

ANTOINE BAUZA

LAST BASTION

RÈGLES DU JEU



PIERRE

ÉLÉMENTS DE JEU

Une poignée de héros vient de dérober les puissantes reliques de la Reine Funeste. Sans celles-ci, l'immortelle est affaiblie; les récupérer est désormais son seul but.

Retranchés dans le Bastion des Rois Anciens, les Hauts Mages tentent de les détruire, pendant que les héros défendent le lieu au péril de leur vie.

Inlassablement, les hordes menées par des Seigneurs de Guerre prennent d'assaut les remparts. Si cette citadelle tombe, c'est toute une civilisation qui sera balayée, tout un monde qui plongera dans le chaos...



PRÉAMBULE

Last Bastion est un jeu coopératif. Les joueurs luttent ensemble contre le jeu. Soit ils remportent tous une victoire, soit ils subissent tous une défaite. Pour votre première lecture des règles, gardez à proximité le livret Descriptif des pouvoirs : il vous aidera à appréhender les mécanismes du jeu.

Les règles vous sont présentées pour des parties à 4 joueurs. Les parties à 1, 2 ou 3 joueurs nécessitent un aménagement qui est mentionné en fin de règles. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer en *mode Normal*. Une fois que vous aurez triomphé de ce mode, *Last Bastion* vous propose de relever de nouveaux défis et d'augmenter la difficulté grâce à 2 autres modes : Difficile et Héroïque.

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des héros qui défendent un Bastion ancestral contre les hordes de monstres de la Reine Funeste. Pour remporter la victoire, les héros doivent vaincre le(s) Seigneur(s) de Guerre qui commande(nt) cette armée.

Tuiles Bastion

Le Bastion est formé de 9 tuiles. Chacune de ces tuiles dispose d'une action que les joueurs pourront utiliser tout au long de la partie.



Tuiles Enceinte

4 tuiles Enceinte viennent entourer les tuiles Bastion et les maintiennent en place.



Plateaux Horde

Chacun des 4 plateaux Horde dispose de 3 emplacements destinés à accueillir des cartes Horde (Monstre et Seigneur de Guerre).



Plateaux Héros

8 plateaux Héros sont disponibles et chacun dispose d'un pouvoir unique. Ces plateaux sont double face, avec un héros en pleine forme au recto et ce héros blessé au verso.



Figurines Héros

Chaque héros est représenté par une figurine.



Socles de couleur

4 socles permettent à chaque joueur d'identifier son héros.



Jetons Équipement

Les jetons Équipement existent en 5 couleurs et aident les héros à combattre les monstres.



Jetons Appel aux Armes

Les jetons Appel aux Armes permettent aux héros de bénéficier d'actions supplémentaires.



Jetons Point de Vie

Les jetons Point de Vie comptabilisent l'énergie vitale des héros.



Dés Combat

Les trois dés blancs sont utilisés par les héros pour combattre les monstres, mais également pour les actions de certaines tuiles Bastion. Le quatrième dé, de couleur grise, est associé au pouvoir de l'un des héros (Kazgin).



Dé Corruption

Certaines cartes Horde (ainsi que le plateau Horde jaune) obligent occasionnellement les joueurs à lancer le dé Corruption et à en subir les effets.



Cartes Horde

La horde est constituée de 2 types de cartes : les cartes Monstre et les cartes Seigneur de Guerre.

Cartes Monstre

Les monstres sont caractérisés par un nom ①, une couleur ②, une résistance ③ et des effets ④. Ces effets peuvent être de plusieurs types : effets d'entrée (situés à gauche), effets de sortie (situés à droite), effets récurrents ou permanents (situés au centre).



Cartes Seigneur de Guerre

Les Seigneurs de Guerre sont les chefs des armées de la Reine Funeste. Ces cartes se distinguent des cartes Monstre par leur dos de carte et par le symbole Seigneur de Guerre ①. Éliminer tous les Seigneurs de Guerre de la pioche confère la victoire aux héros.



Figurines Emprise du Mal

Ces figurines représentent l'influence maléfique de la Reine Funeste. Elles sont mises en jeu par certaines cartes Horde. Elles peuvent être placées sur ces cartes Horde, sur les tuiles Bastion ou sur les plateaux Héros.

Précision : Lorsque vous lirez, dans cette règle du jeu, qu'un élément de jeu (tuile Bastion, plateau Héros, etc.) est sous l'Emprise du Mal, cela signifie qu'une figurine Emprise du Mal est placée dessus.



Figurines Filet, Piège et Étendard

Les figurines Piège, Filet et Étendard sont respectivement associées aux actions des tuiles Bastion Carrière naine, Trébuchet et Étendard.



Jetons Étendard

5 jetons Étendard sont utilisés avec la figurine Étendard.



Jetons et marqueurs

Différents jetons et marqueurs seront utilisés lors des parties.



Livret Descriptif des pouvoirs

Tous les effets et les pouvoirs (plateaux Héros, tuiles Bastion, cartes Horde, plateaux Horde et dé Corruption) sont détaillés dans le livret Descriptif des pouvoirs.

Une feuille de score et ce livret de règles

MISE EN PLACE

Mode de difficulté : Normal (conseillé pour votre première partie), partie à 4 joueurs.

1 Formez le Bastion avec les 4 tuiles Enceinte.

2 Les 9 tuiles Bastion sont disposées aléatoirement pour former un carré de 3 par 3 à l'intérieur de l'enceinte.

3 Les 4 plateaux Horde sont placés sur chaque côté de l'enceinte.

4

Préparation des éléments des héros

Chaque joueur choisit un héros et place le plateau Héros correspondant devant lui, au-dessous du plateau Horde lui faisant face.

Chaque joueur récupère la figurine correspondant à son plateau Héros ainsi que le socle de couleur correspondant au plateau Horde situé devant lui. Emboîtez alors les figurines Héros dans les socles correspondants et placez-les sur la tuile Bastion centrale.

Chaque joueur prend devant lui :

- 3 jetons Point de Vie
- 1 jeton Équipement de la couleur de son héros
- 1 jeton Appel aux Armes





5 La figurine Étendard est placée sur le symbole correspondant de la tuile Bastion Étendard.

6 La figurine Piège est placée sur le symbole correspondant de la tuile Bastion Carrière naine.

7 La figurine Filet est placée sur le symbole correspondant de la tuile Bastion Trébuchet.

8

Préparation de la pioche pour 4 joueurs

Mélangez les 50 cartes Monstre et prenez-en 8.

Mélangez les 10 cartes Seigneur de Guerre et prenez-en 1 sans en prendre connaissance.

Placez la carte Seigneur de Guerre sélectionnée sur les 8 cartes Monstre.

Placez au-dessus les cartes Monstre restantes.

La pioche est donc formée ainsi, de haut en bas :



- 42 cartes Monstre
- 1 carte Seigneur de Guerre
- 8 cartes Monstre

Placez la pioche à proximité du plateau central.

Précision : La préparation de la pioche est modifiée en fonction du nombre de joueurs et de la difficulté choisie.

9

Formez la réserve à proximité du plateau de jeu en y plaçant :

- Les jetons non distribués (Équipement et Point de Vie)
- Les 5 jetons Étendard
- Les figurines Emprise du Mal
- Les dés Combat et le dé Corruption

Le matériel restant est remis dans la boîte et ne sera pas utilisé pour cette partie.

TOUR DE JEU

Le dernier joueur à avoir défendu une personne ou une cause honorable débute la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Précision : Le joueur dont c'est le tour est nommé « joueur actif » dans la suite de ces règles.

Un tour de jeu comporte 2 phases : la phase Horde et la phase Héros.

Phase Horde

1. Action des cartes Horde

Au début de son tour, le joueur actif doit appliquer les effets récurrents (se situant dans la zone centrale des cartes Horde) des cartes Horde présentes sur son plateau Horde.

S'il n'y a pas de carte Horde sur le plateau, il n'y a pas d'effet à activer. Cela arrive principalement lors des premiers tours de jeu.

Quand plusieurs effets doivent être appliqués durant une même phase, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel il les applique.



2. Action du plateau Horde

Ensuite, le joueur actif doit appliquer le pouvoir de son plateau Horde.

Deux cas sont possibles :

- Si les 3 emplacements de son plateau sont occupés par des cartes Horde, le joueur applique l'effet du plateau ①.



- Sinon, le joueur prend la première carte Horde de la pioche et la met en jeu selon la règle de placement (cf. section « Cartes Horde » page 7) ②.



L'indication suivante, répartie sur les plateaux Horde et Héros, permet un rappel de cette règle lorsque ceux-ci sont associés.



Spécificités de la horde

Effets des cartes Horde

Les cartes Horde représentent différents monstres et Seigneurs de Guerre. Ils assiègent le Bastion depuis les emplacements dédiés des plateaux Horde.

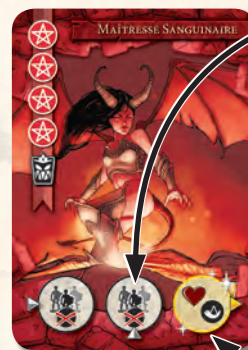
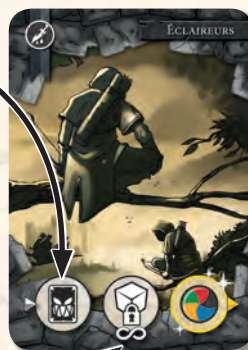
Effets d'arrivée

Ils se situent dans la partie inférieure gauche des cartes Horde. Ces effets sont appliqués une seule fois par le **joueur actif**, dès que la carte est placée sur le plateau Horde.

Effets permanents

Ils se situent dans la partie inférieure centrale des cartes Horde ET sont indiqués par une icône Infini.

Ces effets sont appliqués de façon permanente par **tous les joueurs**, dès que la carte Horde entre en jeu et jusqu'à son élimination.



Effets récurrents

Ils se situent dans la partie inférieure centrale des cartes Horde. Ces effets sont appliqués à chaque phase Horde du **joueur associé au plateau Horde** où se trouve la carte Horde.

Effets de sortie

Ils se situent dans la partie inférieure droite des cartes Horde. Ces effets sont appliqués une seule fois par le **joueur actif**, dès que celui-ci élimine le monstre lors d'un combat. Les effets peuvent être positifs ou négatifs.

Règles de placement des cartes Horde

- Une carte Horde rouge, verte, bleue ou jaune doit être placée en priorité sur un emplacement libre au choix du plateau Horde de la couleur correspondante.
- Une carte Horde noire doit être placée en priorité sur le plateau Horde du joueur actif.
- Si les 3 emplacements du plateau Horde concerné sont déjà pris, le joueur actif choisit un autre emplacement libre de son choix.

Si tous les emplacements des plateaux Horde sont déjà occupés par des cartes et qu'un joueur doit mettre une carte en jeu, celle-ci n'est pas mise en jeu, elle reste sur la pioche, et le joueur perd un jeton Point de Vie.

Lorsqu'une carte Horde est mise en jeu avec un effet d'arrivée, le joueur actif doit le subir immédiatement, indépendamment de la couleur du plateau Horde sur lequel la carte est jouée.

Exemple : Gary joue le héros jaune, il pioche la carte Horde « Réplicateur Sombre » ①. Comme ce monstre est de couleur bleue, il doit le placer en priorité sur le plateau bleu. Puis, il doit appliquer l'effet d'entrée (situé en bas à gauche) de ce monstre, en l'occurrence mettre une autre carte Horde en jeu. Il pioche un monstre de couleur noire ②. Il doit donc le placer en priorité sur son plateau Horde, donc le jaune.



Cartes Seigneur de Guerre

Les Seigneurs de Guerre sont des cartes Horde spéciales. Ils ne sont pas affectés par les tuiles Bastion Tombeau des Rois Anciens, Trébuchet et Carrière naine. En guise de rappel, l'icône  est présente sur ces 3 tuiles Bastion. Ils peuvent cependant être affectés par les autres tuiles Bastion, comme la Tour des stratèges, la Fontaine divine ou l'Étendard.

Emprise du Mal

Quand une figurine Emprise du Mal est placée sur une tuile Bastion ou sur un plateau Héros, la figurine est mise sur la zone d'icône.

Les joueurs ne peuvent plus activer cette tuile, ni utiliser ce pouvoir.

Si la zone d'icône contient un élément (Filet, Étendard, Enchantement, etc.), celui-ci est placé dans la réserve. Il sera replacé sur la zone d'icône correspondante dès que la figurine Emprise du Mal sera retirée.

Précision : Un élément déjà placé sur une carte ou sur un plateau Horde reste actif et n'est placé dans la réserve qu'à la fin de son utilisation.

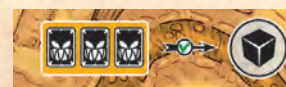


Plateau neutre

Un plateau neutre est un plateau Horde auquel aucun héros n'est associé. Cela peut se produire dans les 2 cas suivants :

- Quand le héros d'un joueur est hors combat, son plateau Horde devient un plateau neutre (cf. section « Héros blessé, héros mort » page 9).
- Dans une partie à moins de 4 joueurs, chaque plateau Horde qui n'est associé à aucun joueur est un plateau neutre.

La phase Horde du plateau neutre doit être réalisée de la même manière qu'une phase Horde classique, à ceci près qu'aucune carte n'est piochée et mise en jeu lorsque le plateau Horde n'est pas rempli.



L'indication suivante, sur un plateau Horde dissocié d'un plateau Héros, permet un rappel de cette règle.

Comme il n'y a pas de joueur actif durant le tour de jeu d'un plateau neutre, tous les effets pouvant survenir doivent être assumés, chacun séparément, par un des joueurs ayant la capacité de les subir.

Exemple : Gary vient de terminer son tour et c'est un plateau neutre qui se trouve à sa gauche. Sur ce plateau rouge se trouve une carte Horde « Boucher », avec l'effet récurrent . Durant la phase Horde de ce plateau, un joueur doit en assumer l'effet. Seuls Paul et Géraldine ont au moins un jeton rond, l'un des deux doit en assumer l'effet. N'ayant pas de jeton rond, Gary ne peut pas en assumer l'effet à leur place.



Phase Héros

Lors de sa phase Héros, le joueur actif peut agir **ET** se déplacer, dans l'ordre de son choix :

Agir

Le héros peut réaliser **UNE** seule des 2 actions suivantes :



A. Activer une tuile Bastion

Le héros peut utiliser l'action de la tuile Bastion sur laquelle sa figurine se trouve.

Attention : Une tuile Bastion où se trouve une figurine Emprise du Mal ne peut pas être activée.

Exemple : Le héros rouge peut activer la tuile Bastion sur laquelle il se trouve, mais pas le héros jaune, car une figurine Emprise du Mal est présente sur la sienne.

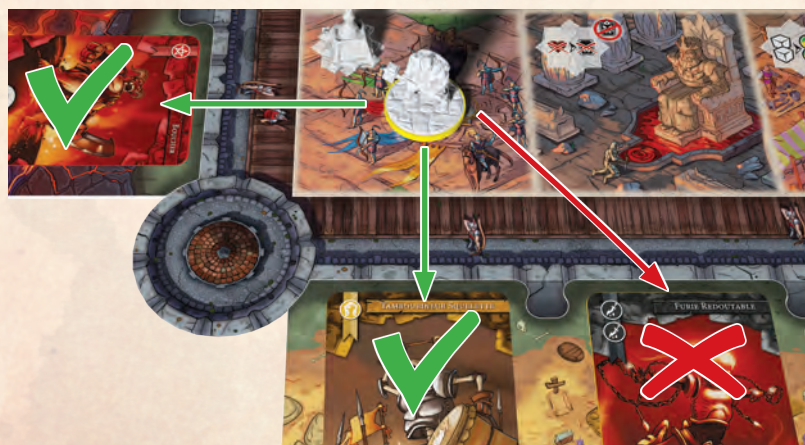


B. Combattre

Le héros peut combattre un ou plusieurs monstres situés sur des emplacements adjacents à la tuile Bastion sur laquelle sa figurine Héros se trouve, selon la règle de combat (cf. section « Combat » page 9).

Précisions :

- Aucun combat n'est possible à partir de la tuile Bastion centrale (sauf Twindalli).
- Un héros peut combattre simultanément 2 monstres s'il se situe sur une tuile Bastion d'angle (cf. section « Combattre deux monstres simultanément » page 9).



Se déplacer

Le joueur peut déplacer sa figurine Héros de la tuile Bastion où elle se situe vers une tuile Bastion adjacente. Les déplacements en diagonale sont autorisés. Plusieurs héros peuvent se trouver sur la même tuile Bastion.



Appel aux Armes

Les héros disposent d'un atout particulier, l'Appel aux Armes. Utiliser un jeton Appel aux Armes permet au joueur actif d'utiliser l'action de n'importe quelle tuile Bastion, sans avoir à se trouver dessus, et ce, même si la tuile est sous l'Emprise du Mal.

L'utilisation d'un jeton Appel aux Armes est une action spéciale, supplémentaire. Quand un joueur utilise un jeton Appel aux Armes, il place ce jeton dans la réserve.

L'Appel aux Armes peut être utilisé à n'importe quel moment lors de la phase Héros (avant ou après son déplacement, etc.), mais pas au cours d'une action. Le joueur actif peut tout à fait utiliser plusieurs jetons Appel aux Armes durant un même tour de jeu. Il est également possible d'utiliser un jeton Appel aux Armes dès le tour où celui-ci a été gagné.

Exemple : Gary se trouve face au monstre « Canon de l'Infamie » (noir, résistance 3). Avant de le combattre, il souhaite récupérer des jetons Équipement pour avoir plus de chance de réussite. Pour cela, il défaisse son jeton Appel aux Armes et active la tuile Marché : il lance 2 dés Combat et prend dans la réserve les 2 jetons Équipement équivalents. Gary est maintenant prêt à affronter le monstre.



Spécificités des Héros

Combat

Pour combattre un monstre, le joueur actif lance les 3 dés Combat blancs et doit obtenir un nombre de faces, correspondant à la couleur du monstre ciblé, égal ou supérieur à sa résistance.

Les faces blanches des dés sont des jokers et peuvent prendre chacune une couleur au choix du joueur.

Si le joueur n'obtient pas les faces nécessaires, il peut, s'il dispose de jetons Équipement de la bonne couleur, en dépenser pour compléter le résultat de ces dés Combat.

Important : Le joueur actif peut également utiliser les jetons Équipement d'un (ou de plusieurs) héros situé(s) sur la même tuile Bastion que lui. En revanche, les joueurs ne peuvent en aucun cas se donner ou s'échanger des jetons Équipement.

Exemple : Gary se trouve devant un monstre « Incube » (rouge, résistance 2) ①. Pour le vaincre, il doit obtenir au moins deux faces rouges (ou blanches) avec les dés Combat. Gary lance les dés Combat et n'obtient qu'une face rouge ②. Comme il dispose d'un jeton Équipement de couleur rouge ③, il peut choisir de dépenser celui-ci pour vaincre le monstre.



Précision : Un monstre peut voir sa résistance diminuer en raison de certains effets (tuile Bastion Étendard et pouvoir du héros Mylfaar). Un monstre ne peut être vaincu qu'en réalisant l'action Combattre, et ce, même si sa résistance est de 0.

Deux issues au combat sont possibles

- Si le monstre est **vaincu** : le joueur actif applique et assume les éventuels effets de sortie du monstre. La carte Horde est placée dans la défausse (formez une pile défausse à proximité du plateau de jeu) et les éventuels éléments posés dessus sont remis à leur place initiale (réserve, tuile Bastion ou plateau Héros).
- Si le combat **échoue** : le monstre reste en place et rien ne se passe.

Combattre deux monstres simultanément

Un héros situé sur l'une des quatre tuiles Bastion d'angle est adjacent à deux emplacements, il peut donc potentiellement vaincre deux monstres. Le joueur doit obtenir la résistance cumulée de ces deux monstres avec les dés Combat et d'éventuels jetons Équipement dépensés. Si les dés et/ou jetons Équipement lui permettent de vaincre l'un ou l'autre monstre, mais pas les deux, il peut choisir lequel est vaincu.

Exemple : Gary est maintenant sur une tuile d'angle. Les deux emplacements adjacents sont occupés par des monstres : les « Incube » (rouge, résistance 2) ① et un « Réplicateur Sombre » (bleu, résistance 1) ②. Il lance les 3 dés Combat et obtient une face rouge, une face blanche et une face jaune ③. La face jaune ne lui est d'aucune utilité. Il dépense un jeton Équipement rouge ④ qui vient s'ajouter à la face rouge pour vaincre les « Incube » et il utilise la face blanche pour vaincre le « Réplicateur Sombre ».



Inventaire et réserve

Chaque joueur peut posséder plusieurs jetons Équipement, Point de Vie et Appel aux Armes sur son plateau Héros.

Tous ces jetons sont cependant en quantité limitée. Si un joueur doit gagner un type de jeton qui n'est pas disponible dans la réserve, ce gain est perdu.

À l'inverse, si un joueur doit perdre un jeton rond alors qu'il n'en a pas, il ne perd rien et l'effet est ignoré.

Héros blessé, héros mort

Un héros qui perd son dernier jeton Point de Vie est hors combat. Tous ses jetons (Équipement, Appel aux Armes) sont perdus et placés dans la réserve. Sa figurine est placée sur son plateau Héros et celui-ci est dissocié du plateau Horde. Tous les éléments de son plateau Horde restent en place.

Important : Quand un héros est hors combat, son plateau Horde devient un plateau neutre (jusqu'à ce que ce héros soit soigné).

Précision : Un joueur dont le héros est hors combat participe toujours aux réflexions du groupe. Il peut revenir en jeu lorsqu'un autre héros active la tuile Bastion Dispensaire.

Si un héros est soigné, il retourne son plateau Héros du côté blessé et l'associe de nouveau avec son plateau Horde. Il perd l'usage de son pouvoir pour le restant de la partie. Sa figurine revient en jeu sur la tuile Bastion Dispensaire et le joueur récupère 3 jetons Point de Vie ainsi qu'un jeton Appel aux Armes. Si un héros devait perdre tous ses jetons Point de Vie une seconde fois, il serait alors mort et la partie serait terminée pour lui.



FIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée lorsque les joueurs remportent le combat contre le Seigneur de Guerre.

Trois situations entraînent la défaite :

- Tous les héros sont hors combat.
- Une troisième tuile Bastion passe sous l'Emprise du Mal.
- Une carte Horde doit être piochée alors que la pioche est vide.

Quand l'une de ces trois situations survient, c'est la défaite pour les joueurs. Les héros ont failli, le Bastion tombe aux mains de la Reine Funeste et le monde civilisé vit ses dernières minutes...

Attention : Même si le Seigneur de Guerre est vaincu, les joueurs doivent appliquer les éventuels effets de sortie de celui-ci. En effet, ils ne gagnent la partie que si l'application de ses effets n'entraîne pas leur défaite.

Exemple : Les héros viennent de battre le Seigneur de Guerre « Archidémon du Tourment » ①. Ils ont déjà deux tuiles Bastion sous l'Emprise du Mal avant de lancer un dé Corruption ②. Le dé tombe malheureusement sur la face qui ajoute une figurine Emprise du Mal sur une 3^e tuile Bastion ③. La partie est bel et bien perdue...



Défaite sur défaite ?!

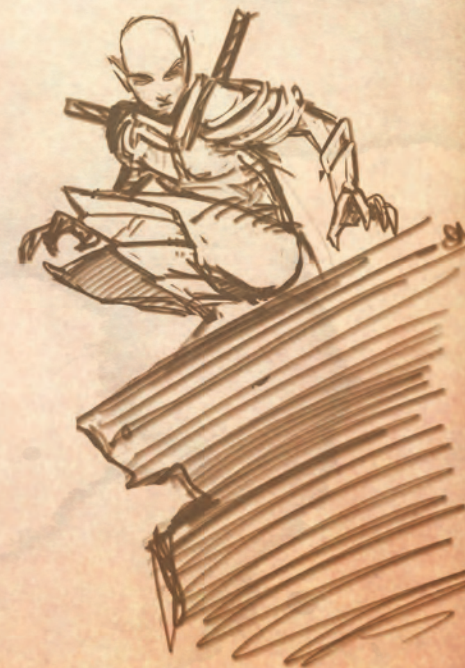
Si vos premières parties se soldent par des défaites, ne soyez pas inquiets, et testez le mode Novice. *Last Bastion* nécessite un apprentissage et plusieurs parties pour parvenir à triompher des modes de difficulté qui vous sont proposés. Même pour les joueurs expérimentés, le mode Héroïque propose un défi corsé, mais toujours possible. Assurez-vous de bien appliquer toutes les règles, de bien utiliser les pouvoirs et les jetons Appel aux Armes en votre possession, et surtout de coopérer pour obtenir la victoire.

SCORE

Afin d'évaluer votre performance et de vous aider à progresser, vous trouverez dans la boîte une feuille de score pour garder une trace de vos parties.

Pour calculer votre score, utilisez les valeurs ci-dessous :

- 5 points pour la victoire en mode Novice
- 10 points pour la victoire en mode Normal
- 15 points pour la victoire en mode Difficile
- 20 points pour la victoire en mode Héroïque
- + 1 point par jeton Point de Vie en votre possession
- + 2 points par jeton Appel aux Armes en votre possession
- - 3 points par héros mort
- - 4 points par tuile Bastion sous l'Emprise du Mal



PARTIES À MOINS DE 4 JOUEURS

Le Bastion est mis en place selon la même règle qu'à 4 joueurs à l'exception des points suivants :

Chaque joueur choisit un héros et associe le plateau Héros correspondant au plateau Horde lui faisant face. Les plateaux Horde non associés deviennent des **plateaux neutres**.

Précision : Les phases Horde des plateaux neutres se réalisent différemment (cf. section « Plateau neutre » page 7).

Préparez la pioche, en fonction du nombre de joueurs :

- retirez 4 cartes Monstre par joueur en moins et mélangez les cartes Monstre ;
- prenez 8 cartes Monstre, placez dessus la carte Seigneur de Guerre, placez ensuite les cartes Monstre restantes.

La pioche est donc formée ainsi, de haut en bas :



- les cartes Monstre restantes (en fonction du nombre de joueurs)
- 1 carte Seigneur de Guerre
- 8 cartes Monstre

Nombre de joueurs	Nombre de cartes Monstre
3	46
2	42
1	38

Attention : Dans les parties à 2 joueurs, les plateaux Héros des deux joueurs doivent se faire face.



MODES DE DIFFICULTÉ

Last Bastion propose 4 modes de difficulté. La préparation de la partie diffère en fonction du mode de difficulté choisi, comme le résume le tableau ci-dessous :

Mode	Nombre de Seigneurs de Guerre
Novice	1
Normal	1
Difficile	2
Héroïque	3

Pour le mode Novice, 2 ajustements supplémentaires sont également nécessaires :

- retirez 4 cartes Monstre en plus au début de la partie ;
- chaque joueur commence avec un jeton Équipement noir, en plus du jeton Équipement de sa couleur.

Pour les modes Difficile et Héroïque, lorsque vous préparez la pioche, alternez 8 cartes Monstre avec 1 carte Seigneur de Guerre.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, en mode Difficile, la pioche sera la suivante, de haut en bas :



- 30 cartes Monstre
- 1 carte Seigneur de Guerre
- 8 cartes Monstre
- 1 carte Seigneur de Guerre
- 8 cartes Monstre

La partie est gagnée lorsque tous les Seigneurs de Guerre ont été vaincus.

F.A.Q.

Q : Si un monstre voit sa résistance réduite à 0 (grâce au pouvoir de Mylfaar ou grâce à la tuile Bastion Étendard), est-il mis automatiquement dans la défausse ?

R : Non, il n'est vaincu que si un héros fait l'action Combattre ce monstre (la réussite du combat est alors automatique).

Q : Un héros est-il obligé de se déplacer / d'effectuer une action ?

R : Non, les actions Se déplacer et Agir sont toutes les deux facultatives.

Q : Un héros peut-il posséder plus de jetons Point de Vie qu'il n'en avait au début de la partie ?

R : Oui, les jetons Point de Vie sont uniquement limités par la quantité de jetons dans la réserve.

Q : Que se passe-t-il si un joueur doit perdre un jeton rond et qu'il n'en a pas ?

R : Si un joueur n'a pas de jeton rond, il ne perd rien.

Q : La réserve étant limitée, est-il possible de se défausser d'un jeton Équipement (pour le remettre dans la réserve en vue d'une autre utilisation) ?

R : Non, le seul moyen de remettre un jeton Équipement dans la réserve est de l'utiliser durant un combat.

Précision : Lors d'un combat, le joueur actif peut choisir de dépenser un jeton Équipement correspondant même si les dés Combat auraient suffi à vaincre le monstre.

Q : Est-il obligatoire de remporter un combat si j'ai obtenu les faces nécessaires ou si je dispose des jetons Équipement nécessaires ?

R : Non, le joueur actif peut renoncer à remporter un combat (par exemple s'il craint l'effet de sortie d'un monstre).

Q : Peut-on utiliser un jeton Appel aux Armes après avoir remporté un combat et avant d'appliquer l'effet de sortie du monstre ?

R : Non, la résolution du combat doit être terminée avant que le joueur actif puisse utiliser un jeton Appel aux Armes.

Q : Si un monstre avec deux effets de sortie est vaincu et que le premier de ces effets fait perdre au héros son dernier jeton Point de Vie, le second effet est-il appliqué ?

R : Oui, un autre joueur doit appliquer l'effet restant.

Q : Pourquoi les Seigneurs de Guerre ont un ou plusieurs effets de sortie ?

R : En modes Novice et Normal, cet effet n'a d'influence que sur le score de la partie puisque vaincre le Seigneur de Guerre fait gagner la partie aux héros. En modes Difficile et Héroïque, l'effet devient très profitable pour le groupe.

Exception : Le Seigneur de Guerre « Archidémon du Tourment » oblige les joueurs à lancer le dé Corruption et à en subir l'effet. Celui-ci peut très bien entraîner la défaite des joueurs et la fin de la partie.



CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza**

Illustrateurs : **Pierô & Nastya Lehn**

Développement : « **Les Belges à Sombreros** » aka **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

Responsable éditoriale : **Virginie Gilson**

Assistant éditorial : **Pierre Berthelot**

Direction artistique : **Alexis Vanmeerbeeck**

Graphismes : **Éric Azagury & Florian Poullet**

Repos Team : **Nicolas Boseret, Julien Julien Deroubaix, Winnie Kenis, Nicolas Pastor, François Pirlot, Marine Poujade, François Van Cranenbroeck, Régis Van Cutsem, Nastassja Vandepoutte, Thomas Vermeir et Géraldine Volders.**

Testeurs principaux : **Dominique Figuet, Françoise Sengissen, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc.**

Une pensée pour Orvil,
ménestrel de niveau 12, parti trop tôt.
Il aura fait preuve d'un courage exemplaire
lors de la défense du bastion.



Ce logo symbolise notre volonté de créer des jeux adaptés aux daltoniens. Pour répondre à tout type de daltonisme, chaque couleur utilisée dans le jeu est associée à un symbole.

© Repos Production (2019)

All rights reserved

Rue des Comédiens, 22

1000 Bruxelles • BELGIQUE

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

