

Les contrées de Telneria – Le jeu de plateau

Le grimoire du Telnas



Conditions de victoire

La seigneuresse du Telnas Nitriel a corrompu la magie du Telnas pour prendre le contrôle de tout Telneria. Le légendaire grimoire du Telnas renferme le secret pour stabiliser cette puissante magie. Les aventuriers doivent retrouver toutes les pages du grimoire afin de fabriquer les mythiques artefacts et vaincre Nitriel avant qu'elle ne détruise tous les sanctuaires.

Mise en place

- S'il y a un nombre impair de joueurs, un joueur joue deux personnages.
- Chaque joueur choisit un personnage, pioche un nombre de sorts égal à sa valeur de Volonté, et se place sur le continent **Middenardh** dans la région **Austrasie**.
- Placement de deux marqueurs d'intégrité sur chaque ville.
- Pour 2 joueurs, il ne faut garder de la pile des grimoires d'artefact que 2 cartes du même continent. Pour 4 joueurs, il ne faut que garder que 4 cartes de 2 continents. Les joueurs peuvent choisir quels continents vont être explorés pendant la partie.

Déroulement d'un tour

Pour chaque étape d'un tour, chaque joueur joue l'un après l'autre. Le joueur avec le plus petit personnage joue en premier.

1. Régénération de tous les points de mana, de tous les points de vie, et de jusqu'à [volonté] sorts.
2. Déplacement des joueurs. Chaque joueur peut :
 - 2.1. Se déplacer. **Le déplacement total lors d'un tour est limité à quatre régions par joueur.**
 - 2.2. Visiter une ville ou un artisan.
 - 2.3. Se déplacer à nouveau.
 - 2.4. Piocher un évènement sur une région.
3. Combat des joueurs contre les monstres.
4. Déplacement des joueurs. Chaque joueur peut :
 - 4.1. Se déplacer.
 - 4.2. Visiter une ville ou un artisan.
 - 4.3. Se déplacer à nouveau.
5. Mouvement des manifestations de Telnas existantes, attaque des villes.
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 monstre et chaque joueur peut, dans l'ordre *monstres* → *joueurs* :

- utiliser ses capacités spéciales
- lancer autant de sorts que leur mana leur permet



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 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 joueurs choisissent quel personnage subit chaque attaque. Les dégâts physiques (*c'est-à-dire les dégâts infligés suite à lancer des dés, calculés par la Force*) sont réduits par la valeur d'armure du monstre ou du joueur.

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 nombre de dés de dégâts égal au niveau des monstres au prochain lancer des ennemis.



S'il reste au moins un attaquant et un défenseur à la fin de chaque phase, une nouvelle phase commence. Lorsque 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. Les joueurs vainqueurs hors de combat reprennent conscience avec 1 point de vie.

Les récompenses reçues par les joueurs sont détaillées dans le chapitre **Régions et évènements**.

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.



Moitié, personnages et réputation

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.

La réputation auprès de chaque ville est indiquée sur la fiche de personnage. Elle permet d'acheter des biens dans les villes et auprès des artisans à moindre coût ; un point de réputation réduit le coût d'une pièce d'or. Un niveau de réputation de 3 est requis pour faire fabriquer un artefact par un artisan.

Expérience et montée de niveau

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 est détaillé sur les fiches de personnage.

Lorsqu'un joueur monte de niveau, il reçoit deux points de caractéristiques à distribuer, puis regagne tous ses points de vie, tous ses points de mana, et un nombre de sorts de sorte qu'il ait autant de sorts que sa volonté.

Mort d'un joueur

Lorsqu'un joueur meurt, il se défait d'un objet de son choix, d'un composant de son choix, et de [niveau] pièces d'or, puis se réincarne au prochain tour dans la ville du continent actuel, et régénère tous ses points de vie, ses points de mana et ses sorts.



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 ; lorsqu'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.

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

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

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



Jets de caractéristiques

Certains monstres et évènements nécessitent que les joueurs fassent un jet de caractéristiques pour par exemple résister à une tentative de contrôle ou pour résoudre une énigme.

Pour réussir un jet de caractéristique, le joueur doit lancer un dé à six faces (1d6), y ajouter la caractéristique associée, puis comparer avec le seuil indiqué. Si le résultat est supérieur ou égal au seuil, le jet est une réussite.



Par exemple, si un évènement requiert de passer un jet de force (10), si le personnage a 7 de force, il doit obtenir 3 ou plus en lançant un dé à six faces (1d6). Si le personnage a 3 de force ou moins, le jet sera nécessairement un échec. Si le personnage a 9 de force ou plus, le jet sera nécessairement une réussite. Dans ces cas-là, il n'est pas requis de lancer le dé.

Déplacement 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 (*sauf une manifestation de Telnas*), 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, Jylland en Ceiltigahn, Khazarar en Slaviskis, Lucanie en Notikonos*) sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres.

Échange entre joueurs

Lorsque des joueurs sont sur la même région, ils peuvent échanger autant de cartes et de pièces d'or qu'ils souhaitent, même si un monstre est présent. Le coffre arcanique en ville peut également être utilisé pour transférer toute carte ou pièce d'or entre les joueurs qui ne sont pas sur la même région.

Manifestations de Telnas

Déplacement des manifestations et intégrité des sanctuaires

À la fin de chaque tour, les manifestations de Telnas existantes se déplacent d'une région vers la ville la plus proche en empruntant le chemin le plus direct. Elles n'initient pas le combat tant qu'elles ne sont pas attaquées par les joueurs.

Lorsqu'une manifestation de Telnas atteint une ville, elle attaque le sanctuaire associé, et la ville perd un point d'intégrité si aucun joueur n'engage le combat ou si le combat est perdu.

Suite à l'attaque, la manifestation de Telnas disparaît.

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

Si Nitriel est présente, elle se comporte comme les manifestations : elle se déplace vers la ville d'Austrasie sur le continent de Middenardh ; lorsqu'elle atteint la ville, elle attaque le sanctuaire associé, et la ville perd un point d'intégrité si aucun joueur n'engage le combat ou si le combat est perdu.



Apparition des manifestations

Suite au déplacement des manifestations existantes, pour chaque continent, s'il y a moins de deux manifestations sur ce continent, une nouvelle manifestation apparaît au temple du Telnas associé : **Ceiltigahn, Slaviskis et Notikonos**. Il ne peut jamais y avoir plus de deux manifestations sur le même continent.

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.

Lorsqu'une manifestation est vaincue, chaque joueur ayant participé au combat gagne un point de réputation auprès de la ville du continent associé.

Émergence de Nitriel, la seigneuresse du Telnas

Nitriel, seigneuresse du Telnas, apparaît sur le temple de la région de Provebor, sur le continent de Middenardh, dans deux cas :

- Si les sanctuaires de tous les continents extérieurs (*Ceiltigahn, Slaviskis et Notikonos*) ont été détruits.
- Si tous les personnages ont fabriqué leur artefact et se sont rendus sur le temple de la région de Provebor en Middenardh.

Lorsque Nitriel attaque le sanctuaire d'Austrasie en Middenardh pour la deuxième fois, si aucun joueur n'est présent ou si les joueurs perdent le combat, la partie est perdue.

Objets

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

Armes et armures

Chaque personnage ne peut équiper que deux armes à une main ou une arme à deux mains (*sauf le guerrier et le murvien*), ainsi qu'une seule pièce d'armure de corps et une seule pièce de tête. L'équipement supplémentaire est transporté dans le sac. Les bijoux et les artefacts peuvent être portés en plus des armes et armures normales.

Les objets de forge nécessitent un minimum de Force pour pouvoir être équipés. Les objets de calligraphie nécessitent un minimum d'Intellect pour pouvoir être équipés.



Composants

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

Régions et évènements

Lorsqu'un joueur se rend sur une région en dehors d'une ville, il pioche un évènement associé au type de région. Il y a neuf types de régions, le nombre de cartes est entre parenthèses.



Niveau conseillé	Middenardh	Ceiltigahn	Slaviskis	Notikonos
1	Champ (9)	-	-	-
2	Bosquet (6)	-	-	-
3	Colline (3)	Plaine (9)		
4	-	Forêt (9)		
5	-	Montagne (9)		
6	-	Neige (3)	Marais (3)	Désert (3)





Si un évènement génère un monstre, le joueur reçoit la récompense lorsque le monstre est vaincu.

Récompense

Chaque évènement indique les récompenses possibles avec des icônes :

-  : points d'expérience
-  : pièces d'or
-  : composants
-  : objets
-  : relique
-  : grimoire d'artefact



Exemple : 2  3  1  1  signifie 2 points d'expérience, 3 pièces d'or, 1 composant et 1 objet.

Sorts

Le nombre de sorts maximum que peut avoir un joueur est égal à sa valeur de volonté.



Lorsqu'un joueur est amené à piocher un ou plusieurs sorts, il pioche un nombre de sorts égal à la différence entre son nombre de sorts actuel et sa valeur de volonté, jamais plus.

Ville

Le prix de vente en ville est réduit par la réputation du joueur après de cette ville.

Coffre arcanique : permet de déposer toute carte ou pièce d'or, qui devient accessible à tous les joueurs depuis n'importe quel autre coffre arcanique.

Fontaine enchantée : permet d'échanger [niveau] sorts une fois par tour.

Marché : permet d'acheter tout objet ou composant habituellement vendu par un artisan, au double du prix habituel. Les composants coûtent 6 pièces d'or.



Sanctuaire : centre de magie de la ville, il en émane une aura de protection contre les utilisations destructrices du Telnas. Les Manifestations de Telnas cherchent à détruire ces sanctuaires.

Artisans

Le prix de vente est réduit par la réputation du joueur après de la ville de la région associée.

Forgeron : établi en Ceiltigahn, associé à la ville d'Anglia. Vend des armes et armures de forge, peut créer les artefacts Sciath et Gladius.

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

Tisserand : établi en Notikonos, associé à la ville d'Ormenos. Vend des armures de tissage, peut créer les artefacts Panoplia et Shal.

Alchimiste : établi en Notikonos, associé à la ville d'Ormenos. Vend des composants pour 6 pièces d'or l'unité ; transforme tout objet, relique ou composant en une pièce d'or.

Artefacts et grimoires

Chaque artefact peut être créé à partir des ingrédients listés dans le grimoire associé. Quand un grimoire mentionne une arme, une armure ou une potion, n'importe quel objet ou composant de ce type peut être utilisé, sans contrainte de caractéristique.



Les grimoires d'artefacts sont récupérés en tant que butin dans les régions les plus dangereuses de chaque continent (*Neige, Marais, Désert*). Cependant, une fois les artefacts obtenus, ils ne sont pas liés au personnage les ayant fait fabriquer, il est possible d'échanger les artefacts entre les joueurs (*que ce soit par échange direct ou en le déposant dans le coffre arcanique*).

Annexes

Force et dégâts infligés

Force	Dégâts infligés	Force	Dégâts infligés	Force	Dégâts infligés
1 à 6	1 à 6 dés	11	3 dégâts + 5 dés	16	5 dégâts + 6 dés
7	1 dégât + 5 dés	12	3 dégâts + 6 dés	17	6 dégâts + 5 dés
8	1 dégât + 6 dés	13	4 dégâts + 5 dés	18	6 dégâts + 6 dés
9	2 dégâts + 5 dés	14	4 dégâts + 6 dés	19	7 dégâts + 5 dés
10	2 dégâts + 6 dés	15	5 dégâts + 5 dés	20	7 dégâts + 6 dés

Pour calculer une valeur de Force, le nombre de dés est 5 pour une force impaire et 6 pour une force paire, les dégâts sont la force moins le nombre de dés.

Seuils de caractéristiques de résistance au contrôle des monstres :

	Résistance impossible	Résistance possible	Résistance assurée
Naga	Volonté ≤ 1	2 ≤ Volonté ≤ 6	Volonté ≥ 7
Liche	Intellect ≤ 3	4 ≤ Intellect ≤ 8	Intellect ≥ 9
Démon	Force ≤ 5	6 ≤ Force ≤ 10	Force ≥ 11
Manifestation	Vigueur ≤ 7	8 ≤ Vigueur ≤ 12	Vigueur ≥ 13

Mort d'un joueur

Lorsqu'un joueur meurt, il se défausse de :

- un objet de son choix
- un composant de son choix
- [niveau] pièces d'or

puis se réincarne au tour suivant dans la ville du continent, et récupère tous ses points de vie, tous ses points de mana, et tous ses sorts.

Guide d'aventure

Niveau	Middenardh	Ceiltigahn	Slaviskis	Notikonos
1	Champ			
2	Bosquet			
3	Colline		Plaine	
4			Forêt	
5			Montagne	
6		Neige	Marais	Désert

Tentative de fuite

1d6 + [volonté] du fuyard	Résultat ([n] = [niveau du joueur])
<= [vigueur] ennemie cumulée	+ [n] de Force pour un monstre
> [vigueur] ennemie cumulée	Succès

Niveau et force des monstres

La Force et de Vigueur s'appliquent pour le nombre de joueurs indiqué. Pour chaque joueur supplémentaire, il faut ajouter 50 % aux valeurs indiquées.

Monstre	Région	Nombre de joueurs	Force	Vigueur	Capacités
Grenouille	Champs	1	2	3	Duplication de chaque grenouille au début du tour dans une région adjacente inoccupée.
Brigand	Champs	1	2	3	Peut être convaincu de ne pas combattre en le payant 1 pièce d'or.
Araignée	Bosquet	1	3	4	Relance 3 de ses dés. Les joueurs ne peuvent pas fuir.
Gnoll	Bosquet	1	3	4	Perd 1 de Force à chaque fin de phase.
Abbesse	Colline	1	4	6	Au début de chaque phase, submerge un joueur au hasard de magie du Sacré et lui inflige 1 de dégât.
Naga	Plaine	1	4	6	Au début du combat, un joueur au hasard doit réussir un jet de Volonté (8) sinon il ne peut agir pendant cette phase.
Goule	Plaine	1	4	6	Les joueurs perdent 1 de Vigueur pour le combat.
Fantôme	Forêt	1	5	8	Le jet requis pour le toucher est augmenté à 5.
Garou	Forêt	1	5	8	Gagne 1 de Force et perd 1 de Vigueur à chaque fin de phase.
Hibours	Montagne	1	6	10	Hiberne pendant la première phase. Enrage au début de la deuxième phase et double sa Force.
Ogre	Montagne	1	6	10	Le jet requis pour le toucher est réduit à 3.
Liche	Montagne	1	6	10	Au début du combat, chaque joueur doit réussir un jet d'Intellect (10) sinon il ne peut agir pendant cette phase.
Vampiresse	Marais	2	10	30	À chaque fin de phase, elle gagne 1 de Force et de Vigueur et tous les joueurs perdent 1 de chaque caractéristique.
Dragon	Neige	2	10	30	Les joueurs ne peuvent pas agir pendant la première phase du combat.
Démon	Désert	2	10	30	Au début du combat, un joueur au hasard doit réussir un jet de Force (12) sinon il ne peut agir pendant cette phase.
Manifestation	Temple	2	20	40	Au début du combat, chaque joueur doit réussir un jet de Vigueur (14), sinon il ne peut pas agir pendant cette phase.
Nitriel, Seigneuresse du Telnas	Provebor	2	10	30	Au début de chaque phase, submerge un joueur au hasard de magie du Telnas et lui inflige 5 de dégâts.
		4	15	60	Au début de chaque phase, submerge deux joueurs au hasard de magie du Telnas et leur inflige 5 de dégâts chacun.
		6	20	90	Au début de chaque phase, submerge trois joueurs au hasard de magie du Telnas et leur inflige 5 de dégâts chacun.