# Jeu de plateau
# Le grimoire du Telnas

## Conditions de victoire

Le but de chaque joueur est d'obtenir un grimoire auprès d'un alchimiste afin de fabriquer un artefact infusé. Une fois un artefact obtenu, la victoire peut être atteinte de deux manières :

- Vaincre le seigneur du Telnas (pour les aventuriers)

- Détruire les trois villes frontalières (pour les adeptes du Telnas)

## Mise en place

- Un joueur prépare les cartes de rôle (2 adeptes et 2 aventuriers, ou 3 et 3). Chaque joueur prend une carte au hasard. S'il y a un nombre impair de joueurs, un joueur prend d'abord une carte au hasard, puis prend une deuxième carte identique du paquet, et joue deux personnages.

- Chaque joueur choisit un personnage,  pioche trois sorts, en choisit un, puis remet deux sorts dans la pile, reçoit 2 pièces d'or, et se place  sur le continent Middenardh dans la région Austrasie.

- Placement d'une grenouille sur chacune des trois extrémités de Middenardh (Aremorica, Provebor, Septimanie). Placement d'un ogre sur chaque région portuaire des continents frontaliers (Jyland en Ceiltigahn, Khazarar en Slaviskis, Lucanie en Notikonos). Placement de deux marqueurs d'intégrité sur chaque ville des régions frontalières.

## Déroulement d'un tour

Pour chaque étape d'un tour, les joueurs jouent les uns après les autres.

1. Régénération de tous les points de mana et d'un nombre de points de vie égal au niveau de chaque joueur.
2. Déplacement des joueurs, puis échange, puis exploration de région. Lancement des sorts hors-combat.
3. Combat des joueurs entre eux, ou contre les monstres, ou contre les manifestations
4. Poursuite des adeptes par les troupes des villes
5. Mouvement des manifestations de Telnas existantes
6. Apparition des nouvelles manifestations de Telnas

# Combat

## Déroulement

Un combat se déroule en phases de 5 étapes :

1. **Utilisation des capacités spéciales et des sorts**

   Chaque joueur et chaque monstre peut, dans l'ordre *joueur attaquant → joueur défenseur → monstre* :
   - utiliser ses capacités spéciales
   - faire une tentative de charme
   - lancer autant de sorts que leur mana leur permet (chaque sort lancé permet aux autres joueurs de lancer un sort en réponse avant qu'il ne prenne effect)

2. **Lancer des dés de toucher par tous les participants**

   Le nombre de dés à lancer est déterminé par la force des joueurs ou des monstres, les sorts et les capacités spéciales. Tous les dés sont lancés d'une équipe sont lancés en même temps.

3. **Détermination des dégâts infligés**

   Chaque dé ayant un score supérieur ou égal à 4 inflige 1 point de dégât. Les dégâts sont répartis par les joueurs, si un combat implique des joueurs de chaque côté, les joueurs subissant les dégâts les répartissent. Un joueur ou monstre immobilisé ne peut pas se voir répartir des dégâts si une autre cible valide est présente.

4. **Mise hors de combat**

   Chaque joueur ou monstre ayant un nombre de points de vie égal à 0 est mis hors de combat.

5. **Tentative de fuite**

   Chaque joueur peut tenter de fuir le combat en lançant un dé. Si le résultat du dé plus son niveau de volonté est supérieur à la volonté cumulée de tous les ennemis, le joueur se déplace dans la région adjacente de son choix. Si la fuite échoue, ajoutez un dé de dégâts au prochain lancer des ennemis.

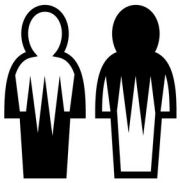
Losque tous les attaquants ou tous les défenseurs sont mis hors de combat, le combat s'arrête et les joueurs et monstres hors de combat meurent. S'il reste au moins un attaquant et un défenseur à la fin de chaque phase, une nouvelle phase commence. Les joueurs vainqueurs hors de combat reprennent conscience avec 1 point de vie.

## Récompense

Chaque monstre vaincu donne en butin, à chaque joueur jusqu'à trois joueurs, même aux joueurs morts :

- [niveau du monstre] pièces d'or
- [niveau du monstre] points d'expérience
- un objet au hasard

# Résolution des conflits



Si plusieurs joueurs doivent faire un choix et qu'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, la majorité l'emporte. Si la majorité ne suffit pas, un jet de dé est utilisé pour forcer le choix.

# Personnages

Quand il faut déterminer la moitié d'un nombre impair, il faut arrondir au nombre supérieur. La notation [niveau] ou [Volonté] signifie qu'il faut remplacer par la valeur associée.

# Expérience

Les points d'expérience sont cumulatifs, chaque joueur commence au niveau 1 avec 0 points d'expérience, ils ne sont pas réinitialisés à chaque niveau. Le nombre de points d'expérience requis pour gagner un niveau sont détaillés sur les fiches de personnage.

Lorsqu'un joueur monte de niveau, il reçoit deux points de caractéristiques à ditribuer, puis regagne tous ses points de vie, de mana et son nombre maximum de sorts.

# Mort d'un joueur

Losrqu'un joueur meurt, il perd [niveau] pièces d'or sur la région actuelle, puis se réincarne au prochain tour en régénérant tous ses points de vie mais avec zéro points de mana, dans la ville du continent actuel pour les aventuriers ou au temple du Telnas du continent actuel pour les adeptes (Provebor en Middenardh, Sapmi en Ceiltigahn, Meschera en Slaviskis, Masmuda en Notikonos).

# Caractéristiques

Quand une valeur de caractéristique est modifiée, les valeurs associées sont immédiatement modifiées, par exemple les points de vie avec la vigueur ou les points de mana avec l'intellect. Augmenter la vigueur ou l' intellect ne permet cependant pas de regagner des points de vie ou de mana, par exemple un joueur avec 3 d'intellect et 2 de mana qui gagne temporairement 2 d'intellect (donc 5 intellect au total) voit son mana passer à 4 et non 5 ; losqu'il perd ce bonus temporaire, son mana repasse à 2.

La **force** est utilisée pour déterminer le nombre de dés de toucher à lancer en combat.

L'**intellect** est utilisée pour déterminer le maximum de points de mana.

La **vigueur** est utilisée pour déterminer le maximum de points de vie.

La **volonté** est utilisée pour résister aux sorts de charmes, et la capacité à fuir.

# Charme

Au début de chaque phase d'un combat, un joueur peut tenter de charmer un monstre, et un monstre peut tenter de charmer un joueur. Un monstre choisit le joueur au hasard et choisit une cible différente à chaque nouvelle phase, si aucune cible ne correspond, il ne fait pas de tentative. Si la tentative réussit, la victime du charme obéit à son ensorceleur jusqu'à la fin de la phase :

- il ne peut pas utiliser de capacités spéciales, d'armes, d'armures, d'objets ou de sorts
- il attaque avec [niveau] dés à la place de son attaque normale
- il ne peut pas être choisi pour répartir des dégâts

Si l'ensorceleur perd le combat, la victime du charme recouvre sa volonté. Si l'ensorceleur gagne le combat, la victime du charme se déplace dans une région adjacente de son choix à l'issue du combat ; si c'est un monstre, les joueurs adverses décident de la région dans laquelle se déplacer.

Pour réussir un sort de charme, il faut prendre le résultat d'un dé, y ajouter la volonté de l'ensorceleur, et comparer avec la volonté de la cible. L'effet du sort de charme en fonction du résultat est détaillé en annexe.

# Déplacement, exploration et échange

## Déplacement des joueurs

Chaque joueur peut se déplacer de zéro à quatre régions par tour. Si le déplacement passe ou termine sur une région occupée par un monstre ou un joueur hostile, le joueur doit s'arrêter et ne peut pas effectuer d'autres déplacements ce tour sans avoir combattu. Il est cependant possible de commencer un déplacement depuis une région occupée.

Les régions portuaires (Aremorica en Middenardh, Jyland en Ceiltigahn, Khazarar en Slaviskis, Lucanie en Notikonos) sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres.

## Exploration des régions

Lorsqu'un joueur termine son déplacement sur une région sans monstre ou joueur ennemi, il doit piocher une carte d'évènement (mineur en Middenardh, majeur sur les autres continents). Les villes (Austrasie, Anglia, Haemus, Ormenos) sont des régions particulières détaillées dans une section dédiée.

## Échange entre joueurs

Lorsque des joueurs alliés sont sur la même région, ils peuvent échanger autant de sorts, objets, artefacts et pièces d'or qu'ils souhaitent, même si un monstre ou un joueur ennemi est présent.

# Adeptes du Telnas

## Révélation des adeptes du Telnas

Au début de la partie, tous les joueurs sont considérés comme des aventuriers, même s'ils sont secrètement des adeptes du Telnas.

Lorsqu'un joueur se rend sur un temple du Telnas pour infuser un artefact, il peut ensuite révéler son rôle d'adepte du Telnas. S'il le fait, tous les rôles sont révélés, et six marqueurs de concentration sont ajoutés sur le temple occupé.

## Rituel sur les temples du Telnas

Quand un adepte révélé se rend sur une région frontalière avec un temple du Telnas, plutôt que déclencher un évènement majeur, il peut procéder à un rituel pour ajouter trois concentrations de Telnas au temple occupé. Un rituel nécessite de sacrifier trois objets.

## Poursuite des adeptes par les troupes des villes

Lorsque les joueurs ont fini leurs actions pour le tour, les villes envoient un garde par point d'intégrité restant sur chaque région voisine où se trouve un joueur adepte. Un combat s'ensuit, à l'issue duquel les gardes disparaissent.

# Manifestations de Telnas

## Intégrité des villes

À la fin de chaque tour, les manifestations de Telnas existantes se déplacent d'une région vers la ville la plus proche. Lorsqu'une manifestation de Telnas atteint une ville, elle attaque et la ville perd un point d'intégrité si aucun aventurier n'est présent ou si les aventuriers perdent le combat. Suite à l'attaque, la manifestation de Telnas disparaît.

Lorsqu'une ville perd son dernier point d'intégrité, elle est détruite et ne peut plus être utilisée par les aventuriers.

Chaque ville commence le jeu avec deux points d'intégrité.

## Apparition et déplacement des manifestations

Ensuite, une concentration de Telnas apparaît dans un temple du Telnas:
- dans l'ordre Ceiligahn → Slaviskis → Notikonos
- lorsque le nombre de concentrations sur un temple passe à six, une manifestation apparaît
- les manifestations empruntent toujours le même chemin pour atteindre les villes :
- - Ceiltigahn : Sapmi → Nowegr → Anglia
- - Slaviskis : Meschera → Zemgal → Haemus
- - Notikonos : Masmuda → Ligurie → Ormenos

### Combattre les manifestations

Les aventuriers peuvent intercepter les manifestations avant qu'elle n'atteignent les villes pour tenter de les vaincre, ou rester en ville pour les défendre.

## Émergence du seigneur du Telnas

Lorsque le dernier artefact est infusé sur un temple du Telnas, le seigneur du Telnas apparaît dans la région. Si ce joueur est un aventurier, le seigneur initie le combat ; si c'est un adepte, le seigneur ajoute trois points de concentration à chaque temple des continents frontaliers.

---

## Objets

Le nombre d'objets est limité par le nombre de cartes dans chaque pile.

### Armes et armures

Chaque personnage ne peut équiper qu'une arme et qu'une armure à la fois. L'équipement supplémentaire est transporté dans le sac. Un bijou peut être porté en plus des armes et armures.

Les objets de forge nécessitent un minumum de Force pour avoir un effet quand ils sont équipés. Les objets de calligraphie nécessitent un minimum d'Intellect pour avoir un effet quand ils sont équipés.

### Composants

Les composants sont dans une pile séparée. Les potions peuvent être utilisées pendant l'étape de déplacement ou la première étape d'une phase de combat.

---

## Régions et évènements

Les évènements mineurs sont utilisés pour les régions de Middenardh. Les évènements majeurs sont utilisés pour les régions frontalières. Les évènements ne se déclenchent pas tant qu'un monstre ou un joueur ennemi se trouve dans la région.

## Temple du Telnas

Le temple du Telnas fait office de sanctuaire pour les adeptes du Telnas. Les adeptes reçoivent un bonus de [niveau] à chaque caractéristique lors d'un combat sur le temple.

## Sorts

Lorsqu'un joueur doit piocher un ou plusieurs sorts, il pioche le nombre requis plus deux cartes, en choisit le nombre requis et met le reste des cartes sous le paquet. Un joueur ne peut jamais avoir plus de sorts que son niveau.

# Ville

**Forgeron** : vend des armes et armures de forge, peut créer les artefacts Sciath et Gladius.

**Tisserand** : vend des armures de tissage, peut créer les artefacts Panoplia et Shal.

**Calligraphe** : vend des armes et armures de calligraphie, peut créer les artefacts Stafur et Zvaig.

**Taverne** : permet de payer 2 pièces d'or pour parier pour un objet au hasard, le pari est réussi en faisant 4 au plus à un jet de dé.

**Alchimiste** : vend des grimoires au prix de 2 pièces d'or, vend des composants au prix de 6 pièces d'or, transforme tout objet ou composant en une pièce d'or.

**Sanctuaire** : permet de finir le tour pour regagner l'ensemble de ses points de vie, points de mana et nombre de sorts.

# Artefacts et grimoires

Chaque artefact peut être créé à partir d'ingrédients listés dans le grimoire associé. Une fois un artefact créé par un artisan de ville, il doit être amené à un temple du Telnas pour être infusé. Un joueur ne peut pas avoir plus d'un artefact. Il est possible de poser un artefact sur une ville ou un temple.

| Nom | Type | Grimoire | Effect |
|---|---|---|---|
| **Sciath Nemeton, le bouclier sacré** | Arme | Arme, mithril, glyphe, poudre magique | Les ennemis relancent chaque dé en succès une fois par phase. |
| **Gladius Stellaris, l'épée astrale** | Arme | Arme, mithril, glyphe, pierre incandescente | Permet de relancer tous les dés en échec une fois par phase. |
| **Panoplia Atheria, l'armure immortelle** | Armure | Armure, mithril, fiole, pierre incandescente | Augmente le seuil de succès des dés des ennemis de 1. |
| **Stafur Hugrunar, le bâton runique** | Arme | Arme, hellébore, glyphe, poudre magique | Au début de la deuxième phase du combat, régénère tous les points de mana et les sorts. |
| **Shal Nevidimosti, la cape d'invisibilité** | Armure | Armure, hellébore, fiole, poudre magique | Permet d'éviter les ennemis et de fuir sans jeter de dé. |
| **Zvaig Asara, la larme de l'étoile** | Bijou | Potion, hellébore, fiole, pierre incandescente | Réduit le seuil de succès de vos dés d'attaque de 1. |

# Annexes

### Force et dégâts infligés

| Force | Dégâts infligés | Force | Dégâts infligés | Force | Dégâts infligés |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 à 6 | 1 à 6 dés | 15 | 5 dégâts + 5 dés | 24 | 9 dégâts + 6 dés |
| 7 | 1 dégât + 5 dés | 16 | 5 dégâts + 6 dés | 25 | 10 dégâts + 5 dés |
| 8 | 1 dégât + 6 dés | 17 | 6 dégâts + 5 dés | 26 | 10 dégâts + 6 dés |
| 9 | 2 dégâts + 5 dés | 18 | 6 dégâts + 6 dés | 27 | 11 dégâts + 5 dés |
| 10 | 2 dégâts + 6 dés | 19 | 7 dégâts + 5 dés | 28 | 11 dégâts + 6 dés |
| 11 | 3 dégâts + 5 dés | 20 | 7 dégâts + 6 dés | 29 | 12 dégâts + 5 dés |
| 12 | 3 dégâts + 6 dés | 21 | 8 dégâts + 5 dés | 30 | 12 dégâts + 6 dés |
| 13 | 4 dégâts + 5 dés | 22 | 8 dégâts + 6 dés | 31 | 13 dégâts + 5 dés |
| 14 | 4 dégâts + 6 dés | 23 | 9 dégâts + 5 dés | 32 | 13 dégâts + 6 dés |

### Étapes d'un tour

1. Régénération de tous les points de mana et [niveau] points de vie.
2. Déplacement des joueurs, puis échange, puis exploration de région
3. Combat des joueurs entre eux, ou contre les monstres, ou contre les manifestations
4. Poursuite des adeptes par les troupes des villes
5. Mouvement des manifestations existantes
6. Apparition des nouvelles manifestations

### Étapes d'une phase de combat

1. Capacités spéciales et sorts
   - *ordre* : joueurs attaquants, joueurs défenseurs, monstres
   - *actions* : capacités, charme, sorts
2. Lancer des dés
3. Détermination des dégâts
   - *succès* : 4+ au d6
4. Mise hors de combat
5. Tentative de fuite

### Sort de charme

| **[volonté] charmeur + 1d6 – [volonté] de la cible** | **Résultat** ([n] = [niveau de la cible]) |
|---|---|
| 1 ou moins | Enragé (+[n] dé) |
| 2 à 6 | Aucun effet |
| 7 à 11 | Apeuré (-[n] dé) |
| 12 ou plus | Charmé |

### Tentative de fuite

| **[volonté] + 1d6** | **Résultat** |
|---|---|
| <= [volonté] ennemie cumulée | +[n] dé ennemi |
| > [volonté] ennemie cumulée | Succès |

**Niveau et force des monstres**

La force et la vigueur des monstres sont déterminées par le nombre de joueurs ennemis des monstres présents dans la région pour le combat.

Avec 4 joueurs ou plus présents, il faut ajouter aux valeurs pour 3 joueurs, [niveau du monstre] de force et de vigueur par joueur supplémentaire.

| Monstre | Niveau | Volonté | 1-2 joueurs | | 3 joueurs | | Capacités |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Force | Vigueur | Force | Vigueur | |
| Grenouille | 1 | 1 | 4 | 4 | 6 | 6 | Duplication dans une région non-ville adjacente au début du tour (sauf le premier tour) |
| Gnoll | 1 | 1 | 5 | 4 | 7 | 6 | Tente de fuir à chaque fin de phase |
| Goule | 1 | 10 | 4 | 5 | 6 | 7 | Insensible au charme. Les ennemis peuvent relancer un de leurs dés. |
| Brigand | 2 | 3 | 5 | 5 | 7 | 7 | Tente de fuir en volant jusqu'à 2 pièces d'or à chaque fin de phase. |
| Araignée | 2 | 2 | 5 | 5 | 7 | 7 | Relance un de ses dés. |
| Fantôme | 3 | 10 | 5 | 6 | 7 | 8 | Insensible au charme. Le jet requis pour le toucher est augmenté à 5. |
| Garou | 3 | 4 | 6 | 5 | 8 | 7 | Gagne 1 de Force à chaque phase à partir de la deuxième phase. |
| Naga | 3 | 10 | 6 | 6 | 8 | 8 | Insensible au charme. Tente de charmer un joueur au début de chaque phase. |
| Hibours | 4 | 5 | 15 | 20 | 20 | 30 | Un hibours ne peut pas agir pendant la première phase du combat. Jette [nombre d'ennemis] dés supplémentaires lors de la deuxième phase du combat. |
| Ogre | 4 | 3 | 15 | 10 | 25 | 15 | Le jet requis pour le toucher est réduit à 3. |
| Garde de ville | 5 | 5 | 10 | 10 | 15 | 15 | Le garde donne en butin au hasard une épée, capuchon ou gambison. |
| Manifestation | 5 | 10 | 15 | 15 | 25 | 25 | Insensible au charme. Tente d'assommer un joueur à chaque début de tour (similaire à une tentative de charme, mais avec la vigueur) Si tous les joueurs sont incapacités, le combat prend fin et la manifestation continue son chemin. |
| Dragon | 7 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 | Insensible au charme. Les joueurs ne peuvent pas agir pendant la première phase du combat. Donne deux objets par joueur lorsqu'il est vaincu. |
| Démon | 7 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 | Insensible au charme. Tente de charmer un joueur au début de chaque phase. Donne deux objets par joueur lorsqu'il est vaincu. |
| Seigneur | 8 | 10 | 25 | 35 | 30 | 50 | Contrôlé par les joueurs adeptes. Insensible au charme. Vole une arme non artefact par tour. Peut lancer un contresort par phase. |