

Dernière Charge



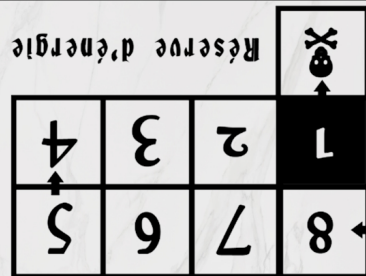
Deux archimages se font face à travers leurs portails et cherchent à extraire toute l'énergie environnante.
Triomphez de votre adversaire en épuisant toute son énergie.

Création : Frères Strich
Illustration : Camille Besnault
Édition : Alcyon Studio, 2026

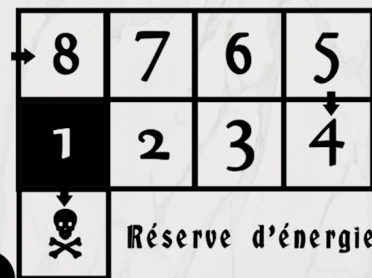
CONTENU DU JEU

- 54 cartes dont 47 cartes d'unités et de terrains et 7 cartes d'aide de jeu.
- Non inclus : dés 6, 8, 10, 12 et 20 faces, et deux jetons d'énergie.
- Non inclus : les figurines de votre choix.
- Non inclus : deux plateaux de votre choix, faisant chacun environ 20x30cm, soit une feuille A4, et constitué de 6 cases de 10x10cm.

Vous pouvez retrouver sur notre site internet les éléments non inclus à imprimer et des aides de jeu dernierecharge.com



[1] [2]



PRÉPARER SA HORDE

Une horde est composée de 7 figurines (appelées unités), de 2 décors (appelés terrains), de dés à 6, 8, 10, 12, 20 faces, des cartes de ce paquet, et d'un plateau avec deux chemins de 3 cases chacun (appelé territoire).

Pour votre horde, il vous faut choisir 9 cartes selon ces règles :

- ☉ - 1 Archimage
- ☼ - 1 Disciple
- ☽ - 2 Élites de noms différents
- ☾ - 3 Milices : 1 Brute, 1 Mercenaire, 1 Garde
- ☿ - 2 Terrains de noms différents

Seules les faces ayant un symbole peuvent être dans votre horde de départ.

Certaines cartes ont une variante au recto **A** et au verso **Ω** : il vous faut choisir un côté avant de commencer la partie.

HORDES DE DÉMARRAGE

Voici deux hordes pour vous aider à découvrir le jeu.
Pour jouer à deux avec un même paquet, utilisez le verso des Milices.

Horde "Invasion"

- ☉ Archimage : Élémentaliste
- ☼ Disciple : Missionnaire **A**
- ☽ Elite 1 : Sauvage **A**
- ☾ Elite 2 : Sentinelle **A**
- ☿ Milices : Brute, Mercenaire, Garde
- ☽ Terrain 1 : Terrain glissant
- ☿ Terrain 2 : Avant-poste

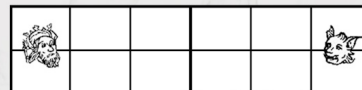
Horde "Résistance"

- ☉ Archimage : Illusionniste
- ☼ Disciple : Myste **A**
- ☽ Elite 1 : Sicaire **A**
- ☾ Elite 2 : Barbare **A**
- ☿ Milices : Brute, Mercenaire, Garde
- ☽ Terrain 1 : Goulet
- ☿ Terrain 2 : Barrage

MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, connectez les territoires par le haut pour créer un plateau symétrique de 2 chemins et 12 cases (appelé champ de bataille).

Placez ensuite votre figurine d'Archimage entre les deux premières cases de votre territoire.



Puis placez un jeton sur le 8 de la carte "réserve d'énergie". Utilisez le verso de la carte "réserve d'énergie" pour jouer à deux avec un même paquet.

Les unités, dés et terrains restants sont placés sur leurs cartes correspondantes dans une zone à côté du champ de bataille (appelée réserve).

Déterminez au hasard qui commencera la partie, puis placez les terrains.

PLACER LES TERRAINS

Avant le premier tour de jeu, en débutant par la personne qui commence la partie, placez à tour de rôle un de vos terrains sur l'une des cases de votre territoire, jusqu'à ce qu'ils soient tous placés.

Les terrains ne peuvent pas être placés sur des cases contenant d'autres terrains ou sur les cases des Archimages.

TOUR DE JEU : ACTE

Dernière Charge se joue au tour par tour. Un tour (appelé ACTE) est composé de 4 étapes à réaliser dans l'ordre. Vous devez réaliser entièrement une étape avant de passer à la suivante.

- Étape 1 : **APPARAÎTRE**
- Étape 2 : **CHARGER**
- Étape 3 : **TAPER**
- Étape 4 : **EXTRAIRE**

APPARAÎTRE

Vous pouvez faire apparaître une unité en la plaçant depuis votre réserve sur la case à gauche ou à droite de votre Archimage, déterminant ainsi son chemin. Faire apparaître une unité coûte 1 énergie. Vous pouvez faire apparaître plusieurs unités successivement.

CHARGER

Chargez successivement chacune de vos unités en l'avancant d'une case sur son chemin. Lorsqu'une unité se retrouve sur une case avec au moins une unité adverse, elle ne peut plus avancer et est en combat. Une unité chargeant plusieurs fois avance d'autant de cases les unes après les autres.

Les Archimages ne chargent pas.

TAPER

Faites chacun des combats dans l'ordre de votre choix :

1. Lancez les dés de toutes vos unités dans ce combat, puis votre adversaire fait de même.
2. Selon les résultats de vos dés, choisissez quelles unités adverses doivent être tuées et dans quel ordre, puis votre adversaire fait de même.
3. Tuez les unités choisies dans l'ordre. Elles sont remplacées en réserve (voir « exemple d'un combat »).

Note : toutes les unités tapent en simultané !

Certaines capacités permettent de tirer après tous les combats de son acte :

1. Ciblez une unité adverse puis lancez le dé de votre unité.
2. Selon le résultat, tuez l'unité adverse. Elle est remplacée en réserve.

Réussir à taper ou à tirer sur les Archimages leur fait perdre une énergie.

Les deux premières cases de chaque territoire sont considérées en combat ensemble.

EXEMPLE D'UN COMBAT

Une case de combat contient votre Brute (D10, 4+) et votre Mercenaire (D8, 5+), face à une Garde (D6, 6+) adverse.

Vous lancez un D10 et un D8 et votre adversaire lance un D6. Vous obtenez 4 (D10) et 5 (D8). L'adversaire obtient 5 (D6).



La Garde adverse ne peut pas être tuée : vos unités devaient obtenir un 6 ou plus. L'adversaire doit tuer votre Brute ou votre Mercenaire avec son résultat de 5, et choisit la Brute.

Votre Brute est tuée et remplacée en réserve ; ce combat est alors terminé pour cet acte.



7

EXTRAIRE

Gagnez de l'énergie avec les capacités de vos unités et terrains sur le champ de bataille. Vous avez un maximum de 8 énergies.

Puis votre tour se termine, et c'est au tour de l'adversaire.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez lorsque votre adversaire n'a soit :

- plus aucune énergie ;
- plus qu'une seule énergie mais aucune unité à la fin d'un acte.



8

CAPACITÉ D'UNE CARTE

Chaque carte a un texte décrivant sa capacité 1 et une lettrine indiquant l'étape de votre acte où elle s'active 2.

Chaque carte d'unité indique le dé à lancer pour qu'elle tape 3 et le résultat minimal que votre adversaire doit obtenir pour la tuer 4.

Les cartes peuvent avoir une variante au recto A et au verso Ω indiquée en haut à droite de la carte. Les capacités d'unités s'activent uniquement lorsque ces unités sont sur le champ de bataille ou y apparaissent. Les capacités de tous les terrains et celles liées à la mort des unités s'activent pendant votre acte et celui de votre adversaire.

Avant de faire un combat, activez les capacités de cette étape dans l'ordre de votre choix.

Pour les capacités, les Archimages ne sont pas des "unités" et ne sont sur aucun chemin.

1 2 3 4 expliqués au verso de cette carte.



9

2

A T E

A

Sauvage

1

Je charge trois fois si je viens d'apparaître.

3

D10

4+

4

Symbole de la carte



10