

# THE LAST SPELL

LE JEU DE PLATEAU




## Le Jour

Livret de règles

# Index

<b>MATÉRIEL</b>	4		
<b>OBJECTIFS</b>	5		
<b>MODES DE JEU</b>	6		
<i>Campagne</i>	6		
<i>Aventure</i>	6		
<b>CONCEPTS PRINCIPAUX</b>	6		
RESSOURCES	6		
ÉQUIPEMENT	6		
ADJACENCE ET ZONE	7		
CONSTRUCTIONS	7		
<i>Défenses</i>	7		
<i>Remparts</i>	7		
<i>Bâtiments</i>	7		
<b>LE JOUR</b>	8		
<b>MISE EN PLACE</b>	8		
<i>Mise en place du scénario</i>	8		
<i>Mise en place des joueurs</i>	10		
<i>Encombrement</i>	11		
<i>Règles spécifiques au scénario</i>	11		
<b>PHASE JOUR</b>	11		
AUBRE	11		
1. <i>Progression de la brume</i>	11		
2. <i>Repérage des monstres</i>	12		
3. <i>Production journalière</i>	13		
4. <i>Amélioration des héros</i>	13		
JOURNÉE	14		
<i>Construire/Améliorer des constructions</i>	14		
<i>Règles de placement</i>	14		
<i>Réparer une construction</i>	15		
<i>Prendre/Déposer des équipements</i>	15		
<i>Acheter/Vendre des équipements</i>	15		
<i>Piller des ruines</i>	15		
<i>Consulter la Voyante</i>	16		
CRÉPUSCULE	16		
1. <i>Régénération</i>	16		
2. <i>Déploiement des héros</i>	16		
		3. <i>Rechargement des catapultes</i>	16
		<b>LES AUTRES SCÉNARIOS</b>	17
		LAKEBURG – JOUR	17
		<i>Mise en place</i>	17
		<i>Mise en place des joueurs</i>	18
		<i>Repérage des monstres</i>	18
		<i>Repérage de Cétusia,</i>	
		<i>la Vouivre putrescente</i>	18
		<i>Règles spécifiques au scénario</i>	18
		GLENWALD – JOUR	18
		<i>Mise en place</i>	18
		<i>Mise en place des joueurs</i>	19
		<i>Repérage des monstres</i>	19
		<i>Repérage de la Dryade Putréfiée</i>	19
		<i>Règles spécifiques au scénario</i>	20
		<b>PRÉSENTATION DES CONSTRUCTIONS</b>	20
		<i>Défenses</i>	20
		<i>Baliste</i>	20
		<i>Catapulte</i>	20
		<i>Télé-portail</i>	20
		<i>Tour de guet</i>	20
		<i>Remparts</i>	21
		<i>Murs en bois/en pierre</i>	21
		<i>Portes en bois/en pierre</i>	21
		<i>Bâtiments</i>	21
		<i>Ruines</i>	22
		<i>Bâtiments de production</i>	22
		<i>Mine d'or</i>	22
		<i>Camp de pilleurs</i>	22
		<i>Maison</i>	22
		<i>Bâtiment d'équipement</i>	22
		<i>Boutique</i>	22
		<i>Armurerie, Forge, Archerie et</i>	
		<i>Boutique de magie</i>	23
		<i>La Voyante</i>	23



*C'est arrivé.*

*Les écoles de magie du monde connu, emportées dans la folie d'une compétition démesurée de pouvoir, ont finalement appuyé sur le gros bouton rouge. Nous ne nous souvenons plus vraiment qui a fait quoi, mais les effets ont été ressentis partout et instantanément.*

*L'anéantissement pur et simple de 95 % des êtres vivants dans une explosion violacée de magie pure.*

*Les villes s'écroulèrent, jonchées de cadavres suintants.*

*L'air changea également. Il se chargea d'une brume plus ou moins dense, reliquat de la série d'explosions provoquée par la folie des mages.*

*Évidemment, cette brume, même si elle présentait de belles couleurs chatoyantes, provoqua la mort. Et parfois pire...*

*On raconte que les curieux et les fous qui vivaient dans les zones infestées par la brume en sortaient transformés en monstruosité assoiffées de sang.*

*Après la confusion vint le temps de l'action.*

*La plupart des survivants succombèrent à la folie ambiante, s'accusant et s'entretenant.*

*D'autres décidèrent de se battre jusqu'au bout. Naturellement, ils se regroupèrent dans les endroits où la brume était moins dense et tentèrent de maintenir quelques villes à flot.*

*Les survivants comprirent assez vite le cycle infernal cadencant désormais leur quotidien.*

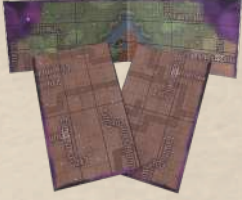
*Les journées étaient calmes et paisibles. Ils pouvaient prendre le temps de s'organiser, soigner leurs blessures et chercher dans les alentours ce qui pourrait leur être utile. Mais la nuit venue...*

*La brume s'épaississait. Et de ses entrailles surgissaient des hordes de monstres mutants, avides de sang et de magie.*

*Ils doivent dorénavant les repousser, inlassablement, jusqu'à l'aube. Tenir bon, coûte que coûte. Et surtout, les empêcher de détruire nos murs, derniers vestiges de notre glorieux passé. Et protégez ces satanés mages.*

*Ils disent qu'ils ont un plan.*

# Matériel



**3 TUILES TERRAIN**  
(RECTO-VERSO)



**1 PLATEAU CITÉ**



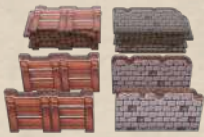
**8 BORDURES BRUME**  
**3 TUILES BRUME**



**1 PLATEAU BOUTIQUE**



**14 BÂTIMENTS**  
*1 Armurerie, 1 Forge, 1 Archerie,  
1 Boutique de magie, 1 Boutique, 4 Maisons, 2  
Mines d'or, 2 Camps de pilliers, 1 Voyante*



**22 MURS**  
*11 Murs En Bois,  
11 Murs En Pierre*



**4 PORTES**  
*2 Portes En Bois,  
2 Portes En Pierre*



**1 BALISE**  
*4 Mages,  
1 Cercle Magique*



**12 SOCLES RUINES**  
(RECTO-VERSO)  
**6 RUINES**



**12 DÉFENSES**  
*4 Balistes, 2 Catapultes,  
4 Télé-portails, 2 Tours de guet*



**2 GUIDES LIGNE DE VUE**



**9 OBSTACLES**  
**FRANCHISSABLES**



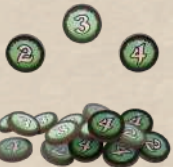
**4 ARBRES**



**30 JETONS FLAMME**  
*18 Flammes Simples,  
12 Flammes Doubles*



**20 JETONS OR**



**18 JETONS MOUVEMENT**



**4 JETONS ROCHER**



**8 JETONS**  
**POTION**



**20 JETONS**  
**MATÉRIAU**



**16 JETONS**  
**ACTION**



**4 FIGURINES**  
**HÉROS**



**65 PIONS MONSTRE**  
*17 Griffeurs, 10 Sprinteurs, 10 Archers,  
7 Cuirassés, 7 Ailés, 7 Kamikazes,  
3 Colosses, 1 Âme Damnée*



**4 CARTES HÉROS**  
(RECTO-VERSO)



**42 CARTES TALENT**  
(6 PAQUETS DE 7 CARTES)



**6 CARTES TRAIT**  
(RECTO-VERSO)



**30 CARTES ARMURE ET**  
**BOUCLIER**



**9 CARTES**  
**PARCHEMIN**



**5 CARTES**  
**DIRECTION**



**51 CARTES**  
**ARME**



**15 CARTES**  
**APPARITION**



31 JETONS  
MANA



40 JETONS  
BLESSURE



1 JETON  
DESTIN



1 MARQUEUR  
PREMIER JOUEUR



2 DÉS DE DÉFENSE  
COLORÉS  
(EN BLEU ET ORANGE)



4 JETONS  
RELANCE



1 PION HARPIE  
CORROMPUE



3 PIONS  
ALÉRION



1 CARTE MONSTRE  
HARPIE CORROMPUE



1 CARTE MONSTRE  
ALÉRION



1 PION TÊTE DE CÉTUSIA  
1 PION QUEUE DE CÉTUSIA



4 CARTES APPARITION  
DE CÉTUSIA



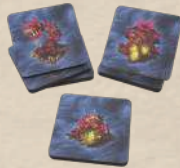
1 CARTE MONSTRE  
TÊTE DE CÉTUSIA  
(RECTO-VERSO)



1 CARTE MONSTRE  
QUEUE DE CÉTUSIA  
(RECTO-VERSO)



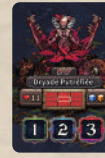
1 PION DRYADE  
PUTRÉFIÉE



3 JETONS COUVEUSE  
3 JETONS BOMBARDE À GRAINES



5 MONOLITHES



1 CARTE MONSTRE  
DRYADE PUTRÉFIÉE



6 CARTES  
QUÊTE



4 AIDES DE JEU



1 CARNET



1 LIVRET DE RÈGLES « LE JOUR »  
1 LIVRET DE RÈGLES « LA NUIT »

# Objectifs

The Last Spell est un jeu coopératif qui se déroule dans un monde fantastique post-apocalyptique, gouverné par deux déesses jumelles, Freude et Schaden, et où les joueurs incarnent des héros défendant trois cités contre des hordes d'ennemis.

La partie se déroule en un enchaînement de cycles Jour/Nuit.

Durant le Jour, les joueurs se concentrent sur le renforcement de l'économie, des Défenses et des héros, tandis que durant la Nuit, ils défendent leur cité contre les ennemis.

Ce livret de règles traite uniquement de la phase Jour.

# Modes de jeu

Le jeu propose trois scénarios qui peuvent être joués **séparément** ou en **campagne**.

Chaque scénario est une succession de trois cycles Jour/Nuit. Il se déroule sur un plateau de jeu unique et suit des règles qui lui sont spécifiques.

Le jeu propose un mode de sauvegarde, que nous recommandons d'utiliser après avoir terminé les deuxième et troisième nuits. À la fin de la deuxième nuit, les joueurs doivent avoir accompli au moins l'un des objectifs (carte Quête) des déesses jumelles, tandis que durant la troisième nuit, ils doivent vaincre le primat du scénario.

Les trois scénarios s'enchaînent de la manière suivante : **Gildenberg**, suivi de **Lakeburg**, enfin **Glenwald**.

## ◆ Campagne ◆

Dans ce mode, les joueurs enchaînent les trois scénarios dans l'ordre.

Les progrès réalisés avec les héros sont conservés

à la fin d'une partie à l'aide du carnet et des coffres. La partie peut ainsi être sauvegardée et reprise plus tard avec les héros, les équipements et les ressources stockés dans leur coffre respectif (voir livret de règles « La Nuit », « Sauvegarder la partie », page 16).

## ◆ Aventure ◆

Dans ce mode, les joueurs choisissent de jouer n'importe lequel des scénarios, sans nécessairement avoir joué les précédents.

Si les joueurs jouent dans ce mode, les cartes Trait indiqueront l'équipement de départ de chaque héros (voir « Trait de départ », page 10).


*Important : S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de jouer d'abord en mode campagne !*

# Concepts principaux


## Ressources

Pendant la phase Jour, il existe trois types de ressources.


### Or

L'or  (jetons) est utilisé pour acheter des armes, des armures, des Parchemins, des Potions et pour construire ou améliorer des bâtiments ainsi que certaines Défenses.


### Matériau

Les matériaux  (jetons) sont utilisés pour construire les remparts et la plupart des Défenses.

### Ouvrier



Les ouvriers  sont des éléments de jeu virtuels utilisés pour piller les ruines afin de gagner de l'or et des matériaux.


## Équipement

Les cartes Équipement  existent pour plusieurs types d'objets dont les héros peuvent s'équiper et utiliser durant la phase Nuit :

	Armes de mêlée, Armes à distance et Armes magiques
	Armures et Boucliers
	Potions
	Parchemins



*Remarque : Le symbole  peut se trouver accolé aux symboles Or, Matériau et Équipement. Dans ce cas, l'objet correspondant est gagné et devrait être ajouté à la réserve commune , sur le plateau Boutique.*

*En revanche, si l'objet ne comporte aucun symbole , la ressource/l'équipement indiqué représente un coût.*

## Adjacence et Zone

Tout au long du livret de règles, les joueurs trouveront deux mots-clés fréquemment utilisés : « **Adjacent** » et « **Zone** ».

« **Adjacent** » fait référence à un élément situé près d'un autre, soit verticalement, soit horizontalement. Si deux éléments se touchent uniquement par un coin, ils ne sont pas considérés adjacents. Chaque élément sur le plateau de jeu dispose de sa propre **zone**.

La zone d'un élément est composée de toutes les cases entourant celle(s) qu'il occupe.



## Constructions

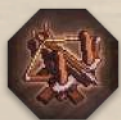
### ◆ Défenses ◆

Les Défenses sont des constructions qui aident les héros à repousser les hordes d'ennemis.

Les Défenses incluent :



Tour de guet



Baliste



Catapulte



Télé-portail

### ◆ Remparts ◆

Les Remparts sont des constructions qui protègent la cité en permettant de ralentir les hordes d'ennemis.

Les Remparts incluent :



Murs en bois et en pierre



Portes en bois et en pierre

### ◆ Bâtiments ◆

Les bâtiments sont de 4 types :

- **Ruines** : Elles peuvent être pillées pour gagner des ressources ou de l'équipement et peuvent être de différentes tailles : **Socle Ruines 1 case, 2 cases et 3 cases.**



- **Bâtiments de production** : **Mine d'or, Camps de pillleurs, Maison.** Les bâtiments de production fournissent des ressources, essentielles à l'économie de la cité.



- **Bâtiments d'équipement** : **Boutique, Boutique de magie, Armurerie, Forge, Archerie.** Les bâtiments d'équipement permettent d'accéder à des équipements améliorés.



- La **Voyante** est un bâtiment spécial : la Voyante est capable de manipuler la brume violacée et les vagues de monstres.



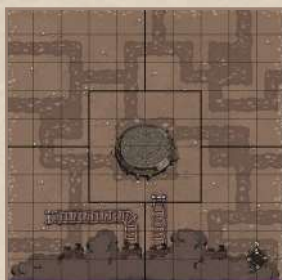


## Mise en place

Gildenberg est le premier scénario à jouer. Vous trouverez les règles de mise en place des scénarios suivants (Glenwald et Lakeburg) à la suite du présent chapitre (voir « Mise en place de Lakeburg », page 16, et « Mise en place de Glenwald », page 18).

### ◆ Mise en place du scénario ◆

1. Placez le plateau Cité au centre de la table, face A visible.



2. Prenez les trois tuiles Terrain et placez-les face A visible pour former Gildenberg et ses alentours (toutes les cases situées à l'extérieur de la cité), comme illustré.



Complétez le plateau de jeu en assemblant tout autour les 8 bordures Brume.

3. Placez les obstacles franchissables comme illustré sur les tuiles Terrain.







Obstacles franchissables

4. Placez le plateau Boutique à côté du plateau de jeu. La réserve commune est située à droite du plateau Boutique. Placez ensuite les trois tuiles Brume par-dessus les bordures Brume, comme illustré ci-dessous.



Plateau Boutique



5. Formez les paquets Armure et Bouclier , Arme de mêlée , Arme à distance , et Arme magique  de niveau I, identifiable par le symbole cerclé de vert au dos de ces cartes. Placez ces paquets, face visible, sur les emplacements correspondants du plateau de jeu, comme illustré à l'étape 7. Notez que les cartes identifiées par un symbole cerclé de bleu sont de niveau II, tandis que celles identifiées par un symbole cerclé de rouge sont de niveau III.

6. Placez les jetons Potion sur le plateau Boutique, comme illustré à l'étape 7.

7. Placez le paquet Parchemin, face visible, sur le plateau Boutique.



8. Assemblez le cercle magique et insérez-le dans les encoches au centre de la cité, avec les 4 mages à ses côtés.



9. Placez 2 Maisons et 1 Boutique sur le plateau de jeu, au centre, comme illustré.



10. Prenez au hasard 3 socles Ruines une case, 2 socles Ruines deux cases et 1 socle Ruines trois cases. Assemblez les Ruines avec les socles Ruines choisis, puis placez-les sur le plateau de jeu selon la disposition illustrée.

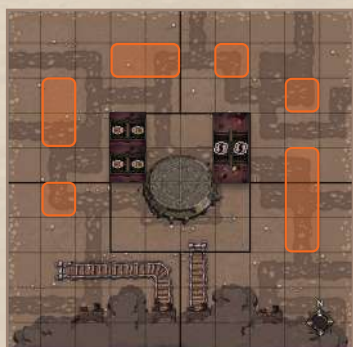
Deux cases



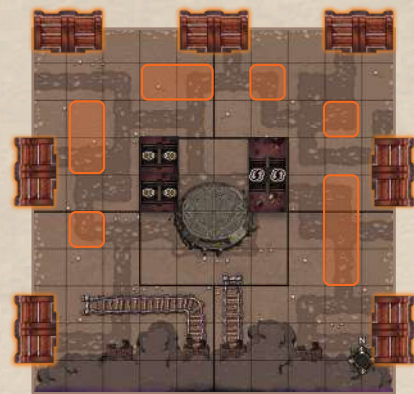
Une case



Trois cases



11. Insérez 7 murs en bois dans les encoches du plateau Cité, comme illustré.



12. Placez 2 ors et 2 matériaux dans la réserve commune.

13. Placez les bâtiments restants sur le plateau Boutique, comme illustré.



14. Remplissez la piste Panique du plateau de jeu avec deux jetons Flamme simple par case.



15. Placez le jeton Destin et tous les dés de Défense à côté du plateau de jeu.

16. Mélangez en deux paquets distincts les cartes Quête Schaden et Freude. Piochez une carte au hasard dans chaque paquet. Placez ces deux cartes sur leur emplacement respectif à proximité du plateau Boutique. Les quatre cartes restantes peuvent être rangées dans la boîte.



## ◆ Mise en place des joueurs ◆

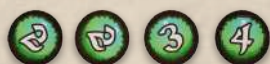
Chaque joueur choisit et prend une carte Héros accompagnée de la figurine correspondante. Il place la figurine et carte Héros niveau I face visible devant lui.

Les cartes Héros sont recto-verso, le niveau I au recto et le niveau II, amélioré, au verso. Lorsque votre héros s'améliore, il suffit de retourner la carte Héros face niveau II visible.

Les cartes Héros indiquent les principales caractéristiques du héros, notamment les **points de Mouvement** (👣), les **points de Vie** (❤️), et les **points de Mana** (🔵).

### Jetons Mana et jetons Mouvement

Les joueurs prennent autant de jetons Mana qu'indiqué sur leur carte Héros. De même, les joueurs prennent les jetons Mouvement illustrés sur leur carte Héros et les placent à proximité, face numérotée visible.



### Jetons Action

Chaque joueur prend un nombre de jetons Action en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Nombre de jetons Action
2	7
3	4
4	3

### Compétences innées du héros

La partie inférieure de la carte Héros comporte trois symboles représentant les compétences disponibles au héros :



**Combattre à mains nues** (pour les attaques de mêlée contre les monstres),



**Sauter un obstacle** (pour sauter par-dessus les obstacles franchissables et les remparts),



**Se protéger** (pour ignorer 1 dégât infligé au héros).

Le coût de ces compétences est expliqué dans le livret de règles « La Nuit » (voir livret de règles « La Nuit », « Phase Héros », page 15). Chaque héros possède des traits et des équipements qui lui sont propres.

Suivez les étapes de mise en place ci-dessous.

### Trait de départ

Mélangez toutes les cartes Trait (recto-verso) et distribuez-en une au hasard à chaque joueur.

Chaque joueur choisit ensuite la face qu'il souhaite utiliser pour cette partie.

Les **cartes Trait** confèrent une compétence bénéfique et une limitation, toutes deux décrites dans la partie supérieure de la carte (A).

En lien avec le scénario joué, les cartes Trait indiquent également :

- Un **Talent de départ** (B) que les joueurs acquièrent ;
- Un **Parchemin** ou une **Potion** (E) ;

De plus, selon le scénario de départ, les joueurs choisissent :

- Une **Arme** (C), choisie selon le niveau et le type appropriés ;
- Une éventuelle **Armure** (D) tel qu'indiqué sur la carte.



*Remarque : Si vous jouez en mode Aventure, les héros commencent avec un nombre de talents additionnels variable, selon les indications de mise en place du scénario (voir « Mise en place joueur », page 18 pour Lakeburg, et page 19 pour Glenwald).*

Les **cartes Talent** représentent des avantages permanents, décrivant comment et quand ils doivent être appliqués. Elles sont classées en catégories, chacune composée de quatre niveaux.

Chaque héros gagne le talent de niveau I indiqué sur la carte Talent.

*Remarque : Toutes compétences acquises par les talents et les traits remplacent les règles standard, y compris l'ajout ou la levée de limitations.*

### Armes et Armures de départ

Chaque joueur peut recevoir une carte Armure, une carte Arme, et d'autres cartes Équipement, selon les indications de la carte Trait.

Les joueurs les prennent dans les paquets respectifs et les placent, face visible, à côté de la carte Héros.

Une fois les traits de départ attribués, mélangez les cartes Armure et Bouclier, Arme de Mêlée, Arme à Distance, et Arme Magique de niveau I (tous les paquets verts) et remplacez-les, face visible, sur le plateau Boutique.

### ÉCHANGE

Une fois que chaque héros a reçu ses cartes Armes et Armures de départ, les joueurs peuvent se les échanger.

Le nombre d'objets dont un héros peut s'équiper est limité et défini par la règle Encombrement (sauf indication contraire). Tout objet non désiré est placé dans la réserve commune.

## Encombrement

Les héros peuvent s'équiper en respectant les limitations suivantes :

- 1 armure de jambes, 1 armure de torse et 1 bouclier ;
- 1 Parchemin ;
- 1 Potion ;
- 2 armes, en respectant les limitations suivantes :
  - › 2 armes à une main (👉) ;
  - › 1 arme à deux mains (👊).

## ◆ Règles spécifiques au scénario ◆

Dans le scénario *Gildenberg*, les joueurs peuvent construire n'importe quels types de constructions, mais ne peuvent améliorer que les constructions de type Remparts (Murs et Portes).

À la fin de la mise en place, les joueurs devraient avoir une disposition similaire à celle illustrée ci-dessous :



Le premier joueur est le dernier à avoir lancé un sort, il prend le marqueur Premier joueur. Les tours de jeu se déroulent ensuite dans le sens horaire.

## Phase Jour

### Aurore

Pendant l'aurore, les joueurs effectuent les étapes suivantes dans cet ordre :

1. **Progression de la brume** ;
2. **Repérage des monstres** ;
3. **Production journalière** (sauf le 1<sup>er</sup> Jour) ;
4. **Amélioration des héros** (sauf le 1<sup>er</sup> Jour).

### ◆ 1. Progression de la brume ◆

Déplacez chacune des 3 tuiles Brume d'une case vers le centre, depuis sa position actuelle.



Paquet Direction

Ensuite, que l'étape auxiliaire « Repérage du primat » ait été effectuée ou non, piochez **deux cartes Apparition** pour chaque emplacement de tuiles Brume indiqué sur la carte Direction active, puis placez-les, face cachée, pour former une pile Apparition de deux cartes sur chacun de ces emplacements.

*Exemple : Dans cet exemple, la carte Direction active donne les indications suivantes :*



*Lors de leur 1re phase Jour, les joueurs suivent les indications du cycle Jour/Nuit situé en haut de la carte Direction, en plaçant 2 cartes Apparition, face cachée, sur les emplacements 3, 4 et 5 de la tuile Brume.*

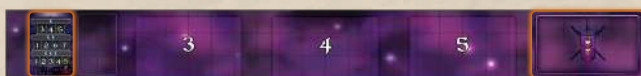
## 2. Repérage des monstres

Mélangez les cartes Direction pour former le paquet Direction. Ensuite, prenez les cartes Apparition de 1 à 10 (sauf les cartes 1b à 5b), mélangez-les pour former le paquet Apparition et rangez les cartes restantes dans la boîte.

Vous obtenez alors un paquet Apparition composé de 10 cartes, lesquelles seront utilisées pendant le scénario.

*Remarque : Après la première partie, pour améliorer le renouvellement du jeu, les cartes 1b à 5b peuvent être utilisées en remplacement des cartes 1 à 5 de base.*

Ensuite, placez les deux paquets, sur leur emplacement respectif de la tuile Brume supérieure, en veillant à ce que le paquet Direction soit face visible et le paquet Apparition face cachée.



Piochez la première carte Direction et placez-la sur l'emplacement qui lui est réservé. Les cartes Direction déterminent où les monstres apparaîtront pendant la phase Nuit.



*Remarque : Lorsque la Voyante gagne la capacité Divination, retournez toutes les cartes Apparition face visible (voir « La Voyante », page 23).*

### Repérage du Primat

Le repérage du primat est une étape auxiliaire de la phase Repérage des monstres : elle ne doit être effectuée que lorsque vous jouez le troisième cycle Jour/Nuit du scénario.

Chaque scénario comprend un primat et des règles qui lui sont spécifiques.

Veillez-vous référer à la section dédiée « Repérage du primat » qui se trouve dans les instructions de mise en place de chaque scénario.

- Scénario I :  
**Gildenberg – La Harpie Corrompue.**
- Scénario II :  
**Lakeburg – Cétusia, la Vouivre putrescente** (page 18).
- Scénario III :  
**Glenwald – La Dryade Putréfiée** (page 19).

Lorsque vous jouez le troisième cycle Jour/Nuit du scénario Gildenberg, effectuez l'étape Repérage de la Harpie Corrompue ci-dessous, sinon passez-la.

## Repérage de la Harpie Corrompue

La **Harpie Corrompue** est le primat du premier scénario, Gildenberg. Elle est accompagnée de trois **Alérions**, lesquels sont illustrés sur certaines **cartes Apparition**.



Soyez-y attentif car cela indique alors qu'ils entreront en jeu lors de la prochaine vague d'ennemis.



Lancez le jeton Destin pour déterminer où placer la Harpie Corrompue lors de la prochaine phase Nuit, soit sur la partie gauche, soit sur la partie droite de la falaise derrière la cité. Souvenez-vous que la Harpie Corrompue fait toujours face à la cité.



### ◆ 3. Production journalière ◆

Cette étape permet aux joueurs de gagner des ressources grâce aux bâtiments de production construits dans la cité.

#### Bâtiments de production

Les joueurs passent en revue chaque bâtiment de

production présent dans la cité et y collectent les ressources indiquées sur leur socle.

*Remarque : Les ressources collectées sont prises dans la boîte de jeu.*

*Exemple : Dans cet exemple, la production des bâtiments est : 2 matériaux (provenant d'un Camp de pilleurs), 4 ors (1 d'une Mine d'or et 3 d'une Mine d'or améliorée) et 4 ouvriers (provenant de 4 Maisons).*



Ensuite, sur le plateau Boutique, placez la première carte de chaque paquet au-dessous de celui-ci.

### ◆ 4. Amélioration des héros ◆

S'il s'agit de la première phase Jour du premier scénario (Gildenberg), ignorez cette section.

S'il s'agit de la première phase Jour du deuxième scénario (Lakeburg), chaque joueur retourne sa carte Héros face Niveau II visible, régénère sa réserve de mana et récupère ses jetons Mouvement en les ajustant en conséquence.

Sinon, gagnez un talent.

#### Gagner un talent

Les joueurs peuvent choisir des cartes Talent du niveau supérieur uniquement s'ils possèdent déjà au moins deux talents du niveau précédent.

Chaque héros ne peut posséder qu'un seul talent de niveau IV.



*Remarque : À la fin du mode campagne, chaque héros possédera un total de 8 cartes Talent.*

# Journée

Durant la Journée, les joueurs choisissent à tour de rôle d'effectuer l'une des actions suivantes :

- **Construire/Améliorer des constructions**
- **Réparer une construction**
- **Prendre/Déposer des équipements**
- **Acheter/Vendre des équipements**
- **Piller des ruines**
- **Utiliser la capacité d'une construction**
- **Consulter la Voyante**

Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus faire d'actions ou qu'ils choisissent de pas en faire. La Journée est alors terminée.

## Construire/Améliorer Des constructions

Les joueurs peuvent construire ou améliorer une construction en dépensant l'or ou les matériaux de la réserve commune.

Lorsqu'une construction est construite ou améliorée, les joueurs gagnent immédiatement une récompense en fonction de la construction. *Pour plus de détails sur ces récompenses, référez-vous à la Présentation des Constructions en page 20 ou utilisez l'aide de jeu illustrée sur le plateau Boutique.*

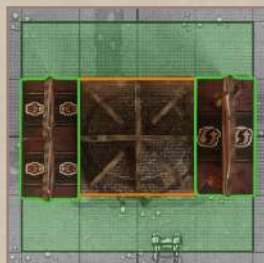
Le placement de la construction doit suivre les **règles de placement**.

## Règles de placement

*Remarque : La zone d'une construction est constituée de toutes les cases qui entourent la construction (voir « Adjacence et Zone », page 7).*

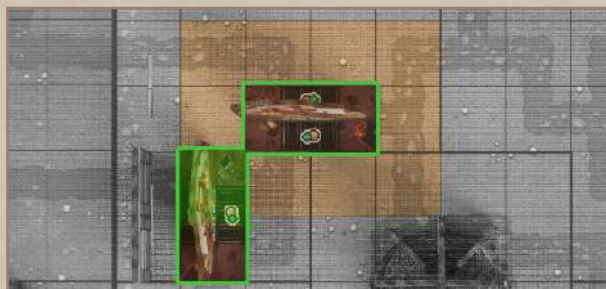
1. Les constructions peuvent uniquement être placées dans l'enceinte de la cité.

2. Les bâtiments peuvent être placés dans la zone des remparts et des Défenses, et vice versa. De même, les bâtiments peuvent être placés dans la zone du cercle magique.



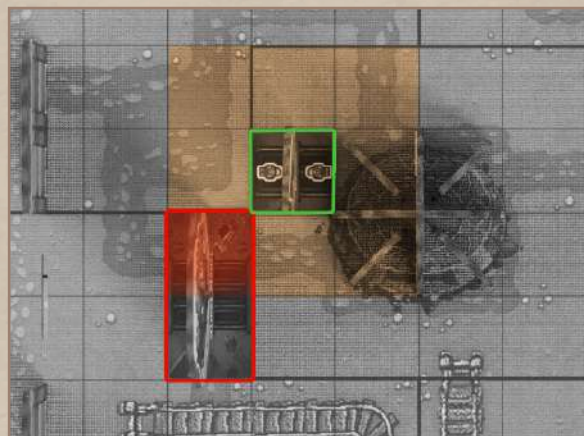
*Illustration : Les Maisons et la Boutique ont été construites dans la zone du cercle magique (zone bleue).*

3. Les bâtiments de production peuvent être placés dans une zone qui leur est commune, s'ils sont du même type.



*Illustration : Deux mines d'or ont été construites dans une zone qui leur est commune l'une à l'autre (zone orange).*

4. Les bâtiments autres que ceux de production ne peuvent pas être placés dans la zone d'un autre bâtiment.



*Illustration : L'Archerie ne peut pas être construite dans la zone des Maisons (zone orange).*

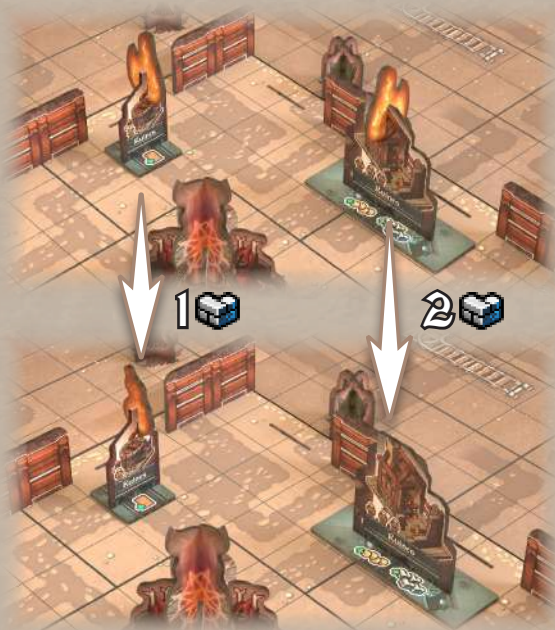
5. Les remparts ne peuvent être placés qu'en bordure de la cité, dans les encoches correspondantes.



## ◆ Réparer une construction ◆

Les joueurs peuvent réparer les constructions en dépensant des matériaux. Ils retirent ainsi des jetons Flamme.

*Exemple : Les joueurs dépensent 2 matériaux pour retirer 1 jeton Flamme double et dépensent 1 matériau supplémentaire pour remplacer un jeton Flamme double par un jeton Flamme simple.*



## ◆ Prendre/Déposer des équipements ◆

Les joueurs peuvent déposer dans la réserve commune n'importe quel équipement qu'ils possèdent ou décider d'en prendre un qui s'y trouve (en respectant toujours la règle Encombrement, voir page 11).

## ◆ Acheter/Vendre des équipements ◆

Les joueurs peuvent acheter des équipements disponibles sur le plateau Boutique :

- Les armes de mêlée, armes à distance, armes magiques, les armures et les boucliers peuvent être choisis parmi les cartes révélées sur le plateau Boutique.
- Les Potions et les Parchemins peuvent être choisis en parcourant les cartes présentes dans les paquets correspondants sur le plateau Boutique.

Les joueurs dépensent l'or nécessaire depuis la réserve commune.

Les joueurs peuvent vendre l'équipement disponible dans la réserve commune, dans la quantité de leur choix.

Le prix de vente est déterminé en faisant la somme de leur

coût initial divisée par deux et arrondie à l'unité inférieure. Le montant d'or ainsi gagné est déposé dans la réserve commune.

## ◆ Piller des ruines ◆

Les joueurs peuvent choisir de piller n'importe quel nombre de ruines, tant que le nombre d'ouvriers actuellement disponibles dans la cité est supérieur ou égal au nombre de cases occupées par les ruines choisies. 1 ouvrier permet de piller une ruine qui occupe 1 case.

Les joueurs ont besoin d'au moins deux ouvriers pour piller une ruine qui occupe deux cases, et d'au moins trois ouvriers pour piller une ruine qui occupe trois cases. Une ruine ne peut pas être pillée partiellement.

Lorsqu'une ruine a été pillée, les joueurs la retirent de la cité et gagnent les ressources indiquées à sa base. Les ressources ainsi gagnées sont déposées dans la réserve commune.

Jusqu'à la prochaine phase Nuit, les joueurs conservent les ruines pillées à côté du plateau de jeu afin d'en conserver une trace.

*Exemple : Il y a trois Maisons dans la cité, ce qui octroie trois ouvriers disponibles. Les joueurs ont trois options :*

- Piller 1 Ruine qui occupe 2 cases ET 1 Ruine qui occupe 1 case, ou
- Piller 1 Ruine qui occupe 3 cases, ou
- Piller 3 Ruines qui occupent 1 case chacune.



*Dans le premier exemple, la ruine fournit 1 équipement et 2 ors.*



*Dans le second exemple, la ruine fournit 4 ors et 4 matériaux.*



Dans le troisième exemple, la ruine fournit 1 équipement, 2 ors et 2 matériaux.

## ◆ Consulter la Voyante ◆

Les joueurs peuvent choisir de consulter la Voyante et dépenser les ressources requises pour activer sa capacité.

La capacité de la Voyante ne peut être activée que si les conditions requises sont remplies.

Pour plus de détails, voir « La Voyante », page 23.

# Crépuscule

Pour terminer la phase Jour, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

1. **Régénération ;**
2. **Déploiement des héros ;**
3. **Rechargement des catapultes.**

## ◆ 1. Régénération ◆

Les joueurs récupèrent tous leurs points de Mana et retirent un jeton Blessure, s'il y en a, de leur carte Héros.

De plus, les joueurs réactivent les armures et les boucliers (en les faisant pivoter verticalement), ainsi que les potions (en les retournant face remplie visible).

## ◆ 2. Déploiement des héros ◆

Les joueurs déploient leur figurine Héros sur une case libre de la cité (y compris par-dessus des tours de guet et des téléportails) ou des alentours de la cité.

Aucun point de Mouvement n'est nécessaire pour déployer un Héros.

## ◆ 3. Rechargement des catapultes ◆

Recharger les catapultes à leur maximum de 2 rochers.

Le Jour s'achève,  
cédant la place à la Nuit.

# Les autres scénarios

Pour jouer le deuxième (Lakeburg) et le troisième (Glenwald) scénarios, appliquez les règles ci-dessous.

## Lakeburg - Jour

### ◆ Mise en place ◆

Suivez la mise en place générique de Gildenberg (page 8), avec les exceptions suivantes :

1. Placez le plateau Cité au centre de la table, face B visible.

2. Prenez la tuile Terrain supérieure et placez-la face B visible, au-dessus de la cité.

Prenez les tuiles Terrain gauche et droite et placez-les face A visible sur les côtés de la cité.

Complétez le plateau de jeu en assemblant tout autour les 8 bordures Brume.



3. Placez les obstacles franchissables comme illustré sur les tuiles Terrain.

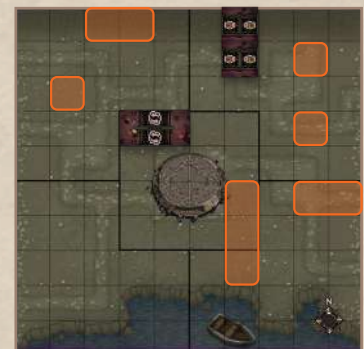


Obstacles franchissables

9. Placez 2 Maisons et 1 Boutique sur le plateau de jeu, comme illustré.



10. Prenez au hasard 3 socles Ruines d'une case, 2 socles Ruines de deux cases et 1 socle Ruines de trois cases. Assemblez les ruines avec ces socles Ruines, puis placez-les sur le plateau de jeu, comme illustré.



11. Placez 5 murs en bois dans les encoches correspondantes du plateau Cité, comme illustré.



12. Si vous jouez en **mode Campagne** et que vous préparez le scénario Lakeburg après avoir terminé celui de Gildenberg, les joueurs récupèrent toutes les ressources et tous les équipements conservés dans le

coffre commun (pour plus de détails, référez-vous au livret de règles « La Nuit », « Réseau de l'ombre », page 17).

Si vous **démarrez une nouvelle partie en mode Aventure avec Lakeburg**, placez 4 ors et 4 matériaux dans la réserve commune.

## ◆ Mise en place des joueurs ◆

Si vous jouez en **mode Campagne** et que vous préparez le scénario Lakeburg après avoir terminé celui de Gildenberg, les joueurs conservent leur héros et seulement 1 équipement. Mélangez les autres équipements dans les paquets appropriés.

Si vous **démarrez une nouvelle partie en mode Aventure avec Lakeburg**, les joueurs gagnent 3 talents, talent de départ fourni par la carte Trait inclus.

Pour une mise en place rapide, prenez 2 talents de niveau I et 1 talent de niveau II. Sinon, suivez la règle « Gagner un talent », page 13.

Les joueurs gagnent ensuite des équipements en fonction de leur carte Trait, comme d'habitude.

*Remarque : Après la prochaine étape « Aurore » de la phase Jour, votre Héros s'améliorera.*

## ◆ Repérage des monstres ◆

Suivez les règles « Repérage des monstres » (page 12).

### Repérage du Primat

Si vous jouez le troisième cycle Jour/Nuit du scénario Lakeburg, effectuez l'étape Repérage de Cétusia, sinon, passez-la.

## Repérage de Cétusia, la Vouivre putrescente

Cétusia est le primat du deuxième scénario, Lakeburg.

Mélangez les cartes Apparition de Cétusia et conservez-les à côté du plateau de jeu.

**Important :** Ne placez aucune carte Apparition sur les tuiles Brume pour le moment.

Cétusia



## ◆ Règles spécifiques au scénario ◆

Dans le scénario Lakeburg, les joueurs peuvent construire tous les types de construction, améliorer n'importe quel bâtiment de production ainsi que les remparts. Les joueurs ne peuvent pas construire de remparts sur la bordure située au nord de la cité.



## Glenwald - Jour

### ◆ Mise en place ◆

Suivez la mise en place générique de Gildenberg (page 8), avec les exceptions suivantes :

1. Placez le plateau Cité au centre de la table, face A visible.
2. Prenez la tuile Terrain supérieure et placez-la face A visible, au-dessus de la cité. Prenez les tuiles Terrain gauche et droite et placez-les face B visible sur les côtés de la cité.

Complétez le plateau de jeu en assemblant tout autour les 8 bordures Brume.



3. Placez les obstacles franchissables et les arbres, comme illustré sur les tuiles Terrain.

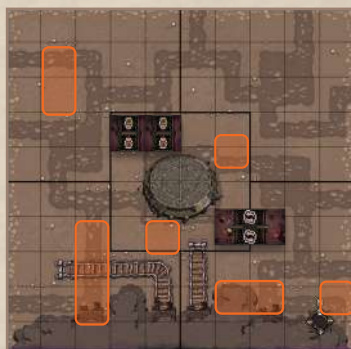


Obstacles franchissables Arbres

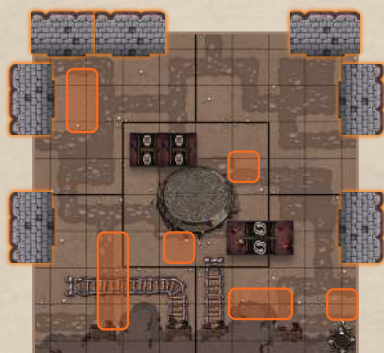
9. Placez 2 Maisons et 1 Boutique sur le plateau de jeu, comme illustré.



10. Prenez au hasard 3 socles Ruines d'une case, 2 socles Ruines de deux cases et 1 socle Ruines de trois cases. Assemblez les ruines avec ces socles Ruines, puis placez-les sur le plateau de jeu, comme illustré.



11. Placez 7 murs en pierre dans les encoches correspondantes du plateau Cité, comme illustré.



12. Si vous jouez en **mode Campagne** et que vous préparez le scénario Glenwald après avoir terminé celui de Lakeburg, les joueurs récupèrent toutes les ressources et tous les équipements conservés dans le coffre commun (pour plus de détails, référez-vous au livret de règles « La Nuit », « Réseau de l'ombre », page 17).

Si vous **démarrez une nouvelle partie en mode Aventure avec Glenwald**, placez 6 ors et 6 matériaux dans la réserve commune.

## ◆ Mise en place des joueurs ◆

Si vous jouez en **mode Campagne** et que vous préparez le scénario Glenwald après avoir terminé celui de Lakeburg, les joueurs conservent leur héros et 2 équipements, dont au maximum 1 Armure. Mélangez les autres équipements dans les paquets appropriés.

Si vous **démarrez une nouvelle partie en mode Aventure à partir de Glenwald**, les joueurs gagnent 5 talents, talent de départ fourni par la carte Trait inclus.

Pour une mise en place rapide, prenez 2 talents de niveau I, 2 talents de niveau II et 1 talent de niveau III. Sinon, suivez la règle « Gagner un talent », page 13.

Les joueurs gagnent ensuite des équipements en fonction de leur carte Trait, comme d'habitude. Ensuite, chaque joueur retourne sa carte Héros face Niveau II visible, régénère sa réserve de mana et récupère ses jetons Mouvement en les ajustant en conséquence.

*Remarque : Après la prochaine étape « Aurore » de la phase Jour, votre héros gagnera un talent supplémentaire.*

## ◆ Repérage des monstres ◆

Suivez les règles « Repérage des monstres » (page 12), avec les exceptions suivantes :

### Repérage du Primat

Si vous jouez le troisième cycle Jour/Nuit du scénario Glenwald, effectuez l'étape Repérage de la Dryade Putréfiée, sinon, passez-la.

### Repérage de la Dryade

La Dryade Putréfiée est le primate du troisième scénario, Glenwald. Vérifiez la carte Direction. La Dryade Putréfiée apparaîtra dans la case de la tuile Brume indiquée par la carte Direction.

Souvenez-vous que la Dryade Putréfiée fait toujours face à la cité.



La Dryade Putréfiée



## ◆ Règles spécifiques au scénario ◆

Dans le scénario Glenwald, les joueurs peuvent construire et améliorer n'importe quelle construction.

# Présentation des Constructions

Les joueurs peuvent construire tous les types de construction, à l'exception des ruines, en respectant les règles de placement (page 14).

Toute construction peut être endommagée. Lorsque cela se produit, les joueurs épinglent un jeton Flamme par dégât subi sur le pion de la construction. Utilisez les jetons Flamme double pour symboliser deux dégâts.

Lorsqu'une construction est détruite, elle est retirée du plateau de jeu.

**Important** : Si la Boutique de la cité est détruite, retirez son pion du plateau de jeu et placez-le sur l'emplacement correspondant du plateau Boutique, et retournez face cachée tous les paquets de cartes Équipement présents. Les joueurs ne pourront plus acheter d'équipement tant qu'ils n'auront pas reconstruit la Boutique !

## ◆ Défenses ◆

Les Défenses sont des constructions qui aident les héros à repousser les hordes ennemies.



### Ballista

**Coût de construction** : Dépensez 2 matériaux. Placez la baliste sur une case vide à l'intérieur de la cité, en respectant les règles de placement (page 14).


**Capacité** : La baliste peut attaquer une cible du **secteur Actif** ou d'un **secteur Adjacent**, une seule fois par phase Héros. Le tir de baliste possède les effets **Perce-Armure** et **Vision** (voir livret de règles « La Nuit », « Effets des armes », page 21).

**Résistance** : Dès que la baliste subit le moindre dégât, elle est détruite.



### Catapulte

**Coût de construction** : Dépensez 2 matériaux. Placez la catapulte sur une case vide à l'intérieur de la cité, en suivant les règles de placement (page 14). Placez dessus 2 jetons Rocher.

**Capacité** : La catapulte peut attaquer dans un **secteur Adjacent** ou **Éloigné** en dépensant un des **jetons Rocher** disponibles. Le tir de catapulte possède les effets **Inévitable** et **Vision**. L'effet Inévitable ne s'applique que sur le point d'impact  (voir livret de règles « La Nuit », « Dés de Défense », p.9, et « Effets des armes », page 21).



**Résistance** : Dès que la catapulte subit le moindre dégât, elle est détruite.



### Télé-portail

**Coût de construction** : Dépensez 1 matériau. Placez le télé-portail sur n'importe quelle case vide à l'intérieur de la cité, en suivant les règles de placement (page 14).

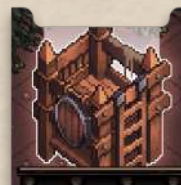
Les cases avec un télé-portail sont considérées comme libres pour le Mouvement des héros.

**Capacité** : Le **télé-portail** permet aux héros de se téléporter vers un autre télé-portail en dépensant **2 points de Mouvement**  et **1 point de Mana** .

**Résistance** : Dès que le télé-portail subit le moindre dégât, il est détruit.


Un héros qui se trouve sur un télé-portail lors de sa destruction ne subit pas de dégâts et reste sur place.

**Remarque** : Les héros ne peuvent pas utiliser leurs talents pour éviter au télé-portail de subir des dégâts.



### Tour de guet

**Coût de construction** : Dépensez 1 matériau. Placez la tour de guet sur une case vide à l'intérieur de la cité, en suivant les règles de placement (page 14).

**Capacité** : Les héros peuvent gravir ou quitter la tour de guet en dépensant 2 points de Mouvement . Les tours de guet ne peuvent pas être franchies en sautant.

Les héros au sommet d'une tour de guet gagnent l'effet **Vision** : leur ligne de vue ne peut être bloquée par aucun élément du jeu (voir livret de règles « La Nuit », « Ligne de vue », page 7, et « Effet des armes », page 21).

**Résistance** : Dès que la tour de guet subit le moindre

dégât, elle est détruite.

Un héros se trouvant sur une tour de guet lors de sa destruction ne subit aucun dégât et reste sur place.

## ◆ Remparts ◆



### Murs en bois/en pierre

Les murs protègent la cité en ralentissant les hordes ennemies.

Les joueurs ne peuvent construire des murs qu'en bordure de la cité, en utilisant les encoches correspondantes.

Les héros peuvent sauter par-dessus les remparts seulement s'il y a une

case libre pour leur permettre d'atterrir.

#### MURS EN BOIS

**Coût de construction :** Dépensez 2 matériaux.

Placez le mur dans une encoche disponible, en suivant les règles de placement (page 14).

**Résistance :** Dès qu'un mur en bois subit un 3<sup>e</sup> dégât, il est détruit.

#### MURS EN PIERRE

**Coût de construction :** Dépensez 2 matériaux. Choisissez un mur en bois existant, remplacez-le par un mur en pierre, en conservant tous les jetons Flamme épinglés, s'il y en a.

**Résistance :** Dès qu'un mur en pierre subit un 5<sup>e</sup> dégât, il est détruit.

*Remarque : Lorsque vous affrontez la horde, n'oubliez pas d'appliquer les règles de ligne de vue pour les héros se trouvant à côté d'un mur de pierre (voir livret de règles « La Nuit », « Ligne de vue », page 7).*



### Portes en bois/en pierre

Les portes en bois et en pierre sont similaires respectivement aux murs en bois et en pierre. Elles se comportent de la même manière.

#### PORTES EN BOIS

**Coût de construction :** Dépensez 2 matériaux. Placez la porte dans une encoche disponible, en suivant les règles de placement (page 14).

**Résistance :** Dès qu'une porte en bois subit un 2<sup>e</sup> dégât, elle est détruite.

#### PORTES EN PIERRE

**Coût de construction :** Dépensez 2 matériaux. Choisissez une porte en bois existante, remplacez-la par une porte en pierre, en conservant tous les jetons Flamme épinglés, s'il y en a.

**Résistance :** Dès qu'une porte en pierre subit un 4<sup>e</sup> dégât, elle est détruite.

*Remarque : Les portes sont considérées comme des cases vides pour les Mouvements des héros.*

## ◆ Bâtiments ◆

Les joueurs peuvent construire tous les types de bâtiments, à l'exception des ruines. Pour construire un bâtiment, dépensez la quantité de ressources indiquée sur le plateau Boutique, puis, s'il y en a une, exécutez sa capacité.



Tous les bâtiments peuvent être endommagés, y compris les ruines.

Lorsqu'un bâtiment subit des dégâts, les joueurs épinglent sur le bâtiment un jeton Flamme simple par dégât subi.

Utilisez un jeton Flamme double pour symboliser 2 dégâts. Si un bâtiment cumule un nombre de Flammes égal ou supérieur au nombre de cases qu'il occupe dans la cité +1, il est détruit.

*Exemple : Les Maisons occupent une case dans la cité. Lorsqu'une Maison subit un second dégât, elle est détruite.*



Lorsqu'un bâtiment est détruit, remplacez-le sur le plateau Boutique. S'il est reconstruit, il revient en jeu sans aucune amélioration.

## Ruines



Soce Ruines 1 case | Soce Ruines 2 cases | Soce Ruines 3 cases



Les ruines offrent aux joueurs la possibilité de stimuler l'économie de la cité en les pillant (voir « Piller des ruines », page 15).

**Remarque :** Lorsqu'une action Piller des ruines accorde un équipement, piochez la première carte d'un des paquets Équipement ou prenez la tuile Potion de votre choix dans la Boutique.



## ♦ Bâtiments de production ♦

### Mine d'or



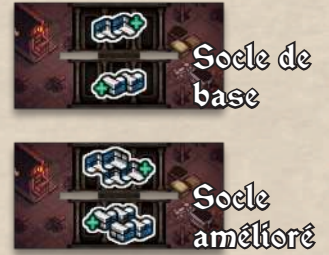
**Coût de construction :** Dépensez 1 matériau puis gagnez 1 or.

**Coût d'amélioration :** Dépensez 4 matériaux, retournez le socle de la mine d'or face améliorée visible, puis gagnez 1 or.

**Bâtiment de production :** Chaque mine d'or octroie 1 or (3 ors si elle est améliorée) lors de l'étape « Production journalière » (page 13).

**Résistance :** Dès qu'une mine d'or subit un 3<sup>e</sup> dégât, elle est détruite.

### Camp de pilleurs



**Coût de construction :** Dépensez 2 ors puis gagnez 1 matériau.

**Coût d'amélioration :** Dépensez 3 ors, retournez le socle du Camp de pilleurs face améliorée visible, puis gagnez 1 matériau.

**Bâtiment de production :** Chaque Camp de pilleurs octroie 2 matériaux (4 matériaux s'il est amélioré) lors de l'étape « Production journalière » (page 13).

**Résistance :** Dès qu'un Camp de pilleurs subit un 3<sup>e</sup> dégât, il est détruit.

### Maison



**Coût de construction :** Dépensez 2 ors.

**Bâtiment de production :** Les Maisons octroient des ouvriers. Les joueurs peuvent piller des ruines en fonction du nombre d'ouvriers actuellement présent dans la cité (voir « Piller des ruines », page 15).

**Résistance :** Dès qu'une Maison subit un 2<sup>e</sup> dégât, elle est détruite.

## ♦ Bâtiment d'équipement ♦

### Boutique



La Boutique est le seul moyen d'accéder à de nouveaux équipements pour vos héros.

**Coût de construction :** Dépensez 2 ors.

**Résistance :** Dès qu'une Boutique subit un 3<sup>e</sup> dégât, elle est détruite.

**Capacité du bâtiment :**

**Renouvellement** — Dépensez 1 or puis piochez la première carte des paquets Arme de mêlée, Arme à distance, Arme magique et Armure, et placez-les sous leur paquet respectif.



## Armurerie, forge, Archerie et Boutique de magie

Ces bâtiments ont tous les mêmes coûts de construction et d'amélioration. Chacun d'entre eux accorde un équipement gratuit lorsqu'il est construit ou amélioré, et ouvre également l'accès à un niveau plus élevé d'équipements.



Chaque cité peut accueillir au maximum 1 bâtiment de chaque type : Armurerie, Forge, Archerie et Boutique de magie.

**Coût de construction :** Dépensez 3 ors.



Mélangez les cartes de niveau II du type correspondant (respectivement Armure, Arme de mêlée, Arme à distance, Arme magique) pour former un nouveau paquet. Remplacez le paquet de niveau I sur le plateau Boutique (face cachée si la Boutique est détruite) par le paquet de niveau II, puis ajoutez la première carte de ce paquet à la réserve commune.

*Exemple avec la construction de l'Armurerie :*



Placez la première  
carte Armure  
dans la réserve  
commune

**Coût d'amélioration :** Dépensez 4 ors.



Mélangez les cartes du type correspondant de niveau III (respectivement Armure, Arme de mêlée, Arme à distance, Arme magique) pour former un nouveau

paquet. Remplacez le paquet de niveau II sur le plateau Boutique (face cachée si la Boutique est détruite) par le paquet de niveau III, puis ajoutez la première carte de ce paquet à la réserve commune.

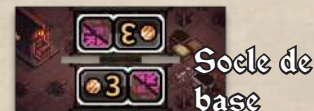
*Exemple avec l'amélioration de la Forge :*



**Résistance :** Dès qu'une Armurerie, une Forge, une Archerie ou une Boutique de magie subit une 3<sup>e</sup> dégât, elle est détruite.



## La Voyante



**Coût de construction :** Dépensez 3 ors puis repoussez les trois tuiles Brume de 1 case.

**Résistance :** Dès que la Voyante subit un 3<sup>e</sup> dégât, elle est détruite.

**Capacité du bâtiment :**



*Repousser la brume :* Dépensez 2 ors pour repousser une tuile Brume de 1 case (jamais à plus de 6 cases des murs de la cité).



**Coût d'amélioration :** Dépensez 2 ors puis retournez le socle de la Voyante face améliorée visible.

**Capacité du bâtiment :** Une fois améliorée, la Voyante acquiert deux nouvelles capacités en plus de la précédente :



*Divination :* Pendant l'étape « Repérage des monstres » (voir « Repérage des monstres », page 12), placez toutes les cartes Apparition face visible.



*Divination accrue :* Dépensez 2 ors pour placer une carte Apparition d'une des piles, choisie parmi celles présentes sur les tuiles Brume, sous le paquet Apparition.

# THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



## Crédits

**UN JEU DE SOCIÉTÉ INSPIRÉ DU JEU VIDÉO DE ISHTAR GAMES**

**Conception du jeu :** Nestore Mangone, Alessandro Veracchi.

**Mise en page :** Eleonora Teloni, Beatrice Pancalli, Jasmin Movahedian, Barbara Parutto.

**Rédaction du livret de règles "Le Jour" :** Alessio Paniccia.

**Rédaction livret de règles "La Nuit" :** Eleonora Teloni

**Illustration d'Ishtar Games :** Jacques Dedeken, Manon Bertin, Adrien Feugère, Éloïse Zirotti.

**Illustration 3D :** Luca Cappellano, Michele Marchionni, Francesca Santucci.

**Traduction française :** MeepleRules (Mai 2024).

**Remerciements spéciaux :** À toute la merveilleuse équipe de testeurs qui nous a soutenus avec un enthousiasme débordant et des retours constructifs !

 **TABUJA**  
GAMES

**ISHTAR**  
GAMES