l'appât du gain et inconscients du réel enjeu de ce duel, sont dans l'attente de leurs ordres respectifs...

Dévorer le Pouvoir de l'Adversaire ou succomber des mains de son Rival, tel est le destin de ces Sorciers intoxiqués par la Magie, et rongés par la Folie.

But du jeu :

Le joueur parvenant à tuer (réduire à 0PV) le Mage adverse **remporte immédiatement la partie**. Une partie dure **6 tours maximum** et si à la fin des 6 tours les deux Mages sont toujours vivants, alors le joueur dont le Mage a le plus de PV gagne la partie. Si les deux Mages ont le même nombre de PV, alors c'est un match nul.

Les caractéristiques des figurines :

Toutes les figurines de votre bande ont un profil, détaillant leurs caractéristiques et capacités :

- Nom : Le nom de la figurine.
- Mvt : La caractéristique de Mouvement de la figurine, qui indique de quelle distance celle-ci peut se déplacer. Les distances dans ce jeu sont formulées en pouces (« ps »). Un pouce est égal à 2,5cm.
- Càc : La caractéristique de Corps à corps de la figurine, qui indique la force de ses attaques au càc.
- Tir : La caractéristique de Tir de la figurine, qui indique la force et la portée de ses attaques de tir. Une caractéristique Tir de X signifie que la figurine ne peut pas effectuer d'action d'Attaque de tir.
- Déf : La caractéristique de Défense de la figurine, qui indique sa résistance aux attaques.
- PV : La caractéristique Points de Vie de la figurine, qui indique le nombre de blessures qu'elle peut subir avant de mourir et d'être retirée de la table.
- Capacités : Les différentes capacités que la figurine peut utiliser durant la partie.

Les différents types de capacités :

Tout au long d'une partie, vous allez utiliser un grand nombre de capacités. Il existe différents types de capacités, avec chacune leurs particularités :

Les capacités d'activation :

Une capacité d'activation s'utilise lorsque c'est à votre tour de jouer durant la phase d'activation. Payez le coût en cartes de Pouvoir de la capacité et résolvez son effet. Puis, ce sera à votre adversaire de jouer.

Les capacités de réaction :

Ces capacités s'utilisent en réaction à un événement particulier. Cela peut être à la suite d'un jet d'attaque, avant le déclenchement d'un tir ou encore bien d'autres choses. Ces capacités ont également un coût en cartes de Pouvoir que vous devrez payer pour appliquer leur effet. Vous ne pouvez utiliser une même capacité de réaction qu'une seule fois suite à un événement.

Les capacités passives :

Ces capacités ont la particularité de ne pas avoir de coût en cartes de Pouvoir et d'être toujours applicables à tout moment de la partie.

Coût des capacités :

Comme nous l'avons vu, la plupart des capacités ont un coût en cartes de Pouvoir et pour pouvoir appliquer leur effet, vous devez défausser des cartes de Pouvoir correspondant à leur coût.

Les cartes de Pouvoir :

Tout d'abord, intéressons-nous aux cartes de Pouvoir. Chaque joueur prend un deck de 32 cartes et retire les 7 et les 8 qui ne seront pas utilisés dans cette version démo.

On utilise le code suivant, issu du Poker, afin de désigner les différentes cartes de Pouvoir :

- 9 = pour les cartes 9 • T (Ten) = pour les cartes 10 • J (Jack) = pour les cartes Valet
- Q (Queen) = pour les cartes Dame • K (King) = pour les cartes Roi • As = pour les cartes As

Les différents types de coût :

Lorsque vous souhaitez utiliser une capacité, vous devez donc défausser des cartes **correspondant au coût de cette capacité**. Voici plusieurs exemples pour comprendre les différents coûts que vous pourrez rencontrer dans le jeu :

- une carte Rouge/Noire = vous devez défausser ici une carte rouge ou noire selon ce qui est noté.
- K ou As = vous devez défausser la carte demandée, dans ce cas de figure un Roi (K) ou un As.
- deux, trois cartes de la même couleur = les couleurs sont Pique, Trèfle, Carreau et Cœur.
- une suite de trois cartes = une suite signifie que la numérotation des cartes doit se suivre, par exemple 9, T, et J.
- une paire, un brelan, un carré = deux cartes de même valeur pour une paire, trois pour un brelan et quatre pour un carré.

Notion d'engagement au corps à corps :

Lorsqu'une figurine est au contact d'une figurine ennemie, elle est considérée alors comme étant engagée au corps à corps. Lorsqu'une figurine est engagée au corps à corps, **elle ne peut plus se déplacer, ni effectuer de tir** (action d'Attaque tir, ou capacité d'activation permettant de tirer). Les effets permettant de « cibler » une ou plusieurs figurines restent possibles.

Engager un ennemi :

Par défaut, la seule façon de se déplacer au contact d'un ennemi et donc de l'engager au corps à corps, est d'effectuer l'action Charger. Il est possible cependant que certaines capacités vous permettent d'engager un ennemi. Ceci signifie qu'il est permis à la figurine bénéficiant de cette capacité de venir au contact d'un ennemi.

Se désengager d'un corps à corps :

Certains effets de jeu vous permettront de vous désengager d'un corps à corps. Ceci signifie qu'il est permis à la figurine de se déplacer afin de ne plus être en contact avec un ennemi. Une façon fréquente de se désengager d'un corps à corps avec un ennemi est de le repousser suite à une attaque réussie au corps à corps.

Déroulement d'un tour de jeu :

1 Phase de Pouvoir :

Chaque joueur pioche 5 cartes dans son deck aux tours 1 et 2, 6 cartes aux tours 3 et 4, et 7 cartes aux tours 5 et 6. On ne peut avoir que 10 cartes en mains maximum, défaussez l'excédent. Quand votre deck est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau deck dans lequel piocher.

2 Phase d'Activation :

Les joueurs jettent chacun 2d6. Le plus grand résultat gagne l'Initiative et jouera en premier (relancez en cas d'égalité).

Activations :

Chaque joueur va donc **à tour de rôle effectuer une activation**. Une activation consiste en l'une des ces 3 possibilités :

- A. Activer une figurine pour qu'elle effectue des actions (1 seule activation par figurine par tour).
- B. Utiliser une capacité d'activation du Mage (qu'il ait déjà été activé lui-même durant ce tour ou non).
- C. Passer, uniquement si on a déjà activé toutes nos figurines. Si les 2 joueurs passent l'un après l'autre, la phase d'activation est terminée et on passe à la phase suivante, la phase de fin de tour.

A. Activer une figurine :

Lorsqu'une figurine s'active, elle reçoit immédiatement 2 Points d'Action (PA). Ces PA peuvent être dépensés pour effectuer des actions. **Il est interdit d'effectuer 2x la même action.** Lorsque la figurine a terminé son activation, placez un jeton d'activation à côté d'elle pour indiquer qu'elle s'est activée durant ce tour.

Les différentes actions qu'une figurine peut entreprendre sont les suivantes :

Marcher, 1PA : La figurine se déplace de sa valeur de Mouvement. À aucun moment durant ce déplacement, la figurine ne doit entrer en contact avec une figurine ennemie. Il est par contre possible d'ignorer les figurines alliées lors de son déplacement.

Courir, 2PA : La figurine se déplace de 1,5x sa valeur de Mouvement, arrondie à la valeur entière supérieure. Les contraintes de déplacement sont les mêmes que pour l'action Marcher.

Attaquer, 1PA : Il peut s'agir d'une attaque au corps à corps ou d'un tir. Cependant, **si votre figurine est au contact d'un ennemi (engagée au corps à corps), alors tirer est interdit.**

Charger, 2PA : La figurine se déplace de sa valeur de Mouvement, et doit obligatoirement finir son déplacement au contact d'un ou plusieurs ennemis. Dès que la figurine entre en contact avec un ennemi, elle doit stopper son déplacement. Puis, la figurine effectue une attaque au corps à corps contre un seul ennemi à son contact.

Focus, 2 PA : Le joueur contrôlant la figurine pioche 1 carte dans son deck de Pouvoir.

Attaquer un ennemi :

Durant la partie, vous serez fréquemment amené à attaquer un ennemi, que ce soit au corps à corps ou avec un tir. Voici comment résoudre une attaque afin de déterminer si celle-ci inflige des blessures ou non à sa cible.

Attaquer au corps à corps : Lorsque vous attaquez un ennemi au corps à corps, lancez 2d6 et ajoutez au résultat :

- La caractéristique Câc de l'attaquant s'il s'agit d'une action Attaquer.

OU

- Le bonus éventuel de l'attaque précisé par la capacité ayant permis cette attaque.

Puis comparez le résultat obtenu avec la caractéristique Défense de la cible :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la Déf, alors l'attaque est un échec.
- Si le résultat est supérieur de 1 à 3 à la Déf, alors la cible subit 1 blessure.
- Si le résultat est supérieur de 4 à 6 à la Déf, alors la cible subit 2 blessures.
- Si le résultat est supérieur de 7 ou + à la Déf, alors la cible subit 3 blessures.

Si la cible subit au moins une blessure, l'attaque est un succès et la cible peut être repoussée de jusqu'à 1 ps dans l'arc avant de l'attaquant.

Attaquer avec un tir :

Lorsque vous souhaitez attaquer une figurine avec un tir, plusieurs pré-requis sont nécessaires :

1. **Pouvoir tirer :** Seules les figurines ayant une caractéristique Tir autre que X, ainsi que les figurines ayant une capacité leur permettant explicitement de tirer peuvent le faire.
2. **Ne pas être engagé au corps à corps :** Dans tous les cas, il est interdit de tirer si votre figurine est engagée au corps à corps.
3. **Avoir une ligne de vue sur sa cible :** Pour pouvoir tirer sur un ennemi, votre figurine doit le voir ! Afin de déterminer si une figurine possède une ligne de vue sur un ennemi, vous devez pouvoir tracer une ligne imaginaire depuis n'importe quel point du socle de votre figurine jusqu'à n'importe quel point du socle de votre cible. Cette ligne ne doit pas être interrompue

par un élément de décor bloquant les lignes de vue, ni par le socle d'une autre figurine. Autrement dit les figurines, ennemis comme alliées, bloquent les lignes de vue.

4. Être à portée : Enfin, lorsque vous souhaitez tirer sur un ennemi, celui-ci doit être à portée de votre attaque. La portée de chaque tir sera indiquée, soit dans la caractéristique Tir d'une figurine s'il s'agit de l'action Attaquer, soit directement dans la description de la capacité permettant le tir. Mesurez simplement la distance entre la figurine souhaitant effectuer le tir et sa cible, celle-ci doit être inférieure ou égale à la portée de votre tir afin que ce tir soit possible.

Jet d'attaque :

Si ces 4 pré-requis sont remplis, alors effectuez votre jet d'attaque de la même façon que pour une attaque au corps à corps, **à l'exception qu'un tir ne repousse jamais la cible**, sauf si une capacité vous permet explicitement de le faire.

Couvert :

Si le socle de la cible d'un tir n'est pas entièrement visible par l'attaquant, alors la cible est considérée comme à couvert. Un couvert donne un bonus de +1 en Déf à la cible du tir.

Tirer dans un corps à corps :

Il est possible de tirer sur une figurine qui serait engagée dans un corps à corps à partir du moment où vous avez une ligne de vue sur cette figurine.

Tuer une figurine :

Lorsqu'une figurine a subi autant de blessures que sa caractéristique PV, alors elle est considérée comme tuée et est immédiatement retirée de la table.

B. Utiliser une capacité d'activation du Mage :

Chaque Mage possède des capacités d'activation notées sur sa fiche de capacités. Lorsque c'est à votre tour de vous activer, vous pouvez déclencher une capacité d'activation de votre Mage en payant le coût indiqué en cartes de Pouvoir. **Ceci est indépendant de l'activation du Mage lui-même.** Notez que les capacités d'activation peuvent être lancées plusieurs fois durant un même tour !

C. Passer :

Si toutes vos figurines ont été activées et qu'elles possèdent donc toutes un jeton d'activation, vous pouvez passer votre tour et redonner la main à votre adversaire. Si les deux joueurs passent l'un après l'autre, la phase d'activation prend fin.

3 Phase de fin de tour :

Chaque joueur compte le nombre de ses figurines se trouvant entièrement dans les 3ps du centre de la table. **Celui en ayant le plus inflige 1 blessure automatique au Mage adverse.** En cas d'égalité rien ne se passe.

Mise en place de la partie :

Jouez sur une surface de 18ps sur 18ps. Chaque joueur prend un des deux Mages disponibles ainsi qu'un Guerrier, un Tireur, un Bolide, un Spécialiste et un Malabar. Disposez des décors comme bon vous semble, puis déployez vos figurines l'une après l'autre, chacun votre tour, et entièrement dans les 2ps de votre bord de table. Chaque joueur prend également un deck de 32 cartes auquel il retire les 7 et les 8. Vous pouvez alors commencer la partie !

Les figurines de votre bande :

| Nom | Mvt | Càc | Tir | Déf | PV | Capacités |
|-------------|-----|-----|---------|-----|----|---------------------|
| Mage | 5 | +1 | 0, 8ps | 7 | 6 | Capacités du Mage |
| Guerrier | 4 | +1 | X | 6 | 3 | Posture Défensive |
| Tireur | 4 | -1 | 0, 8ps | 5 | 3 | Tir Puissant |
| Bolide | 6 | 0 | X | 4 | 4 | Agile |
| Spécialiste | 5 | -2 | -1, 6ps | 5 | 3 | Stratège, Disciple |
| Malabar | 3 | +3 | X | 6 | 5 | Indigne, Projection |

Capacités des Sbires :

| Nom | Type | Coût |
|--------------------------|----------|---------------|
| <u>Posture Défensive</u> | réaction | 1 carte noire |

En réaction à une Attaque de Càc ciblant cette figurine, avant de lancer les dés, gagnez +1 en Déf et cette figurine ne pourra pas être repoussée par l'attaque.

| | | |
|--|----------|--------|
| <u>Tir Puissant</u> | réaction | 9 ou T |
| En réaction à une Attaque de Tir de cette figurine, avant de lancer les dés, gagnez +1 sur ce tir et si ce tir inflige au moins 1 blessure, vous pourrez repousser la cible de jusqu'à 1 ps dans n'importe quelle direction. | | |

| | | |
|---|----------|---------|
| <u>Agile</u> | réaction | K ou As |
| En réaction à l'activation de cette figurine, déclenchez cette capacité pour placer cette figurine à 1ps d'un ennemi l'engageant, lui permettant ainsi de se désengager d'un corps à corps. | | |

| | | |
|--|--------|--|
| <u>Stratège</u> | passif | |
| Cette figurine compte pour deux figurines si elle se trouve entièrement dans les 3ps du centre de la table en fin de tour. | | |

| | | |
|---|----------|---------------|
| <u>Disciple</u> | réaction | 1 carte rouge |
| En réaction à une action de Focus de cette figurine, déclenchez cette capacité pour piocher 3 cartes au lieu d'une seule. Puis, cette figurine subit une attaque spéciale à 2d6-2 ne pouvant lui causer qu'une blessure au maximum. | | |

| | | |
|---|--------|--|
| <u>Indigne</u> | passif | |
| Cette figurine ne peut pas effectuer l'action Focus | | |

| | | |
|--|----------|--------|
| <u>Projection</u> | réaction | J ou Q |
| En réaction à une Attaque au càc de cette figurine, suite à la résolution complète de cette attaque, que vous ayez repoussé votre cible ou pas, déclenchez cette capacité pour effectuer une nouvelle attaque spéciale à 2d6-1 contre cette même cible, mais qui ne pourra causer qu'une seule blessure max. Si cette seconde attaque est un succès, votre cible peut être placée n'importe où jusqu'à 4ps de votre Malabar. | | |

Capacités du Mage des Couronnes, Teymur l'Immémoré :

Éclair Pourpre

activation

une paire

Votre Mage effectue un Tir à 2d6+1 contre un ennemi en ligne de vue et avec une portée de 8ps.

Tempête d'Éclats

activation

suite de 3 cartes

Tous les ennemis à 4ps de votre Mage subissent une attaque spéciale à 2d6-1. Toutes les figurines blessées par cette attaque peuvent être repoussées de jusqu'à 1ps dans n'importe quelle direction.

Téléportation

activation

brelan

Placez votre Mage n'importe où dans les 8ps de sa position actuelle. Votre Mage peut ainsi se désengager d'un corps à corps mais pas en engager un.

Célérité

activation

2 ou 4 cartes de la même couleur

Ciblez un sbire allié (pas le Mage lui-même!) dans les 6ps de votre Mage. Ce sbire défausse immédiatement son jeton d'activation s'il s'était déjà activé ce tour. Il pourra donc se réactiver dans le tour. Puis, le sbire ciblé subit une attaque de corps à corps à 2d6-1 ne pouvant causer qu'une blessure maximum. Le coût de cette capacité est de 2 cartes sauf si vous ciblez votre Malabar auquel cas le coût passe à 4 cartes.

Vif

réaction

une carte

Suite à l'activation de votre Mage, ou d'un sbire allié dans les 6ps de votre Mage, votre Mage ou le sbire ainsi ciblé gagne +2 sur sa caractéristique Mvt pour cette activation.

Capacités du Mage des Deux Fois Nés, Tiluka le Sacrilège :

Drain de vie

activation

une paire

Ciblez un ennemi à 2ps de votre Mage. Cet ennemi subit alors une attaque spéciale à 2d6-1, qui ne pourra pas le repousser en cas de succès. Si votre Mage inflige par cette attaque au moins 1 blessure à sa cible, alors votre Mage regagne un PV perdu.

Duel Psychique

activation

suite de 3 cartes

Votre Mage effectue un Tir contre un ennemi en ligne de vue et avec une portée de 8ps. Pour résoudre ce tir spécial, jetez 2d6 si vous ciblez le Mage adverse, 2d6+2 si vous ciblez un sbire. Votre adversaire quant à lui effectue un jet à 2d6. Comparez alors les résultats obtenus. Si votre Mage obtient moins que son adversaire, alors votre Mage perd 1 PV. Si votre Mage obtient plus que son adversaire, alors ce dernier perd un nombre de PV égal à la différence entre les deux résultats divisée par deux, arrondie au supérieur, et avec un maximum de 3 blessures.

Illusion

activation

deux cartes de la même couleur

Votre Mage et un sbire allié dans les 5ps échangent immédiatement leur position. Ce mouvement spécial peut permettre de se désengager ou d'engager un corps à corps.

Résurrection

activation

brelan ou carré

Choisissez l'un de vos sbires qui a été tué durant cette partie. Remettez-le en jeu n'importe où dans les 2ps de votre Mage mais pas engagé au corps à corps. Ce sbire revient en jeu avec un seul PV et la capacité passive « indigne » lui interdisant d'effectuer l'action Focus. Le coût de cette capacité est un brelan sauf si vous ressuscitez votre Malabar auquel cas le coût est un carré.

Déjà Mort

réaction

une carte Rouge et une carte Noire

En réaction à la perte de 2 ou 3 PV d'un de vos sbires dans les 6ps de votre Mage, déclenchez cette réaction pour réduire les blessures subies de 1.

Voilà, vous savez tout sur cette version démo de **Sorcerer's Deck of Death** !

Celle-ci étant destinée à vous donner un premier petit avant-goût du jeu, vous trouverez beaucoup plus d'éléments dans l'ouvrage complet !

Comme par exemple des règles supplémentaires, comme une notion de tests de Courage, d'états permanents comme le Poison ou la Paralysie qui pourront affecter les figurines, des jetons Pouvoir que vous gagnerez à chaque tour et qui vous permettront de bénéficier de différents bonus, une notion également d'objectifs à contrôler qui vous permettront notamment de piocher plus de cartes, de réussites et d'échecs critiques, et d'autres choses encore donnant bien plus de profondeur tactique au jeu.

Vous trouverez également plus d'une vingtaine de pages de background et de textes d'ambiance, qui vous permettront d'en savoir plus sur le Monde d'Hêxapolos dans lequel se déroule ce jeu, ainsi que sur son Histoire, ses différents peuples et autres formes de Magie. L'ouvrage bénéficie également d'une mise en page soignée.

Vous aurez à votre disposition 4 factions complètes et différentes, avec pour chacune d'elle un texte présentant la faction et une illustration au format A4, 9 Pouvoirs de Mage, 8 types de sbires différents avec leurs propres capacités, et des Avantages Tactiques qui vous permettront de mieux personnaliser votre bande en équipant certaines de vos figurines d'objets puissants !

Parlons également des 7 scénarios proposés, avec pour chacun d'eux une introduction, des règles spéciales, des événements aléatoires, ou encore d'éventuelles Créatures Errantes pouvant mettre la pagaille dans vos plans...

Embrassez la Magie, et conquérez le Pouvoir qui vous appelle !

Disponible sur le site internet [lulu.com](#) en impression à la demande ou en pdf !

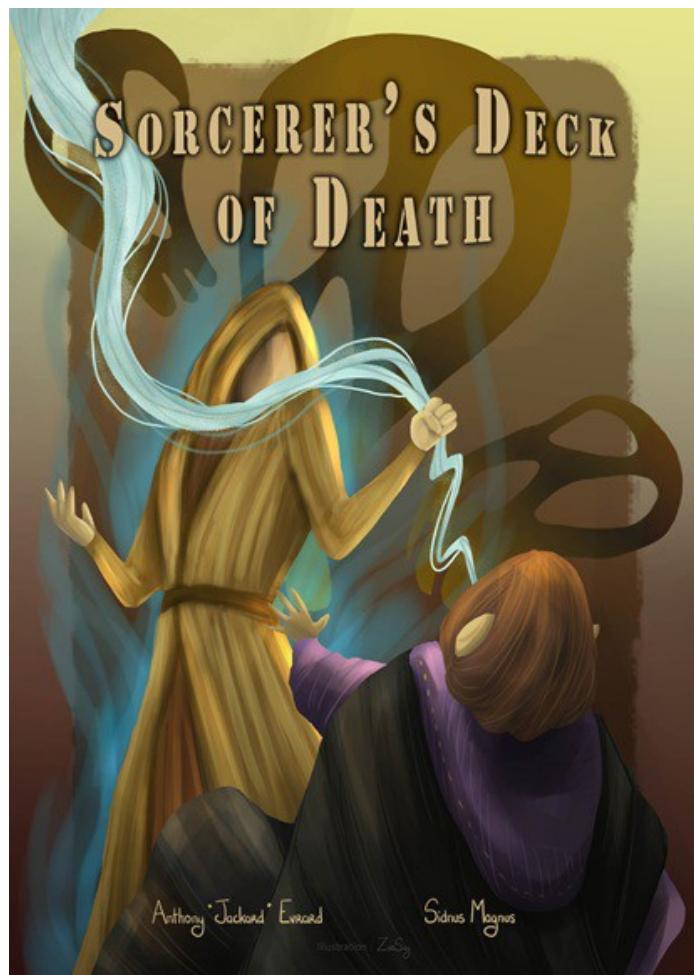
Vous êtes un être exceptionnel, touché par la Magie, inspiré par son potentiel, assoiffé des sensations qu'Elle vous donne et affamé par le Pouvoir qu'Elle vous offre.

Mais d'autres convoitent votre Pouvoir, ne cherchant qu'à s'approprier ce qui vous appartient.

Alors Mage qu'attendez-vous pour recruter vos sbires, acheter quelques babioles utiles, et fourbir vos dés et vos cartes !

Rejoignez les lieux où la Magie vous appelle, vainquez vos adversaires et reprenez le Pouvoir qui est vôtre.

Parcourir le chemin du Pouvoir ne nécessite que quelques dés, cartes, figurines, jetons et un adversaire.



© 2025, Jack of Diamonds éditions
contact : jackofdiamondsgames@outlook.com