



BEAST

LES ÎLES DÉVASTÉES

LIVRET DE RÈGLES

Un jeu d'Aron Midhall, Elon Midhall,
Assar Pettersson & Albin Larsson
Illustrations d'Aron Midhall



BIENVENUE SUR LES ÎLES DÉVASTÉES...

...un monde brisé, rongé par un sombre passé. Après avoir réussi à tuer la Bête connue sous le nom de l'Oiseau-Roi, les humains et leur monde ont subi une terrible catastrophe. Un événement cataclysmique, qu'ils ont appelé le Grand Nettoyage, a noyé la moitié du monde ainsi que d'innombrables vies humaines. Afin de se préparer à contre-attaquer les Bêtes, tout en fuyant les calamités qu'ils subissaient après avoir tué un dieu, les humains ont mis les voiles en direction des mystérieuses Îles Dévastées.

LA TOUR DES ABYSSES

Quelque chose s'est passé ici, il y a bien longtemps. Les îles sont parsemées de vestiges d'une précédente civilisation humaine : un groupe de religieux vivant reclus dans la dévotion et la peur des Bêtes qui dominaient ce monde. L'étude des ruines révèle un événement tragique : lors d'un immense rituel collectif, les humains avaient essayé de prendre le pouvoir, mais, au lieu de cela, ils ont tous disparu. Un imposant édifice, la Tour des Abysses, renferme les secrets de ce passé tragique. Les nouveaux arrivants pensent trouver en ce lieu les connaissances et la puissance dont ils ont besoin pour se débarrasser des Bêtes une bonne fois pour toutes. Cependant, ils ne savent pas que quelque chose de bien plus effrayant est enfermé à l'intérieur.

MUSIQUE

Albin Larsson

Immergez-vous encore plus dans l'univers de *BEAST* et des *Îles Dévastées* avec la bande originale officielle composée par notre cher Albin Larsson !





SOMMAIRE

SOMMAIRE 3

MATÉRIEL 4

PRÉSENTATION 5

MOTS-CLÉS 6

MÉCANIQUES DE JEU 7

Draft des Îles Dévastées 7

Règles d'Or 7

 Actions Amplifiées 8

 Actions Polyvalentes 8

 Terrain Cadenassé 8

 Passages Secrets 9

 Ruines 10

 Armure 10

Déplacement Factice 11

Marqueur de Sang 12

Compétences Chargées 12

 Marécages Abyssaux 13

PARTIE À 5 JOUEURS. 14

Placement et Ordre du Tour . . 14

CONSEILS ET FAQ 15

NOUVEAUX PERSONNAGES . 16

GUILDE DES CRÉATEURS . . 18

CRÉDITS 19



MATÉRIEL



PLATEAUX PERSONNAGE
3 Bêtes et 3 Chasseurs



3 CONTRATS DOUBLE-FACE



4 CARTES ACTION



3 JETONS ARMURE



PIONS PERSONNAGE
3 Bêtes et 3 Chasseurs



14 MARÉCAGES ABYSSAUX



9 CARTES COMPÉTENCE DE CHASSEUR



3 DENTS-DE-SABRES



6 INVOCATIONS
et 1 Compagnon de Chasseur



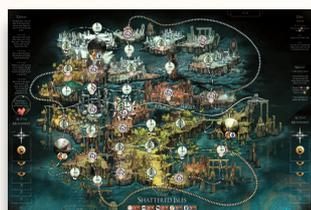
12 JETONS TERRAIN



12 CARTES COMPÉTENCE DE LA BÊTE



3 JETONS RUINE



1 PLATEAU CENTRAL
DOUBLE-FACE



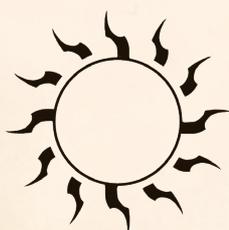
24 JETONS EMPREINTES



13 CARTES ÉQUIPEMENT



1 PLAN, 1 PARAVENT ET 1 FEUTRE



ICÔNE D'EXTENSION

Cette icône vous permet de distinguer le matériel des Îles Dévastées de celui du jeu de base. Gardez en tête qu'il s'agit de votre jeu ! Vous pouvez combiner le matériel de cette extension avec celui du jeu de base et d'autres extensions comme vous le souhaitez.



12 CARTES CAPACITÉ
BESTIALE



4 JETONS BLESSURE
de valeur 1

PRÉSENTATION

AVANT DE VOUS LANCER

Si vous découvrez *BEAST*, prenez le temps de vous familiariser avec le jeu de base avant de vous aventurer sur les Îles Dévastées. Jouez quelques parties afin d'être à l'aise avec les règles et les stratégies.

Vous trouverez en pages 16 et 17 quelques conseils et une évaluation de la complexité des nouveaux personnages et des nouveaux contrats.

COMMENT UTILISER CE LIVRET ?

L'extension *Les Îles Dévastées* contient de nouvelles mécaniques de jeu et de nouvelles règles détaillées dans ce livret. Comme dans le jeu de base, les textes des cartes, des améliorations et des contrats prévalent sur ces règles.



NOUVEL ANIMAL : DENTS-DE-SABRE

Sur les Îles Dévastées, le dents-de-sabre remplace l'ours du jeu de base.

Il a  et vaut .

CRÉEZ VOTRE PROPRE AVENTURE

Cette extension amplifie le côté bac à sable de *BEAST*. Nous vous encourageons à expérimenter toutes les configurations possibles. Laissez libre cours à votre imagination. Explorez de nouvelles stratégies et ne soyez pas trop déçus si vos anciennes tactiques ne fonctionnent plus.

Les Îles Dévastées a été conçue comme une expérience équilibrée, mais bien souvent le vainqueur est la personne qui aura su échafauder les plans les plus créatifs et les plus surprenants !

MOTS-CLÉS

Les Îles Dévastées introduit de nouveaux effets, symbolisés par des mots-clés. Vous les trouverez sur des cartes, contrats ou plateaux Personnage.

À LA PLACE

Si une amélioration ou une carte amplifiée (voir p. 8) présente la mention *À la place*, l'effet indiqué remplace celui d'origine.

SE REPOSITIONNER

Lorsqu'un effet vous indique de vous *repositionner*, choisissez un lieu accessible selon la distance autorisée, puis placez immédiatement votre pion sur ce lieu. On considère que vous ne vous êtes déplacé sur aucun des lieux qui se trouvaient sur votre chemin.

ÊTRES VIVANTS

Tous les Chasseurs (et leurs compagnons), Bêtes révélées, invocations, colons et animaux sont considérés comme des êtres vivants.

COMPAGNON DU CHASSEUR

Fylgja est le compagnon d'Eivind. Elle a son propre pion. Elle se déplace sur le plateau central et révèle les empreintes de la Bête sur sa position. Tout comme les Chasseurs, ses terrains de prédilection sont les 🏠.

Les compagnons des Chasseurs ne sont pas affectés par les effets ou les capacités qui ciblent spécifiquement les Chasseurs. Si la Bête tue un compagnon, elle ne gagne pas de 🏠.



MÉCANIQUES DE JEU

DRAFT DES ÎLES DÉVASTÉES

Cette extension ajoute 4 nouvelles cartes Action : Sombre Offrande, Déplacer, Déceler et Progresser.



Lorsqu'elles sont mélangées aux autres cartes Action, que vous jouiez un contrat du jeu de base ou des Îles Dévastées, appliquez les nouvelles règles suivantes pour le draft.

DRAFT À 2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, le joueur Chasseur contrôle 2 personnages, avec 2 mains de cartes séparées. Pendant la partie, il doit jouer ses 2 personnages indépendamment.

Distribuez 6 cartes Action à chaque joueur. Lors de chaque tour de draft, le joueur Chasseur choisit 2 cartes Action au lieu de 1. Après le draft, il doit répartir équitablement ses cartes Action entre ses deux personnages. Pour finir, **défaussez 3 des cartes Action écartées.**

DRAFT À 3 JOUEURS

Distribuez 5 cartes Action à chaque joueur. Après le draft, **chaque joueur doit défausser 1 carte Action de sa main.**

DRAFT À 4 JOUEURS

Au début du draft, la Bête pioche 1 carte Action, la consulte, puis la met en réserve. Distribuez ensuite 4 cartes Action à chaque joueur.

Après le draft, la Bête ajoute à sa main la carte mise en réserve, puis **chaque joueur doit défausser 1 carte Action de sa main.**

DRAFT À 5 JOUEURS

Distribuez 4 cartes Action à chaque joueur. Après le draft, **chaque joueur remet 1 de ses cartes en main dans les cartes Action écartées, face cachée.**

RÈGLES D'OR

Comme le jeu de base *BEAST*, *Les Îles Dévastées* repose sur trois règles d'or. **Premièrement**, toutes les cartes défaussées sont considérées comme des informations connues, tous les joueurs peuvent donc consulter n'importe quelle carte défaussée à tout moment. **Deuxièmement**, si les Chasseurs veulent espérer l'emporter, ils doivent coopérer. Vous avez le droit de parler et de montrer vos cartes à vos camarades à tout moment. **Troisièmement**, les effets décrits sur le matériel prévalent toujours sur les règles de ce livret.

ACTIONS AMPLIFIÉES

Certaines cartes (comme **Foudre** ou **Rapide de Feu**) présentent les deux symboles d'action, rouge et bleu. Ces cartes peuvent être **amplifiées**. L'effet de base de la carte est indiqué dans le cadre supérieur de la carte. Il est appliqué si vous la jouez normalement. Par ailleurs, vous pouvez amplifier la carte pour bénéficier également de l'effet du cadre inférieur, en plus de l'effet de base. Pour amplifier une carte, vous devez la jouer à la fois en tant qu'action bleue et action rouge. Vous ne pouvez donc jouer qu'une seule carte ce tour-ci, mais vous appliquez ses deux effets. Vous devez annoncer dès que vous jouez la carte si vous l'amplifiez ou non.

Notez que l'effet du cadre inférieur d'une carte amplifiée ne peut pas être appliqué seul.

EXEMPLE : Foudre

Vous pouvez jouer Foudre seulement en tant qu'**action rouge**  pour Attaquer, ou bien l'**amplifier** pour la jouer en tant qu'**action rouge**  et **bleu**  afin d'infliger une blessure supplémentaire et de transformer tous les lieux proches.



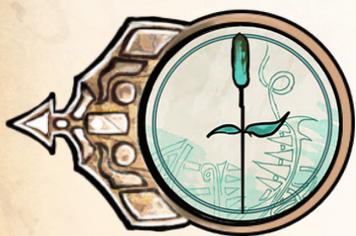
TERRAIN CADENASSÉ

Certaines cartes présentent un nouveau type de prérequis Terrain avec un cadenas. La Bête ne peut jouer ces cartes que si elle se trouve actuellement sur son terrain de prédilection (indiqué sur son plateau Personnage).

ACTIONS POLYVALENTES

Une carte avec une icône d'Action Polyvalente peut être jouée soit comme une **action rouge** , soit comme une **action bleue** . Lorsque vous jouez une action polyvalente, vous devez choisir immédiatement si vous la jouez en tant qu'action rouge ou bleue.

Cette carte sera considérée de la couleur choisie pour les améliorations, effets de cartes ou tout autre effet qui serait déclenché en jouant une action d'une couleur particulière.



PASSAGES SECRETS

Les passages secrets sont des raccourcis verrouillés qui permettent aux personnages de parcourir de grandes distances. Vous pouvez emprunter un passage secret **si l'entrée la plus proche de vous correspond à votre terrain de prédilection**. Le lieu qui se trouve à l'autre extrémité est alors considéré comme proche. Les deux entrées d'un passage secret peuvent présenter des types de terrain différents, il peut donc vous être ouvert dans un sens, mais pas dans l'autre.

Les colons peuvent emprunter les passages secrets s'ils entrent par une .
Les animaux n'ayant pas de terrain de prédilection, ils ne peuvent pas les emprunter.
Les tours de guet révèlent les empreintes de l'autre côté d'un passage secret si elles se trouvent sur une  – le terrain de prédilection des Chasseurs.



TRANSFORMER

Les entrées des passages secrets peuvent évidemment être transformées en jouant des cartes telles que Déplacer.

INVOCATIONS

La Bête peut placer des invocations de l'autre côté d'un passage secret ouvert, tout en respectant les restrictions de terrain et de distance habituelles.

ÉLAN

Pour les cartes vous offrant plusieurs déplacements dans la même direction, comme Déchaînement ou Rapière de Feu, continuez de vous déplacer dans la même direction après avoir emprunté un passage secret. Le symbole sur son entrée indique dans quelle direction vous devez vous déplacer pour emprunter le passage secret.



INDICATION

Lorsque la Bête revendique une ruine, elle ne se révèle pas, même si cela donne une idée de sa position actuelle.

ASSISTANTS

Lorsqu'une invocation ou un compagnon revendique une ruine, le joueur qui le contrôle bénéficie de la récompense.



RUINES

Les ruines sont des monuments disséminés sur le plateau central. Elles offrent des récompenses au camp qui les contrôle.

Si la Bête, une invocation, un Chasseur ou son compagnon commence son tour sur une ruine libre ou contrôlée par l'autre camp, il peut la revendiquer en plaçant un jeton Ruine sur ce lieu ou en retournant celui présent.

Les Chasseurs placent les jetons Ruine **face bleue** visible, la Bête **face rouge** visible.

Les ruines peuvent être revendiquées à plusieurs reprises, mais **un joueur ne peut retourner que les jetons du camp adverse**.

FALAISES DES YAGIS	CLAIRIÈRE DES ADORATEURS	RUINES ENGLOUTIES
Jusqu'à 2 Chasseurs peuvent se déplacer 1 fois.	Déplacez-vous jusqu'à 1 fois.	Gagnez 1 carte Équipement. Vous pouvez installer gratuitement 1 ?.
Gagnez 1 carte Capacité Bestiale.	puis déplacez-vous 1 fois.	Vous pouvez acheter 1 amélioration pour 1 de moins.

Chaque ruine a un nom et offre des récompenses différentes, indiquées au bas des contrats des Îles Dévastées. Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une ruine, il bénéficie de la récompense correspondante.



ARMURE

Les jetons Armure protègent de 1  lorsque vous subissez une attaque. Ils sont défaussés après utilisation et ne sont pas récupérés pendant la Nuit.

Si un être vivant avec une armure est attaqué, l'armure annule toujours la première .



DÉPLACEMENT FACTICE

Les déplacements factices sont spécifiques à la Bête. Lorsqu'elle en effectue un, elle place une deuxième carte Déplacement face cachée à côté d'un déplacement réel, de manière qu'on puisse clairement différencier les deux. Ces deux cartes Déplacement doivent partir de la position actuelle de la Bête. **Un déplacement factice déclenche les mêmes effets qu'un déplacement normal et fait apparaître des empreintes.**

Si plusieurs déplacements factices sont placés lors d'un même effet, chacun d'entre eux doit partir de la position actuelle de la Bête. Ils ne peuvent pas être placés à la suite l'un de l'autre.

Si un Chasseur joue une action qui révèle la dernière carte Déplacement jouée (comme **Déterrer** ou **Prédire**), mais que celle-ci est associée à un déplacement factice, les deux cartes Déplacement sont révélées.



EXEMPLE

Dans cet exemple, la Bête joue Fausse Piste, qui lui autorise un déplacement réel et un factice. La Bête joue Nord en tant que déplacement réel puis Ouest en tant que déplacement factice. Puisqu'il y a un colon sur le lieu à l'ouest, ce dernier fait apparaître un jeton Empreintes.

COMPÉTENCES CHARGÉES

Certains personnages comme **Vacker** et **Valdi** peuvent cumuler des ressources uniques qui leur servent à **charger leurs cartes Compétence**. Au bas de ces cartes, vous trouverez un effet secondaire que vous pouvez déclencher en payant le coût indiqué.

MARQUEUR DE SANG

Valdi est le seul Chasseur du jeu qui peut attaquer les animaux. Lorsqu'il en tue un, au lieu de gagner les  offertes par l'animal, il monte son Marqueur de Sang d'autant de cases sur son plateau Personnage.

Valdi décide s'il souhaite dépenser du sang pour charger son action au moment où l'effet correspondant se déclenche, et non au moment où il joue la carte. Par exemple, s'il joue **Traquer le Sang**, il cherche d'abord sur sa position avant de décider s'il dépense du sang pour activer l'effet chargé.



Traquer le Sang et Pister le Sang

Ces cartes comptent comme des cartes Traquer et Pister normales pour tout effet d'amélioration qu'elles pourraient déclencher.



ÂMES VOLÉES DE VACKER



Les empreintes de Vacker sont utilisées de la même manière que celles des autres Bêtes, mais elles lui servent également de ressources pour charger ses compétences.

Contrairement aux autres Bêtes, Vacker a une limite de 8 jetons Empreintes , stockés en début de partie au bas de son plateau Personnage dans sa Réserve d'Âmes.

Lorsqu'elle souhaite charger l'une de ses cartes Compétence, elle déplace le nombre correspondant de jetons Empreintes de sa Réserve d'Âmes vers ses Âmes Drainées. Lorsqu'une  est révélée sur le plateau central, prenez-la dans la Réserve d'Âmes et placez-la sur le lieu correspondant. Vacker ne peut pas se servir des  placées sur le plateau central ou dans les Âmes Drainées pour charger une compétence. Lorsque Vacker est révélée, elle remet toutes ses  placées sur le plateau central dans sa Réserve d'Âmes.

Lorsque Vacker gagne des , elle reprend le même nombre de  de ses Âmes Drainées pour les remettre dans sa Réserve d'Âmes.

De plus, lorsque l'un de ses **Adorateurs** tue une proie, Vacker peut remettre  dans sa Réserve d'Âmes. **À tout moment, si la Réserve d'Âmes de Vacker est vide, elle doit immédiatement se révéler et rester révélée tant qu'elle n'a pas remis au moins 1  dans sa Réserve d'Âmes.**

Charger une Compétence

Vacker doit préciser au moment où elle joue une carte Compétence si elle souhaite la charger ou non (et dépenser les Âmes correspondantes en les déplaçant de sa Réserve vers ses Âmes Drainées).

Déplacement alors que la Réserve d'Âmes est vide

Si la Réserve d'Âmes de Vacker est vide, elle se déplace selon les règles habituelles, mais elle doit obligatoirement se révéler à la fin de son déplacement.



MARÉCAGES ABYSSAUX



Sur les Îles Dévastées, il y a un nouveau type de terrains, les marécages abyssaux. Ils sont considérés comme des  pour les prérequis Terrain. Ils sont placés sur le plateau central à la suite de certains effets de cartes Compétence ou d'améliorations d'Akkeron, ou du contrat **Le Déferlement des Abysses**.

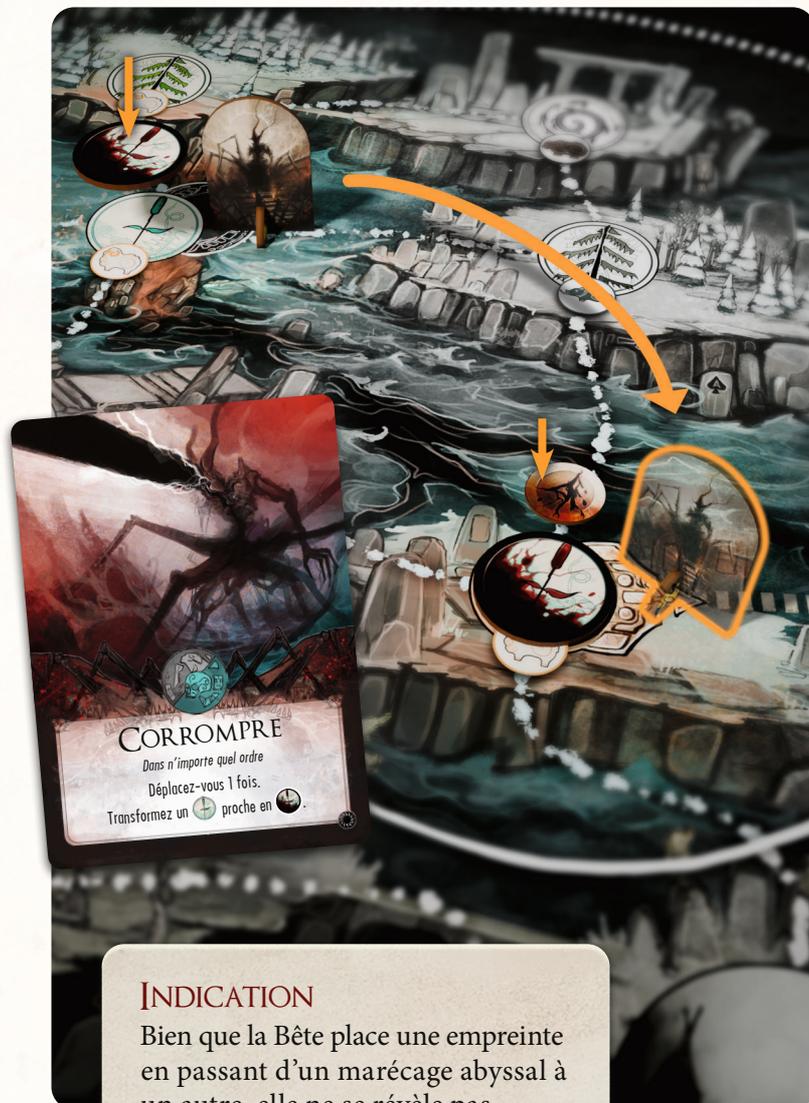
Lorsqu'Akkeron utilise un effet « Transformez », elle place des , non des .

Les marécages abyssaux créent un réseau de passages qui peuvent être empruntés par tous les êtres vivants en dehors des colons et des animaux. **Passer d'un marécage abyssal à un autre compte toujours pour un seul déplacement.**

Lorsque la Bête passe d'un marécage à un autre, elle place une carte Déplacement (de n'importe quel type) en travers sur son Déplacement en cours ainsi qu'un jeton  sur le marécage abyssal par lequel elle ressort. Lorsqu'un Chasseur ou un compagnon traverse un marécage abyssal, il subit .

Les marécages abyssaux **ne sont pas** considérés comme proches entre eux, sauf s'ils sont reliés par un chemin sur le plateau central.

Vous ne pouvez utiliser le passage entre deux marécages abyssaux que pour vous déplacer. Vous ne pouvez pas vous en servir pour invoquer, vous repositionner, chercher, attaquer ou transformer de l'autre côté.



INDICATION

Bien que la Bête place une empreinte en passant d'un marécage abyssal à un autre, elle ne se révèle pas.

PARTIE À 5 JOUEURS

PLACEMENT AUTOUR DE LA TABLE ET ORDRE DU TOUR

Vous pouvez jouer jusqu'à 5 joueurs avec *Les Îles Dévastées*. Dans ce cas, deux Bêtes vont faire équipe face aux Chasseurs. Elles utilisent le même plan pour suivre les déplacements de leur partenaire, mais possèdent chacune leur propre section Déplacement en cours. Un feutre effaçable est présent dans la boîte pour permettre à la deuxième Bête de suivre ses déplacements sur le plan.

Les deux Bêtes doivent être assises côte à côte, du même côté de la table, face aux Chasseurs. Il est important que tous les membres d'une même équipe puissent montrer leurs cartes à leurs partenaires lors du draft. La Bête assise à droite de l'autre joue la première, suivie de sa partenaire, puis des Chasseurs dans le sens horaire.



SANTÉ PARTAGÉE, RANCUNES ET INVOCATIONS

Les deux Bêtes partagent un niveau de santé commun égal à la somme de leurs niveaux de santé de départ, moins 2. Ainsi, si les Bêtes sont Bolgin et Vacker , leur niveau de santé partagé sera de (5+4-2). Les Bêtes peuvent coopérer de la même manière que les Chasseurs le font entre eux. Vous pouvez parler à votre partenaire, lui montrer vos cartes, lui indiquer votre position actuelle et même lui révéler vos cartes Déplacement en cours à tout moment de la partie.

Les ne sont pas partagées. Chaque Bête gagne ses propres récompenses et doit dépenser ses propres pour activer ses cartes ou acheter des améliorations. Lors de la résolution des contrats, si l'objectif est atteint, chaque Bête reçoit les , capacités bestiales, déplacements et pouvoirs anciens attribués, à l'instar des Chasseurs.

INVOCATIONS



Lorsque deux Bêtes font équipe, les effets de cartes s'appliquant explicitement aux « invocations » (comme **Inciter** ou **S'Adapter**) s'appliquent aux invocations des deux Bêtes. Toutefois, le symbole Invocation ne bénéficie qu'à la Bête qui l'a joué : elle seule peut activer ses invocations ou en placer une nouvelle.

Dans l'exemple ci-contre, seule Vacker peut placer ou activer un Adorateur, mais elle peut se déplacer 2 fois au total.



CONSEILS ET FAQ

EXPLOREZ LE JEU

BEAST est un jeu relativement facile à appréhender, mais difficile à maîtriser. Il est important de savoir quoi faire et quand. Nous vous encourageons à explorer le jeu selon vos envies, mais voici quelques conseils pour bien débuter avec *Les Îles Dévastées*.

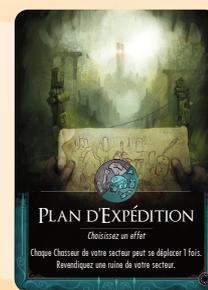


TRANSFORMEZ LE PLATEAU

Vous pouvez transformer les entrées des passages secrets pour qu'ils ne bénéficient qu'à votre équipe, et les ruines pour les atteindre plus facilement ou y placer des invocations afin de les revendiquer au tour suivant.

DEPLACEMENT HORS DE VOTRE TOUR

Pour les Chasseurs, les cartes qui vous permettent de déplacer vos coéquipiers sont parmi les plus fortes du jeu. Aidez vos camarades à se rapprocher de la Bête ou d'une ruine qu'ils pourront revendiquer à leur tour.



LA PUISSANCE DES RUINES

Les trois différentes ruines présentes sur chaque face du plateau central offrent des bonus puissants à l'équipe qui les contrôle. Toutefois, en revendiquer une en tant que Bête donne une bonne idée de votre position actuelle aux Chasseurs. Essayez donc de vous en éloigner rapidement ou de les revendiquer avec vos invocations.

Est-il possible d'abattre Fara en une attaque même si elle a l'amélioration Renaître des Flammes ?

Oui. Si elle meurt, Renaître des Flammes lui permet de soigner 1 blessure. Si l'attaque lui inflige suffisamment de blessures pour la tuer une deuxième fois, Fara meurt.

Si Thalduk active lui-même Éjection, doit-il se révéler ?

Non, il ne s'agit pas d'une attaque. Même si Thalduk possède Embrochage, qui lui permet d'infliger 1 blessure avec Éjection, ce n'est pas considéré comme une attaque et Thalduk n'est pas révélé.

Si une Bête tue une proie grâce à un effet qui n'est pas une attaque, gagne-t-elle des rancunes ?

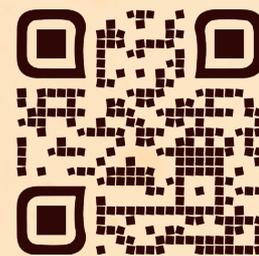
Non. Une Bête ne gagne des rancunes que si elle tue une proie à la suite d'une attaque ou grâce à un effet qui l'indique clairement.

Les animaux tués par Valdi comptent-ils dans les objectifs de contrat pour la Bête ?

Non. Ils ne comptent pas non plus dans le cas de compétences, comme Danser de Mara.

Le Grappin permet-il de déplacer un être vivant à travers un marécage abyssal ?

Non. Les marécages abyssaux ne peuvent pas être utilisés pour augmenter la distance d'effets tels que Grappin ou les tours de guet.



Foire Aux Questions

D'autres questions sur le jeu ou les règles ?
Flashez le code QR ou rejoignez notre serveur Discord !

NOUVEAUX PERSONNAGES

STYLE DE JEU ET COMPLEXITÉ

Les nouveaux Chasseurs et nouvelles Bêtes des Îles Dévastées, ainsi que la complexité de leur prise en main, vous sont présentés ci-dessous. De plus, les Chasseurs sont plus ou moins efficaces selon leur position dans l'ordre du tour. Sachez le prendre en compte lorsque vous préparez votre équipe !



THALDUK

COMPLEXITÉ : FAIBLE

Thalduk trône fièrement en tant que Seigneur des Hauts-Sommets. Il possède un style de jeu très agressif. Ses yagis peuvent emmener les Chasseurs dans des positions exposées où Thalduk lui-même pourra provoquer des tempêtes dévastatrices. Il peut également réagir aux actions des Chasseurs et rassembler son troupeau grâce à son bêlement perçant. Ses améliorations lui offrent de la flexibilité, lui permettant d'être à la fois agile et agressif.



AGRESSIVITÉ

CONTRÔLE DE TERRITOIRE

DISCRÉTION



VACKER

COMPLEXITÉ : INTERMÉDIAIRE

Vacker est une créature instable et vaniteuse. Elle se délecte des louanges de ses adorateurs, mais s'enfuit dès que les Chasseurs s'approchent trop. Elle sème ses poursuivants en les orientant vers de fausses pistes. Son magnifique plumage peut envoûter les humains comme les animaux pour qu'ils tombent dans ses pièges. Ses adorateurs volent des âmes qu'elle draine pour charger ses compétences, mais ce surplus de puissance la rend plus facilement détectable. Ses améliorations augmentent fortement sa mobilité, lui permettant de se déplacer plus facilement, mais aussi de déplacer ses invocations et parfois même ses victimes.



AGRESSIVITÉ

CONTRÔLE DE TERRITOIRE

DISCRÉTION



AKKERON

COMPLEXITÉ : TRÈS ÉLEVÉE

Akkeron émerge des profondeurs dans le but de corrompre les terres et de répandre le néant. En transformant les marécages en marécages abyssaux, elle crée un réseau de tunnels qui lui permet de parcourir de grandes distances et d'amener ses pauvres victimes à elle. Ses améliorations accélèrent le développement des marécages abyssaux et améliorent leurs effets. Ses abominations sont des monstres cruels qui cherchent à noyer dans les abysses toute créature dont Akkeron pourrait se nourrir.



AGRESSIVITÉ

CONTRÔLE DE TERRITOIRE

DISCRÉTION





DÉPLACEMENT



ÉQUIPEMENT



INFORMATION



DÉGÂTS



DÉFENSE



SOUTIEN

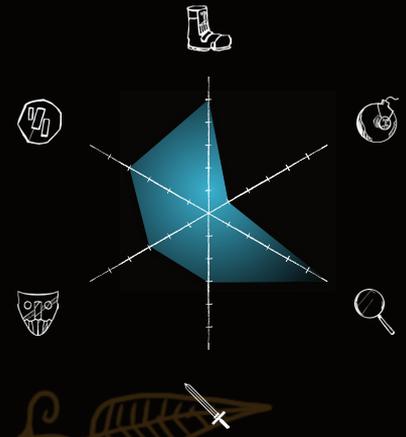


EIVIND

ORDRE DU TOUR : DÉBUT - MILIEU

RÔLE : CHASSEUR DES AIRS

Eivind est le commandant de l'expédition des Îles Dévastées, doté d'une grande mobilité et d'une capacité de surveillance permanente. Son oiseau-compagnon, Fylgja, peut survoler des régions entières à la recherche de la moindre trace de la Bête afin de guider les Chasseurs. Eivind est équipé d'un grappin lui permettant de se déplacer facilement ou d'amener sa proie à lui.

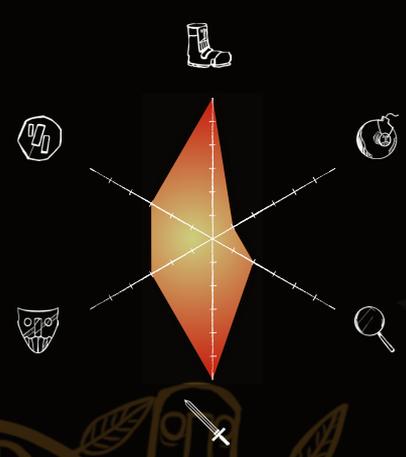


FARA

ORDRE DU TOUR : MILIEU - FIN

RÔLE : CHASSEUSE À L'ÉPÉE ENFLAMMÉE

Les aptitudes de Fara lui permettent d'infliger des dégâts à la Bête, même à distance. Cependant, elle a besoin du soutien de ses camarades pour se mettre en position. Elle apprend encore à maîtriser le feu qui la guide et doit donc se contenter de déplacements linéaires avec sa Rapière de Feu. Si elle bénéficie du soutien nécessaire, elle peut fournir sa puissance dévastatrice à son équipe. Une puissance qui grandit encore lorsqu'elle est blessée au combat.

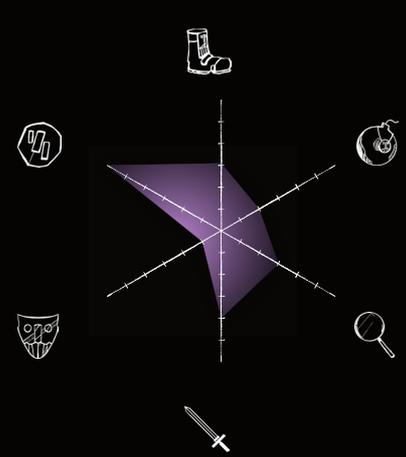


VALDI

ORDRE DU TOUR : MILIEU - FIN

RÔLE : CHASSEUR DE SANG

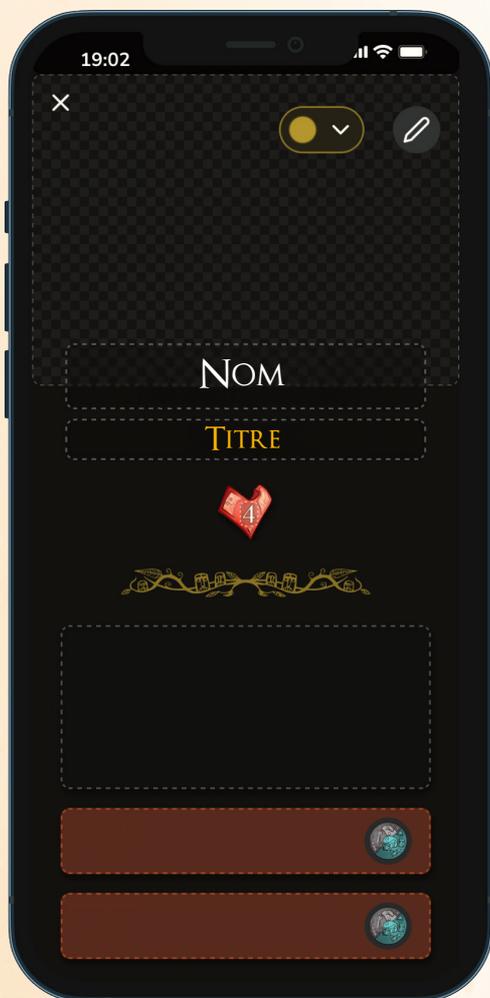
Valdi tire sa force du sang des animaux, drainant leur essence pour atteindre une puissance inégalée. Ses connaissances en alchimie lui permettent de s'adapter à toutes les situations lors d'une chasse, que ce soit en faisant bénéficier son équipe de ressources inestimables ou en décuplant sa propre force, bien au-delà des limites du corps humain.



GUILDE DES CRÉATEURS

VOUS VOULEZ PLUS DE CONTENU ?

Nous croyons qu'un jeu vit et meurt avec sa communauté. C'est pour cela que nous mettons à votre disposition les outils pour que vous puissiez créer vos propres contenus dans l'univers de *BEAST* ! Rendez-vous sur studiomidhall.com/creatorsguild pour trouver ou créer de nouveaux contrats, de nouvelles Bêtes, de nouveaux Chasseurs et plus encore !



CRÉEZ VOS PROPRES BÊTES ET CHASSEURS

Créez et partagez vos propres Bêtes et Chasseurs avec des améliorations, des illustrations, des capacités personnalisées, une bio et plus encore !

CRÉEZ VOS PROPRES CONTRATS

Prolongez le jeu en créant vos propres contrats ! Explorez de nouveaux modes de jeu, des règles légendaires, de nouvelles manières de remporter une partie et même un mode solo !

PARTAGEZ VOS CRÉATIONS

Partagez vos créations avec le monde entier, notez, commentez et plus encore !



SCANNEZ LE CODE QR POUR ACCÉDER À LA GUILDE DES CRÉATEURS.

JEU VIVANT

BEAST est un jeu vivant qui évolue avec sa communauté. La dernière version des règles est disponible sur le site Internet !



CRÉDITS



ARON MIDHALL

L'ÂME

Illustrations, conception
graphique et conception du jeu

ELON MIDHALL

LE CŒUR

Conception du jeu

ASSAR PETTERSSON

LE CERVEAU

Conception numérique
et conception du jeu

ALBIN LARSSON

LA VOIX

Conception du jeu,
réseaux sociaux et musique

MERCI A TOUS NOS CONTRIBUTEURS

BEAST existe grâce à vous. Merci infiniment à nos 8 817 contributeurs de l'édition originale sur Kickstarter, et merci, une fois de plus, à nos 7 500+ soutiens sur Gamefound.

LIVRET DES ÎLES DÉVASTÉES

Merci à Dylan Farrell, Tyler Exsted et Rafel Servent qui nous ont aidés à écrire et à structurer ce livret. Bienvenue dans la famille Studio Midhall !

AIDE A LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Merci à Gabriel pour son aide à la conception graphique. Bienvenue dans la famille Studio Midhall !

MERCI A LA COMMUNAUTE

Merci à Alex Pültz, TheBadWitch, Hendrick Strauss, Zoltan Harshegyi, Alex Doležal ♠, Wictor Koch, Leonardo Santoso, Netanel Esman et Undead.

M.O.B VANGUARD

Merci à Michael Raftopoulos et son équipe qui nous ont permis d'amener le jeu et ses extensions à la rencontre de leur public. Ils auront été nos guides et nos amis tout au long de cette incroyable aventure.

FIGURINES

Merci à Mike Avramis et Irini Mantzorou qui ont sculpté les figurines des *Îles Dévastées* et de *La Grande Chasse*.

GUILDE DES CRÉATEURS

Merci à la Devoteam (Shami, Gabriel, Oskar, Oscar, Valeria et Nazar) pour la création du site Internet et de la Guilde des Créateurs !

SESSIONS TEST

Remerciements particuliers à tous nos *testeurs* :

BÊTES LÉGENDAIRES — undead42069 - Jakub Frąckowiak - Rafel Servent - Alex Doležal ♠ - dylan1293 - Tyler Exsted - Netanel Esman Leonardo Santoso — **BÊTES** — rendock - ras906 - Wictor Koch Hendrick Strauss - Superninja134 - sharporanges - the_cali_iceberg 3jonline - Alain Z - StorToss - Ricky Fairhurst - morganwabo **MAÎTRES CHASSEURS** — morphy418 - .apokalypt - maelig - Benjamin Sonne - agueero - mocherill - Gustav Jonsson - poarity - Felix Murnion NAIBAFF — **CHASSEURS EXPÉRIMENTÉS** — M1ndst0rM - rationallies Alex Pültz - daring1990 - Michael « SilverEragon » Turczynowski **CHASSEURS EN DEVENIR** — flightofgreen - Mirco Jestädt - Erik Andreas Vedal - Patrik - heropon0707 - sc00ter1979



VERSION FRANÇAISE PAR DON'T PANIC GAMES



Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet : Nicolas Lion

Traduction : Bruno Larochette

Maquette : Vincent Joassin

Relecture : Thomas Demongin

www.dontpanicgames.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



DEVENEZ TESTEUR !

L'aventure ne s'arrête pas avec *Les Îles Dévastées*. Si vous souhaitez tester nos futurs projets, scannez le code QR !



REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ BEAST
WWW.STUDIOMIDHALL.COM
WWW.DONTPANICGAMES.COM

Visionnez des tutoriels vidéo.

Téléchargez les règles dans la langue de votre choix.

Soyez informés des prochains projets et des nouveautés.

Créez vos propres Bêtes, Chasseurs et contrats dans la Guilde des Créateurs.

