
Baton Rouge

Règles de jeu

De 3 à 8 joueurs
Dès 11 ans

Version des fichiers à jour :

Lieu : V.25.11.19
Tarot : V.25.11.19
Jeu : V.25.11.19
Personnage : V.25.11.19
Règles : V.25.11.19

Il y a quelques mois, une manbo a voulu percer les secrets du monde invisible en faisant un rituel.

Elle a suivi les rites, oui, mais pas jusqu'au bout. L'erreur tenait à rien, un oubli, une fatigue, et le cercle s'est ouvert.

Ce qu'elle a appelé ne venait pas des Loas.

Le cercle protecteur s'est brisé, et le Void s'est déversé dans notre monde.

Depuis, le marais n'est plus qu'une plaie : la boue bouillonne, la chair pourrit sans mourir, et les morts marchent à nouveau, vidés mais affamés.

Trois Esprits s'y sont échappés, des créatures de chair et de fièvre :

Bladeclaw, Taintsnake et Cavetooth.

Leurs pas propagent la Corruption, et une prime a été placée sur leurs têtes.

Alors, des hors-la-loi, des idéalistes, des fous et quelques prétendus héros s'enfoncent dans le bayou, armés de plomb, de fer et de désespoir.

Avant de partir, ils ont subi les expériences d'un savant dément qui, après d'atroces essais, a compris que le Void n'attaquait pas ceux qui lui ressemblaient.

Il leur a injecté la Corruption dans les veines, assez pour que le Void les reconnaisse comme siens, pas assez pour les tuer sur-le-champ.

Depuis, ils dépérissent lentement, rongés de l'intérieur, oscillant entre lucidité et folie.

Ils accomplissent des rituels pour traquer les Esprits, déclenchant à chaque fois une Anathème, une vision du Void, brève et démente, où la réalité se tord.

Certains disent y voir un œil dans le ciel, un corbeau aux paupières cousues d'or, ou un serpent à deux têtes rampant entre les mondes.

Contenu du jeu

Cartes :

- 20 cartes Personnage
- 20 cartes Lieu
- 3 cartes Esprit
- 6 cartes Anathème
- 26 cartes Effet (équilibre en cours)
- 68 cartes Action (équilibre en cours : exorcisme, tir, esquive, extraction, bandage, rituel, ravitaillement, roulette russe)

Autres éléments :

Marqueurs de PV (pour les Esprits uniquement)

Marqueurs de lieu

Carte “Pièce damnée” (indique le premier joueur)

Livret de règles du jeu

Les marqueurs de PV des joueurs sont représentés par le dos de leur carte Personnage non utilisée.

Mise en place

1. Mélangez les Lieux et disposez-en 9 dont au moins une gare face visible en carré de 3 par 3.
2. Chaque joueur pioche 2 cartes Personnage au hasard, en révèle une, et garde l'autre face cachée (elle servira de marqueur de PV).
3. Placez chaque joueur sur un Lieu de départ distinct.
4. Distribuez à chaque joueur :
 - 1 Exorcisme
 - 1 Tir
 - 1 Esquive
 - 1 Extraction
 - 1 Rituel
 - 1 Ravitaillement
5. Donnez la Pièce damnée à un joueur : c'est le marqueur de tour.

Chaque joueur commence avec 4 PV.

L'Esprit est caché : vous devez le découvrir grâce aux Rituels.

À la fin du tour, chaque joueur peut se déplacer orthogonalement vers un Lieu adjacent (sauf s'il s'est soigné pendant ce tour)

À la fin du tour, passez la Pièce damnée au joueur de gauche.

Déroutement d'un tour

Les tours sont simultanés.

Chaque manche suit l'ordre de vélocité des cartes jouées.

Le joueur portant la Pièce damnée annonce les résolutions dans l'ordre suivant :

1. Furie de l'Esprit : L'Esprit agit en premier, révélé ou non.
2. Exorcisme
3. Tir ou roulette russe
4. Esquive
5. Bandage ou Extraction
6. Rituel
7. Ravitaillement

En cas d'égalité de vélocité, la priorité revient au joueur le plus proche (dans le sens des aiguilles d'une montre) du porteur de la Pièce damnée. A la fin du tour, chaque joueur peut se déplacer orthogonalement vers un Lieu adjacent (sauf s'il s'est soigné pendant ce tour)

À la fin du tour, passez la Pièce damnée au joueur de gauche.

Les cartes Action

- Exorcisme : Inflige 1 dégât à un Esprit. Si aucun Esprit n'est présent, piochez 1 carte.
- Tir : Ciblez un personnage : il perd 1 PV.
- Esquive : Annule un Tir reçu.
- Bandage : Soignez 1 PV à un joueur de votre choix. Vous perdez votre mobilité.
- Extraction : Brûlez une carte Effet sur la table.
- Rituel : Retournez une carte Effet et une Anathème, puis appliquez leurs effets.
- Ravitaillement : Changez de Lieu et piochez 2 cartes. Ne défaussez jamais cette carte. Si un effet vous demande de défausser cette carte, ignorez l'effet, si un joueur veut vous la voler, montrez la carte, il en prendra une autre.
- Roulette russe (unique) : Ciblez un joueur. Il révèle la carte du dessus de la pioche : si c'est un Tir, il perd 2 PV, sinon la passe au suivant. (Maximum 6 passages.)

Cartes Lieu

- Les joueurs n'interagissent qu'avec ceux présents sur le même Lieu et sur les lieux adjacentes (diagonales comprises).
- Certains Lieux contiennent une Station ou une Gare : elles permettent de s'échapper avec une prime.
- Chaque Lieu comporte trois éléments visuels : ce sont ses Anathèmes.

Les Esprit

Tranchemoelle (Bladeclaw)

- Furie : Le joueur ayant le plus de PV perd 1 PV.
- Bénédiction : Piochez 5 cartes.

Languenoire (Taintsnake)

- Furie : Le joueur ayant le plus de PV défause 1 carte.
- Bénédiction : Restaurez 4 PV.

Voracharnel (Cavetooth)

- Furie : Déclenche une Horde.
- Bénédiction : Récupérez 3 cartes de la défausse.

En cas d'égalité de PV, la Furie frappe le joueur ayant le plus de cartes. Si l'égalité persiste, tous deux subissent la Furie.

Les joueurs doivent utiliser des Exorcismes pour vaincre l'Esprit.

Chaque dégât infligé à l'Esprit rapporte 1 point. Le coup final rapporte 2 points.

À la mort de l'Esprit, le joueur ayant le plus de points remporte la Prime.

En cas d'égalité, le joueur ayant effectué un coup en dernier remporte la Prime.

Les Esprits ont un nombre de PV indexé au nombre de joueur. Calculez lez comme suis :

Joueurs	3	4	5	6	7	8
PV	11	15	19	23	27	31

Cartes Anathème

- Chaque Rituel révèle une Anathème.
- Révéler une Anathème permet d'écarter le ou les Lieux associés à son symbole : l'Esprit ne s'y trouve pas.
- Si une Anathème devait éliminer le dernier Lieu, ignorez-la : les Esprits vous ont joué un tour. Retirez une nouvelle Anathème au prochain Rituel

Fin de partie

Deux conditions de victoire :

- Un joueur s'échappe :
Il possède une Prime (en tuant un Esprit ou un porteur de Prime).
Il termine un tour sur une Station ou une Gare.
- Tous les autres joueurs sont morts.

Les alliances sont permises, mais un seul survivant gagne.

Lexique

- PV : Points de Vie.
- Prime : Jeton de victoire obtenu en tuant un Esprit ou un porteur de Prime.
- Vélocité : Priorité d'exécution d'une carte.
- Anathème : Conséquence d'un Rituel, souvent néfaste.
- Exorcisme : Carte infligeant des dégâts à un Esprit.
- Station / Gare : Lieu de fuite pour le joueur victorieux.
- Tour : Un tour de jeu.
- Tour de table : Quand la Pièce damnée a fait le tour complet des joueurs.
- Bruler une carte : Défausser une carte sans en appliquer les effets

Fin de partie

Deux conditions de victoire :

- Un joueur s'échappe :
Il possède une **Prime** (en tuant un **Esprit** ou un porteur de **Prime**).
Il termine un tour sur une **Station** ou une **Gare**.
- Tous les autres joueurs sont morts.

Les alliances sont permises, mais un seul survivant gagne.

Lexique

- **PV** : Points de Vie.
- **Prime** : Jeton de victoire obtenu en tuant un **Esprit** ou un porteur de **Prime**.
- **Vélocité** : Priorité d'exécution d'une carte.
- **Anathème** : Conséquence d'un **Rituel**, souvent néfaste.
- **Exorcisme** : Carte infligeant des dégâts à un **Esprit**.
- **Station / Gare** : Lieu de fuite pour le joueur victorieux.
- **Tour** : Un tour de jeu.
- **Tour de table** : Quand la **Pièce** damnée a fait le tour complet des joueurs.
- **Bruler une carte** : Défausser une carte sans en appliquer les effets