

**Un Roll&Write d'aventure en solo**  
**Conçu par D. Di Maggio**  
**Illustration par P. Briaud**  
**Courriel [CRVCRT@gmail.com](mailto:CRVCRT@gmail.com)**  
**Traduction FR : Tasmal**



*Que s'est-t-il passé à Last Fortress ?*

*Pendant des mois, le Royaume n'a plus reçu de nouvelles des sentinelles, les dernières missives parlaient d'étranges manifestations à l'Est...*

*Mais depuis des décennies, plus personne ne vit dans ces contrées. Des flammes embrasent le ciel et illuminent l'ancienne forteresse détruite. Démarrez votre aventure à travers la forêt.*

**MATERIEL.** La feuille d'aventure, 6 dés d6, un stylo et cette règle du jeu.

**OBJECTIF.** Vaincre les ennemis répartis à travers 8 zones différentes sur la carte en ayant les bonnes combinaisons de dés.

**PREPARATION.** Lancez les 6 dés pour préparer la **Constitution** et les **Compétences** de votre aventurier. Si la somme des dés est inférieure à 15, vous pouvez les relancer ou commencer l'aventure à vos risques et périls !

Assignez un dé à chaque **Compétence** (**Coup critique**, **Contre-attaque**, **Sort magique**) et à la **Constitution**.



A côté de chaque symbole de **Compétence** et de **Constitution**, entourez autant de cercles que le résultat du dé assigné. Ces cercles représentent le nombre de fois que vous pourrez utiliser une compétence lors des combats.

Assignez un dé à l'Expérience et, en commençant par le cercle le plus en haut à gauche, cochez autant de cercles d'Expérience que le résultat du dé.

Assignez enfin le dé restant à la **Zone 5** (Feu de Camp - Bonfire) et cochez, à côté du symbole Expérience dans le parchemin du Feu de camp, autant de cercles que le résultat du dé (voir « **Zone Spéciale** »).

**COMMENT JOUER.** Commencez votre aventure à la **Zone 1**, en suivant les étapes ci-dessous.

**ETAPE 1 - Entrée dans la zone.** Entrez dans la Zone en lançant les 6 dés \*\*

#### \*\* EXPERIENCE

Cochez un cercle d'Expérience à chaque fois que vous ferez un  durant l'ensemble de la partie.

Si vous faites la combinaison requise de la zone, alors vous avez vaincu les ennemis et vous pouvez passer à l'**Etape 3**. Sinon, passez à l'**Etape 2**.

**ETAPE 2 - Combattre les ennemis.** Si vous n'avez pas fait la combinaison requise avec votre premier jet de dé, vous devez manipuler les résultats des dés en utilisant vos **Compétences** et votre **Constitution** comme indiqué :

- **Coup Critique (Critical Hit) :** Retournez un dé sur sa face opposé (ex.  devient ).
- **Contre-attaque (Counter Attack) :** Ajoutez ou soustrayez 1 au résultat du dé (ex.  devient  ou ).  
Un  ne peut pas devenir un  et inversement.
- **Sort magique (Magic Spell) :** Relancez un dé de votre choix. \*\*

➤ **Constitution :** Relancez autant de dé que vous le souhaitez. \*\*

Chaque fois que vous utilisez un effet, cochez un cercle entouré près de la Compétence concernée. Vous pouvez répéter autant de fois que vous le souhaitez une Compétence tant que vous avez encore des cercles entourés disponibles.

Les symboles  et  correspondent à n'importe quel résultat de dés :

peut être résolu avec

demande 2 combinaisons de 3

même valeur de dé (ex ).

Une fois la combinaison de dés obtenu, les ennemis sont vaincus et vous pouvez passer à l'**Etape 3**.

**ETAPE 3 - Quitter la zone.** Cochez le cercle sous le numéro de la Zone que vous quittez.

Uniquement durant l'**Etape 3**. Si vous avez complétez un niveau d'Expérience (I / II / III) durant l'**Etape 1 ou 2**, vous pouvez choisir une Compétence et entourer un nouveau cercle.

Attention ! Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 cercles entourés par Compétence.

Entrez ensuite dans la Zone suivante et commencez à nouveau par l'**Etape 1**.

**ZONE SPECIALE - Entrée dans la Zone 5 (Feu de camp - Bonfire).**

*Aucun bruit alentour, vous devez vous reposer et méditer sur les épreuves que vous avez déjà traversées.*

Une fois entré dans la **Zone 5**, entourez un nouveau cercle de **Constitution** sur votre fiche et cochez autant de cercles d'Expérience que ceux qui ont été cochés durant la **Préparation**.

Puis passez à l'**Etape 3**.

#### FIN DU JEU

**Vous gagnez** si vous avez vaincu le Dragon de la **Zone 8** en faisant la combinaison de dé requise.

**Vous perdez** si vous n'avez **plus de Compétences ou de Constitution** disponibles pour réaliser la combinaison requise pendant l'**Etape 2**.

#### DECOMPTE

De retour de votre aventure, vous trouvez refuge dans une taverne et vous entendez parler d'un autre aventurier qui aurait terrassé un dragon. Qui était-il ? Quel était son nom ?

Si vous gagnez, comptez combien de cercles de Compétences et de Constitution vous avez coché, le total est votre **Score d'Aventurier**. Plus le score est bas, mieux c'est. Partagez votre score avec d'autres aventuriers et voyez s'ils sont meilleurs que vous !

**16+ > Aventurier prometteur :** affichant fièrement vos cicatrices guerrières, vous seriez partant pour une nouvelle aventure... Après un long repos dans une bonne auberge évidemment.

**5-15 > Maître d'Armes :** votre réputation vous a précédé et vous êtes accueilli chez vous comme un héros. Hébergement et boisson à volonté jusqu'à votre prochaine aventure en terres inconnues.

**1-5 > Bretteur héroïque :** Vos exploits sont connus de tous. Vous êtes couverts de cadeaux et une chanson porte désormais votre nom.

**0 > Le légendaire Seigneur de Lantern :** vous avez réalisé l'impossible. Last Fortress a été reconstruite pour devenir votre foyer et le palais de votre royaume car vous en avez été nommé seigneur.