



Tales of Elystia

Sommaire :

But du jeu - Page 3

Préparation de la partie - Page 4

Zoom sur les personnages - Page 5

Alchimiste, Illusionniste, Compteurs - Page 6

Zoom sur l'espace personnel - Page 7

Déroulement de la partie - Page 8

Visuel des tuiles - Page 9

Quêtes et événements - Page 10

Zoom sur les cartes - Page 11

Combat du joueur & actions joueurs - Page 12

Combat du monstre - Page 13

Statuts et Frise personnelle - Page 14

Présentation :

Tales of Elystia est un jeu d'aventure en collaboration se jouant de trois à cinq joueurs.

Incarnez un groupe d'étudiants destinés à devenir de grands archimages devant sauver leur académie en retrouvant les 3 fragments du Cristal de protection avant que le monde ne sombre dans le chaos !

Affrontez des créatures, accomplissez des quêtes et utilisez vos compétences dans divers évènements pour obtenir or, puissance et équipements pour dépasser vos limites, braver les plus grands dangers et sauver l'académie !

Objectif:

L'objectif de votre groupe est de récupérer les 3 fragments de cristal cachés derrière les Tuiles Ultimes avant la fin du temps imparti tout en survivant aux épreuves qui vous attendent !

Obtenir les fragments demandera stratégie, travail d'équipe et bravoure !



Une course contre le temps

Vous devrez vous hâter dans une course contre la montre ! La frise chronologique vous aidera à vous localiser dans le temps à l'aide du pion noir sablier à faire avancer d'une case à la fin de chaque tour de table.



Fin de partie :

Victoire: Les 3 fragments de cristal ont été récupérés et au moins un personnage est encore en vie !

Défaite: Les 15 tours sont écoulés OU tous les personnages ont péri.

Préparation de la partie :

1- La tuile déjà visible est l'"**Académie d'Archimagic**". Vous pourrez y ressusciter vos alliés



2- Les 3 **tuiles ultimes** sont face cachée



les 2 **tuiles villes** sont face visible

3- **Choisissez votre personnage**, placez-vous devant son espace (cadre violet)

4- Glissez son compteur de vie et d'or dans les zones adéquates (vie et inventaire, voir p7), et placez votre pion sur l'"Académie d'Archimagic"



5- Retournez les 6 **tuiles face cachée** sur les cases adjacentes à votre personnage.



6- Vous devez toujours être **équipé d'une arme** pour combattre, actuellement la **baguette académique** est dans votre zone "personnage", donc est équipée

Zoom sur les tuiles :



Ces tuiles représentent des villes. Tant que vous êtes sur une de ces cases, vous pouvez retourner 4 cartes butins de la pioche, et acheter ou remettre dans la pioche ce que vous voulez

Ces tuiles face cachée permettent de dévoiler petit à petit la table : votre pion avance tuile par tuile, en retournant toujours face visible les tuiles qui lui sont adjacentes.

Zoom sur les personnages :

Voici un exemple de carte de personnage

dextérité intelligence envoûtement résistance vitesse

invocation connaissance

= statistiques, retenez les couleurs !
Par exemple, le jaune sera toujours lié à l'intelligence

Au combat, votre personnage ne peut utiliser que sa statistique la plus haute pour attaquer
ATTENTION lire page 6 pour la classe Illusionniste

Voici la classe du personnage

Invocatrice

10 50 20 25 40 50 0

Débuté avec une baguette académique

Compétence spéciale :
La vision du faucon -> Invoque un faucon qui dévoile une partie du plateau (le joueur place où il veut sur le plateau 3 tuiles qui doivent être adjacentes les unes aux autres)

3 15

Le nombre de vos **points de vie** maximaux (page 6)

Le nombre de pièces d'or avec lesquelles vous commencez (page 6)



La vitesse n'est pas une statistique de combat. Elle permet de déterminer l'**ordre d'action** lors des combats et définit les chances d'**esquive** et de **fuite**.



La résistance est la statistique **défensive** des personnages et permet de **réduire les dégâts subis** par les attaques ennemies

IMPORTANT sur l'alchimiste :

Cette carte n'est utile qu'à l'alchimiste. Il ne peut l'utiliser que sur lui ou sur l'un de ses alliés afin de renforcer de 10 la statistique choisie pendant 1 tour.



IMPORTANT sur l'illusionniste :

Illusionniste

0 30 25 20 30 60 0

Débuté avec une baguette académique.

Compétence spéciale :

Métamorphose -> 1 tour sur 2 (en et hors combat), peut se transformer en créature, changeant la statistique de son choix afin qu'elle soit égale à sa vitesse.

L'illusionniste se sert de base de sa dextérité pour attaquer.

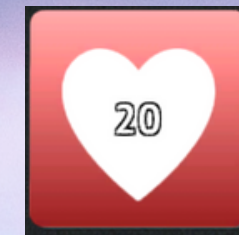


Il peut, 1 tour sur 2, se transformer en créature et ainsi change la statistique de son choix pour qu'elle soit égale à sa vitesse.

Il peut ainsi s'adapter aux combats ou aux évènements.

Zoom sur les compteurs :

Ce sont vos **points de vie maximum**. Chaque personnage a son compteur avec son nombre maximal de points de vie. Pensez à les réduire ou les augmenter en conséquence.

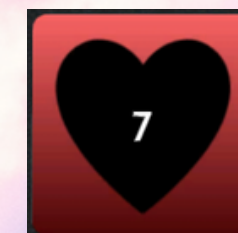


Ceci est votre compteur d'**or** : quand vous gagnez une somme d'argent, augmentez-le. Quand vous achetez quelque chose, réduisez-le.



Voici le compteur de vie des ennemis. Quand vous retournez une carte ennemi vous verrez qu'il y est indiqué son nombre de points de vie. Vous devez alors rentrer ce nombre sur ce compteur, et le changer en fonction du combat.

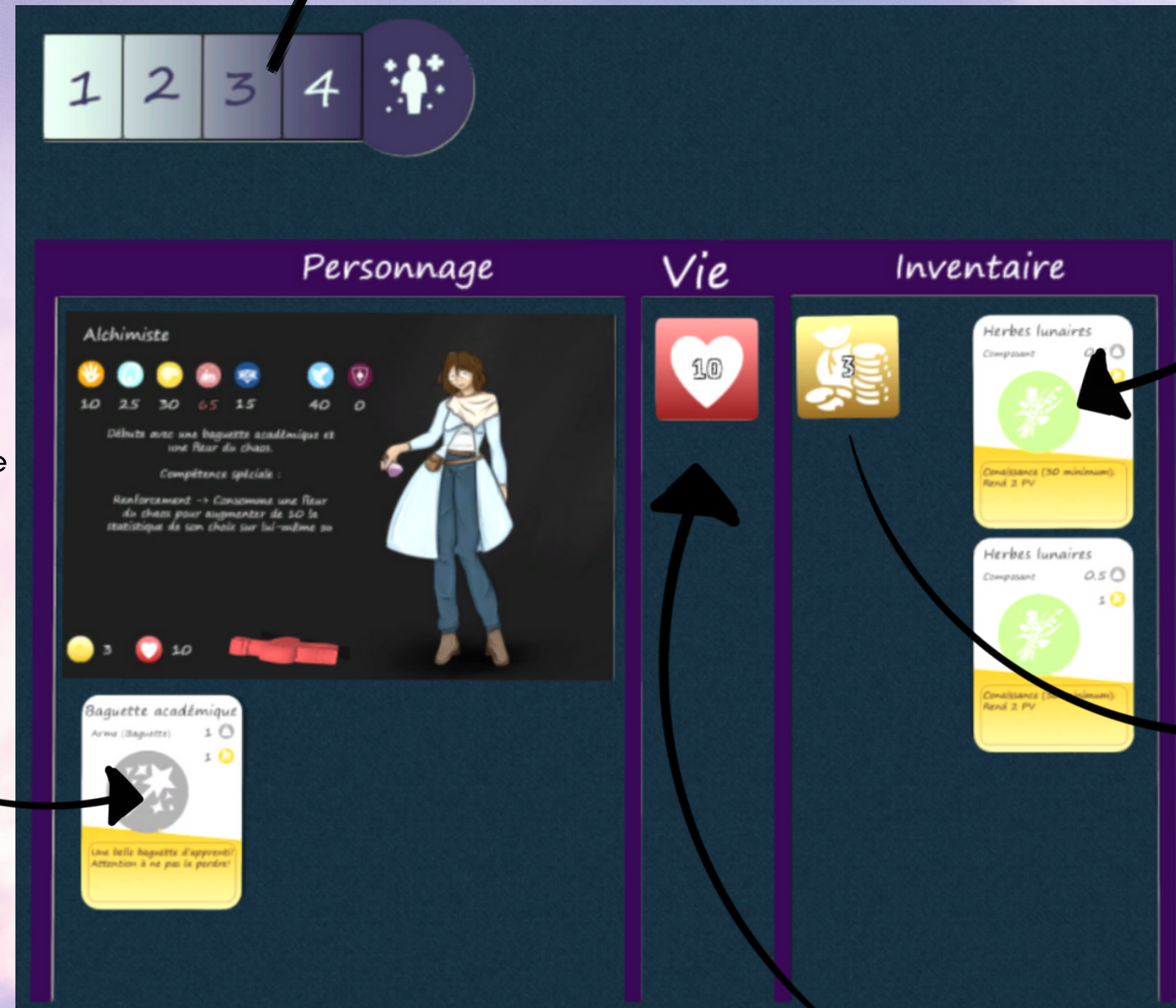
Il sera donc à adapter en fonction des ennemis que vous rencontrez.



Zoom sur l'espace personnel :

Frise chronologique individuelle pour les malus (voir page 14)

Les butins non équipés et les consommables sont stockés dans l'inventaire.



Les équipements mis dans la zone "personnage" sont ceux actuellement portés par le joueur. Seule une arme, une armure de tête et une armure de torse peuvent être portées à la fois.

Les statistiques indiquées sur l'équipement équipé vont augmenter les statistiques de base de votre carte personnage. Retenez les bien, ou calculez-les toujours avant un jet de dés important.

Compteur pour l'or

Compteur pour la vie (p6)

Le nombre déjà présent est le nombre de point de vie maximum (vous le retrouvez aussi en bas à gauche de la carte personnage)

Déroulement de la partie

Commencement

Chaque tour, les joueurs jouent / progressent sur le plateau tous en même temps.

Actions

Chaque joueur possède 2 actions pendant un tour, il existe 2 types actions:
Se déplacer / Utiliser une compétence

Il peut donc faire : soit 1 déplacement + 1 déplacement
soit 1 déplacement + 1 compétence à activer
soit 1 compétence à activer + 1 compétence à activer

Il peut aussi tant qu'il est hors combat: Changer son équipement; Utiliser/ Jeter des objets; échanger des objets avec d'autres joueurs se trouvant sur une case adjacente.

Exploration

En arrivant sur une nouvelle Tuile, si des emplacements adjacents sont face cachée, le joueur doit les retourner. Voici un exemple des tuiles qui peuvent se cacher derrière.



Mort d'un personnage

En cas de mort d'un personnage, son pion doit être replacé sur la tuile de l'Académie.

Un autre joueur peut alors se rendre sur place pour:

- Récupérer ses possessions
- Ou sacrifier un tour sur la frise pour le réanimer

Une fois leurs 2 actions effectuées, ils se préviennent et avancent le pion de la frise chronologique d'un tour.

Visuel des tuiles :



Tuile neutre: il n'y a aucune action spéciale à effectuer dessus.



Tuile fée: tuile neutre, elle vous permettra de retirer vos malédictions grâce au pouvoir des fées.



Tuile cascade: tuile neutre, elle vous permettra de retirer vos brûlures grâce aux cascades d'eau.



Tuile monstre: piochez une carte monstre, puis combattez là (voir page 9). Une fois vaincu récupérez votre récompense qui est indiquée sur la carte du monstre et si le monstre possède un butin spécifique stockez la carte dans votre inventaire en la retournant.

Une fois le monstre vaincu la tuile devient

une tuile neutre



Pile de tuiles neutres destinées à remplacer d'autre tuiles (exemple: un événement terminé)



Ceci est la tuile marchand. Elle vous permet de piocher deux cartes **butin**, puis d'acheter celles que vous voulez. Une fois cela fait, défaussez celles qui n'ont pas été achetées.



Tuiles ultimes: Ce sont les objectifs finaux. Vous devez venir à bout de ces défis pour remporter la partie.

Lorsqu'un joueur arrive dessus, il retourne la carte correspondante (située en haut du plateau).



Quêtes et événements



Tuile quête : piochez une carte quête.

Lorsque vous obtenez une carte quête, vous la positionnez sur la frise, en fonction du nombre de tours dans laquelle elle expire. Il y a deux types de quête: les requêtes et les escortes.

Requêtes : vous donnez (ou non si vous ne voulez pas effectuer la quête) les objets "requis". Si vous ne les avez pas vous devrez retourner sur le lieu de la quête une fois les objets rassemblés (il est conseillé de mettre un jeton 1 ou 5 sur les tuiles quêtes actives).

rappel : Sur la frise, le pion noir représente votre groupe. Il doit être avancé de 1 case à chaque tour de table fini. S'il arrive sur une carte quête, cette dernière doit être défaussée

Escortes : vous devez escorter un pion fictif jusqu'à un certain point mais tous les monstres sur les tuiles adjacentes à vous vous attaqueront sur le chemin.

Une fois la quête terminée ou expirée, remplacez la tuile quête par une tuile neutre (pile face visible sur la droite).



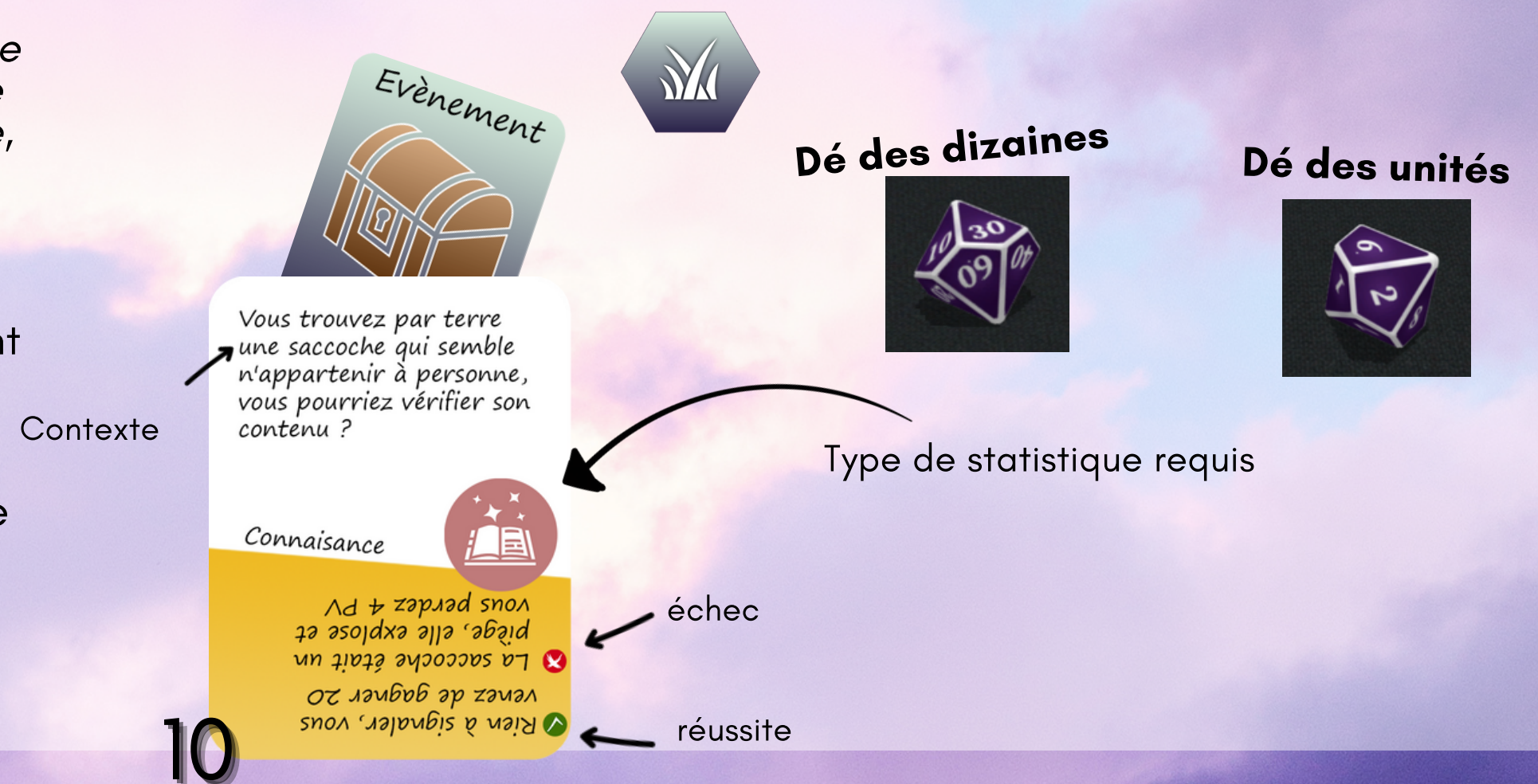
Tuile événement: piochez une carte événement.

Vous avez ensuite le choix entre défausser, jouer ou passer la carte à un joueur adjacent.

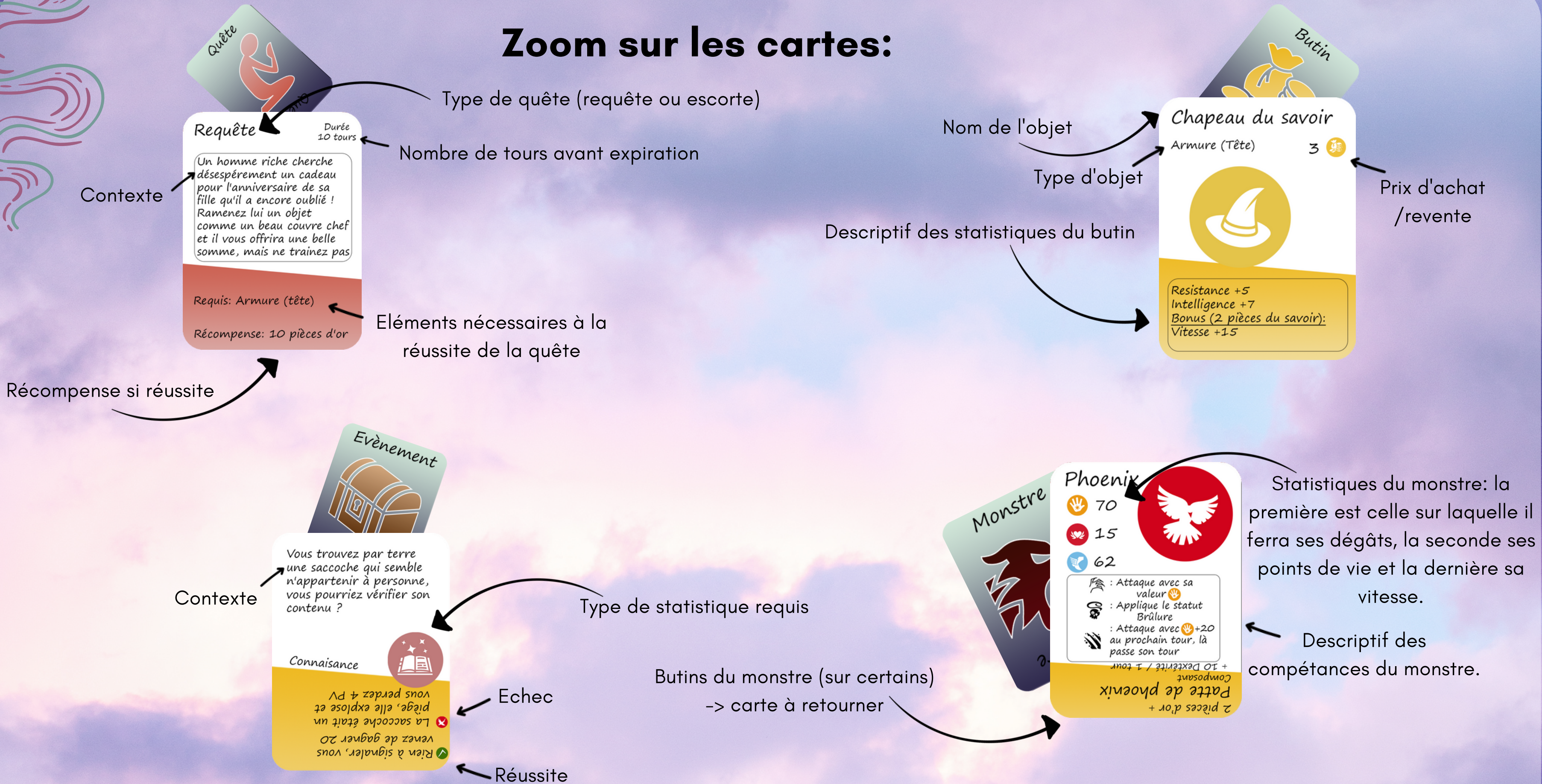
On retrouve sur la carte la statistique requise. Pour ce faire, il faut effectuer un lancer du **dé des dizaines** et **des unités**. Si la valeur totale obtenue est inférieure ou égale à celle de votre personnage, l'évènement est réussi.

exemple : l'alchimiste a 65 en connaissance. Il fait 43 avec les 2 dès. Il a donc réussi.

Une fois l'évènement terminé, le joueur remplace la tuile événement par une tuile neutre, et défausse la tuile événement.



Zoom sur les cartes:



Combat du joueur

Le combattant (joueur comme ennemi) avec la Vitesse la plus élevée attaque en premier. Il choisit une seule action et l'exécute



Lorsqu'un joueur pose son pion sur une **tuile monstre**, il pioche une **carte monstre** et engage le combat avec tous les autres joueurs se trouvant sur une tuile adjacente.



En entrant en combat, le jeu pour les autres est en suspens. Peut importe le nombre de tours qui se sont écoulés pendant un combat, le pion noir n'avancera jamais sur la frise générale.

pour rappel : 1 tour = chaque joueur autour de la table a effectué ses 2 actions, la boucle se répète

Actions de joueur

Attaque

Au moment d'attaquer, le joueur utilise sa Statistique la plus élevée, arrondie à la dizaine la plus proche, et inflige le taux de dégâts après avoir divisé par 10.

Exemple:

L'arcaniste a une intelligence de 52.
Son attaque enlèvera 5 points de vie à son adversaire.

L'alchimiste possède une connaissance de 65.
Son attaque enlèvera 7 points de vie à son adversaire.

Compétence

Pour les joueurs ayant une compétence utilisable en combat, celles-ci ne peuvent être utilisées qu'une fois.

Esquive

Pour essayer d'esquiver la prochaine attaque, un joueur peut effectuer un jet de dé basé sur sa vitesse. S'il réussit (Somme > Stat Vitesse), il esquive la prochaine attaque.



Fuite

En cas d'affrontement trop dangereux, un joueur peut tenter de fuir le combat en faisant un jet de dé basé sur sa vitesse. S'il réussit, le monstre est défaussé et la tuile monstre reste présente sur le plateau.



Combat du monstre

Cible:

La première attaque d'un monstre sera toujours dirigée vers le joueur qui a initié le combat. Pour les tours suivants, il visera le joueur lui ayant infligé le plus de dégâts depuis sa dernière attaque.

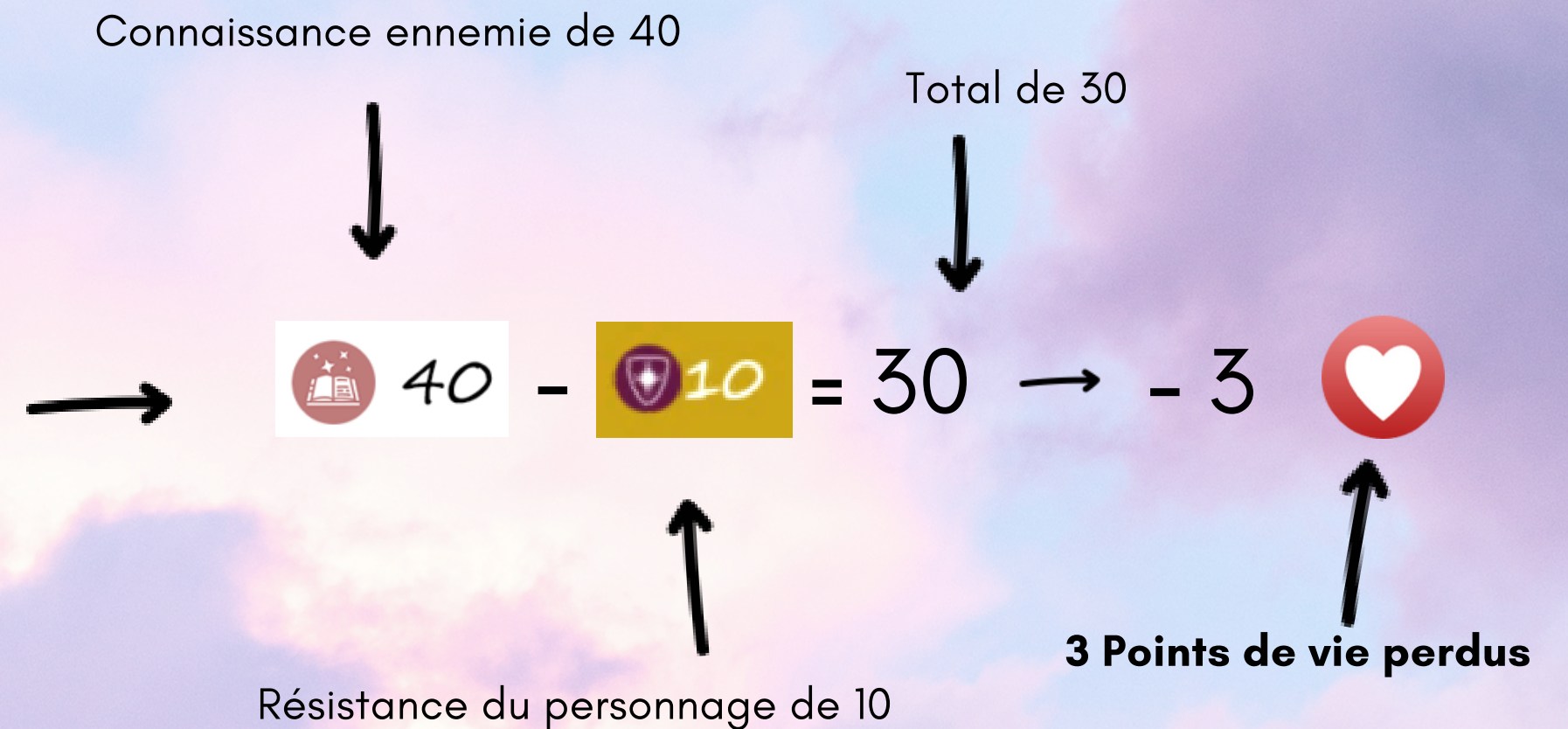
Pour déterminer l'action entreprise par le monstre, un joueur devra lancer le dé de Monstre.

Le résultat nécessite de se référer à la carte du monstre pour savoir quelle action celui-ci va entreprendre.



Pour déterminer les dégâts subis par un joueur lorsqu'il est attaqué; il faut prendre la valeur d'attaque du monstre, arrondir la Résistance du joueur à la dizaine la plus proche et la soustraire à l'attaque. Le chiffre des dizaines correspond au nombre de points de vie perdus par le joueur.

Pour d'autres indications sur les cartes monstres ou pour les indications sur le fonctionnement du butin en cas de victoire, se référer à la page 10



Statuts et Frise personnelle

Statuts

Pendant la partie votre personnage peut être affecté par un statut négatif qui réduit ses capacités. Cela sera précisé sur la carte qui vous donne ce malus. Il existe 6 statuts différents.

Brûlure		→	-1		par tour (dès le 1er)
Gel		→	Vitesse		divisée par 2
Malédiction		→	Résistance		-20
Amnésie		→	Connaissance		divisée par 2
Confusion		→	Intelligence		divisée par 2
Stupéfaction		→	Envoûtement		divisé par 2

Guérison

Frise personnelle

Un statut se dissipe après 5 tours. Pour suivre ce décompte, chaque joueur a une frise personnelle de 5 cases. A la fin de chacun de vos tours, avancez le jeton de statut d'une case. Une fois arrivé au bout, remettez le à sa place (sur la pile jetons malus au centre du plateau) : l'effet s'est dissipé.



Tuiles de Guérison

Il est possible de guérir de la Brûlure prématurément grâce aux Tuiles Cascade. Il suffit d'être dessus



Il est possible de guérir des Malédiction prématurément grâce aux Tuiles Fée. Il suffit d'être dessus

