

CODEX

Jeu de stratégie coopératif et d'exploration de donjons

2 à 4 Joueurs | 30 minutes par joueur

Préface :

CODEX est une lettre d'amour au genre Roguelike et aux jeux de combats tactiques traditionnels, et ainsi en reprend des aspects fondamentaux, tels que la génération procédurale, la « mort permanente », et la promesse de valoriser la maîtrise acquise du joueur au fil du jeu. Ainsi, il est probable que vous perdiez vos premières parties, et c'est normal, ne vous découragez pas.

Le contenu du jeu disponible actuellement est à considérer comme une démo fonctionnelle, qui vous permet de découvrir un tiers du jeu total, qui sera constitué de 3 Actes au lieu d'un, c'est-à-dire 6 Chapitres au lieu de 2. Il est à noter que l'expérience de jeu et le matériel ont été pensés pour permettre de sauvegarder votre progression, afin de ne pas forcément avoir à tout faire d'une traite.

Enfin, même si les règles sont finalisées, la présentation de ces dernières dans ce document peut encore évoluer. Ainsi, si vous avez des questions, des incompréhensions sur la manière dont certaines choses fonctionnent, ou des suggestions sur des changements à y apporter, je suis disponible par mail (owen.davies@laposte.net) ou par Discord (Scaelin#4471).

Merci de votre aide au développement de CODEX, et bonne lecture des règles.

Introduction :

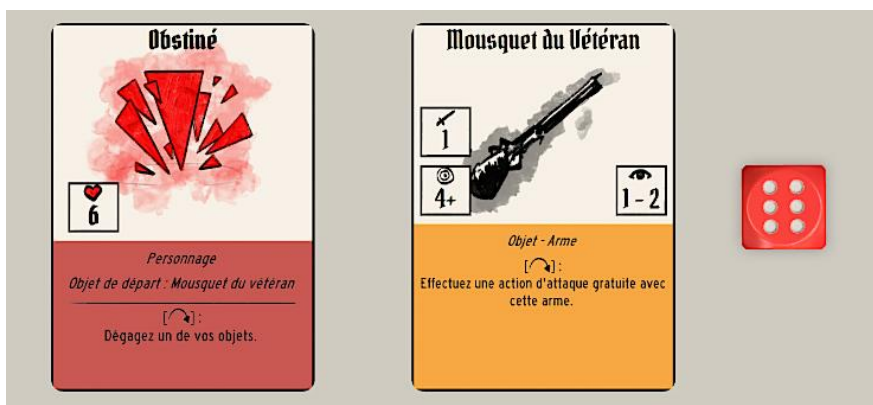
Dans CODEX, jusqu'à 4 aventuriers se mettent en quête d'un artefact légendaire, le Codex d'Ascension, qui octroie au lecteur des pouvoirs divins. À chaque partie, les joueurs incarnent ces aventuriers à travers 3 Actes, qui représentent trois environnements différents à explorer, créatures à combattre, et butin à récupérer. Chaque Acte se conclut avec un affrontement contre l'un des Boss, entité puissance qui leur barre le passage. Si l'un des joueurs vient à périr, la partie est perdue, et les joueurs doivent recommencer au premier Acte. À eux d'utiliser au mieux les outils à leur disposition pour sortir victorieux et retrouver le Codex.

Matériel :

- 4 Cartes Personnage
- 9 Cartes Ration
- 21 Cartes Objet
- 9 Cartes Secret (numérotés de 1 à 9)
- 12 Cartes Créature
- 7 Cartes Créature spéciale
- 2 Cartes Boss
- 18 Cartes Zone (dont les cartes Début et Fin du Chapitre)
- 8 Dés à 6 faces, dont 4 dés colorés (rouge, jaune, vert, bleu)

Mise en place :

- I) Séparez les différents types de cartes en piles facilement identifiables, pour y accéder pendant la partie.
- II) Chaque joueur choisit une carte **Personnage**, qui va le représenter pour la durée de la partie. Sur cette carte est indiqué son **objet de départ**, qu'il place devant lui. Il prend également le dé de la couleur de son Personnage. Il servira à la fois de pion pour se déplacer dans les zones de jeu et de compteur de **Points de Vie** (PV). Chaque joueur peut donc le positionner sur la face 6, le total de départ.



Exemple : Le joueur A a choisi la carte Personnage « Obstiné ». Il place donc devant lui la carte en question, ainsi que l'Objet « Mousquet du Vétéran » et le dé rouge.

- III) Chaque joueur prend un nombre de cartes « Rations » dépendant du nombre de joueurs et les place devant lui.
- Partie à 2 joueurs : 4 Rations par joueur
 - Partie à 3 joueurs : 3 Rations par joueur
 - Partie à 4 joueurs : 2 Rations par joueur

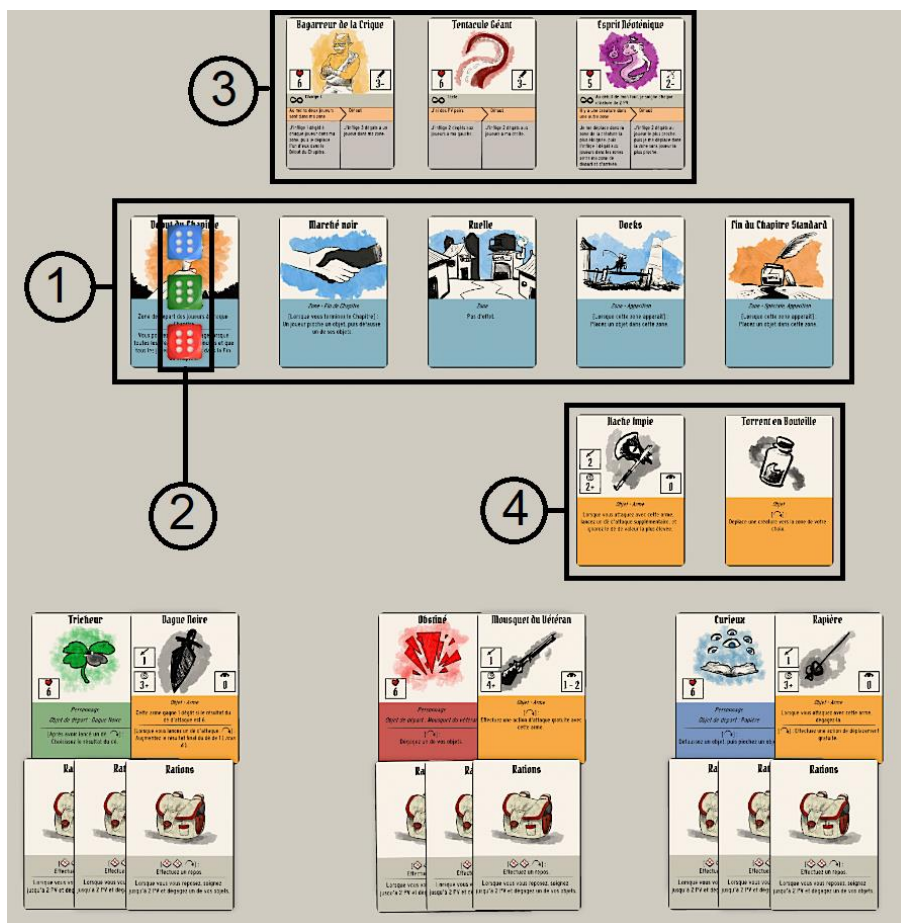
Note : Il est possible de jouer seul à CODEX. Dans ce cas, le joueur contrôle deux personnages, et suit virtuellement les mêmes règles qu'à 2 joueurs.

À partir de ce moment, vous allez pouvoir mettre en place le premier **Chapitre** que vous allez explorer. Cette manipulation sera la même à chaque fois que vous avancerez au Chapitre suivant pendant la partie.

- 1) Mettez les cartes **Zone** « Début du Chapitre », « Fin de Chapitre » et « Fin de Chapitre de Boss » de côté, puis mélangez les cartes Zone restantes et placez-en un nombre **égal au nombre de joueurs**, face visible, en ligne au centre de la table. Placez ensuite la Zone « Début du Chapitre » à gauche des autres Zones, puis :
- S'il s'agit du **premier** Chapitre de l'Acte (comme c'est le cas lors de la mise en place initiale), placez la Zone « Fin de Chapitre » à droite des autres Zones
 - S'il s'agit du **second** Chapitre de l'Acte, placez la Zone « Fin de Chapitre de Boss » à droite des autres Zones à la place.

Cette ligne correspond au premier **Chapitre** que les joueurs vont pouvoir traverser, de gauche à droite.

- 2) Chaque joueur place son **dé** sur la carte Zone « Début du Chapitre ». Avoir son dé positionné sur une carte Zone indique que l'on est dans cette Zone.
- 3) On place une carte **Créature** aléatoire au-dessus de chaque carte Zone, excepté « Début de Chapitre » et Fin de Chapitre/Fin de Chapitre de Boss ». Il y a donc toujours autant de Créatures qui sont mises en jeu qu'il y a de joueurs. Une carte Créature placée au-dessus d'une carte Zone indique que cette Créature se trouve dans cette Zone.
- 4) Certaines Zones ou Créatures ont des effets qui se déclenchent lors de leur apparition, c'est à ce moment-là qu'ils se déclenchent, selon la **Règle d'Or de CODEX** : « Si plusieurs effets se déclenchent en même temps, les joueurs choisissent l'ordre de résolution, et si le jeu a le choix entre plusieurs options valides, les joueurs choisissent l'option retenue ».




Exemple de mise en place terminée pour une partie à 3 joueurs.

Déroulement de la partie :

Les tours de jeu sont divisés en deux phases :

- La phase des Joueurs
- La phase des Créatures

Pendant la **phase des Joueurs**, ces derniers choisissent l'ordre dans lequel ils vont jouer, à tour de rôle. Chacun leur tour, les joueurs vont avoir jusqu'à 3 **Points d'Action** (PA, symbolisé par ) à dépenser pour :

- Se déplacer
- Attaquer des Créatures
- Réorganiser leurs objets
- Se reposer.

Une fois qu'un joueur termine son tour de jeu, un autre joueur joue son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué, mettant ainsi fin à la phase des Joueurs. Il est possible de terminer son tour avec des PA restants, mais ils sont alors perdus et ne pourront pas être récupérés plus tard. Ainsi, il n'est pas possible pour le joueur A d'utiliser 2 PA, laisser le joueur B faire son tour de jeu entier, puis pour le joueur A d'utiliser son troisième PA dans le même tour.

La **phase des Créatures** correspond au moment où les Créatures en jeu jouent leur tour. L'ordre dans lequel ils jouent leur tour est de gauche à droite, selon leur placement dans les différentes Zones. Dans le cas où plusieurs Créatures sont dans la même Zone, on se réfère alors à la **Règle d'Or** de CODEX, c'est-à-dire que les joueurs résolvent le tour des ennemis dans la même Zone dans l'ordre de leur choix. La manière dont les Créatures fonctionnent sera détaillée plus bas.

Les tours se poursuivent, alternant entre phase des Joueurs et phase des Ennemis jusqu'à ce que toutes les Créatures soient éliminées, ou que les PV d'un joueur soient réduits à 0, signifiant une défaite pour l'équipe entière. Lorsque toutes les Créatures sont éliminées, les joueurs passent dans une **phase libre**, pendant laquelle les joueurs peuvent dépenser autant de PA qu'ils le souhaitent à chacun de leurs tours, jusqu'à ce qu'ils décident ensemble de passer au Chapitre suivant.

Présentation des éléments de jeu :

Les Zones :



Les Zones correspondent à l'environnement dans lequel les joueurs et Créatures vont se déplacer et combattre. Chaque Zone dispose d'un **texte d'effet** qui définit des effets particuliers de cette salle, précédée d'une condition ou d'une condition d'activation stipulée entre crochets.

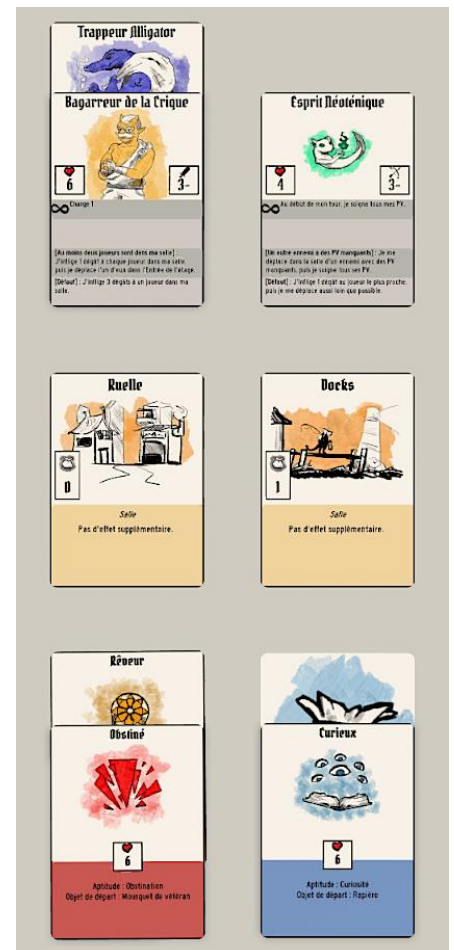
Une Zone peut avoir un ou plusieurs **types**, utilisés pour rappeler le timing d'activation de ses effets. Certains effets se déclenchent en fonction de la présence de types particuliers, comme « Jardin ».

On place toujours les autres éléments de jeu relativement à leur position dans une Zone :

- Les **dés des joueurs** sont placés directement **sur** la carte Zone dans laquelle ils se trouvent
- Les cartes **Créatures** sont placés **au-dessus** de la carte Zone dans laquelle ils se trouvent
- Les cartes **Objets** sont placés **en dessous** de la carte Zone dans laquelle ils se trouvent




Dans l'exemple ci-contre :

- La salle Ruelle contient deux ennemis (un Trappeur Alligator et un Bagarreur de la Crique) et deux joueurs (le Rêveur et l'Obstiné).
- La salle Docks contient un ennemi (l'Esprit Néoténique), un joueur (le Curieux) et un objet non révélé.



Les Créatures :

Les Créatures représentent la principale menace que les joueurs doivent affronter dans chaque Chapitre. Chaque Créature a différentes caractéristiques :

- Ses **Points de Vie** (PV, ici 6). Si les PV d'une Créature sont réduits à 0, elle meurt et est remise sous la pile de Créatures. Utilisez des dés placés sur la carte de la Créature pour comptabiliser ses PV restants.
- Une valeur de **Riposte** (ici « 3- »). Cette valeur indique les chances de la Créature d'infliger des dégâts à ses attaquants (voir « attaquer »).
- La **Distance de Riposte**, indiquée par  ou , indique si la Créature peut riposter contre les attaques venant de sa Zone ou à distance, respectivement (voir « attaquer »).
- Le texte dans le cadre avec le symbole  correspond aux **aptitudes passives** de la Créature. Ces aptitudes correspondent à des effets permanents dont la Créature bénéficie. Parfois, ces aptitudes passives sont écrites sous la forme de mot-clef (comme ici « Charge 1 »), qui sont expliqués à la fin du livret de règles.
- En dessous, chaque Créature possède 2 **aptitudes actives**. Pour chaque Créature, lors de la Phase des Créatures, on vérifie chaque condition, de gauche à droite, en s'arrêtant à la première condition valide, et on applique l'effet correspondant (indiqué sous chaque condition). L'effet de droite a toujours une condition « Défaut », qui est toujours valide.

Bagarreur de la Crique



 6	 3-
 Charge 1.	
Au moins deux joueurs sont dans ma zone	Défaut
J'inflige 1 dégât à chaque joueur dans ma zone, puis je déplace l'un d'eux dans le Début du Chapitre.	J'inflige 3 dégâts à un joueur dans ma zone.

Exemple : Lors de la phase des Créatures, c'est au Bagarreur de la Crique de jouer. Il se trouve dans la même Zone qu'un joueur, le Curieux. La condition de sa première aptitude n'est pas validée, puisqu'il n'y a qu'un joueur dans la salle, on vérifie donc la suivante. L'aptitude suivante est celle par défaut, on applique donc ses effets, et le Curieux va subir 3 dégâts.

Note : Si un effet fait apparaître une Créature *pendant* la phase des Créatures, cette Créature ne va pas utiliser d'aptitude active ce tour.

Note : La pile de Créatures Spéciales fonctionne de la même manière, mais ces Créatures n'apparaissent que via des effets spéciaux, et pas en temps normal.

Les Boss

Le second Chapitre de chaque Acte est un **Chapitre de Boss**. On utilise donc la Zone « Fin de Chapitre de Boss » au lieu de « Fin de Chapitre », ce qui a pour conséquence de faire apparaître un Boss aléatoire sur cette Zone.

Les Boss fonctionnent de la même manière que les Créatures standard, à quelques exceptions près :

- Ils disposent de **3 aptitudes actives** au lieu de 2. Ces aptitudes sont indiquées sur une carte séparée, que les joueurs peuvent trouver dans la Pile des Secrets, comme indiqué en bas à gauche de chaque carte Boss.
- Lorsqu'un joueur tue un Boss, les joueurs gagnent immédiatement un ou plusieurs Objets en **récompense**. Chaque joueur peut prendre au maximum un de ces Objets, et s'il y a plus d'Objets que de joueurs, chaque joueur ne peut prendre qu'un seul Objet, et les Objets restants sont remis dans leur pile d'origine.



8 - Aptitudes du Peintre		
Il y a au moins 3 Encre en jeu	Un joueur est dans ma zone	Défaut
Chaque joueur présent sur une zone avec une Encre subit 2 dégâts.	Je place autant de "Encre" que possible dans ma zone, puis je me déplace aussi loin que possible.	J'inflige 1 dégât au joueur le plus proche et le repousse d'une zone, puis j'invoque une "Encre" dans la zone de destination.

Les aptitudes du boss suivent le même principe que celles des ennemis standard, on vérifie les conditions de gauche à droite, et on applique les effets de la première aptitude dont la condition est validée.

On utilisera la carte de Boss pour positionner le Boss dans les Zones, tandis que la carte des aptitudes peut être conservée à disposition des joueurs, pour qu'ils puissent la consulter lorsqu'ils en ont besoin.

Les Objets

Les objets sont des outils ou des armes qui peuvent être utilisés par le joueur qui les possède, et sont trouvés dans les Zones ou obtenus en récompense de Boss.

Certains Objets sont des armes, signifiant qu'ils peuvent être utilisés pour déclarer une attaque contre un ennemi. Ils sont reconnaissables par les trois valeurs :



- Le **Seuil de Précision** (ici 3+), qui indique le résultat à obtenir pour réussir une attaque.
- Les **Dégâts** (ici 1), qui indiquent combien de PV la cible de l'attaque va perdre si l'attaque réussit.
- La **Portée** (ici 0), qui indique à quelle distance à laquelle on peut attaquer un ennemi avec cette arme. 0 signifie qu'il faut être dans la même Zone que la cible, 1 dans la Zone adjacente, 2 encore une Zone plus loin, etc. Si la Portée est écrite au format « X – Y », alors la cible peut être à n'importe quelle distance entre X et Y inclus.


Tous les objets, arme ou non, ont également un ou plusieurs **effets** dans le cadre du bas. Si un objet a plusieurs effets, ils sont séparés par une ligne horizontale. Certains effets possèdent une **condition**, alors écrite entre crochets, qui doit être remplie pour activer l'effet. Si un effet n'a pas de condition, c'est qu'il est actif en permanence (ici, le premier effet de la Dague Noire est actif en permanence, le second a une condition d'activation).

Le **symbole d'engagement** (icône de rotation) indique qu'il faut engager la carte, c'est-à-dire l'incliner à l'horizontale. Il faudra alors la dégager (la remettre à la verticale) avant de pouvoir à nouveau utiliser l'effet (voir « Se reposer »).

Le **symbole de coût d'action** (icône de point d'action) indique qu'il faut dépenser un Point d'Action pour effectuer l'effet.

Note : Chaque joueur peut posséder un maximum de 5 objets. Si un joueur devait récupérer un sixième objet, il dépose l'un d'entre eux dans sa salle immédiatement (cela n'est pas une action)

Actions du joueur :

Pendant son tour, un joueur dispose de 3 PA qu'il peut utiliser comme il le souhaite. Dépenser ces PA permet d'effectuer des actions, et certaines actions ne coûtent pas de PA. Une dépense de PA dans un effet est symbolisée par .

Les actions possibles sont :

- Se déplacer (1 PA)
- Attaquer avec une arme (1 PA)
- Réorganiser ses Objets (1 PA)
- Se reposer (2 PA)
- Utiliser des objets ou l'effet de son Personnage (Coût variable, indiqué sur la carte)

Vous pouvez réaliser ces actions dans l'ordre de votre choix, et autant de fois que vous le souhaitez, dans la limite de votre nombre de PA disponibles.

Les effets de ces actions sont les suivants :

Se déplacer :



Se déplacer permet au joueur d'aller d'une Zone à une autre. Un joueur doit dépenser 1 PA pour aller vers une Zone adjacente. Il peut donc, par exemple, dépenser 2 PA pour se déplacer de deux Zones.

Attaquer :

Il est nécessaire d'avoir une arme pour effectuer cette action. Lorsqu'un joueur déclare une attaque, il choisit d'abord l'arme avec laquelle il attaque (s'il en possède plusieurs), puis choisit un ennemi à portée d'attaque de cette arme. Il lance alors un dé, appelé le **dé d'attaque**, et le résultat de l'attaque dépend du résultat obtenu :

- Si le résultat est **supérieur ou égal** à au Seuil de Précision de l'arme, alors l'attaque réussit et le joueur inflige à sa cible des dégâts égaux aux dégâts de l'arme.
- Si le résultat est inférieur ou égal à la Riposte de l'ennemi, alors le joueur subit 1 dégât de riposte.

Il est à noter que ces deux résultats ne sont pas incompatibles, il est possible de réussir une attaque et de quand même subir une riposte, selon les valeurs de Seuil de Précision et de Riposte. En revanche, un joueur ne peut **pas** subir de riposte si :

- La Créature meurt des dégâts infligés par l'attaque
- Il attaque une Créature  dans la même Zone
- Il attaque une Créature  depuis une autre Zone

Note : Il est possible d'attaquer plusieurs fois par tour, y compris le même ennemi et/ou avec la même arme.

Réorganiser ses Objets :

Les Objets sont soit possédés par un joueur, soit posés dans une Zone. Pour 1 PA, vous pouvez faire autant de ces actions que vous souhaitez :

- Ramasser un Objet dans votre Zone.
- Poser un Objet que vous possédez dans votre Zone.
- Donner un Objet que vous possédez à un autre joueur dans votre Zone.

Cependant, vous ne pouvez **pas** ramasser un objet dans une Zone où se trouvent des Créatures. Poser un Objet ou en donner un à un autre joueur dans la même salle qu'un ennemi reste possible.

Lorsqu'un Objet est ramassé, posé ou donné, il conserve son état (un Objet engagé reste engagé).

Note : Les **Rations** ne sont pas des Objets, et ne peuvent donc pas être données ou posées.

Se reposer :

En plus de dépenser 2 PA, pour se reposer un joueur doit engager une de ses cartes Rations. Si toutes ses rations sont engagées, il n'est donc plus possible de se reposer.

Lorsqu'un joueur se repose, il peut récupérer jusqu'à 2 PV (on ne peut jamais dépasser le total de départ), et il peut **dégager** un de ses objets. Un Objet dégagé est redressé à la verticale, et peut à nouveau être engagé pour utiliser son effet.

Terminer un Chapitre :

Les joueurs peuvent décider de mettre fin au Chapitre en cours à tout moment, tant que plus aucune Créature n'est en jeu.

Lorsque le Chapitre se termine :

- Chaque joueur a la possibilité de dégager un objet ou une aptitude qui lui appartient, ainsi que de soigner jusqu'à 2 PV perdus.
 - **S'il s'agissait d'un Chapitre de Boss**, chaque joueur peut dégager une Ration (elles restent engagées dans le cas contraire)
- Certaines salles ont des effets qui se déclenchent à la fin d'un étage, ils se produisent à ce moment-là.
- Les cartes en jeu sont retirées :
 - Les Objets laissés dans les Zones sont placés sous la pile d'Objets
 - Les Zones sont placées sous la pile de Zones, à l'exception de « Début du Chapitre » et « Fin du Chapitre/Fin du Chapitre de Boss » qui sont laissées de côté et seront réutilisées.

Note : On ne mélange pas les différentes piles de cartes entre les Chapitres. Ainsi, une Créature ne pourra pas apparaître dans deux Chapitres successifs.

Démarrer le Chapitre suivant :

Pour le premier Chapitre de chaque Acte, la mise en place est la même :

- Un nombre de Zones égal au nombre de joueurs entre le Début et la Fin du Chapitre.
- Une Créature dans chacune de ces Zones
- Les joueurs sont placés dans le « Début du Chapitre »
- Appliquer les effets éventuels des Zones et Créatures

Lors du second Chapitre de chaque Acte, on remplace « Fin du Chapitre » par « Fin du Chapitre de Boss », et on fait donc apparaître un Boss, comme indiqué sur la Zone.

Après chaque Chapitre de Boss, vous pouvez passer à l'Acte suivant. Vous prenez alors les nouvelles piles de Zones, d'Objets, de Créatures et de Boss correspondant à ce nouvel Acte.

Fin de partie :

La partie prend fin d'une de ces deux manières :

- Les PV d'un joueur sont réduits à 0 ou moins ; c'est une défaite pour l'ensemble de l'équipe de joueurs.
- Les joueurs terminent le second Chapitre du troisième Acte ; c'est une victoire pour l'ensemble de l'équipe de joueurs. Félicitations !

Note : Pour cette version de démo, la partie est gagnée dès que vous terminez le second Chapitre du premier Acte, qui est le seul disponible ici.

Annexe :

Explication des mots-clefs passifs des Créatures :

- **Tacle** : Les joueurs dans ma Zone doivent payer 1 PA supplémentaire ou perdre 1 PV pour faire une action de déplacement. Tacle ne se cumule pas si plusieurs Créatures ont Tacle dans une même Zone.
- **Charge X** : Au début de mon tour, si aucun joueur n'est dans ma Zone, je me déplace de jusqu'à X salles dans la direction du joueur le plus proche.
- **Plante** : Si je suis dans un Jardin, j'utilise les valeurs en vert à la place des valeurs normales.

Rappel de la règle d'or :

Si plusieurs effets se déclenchent en même temps, les joueurs choisissent l'ordre de résolution, et si le jeu a le choix entre plusieurs options valides, les joueurs choisissent l'option retenue.

Rappel des actions possibles :

- Se déplacer (1 PA)
- Attaquer (1 PA)
- Réorganiser ses Objets (1 PA)
- Se reposer (2 PA)
- Utiliser des objets ou des aptitudes (Coût variable, indiqué sur la carte)