

# THE LAST SPELL

LE JEU DE PLATEAU



## La Nuit

Livret de règles

# Index

<b>LA NUIT</b>	3		
<b>CONCEPTS PRINCIPAUX</b>	3		
<b>SECTEURS ET ZONES</b>	3		
Secteurs	3		
Zones	4		
Cases et obstacles	4		
<b>HÉROS</b>	5		
1. Points de vie	5		
2. Points de mana	5		
3. Compétences innées du héros	5		
4. Points de mouvement	5		
<b>ARMES</b>	5		
Types d'armes	6		
Armes de mêlée	6		
Armes à distance	6		
Armes magiques	6		
<b>ENCOMBREMENT</b>	6		
Dégâts	6		
Techniques d'attaque	6		
Ligne de vue	7		
<b>ARMURES ET BOUCLIERS</b>	8		
<b>POTIONS</b>	8		
<b>PARCHEMINS</b>	8		
<b>MONSTRES</b>	8		
Caractéristiques des monstres	9		
Points de vie	9		
Points de mouvement	9		
Attaque	9		
Dégâts	9		
Dés de défense	9		
<b>CAPACITÉS SPÉCIALES DES MONSTRES</b>	10		
<b>PHASE NUIT</b>	10		
<b>PHASE MONSTRES</b>	10		
1. Propagation de la panique	10		
2. Lancement du jeton destin	10		
3. Apparition du primat	10		
<b>HARPIE CORROMPUE</b>	11		
<b>ALÉRION</b>	11		
Apparition du primat :			
La Harpie corrompue	11		
4. Apparition des monstres	12		
5. Mouvement des monstres	12		
Orientation des monstres	12		
Mouvement des monstres	12		
<b>DÉPLACEMENTS PARTICULIERS DES MONSTRES</b>	13		
6. Attaque des monstres	14		
<b>PHASE HÉROS</b>	14		
Actions	14		
Utilisation des défenses	15		
<b>AUBE</b>	16		
Évaluation de la panique dans la cité	16		
Progression des quêtes	16		
<b>SAUVEGARDER LA PARTIE</b>	16		
<b>RÉSEAU DE L'OMBRE</b>	17		
<b>RÈGLES SPÉCIFIQUES DES SCÉNARIOS</b>	17		
Lakeburg	17		
Eau	17		
Glenwald	17		
Arbres	17		
<b>RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX PRIMATS</b>	18		
Cétusia, la Vouivre Putrescente	18		
<b>TÊTE ET QUEUE DE CÉTUSIA</b>	18		
Évolution de Cétusia	18		
Apparition du Primat :			
Cétusia	18		
La Dryade putréfiée	19		
Monolithes	19		
Couveuse	19		
Bombarde à graines	19		
Apparition des couveuses et des bombardes à graines	19		
<b>DRYADE PUTRÉFIÉE</b>	19		
Piste croissance	20		
Apparition du primat :			
La Dryade putréfiée	20		
<b>ANNEXES</b>	21		
<b>EFFETS DES ARMES</b>	21		
<b>ARMURES &amp; BOUCLIERS</b>	23		



The Last Spell : Le jeu de plateau est une succession de cycles Jour/Nuit. Ce livret de règles couvre spécifiquement la phase Nuit du jeu.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, nous vous recommandons de consulter le livret de règles « Le Jour » pour commencer.

Lors de la phase Nuit, les joueurs, incarnant le rôle de vaillants héros, tentent de protéger la cité et son cercle magique des hordes de monstres émergeant de l'étrange brume. Cette phase succède à la phase Jour, au cours de laquelle se déroulent les premières actions d'un cycle Jour/Nuit.

## But du jeu

Le jeu se compose de trois scénarios, chacun divisé en deux actes. Il est recommandé de jouer le premier acte d'un scénario au cours d'une session de jeu et, en cas de victoire, de sauvegarder les informations de l'acte terminé nécessaires pour débiter le deuxième acte (le jeu est fourni avec un carnet d'aventure dans ce but). Vous pouvez également jouer les deux actes consécutivement, ou même toute la campagne !

Gardez ces points de règles à l'esprit lorsque vous jouez :

## Défaite

- Lorsqu'un héros est éliminé, la partie est perdue pour tous les joueurs !
- Le premier acte se termine à l'issue de la seconde nuit de chaque scénario. Un bilan des deux quêtes est alors effectué. Vous devez avoir accompli au moins l'une de ces deux quêtes, sinon vous avez perdu la partie !

## Victoire

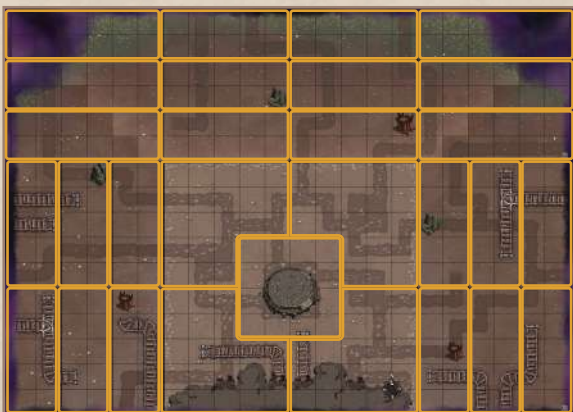
- Lors de la première et de la deuxième nuit de chaque scénario, les joueurs gagnent immédiatement lorsque toutes les cartes Apparition sont révélées et que le nombre total de points de vie des monstres restants sur le plateau de jeu est inférieur ou égal au nombre de héros en jeu.
- Lors de la troisième nuit de chaque scénario, les joueurs gagnent immédiatement après avoir vaincu le primat du scénario, concluant ainsi le deuxième acte du scénario.

# Concepts principaux

## Secteurs et Zones

### ◆ Secteurs ◆

Le plateau de jeu est divisé en **secteurs**.

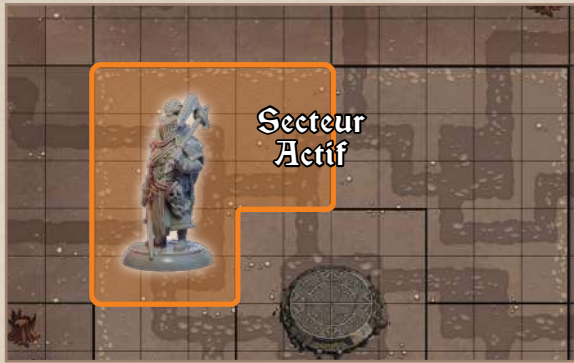


Les secteurs peuvent se situer à l'**intérieur** ou à l'**extérieur de la cité**.



En prenant pour référence une figurine Héros, un secteur est défini de la manière suivante :

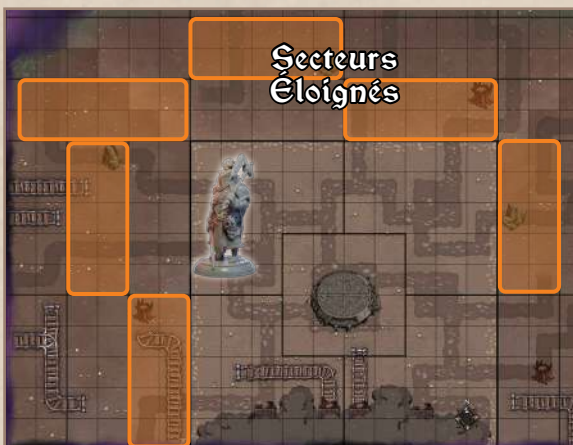
- **Actif** lorsqu'il s'agit du secteur où se situe la figurine ;



- **Adjacent** lorsqu'il s'agit d'un secteur qui jouxte le secteur Actif, en considérant uniquement les secteurs qui lui sont orthogonal.



- **Éloigné** lorsqu'il s'agit d'un secteur Adjacent aux secteurs Adjacents, à l'exclusion des secteurs Adjacents et du secteur Actif. En d'autres termes, il s'agit des secteurs situés à deux secteurs de distance du secteur Actif.



Chaque cité est composée de **4 secteurs** et d'un **cercle magique** en son centre.

**Le cercle magique est considéré adjacent à tous les secteurs de la cité.**

## ◆ Zones ◆

Chaque élément sur le plateau de jeu dispose de sa propre zone. La zone d'un élément de jeu est composée de toutes les cases qui entourent celle(s) qu'il occupe (voir livret de règles « Le Jour », « Adjacence et Zone », p.7).



## ◆ Cases et Obstacles ◆

Chaque secteur est divisé en **cases**. Les cases sont considérées comme **occupées** lorsqu'elles contiennent un élément de jeu.

Tout élément de jeu qui occupe une case est défini comme étant un **obstacle et ne peut pas être franchi**, sauf indication contraire.

Certains obstacles sont cependant des **obstacles franchissables**. Les héros peuvent alors les franchir en utilisant leur compétence innée Sauter un obstacle (voir « Actions », p.15).



Obstacles franchissables

Une exception, le **télé-portail**, qui **n'est pas considéré comme un obstacle**.



La falaise, présente dans le premier et le troisième scénario, est considérée comme un obstacle et personne ne peut la franchir, sauf indication contraire.



# Héros

Durant la phase Nuit, les héros jouent un rôle déterminant. Leurs caractéristiques et leur rôle sont décrits ci-dessous :

1. Points de vie ;
2. Points de mana ;
3. Compétences innées du héros ;
4. Points de mouvement.



## 1. Points de vie

Les **points de vie** indiquent l'état de santé du héros. Lorsque le nombre de jetons **Blessures** sur la carte d'un héros est supérieur ou égal au nombre de ses points de vie, il est considéré comme éliminé.

Les joueurs **retirent un jeton Blessure** à leur héros lors de l'étape **Régénération** de la phase Crépuscule (voir livret de règles « Le Jour », « Régénération », p.16).

**Lorsqu'un héros est éliminé, la partie s'arrête** sur une défaite pour tous les joueurs.

## 2. Points de mana

Les **points de mana** (jetons Mana), sont dépensés pour activer les **armes** ou les **parchemins** qui les nécessitent.

Les héros **régénèrent complètement leurs points de mana** uniquement lors de l'étape **Régénération** de la phase Crépuscule (voir livret de règles « Le Jour », « Régénération », p.16).

## 3. Compétences innées du héros

Les **jetons Action** ou les **points de mouvement** sont dépensés pour activer les **compétences** des héros.



**Combattre à mains nues** : Les héros peuvent décider de dépenser **1 jeton Action** pour effectuer une **attaque de mêlée** sans armes contre un monstre. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où cette compétence peut être utilisée durant chaque phase Héros.



**Sauter un obstacle** : Les héros à côté d'un **obstacle franchissable** ou d'un **mur en bois** peuvent **sauter par-dessus** en dépensant **3 points de mouvement**.



**Se protéger** : Les héros peuvent décider de dépenser **1 jeton Action** pour **ignorer 1 dégât** lors de la prochaine **attaque de monstre**. Cette

compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par phase Héros.

## 4. Points de mouvement

Chaque **jeton Mouvement** est d'une valeur comprise entre 2 et 4 (jetons 2, 3, 4).

Pendant leur tour, les joueurs **retournent les jetons Mouvement** face cachée (jeton vert) pour obtenir des **points de mouvement** (jeton vert).

Les **points de mouvement** ainsi obtenus sont ensuite dépensés pour **déplacer le héros** d'un nombre de cases équivalent ou inférieur.

Les héros se déplacent sur le plateau de jeu uniquement de manière **orthogonale**. Ils ne peuvent pas se déplacer en diagonale, s'arrêter ou traverser une case occupée.



### Important :

Il n'est pas possible pour un héros de traverser ou de terminer son mouvement sur une case Brume.

Chaque héros récupère tous ses points de mouvement au début de la phase Héros de chaque Nuit.

# Armes

Les cartes Arme comportent les éléments suivants :



**Remarque :** Pour une efficacité optimale contre les primats et les monstres redoutables, il est conseillé d'équiper votre héros avec des armes puissantes qui possèdent plusieurs effets auxiliaires. Rappelez-vous qu'améliorer vos armes en augmentant leur niveau accroît considérablement vos chances de survie durant les nuits.

## ◆ Types d'armes ◆

Les armes appartiennent à l'un des trois types suivants :

- De mêlée,
- À distance,
- Magique.

### Armes de mêlée

Les **armes de mêlée** sont les seules à infliger **2 dégâts** lorsque ce sont des armes à deux mains.


### Armes à distance

Les **armes à distance** permettent aux héros de toucher une cible dans un **secteur Actif, Adjacent** et/ou **Éloigné**.

Elles infligent **1 dégât** lorsqu'elles touchent un monstre.

**Une arme à distance ne peut jamais cibler un ennemi qui se situe dans la zone du héros qui s'en sert.**

### Armes magiques


Les **armes magiques** possèdent un pouvoir spécial : si un monstre se trouve sur le **point d'impact**  et que la première tentative échoue, **le joueur actif peut relancer les dés de défense**, à condition de dépenser **un point de mana supplémentaire**. Ce pouvoir ne peut être activé qu'une seule fois par attaque.




**Exemple :** Avec les **Missiles Magiques**, un joueur peut lancer les dés deux fois pour cibler n'importe laquelle des trois cases affectées par cette technique d'attaque.

Avec le **Boule de feu**, un joueur peut lancer les dés deux fois pour cibler le centre de la zone affectée par cette technique d'attaque.


## Encombrement

Les armes illustrées d'un symbole  sont considérées comme des **armes à deux mains**.

Les armes illustrées d'un symbole  sont considérées comme des **armes à une main**.




Lors du choix des armes, référez-vous toujours à la règle d'Encombrement (voir livret de règle « Le Jour », « Encombrement », p.11).

## ◆ Dégâts ◆

À l'exception de quelques armes qui infligent 2 dégâts avec leurs attaques, toutes les armes infligent 1 dégât .

## ◆ Techniques d'attaque ◆

Les armes possèdent différentes **techniques d'attaque**.

Pour utiliser une arme, les joueurs doivent sélectionner l'une des **techniques d'attaque** de l'arme et dépenser les **jetons Action** () requis ainsi que les **points de mana** () et/ou de **mouvement** () indiqués par son coût d'utilisation.

Chaque technique d'attaque ne peut être utilisée qu'un nombre limité de fois au cours de chaque phase Héros (limité à une fois par tour).





*Exemple pour la technique d'attaque Hâte.*


**Remarque :** Pour comptabiliser le nombre de fois que les joueurs utilisent une même technique d'attaque, ils empilent les jetons Action dépensés sur les **emplacements Action** de la carte.


Chaque **technique d'attaque** possède trois attributs : une **portée**, une **zone de frappe** et de potentiels **effets auxiliaires**.

- La **portée** indique la distance couverte par la technique d'attaque. Elle peut être mesurée en **cases** ou en **secteurs**.

 » **Cases** : Généralement utilisées pour les armes de mêlée.

 » **Secteurs** : Composés de plusieurs cases (voir « Secteurs et Zones », p. 3), généralement utilisés pour les armes à distance.

- La **zone de frappe** indique l'ensemble des cases affectées par l'attaque. Elle s'étend du point d'impact  à l'ensemble des cases indiquées (voir « Annexe », « Effets des armes », p. 21).
- Les **effets auxiliaires** sont représentés par des symboles et indiquent tout **effet additionnel** à appliquer (voir « Annexe », « Effets des armes », p. 21).

Le **point d'impact**  peut être une case vide, une case occupée par un monstre ou même une case occupée par un héros.

Les attaques des héros et des défenses peuvent affecter les figurines et pions amis. Elles infligent les mêmes dégâts que ceux infligés à un monstre et peuvent être atténuées grâce aux cartes Armure et Bouclier.


## ◆ Ligne de vue (LdV) ◆

Toutes les **techniques d'attaque d'armes à distance** nécessitent d'avoir **une ligne de vue** dégagée sur la cible, qu'il s'agisse d'un monstre ou d'un héros.

Seules certaines **techniques d'attaque des armes magiques** nécessitent d'avoir une ligne de vue dégagée, en particulier celles dont la portée est exprimée en **secteurs**.

Les **techniques d'attaque des armes de mêlée** ne nécessitent pas d'avoir une ligne de vue.

Pour définir la ligne de vue d'un héros, utilisez les **guides**

**Ligne de vue**  fournis et suivez les règles ci-dessous :

- Les héros ont une visibilité à **360 degrés**.

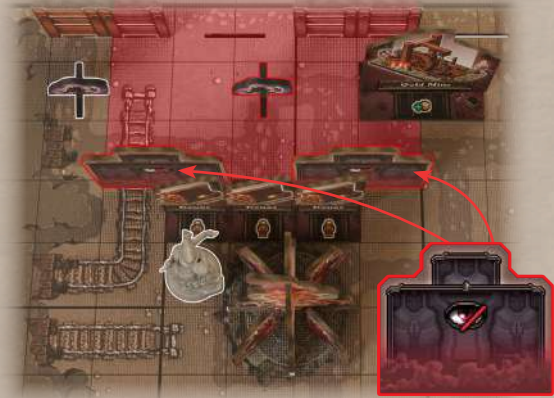
Cependant, **la ligne de vue peut être partiellement obstruée** lorsqu'ils sont adjacents à des **bâtiments, des murs en pierre et des arbres**.


Les **murs en bois**, les **portes en bois**, les **portes en pierre**, les **défenses** et les **obstacles franchissables** ne bloquent pas la ligne de vue des héros.

Lorsqu'un héros est adjacent à un ou plusieurs éléments de jeu bloquant sa ligne de vue, **placez les deux guides à leur extrémité**, comme illustré dans l'exemple ci-contre.

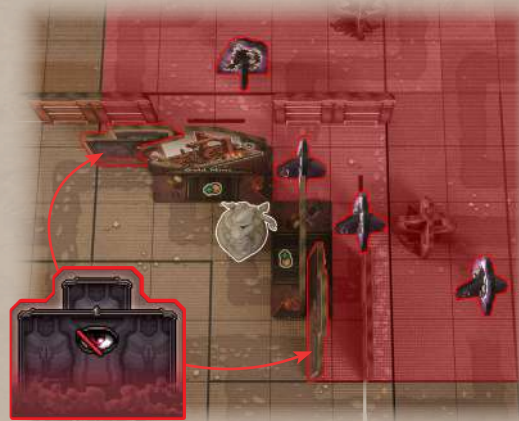
Chaque guide est positionné de façon à rentrer d'une **case dans l'élément de jeu qui bloque la ligne de vue**, le **reste du guide dépassant de l'élément**. Du point de vue du héros qui regarde vers l'élément de jeu bloquant, les cases situées au-delà des guides **sont hors de sa ligne de vue**.

- Les héros ne peuvent pas attaquer les monstres qui sont hors de leur ligne de vue.



Dans cet exemple, le héros est adjacent à une maison elle-même adjacente à deux maisons. Les guides  indiquent la limite du champ de vision du héros.

Tous les monstres et héros situés derrière cette limite sont considérés hors de sa ligne de vue (coloré en rouge) tandis que les autres sont considérés dans sa ligne de vue.



Dans cet exemple, le héros est adjacent à deux bâtiments, perpendiculaires entre eux.

La ligne de vue du héros est dans ce cas évaluée comme si les deux constructions étaient contiguës, malgré leur connexion par un coin.

**Important** : La ligne de vue des héros possédant l'effet **Vision** (voir « Effets des armes », « Vision », p. 22) n'est jamais bloquée par un élément de jeu.

# Armures et boucliers

Les héros qui subissent les dégâts d'une attaque de monstre peuvent choisir d'utiliser une **armure équipée** ou un **bouclier équipé** pour réduire les dégâts subis.

*Remarque : Les Talents sont également utilisés pour réduire les dégâts des monstres.*



Toutes les cartes **Armure** et **Bouclier** ont un effet « Utiliser », alors que seulement certaines d'entre elles possèdent un effet « Dépenser ».

Pour exécuter l'effet « Utiliser », les joueurs **pivotent la carte horizontalement**. Pour pouvoir à nouveau utiliser l'effet « Utiliser », les joueurs doivent **réactiver** la carte.

*Remarque : Les effets « Dépenser » permettent aux joueurs de réactiver la carte. Pour plus de détails sur la réactivation des cartes Armure, voir livret de règles « Le Jour », « Régénération », p.16.*

L'effet « Dépenser » peut toujours être exécuté en dépensant le coût d'activation requis.

# Potions

Pendant leur tour, les joueurs peuvent utiliser des **potions** en tant qu'action supplémentaire gratuite.

Chaque potion offre un effet spécifique selon sa couleur.

- **Verte** : Retournez face visible l'un de vos jetons **Mouvement** utilisés.
- **Rouge** : Soignez 1 **Blessure** subie par votre héros. Le joueur défausse le jeton Blessure correspondant.
- **Bleue** : Restituez jusqu'à 3 points de mana à votre héros. Les joueurs ne peuvent pas accumuler plus de points de mana que le niveau maximum du héros.
- **Jaune** : Récupérez 2 de vos jetons **Action** utilisés. Le joueur choisit les jetons Action qu'il récupère.

Chaque potion contient deux doses et s'utilise donc au maximum **deux fois**.

Quand un joueur achète une potion, il place le jeton **Potion** acquis près de sa carte Héros, **face pleine** visible.

Après la première utilisation, le jeton **Potion** est retourné **face à moitié vide**.



Immédiatement après la seconde utilisation, le **jeton Potion** est **défaussé**.

*Remarque : Les potions utilisées une fois (jeton face à moitié vide visible), sont **complètement remplies** lors de l'étape **Régénération** de la phase **Crépuscule** (voir livret de règles « Le Jour », « Régénération », p.16).*

# Parchemins

Pendant leur tour, les joueurs peuvent utiliser des **parchemins** en tant qu'action supplémentaire gratuite.

Chaque parchemin possède un **effet spécifique** indiqué sur sa carte. Les parchemins permettent des **attaques magiques** similaires aux **armes magiques**.



Ils requièrent des **points de mana** et peuvent être utilisés plusieurs fois, tant que les héros disposent de points de mana disponibles à dépenser.

# Monstres

Le jeu de base propose huit types de monstres, répartis en trois niveaux :

- **Niveau 1** : Archer, Cuirassé, Griffeur, Sprinteur ;
- **Niveau 2** : Kamikaze, Ailé ;
- **Niveau 3** : Âme Damnée, Colosse.

Les caractéristiques de chaque monstre sont décrites sur la fiche **Monstre** correspondante, illustrée sur le plateau de jeu.



**Important :** Les trois Colosses et l'Âme Damnée ont chacun des caractéristiques uniques qui sont indiquées sur leur fiche Monstre respective.

## ◆ Caractéristiques des Monstres ◆

Chaque monstre possède les caractéristiques suivantes :

### ♥ Points de vie

Les monstres de niveau 1 et 2 possèdent **un seul point de vie**, tandis que les monstres de niveau 3 (Colosses et Âme Damnée) possèdent un **nombre de points de vie variable**.

*Remarque :* Lorsqu'un monstre possédant **plusieurs points de vie est touché** (monstres de niveau 3), les joueurs comptabilisent le nombre de blessures infligées en plaçant le nombre correspondant de jetons Blessure sur sa fiche Monstre sur le plateau de jeu.

### 👣 Points de mouvement

Cette valeur indique le **nombre de cases** qu'un monstre peut traverser lors de son mouvement : 1 point correspond à 1 case.

## Attaque

Les monstres peuvent effectuer deux techniques d'attaque standard :

- **Attaque de mêlée :** Chaque fois qu'un monstre termine son mouvement dans une case adjacente à celle d'un héros ou d'une construction, il **attaque immédiatement l'une des quatre cases auxquelles il est adjacent** (voir livret de règles « Le Jour », « Adjacence et zone », p. 7).

**Important :** Si un monstre **termine son mouvement sur une case adjacente à la fois à une construction et à un héros, l'attaque cible toujours le héros. S'il y a plusieurs héros adjacents, l'attaque cible toujours celui qui a subi le plus de blessures. En cas d'égalité, la cible est le héros dont la valeur de base en mana est la plus élevée.**



- **Attaque à distance :** Lors de l'étape Attaque des monstres, les monstres avec une attaque à distance **touchent, selon ce qu'ils rencontrent en premier, la construction ou le héros** situé dans la direction de leur orientation et à portée d'attaque.

*Exemple :* Un monstre avec une « portée 4 » touche la première cible qu'il rencontre jusqu'à une portée de 4 cases.


## PRIORITÉ D'ATTAQUE : CONSTRUCTIONS

### ET CERCLE MAGIQUE

Le **cercle magique** est toujours la **première cible** lors d'une attaque.

Un monstre adjacent à deux constructions (hormis le cercle magique) **attaque toujours la plus faible** (celle qui serait détruite avec le moins d'attaques). En cas d'égalité, il attaque **en premier les défenses**, puis les **remparts** et en dernier les **bâtiments**. En cas de nouvelle égalité, les joueurs choisissent.

### 🔪 Dégâts

Cette valeur indique le **nombre de dégâts qu'un monstre cause** à ses cibles lors de l'étape **Attaque des monstres**, en leur infligeant un nombre de **blessures** égal à sa .

## Dés de défense

Il existe deux sortes de dés **de défense** : **bleu** et **orange**.

Chaque dé représente une **technique de défense du monstre**, déterminant sa vulnérabilité à certaines **techniques d'attaque**.

Lorsqu'un monstre est attaqué, le joueur **lance le dé de défense** comme indiqué sur la fiche Monstre sur le plateau de jeu.

Le résultat du dé détermine si le monstre a été touché ou non. Les résultats possibles sont :



Le monstre est **touché**.



Le monstre est **touché**.

Si l'arme possède l'effet **Étourdissement** et que le monstre est toujours en vie, il est **étourdi\***.

**Important :** Les primats sont immunisés à **Étourdissement** (voir « Effets des armes », « Étourdi », p. 21).



Le monstre **n'est pas touché**.



Le monstre est touché uniquement si l'arme utilisée possède l'effet **Inévitable**.


Si l'arme possède l'effet **Étourdissement** et que le monstre est toujours en vie, il est **étourdi\***.



Le monstre est touché uniquement si l'arme utilisée possède l'effet **Perce-armure**.

Si l'arme possède l'effet **Étourdissement** et que le monstre est toujours en vie, il est **étourdi\***.

**\*Un monstre étourdi ne peut ni se déplacer, ni attaquer jusqu'à la fin de la prochaine phase Monstres. L'effet Étourdissement s'applique à l'ensemble de l'attaque, sauf indication contraire.**

Pour toucher un **monstre utilisant deux dés de défense**, le **résultat des deux dés doit être une touche**  en restant attentif aux effets de la technique d'attaque déployée.

Si la technique d'attaque permet un Étourdissement, **l'effet est appliqué si le résultat des deux dés contient le symbole Étourdissement** (sans tenir compte des symboles supplémentaires Touché, Inévitable et Perce-armure).

## ◆ Capacités spéciales des Monstres ◆

Certains monstres possèdent des **capacités spéciales** :

- **Déterminé** : Si un monstre possède la capacité **Déterminé**, **il ne s'arrête pas aux héros et aux constructions**, il poursuit son mouvement, en respectant toujours la règle du jeton Destin. Toutefois, le mouvement du monstre s'arrête lorsqu'il rencontre le cercle magique. À la fin de son mouvement, s'il le peut, le monstre attaque.

*Remarque : Si un monstre avec la capacité **Déterminé** commence l'étape **Mouvement des monstres** dans la zone d'un **bâtiment**, d'une **défense**, du **cercle magique** ou d'un **héros**, il ne se déplace pas.*

- **Vol** : Lors de son mouvement, un monstre doté de la capacité **Vol ignore les défenses et les obstacles franchissables** qu'il rencontre. Cependant, **il ne peut pas s'arrêter sur une case occupée** : si le monstre n'est pas en mesure de s'arrêter sur une autre case, il s'arrête sur la case précédente.

- **Explosion** : La capacité **Explosion** remplace l'attaque du monstre et **affecte toutes les cibles dans sa zone**, y compris les autres monstres. Dans ce cas, si un ou plusieurs monstres sont affectés par l'attaque, les joueurs en **choisissent un** et utilisent les dés de défense habituels contre une attaque avec l'effet **Inévitable**. En revanche, tous les héros affectés par l'attaque subissent **4 dégâts**. **Ces dégâts ne peuvent pas être réduits** en utilisant les cartes **Armure** et **Bouclier**.

Une fois l'attaque résolue, le pion du monstre à l'origine de l'Explosion est **retiré du jeu**.

- **Drain de mana** : Lorsqu'un monstre avec la capacité **Drain de mana** attaque un héros, en plus de lui infliger des dégâts, il lui fait également perdre **2 points de mana**.

# Phase Nuit

La phase **Nuit** est composée de deux sous-phases qui s'alternent, la **phase Monstres** et la **phase Héros**. Elle se termine lorsque le nombre total de points de vie des monstres est inférieur ou égal au nombre de héros sur le plateau de jeu.

## Phase Monstres

La phase Monstres est divisée en six étapes qui doivent être exécutées dans l'ordre suivant :

1. **Propagation de la panique**
2. **Lancement du jeton Destin**
3. **Apparition du primat**
4. **Apparition des monstres**
5. **Mouvement des monstres**
6. **Attaque des monstres**

### ◆ 1. Propagation de la panique ◆

Les joueurs **vérifient combien de monstres sont entrés dans la cité**, puis ils **retirent un nombre équivalent de jetons Flamme de la piste Panique**, en commençant par le jeton le plus à gauche.

### ◆ 2. Lancement du jeton Destin ◆

Un des joueurs **lance le jeton Destin** et le place sur la table à la vue de tous.

Le jeton Destin détermine **la direction du mouvement des monstres pendant la phase Monstres**.



### ◆ 3. Apparition du primat ◆



Lors de la **troisième Nuit** du scénario **Gildenberg**, la **Harpie corrompue apparaît**.

Avant de présenter les règles d'apparition de la Harpie corrompue, de nouveaux concepts nécessitent d'être définis.

## Harpie Corrompue

♥ Points de vie : 7

♣ Points de mouvement : 5 + capacité Vol

Défense :  et 



Attaque :

- ♦ **Plongeon explosif** : Lorsque la Harpie entre en jeu pour la première fois, elle inflige 2 dégâts à tous les héros, constructions et monstres présents dans sa zone.
- ♦ **Furie destructrice** : Une attaque de mêlée normale qui inflige 3 dégâts à 1 cible.

## Alérion

♥ Point de vie : 1

♣ Points de mouvement : 3 + capacité Vol

Défense :  et 

Attaque : Une attaque de mêlée normale qui inflige 1 dégâts.

Éliminer un Alérion :

- » Lorsqu'un Alérion est éliminé, mettez-le de côté.
- » Une fois les trois Alérions éliminés, **la Harpie corrompue entre immédiatement en jeu dans les alentours de la cité**. Placez la carte Harpie corrompue à côté des fiches Monstre du plateau de jeu.
- » **Placez la Harpie corrompue sur la case où le dernier Alérion a été tué**. Dans le cas où cette case est occupée (par exemple, dû à l'effet Poursuite d'un héros), placez la Harpie corrompue sur une case adjacente libre.

Cartes Monstre  
Harpie corrompue  
& Alérion



## Apparition du primate : La Harpie corrompue

Effectuez les étapes suivantes :

### 1. Apparition des Alérions :

- » Lors de l'étape Apparition des monstres, un ou plusieurs Alérions peuvent être mis en jeu.
- » Placez la carte Alérion à côté des fiches Monstre du plateau de jeu.

### 2. Cri de la Harpie (passez cette étape si le troisième Alérion a été éliminé) :

- » Placez la Harpie corrompue sur l'une des cases, sur la partie droite ou gauche **de la falaise** située derrière la cité, selon l'indication du jeton Destin lancé lors de la phase Jour (*voir livret de règles « Le Jour », « Repérage du primate », p.13*).

**La Harpie corrompue ne peut pas être attaquée tant qu'elle se situe sur la falaise.**



- » Imaginez que le plateau de jeu est divisé en deux comme sur l'illustration ci-dessus, un côté gauche et un côté droit (comprenant la cité et ses alentours). **Le Cri de la Harpie affecte tous les héros positionnés du même côté que la Harpie corrompue.**
- » Tous les héros affectés **retournent immédiatement face utilisée visible un jeton Mouvement**, au choix du joueur.

### Important :

Référez-vous aux règles spécifiques de **chaque scénario pour l'apparition du primat** :

- ◇ Scénario 1 : Gildenberg, La Harpie corrompue ;
- ◇ Scénario 2 : Lakeburg, Cétusia la Vouivre putrescente ;
- ◇ Scénario 3 : Glenwald, La Dryade putréfiée.

Les règles spécifiques relatives à l'apparition des autres primats se trouvent en pages 18 et 19.

Vous y trouverez les détails nécessaires pour résoudre les rencontres avec chacun des primats.

## ◆ 4. Apparition des monstres ◆

Au début de la **première** des deux phases **Monstres**, **révélez la première carte Apparition de chacune des piles Apparition présentes sur les tuiles Brume** (ces cartes ont été placées lors de la phase Jour précédente).

Après avoir révélé ces cartes, placez les **pions des monstres sur leur symbole respectif**.

### Important :



Le scénario que vous jouez détermine lesquels pions Monstres décrits sur les cartes Apparition sont à **placer** ou à **ignorer**.

Les joueurs suivent les consignes suivantes :

- ◇ Scénario 1, Gildenberg :

Uniquement les monstres sur fond  ;

- ◇ Scénario 2, Lakeburg :




Uniquement les monstres sur fonds   ;

- ◇ Scénario 3, Glenwald :

Tous les monstres   .

*Remarque* : Certains primats peuvent ajouter de nouvelles cartes Apparition avec des monstres spécifiques. Ceux-ci, comme les Alérions, sont considérés comme des **monstres à part entière**, dont les caractéristiques sont indiquées sur leur carte *Monstre*.

L'apparition des Colosses suit les règles additionnelles suivantes :

La **couleur spécifique** de la carte Apparition indique quel **type de Colosse** entre en jeu    :

- » Prenez le pion Colosse de la couleur correspondante et placez-le sur le plateau de jeu.



- » À partir de maintenant, **notez les dégâts infligés au Colosse en plaçant un jeton Blessure sur sa fiche Monstre** illustrée sur le plateau de jeu.

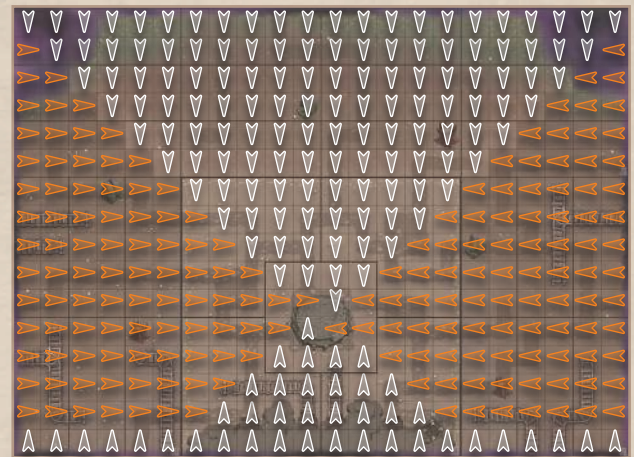


## ◆ 5. Mouvement des monstres ◆


### Orientation des monstres

Lorsque les **monstres apparaissent**, ils sortent de la **brume**, toujours orientés **orthogonalement vers la cité**.

Les monstres changent leur orientation **à la fin de leur mouvement** en fonction des flèches du tableau suivant :



### Mouvement des monstres

- » Les **monstres se déplacent en ligne droite** selon leur **orientation** de départ. Ils avancent d'un nombre de cases déterminé par leur valeur de mouvement, indiquée sur leur fiche Monstre illustrée sur le plateau de jeu.
- » Les joueurs déplacent chaque pion monstre **séquentiellement**, en commençant par **celui situé le plus à l'ouest et en poursuivant dans le sens horaire**. 
- » Si **plusieurs monstres se situent sur la même ligne** en direction de la cité, le **plus proche de la cité se déplace en premier**. Celui placé juste après lui se déplace ensuite, et ainsi de suite.



Dans cet exemple, lors du mouvement des monstres, les deux Griffieurs (bleu et jaune) doivent faire chacun un mouvement de trois cases.

Le Griffeur bleu se déplace en premier, et effectue son mouvement dans le sens de son orientation ou plus exactement en suivant la direction de la flèche imaginaire de sa case de départ sur le plateau de jeu (voir « Orientation des monstres », page précédente).



À la fin de son mouvement, il change son orientation, en se tournant dans la direction indiquée par la flèche imaginaire de sa case d'arrivée.



Ensuite, c'est au tour du Griffeur jaune, qui suit les mêmes règles.

## DÉPLACEMENTS PARTICULIERS DES MONSTRES

Le mouvement des monstres suit des règles spécifiques selon qu'il se déroule sur le plateau de jeu ou dans la brume.

### A. Mouvement du monstre sur le plateau de jeu :

1. Lorsqu'un **monstre rencontre une construction, un héros ou le cercle magique** au cours de son mouvement, il **s'arrête** immédiatement.
2. Si **un monstre a suffisamment de points de mouvement**, il peut **traverser les autres monstres** qu'il rencontre lors de son mouvement. Sinon, il s'arrête avant de les atteindre.



3. Lorsqu'un **monstre rencontre un autre obstacle de n'importe quel type** lors de son mouvement, il le **contourne** en faisant un **mouvement latéral**, soit **vers la gauche, soit vers la droite**, selon l'indication du jeton Destin.

**Important :** Le **mouvement latéral** ne change pas l'**orientation** du monstre.

Juste après le premier mouvement latéral, l'obstacle est contourné : **le monstre poursuit alors son mouvement** en ligne droite, en **conservant son orientation**.



**Important :** Si le monstre ne peut pas respecter l'indication du jeton Destin pour effectuer son mouvement latéral à cause d'un autre obstacle, il se déplace latéralement dans la **direction opposée**.

Si le monstre ne peut se déplacer ni à gauche ni à droite, il **s'arrête**.

## B. Mouvement des monstres dans la brume :

1. Lorsqu'un **monstre rencontre un héros ou un autre monstre en essayant de sortir de la brume**, il le contourne en faisant **un mouvement latéral, soit vers la gauche, soit vers la droite**, selon l'indication du jeton Destin.

Les monstres dans la brume ne consomment pas de points de mouvement quand ils se déplacent latéralement. Ils suivent toujours l'indication du jeton Destin pour déterminer leur direction lorsqu'ils rencontrent un obstacle.

**Important :** Les monstres se déplacent avant tout pour sortir de la brume, ils ne s'arrêtent donc pas pour attaquer les héros adjacents s'ils sont encore dans la brume.



Dans cet exemple, le jeton Destin indique la gauche.

Le Sprinteur est le premier monstre à se déplacer et il a deux points de mouvement. Cependant, la première case devant lui est occupée par un héros.

Le Sprinteur fait alors un **mouvement latéral vers sa gauche**, comme indiqué par le jeton Destin.



Le monstre peut se déplacer latéralement dans la brume sans consommer de points de mouvement : son déplacement de la case 0 à la case 1 ne lui coûte aucun point de mouvement.

Ensuite, le monstre poursuit son mouvement.

En sortant de la brume, il rencontre le héros et s'arrête immédiatement !

**Important :** À la fin de l'étape Mouvement des monstres, défaussez les cartes Apparition actuellement révélées !

## 6. Attaque des monstres

Pendant cette étape, les monstres (y compris les primats) utilisent leurs attaques et leurs capacités spéciales.

Lorsqu'un monstre inflige des dégâts à un héros, le joueur concerné ajoute des jetons Blessure sur la carte de son héros.

Lorsqu'un monstre inflige des dégâts à une construction, les joueurs ajoutent des jetons Flamme sur la construction.

**Les jetons Flamme assignés aux remparts sont pris dans la boîte, tandis que pour les autres constructions, ils sont pris sur la piste Panique.**

Pour chaque attaque ciblant le cercle magique, les joueurs doivent retirer un nombre de mages égal aux nombres de dégâts infligés. S'il ne reste plus de mages dans le cercle magique, les joueurs perdent la partie.

Certains monstres ont une zone de frappe qui peut affecter plusieurs éléments simultanément, comme le Kamikaze, Cétusia et l'Âme Damnée. Les héros et les constructions subissent ensemble les dégâts provenant d'une même attaque. Toutes les attaques de monstres se produisent simultanément.

À la fin de la phase Monstres, la phase Héros commence.

## Phase Héros

Au début de la phase Héros, les joueurs récupèrent tous leurs jetons Action (🔥) et retournent face visible leurs jetons Mouvement (👣) utilisés mais ne gagnent aucun point de mana (💧) !

## Actions

Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent effectuer une ou plusieurs des actions suivantes : **attaquer** avec une arme, faire un **mouvement**, utiliser leurs **talents**, utiliser leurs **objets équipés** et utiliser les **compétences innées de leur héros**.

♦ **Attaquer avec une arme :** Le joueur choisit la technique d'attaque de l'une de ses armes et dépense les jetons Action requis pour l'exécuter. **Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.**

◇ **Utiliser des potions et des parchemins** : Cette action ne nécessite aucun jeton Action.

◇ **Utiliser des talents** : Cette action ne nécessite généralement pas de jeton Action, sauf indication contraire sur la carte Talent.

◇ **Faire un mouvement** : Cette action ne nécessite pas de jeton Action (⚡), mais requiert des points de mouvement (👣) à la place.

*Les héros possèdent la compétence innée **Sauter un obstacle** qui leur permet de sauter par-dessus les obstacles franchissables ou les murs en bois présents sur le plateau de jeu.*

*Cette compétence innée nécessite 3 points de mouvement pour être utilisée et permet au héros d'atterrir sur la case située derrière l'obstacle franchissable. Si cette case n'est pas vide, le héros ne peut pas utiliser sa compétence innée Sauter un obstacle comme action.*



◇ **Combattre à mains nues** : Alternativement à l'action Attaquer avec une arme, les héros peuvent dépenser 1 jeton Action pour effectuer une attaque de mêlée contre un monstre. **Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour** et autant de fois que souhaité au cours d'une phase Héros.

*Les héros peuvent toujours choisir d'effectuer l'action Combattre à mains nues en dépensant 1 jeton Action. Cette attaque peut être effectuée une fois par tour et remplace toute autre attaque possible du héros.*

◇ **Sauter un obstacle** : En dépensant trois points de mouvement, le héros peut sauter par-dessus les obstacles franchissables et les murs en bois. Il n'est pas possible d'effectuer l'action Sauter un obstacle si la case d'atterrissage n'est pas vide.

◇ **Se protéger** : Cette action nécessite 1 jeton Action pour être effectuée. Placez alors le jeton Action dépensé dans l'emplacement prévu à cet effet. Lors de la prochaine phase Monstres, si un monstre inflige des dégâts au héros, retirez le jeton Action pour réduire le nombre de dégâts infligés de 1.

**Important** : Les joueurs peuvent dépenser leurs points de mouvement (👣) et leurs jetons Action (⚡) dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'ils le peuvent. Cependant, ils ne peuvent effectuer qu'une

seule fois par tour l'action Attaquer avec une arme (ou Combattre à mains nues), à l'exception de l'utilisation des parchemins.

**Important** : Le joueur actif peut utiliser ses compétences et ses techniques d'attaque pour relancer les dés de défense lorsqu'il attaque. Cependant, il est important de noter qu'il est **limité à un maximum de quatre relances pour une même cible**.

Lorsque les joueurs n'ont plus de jeton Action (⚡) ou bien décident de ne plus en dépenser, une nouvelle phase Monstres commence.

## ◆ Utilisation des Défenses ◆

Les joueurs peuvent utiliser leurs **défenses** construites dans la cité à tout moment pendant la phase Héros. Il s'agit d'une action supplémentaire gratuite qui leur accorde des capacités spéciales.



Baliste



Catapulte



Télé-portail



Tour de guet

### Baliste

La **baliste** peut tirer sur une cible située au choix dans le **secteur Actif** ou dans un **secteur Adjacent**, une seule fois par phase Héros.

Elle **inflige 1 dégât** à la cible et possède l'**effet Perce-armure**.

### Catapulte

La **catapulte** peut attaquer dans un **secteur Adjacent** ou **Éloigné** en dépensant un de ses **jetons Rocher** disponibles.

Sa **zone de frappe** est de **3x3 cases**, elle inflige **1 dégât** avec l'**effet Inévitable** sur le **point d'impact**, et **inflige 1 dégât sur les 8 cases autour du point d'impact** sans l'effet Inévitable.

Les joueurs choisissent **librement la case** de leur choix **pour le point d'impact**, même occupée par un autre élément de jeu, tant qu'elle se situe à portée de la catapulte.

## Télé-portail

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**.

*Remarque : L'utilisation du télé-portail n'interrompt pas le mouvement en cours.*

## Tour de guet

Les héros situés au sommet de la tour de guet acquièrent l'**effet Vision**. Les héros peuvent gravir ou quitter la tour de guet en dépensant **2 points de mouvement**.

# Aube

Lors des **première** et **deuxième** phases Nuit de chacun des scénarios :

**La nuit se termine lorsque le nombre total de points de vie des monstres est inférieur ou égal au nombre de héros sur le plateau de jeu.**

Effectuez alors les étapes suivantes :

1. Évaluation de la panique dans la cité ;
2. Progression des quêtes (uniquement lors de la Seconde nuit).

## Évaluation de la panique dans la cité

Une fois la nuit terminée, il est temps d'évaluer la piste Panique de la cité. En commençant par la case non vide la plus à gauche de la piste Panique, collectez la quantité indiquée de ressources et un équipement de votre choix, et placez-les dans la réserve commune.

Si la piste Panique est complètement vide, aucune ressource ni aucun équipement n'est collecté. Ensuite, remplissez la piste Panique avec de nouveaux jetons Flamme, en plaçant 1 jeton Flamme simple par case.

## Progression des quêtes

À la fin de la seconde nuit du scénario, vérifiez si au moins l'une des deux quêtes a été résolue. Si oui, collectez les récompenses relatives aux quêtes résolues. Sinon, vous avez perdu la partie !

Si la partie se poursuit, les joueurs retirent leur figurine de héros du plateau de jeu et **une nouvelle phase Jour commence !**

Lors de la **troisième** phase Nuit de chacun des scénarios :

- » La nuit se termine dès que **le primat est vaincu** par les joueurs.
- » Si vous jouez en mode Aventure et que vous réussissez à vaincre le primat final, félicitations ! Vous avez gagné la partie !
- » Si vous jouez en mode Campagne, référez-vous au paragraphe « **Réseau de l'Ombre** », page 17, pour sauvegarder l'avancement de la partie avant de débiter le scénario suivant.

# Sauvegarder la partie

Après avoir terminé un cycle complet Jour/Nuit, les joueurs peuvent collecter et stocker dans leur coffre de héros respectif tous les éléments de jeu acquis par leur héros.

Cela permet aux joueurs de réutiliser les mêmes héros lors du cycle suivant, en conservant leurs caractéristiques, talents et équipements.

La réserve commune dispose de son propre coffre dans lequel les joueurs peuvent stocker leur butin.

Pour conclure la sauvegarde de la partie, les joueurs doivent également noter la configuration actuelle de la cité sur le carnet prévu à cet effet dans la boîte, en s'aidant de la légende qui y figure.

*Remarque : Les joueurs doivent noter sur le carnet si le talent de départ du joueur a été utilisé.*

◆ Sauvegardez votre partie ! ◆



**Cité**

- Galdenberg
- Lakeburg
- Glenwald

**Nuit**

- ● ● ●

**Quête accomplie**

- Freude
- Schaden

**B** - Boutique  
**MO** - Mine d'or  
**CP** - Camp de pilliers  
**AM** - Armurerie  
**FO** - Forge  
**AR** - Archerie  
**BM** - Boutique de magie  
**V** - Voyante

Défenses	Remparts	Bâtiments
BA - Baliste	MB - Mur en bois	R1 - Ruine 1
C - Catapulte	MP - Mur en pierre	R2 - Ruine 2
T - Télé-portail	PB - Porte en bois	R3 - Ruine 3
TG - Tour de guet	PP - Porte en pierre	M - Maison

# Réseau de l'ombre

À la fin d'un scénario joué en mode Campagne, les joueurs sauvegardent la partie en suivant les instructions de la section « Sauvegarder la partie », page 16.

De plus, les joueurs collectent les ressources de la piste Panique et les placent dans le coffre commun, avec toutes les autres ressources. Ces ressources seront ajoutées à celles prévues dans la mise en place du scénario suivant.

## Règles spécifiques des scénarios

### ◆ Lakeburg ◆

#### Eau

Ce scénario introduit un élément nouveau, l'**Eau**, qui est un **terrain spécial**.

Tout monstre et héros débutant son mouvement dans une case Eau subit un malus de 2 cases à son déplacement, avec un minimum de 1 case. Pour les héros, ce malus s'applique pour chaque jeton Mouvement dépensé tant que le héros est sur une case Eau. Les monstres avec la capacité Vol ne sont pas affectés par les cases Eau.

Ce scénario comporte deux lacs : l'un au nord, dans les hautes-terres, et l'autre au sud de la cité. **Les monstres dotés de la capacité Vol ne sont pas affectés par ce terrain spécial.**



### ◆ Glenwald ◆

#### Arbres

Ce scénario introduit un nouveau type d'obstacles : les **Arbres**. Les cases situées dans la zone d'un arbre ne peuvent pas être sélectionnées en tant que point d'impact pour les attaques dont la portée est un des secteurs suivants :



Cependant, ces cases peuvent toujours être affectées par les effets qui ciblent les zones immédiatement adjacentes à la zone de l'arbre. Cette règle n'affecte pas les attaques de mêlée ni les attaques bénéficiant de l'effet Vision.

*Remarque : Il s'agit d'une règle additionnelle qui s'applique conjointement à la règle Ligne de vue.*



Arbre de  
Glenwald

# Règles spécifiques aux primats


## ◆ Cetusia, la Vouivre Putrescente ◆



Avant d'aborder les règles d'apparition du primate Cetusia, il est nécessaire d'introduire de nouveaux concepts.

### Tête et Queue de Cetusia

**Tête**, points de vie : 8

**Queue**, points de vie : 6

**Tête et Queue**, défense niveau 1 : 

**Tête et Queue**, défense niveau 2 :  et 

**Attaque** : Cetusia **attaque avant les autres monstres** avec les caractéristiques spécifiques suivantes : **d'abord la tête, puis avec la queue.**

Cetusia **attaque toujours en suivant les règles d'attaque de mêlée des monstres** (voir « Caractéristiques des monstres », p.9), en changeant son orientation vers la cible.






Carte Monstre  
Tête de Cetusia



Carte Monstre  
Queue de Cetusia

### Évolution de Cetusia

La **tête** et la **queue** de ce primate ont chacune **deux niveaux** :  et .

Cetusia entre en jeu avec ses deux cartes face niveau  visible.

Chaque niveau offre **deux techniques d'attaque**. Les actions effectuées par Cetusia pendant le tour sont déterminées par la **carte Apparition de Cetusia**.

### Tête



**Brise-crâne** : Cette attaque est portée par la tête de Cetusia (case bleue) et inflige un nombre de dégâts dépendant de son niveau à tous les héros, monstres et constructions présents dans la zone de frappe.



**Hydro-Catapulte** : Cette attaque est portée par la tête de Cetusia (case bleue) et inflige un nombre de dégâts dépendant de son niveau à tous les héros, monstres et constructions présents dans la zone de frappe.

### Queue



**Marée offensive** : Cette attaque est portée par la queue de Cetusia (case bleue) et inflige un nombre de dégâts dépendant de son niveau à tous les héros, monstres et constructions présents dans la zone de frappe.



**Raz de marée** : Cette attaque est portée par la queue de Cetusia (case bleue) et inflige un nombre de dégâts dépendant de son niveau à tous les héros, monstres et constructions présents dans la zone de frappe.

Lorsque la **tête niveau I** subit sa **8<sup>e</sup> Blessure** ou que la **queue niveau I** subit sa **6<sup>e</sup> Blessure**, **retournez les deux cartes**, tête et queue, face **niveau II** visible et défaussez toutes leurs Blessures accumulées jusque-là.

Si la **queue niveau II** subit **6 Blessures ou plus**, elle est retirée du jeu, tandis que la tête continue d'attaquer normalement.

Si la **tête niveau II** subit **8 Blessures ou plus**, elle est retirée du jeu, tandis que la queue continue d'attaquer normalement.

### Apparition du primate : Cetusia

Ignorez cette étape s'il s'agit de la première phase Monstres de la troisième nuit.

Révélez la première **carte du paquet Apparition de Cetusia**. Cette carte indique l'endroit (case bleue) où la tête et la queue vont respectivement apparaître.

Si la case où Cetusia est censée être placée est occupée par un héros, déplacez le héros sur la case la plus proche disponible en direction de la brume. Si cette case est occupée par un autre élément de jeu, retirez-le pour libérer la case.

**Remarque : Le Kamikaze n'explose pas.**

Si trois cartes Apparition de Cetusia ont été révélées à la fin de la phase Monstres en cours, mélangez les quatre cartes et placez-les face cachée pour former un nouveau paquet Apparition de Cetusia.



Carte Apparition de Cetusia



## ◆ La Dryade putréfiée ◆

Avant d'aborder les règles d'apparition du primate Dryade Putréfiée, il est nécessaire d'introduire quelques nouveaux concepts.

*Remarque : Une attaque n'inflige des dégâts à un pion qu'une seule fois, même si le pion occupe plusieurs cases.*

### Monolithes



Les **monolithes** sont très similaires aux murs de la cité en ceci qu'ils protègent la Dryade putréfiée des attaques de mêlée sur ses flancs.



Lorsqu'ils sont attaqués, les monolithes sont obligatoirement touchés. Placez 1 jeton Flamme simple pour chaque dégât subi.

Lorsqu'un monolithe subit 4 dégâts ou plus, il est détruit.

### Couveuse

Les couveuses sont des **jetons double face spécifiques** qui entrent en jeu lors de l'apparition du primate **Dryade putréfiée**.

Elles **n'attaquent pas**.

Elles utilisent **1 de défense**  et **1 de défense**  et sont **détruites dès qu'elles subissent 1 dégât**.





Face Première éclosion

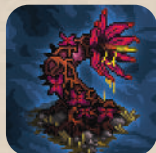


Face Seconde éclosion

### Bombarde à graines

Les **bombardes à graines** se comportent comme des **Archers** bénéficiant d'une **portée de 7**, mais **ne se déplacent jamais**.

Les bombardes à graines utilisent **1 de défense**  et **1 de défense**  et sont détruites dès qu'elles subissent 1 dégât.



### Apparition des couveuses et des bombardes à graines

Les **couveuses** et les **bombardes à graines** apparaissent là où leurs **symboles** sont illustrés sur la carte Apparition.



Sur l'illustration, **A** indique une **couveuse**, et **B** une **bombarde à graines**.



Reportez-vous à la **piste Croissance** de la Dryade putréfiée (p.20) pour déterminer à **combien de cases** vers la cité faire apparaître les **couveuses** et les **bombardes à graines**.

### Dryade Putréfiée

**Points de vie** : 11

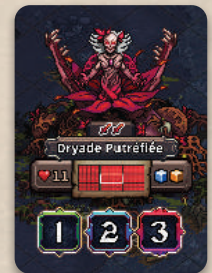
**Défense** :  et 

**Mouvement** : La Dryade putréfiée ne se déplace pas et est toujours considérée orientée dans les quatre directions simultanément.

**Attaque** : La Dryade putréfiée attaque après que tous les monstres ont terminé leur attaque et inflige 2 dégâts. Elle attaque simultanément tous les héros et toutes les constructions présentes dans son secteur Actif et dans les secteurs Adjacents, selon sa piste Croissance (voir « piste Croissance », p.20).

Ce primate possède une **piste Croissance** qui détermine son comportement durant la phase Monstres.

Lorsque la **Dryade putréfiée** est vaincue, les joueurs remportent le défi du troisième scénario.



Carte Monstre Dryade putréfiée



Le **secteur Actif** de la **Dryade putréfiée** est déterminé par sa **zone** et non par sa base.



## Piste Croissance

La piste Croissance illustre les stades de croissance de la Dryade putréfiée.

Chaque stade détermine de quelle manière la Dryade putréfiée attaque.



<b>1</b>	<b>Jeune pousse</b> : La Dryade putréfiée n'attaque pas et ne peut pas subir de dégâts.
<b>2</b>	<b>Croissance</b> : La Dryade putréfiée attaque dans son secteur Actif.
<b>3</b>	<b>Mature</b> : La Dryade putréfiée attaque dans ses secteurs Actif et Adjacents.

## Apparition du primate : La Dryade putréfiée

Passez cette étape si la Dryade putréfiée n'est pas illustrée sur la carte Direction. Sinon, suivez les instructions suivantes :

1. Vérifiez la carte Direction et identifiez le numéro de l'emplacement où la Dryade va apparaître.

Retirez la première carte Apparition de la pile Apparition de cet emplacement.

2. Une fois que vous avez identifié l'emplacement où la Dryade putréfiée va apparaître, et en tenant compte du fait que ce primate occupe deux cases en largeur, placez son pion au centre de la carte Apparition (voir illustration).



Puis, déplacez la Dryade putréfiée de trois cases vers la cité.

Si la zone de placement de la Dryade putréfiée et de ses monolithes est occupée par un héros, déplacez le héros vers la brume, jusqu'à la première case disponible.

De plus, si la zone de placement du primate est occupée par un autre élément de jeu, retirez-le pour libérer la case (y compris toutes les constructions).

*Remarque : le Kamikaze n'explose pas.*

3. Ensuite, placez les 5 monolithes tout autour de la Dryade putréfiée, comme illustré ci-dessous :



4. Placez la carte Dryade putréfiée à côté des fiches Monstres illustrées sur le plateau de jeu.

5. Placez un jeton de Mana sur l'emplacement Jeune pousse de la piste Croissance, sur la carte Dryade putréfiée.



Jeton Mana

Dorénavant, lors de chaque étape Apparition du primate, effectuez les sous-étapes suivantes :

1. Uniquement lors de la 3<sup>e</sup> phase Monstres (c'est-à-dire quand il n'y a plus aucune carte Apparition en jeu).

Si la piste Croissance a atteint le stade Mature, en plus de son attaque, la Dryade putréfiée inflige 1 dégât au cercle magique.

Sinon, la piste Croissance progresse au stade suivant : avancez son jeton d'une case.

2. Remplacez par un pion d'Archer tout jeton Couveuse positionné face Seconde éclosion visible (défaussez le jeton Couveuse).

Retournez face Seconde éclosion visible tous les jetons Couveuse positionnés face Première éclosion visible, puis placez un pion Cuirassé sur chacun d'eux.

*Remarque : Si un pion n'est pas disponible lors d'une éclosion, le prochain pion disponible dans l'ordre suivant est mis en jeu à la place :*

Cuirassé > Archer > Ailé > Kamikaze > Colosse > Âme Damnée > Griffeur.

3. En respectant l'indication de direction du jeton Destin, les cartes Apparition font ensuite apparaître les couveuses et les bombardes à graines (voir « Apparition des couveuses et des bombardes à graines », p.19, maximum six en jeu), puisqu'ils viennent de se déplacer, en utilisant les mêmes règles de déplacement que les monstres.

Une fois déployées, couveuses et bombardes à graines ne se « déplacent » plus.



- » Si la case d'apparition est occupée par un héros : Placez la couveuse ou la bombarde à graine sous la figurine du héros. Le héros est alors immobilisé,

il ne peut ni effectuer des actions ni utiliser ses parchemins ou ses compétences innées à l'exception de **Combattre à mains nues**. De plus, elle lui inflige immédiatement 1 dégât ainsi qu'au début de chaque étape **Attaque des monstres**.

Tant qu'une **couveuse** ou une **bombarde à graines** se situe sous un héros, elle **n'est pas retournée, ne fait pas apparaître de monstre et n'attaque pas les cibles potentielles**. Elle inflige 1 dégât au héros qu'elle immobilise à chaque étape **Attaque des monstres**.

**Un héros est immédiatement libéré d'une couveuse ou d'une bombarde à graines, en retirant la tuile située sous sa figurine :**

- A. Lorsqu'un autre héros utilise la compétence innée **Combattre à mains nues sur le héros immobilisé**, sans que cela n'inflige de dégâts au héros ciblé.
- B. Lorsque le héros immobilisé utilise la compétence

innée **Combattre à mains nues contre la couveuse ou la bombarde à graines**, et obtient une touche sur un dé  et un dé .

» **Si la case d'apparition est occupée par un autre élément de jeu :**

Retirez-le, puis **placez la couveuse ou la bombarde à graines comme d'habitude** (cela inclut le retrait des constructions).











L'exception est la Dryade elle-même et ses monolithes : dans ce cas, l'apparition se fait sur la première case disponible en direction de la cité.

4. Lorsque vous placez les couveuses, placez-les **face Première éclosion visible, puis faites apparaître un Griffeur dessus**.

5. **Chaque monstre** engendré par les couveuses se **déplace** immédiatement après son apparition, comme d'habitude.

## Annexes

### ◆ Effets des Armes ◆

Symbole	Signification	Effet
	Secteur Actif	L'arme à distance peut attaquer dans le <b>secteur Actif</b> .
	Secteurs Adjacents	L'arme à distance peut attaquer dans un <b>secteur Adjacent</b> .
	Secteurs Éloignés	L'arme à distance peut attaquer dans un <b>secteur Éloigné</b> .
	Secteurs Actif et Adjacents	L'arme à distance peut attaquer dans le <b>secteur Actif</b> et/ou dans un <b>secteur Adjacent</b> .
	Secteurs Adjacents et Éloignés	L'arme à distance peut attaquer dans un <b>secteur Adjacent</b> et/ou dans un <b>secteur Éloigné</b> .
	Jusqu'à deux cases	L'arme de mêlée peut attaquer <b>sur une case horizontalement ou verticalement</b> à la figurine du héros, <b>jusqu'à deux cases de distance</b> .
	Mêlée	L'arme de mêlée peut attaquer <b>sur une case horizontalement ou verticalement</b> à la figurine du héros.
	Soi-même	Sur la <b>case occupée par la figurine</b> .
	Zone ciblée : 1 case	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix</b> .
	Zone ciblée : x cases	Répétez X fois : À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix</b> .

	Zone de mouvement 1 case	À portée de l'effet, <b>déplacez le héros sur une case de votre choix.</b>
	Zone ciblée : 1 case avec Étourdissement.	À portée de l'effet, <b>attaquez et étourdissez sur une case de votre choix.</b>
	Zone ciblée : 2 cases	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix, puis attaquez sur la case suivante</b> dans la même direction.
	Zone ciblée : 3 cases	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix, puis attaquez sur les deux cases suivantes</b> dans la même direction.
	Zone ciblée : 3 cases avec déplacement	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix, puis attaquez sur les deux cases suivantes</b> dans la même direction. Déplacez le héros sur la 4 <sup>e</sup> case, à condition qu'elle soit disponible. Sinon le héros ne peut pas effectuer cette action.
	Zone ciblée : 5 cases en croix	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix, puis attaquez sur les quatre cases adjacentes.</b>
	Zone ciblée : 5 cases en croix	À portée de l'effet, <b>attaquez et étourdissez sur une case de votre choix, puis attaquez et étourdissez sur les quatre cases adjacentes.</b>
	Zone ciblée : 6 cases en rectangle	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix, puis attaquez les cases latéralement adjacentes, puis dans la même direction, les 3 cases de la rangée suivante.</b>
	Zone ciblée : 9 cases en cône	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix, puis les 3 cases de la rangée suivante, et les 5 cases de la rangée suivante.</b>
	Zone ciblée : 8 cases en carré	À portée de l'effet, <b>attaquez sur une case de votre choix, puis attaquez sur les huit cases horizontalement, verticalement et diagonalement adjacentes.</b>
	Zone ciblée : 8 cases en carré	À portée de l'effet, <b>attaquez et étourdissez sur une case de votre choix, puis attaquez et étourdissez sur les huit cases horizontalement, verticalement et diagonalement adjacentes.</b>
	8 cases en carré	À portée de l'effet, <b>attaquez sur les 8 cases horizontalement, verticalement et diagonalement adjacentes.</b>
	Encerclement	L'effet Étourdissement est <b>appliqué à toutes les cases bleues</b> autour de la cible principale, mais pas à la cible.
	Zone/Aire	L'effet Étourdissement est <b>appliqué à toutes les cases bleues</b> autour de la cible principale, mais pas à la cible.
	Perce-Armure	L'arme <b>touche le monstre ayant obtenu ce résultat de défense</b> (voir « dés de défense », p.9).
	Poursuite	Lorsque le héros élimine un monstre, il se déplace à l'endroit où se trouvait le monstre. <b>Si le point d'impact est vide, déplacez-y automatiquement le héros.</b> Dans tous les cas, le point d'impact doit être inoccupé.
	Isolement	S'il n'y a pas d'autres monstres dans la zone du monstre ciblé, vous pouvez <b>relancer</b> (une fois) les dés de défenses si le premier résultat est un échec.

	Vision	Les règles <b>Ligne de vue</b> et <b>Arbre</b> ne s'appliquent pas. Le héros a toujours une <b>Ligne de vue</b> .
	Manœuvre	Déplacez le héros sur la <b>case verte indiquée</b> , mais uniquement si elle est libre.
	Élan	Lors de ce tour, <b>lorsque vous ratez le monstre</b> , vous pouvez <b>relancer les dés de défense</b> : une fois si vous vous êtes déplacé d'au moins 3 cases ou 2 fois si vous vous êtes déplacé d'au moins 6 cases.
	Inévitable	L'arme <b>touche le monstre même s'il obtient un résultat Esquive</b>  (voir « Dés de défense », p.9).
	Propagation X	Lorsque vous ciblez un monstre, <b>vous pouvez également toucher une autre cible</b> présente dans sa zone et qui n'a pas déjà été touchée en lançant les dés de défense. Répétez l'effet X fois, ce qui symbolise le nombre de <b>rebonds</b> .
	Étourdissement	Si un monstre obtient ce résultat à son jet de défense, il est <b>étourdi</b> . Un monstre étourdi <b>ne peut ni se déplacer ni attaquer</b> jusqu'à la fin de la prochaine phase Monstres. L'effet Étourdissement s'applique à l'ensemble de l'attaque, sauf mention contraire. Pour étourdir un monstre qui se défend avec deux dés de défense, les deux résultats doivent présenter le symbole Étourdissement.
	Récupération jeton Action	Le héros ciblé <b>récupère 1 jeton Action</b> .
	Récupération point de mouvement	Le héros ciblé <b>récupère 1 jeton Mouvement</b> .
	Maudit	Les monstres se défendent avec 1 dé de la couleur <b>choisie par le joueur</b> . Si le monstre utilise deux dés, le joueur peut <b>changer la couleur d'un seul dé</b> .
	Un allié	À portée de l'effet, <b>choisissez un autre héros</b> .
	Un allié ou soi-même	À portée de l'effet, <b>choisissez un héros</b> .

**Remarque** : Lors du choix d'une case (■), vous pouvez également en choisir une parmi celles qui sont vides, sauf indication contraire.

**Astuce** : Certains effets vous permettent d'augmenter le nombre de relances de dés. Vous pouvez cumuler un maximum de 4 relances pour une même cible par attaque.

Vous pouvez utiliser les jetons Relance pour vous aider à tenir le compte.

## ◆ Armures & Boucliers ◆

Symbole	Nom	Type	Niveau	Coût	Effet
	Pantalon usé	Armure jambes	Départ		Utiliser : Subissez <b>1 dégât de moins</b> .
	Armure usée	Armure torse	Départ		Utiliser : Subissez <b>1 dégât de moins</b> .
	Bouclier en Bois	Bouclier	Départ		Utiliser : Subissez <b>1 dégât de moins</b> .
	Pantalon en tissu	Armure jambes	Boutique		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> .
	Pantalon en cotte de mailles	Armure jambes	Boutique		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> .
	Tunique en tissu	Armure torse	Boutique		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> .
	Cotte de mailles	Armure torse	Boutique		Utiliser : Subissez <b>1 dégâts de moins</b> . Dépenser <b>2 Mana</b> : Réactivez cette carte.
	Bouclier en acier	Bouclier	Boutique		Utiliser : Subissez <b>1 dégât de moins</b> . Dépensez <b>1 jeton Mouvement</b> : Réactivez cette carte.
	Bouclier en goutte d'eau	Bouclier	Boutique		Utiliser : Subissez <b>1 dégât de moins</b> , puis gagnez <b>2 Mana</b> .
	Grèves du Sprinteur	Armure jambes	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> , puis récupérez <b>1 jeton Mouvement</b> .
	Bottes de saut	Bouclier	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> . Vous pouvez <b>traverser les obstacles franchissables</b> .
	Carapace	Armure torse	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>3 dégâts de moins</b> .
	Armure du guérisseur	Armure torse	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> , puis retirez <b>1 Blessure</b> à un autre héros.
	Bouclier de fureur	Bouclier	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> , puis infligez <b>1 blessure</b> à un monstre adjacent.
	Pavois	Bouclier	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>3 dégâts de moins</b> .
	Manteau	Armure torse	Boutique		Utiliser : Subissez <b>3 dégâts de moins</b> . Vous <b>ne pouvez pas utiliser de boucliers</b> .
	Bouclier lourd	Bouclier	Boutique		Utiliser : Subissez <b>3 dégâts de moins</b> . Vous <b>ne pouvez pas utiliser d'armures</b> .

	Armure du meurtrier	Armure torse	Boutique		Utiliser : Subissez <b>1 dégât de moins</b> . Si vous éliminez 2 monstres lors du même tour, <b>réactivez cette carte</b> .
	Pantalon du meurtrier	Armure jambes	Boutique		Utiliser : Subissez <b>1 dégât de moins</b> . Si vous éliminez 2 monstres lors du même tour, <b>récupérez 1 jeton Mouvement</b> .
	Armure ténébreuse	Armure torse	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> , puis vous pouvez subir 1 dégât pour <b>récupérer 4 Mana</b> .
	Pantalon ténébreux	Armure jambes	Boutique améliorée		Utiliser : Subissez <b>2 dégâts de moins</b> , puis vous pouvez subir 1 dégât pour <b>récupérer 2 jetons Mouvement</b> .





## Phase Jour

### ◆ Mise en place ◆

Le mode Solo peut être joué en mode Campagne ou en mode Aventure. Suivez la mise en place standard du mode choisi en appliquant les ajustements suivants :

#### Mise en place des joueurs

Pour une partie Solo, répétez la mise en place standard des joueurs 4 fois : préparez 4 héros et choisissez l'un d'entre eux pour démarrer la partie. Les héros restants seront disponibles pour être recrutés plus tard dans la partie (voir Recruter un héros ci-dessous).

Chaque héros commence la partie avec 5 jetons Action. Ignorez l'étape « Échange » de la mise en place des joueurs.

### ◆ Journée ◆

Dans une partie Solo, une action supplémentaire est disponible :

#### Recruter un héros

Cette action vous permet de mettre en jeu un nouveau héros.

Durant la journée, vous pouvez recruter un nouveau héros en payant les coûts suivants :

- 2<sup>e</sup> héros : 3 Ors
- 3<sup>e</sup> héros : 5 Ors
- 4<sup>e</sup> héros : 7 Ors

Il ne peut pas y avoir plus de 3 héros en jeu simultanément. Chaque nouveau héros entre en jeu avec un niveau correspondant à celui des autres héros déjà en jeu.

Chaque nouveau héros entre en jeu avec 1 Talent de moins que le héros déjà en jeu qui en possède le moins.

### ◆ Mort d'un héros ◆

Lorsqu'un héros est éliminé, la partie continue et le joueur peut continuer de recruter des héros durant la journée.

### ◆ Nouvelles conditions de fin de partie ◆

Lorsqu'il n'y a plus de héros en jeu, la partie est perdue.

# Règles du scénario d'introduction

## Introduction

Ce scénario est conçu pour familiariser les nouveaux joueurs avec les mécanismes du jeu, en se concentrant sur une version simplifiée des règles de base.

## Objectif

Défendre votre Cité contre les vagues d'ennemis monstrueux à l'aide d'une planification stratégique et d'actes héroïques. Survivez à l'assaut jusqu'à la fin de la première nuit pour remporter la victoire.

## Phase Jour

Dans ce scénario d'introduction, utilisez toutes les règles de base de la phase Jour en appliquant les ajustements suivants :

### Progression de la brume

La brume ne progresse pas vers la cité.

### Repérage des monstres

Ne révélez pas de carte Direction. Placez, face cachée, la carte Apparition 01 sur l'emplacement 1 de la tuile Brume et la carte Apparition 03 sur l'emplacement 2 de la tuile Brume.

## Règles spécifiques au scénario

- Ignorez les cartes Quête.
- Limites de Construction : Les joueurs sont autorisés à bâtir uniquement des Maisons et des Murs en bois. Aucune autre construction ne peut être bâtie durant ce scénario.

## Phase Nuit

Appliquez toutes les règles de base de la phase Nuit. Cela comprend la phase Monstres (avec les étapes Propagation de la panique, Lancement du jeton destin, Apparition du primat, Apparition des monstres, Mouvement des monstres, Attaque des monstres) et la phase Héros, telles que décrites dans le livret de règles. La partie ne dure qu'une seule nuit.

### fin de la phase Nuit

Le scénario se termine après être parvenu à défendre la cité contre les vagues d'ennemis durant la phase Nuit. Si vous réussissez à survivre jusqu'à la fin sans perdre votre Cercle Magique ou tous vos héros, vous remportez le scénario d'introduction.

# THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



## Crédits

**UN JEU DE SOCIÉTÉ BASÉ SUR LE JEU VIDÉO DE ISHTAR GAMES**

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

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

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

**Conception 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 VF :** MeepleRules (Mai 2024).

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

 **TABUJA**  
GAMES

**ISHTAR**  
GAMES