



# NOXTALIA

## RÈGLES DE BASE

1 à 4 joueurs / 10+ / Environ 30 min

- MATÉRIEL :**
- 9 Cartes Esprits
  - 54 Cartes Capacités
  - 6 Cartes Points de Vie
  - 2 Cartes Points de Mana
  - 2 Cartes Rappel
  - 1 Carte Compte-tour et 1 Carte Cycle
  - 1 Dé à 6 faces
  - 8 Cubes Points de Vie / Points de Mana
  - Ce dépliant de règles

### SYNOPSIS

Dans Noxtalia, aussi appelée la Terre des Esprits, les joueurs incarnent des Chamans, lanceurs de sorts et tisseurs de liens spirituels.

En se liant aux Esprits, ils peuvent invoquer un fragment de leur essence et en canaliser la puissance.

Cependant, ces terres renferment des ressources uniques, convoitées par-delà leurs frontières. Certains Chamans viennent pour les piller. D'autres se dressent pour préserver cet équilibre fragile.

Saurez-vous dompter la puissance des Esprits et protéger Noxtalia ?

### PREMIÈRE PARTIE

Pour votre première partie, vous pouvez jouer en 1 contre 1 ou en mode Solo.

Nous vous proposons deux équipes équilibrées pour découvrir le jeu. L'équipe A est plus offensive et l'équipe B plus défensive.

Attribuez une équipe à chaque joueur selon vos préférences de style de jeu.

(en mode Solo, le joueur choisit une équipe et jouera contre l'autre équipe, contrôlée par un adversaire appelé « Robot »)

### ÉQUIPE A



### ÉQUIPE B

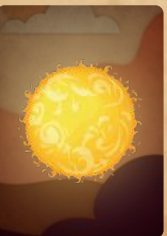


## MISE EN PLACE

Les joueurs se placent face à face et mettent chacun en place leur terrain comme indiqué par le schéma ci-dessous :

- Définissez aléatoirement quel sera le premier joueur lors de cette partie. (en Mode Solo, vous êtes le premier joueur)
- Placez vos cartes Esprits, PV (Points de vie) et PM (Points de mana).  
▶ Placez sur « 20 », les cubes symbolisant les PV de vos Esprits.  
▶ Placez sur « 5 », le cube symbolisant vos PM.
- Placez la carte Compte-tour, le « 1 » dirigé vers le terrain de jeu, et la carte Cycle du côté « Diurne » (Soleil), sur le côté, entre les deux joueurs.
- Mélangez ensemble les 6 capacités de base de vos Esprits, afin de former une pioche de 18 cartes.

### 3. COMPTE-TOUR

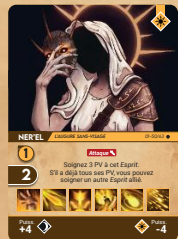


### 3. CYCLE

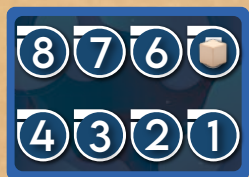
### 2. POINTS DE VIE



### 2. ESPRITS



### 2. POINTS DE MANA



### 4. PIOCHE



### DÉFAUSSE

### 5. CAPACITÉS LIÉES

### COMPOSITION D'UNE CARTE ESPRIT



### COMPOSITION D'UNE CARTE CAPACITÉ



### MODE SOLO

Placez le terrain adverse comme vous l'avez fait pour le votre et considérez votre adversaire, le « Robot », comme un joueur que vous allez jouer.

Placez les cartes dans la « main » du Robot face cachée, à côté du terrain, sans les regarder.

Astuce : Pour une meilleure vision du jeu, vous pouvez orienter toutes les cartes du Robot vers vous.

Pour jouer en Mode Solo, vous devez connaître les règles du Mode 1 Contre 1 pour jouer votre tour. Puis, vous trouverez au dos de ce dépliant les règles pour jouer le tour du Robot.

### BUT DU JEU

Détruisez tous les Esprits adverses, en réduisant leurs Points de Vie à 0.

OU

Épuisez deux fois la pioche de l'adversaire.

## APERÇU D'UNE PARTIE

## 1 CONTRE 1

Pendant leur tour, les joueurs dépensent leurs Points de Mana pour attaquer avec leurs Esprits ou utiliser des capacités depuis leur main.

Lorsqu'un joueur **Attaque**, son adversaire peut se défendre en jouant une capacité **Défense** depuis sa main.

À chaque tour, le cycle alterne entre **Diurne** et **Nocturne**, ce qui modifie les effets de certaines capacités.

Au début et à la fin de chacun de leurs tours, les joueurs récupèrent des Points de Mana et piochent des cartes afin de pouvoir agir aussi bien en attaque qu'en défense.

Pensez à lire la section **IMPORTANT**, au dos de ce dépliant, avant de commencer votre partie.

### PHASE DE PRÉPARATION (SAUF AU 1ER TOUR DU 1ER JOUEUR)

- (1er joueur uniquement) Avancez d'un tour la carte Compte-tour, en orientant le chiffre suivant vers le terrain et changez le cycle du tour. Le cycle Diurne et Nocturne change à chaque tour !
- Appliquez les effets qui s'activent au début du tour, s'il y en a.
- Récupérez 5 PM puis piochez jusqu'à avoir 5 cartes en main.

### PHASE DE COMBAT

Vous pouvez effectuer ces actions dans l'ordre de votre choix, autant de fois que vous le souhaitez :

• Attaquez avec des capacités **Attaque** depuis votre main ou avec vos **Esprits chargés** (redressés). (voir la section « Attaquer », au dos de ce dépliant).

• Payez le coût en PM d'une capacité **Soutien** pour l'utiliser depuis votre main, puis détruisez-la après utilisation.

• (une fois par tour) **Recyclage** : Placez une capacité de votre main sous votre pioche puis piochez une carte.

### PHASE DE FIN DE TOUR

- Appliquez les effets qui s'activent à la fin du tour, s'il y en a.
- Récupérez 5 PM puis piochez jusqu'à avoir 5 cartes en main.
- Rechargez (redressez) vos Esprits épuisés.

Puis c'est au tour du joueur suivant, qui recommence depuis la Phase de Préparation.

L'ordre des tours alterne comme ceci :

- Joueur 1 - tour 1
- Joueur 2 - tour 1
- Joueur 1 - tour 2
- Joueur 2 - tour 2
- ...Et ainsi de suite



# ATTAQUER

Lorsque vous utilisez une **Attaque** (Esprit ou capacité) :  
Si l'**Attaque** vient d'un Esprit, épuisez-le (inclinez-le).

1. Payez le coût en PM puis ciblez un Esprit adverse.  
- Selon l'élément de l'Esprit ciblé, votre **Attaque** gagne **+4 Puissance (Critiques)** ou perd **-4 Puissance (Faiblesses)**.

2. Appliquez, si possible, les effets de votre **Attaque**.

3. L'adversaire peut dépenser des PM pour se défendre, en jouant une capacité **Défense** depuis sa main.

► Si l'adversaire se défend :

- Selon l'élément de votre **Attaque**, sa **Défense** gagne **+4 Puissance (Critiques)** ou perd **-4 Puissance (Faiblesses)**.

• L'adversaire applique, si possible, les effets de sa **Défense**.

• Puis comparez la **Puissance** d'Attaque et la **Puissance Défensive** :

Si la **Puissance** d'Attaque est supérieure, l'Esprit ciblé subit un nombre de dégâts égal à la différence entre les deux **Puissances**.

► Si l'adversaire ne se défend pas :

L'Esprit ciblé subit un nombre de dégâts égal à la **Puissance** de l'Attaque.

4. Toutes les capacités utilisées sont défaussées, sauf si elles ont

**Amélioration** ou **Affaiblissement**.

## Attaque

1. Joueur A dépense 2 PM et attaque **Kel'Orn** avec **Glaciation**.  
**Glaciation** étant **Critique** contre l'élément **Glaciel** de **Kel'Orn**, elle gagne **+4 Puissance** et augmente à **13**.



2. Joueur A lance le dé et obtient 1.  
La **Puissance** de **Glaciation** augmente à **17**.

## Défense

3. Joueur B dépense 3 PM et se défend avec **Appel de la meute**.  
Malheureusement, son effet ne s'applique pas.

De plus, **Appel de la meute** étant **Faible** contre l'élément **Glaciel** de **Glaciation**, elle perd **-4 Puissance** et diminue à **10**.



### RÉSOLUTION

**Attaque** **GLACIATION** : 17

**Défense** **APPEL DE LA MEUTE** : 10

La **Puissance** de l'attaque est supérieure de 7 points.

**Kel'Orn** subit donc 7 points de dégâts et perd 7 Points de Vie.

4. **Glaciation** et **Appel de la meute** sont défaussées.

## IMPORTANT

• Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, il mélange immédiatement sa défausse pour former une nouvelle pioche, puis il retourne sa carte PM pour se rappeler que sa pioche a déjà été vide une fois.

**Si la pioche d'un joueur est de nouveau vide une seconde fois, il perd immédiatement la partie !**

• Lorsqu'un Esprit est détruit : il est retiré du terrain, ses capacités attachées sont défaussées et son propriétaire ajoute ses **CAPACITÉS LIÉES** dans sa main.

• Un joueur ne peut pas avoir plus de 8 PM.  
• Il n'y a aucune limite au nombre de cartes en main.  
• Un Esprit ne peut pas avoir plus de 20 PV.

• Il n'y a pas de limite au nombre de capacité qu'un Esprit peut avoir d'attaché. Si plusieurs capacités attachées doivent appliquer leurs effets en même temps, le joueur actif décide de l'ordre d'activation.

• Si tous les effets d'une carte ne peuvent pas être appliqués, appliquez uniquement ceux qui peuvent être appliqués.  
• Si les effets d'une carte contredisent les règles du jeu, les effets prévalent.  
• A la fin du 8ème tour, s'il n'y a aucun vainqueur, la partie est déclarée nulle.

**RAPPEL** : Les capacités des Esprits composent le deck des joueurs. Elles sont utilisées par les joueurs, et non par les Esprits. Si un Esprit est détruit, le joueur peut toujours utiliser ses capacités.

## MOTS-CLÉS

- Attaque** : Permet d'attaquer un Esprit adverse.
- Défense** : Permet de se défendre contre une Attaque adverse.
- Soutien** : Effet utilitaire qui ne déclenche pas d'Attaque.
- Ultime** : Après utilisation, retirez cette capacité du jeu.
- Zone** : Après avoir utilisé cette capacité, ré-utilisez la gratuitement une fois de plus, en ciblant un Esprit adverse différent.
- Amélioration** : Attachez cette capacité à l'Esprit allié ciblé.
- Affaiblissement** : Attachez cette capacité à l'Esprit adverse ciblé.
- Tour Diurne** : Appliquez l'effet s'il s'agit d'un Tour Diurne.
- Tour Nocturne** : Appliquez l'effet s'il s'agit d'un Tour Nocturne.

Lorsqu'un Esprit est **ÉPUISE**, il est incliné.  
Lorsqu'un Esprit est **CHARGÉ** ou **RECHARGÉ**, il est redressé.

**RETROUVEZ TOUS LES MOTS-CLÉS DES FUTURES EXTENSIONS SUR NOXTALIA.COM**

## FORMAT DE JEU ET CONSTRUCTION D'ÉQUIPE

Avant une partie, les joueurs doivent être d'accord sur le **FORMAT** joué. Une équipe doit être composée de trois Esprits, ayant des éléments et capacités **DIFFÉRENTS**, et d'une capacité **Ultime** maximum par Esprit.

### FORMAT STANDARD :

• Les joueurs doivent utiliser les capacités de base de leurs Esprits.

### FORMAT LIBRE :

• Les joueurs peuvent changer les capacités de base de leurs Esprits, à condition que les capacités restent du même élément que celui de l'Esprit.

### MODE SOLO :

• Le joueur peut jouer en **Format Libre** ou **Standard** mais les Esprits du Robot devront toujours utiliser leurs capacités de base.



# MODE SOLO

Vous allez jouer le Robot du **Mode Solo** comme s'il s'agissait d'un joueur. Cependant, ses Esprits n'attaquent pas et les règles de son tour ont été ajustées pour compenser son manque de stratégie.

Votre tour se déroule selon les règles du tour du **Mode 1 Contre 1**. Voici les règles que vous devez appliquer pour jouer le tour du Robot :

### PHASE DE PRÉPARATION

1. Appliquez les effets qui s'activent au début du tour, s'il y en a.

2. Le Robot récupère jusqu'à avoir 5 PM puis pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main. (**RAPPEL** : Les cartes en « main » du Robot sont placées face cachée à côté du terrain)

### PHASE DE COMBAT

S'il reste au moins 1 PM au Robot, retournez une carte de sa main :

- Si elle peut être utilisée, jouez-la en payant son coût en PM, même si elle coûte plus de PM que le nombre de PM restant au Robot.
- Sinon, la carte est défaussée puis retournez une autre carte de sa main.

Recommencez jusqu'à ce que le Robot n'ait plus de PM ou de cartes en main.

### PHASE DE FIN DE TOUR

1. Appliquez les effets qui s'activent à la fin du tour, s'il y en a.
2. Le Robot récupère jusqu'à avoir 5 PM puis pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main.
3. Soignez 2 PV à tous les Esprits **CHARGÉS** (redressés) du Robot.
4. Rechargez (redressez) les Esprits épuisés du Robot.  
*Bien que le Robot n'attaque pas avec ses Esprits, le joueur peut les épuiser pour les empêcher d'être soigné à la fin du tour du Robot.*

Puis c'est au tour du joueur suivant, qui recommence depuis la **Phase de Préparation**.

L'ordre des tours alterne comme ceci :

Joueur - tour 1  
Robot - tour 1  
Joueur - tour 2  
Robot - tour 2  
...Et ainsi de suite

### AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Lors de la mise en place, au début et à la fin du tour, le Robot pioche un nombre de carte et récupère nombre de PM différent :

- **MODE FACILE** : 4 cartes et 4 PM.
- **MODE DIFFICILE** : 6 cartes et 6 PM.

### A SAVOIR POUR JOUER LE ROBOT

• Lorsque vous attaquez un Esprit du Robot, il suit les actions de sa **Phase de Combat** afin d'utiliser une **Défense**.

• Si lors de son utilisation, une capacité du Robot peut être jouée mais n'aura aucun effet positif, considérez cette capacité comme inutilisable.

• Lorsque le Robot **Attaque**, il cible, lors de l'étape 1, votre Esprit ayant le moins de PV.

• Lorsqu'il doit mélanger sa défausse pour former une nouvelle pioche, les Esprits du Robot perdent 5 PV. Le Robot peut former une nouvelle pioche indéfiniment, sans perdre la partie.

• Lorsqu'un choix doit être effectué par le Robot, il est déterminé aléatoirement. (Ex : Si une capacité épuise un Esprit adverse, choisissez l'Esprit à épuiser au hasard en lançant le dé)

### ASTUCE : DÉCISION ALÉATOIRE AU DÉ

2 options : 1 à 3 : Option 1 4 à 6 : Option 2	3 options : 1 ou 2 : Option 1 3 ou 4 : Option 2 5 ou 6 : Option 3	4, 5 ou 6 options : Résultat = Numéro de l'option. Relancez si besoin.
---	--	--

Au début, le **Mode Solo** peut sembler difficile à prendre en main. Vous pouvez retrouver de l'aide sur [www.noxtalia.com](http://www.noxtalia.com) ou sur le **DISCORD**.

## NOUVELLES CARTES ET COLLECTION

Dans **Noxtalia**, la rareté n'est pas synonyme de puissance, mais uniquement de plaisir de collection.

2 à 4 fois par an, de nouvelles cartes, avec de nouvelles mécaniques, sont ajoutées, obtenables dans des **SETS D'EXTENSION**.

Des **SETS CHROMA** sont aussi disponibles pour collectionner vos cartes préférées en version Chroma et Collector !

Les symboles de collection :

- Commune : Jeu de base et extensions ;
- ♦ Rare (**Chroma**) : Sets chroma ;
- ▲ Épique (**Chroma Brillante**) : 5 cartes par Set chroma ;
- ★ Légendaire (**Esprit Chroma Brillant - Couleur alternative**) : Disponibles uniquement lors d'événements promotionnels.

Avec ce système nous souhaitons conserver le plaisir de collectionner des cartes de différentes raretés, sans aucune obligation d'achat pour être au même niveau que les autres joueurs (la rareté d'une carte n'impacte pas sa puissance).

Les cartes en double, obtenues dans les **SETS CHROMA**, permettent aux joueurs de réaliser des échanges entre eux et facilitent la sauvegarde des équipes pour ceux qui aiment changer régulièrement de style de jeu !



♦ RARE

★ LÉGENDAIRE

● COMMUNE

▲ ÉPIQUE

## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

### A RETROUVER SUR NOXTALIA.COM :

- FAQ, MISE À JOUR ET NOUVELLES RÈGLES ;
- AIDES DE JEU ;
- DIVERS MODES DE JEU : 3 ET 4 JOUEURS, EXPERT, ALÉATOIRE, TOURNOI... ;
- RÈGLES LIEUX ET ÉQUIPEMENTS ;
- SETS D'EXTENSION ET SETS CHROMA.

Pour toute question, vous pouvez nous contacter :

- par MAIL : [NOXTALIA.JEU@GMAIL.COM](mailto:NOXTALIA.JEU@GMAIL.COM)
- sur INSTAGRAM / TIKTOK : [@NOXTALIA.JEU](https://www.instagram.com/NOXTALIA.JEU)
- sur DISCORD :



### REJOIGNEZ LE SERVEUR !

- Participez à l'évolution du jeu !
- Discussions, stratégies et échanges entre joueurs ;
- Aperçus des futures extensions en avant-première.

AUTEUR : Valentin Sognac  
ILLUSTRATIVE DES ESPRITS : Marie-Ange Dugast

Les autres illustrations utilisées sont libres de droits ou ont été achetées. Crédits complets disponibles sur [noxtalia.com](http://noxtalia.com)