

# LA TOUR D'ÆLWYN REGLES DU JEU

## VERSION 1.3.1

### rappel des codes

**premier chiffre: ergonomie matériel**

**deuxième chiffre: version mécanisme**

**troisième chiffre: écriture des règles du jeu**

### L'Histoire:

En l'An 400 de la jeune Amadrim, un monstrueux cataclysme engloutissait tout l'Est des Terres. Ouvrant une brèche sur un monde démoniaque, Amadrim fût proche de l'anéantissement. Grâce à la première Grande Alliance de tous les Peuples le pire fût évité de justesse. Cette guerre où des forces magiques puissantes entrèrent en action provoqua l'apparition d'une immense chaîne de montagnes noires et inhospitalières: Kronook. Pendant des siècles l'endroit fût le théâtre de batailles incessantes pour repousser dans l'ombre toutes sortes de créatures maléfiques. Puis en l'an 4502, une nouvelle invasion massive eut lieu. A Kaureldar, la Cité-Ciel, tout ce qu'Amadrim pouvait compter comme Sages, Mages et Guerriers extraordinaires, on prépara la riposte la plus risquée et la plus audacieuse qui soit. Profiter de l'ouverture des 5 failles pour construire en même temps que combattre, 5 Tours magiques pour fermer à tout jamais les passages. Des milliers périrent à la tâche et c'est Aëlwyn, Grand Elfe du Nordde la forêt de Lampsk qui donna sa vie pour fermer le dernier portail. A présent la Tour d'Aëlwyn, la plus au Sud, se dresse étincelante au milieu des pics noirs et corrosifs de Kronook. Une menace rôde, une force encore inconnue est parvenue à ouvrir le portail des esprits, situé au sommet de la tour. Kaureldar vous a convoqué, vous les héros d'Amadrim pour sceller la tour d'Aëlwyn avant que le Mal ne se répande une fois de plus.

### Introduction:

La Tour d'Aelwyn peut se jouer de un à 6 joueurs. Vous incarnez des héros avec des capacités spéciales qui vous serviront à abattre des esprits des batailles ancestrales avant qu'ils ne prennent possession des lieux, la tour d'Aëlwyn. Il vous faudra fermer les 4 piliers noirs pour interrompre le flux incessant des esprits combattants. Les héros sont des personnages multi-classés, c'est à dire qu'ils ont appris à maîtriser plusieurs disciplines: Ils ont chacun une dominante, c'est à dire une classe dans laquelle ils excellent et quatre autres disciplines. Une seule classe leur est complètement inconnue (exemple le tank n'a aucun pouvoir en magie).

## **Le but du jeu:**

Sceller les quatre piliers noirs avec les rocs rouge.

## **Principe du jeu:**

La tour d'Aëlwyn est un jeu coopératif qui retranscrit en plateau de jeu l'esprit des "donjons" des jeux vidéos. Face à un horde d'ennemis et de démons les personnages vont devoir s'organiser pour trouver à chaque tour de jeu la meilleure tactique pour accomplir la quête. Dans les différentes phases de jeu, les joueurs vont pouvoir agir de manière offensive ou défensive à des degrés plus ou moins importants. Il arrivera parfois qu'un personnage se fasse ensorceler par un esprit. Il faudra alors très vite le libérer car il travaillera à la ruine de l'équipe de héros.

## **Le matériel:**

1 plateau de jeu  
6d12 (noir, bleu, rouge, vert, jaune, violet)  
6d10 (noir, bleu, rouge, vert, jaune, violet)  
2d10 adversaires (1 dé rouge et blanc et 1 dé noir)  
9 cubes de couleurs  
1 cube blanc  
1 shield rouge  
4 piliers blancs  
4 piliers noirs  
8 rocs (4 rouges, 3 jaunes, 1 noir)  
6 fiches de personnages  
12 plaques "sort"

## **La mise en Place:**

Disposez le plateau au centre de la table, chaque joueur choisit une fiche de personnage et se procure le matériel indiqué sur sa fiche. On dispose ensuite les 4 piliers blancs au quatre coins du plateau. Les quatre piliers noirs sont eux placés sur les rectangles gris marqués des mots: berserk, démon, silence et sort. Un petit cube blanc est placé sur le curseur du bandeau d'initiative qui apparaît sur un des bords du plateau sur la case "Tank". Chaque joueur sur sa fiche pose sur la case prévue à cet effet le d10 sur le chiffre 9, le d10 représente l'énergie vitale. Les cubes de couleurs sont posés sur la fiche personnage du mage. Les 8 rocs sont posés sur la fiche personnage du voleur. Les plaques "sort" sont disposés en tas pour la pioche à côté du plateau de jeu. Le dé rouge et blanc est posé sur la lettre rouge "D" au centre du plateau face "0" visible, le dé noir et bleu est posé sur la lettre noire "U" au centre de plateau face "0" visible.

## **Le tour de jeu:**

- choix tactique
- tirage des d10 adversaires
- résolution des attaques
- résolution des soins
- résolutions des coffres
- résolution des murs
- tour initiative
- résolution des téléportations
- résolution archer

## 1) Choix tactique:

Le premier joueur est désigné par le cube blanc sur l'échelle des initiatives sur le bord du plateau de jeu. Lors du premier tour, c'est le tank qui joue le premier.

Le premier joueur lance son d12 devant lui:

- s'il tire 1 ou 2, il va rentrer en jeu de manière chaotique. Cela représente un échec critique, le personnage ne choisira pas volontairement sa tactique. Le joueur prend son dé, ferme les yeux et le jette sur le plateau.

Plusieurs possibilités:

- si le dé touche un pilier blanc, le pilier est sorti du jeu, il est définitivement détruit. Si le pilier était protégé par un roc jaune, le pilier reste en place.
- si le dé touche un pilier noir, il déclenche le sort attendant, l'effet du sort est immédiat et s'applique au tour en cours (voir les sorts "sombre").
- si le dé s'arrête sur un hexagone ou touche la ligne d'un hexagone, le dé est immédiatement mis à l'intérieur. Les effets de score doublé s'applique immédiatement, les effets qui font sortir les dés du jeu s'applique également.
- si le dé sort du plateau après avoir percuté des piliers, le jet est nul. Les éléments touchés par le dé sont remis en place. Le joueur refait son jet dans les mêmes conditions qu'au départ, les yeux fermés.

Si le résultat du dé est supérieur à 2:

- le joueur choisit l'hexagone sur lequel il veut se rendre, les effets de score doublé s'applique immédiatement, les effets de sortie de jeu du dé également.

Cette phase est terminée pour le premier joueur, il passe la main au suivant à droite sur la barre d'initiative. Le cube blanc ne bouge pas. Il changera de position à la fin du tour de jeu, une fois que toutes les phases de jeu auront été résolues.

**remarque importante:** il ne peut y avoir qu'un seul dé par hexagone.

## **description des effets "sombre":**

**silence:** les joueurs ne pourront, ce tour discuter autour de leur tactique, le tour se fait dans le silence.

**démon:** un démon accompagnera la salve d'adversaires ce tour de jeu. Pour se débarrasser du démon tous les points d'attaques de l'équipe sont utilisés pour vaincre le démon. Peu importe la valeur d'attaque. D'autre part quand un démon apparaît, l'obscurité envahit l'espace, perturbant la vision. Tous les joueurs jettent leur dé sur le plateau de jeu comme s'ils avaient tiré un 2 au dé. Les joueurs ayant déjà joué ne retire pas leur dé.

**sort:** un sort de possession est lancé sur les personnages en jeu ce tour. Chaque joueur en suivant le tour d'initiative va tirer une plaque "sort" en gardant secrète la face cachée. Chaque joueur va regarder secrètement le verso de sa plaque et la poser sur sa fiche personnage. Si un joueur a découvert un carré bleu sur le verso de sa plaque, son personnage est possédé. Il fera tout pour saboter le jeu d'équipe, soit discrètement, soit de manière flagrante. Pour enlever le sort, le healer doit allouer tous les points de soins disponibles (phase soins pour soigner le personnage). Lorsque le personnage est soigné, on défusse les plaques sort qui sont mélangées et posées à côté du plateau. Un personnage ensorcelé ne descend jamais à "0" sur son d10.

**berserk:** les dégâts qui touchent, infligés aux personnages sont multipliés par 2.

Un joueur peut décider de ne pas jeter son dé, il ne participera pas au tour de jeu. Si son d10 n'est pas sur "0", il récupère 1 pv.

Un joueur qui a lancé son dé ne peut revenir sur le même hexagone que le tour précédent.

## **2) tirage des dés adversaires:**

Le joueur qui est le premier en initiative (Tank au premier tour), jette les deux d10 adversaires, le dé rouge et blanc indique les dizaines, le dé noir les unités. Le résultat représente le nombre d'adversaires à combattre se tour.

### 3) résolution des attaques:

- pour comptabiliser la force d'attaque des personnages, faites la somme des valeurs de tous les dés dans les hexagones "Fight" et "Distance".

Cas spécifique: L'archer peut décider de ne pas utiliser ses point d'attaques quand il est sur la case distance, il conserve alors sa valeur pour le tour suivant, il ne rejette pas le dé et reste en position le prochain tour.

**Le "Shield rouge du "Tank":** à ce moment du tour le "Tank" décide de donner son shield rouge à un des personnages pour ce tour. Le joueur choisi prend le shield rouge et le pose sur sa fiche personnage. Cela signifie que ce tour uniquement, il ne recevra aucun dégât. Si le Tank n'est pas en jeu, le shield ne s'applique pas. Le Tank ne peut donner son shield que lorsqu'il est sur une case "fight" et en direction des personnages qui sont sur les hexagones concernés par les flèches.

#### Déterminer les dégâts:

Soustraire le score des personnages au score des adversaires:

- si le résultat est nul ou négatif, les personnages n'encaissent pas de point de dégâts.
- si le résultat est positif. Le chiffre des dizaines est le nombre de points de dégâts que chaque personnage doit gérer ce tour (exemple: 78, 7 points par personnage, en commençant par le personnage du tour d'initiative).

Résoudre les points de dégâts:

- un personnage qui a des murs actifs sur sa feuille de personnage, réduit les dégâts du nombre de murs qu'il a avec lui. Les murs sont ensuite défaussés et rendus au mage.
- le personnage qui bénéficie du shield ne prend aucun dégât ce tour.
- Dans les hexagones Archer "Distance", seul l'Archer ne prend aucun dégât ce tour, il est de hors de portée. Les autres personnages prennent les dégâts normalement.
- Le Tank divise les dégâts de base par deux (arrondi à l'inférieur).
- un joueur dont le dé n'est pas sur le plateau de jeu, n'est pas concerné par cette phase, il ne reçoit aucun dégât.

Une fois que le joueur a résolu les cas qui le concerne, s'il subsiste des points de dégâts à appliquer, il fait baisser le niveau de son d10 sur sa fiche de personnage du même nombre. Si le d10 arrive à "0" le personnage est KO.

Cas spécifique: L'archer peut décider de ne pas utiliser ses point d'attaques, il conserve alors sa valeur pour le tour suivant, il ne rejette pas le dé.

#### **4) Résolution des soins:**

##### **pour déterminer combien de points de soins l'équipe à générer:**

la valeur du d12 bleu, peu importe où il se trouve sur le plateau de jeu, la valeur des dés dans les hexagones "Heal". Le résultat est le nombre de points de soins à distribuer à l'équipe en jeu, le joueur du healer décide de la répartition. Si des points restent disponibles ils sont perdus. Le healer ne peut soigner que les personnages "proches" c'est à dire des hexagones d'où partent des flèches. Si le healer n'est sur aucune case d'où part des flèches, il n'y a pas de distribution possible. Seuls les personnages sur les cases heal se soignent individuellement.

Soigner un ensorcellement:

- le d12 bleu doit être obligatoirement être en jeu pour que le soin fonctionne, la totalité des points de soins disponibles sont consacrés au soin du personnage ensorcelé.

Si un personnage est tombé à "0" sur son d10 (il est KO), seul le healer peut le réanimer.

Pour cela, il utilise à sa convenance un nombre de points disponibles. S'il reste des points il les distribue ensuite normalement.

Un personnage qui est hors-jeu, lors de cette phase, récupère un point de vie. Un personnage avec un dé d10 sur "0" ne récupère pas de point de vie, hormis le healer.

## 5) Résolutions des coffres:

Additionner le score des dés présents dans les hexagones "Coffre" avec le score du d12 jaune, peu importe sur quel hexagone est le d12 jaune, il doit par contre être en jeu (sur le plateau). Diviser le résultat par 5, le score ainsi obtenu (arrondi à l'inférieur) est le nombre de coffres ouverts ce tour.

Cas spécifique:

Ouverture de coffre: le joueur qui joue le voleur va prendre dans sa main les 8 rocs rouge, jaune et noir. Il va piocher au hasard le nombre de blocs voulus.

Selon la pioche:

- un roc jaune: il dépose le roc au sommet d'un pilier blanc, cela protège le pilier blanc de la destruction.

- un roc rouge: il dépose le roc au sommet d'un pilier noir de son choix, cela bloque le sort "sombre" en cas de touche par un jet de dé.. Si un d12 joueur percute un pilier noir et fait tomber le roc rouge, le roc rouge est remis avec les autres rocs sur la fiche du voleur et le sort est de nouveau opérationnel le tour suivant.

- un roc noir: un sort "sombre" est déclenché. Peu importe si un roc rouge bloque le sort, il faut se référer à cette grille:

- si 4 piliers noirs sont encore ouverts, c'est le sort silence qui est déclenché
- si 3 piliers noirs sont encore ouverts, c'est le sort berserk qui est déclenché
- si 2 piliers noirs sont encore ouverts, c'est le sort démon qui est déclenché
- si un pilier noir est encore ouvert, c'est le sort ensorcellement qui s'applique

le joueur qui ne souhaite pas déclencher un sort "sombre", peut décider de détruire un pilier blanc.

Un roc jaune protège les piliers blancs, en effet si un d12 lors d'un lancé fait tomber un pilier blanc du plateau, celui-ci est détruit définitivement. Le roc jaune protège uniquement des lancers de dés.

## 6) résolution des murs:

additionner les d12 dans les cases "mur". Le score indique le nombre de murs créés pour protéger les personnages le tour suivant.

- le nombre de murs maximum est de 9. Les murs ont une valeur de défense de 1. Quand un mur est détruit par une attaque, il retourne immédiatement dans la réserve du mage.



Les murs ainsi obtenus sont distribués à la convenance du mage avec la règle des hexagones desquels partent des flèches.

## **7) tour d'initiative:**

- décaler le cube blanc sur la case à droite. Les dés restent en place sur le plateau. On reprend à la phase choix tactique en prenant en compte les conditions de jeu téléportation et archer.

Cas particuliers de début de tour

- chaque joueur va relancer son dé sauf:
- s'il est sur une case téléportation, il se déplace sur une case de son choix sans changer la valeur de dé.
- si l'archer n'a pas utilisé son score d'attaque, il peut décider de rester sur la case archer "distance".

Ordre de priorité:

- les cases téléportation. Si le moine a un score de 10 minimum il peut téléporter un autre dé en même temps que le sien.

## **8) Fin de partie, conditions de victoire et de défaite:**

Si au moins un personnage a encore 1 point de vie sur son D10 et que les 4 piliers noirs sont scellés par un roc rouge la partie est gagnée.

Si les 4 piliers blancs ont été détruits (percutés par des jets de d12), la partie est perdue  
Si tous les personnages ont 0 sur leur d10 la partie est perdue.