

THE CHALLENGE OF THE RED BROTHERHOOD

Any respectable captain who has sailed off the coast of Zingara knows it is suicidal to approach the terrible Borachon Isles. Pirates, ruffians and cutthroats have always lived there when they are not at sea. They have even founded the Red Brotherhood to maintain a semblance of organization among them.

On Tortage, every year, the Challenge of the Red Brotherhood takes place, a competition that sees buccaneers from all over the archipelago compete against each other. Each band chooses its best fighters to confront each other in brutal brawls where many pirates lose their lives. The stakes are high and losses follow gains, but the band that wins the final bout can claim the title of Champions of Tortage. This rank not only grants the favors of the local lord for a whole year, but above all, it allows them to claim the largest share of the loot. Who will win the challenge this year? The dice are cast.



End-Game Conditions

A player accumulates at least 5 Glory Points.

GENERAL

Victory Condition: The General has accumulated more Glory Points than the Warlord.

Initiative: The General has the initiative and starts the game.

The General starts with 10 gems in their Reserve zone and 0 gems in their Fatigue zone, and places the recovery token showing a recovery value of "5" in their Book of Skelos. The General may choose the spell Bari's Rage, Mitra's Halo, or **Teleportation**.

--	--	--	--	--	--	--

WARLORD

Victory Condition: The Warlord has accumulated more Glory Points than the General.

The Warlord starts with 8 gems in their Reserve zone and 2 gems in their Fatigue zone, and places the recovery token showing a recovery value of "5" in their Book of Skelos. The Warlord may choose the spell Withering, Set's Halo, or **Teleportation**.

--	--	--	--	--	--	--

The player activates their Leader. Then, they may use the following Special Rule. This Special Rule can only be used once by each player during the game.

Change your bet: The player switches 2 Glory Stacks on the tiles of their River.

Special rules

Glory Points: After the draft phase, each player takes 2 tokens and 3 tokens. The number indicated on each token represents its value in Glory Points.

Place your bets: Before the start of the game, each player secretly chooses a Glory Points token and covers it with a token to hide its value. These 2 tokens represent a Glory Stack. Place all 3 Glory Stacks on separate tiles in the River (except the Event and Leader tiles). These fighters now have a bet in Glory Points placed on them.

Accumulate Glory: When a tile with a Glory Stack is dead, the value of the token is revealed and the opponent immediately gains that many Glory Points.

Lingering Remains: Dead tiles cannot be dredged from the River.

Marc Bouchet 25

Version solo :

Le Général est le joueur. Le Warlord utilise les règles solo/coop classique. On active aléatoirement 3 tuiles (voir règle solo).

La rivière Warlord est fixée à +2 en valeur (voir tableau correctif).

Différentes rivières sont proposées pour le Warlord et le Général (attention à l'ordre différent entre les deux rivières). Pour le Général, libre au joueur de faire son propre choix.

Glory point :

Les jetons joueur sont placés aléatoirement face découverte sur les tuiles. Ils pourront être modifiés une fois par la tuile event « change your bet ».

Les jetons overlord sont placés aléatoirement face cachés sur les tuiles overlord.

Attaquant fourbe : Les minions / champions attaquent prioritairement les minions, en commençant par la tuile ayant le moins de figurines.

Les héros attaquent prioritairement la tuile ayant le moins de figurines.

Le nombre d'attaquant d'une tuile est le nombre de figurines, ou le nombre de point de vie pour un leader.

Lorsqu'il reste qu'une seule unité sur une tuile de niveau 1, elle se déplace si possible pour se mettre hors de portée des unités ennemies, sauf si elle peut attaquer la dernière unité d'une tuile ennemie.

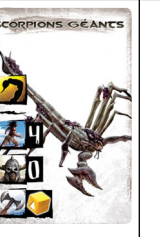
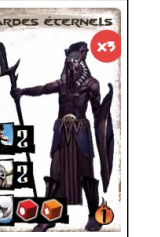
Warlord tactique

Lorsque le joueur attaque une unité Warlord, si l'attaque dépasse la défense d'exactly 1, l'overlord peut lancer gratuitement un dé jaune pour ajouter au résultat des dés de défense.

Faction Pictes	CHASSEURS PICTES	ENFANTS DE GULLAH	GORM	ARCHERS PICTES	HYÈNES		CHASSEURS PICTES
							
nombre/ pdv	4	4	4pdv	4	4		4
correction	0	+2	0	0	0		0
nbre/pdv warlord	4	4	4 pdv	4	4		4
nbre/pdv General	4	3	3 PdV	4	4		4

La somme des corrections est à +2. On conserve ce +2 comme bonus pour l'overlord.

Pour le général, pour revenir à 0, on supprime une figurine des enfants de Gullah et un point de vie à Gorm

Faction Sorcier	Squel 1	Momie 3	Araignée Zamo	Accolythe 2	Scorpion		Garde éternel
							
nombre/ pdv	4	4	4pdv	4	4		4
correction	0	1	0	1	-2		1
nnbre/pdv warlord	4	4	4 pdv	4	6		3
nbre/pdv General	4	4	4 pdv	4	4		3

La somme des corrections est à +1. On souhaite ce +2 comme bonus pour l'overlord. On retire un garde éternel et on ajoute deux scorpions. Pour le général, pour revenir à 0, on supprime une figurine des gardes éternels

Faction Pirates	Garde belit	Profonds	Zapo	Baliste	Pirate 1		Pirate 1
							
nombre/ pdv	4	4	4pdv	4	4		4
correction	0	+1	0	+2	-1		-1
nnbre/pdv warlord	4	4	4 pdv	4	5		1
nbre/pdv General	4	4	4 pdv	3	4		4

La somme des corrections est à +1. On souhaite ce +2 comme bonus pour l'overlord. On ajouter 1 pirate def 1 à la tuile n°5.

Pour le général, pour revenir à 0, on supprime une figurine balliste

Faction Orientaux	Garde	Garde honneur	Shuang Mian	Javelinnier	Chien de Fo		Acolytes
							
nombre/ pdv	4	4	4pdv	4	4		4
correction	0	0	-1	1	1		0
nbre/pdv warlord	4	4	5 pdv	4	4		1
nbre/pdv General	4	4	4 pdv	3	4		4

La somme des corrections est à +1. On souhaite ce +2 comme bonus pour l'overlord. On ajouter 1 au PdV du sorcier

Pour le général, pour revenir à 0, on retire une figurine Javelinnier.

Faction Aquilonniens	Garde	Dragons noirs	Capitaine	Loups	Archer		Gardes
							
nombre/ pdv	4	4	4pdv	4	4		4
correction	1	0	0	-1	1		1
nbre/pdv warlord	4	4	4pdv	4	4		4
nbre/pdv General	3	4	4pdv	4	4		3

La somme des corrections est à +2. On souhaite ce +2 comme bonus pour l'overlord.
Pour le général, pour revenir à 0, on retire une garde par tuile.