

Goblivion

Campagne Solo



Crédits Goblivion

Un jeu de Jean-François Gauthier

Illustré par Jean-François Gauthier

Édité par Goblivion Games

Crédits Campagne Solo

Session Solo | SoloGames

Ajustements et visuels : Jean-François Gauthier

Histoire

Le royaume de **Goblivion** est un endroit paisible en paix depuis tellement longtemps maintenant qu'aucun citoyen n'aurait pu imaginer que toute cette sérénité pouvait être, un jour, remise en cause. La vie s'y déroule calmement. Chaque citoyen y a sa place et participe à sa manière à la vie du royaume. Même les idiots du village y sont bien intégrés.

Le royaume de Goblivion se divise en 5 provinces, toutes protégées par un souverain respecté :

- La province de **Cherchion** par Bella l'érudite
- La province de **Férocion** par Jade l'impitoyable
- La province de **Astucion** par Brad l'ingénieur
- La province de **Calmion** par Margot la douce
- La province de **Béotion** par Loko la brute

Mais un jour, au détour d'un chemin, Tivain, le fidèle bras droit de la reine Bella l'érudite, entendit des rumeurs sur des événements se passant dans le royaume voisin : **Trolivion**. Selon ces dires, Trolls et Gobelins s'étaient mis à piller le royaume en massacrant tout sur leur passage.

Tivain se précipita pour informer sa reine des agissements des Trolls et Gobelins aux frontières de **Goblivion**.

" Ma reine, ne serait-il pas prudent d'envoyer un éclaireur à la frontière afin de vérifier l'authenticité de ces informations ? "

*" Très bonne idée mon cher Tivain !
Dépêche un de nos meilleurs éclaireurs et prévient nos amis des autres provinces ! "*

C'est après plusieurs jours d'attente, qu'un soir, l'éclaireur rentra au château avec des nouvelles plus qu'alarmantes.

*" Ma reine, les rumeurs sur les pillages étaient toutes véridiques !
Les hordes de Trolls et de Gobelins marchent à présent vers le royaume de Goblivion.
A part un miracle, leurs armées arriveront d'ici deux jours dans notre belle province ! "*

*" Tivain, dépêche des coursiers pour prévenir nos amis des autres provinces !
Indique-leur que la province de Cherchion essayera de repousser les hordes de Trolls et de Gobelins autant que possible mais qu'ils se préparent à faire de même si notre province tombe entre leurs mains !
Prévient tous les habitants !
Qu'ils prennent les armes et partent à l'entraînement.
Il ne nous reste que peu de temps pour se préparer à l'arrivée des premiers assauts ! "*

Voilà comment démarre votre aventure.

Serez-vous capable d'aider les souverains de **Goblivion** à résister aux assauts des hordes de Trolls et de Gobelins ?



Campagne Solo

Cette Campagne Solo se déroule en dix parties.

Durant les neuf premières parties, vous devrez protéger les cinq provinces avec l'aide des cinq souverains en mode Solo.

A la dixième partie, vous devrez protéger le royaume de Goblivion avec l'aide de vos deux souverains les plus combattifs. Cette dernière partie se jouera en solo, mais avec les règles Coop.

Conditions de Victoire

Pour gagner cette Campagne Solo, vous devrez encore avoir un souverain en jeu au bout de la neuvième partie et pendant votre dixième partie, résister le mieux possible aux hordes de Trolls et de Gobelins pour gagner le plus de points de Victoire sur l'ensemble de la Campagne (dix parties).

Les Trolls et les Gobelins devant votre courage et votre abnégation préfèrent déguerpir.

Conditions de Défaite

1. Si les cinq souverains sont déchus durant les neuf premières parties, la Campagne Solo est perdue.
2. Si vous perdez trois parties à la suite en mode Facile, la Campagne Solo est perdue.
3. Si vous n'avez pas réussi à gagner la dixième partie et que vous avez moins de points de Victoire que les ennemis, la Campagne Solo est perdue.

Déroulement du Jeu

La première partie débute en :

-  Mode Facile pour une difficulté de Campagne niveau **Goblinou**.
-  Mode Normal pour une difficulté de Campagne niveau **Goblinet**.
-  Mode Difficile pour une difficulté de Campagne niveau **Goblinsque**.



Difficulté entre les parties de la campagne

Facile Normal Difficile
+ carte événement + carte événement

Lorsque vous gagnez augmenter la difficulté pour la prochaine partie. ➔

Lorsque vous perdez diminuer la difficulté pour la prochaine partie. ➜

En mode difficile, vous bénéficiez d'un bonus de 3 en début de partie!

Histogramme des Parties

- **En cas de Défaite de la première partie en mode Facile :**
 - On change de souverain en mode Facile.
 - On retire les cartes négatives -2 des cartes Paysans.

- **En cas de Défaite de la deuxième partie en mode Facile :**
 - On change de souverain en mode Facile.
 - On retire toutes les cartes négatives des cartes Paysans.

- **En cas de Défaite de la troisième partie en mode Facile :**
 - La Campagne est perdue.

- **En cas de Victoire en mode Facile :**
 - On continue avec le même souverain en mode Normal (Voir ci-dessous).
 - On conserve une bonne carte de son deck, Bourreau ou Bâtitteur (Si présent dans le deck).
 - On marque 1 poing de Prestige 

- **En cas de Défaite en mode Normal :**
 - On change de souverain en mode Normal (Voir ci-dessus).

- **En cas de Victoire en mode Normal :**
 - On continue avec le même souverain en mode Difficile (Voir ci-dessous).
 - On conserve une bonne carte de son deck, Archer ou Soldat (Si présent dans le deck ou cartes notifiées dans le niveau inférieur).
 - On marque 2 poings de Prestige 

- **En cas de Défaite en mode Difficile :**
 - On change de souverain en mode Normal (Voir ci-dessus).

- **En cas de Victoire de la première partie en mode Difficile :**
 - On continue avec le même souverain en mode Difficile.
 - On pioche deux cartes Événements.
 - On conserve une bonne carte de son deck, Fou de Guerre ou Forgeron (Si présent dans le deck ou cartes notifiées dans les niveaux inférieurs).
 - On marque 3 poings de Prestige 

- **En cas de Victoire de la deuxième partie en mode Difficile :**
 - On continue avec le même souverain en mode Difficile.
 - On pioche deux cartes Événements.
 - Les cartes « une Epée » du Marché coutent +2.
 - On conserve une bonne carte de son deck, Catapulte ou Protecteur Mécanique (Si présent dans le deck ou cartes notifiées dans les niveaux inférieurs).
 - On marque 3 poings de Prestige 

- **En cas de Victoire de la troisième (ou +) partie en mode Difficile :**
 - On continue avec le même souverain en mode Difficile.
 - On pioche deux cartes Événements.
 - Toutes les cartes du Marché coutent +2.
 - On conserve une bonne carte de son deck, Catapulte ou Protecteur Mécanique (Si présent dans le deck ou cartes notifiées dans les niveaux inférieurs).
 - On marque 4 poings de Prestige 

En cas de Défaite, le souverain est déchu.

Vous devez appliquer les mêmes règles que le jeu de base à l'exception des bonus ou des malus obtenus pendant le cours de vos parties.

Les Avantages ou les Handicaps prévalent sur les cartes Evénements.

Par exemple, si vous êtes en mode Facile et que vous piochez la carte Evénement « Puissants Ennemis », les Ennemis n'obtiendront pas de jetons bonus pendant le cours de la partie.

Les souverains sont joués dans l'ordre du royaume (Voir Histoire).

Mode de Difficulté



Mode Facile :

Trois Boss.

Pas de jetons bonus sur les ennemis.

Avantage Garde du Corps en début de partie.

Pas d'Handicap.



Mode Normal :

Carte Evénement.

Quatre Boss.

Avantage Garde du Corps en début de partie.

Handicap entraînement.



Mode Difficile :

Carte Evénement.

Cinq Boss.

Le garde du Corps arrive en cours de partie.

Handicap entraînement.

Trois ressources supplémentaires.

Comptage des Points de Victoire

La valeur de Force des Boss compte pour des points de Victoire.

Si le Boss  est vaincu, le joueur  gagne les points indiqués à gauche de la carte. Le Boss quant à lui gagne les points indiqués à droite de la carte.

Si le Boss est vaincu, le Boss gagne les points indiqués à gauche de la carte. Le joueur quant à lui gagne les points indiqués à droite de la carte.



Dernière Partie en Solo/Coop



Mode Difficile :

Règle Solo/Coop avec les deux souverains les plus combattifs.

On pioche une carte Événement.

Sept Boss.

Le Garde du Corps arrive en cours de partie.

Handicap entraînement.

On choisit dans le Marché une ou plusieurs cartes pour la valeur des poings de Prestige obtenus lors de la Campagne. La valeur d'achat étant la valeur cible de la carte  .

On retire au hasard autant de cartes de base que de cartes achetées afin d'obtenir un deck de départ de quarante cartes.

Exemple :

Durant la Campagne, Théo a gagné 7 poings de Prestige :

- 2 poings pour deux Victoires en mode Facile,
- 2 poings pour une Victoire en mode Normal,
- 3 poings pour une Victoire en mode Difficile.

Théo décide de prendre pour sa dixième partie :

- Un Soldat pour 2 poings de Prestige,
- Un Fou de guerre pour 4 poings de Prestige.

Son dernier poing de Prestige est perdu car aucune carte ne coûte 1 poing de Prestige.



Exemple d'une Campagne Solo



Goblivion

Campagne Solo



Reine / Roi



Événements et Observations

1	Bella l'Erudite	X			54	34	1	Pas d'Événement. Bonus « Bourreau »	
2	Bella l'Erudite		X		72	45	2	Mauvais Gestionnaire. Bonus « Forgeron »	
3	Bella l'Erudite			X	67	111		Meneur Timide	
4	Jade l'Impitoyable		X		61	109		Brouillard	
5	Margot la Douce	X			62	40	1	Pas d'Événement. Bonus « Bourreau »	
6	Margot la Douce		X		95	54	2	Big Boss. Bonus « Archer »	
7	Margot la Douce			X	73	119		Mauvais Gestionnaire	
8	Brad l'Ingénieur		X		70	45	2	Prime de Départ. Bonus « Archer »	
9	Brad l'ingénieur			X	60	96		Meneur Timide	
10	Margot et Bella			X	123	128	8	Puissants Ennemis	
					737	781			

PS : Vous pouvez remplacer les cartes Événement à imprimer par un D6 (voir tranche de la boîte).



Jean-François Gauthier
[Page Web](#)
[Page Facebook](#)

Session Solo

Thibault Bellet
[Page Web](#)
[Page Facebook](#)



Sylvain Chiellini
[Page Facebook](#)



Goblivion

Campagne Solo



Reine / Roi



Evénements et Observations

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								



PRIME DE DEPART

**Payez 1 Ressource
pour changer
de Garde du Corps**

BROUILLARD

**Vous ne pouvez pas
générer de Vision**

PUISSANTS ENNEMIS

**Aucune limites de
jetons Bonus
Ennemis**

BIG BOSS

**Les Boss
arrivent en jeu
avec un jeton
Bonus +2**

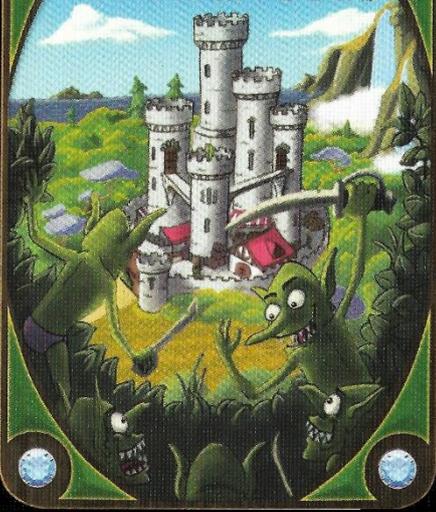
MENEUR TIMIDE

**Votre Roi/Reine
n'a pas de Pouvoir**

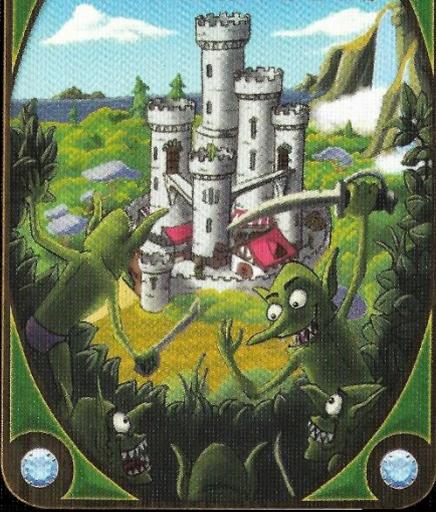
MAUVAIS GESTIONNAIRE

**Quand le Château
est vide,
vous perdez
1 Ressource**

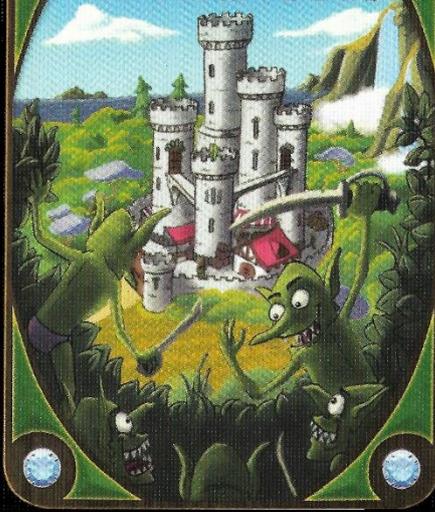
Goblivion



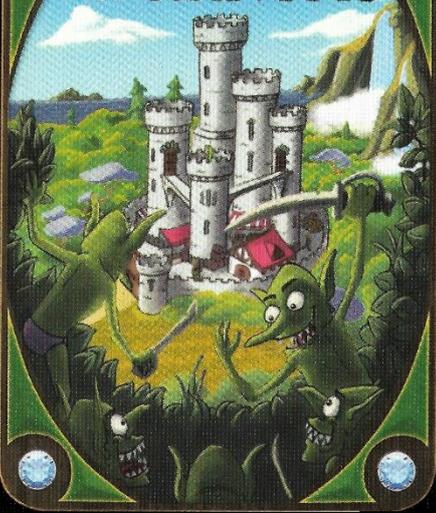
Goblivion



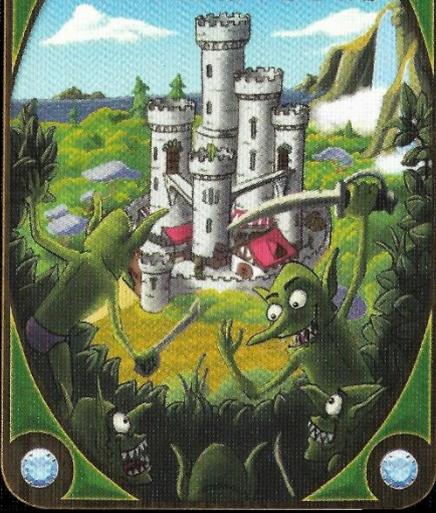
Goblivion



Goblivion



Goblivion



Goblivion

