

*AMADRIM*

*Tales*



*La Guerre des Guildes*

# SOMMAIRE

1. *Sommaire p.2*
2. *Le matériel p.3 à p.9*
3. *Le but du jeu p.10*
4. *L'histoire p.11 à 14*
5. *Mise en place p.15 à p.16*
6. *Fonctionnalités du matériel p.17 à p.18*
7. *Début de partie p.19*
8. *Tour de jeu p.20 à p.23*
9. *Fin de partie p.24*



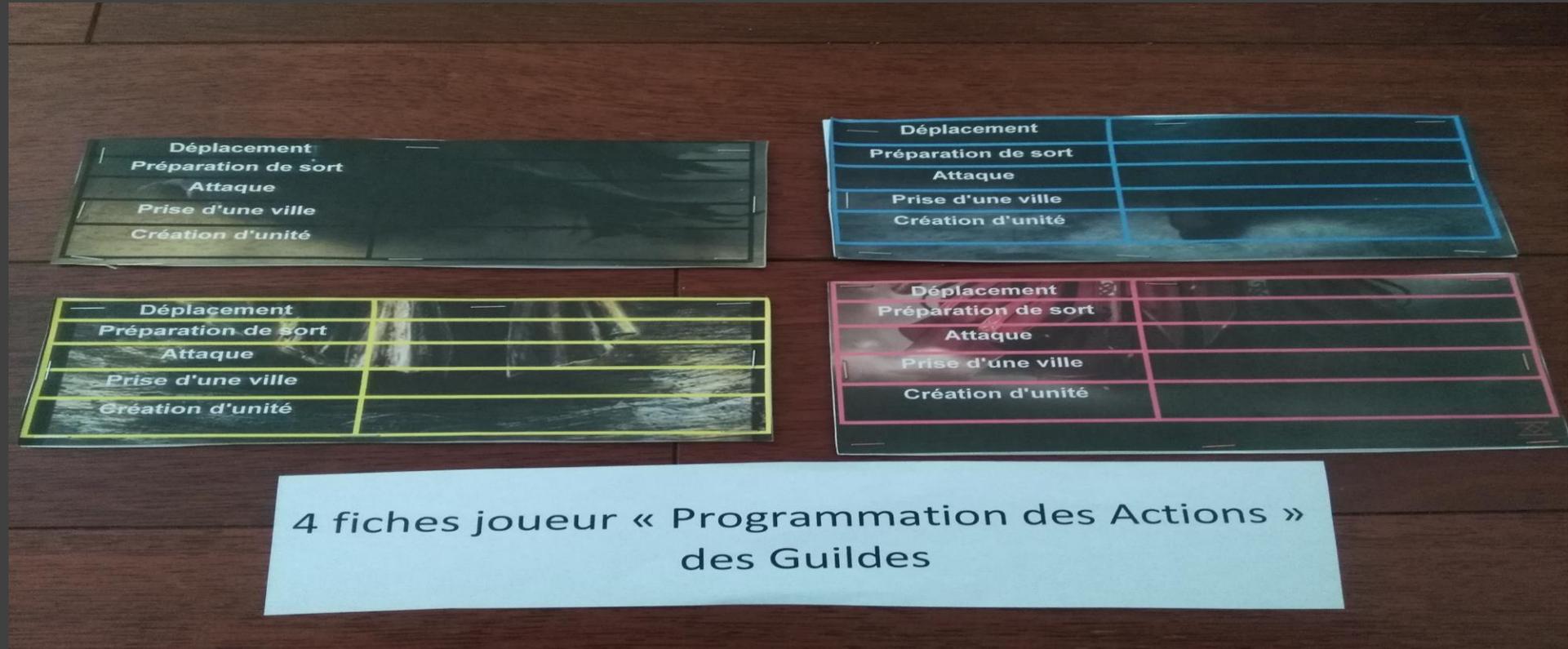
# 2. Le Matériel



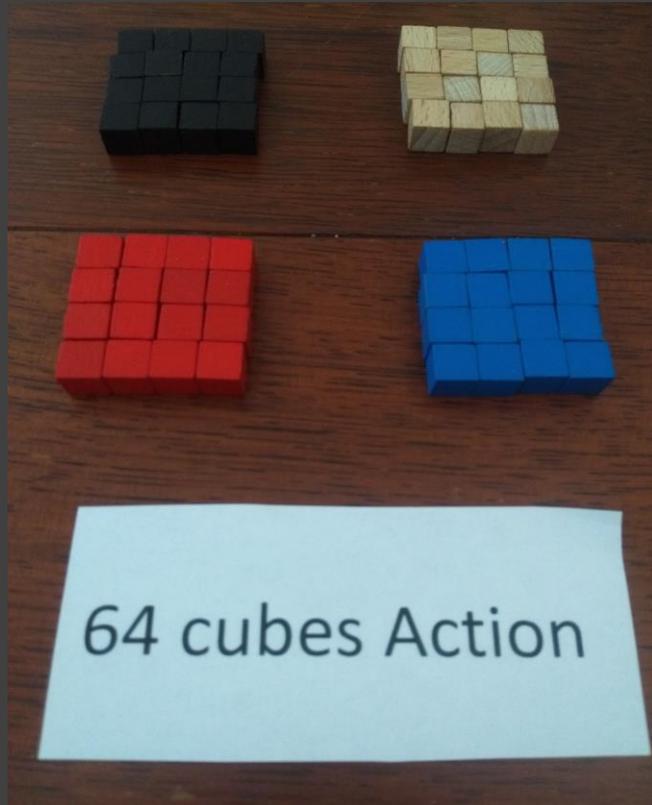
# Le Matériel



# Le Matériel



# Le Matériel



# Le Matériel



# Le Matériel



# Le Matériel



1 pièce

« Premier Joueur »

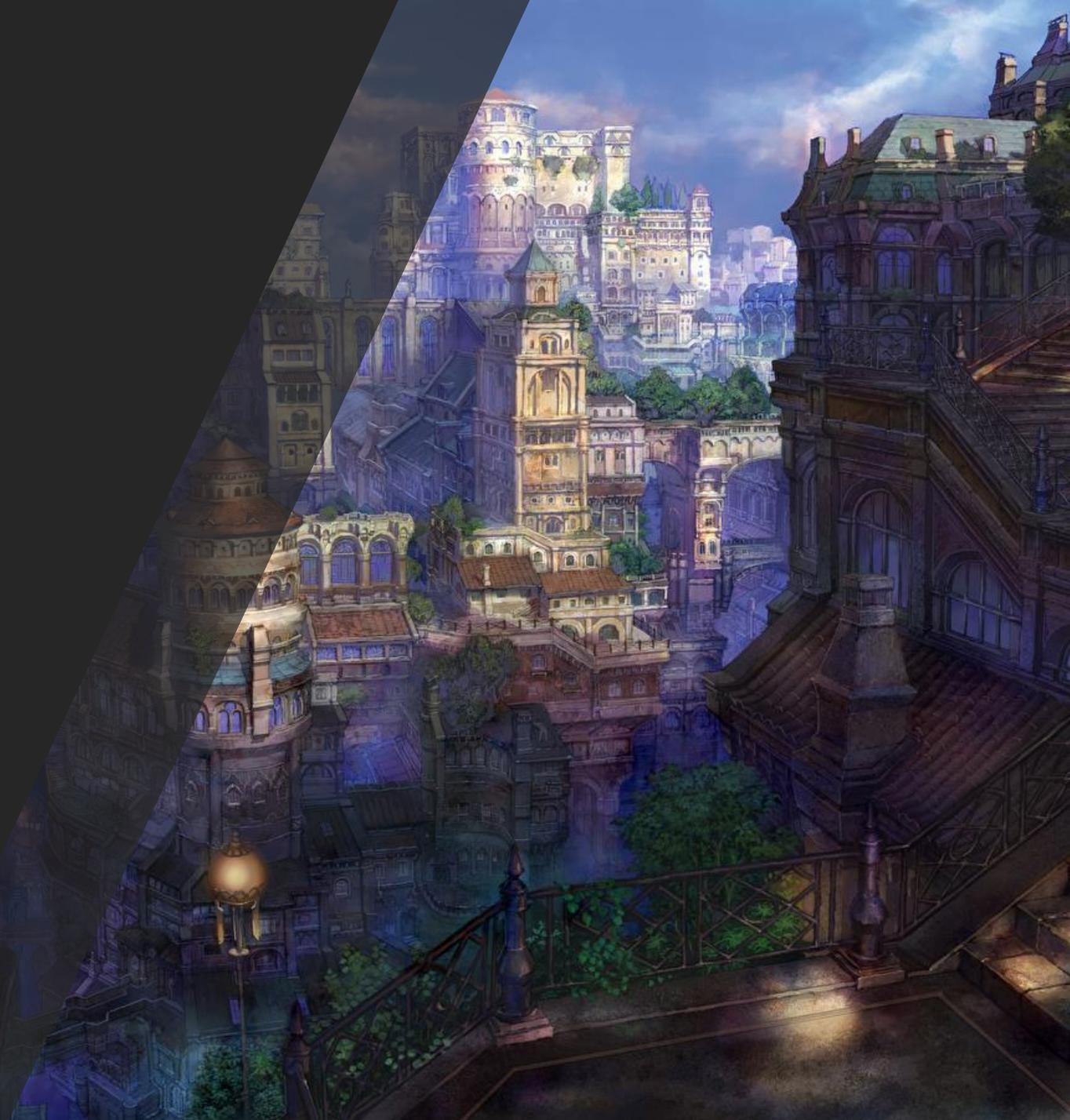
## 2. But du jeu

- Dans Amadrim Tales: la Guerre des Guildes, chaque joueur est à la tête d'une Guilde de Mages qui a fait alliance avec les marchands de leurs villes. Chaque Guilde doit démontrer sa capacité à gérer son stock de ressources, maîtriser le cours du marché, neutraliser ses opposants, conquérir des villes et déployer sa puissance magique. En fonction de leurs actions, les Guildes ont une côte de popularité qui peut augmenter ou peut baisser. La guilde avec la meilleure réputation remporte la partie !



# 1. L'histoire

Amadrim, terres d'heroic fantasy est le théâtre, chaque année des 12 jours des Guildes de Mages Élémentaires. De tradition pacifique, un concours de circonstances a bien failli précipiter l'ensemble des Guildes dans un affrontement fatal. Le problème fût fort heureusement résolu, toutefois une nouvelle tradition naquit de cette période de trouble. Mais nous laissons Terne-le-magnifique, barde célèbre de part nos contrées, vous narrez cet épisode de la vie d'Amadrim.

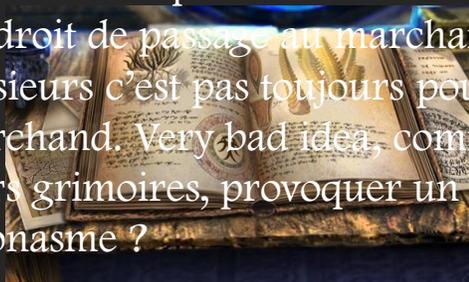


Il y a très très longtemps, quelque part, un dreamer, peut-être ou sûrement très puissant ou pas, en fait on a aucune idée de comment ce genre de truc peut arriver...un dreamer donc a imaginé et donc a généré par la seule force, ca n'était peut-être ou sûrement pas une force, en fait ça aussi on a aucune idée de comment il a pu faire...Amadrim est apparu et cela par contre on le sait, sources consultables dans la Grande Bibliothèque de Kaureldar, mais alors par contre c'est pas public hein, non, il vous faut une trentaine d'autorisations, faire partie des Graphes, et encore c'est pas sûr...Mais c'est votre jour de chance parce que j'ai eu l'infini privilège de parcourir la "genèse" de notre merveilleux monde mes amis ! Non je ne fabule pas et je n'ai pas encore touché à ma bière, mauvaise langue. Bon là il faut suivre, sinon vous allez rien comprendre. Un dreamer imagine un monde qui prend vie ! Il ouvre une sorte de portail qui produit un truc incroyable, d'autres dreamers d'autres mondes se mettent à donner vie à des choses sur Amadrim. Quoi ? Oui, non t'aurais pas aimé vivre au début d'Amadrim. C'était le chaos ! Comment on est arrivé à quelque chose qui tienne debout ? Alors déjà Amadrim même si ça ressemble à quelque chose, excuse-moi mais ca reste pas net tout le temps, rien qu'à voir ta gueule. Bref, je vais quand même répondre à la question. Les êtres engendrés par les dreamers ont fait des petits, on nous appellent, oui cela concerne la plupart d'entre nous dans cette pièce: les natifs. Les primonatifs et leurs descendants ont, sur des millénaires fait en sorte de donner une cohésion à l'ensemble, puis les Graphes ont verrouillé le chemin des dreamers. Il arrive encore qu'un dreamer nous balance une de ses créations mais c'est rare. Par contre, on a des dreamers maison, là ça se complique vraiment, pour résumer: l'eau trouve toujours un chemin. Quoi ? Tu décroches ? et toi aussi ? D'accord, d'accord, je vais vous raconter une histoire qui s'est passé il y a dix ans:



*Le récit de Terne-le-Magnifique*

« A l'époque, la guerre fait rage entre les Graphes et les armées monstrueuses d'Amnésis. Tout le monde se souvient ? C'était le bordel. Dans les petites villes les Guildes de Mages élémentaires tiraient la gueule. Le commerce était perturbé, les ressources nécessaires au développement de l'Art Magique se tarissaient. Faut bien comprendre que ce type de Guilde est pacifique, discrète avec une organisation bien particulière. Tandis que les novices parcourent Amadrim et s'occupent de la gestion courante, les plus anciens sont plongés dans leurs grimoires et leurs recherches. Ce point est important car il explique comment on a bien failli avoir en plus du reste une guerre des Guildes. Donc, un jour, un novice d'une guilde d'une bourgade a un éclair de génie. Toujours se méfier des éclairs de génie des novices mais là effectivement il y avait quelque chose. Non je n'ai pas le nom ni du novice, ni de la bourgade, on s'en fout. Ce qui est à relever, c'est que les Anciens de la Guilde ont validé l'idée du jeunot et ont donné leur accord pour appliquer le plan. Des idiots ? Non, camarade ! Pragmatiques les vieux ! Ils ont vu là un moyen de se débarrasser des toc toc à la porte de leur antre. Toc-toc, on a plus d'ébène, on fait comment ? Toc-toc on a plus d'épices, on fait comment ? Toc-toc, plus de teinture, plus de bois, plus d'or, plus de diamant, rhaaa ! L'enfer pour les Mages des cercles supérieurs. Vous passez deux heures à faire des incantations pour espérer un début de résultat et bam ! Toc-toc c'est la dèche ! Quel sort ? J'ai une tête de Mage élémentaire ? J'en sais foutre rien mon vieux ! Alors voilà que pour la première fois une alliance est passée entre les marchands et une Guilde. La piétaille se met à protéger les convois, donner un coup de main pour l'organisation des marchés. Les jeunes Mages patrouillent dans la ville et chassent les voleurs de tout poil. Et là miracle, plus de toc-toc, des ressources pour l'Art et la bourgade acquiert même une certaine réputation. Et puis c'est l'éclair de génie qui fait des étincelles et par petites flammes l'idée se répand. D'autres guildes s'emparent du système, et bientôt à travers Amadrim des bourgades se mettent à prospérer. Mais l'ego grandit également, voyez-vous avant cette histoire les novices des guildes élémentaires étaient vus par la population comme des bons à rien, des tâcherons au service de Mages qu'on ne voyait jamais. Des bonniches c'est ça, tu as le mot ! Et là tout à coup, les voilà héros et bienfaiteurs de la ville, il y a de quoi perdre le sens de la mesure. Et le sens fût perdu, il y a mes amis deux drames qui viennent balayer l'équilibre de la situation. Un jeune mage d'une guilde croise un jour un marchand qui travaille avec une autre guilde. Le jeune mage se targue d'être celui qui a lancé l'idée (ils font tous ça) va un peu plus loin que les autres dans la prétention. Ce crétin pense même qu'il vient d'inventer un nouveau principe révolutionnaire et vous savez ce que c'est ? Bingo ! Monsieur Barbe, il demande un droit de passage au marchand. Et là le marchand, paix à son âme, a lui aussi une très mauvaise idée, comme quoi quand on s'y met à plusieurs c'est pas toujours pour le mieux, il se marre ! Ego + moquerie = pétage de plomb, et notre mage fier comme un coq trucidé le marchand. Very bad idea, comme dirait nos amis de Bakand. Et là vous me dites les Anciens vont bouger, je ne sais pas sortir la tête de leurs grimoires, provoquer un concile que sais-je ! Et ben non quedalle ! Deuxième bourde anthologique d'inaction inopérante. Pléonasme ?





Oh ! nous avons un lettré parmi nous. J'enfonce le clou cher ami, les vieux bannissent le jeune mage, quand même, histoire de, payent une somme rondelette à la communauté de la victime et hop, on retourne trifouiller les lois de la nature. Seulement voilà quand on goûte au sang on en reveut, et les Anciens qui ont vu un jeune idiot, les novices voit un héros, une légende, un truc qui fait vibrer un sentiment étrange: la puissance ! Pendant un temps tout semble rouler de nouveau, mais le mal fait son terreau dans la tête de certains. Et un jour deux mages de Guildes différentes, sur le chemin, se croisent, s'invectivent et...se défient. L'un des deux explose l'autre...Toc-toc, sans vouloir vous déranger, on a un problème...Enfin les Anciens sortent de leur torpeur et prennent la mesure ce qui pourrait advenir: un massacre en règle et l'extinction des Guildes. La population d'une bourgade aime avoir une guilde mais si les mages commencent à buter les marchands et les enfants de bonnes familles, car les novices ne sortent pas du caniveau, les vieux voient se profiler le bûcher et ce genre de réjouissance. Donc, enfin, ils font un concile. Ils prennent des témoignages, interrogent des novices, des marchands. Et... ils se rendent compte que leurs novices respectifs ont choppé la rage et que la nouvelle génération va se foutre sur la gueule jusqu'au bout. Par chance, un des Anciens, originaire de la ville d'Halgast, connue pour sa foi ludique, a une idée. Puisque le conflit est inéluctable, qu'il soit mais à certaines conditions. D'abord il ne durera que 12 jours, ensuite les sorts de capture seront admis et rien d'autre. Et enfin ce sont les habitants des bourgades qui donneront la victoire a une Guilde par le vote. La Guilde avec la meilleure réputation prendra le contrôle de l'alliance avec les marchands. Et chaque année ce "jeu" sera l'occasion de tester la force, l'intelligence et le courage des novices. L'annonce en ces termes de la décision du concile fût accueillie avec joie par toutes les parties, un peu moins par les marchands qui souhaitèrent avoir quelques précisions sur les sorts de capture...Et c'est ainsi messieurs, mesdames que la tradition qui court encore de nos jours est née: les 12 jours de l'Art Élémentaire. Moralité de cette histoire: "A vieillesse aveugle, jeunesse perdue". Et maintenant je bois ma bière ! Santé ! Bande de bouseux !"



# Mise en place

- **1** Posez la carte au milieu de la table.
- **2** Disposez les 6 types de ressources sur le côté droit.
- **3** Disposez le tableau de bord des réputations à gauche de la carte Amadrim.
- **4** Disposez les jetons de couleur “niveau des mages” à droite des ressources.
- **5** Posez le sablier à proximité des ressources
- **6** Posez les fiches stock des joueurs en haut et en bas de la carte Amadrim
- **7** Disposez les Auvents aux quatre coins du plateau



# Mise en place

- . 8 La fiche programmation se place derrière les auvents de chaque guilde.
- . 9 La fiche “cours du marché” se place sous la fiche stock de chaque guilde.
- . 10 Posez les “jetons chiffres” près du tableau des réputations.
- . 11 Posez les jetons “majorité des marchés” à côté du tableau des réputations.
- . 12 Chaque joueur prend ses villes, ses pions marchand/mage et ses cubes action.
- . 14 Donnez la pièce “premier joueur” à celui qui sait faire un tour de magie.



## *Fonctionnalités du matériel*

- 1. La carte d'Amadrim représente le théâtre des opérations du jeu. La carte est divisée en case sur lesquelles les pions marchands vont se déplacer pour récupérer des ressources. Les pions mages vont se déplacer, combattre et prendre des villes. Un système de coordonnées avec un code à 6 couleurs ordonne la carte. Des régions, illustrées par la couleur des cases influent sur la récupération des ressources des villes à leur création.
- 2. Le tableau de bord des réputations est l'endroit où à la fin de chaque tour de jeu, les joueurs font le décompte de leurs points sur 4 critères (business, town, kills et magic) avec les jetons chiffre. La ligne « total » indique le score global de réputation. Ils utilisent les jetons chiffre à cette fin.
- 3. La fiche de Guilde (avec un personnage en fond) divisée en 3 parties: le stock est l'endroit où le joueur pose ses ressources, le cours du marché indique si la Guilde détient un monopôle ou un stock majoritaire par rapport aux autres Guildes. La partie programmation d'action est l'endroit où le joueur pose ses cubes action lors de la phase de programmation.
- 4. Les villes font gagner des points de réputation, elles sont le lieu de génération des pions marchands et mages.
- 5. Les pions personnages sont indéterminés (marchand et mage) tant qu'ils n'entrent pas en jeu. Lorsqu'un joueur pose un pion sur la carte, le joueur déterminera la nature du pion (marchand ou mage)

## *Fonctionnalités du matériel*

6. Pions ressource: la couleur du pion détermine la nature de la ressource, les ressources servent à faire évoluer le niveau des mages et à conquérir des villes. Ils permettent également de gagner des points de réputation en business sur le cours du marché.

7. Les cubes « action » sont le moteur de la stratégie du joueur. En fonction de la pose des cubes dans les différentes actions possibles, le joueur définit ses objectifs et configure ses choix tactiques tour par tour.

8. Les jetons plats de couleur (6 couleurs):. Ils servent de socle sous les pions mages.

9. Les jetons monopôles ou majorité de stock (pions ronds marron): ils se placent sur l'encart cours du marché des feuilles de Guilde, ils font gagner des points de réputation en business.

10. Le sablier sert à limiter à 5 mn la phase de programmation.

11. La pièce premier joueur: elle indique quel joueur débutera le nouveau tour.

12.. Les auvents aux couleurs des Guildes servent à masquer la pose des cubes de chaque joueur lors de la phase de programmation.

# Début de partie

Pour une partie à 4 joueurs: Avant de lancer à proprement parlé le jeu, les joueurs vont définir où se situent leurs 3 villes de départ. Un joueur prend le jeton premier joueur à côté de lui. Il prend une de ses villes et la pose sur une case de son choix sur la carte d'Amadrim dans les limites des règles de pose. Lorsque sa ville est placée, il récupère une ressource de la couleur des cases coordonnées situées à droite et en haut de la carte (cf. vue photo p15) . Il récupère également une ressource de la couleur de la case dans laquelle se trouve sa ville. Il place un de ses cubes actions au sommet de celle-ci. Les autres joueurs font de même pour leur première ville. Le jeton premier joueur passe au voisin de gauche, le joueur réitère les mêmes opérations pour la pose de la 2ème ville et ainsi de suite jusqu'à la pose de la 3ème ville.

Règles de pose d'une ville: la carte se compose de 4 rectangles identiques en terme de coordonnées, un joueur ne peut avoir qu'une ville par rectangle. Une ville ne peut pas être posée de manière adjacente au bord de la carte. Une ville doit obligatoirement avoir au moins une case sur chaque côté.

Le jeu se décompose en tour, chaque tour comporte trois phases: une phase de programmation, une phase d'action et une phase de décompte. Lorsque toutes les villes ont été placées et les ressources distribuées, on donne le jeton premier joueur au joueur suivant à gauche.

La phase de programmation: tous les joueurs vont jouer simultanément. Derrière leur auvent, au secret, ils vont placer leurs cubes action sur les différentes actions proposées dans le tableau. Cette phase est minutée par le sablier (5 mn max.)

La phase d'action: le premier joueur de ce tour (et uniquement lui) enlève son auvent pour montrer son jeu. Puis il entame ses actions en suivant sa programmation. Quand il a fini c'est au joueur suivant et ainsi de suite.

La phase de décompte: lorsque tous les joueurs ont effectué leurs actions, le tour se termine et on passe au comptage des points en fonction des critères du tableau des réputations.

# Le tour de jeu

- 1 ) La phase de programmation: lorsque les villes ont été placées et les ressources récupérées, on passe à la phase de programmation. Le sablier de 5 mn est renversée et les joueurs disposent de 7 cubes d'actions. Ce chiffre peut évoluer en cours de partie entre 4 au minimum et 8 au maximum.
- Description des actions:
- Créer une unité: un cube correspond à la création d'une unité marchand ou mage. Le joueur décidera lors de la pose du pion. Un pion sans socle symbolise un marchand, un pion avec un socle noir symbolise un mage de niveau 1. Les unités marchand et mage ne peuvent apparaître que sur les cases inoccupées des points cardinaux des villes appartenant à la guilde correspondante.
- Prise d'une ville: Un cube = Une unité mage quelque soit son niveau peut s'emparer d'une ville adverse ou d'une ville sans guilde. Pour cela l'unité doit être sur une des cases des points cardinaux, et dans le cas des villes appartenant à une guilde adverse, il ne doit pas y avoir de mage sur une case adjacente à la ville. Le joueur doit dépenser une ressource de chaque type pour prendre la ville. Il place alors son cube au sommet du pion ville. Il récupère les ressources des coordonnées de la ville ainsi qu'une ressource de la couleur de la case sur laquelle la ville est implantée.
- Attaque: Un cube= une attaque (uniquement les mages) sur une unité adverse mage ou marchand. L'unité attaquante doit être sur une case adjacente à l'unité ciblée. L'unité marchande est automatiquement capturée. Le joueur attaquant récupère le pion adverse et le pose à côté de ses fiches. Si l'unité attaquante vise un mage adverse, pour que l'attaque réussisse le niveau du mage attaquant doit être strictement supérieur au niveau du mage attaqué. Les mages de même niveau ne peuvent s'affronter.
- Préparation de sort: un cube=augmentation du niveau d'un mage. La hiérarchie de niveau est la suivante: noir (niveau 1), rouge (niveau 2), bleu (niveau 3), vert (niveau 4), jaune (niveau 5), blanc (niveau 6). Le mage de niveau 1 (noir) est le niveau de départ de toute création d'unité mage, il n'y a pas de coût en ressource. Si un joueur souhaite faire passer un mage au niveau au-dessus, il doit dépenser une ressource de la couleur du niveau souhaité ainsi qu'une ressource de chaque niveau supérieur. Le joueur dépose les ressources dépensées dans la réserve, il prend un jeton de couleur pour changer le socle de son unité. Un mage ne peut évoluer qu'une fois par tour et du niveau suivant.

# Le tour de jeu (suite)

- Déplacement: un cube=déplacement d'une case pour une unité. Le déplacement peut se faire dans toutes les directions y compris en diagonal. Les mages se déplacent généralement pour défendre les villes, capturer les unités ennemies et prendre des villes. Un déplacement est indivisible. A partir du moment où une unité s'est déplacée de une ou plusieurs cases et engage une autre action, elle ne peut plus se déplacer. Le joueur ne peut pas se déplacer, faire une autre action puis se redéplacer. Le déplacement est le moteur de la vie économique du jeu. Les unités marchandes récoltent des ressources après déplacement. Une unité marchande qui a fini son déplacement (une ou plusieurs cases) récoltent des ressources sur sa case finale de déplacement. Pour cela le joueur consulte les coordonnées de la case et récupère les ressources de la couleur indiquée. Il pose ses ressources dans son tableau stock.
- 2) La phase d'action: le joueur qui possède le jeton premier joueur soulève son auvent pour découvrir sa programmation. Les autres joueurs laissent leur auvent en place. Il exécute les actions programmées dans la mesure du possible, si une action n'est pas jouable, elle est perdue. Il n'y a pas d'ordre précis à respecter entre chaque type d'action. Par contre une action engagée doit être résolue dans son intégralité. Si un joueur a décidé d'allouer deux cubes de déplacement pour une unité, il doit dépenser les deux cubes et déplacer l'unité de deux cases. Les cubes utilisés sont posés à côté de l'unité concernée, ceci est valable pour tout type d'action sauf pour la prise de ville; le cube est placée au sommet de la tour.

# Le tour de jeu (suite)

- 3) La phase de décompte: lorsque tous les joueurs ont exécuté leur programmation, on passe au décompte des points de réputation:
- - Business: on compare les ressources en stock de tous les joueurs, si un joueur est majoritaire sur une ressource, il place sur sa fiche « cours du marché » un pion majorité sur la première valeur du tableau. Si aucun joueur n'est majoritaire, il ne se passe rien. Une fois que toutes les ressources ont été étudiées, chaque joueur fait l'addition de la valeur à droite du pion majorité. Cette somme est reportée sur le tableau des réputations pour chaque guild. Lors des tours suivants, si un joueur a conservé la majorité sur une ressource, il ajoute un pion sur la valeur suivante et prendra en considération pour le calcul le chiffre qui apparaît à droite. Si par contre, il y a égalité ou qu'un autre joueur a pris la majorité, le joueur perd un pion sur sa ligne de ressources.
- - Kills (capture): chaque joueur fait le total des unités ennemies capturées et reporte la somme dans le tableau. Ce montant ne peut qu'augmenter au fur et à mesure de la partie. Point important: à chaque tour le joueur fait le point sur le nombre de capture, par exemple: 2 captures au tour 1, 0 au tour 2, dans ce cas le chiffre reste à 2. Si au 3<sup>ème</sup> tour le joueur a fait une nouvelle capture, alors le total montera à 3 points de réputation dans le tableau sur sa ligne kills.
- - Town: chaque joueur fait la somme des villes occupées par sa Guild et reporte le total dans le tableau. Le nombre de villes a une incidence sur le nombre de cubes « Action » disponible en début de tour. Lorsque le joueur a 3 villes: il dispose de 7 cubes « Action », lorsque le joueur à 4 villes ou plus, il dispose de 8 cubes « Action ». Si un joueur descend en-dessous de 3 villes, il perd un cube à chaque fois qu'il perd une ville (6 cubes pour 2 villes, 5 cubes pour une ville, 4 cubes pour zéro ville). Un joueur qui n'a plus de ville, peut continuer à jouer tant qu'il a des unités.

# Le tour de jeu (fin)

- - Magic: chaque joueur fait la somme des niveaux des mages de leur Guilde sur le terrain. (Noir: 1, Rouge: 2, etc), le joueur reporte le total sur la ligne magic de la colonne de sa Guilde dans le tableau de réputation.
- - Total: chaque joueur fait la somme de sa colonne et indique avec les pions chiffre leur niveau de réputation pour le tour en cours. Ceci clos le tour de jeu, le pion premier joueur passe au joueur de gauche, le jeu reprend à la phase de programmation.

# Fin de partie

- Le jeu s'arrête lorsqu'un des joueurs atteint ou dépasse 24 points de réputation à la fin d'un tour.