



# NIDAVELLIR

И У Ч Н Ъ К М Х У Р





## LE ROYAUME DES NAINS ET DES NAINES VIVAIT EN PAIX DEPUIS DES MILLÉNAIRES.

MAIS DANS LES TERRES SAUVAGES ET GLACÉES DU ROYAUME DE NIDAVELLIR, JAMAIS RIEN NE DURE ÉTERNELLEMENT. CETTE QUIÉTUDE S'ENVOLE EN FUMÉE LORSQU'UN MAL OUBLIÉ S'ÉVEILLA DE NOUVEAU. DE TERRIBLES GRONDMENTS SECOUÈRENT LES FONDATIONS DES CITÉS NAINES ET DES FLAMMES INFERNALES DÉCHIRÈRENT LE CIEL. LOIN, DANS LES CONTRÉES LUGUBRES ET PERDUES DU CONTINENT, UNE SOMBRE MENACE VENAIT DE SE RÉVEILLER. PERSONNE NE DOUTAIT DE SON ORIGINE.

UN SEUL ÊTRE SUR TERRE POUVAIT ÊTRE LA CAUSE D'AUTANT DE HAINE ET DE FUREUR : FAFNIR, PÈRE DES DRAGONS, ÉTAIT DE RETOUR ! ENFERMÉ IL Y A DES SIÈCLES PAR UNE ALLIANCE ENTRE LES NAIN·E·S ET LES MAGIEN·NE·S, FAFNIR L'IMPITOYABLE VENAIT DE SE LIBÉRER POUR ACCOMPLIR SA VENGEANCE : PILLER L'OR ET CALCINER LES CORPS. ET COMME LE FERAIT TOUT VOLEUR AVERTI, IL COMMENCERAIT LÀ OÙ LES RICHESSES S'ENTASSAIENT AVEC LE PLUS D'AVIDITÉ : AU ROYAUME DES NAINS ET NAINES !

EN TANT QUE VÉNÉRABLE ELVALAND, MEMBRE DU CONSEIL ET CHEF-FE DE GUERRE RESPECTÉ·E, VOUS AVEZ ÉTÉ MANDATÉ·E PAR LE ROI POUR CONSTITUER UNE ARMÉE CAPABLE D'AFFRONTÉ ET DE VAINCRE CE MONSTRE SANGUINAIRE. SILLONNEZ CHAQUE TAVERNE DU ROYAUME, ENGAGEZ LES NAIN·E·S LES PLUS HABILES, RECRUTEZ LES HÉRO·ÏNE·S LES PLUS PRESTIGIEUX·SES ET CONSTITUEZ LE BATAILLON LE PLUS À MÊME DE VAINCRE VOTRE ENNEMI MORTEL ! FAITES DILIGENCE, ET SURTOUT DÉPENSEZ SANS COMPTER, CAR SI LE ROI SAIT RÉCOMPENSER LES MEILLEUR·E·S D'ENTRE VOUS, IL SAIT AUSSI CHÂTIER LES PINGRES QUI N'AURAIENT RÉUSSI QU'À LEVER UNE ARMÉE DE LOQUETEUR·SES !

### But du jeu

Les joueur·euse·s incarnent des Elvalands mandaté·e·s par le Roi des Nain·e·s pour former une **armée** capable de vaincre l'infâme Fafnir. L'Elvaland qui aura réuni l'**armée** ayant la **Valeur finale de Bravoure** la plus haute remportera la partie et aura l'insigne honneur d'aller terrasser le dragon.

N'hésitez pas à vous reporter au glossaire page 23 si un terme vous semble flou ou peu compréhensible.

### Sommaire

Mise en place	♦ 4 ♦	Fin des Ages	♦ 12 ♦
Anatomie plateaux et cartes	♦ 6 ♦	Capacités des cartes Héros·ïne	♦ 14 ♦
Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe	♦ 7 ♦	Contes et légendes de Nidavellir	♦ 18 ♦
Tour de jeu	♦ 8 ♦	Glossaire	♦ 23 ♦

### Matériel

87 cartes **Nain·e** de 5 classes dont  
 A • 18 cartes **Guerrier·ère**,  
 B • 16 cartes **Chasseur·euse**,  
 C • 16 cartes **Mineur·euse**,  
 D • 20 cartes **Forgeron·ne**,  
 E • 16 cartes **Explorateur·rice**,  
 F • 1 carte **spéciale Forgeron·ne**  
 (Distinction Forgeron·ne)



5 cartes **Offrande Royale**



21 cartes **Héros·ïne**



3 enseignes de taverne



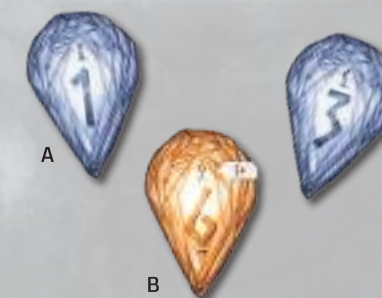
5 plateaux individuels  
**Carte du Royaume**



3 marqueurs  
**Échange de gemmes**



6 gemmes dont  
 A • 5 gemmes de base  
 1, 2, 3, 4, 5  
 B • 1 gemme spéciale 6  
 (Distinction Mineur·euse)



60 pièces d'or dont  
 A • 25 pièces de base 1x5 | 2x5 | 3x5 | 4x5 | 5x5 (1 set/Elvaland),  
 B • 1 pièce spéciale 3 (Distinction Chasseur·euse),  
 C • 34 pièces du Trésor Royal dont  
 5x2 | 6x2 | 7x3 | 8x2 | 9x3 | 10x2 | 11x3 | 12x2 | 13x2 | 14x2 | 15x1 | 16x1 | 17x1 | 18x1 | 19x1  
 20x1 | 21x1 | 22x1 | 23x1 | 24x1 | 25x1



1 Trésor Royal  
 4 porte-cartes  
 1 carnet de score



## Partie à 2 Elvalands

Toutes les règles de ce livret s'appliquent, cependant:

**Lors de la mise en place:**

Retirez 2 pièces de chaque valeur 7, 9 et 11 du Trésor Royal et mettez-les dans la boîte de jeu. 2/3

**Lors de l'Entrée des Nain·e·s:**

Mettez 3 cartes Nain·e dans chaque taverne à chaque tour. Chaque Elvaland choisira une carte Nain·e dans l'ordre défini par l'enchère, et la dernière carte non prise sera défaussée.

## Partie à 3 Elvalands

Toutes les règles de ce livret s'appliquent, cependant:

**Lors de la mise en place:**

Retirez 2 pièces de chaque valeur 7, 9 et 11 du Trésor Royal et mettez-les dans la boîte de jeu. 2/3

## Partie à 5 Elvalands

Toutes les règles de ce livret s'appliquent, cependant:

**Lors de la mise en place:**

Ajoutez les cartes Nain·e avec un symbole 5 situé en bas à droite dans les paquets correspondants de l'Age 1 et de l'Age 2. 5

## Bien débiter à Nidavellir

Lors de vos premières parties, pour vous familiariser avec les règles, nous vous conseillons de ne pas jouer avec les Héroïnes suivantes:

THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES  
YLUU L'IMPRÉVISIBLE  
ULINE LA VOYANTE

Ces Héroïnes présentent des pouvoirs et des notions de jeu plus compliqué·e·s à appréhender pour une première partie. Bien sûr, il s'agit juste d'un conseil, vous êtes libres de jouer comme vous le souhaitez.

## Mise en place

**1** • Distribuez à chaque Elvaland un plateau individuel et 5 pièces de base.



**2** • Prenez les gemmes correspondant au nombre d'Elvalands présent·e·s pour la partie.

à 5 Elvalands Gemmes 1, 2, 3, 4, 5	
à 4 Elvalands Gemmes 2, 3, 4, 5	
à 3 Elvalands Gemmes 3, 4, 5	
à 2 Elvalands Gemmes 4, 5	

• Distribuez-en une, au hasard, à chacun·e. Placez-la dans la **cavité** de votre plateau individuel, face visible.

**3** • Placez au centre de la table les 3 enseignes de taverne dans l'ordre suivant: Gobelin Rieur, Dragon Dansant et Cheval Fringant et les **marqueurs Échange de gemmes**.

**4** • Placez l'ensemble des cartes **Héros·ïne** sur trois porte-cartes, légèrement chevauchées, partie gauche des cartes visible.

**5** • Placez les cartes **Distinction** sur un porte-carte, légèrement chevauchées, partie gauche des cartes visible.

**6** • Sortez le **Trésor Royal** de la boîte de jeu, vérifiez que chaque pièce est bien rangée dans son emplacement prévu.

**7** • Laissez les cartes indiquant un 5, en bas à droite, dans la boîte de jeu, si vous jouez à moins de 5 Elvalands.

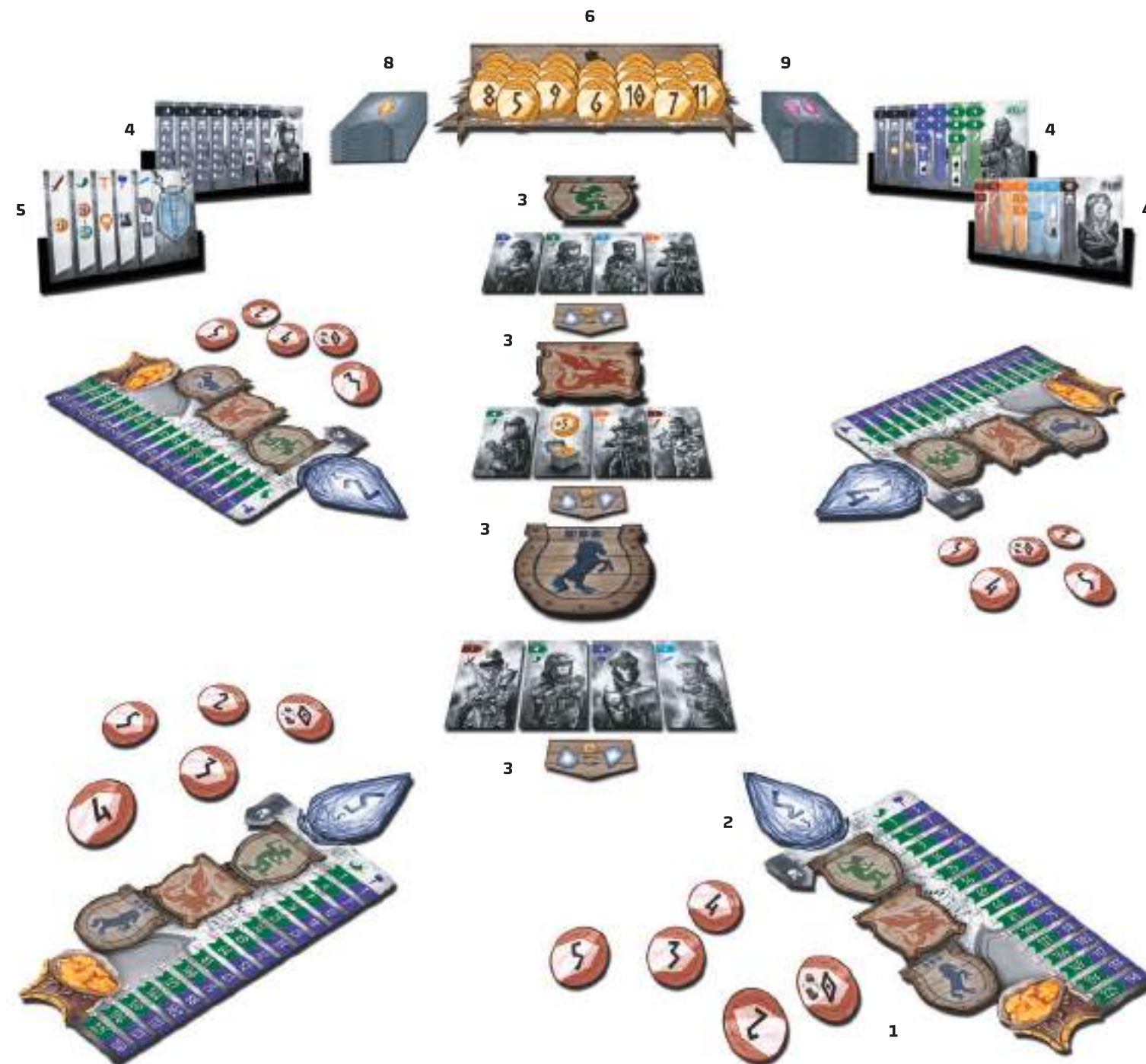
**8** • Prenez les cartes de l'Age 1 et mélangez-les ensemble. Posez le paquet de cartes à côté du **Trésor Royal**.

**9** • Faites de même avec les cartes de l'Age 2.



### Trésor Royal

N'oubliez pas de le monter avant votre première partie en suivant la numérotation des encoches.



Mise en place pour 4 Elvalands



## Anatomie du plateau



- 1 Cavit 
- 2 Zone de Commandement
- 3 Emplacement Taverne
- 4 Bourse
- 5 Valeur de Bravoure Chasseur-euse
- 6 Valeur de Bravoure Forgeron-ne
- 7 Arm e

## Anatomie des cartes

### Carte Nain-e

- 1 Classe
- 2 Grade Contenant les Points de Bravoure
- 3 Carte   utiliser seulement   5 Elvalands



### Carte H ros-ine

- 1 Nom
- 2 Classe
- 3 Grade Contenant les Points de Bravoure
- 4 5 Pouvoirs de la carte H ros-ine



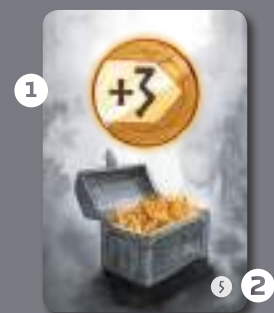
### Carte Distinction

- 1 Classe concern e par cette distinction
- 2 Effet de la carte



### Carte Offrande Royale

- 1 Effet de la carte
- 2 Cartes   utiliser seulement   5 Elvalands



## D terminer la Valeur de Bravoure de chaque classe

### LES GUERRIER-ÈRE-S



Leur Valeur de Bravoure est  gale   la somme de leurs Points de Bravoure,   laquelle l'Elvaland majoritaire en grades dans la colonne Guerrier- re, ajoute sa pi ce de plus haute valeur. En cas d' galit , tou-te-s les Elvalands concern -e-s ajoutent leur pi ce de plus haute valeur   leur Valeur de Bravoure Guerrier- re.



### LES CHASSEUR-EUSE-S



Leur Valeur de Bravoure est  gale au nombre de grades Chasseur-euse au carr . Pour faciliter le comptage, r f rez-vous   la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.



### LES MINEUR-EUSE-S



Leur Valeur de Bravoure est  gale   la somme de leurs Points de Bravoure multipli e par le nombre de grades dans leur colonne.



### LES FORGERON-NE-S



Leur Valeur de Bravoure est une suite math matique (+3, +4, +5, +6, ...). Pour faciliter le comptage, r f rez-vous   la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.



### LES EXPLORATEUR-RKE-S



Leur Valeur de Bravoure est  gale   la somme de leurs Points de Bravoure.



### Valeur de Bravoure Forgeron-ne et Chasseur-euse

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Forgeron-ne	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375
Chasseur-euse	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441				



## Tour de jeu

### Préparation du tour

#### 1. ENTRÉE DES NAIN·E·S

- \* Placez X cartes **de l'Age en cours** face visible dans chaque taverne. X est égal au nombre d'Elvalands présents pour la partie (sauf à **2 Elvalands**, cf page 4).

CHAQUE ELVALAND OBSERVE LA POPULATION DE CHAQUE TAVERNE POUR ESTIMER LES ENCHÈRES APPROPRIÉES EN FONCTION DE SES BESOINS ET DE CE QUE RISQUENT DE MISER LES AUTRES.

#### 2. LES MISES

- Durant cette phase, chaque Elvaland joue simultanément.
- \* Prenez connaissance de vos 5 **pièces** puis placez une **pièce** de votre choix face cachée sur chaque **emplacement Taverne** de votre plateau individuel. Les deux **pièces** non utilisées sont placées face cachée dans la **bourse** de votre plateau individuel.

La valeur de la **pièce** mise déterminera l'ordre dans lequel chaque Elvaland jouera lors de la résolution de chaque taverne.

### Résolution des tavernes

Résolvez chaque taverne l'une après l'autre en commençant par la taverne du **Gobelin Rieur**. Quand la résolution de la taverne du **Gobelin Rieur** a été réalisée, passez à la taverne du **Dragon Dansant** puis à celle du **Cheval Fringuant**.

#### 1. RÉVÉLATION DE LA MISE

Cette phase se déroule simultanément.

- \* Révélez la **pièce** présente sur l'**emplacement Taverne** en cours de résolution de votre plateau individuel, et celle-ci seulement. La **pièce** de plus haute valeur détermine l'Elvaland actif·ve. Si plusieurs Elvalands ont misé une **pièce** de même valeur, le départage se fait par les **gemmes**: la **gemme** de plus haute valeur remporte l'égalité (cf **Résoudre les égalités**).



Serge (Gemme 3) a joué sa **pièce** de valeur 3, Cécile (Gemme 5) et Valériane (Gemme 1) ont joué leur **pièce** de valeur 2.

Serge devient donc l'Elvaland actif. Quand son tour sera fini, ce sera à Cécile puis à Valériane de jouer.

La partie se déroule en 2 Ages.

**De 2 à 3 Elvalands.**  
Chaque Age est constitué de 4 tours de jeu.

**De 4 à 5 Elvalands.**  
Chaque Age est constitué de 3 tours de jeu.

## 2. TOUR DE L'ELVALAND ACTIF·VE

Dans l'ordre suivant :

- \* Choisissez une carte dans la taverne en cours de résolution. En fonction de votre choix, placez votre carte **Nain·e** dans votre **armée** ou résolvez l'**Offrande Royale** immédiatement (cf **Transformer une pièce** p. 11) puis défaussez la carte.
- \* Recrutez une carte **Héros·ïne** si les conditions sont réunies.
- \* Procédez à un échange de **pièces** si vous avez joué votre **pièce** de valeur 0 (cf **Échanger des pièces** p. 11).

Dans l'ordre décroissant des **pièces** mises ou des **gemmes** en cas d'égalité sur une valeur de **pièce**, l'Elvaland suivant·e devient l'Elvaland actif·ve et débute son tour.

Lors des 4 premiers tours, Serge recrute des cartes **Nain·e Forgeron·ne, Chasseur·euse, Explorateur·rice, Mineur·euse**, qu'il place directement dans son **armée**.

Lors du 5ème tour, il recrute une carte **Nain·e Guerrier·ère** et complète une ligne composée d'un **grade** de chaque classe.

Il recrute immédiatement une carte **Héros·ïne**. Il choisit Tarah qu'il place dans sa colonne **Guerrier·ère**.

Au tour 9, Serge place une carte **Nain·e Chasseur·euse** dans son **armée**. Il crée ainsi une deuxième ligne de **grades** complète et il recrute alors Idunn qu'il place dans sa colonne **Explorateur·rice**.

Au tour 9, Serge place une carte **Nain·e Chasseur·euse** dans son **armée**. Il crée ainsi une deuxième ligne de **grades** complète et il recrute alors Idunn qu'il place dans sa colonne **Explorateur·rice**.

## Placer une carte Nain·e dans son armée

- Quand vous choisissez une carte **Nain·e** de la taverne en cours de résolution, placez-la dans votre **armée** immédiatement :
- En créant une nouvelle colonne, si vous ne possédiez pas de carte **Nain·e** de cette classe,
  - En l'ajoutant à une colonne déjà existante et correspondant à cette classe, si vous en possédiez déjà.

Les **grades** doivent toujours être visibles.

## Recruter un·e Héros·ïne

Lors de la pose d'une carte **Nain·e** dans votre **armée**, la création d'une ligne composée d'un **grade** de chaque classe, vous oblige à choisir immédiatement une carte **Héros·ïne** disponible.

- Une carte **Héros·ïne** correspondant à une des 5 classes est placée dans la colonne correspondante de votre **armée**. Si une nouvelle ligne est complétée par sa pose, recrutez immédiatement une nouvelle carte **Héros·ïne**. Plusieurs lignes peuvent être complétées par la pose d'une carte **Héros·ïne**.
- Une carte **Héros·ïne neutre** est placée dans la **zone de Commandement** à gauche de votre plateau individuel. Si le pouvoir d'un·e **Héros·ïne neutre** va à l'encontre de cette règle, le pouvoir l'emporte (cf **Capacités des cartes Héros·ïne** p.14) et si sa pose se fait dans votre **armée**, cela peut donner lieu à la création d'une nouvelle ligne de 5 classes différentes et donc au recrutement d'une carte **Héros·ïne**.

### ATTENTION

Durant la partie, pour pouvoir recruter une nouvelle carte **Héros·ïne**, le nombre de lignes de **grades** complètes de votre **armée** doit toujours être égal à votre nombre de cartes **Héros·ïne** recrutées + 1.

## Plusieurs lignes complétées par la pose d'une carte Héros·ïne ou de la carte Distinction Forgeronne

Ligne de 5 grades créée

Serge place une carte **Forgeron·ne** dans son **armée**. Il en résulte la création d'une ligne complète composée d'un **grade** de chaque classe. Il recrute alors Aëgur qui lui permet, en complétant deux lignes d'un coup, de recruter 2 nouvelles cartes **Héros·ïne** l'une après l'autre.



### 3. ÉCHANGE DE GEMMES

Lorsque chaque Elvaland a joué son tour de jeu, procédez à l'échange des **gemmes** entre les Elvalands à égalité pour les mêmes valeurs de **pièces**, puis passez à la résolution de la taverne suivante.

Reprenez au 1. RÉVÉLATION DES MISES.

#### Échanger les gemmes

A la fin de la résolution d'une taverne, un échange de **gemmes** est effectué entre les Elvalands concerné-e-s par les égalités pour une valeur de **pièces** donnée. Une fois les échanges réalisés, les **gemmes** sont remises dans leur **cavité** respective.

##### Égalité entre 2 Elvalands :

- Les **gemmes** sont échangées entre elles.



##### Égalité entre 3 Elvalands :

- Seule la **gemme** de plus petite valeur et celle de plus forte valeur sont échangées.
- La **gemme** de valeur médiane n'est pas échangée.



##### Égalité entre 4 Elvalands :

- La **gemme** de plus petite valeur et celle de plus forte valeur sont échangées.
- Les deux autres **gemmes** sont échangées entre elles.



##### Égalité entre 5 Elvalands :

- L'échange se passe comme à 4 Elvalands.
- La **gemme** de valeur médiane n'est pas échangée.



La **gemme spéciale** de valeur 6 est obtenue via la **Distinction Mineur-euse**.

Cette **gemme** est **inéchangeable**.

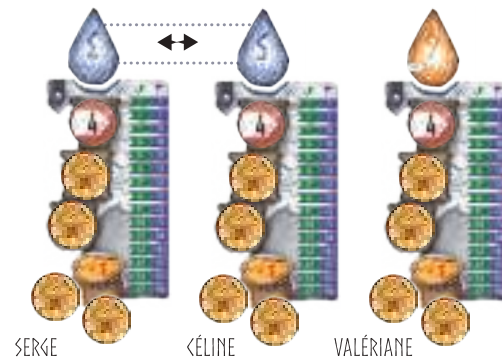
Cela signifie que lors d'un **échange de gemmes**, vous ne comptez pas l'Elvaland qui possède cette **gemme** pour faire l'échange.



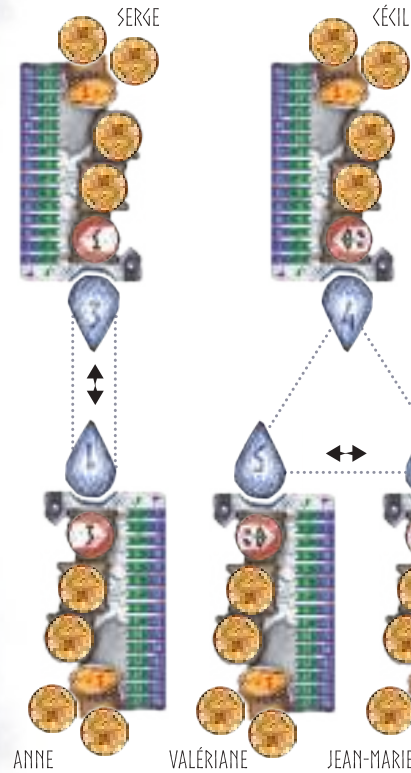
Serge (gemme 3), Céline (gemme 5) et Valériane (gemme 6) sont à égalité car ils ont joué leur pièce de valeur 4.

Valériane ne participe pas à l'échange car elle possède la **gemme spéciale 6** non échangeable.

Serge et Céline procèdent à un **échange à 2 Elvalands**.



L'échange de **gemmes** intervient à la fin de la résolution de chaque taverne afin de garantir l'ordre de jeu des Elvalands.



Serge (gemme 3) et Anne (gemme 1) ont joué leur **pièce** de valeur 3, Valériane (gemme 5), Cécile (gemme 4) et Jean-Marie (gemme 2) leur **pièce** de valeur 0.

Serge joue en premier, puis c'est au tour de Anne, Valériane, Cécile et enfin Jean-Marie.

#### A la fin de la résolution de la taverne :

- Serge et Anne procèdent à un **échange de gemmes à 2**.
- Valériane, Cécile et Jean-Marie procèdent à un **échange de gemmes à 3**. Cécile conserve donc sa gemme 4.

### Échanger des pièces

Lorsque vous jouez une **pièce** de valeur 0 :

- Révélez les **pièces** placées dans votre **bourse**,
- Faites la somme de ces deux **pièces**,
- Défaussez la **pièce** de plus haute valeur,
- Prenez la **pièce** correspondant à la somme dans le **Trésor Royal** et placez-la dans votre **bourse**.
- Remettez face cachée les **pièces** de votre **bourse**.



### Défausser des pièces

Lors d'un échange ou d'une transformation, une **pièce** doit être défaussée.

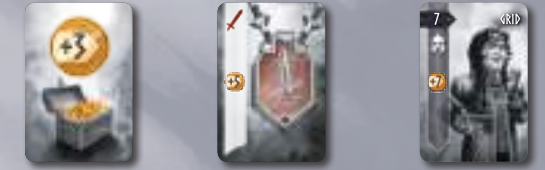
- S'il s'agit d'une **pièce de base** (rouge), cette **pièce** est remise dans la boîte de jeu et n'aura plus aucune utilité pour le reste de la partie.

- S'il s'agit d'une **pièce** issue du **Trésor Royal** (jaune), cette **pièce** est remise dans l'emplacement correspondant à sa valeur dans le **Trésor Royal**.



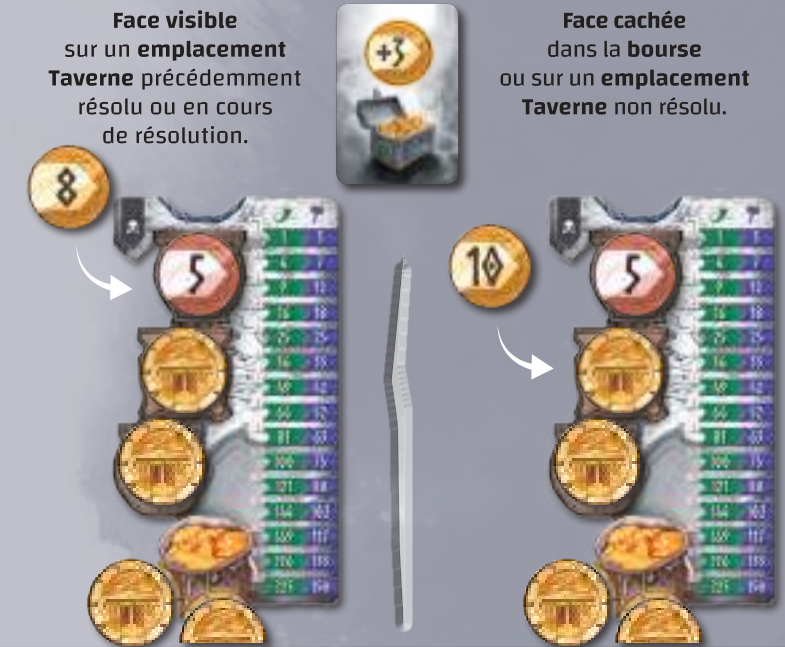
### Transformer une pièce

Lorsque vous résolvez une carte indiquant le pouvoir de transformation de **pièce** +X (**Offrande Royale**, **Main du Roi**, **«RIB»**) :



- Ajoutez immédiatement la valeur +X à une de vos **pièces** présentes sur votre plateau individuel (qu'elle soit placée sur un **emplacement Taverne** déjà résolu, en cours de résolution, non résolu ou dans la **bourse**).
- Défaussez cette **pièce** et prenez une **pièce** de la nouvelle valeur dans le **Trésor Royal**.

Cette nouvelle **pièce** est posée sur l'emplacement de la **pièce** défaussée :



### Égalité et transformation d'une pièce sur une taverne en cours de résolution

Les égalités sont déterminées lors de la révélation des mises. Le fait de transformer la **pièce** qui se trouve sur un **emplacement Taverne** en cours de résolution ne modifie pas ce statut et les **gemmes** devront être échangées entre les Elvalands concerné-e-s à la fin de la résolution de la taverne en cours.

- Si la **pièce** de la valeur voulue n'est pas disponible, prenez la première **pièce** de la valeur supérieure disponible dans le **Trésor Royal**. Dans les rares cas où il n'y a plus de **pièces** de valeurs supérieures à la valeur voulue, prenez la première **pièce** disponible de valeur directement inférieure dans le **Trésor Royal**.

- Vous ne pouvez reprendre une pièce de la même valeur que celle que vous venez de défausser lors d'un échange ou d'une transformation dans le **Trésor Royal**.



- La **pièce** de valeur 0 ne peut jamais être transformée.



Tour suivant

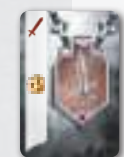
Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, reprenez vos **pièces** en main et passez au tour suivant.



## Fin de l'Age 1: l'Évaluation des troupes

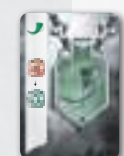
A la fin du tour où la pioche de l'Age 1 a été épuisée, une Évaluation des troupes est effectuée par le Roi. L'Elvaland qui possède la majorité stricte en nombre de **grades** dans chaque classe remporte la **distinction** correspondante. En cas d'égalité, personne ne prend la carte **Distinction** correspondante. Les **gemmes** ne tranchent pas les égalités durant l'Évaluation des Troupes.

Les cartes **Distinction** doivent être attribuées dans cet ordre:



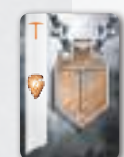
### La Main du Roi Majorité en Guerrier·ère·s

Ajoutez immédiatement **+5** à une de vos **pièces** (cf **Transformation de pièces** p. 11). Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



### Maître·sse de Chasse Majorité en Chasseur·euse·s

Échangez immédiatement votre **pièce** de valeur 0 avec la **pièce spéciale de valeur 3**. Cette **pièce spéciale** garde ses propriétés d'échange et ne peut être transformée. Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



### Joailler·ère de la Couronne Majorité en Mineur·euse·s

Placez la **gemme spéciale de valeur 6** sur votre **gemme** actuelle. Vous ajouterez 3 points à votre **Valeur finale de Bravoure**. Cette **gemme** ne sera jamais échangée, même en cas d'égalité avec un·e autre Elvaland, et vous permettra de gagner toutes les égalités lors des Résolutions des tavernes. Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



### Grand·e Armurier·ère du Roi Majorité en Forgeron·ne·s

Ajoutez immédiatement la **carte spéciale Forgeronne** comprenant **2 grades** dans votre **armée**. La pose de cette carte peut déclencher un recrutement de cartes **Héros·ïne**. Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



### Pionnier·ère du Royaume Majorité en Explorateur·rice·s

Piochez 3 cartes du paquet de l'Age 2. Gardez-en 1:  
 • S'il s'agit d'une carte **Nain·e**, placez-la immédiatement dans votre **armée**.  
 La pose de cette carte peut déclencher le recrutement d'une carte **Héros·ïne**.  
 • S'il s'agit d'une carte **Offrande Royale**, transformez une de vos **pièces**.  
 Les deux cartes non retenues sont mélangées dans le paquet de l'Age 2.  
 Placez cette carte **Distinction** face visible dans votre **zone de Commandement**.

Si cette **Distinction** n'est pas remportée, défaissez face visible la première carte du paquet de l'Age 2 sans effet.

Prenez ensuite le paquet de l'Age 2, mélangez-le et débutez un nouveau tour. Suivez les mêmes règles que l'Age 1.

**ATTENTION**  
 Les majorités se font au nombre de grades présents dans chaque classe de vos armées et non à la somme de leurs Points de Bravoure ou du nombre de cartes.

1 grade →  
 2 grades →  
 3 grades →

## Fin de l'Age 2 et fin de la partie

A la fin du tour où la pioche de l'Age 2 a été épuisée, comptez votre **Valeur finale de Bravoure**, en faisant la somme de:

- votre **Valeur de Bravoure pour chaque classe de votre armée** (cf **Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe** p. 7),
- la **Valeur de Bravoure** de vos cartes **Héros·ïne neutre** présentes dans votre **zone de Commandement**,
- la valeur totale de vos **pièces d'or**.

L'Elvaland qui possède la **gemme spéciale** de valeur 6, ajoute 3 **Points de Bravoure** à la valeur totale de ses **pièces d'or**.



Dans cet exemple, Serge est majoritaire en **grades Guerrier·ère·s**. Il ajoute donc sa **pièce** de plus haute valeur à la **Valeur de Bravoure** de ses **Guerrier·ère·s**.

L'Elvaland qui possède le plus de **grades Guerrier·ère** ajoute sa **pièce** de plus haute valeur à la **Valeur de Bravoure** de ses **Guerrier·ère·s**. Cette **pièce** est donc comptée une fois dans le total des **pièces d'or** et une fois dans la classe **Guerrier·ère·s** pour l'Elvaland majoritaire.

Si plusieurs Elvalands sont à égalité pour la majorité, chacun·e ajoute sa **pièce** de plus haute valeur à sa **Valeur de Bravoure Guerrier·ère·s**.

**ATTENTION**  
 Comme pour l'attribution des **Distinctions**, les majorités se font au nombre de grades présents dans cette classe et non à la somme de leurs points de Bravoure ou du nombre de cartes.

Serge obtient donc une **Valeur finale de Bravoure** de 204 points.

L'Elvaland qui possède la **Valeur finale de Bravoure** la plus haute remporte la partie et gagne le privilège de mener ses troupes jusqu'au dragon. En cas d'égalité, les Elvalands concerné·e·s se partagent la victoire et le privilège d'affronter Fafnir ensemble.



## Capacités des cartes Héros·ïne



Cartes

### Héros·ïne Neutre

Placez-les dans votre **zone de Commandement** sauf mention contraire dans leur description.

#### DWERG LES 5 FRÈRES

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.  
X dépend du **nombre de frères recrutés** :

13	40	81	108	135

Plusieurs joueurs peuvent se lancer dans cette stratégie.

CERTAINS DISENT QU'IL EST QUASIMENT IMPOSSIBLE DE RÉUNIR LES 5 FRÈRES DANS UNE ARMÉE.

Serge a recruté deux frères Dweg, il ajoute donc **40 points** à sa **Valeur finale de Bravoure**.

#### SKAA L'INSONDABLE

Ajoute **17 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

#### ASTRID LA FORTUNÉE

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.  
X correspond à la **valeur de la plus forte pièce** que vous possédez.



Si vous possédez la **pièce 25**, Astrid vous rapportera 25 points.

#### GRID LA MERCANTILE

Ajoute **7 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.  
Quand vous la recrutez, ajoutez immédiatement +7 à l'une de vos **pièces** (cf **Transformer une pièce** p. 11).



#### ULINE LA VOYANTE

Ajoute **9 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

A chaque tour, lors de la **phase de mises**, vous ne placez pas vos **pièces** sur votre plateau individuel et vous les gardez en main. Lors de la Résolution des tavernes, vous attendez que les autres Elvalands révèlent leurs **pièces** pour choisir la vôtre et la poser sur l'**emplacement Taverne** correspondant, face visible. La résolution se passe ensuite normalement. Lors d'un **échange de pièce**, vous devez choisir, à la fin de votre tour, quelles **pièces**, de votre main, vous additionnez pour faire l'échange. L'échange se déroule normalement sauf que vous prenez immédiatement en main la **pièce** nouvellement acquise. Aucune **pièce** n'est placée dans la **bourse** de votre plateau individuel.

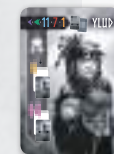
Lors d'une **transformation de pièce** :

- Si vous choisissez une **pièce** de votre main, mettez la **pièce** nouvellement acquise dans votre main.
- Si vous choisissez une **pièce** posée sur un **emplacement Taverne** déjà résolu ou en cours de résolution, remplacez-la par la **pièce** nouvellement acquise.

Les **pièces** dans votre main sont disponibles pour être placées sur les **emplacements Taverne** qui seront résolus ultérieurement dans le tour. Les **pièces** placées sur votre plateau individuel doivent y rester jusqu'à la fin du tour en cours.

Le **pouvoir d'Uline** s'active dès que vous prenez sa carte.

Cela signifie que dès que vous choisissez Uline, placez-la dans votre **zone de Commandement**, puis prenez immédiatement en main vos **pièces** situées sur les **emplacements Taverne** non résolus ce tour, ainsi que celles situées dans votre **bourse**.



#### YLUD L'IMPRÉVISIBLE

Placez-la dans votre **zone de Commandement**.

Juste après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 1** mais avant l'**Évaluation des troupes**, posez Ylud dans la colonne de votre choix de votre **armée**. Le **grade** d'Ylud compte comme une carte de cette classe pour l'attribution des **Distinctions**. Ylud restera à cette place jusqu'à la fin de l'**Age 2**.

Si vous recrutez Ylud au cours de l'**Age 2**, placez-la dans votre **zone de Commandement**.

Juste après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 2** mais avant le décompte de votre **Valeur finale de Bravoure** :

- Si elle se trouve dans votre **zone de Commandement**, placez-la dans la colonne de votre choix au sein de votre **armée**.
- Si elle se trouve dans votre **armée**, vous pouvez la reprendre en main et la placer dans la colonne de votre choix de votre **armée**.

Considérez Ylud comme une naine de cette classe.

Elle prend la valeur correspondant à la colonne où elle se trouve à la fin de l'**Age 2** (**Forgeron·ne** et **Chasseur·euse** : en fonction du niveau de placement, **Explorateur·rice** : 11, **Guerrier·ère** : 7, **Mineur·euse** : 1) et son **grade** compte dans la majorité **Guerrier·ère** si elle est placée dans cette colonne.

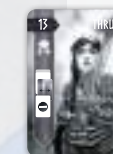
La pose d'Ylud dans votre **armée** peut créer une ligne de 5 grades différents et donc le recrutement de carte **Héros·ïne**.



A la fin de l'**Age 2**, avant le comptage des **Valeurs finales de Bravoure**, elle peut être déplacée vers une autre colonne de l'**armée** de l'Elvaland qui l'a recrutée.

## Timing Ylud et Thrud

L'ordre d'activation de leur pouvoir est important. Ainsi, après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 2**, Ylud est placée ou déplacée dans l'**armée** de l'Elvaland qui l'a recrutée. Au moment de son placement, le recrutement d'une carte **Héros·ïne** peut avoir lieu si les conditions sont réunies (cf **Recruter une carte Héros·ïne** P. 9). Thrud est ensuite enlevée de l'**armée** du joueur pour être placée dans sa **zone de Commandement**.

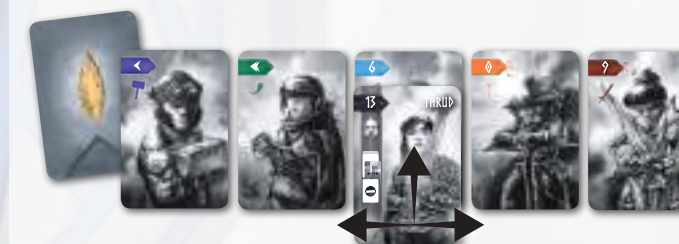


#### THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES

Placez-la dans la colonne de votre choix dans votre **armée**. Thrud ne doit jamais être recouverte. Quand une carte **Nain·e** ou **Héros·ïne** devrait être placée sur Thrud, prenez Thrud en main, posez la carte **Nain·e** ou **Héros·ïne** dans la colonne, puis replacez Thrud dans la colonne de votre choix (sa colonne d'origine ou une autre). Sa pose peut déclencher le recrutement d'une nouvelle carte **Héros·ïne**.

Le **grade** de Thrud compte dans l'attribution des **Distinctions** de l'**Age 1** dans la colonne où elle se trouve. Après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 2** et avant le décompte de votre **Valeur finale de Bravoure**, elle est placée dans votre **zone de Commandement**.

Elle ajoute **13 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.



Cette carte **Exploratrice** ne peut pas être directement posée. Prenez Thrud en main. Placez la carte **Exploratrice** puis mettez Thrud sur la colonne de votre choix.

A la fin de l'**Age 2**, Thrud est replacée dans la **zone de Commandement**.

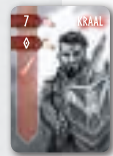




Cartes

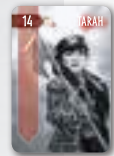
### Héros·ïne Guerrier·ère

Placez-les dans la colonne **Guerrier·ère** de votre armée.



#### KRAAL LE VÉNAL

Possède **2 grades**.  
Ajoute **7 et 0 points** à votre **Valeur de Bravoure Guerrier·ère**.



#### TARAH FRAPPE FATALE

Possède **1 grade**.  
Ajoute **14 points** à votre **Valeur de Bravoure Guerrier·ère**.



Cartes

### Héros·ïne Chasseur·euse

Placez-les dans la colonne **Chasseur·euse** de votre armée.



#### ARAL SERRES D'AGLE

Possède **2 grades**.



#### DAGDA L'EXPLOSIVE

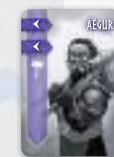
Possède **3 grades**.  
Posez immédiatement Dagda dans votre colonne **Chasseur·euse**, et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain·e** de votre choix de deux autres de vos colonnes. Les deux colonnes doivent être différentes.



Cartes

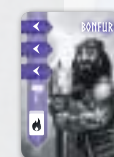
### Héros·ïne Forgeron·ne

Placez-les dans la colonne **Forgeron·ne** de votre armée.



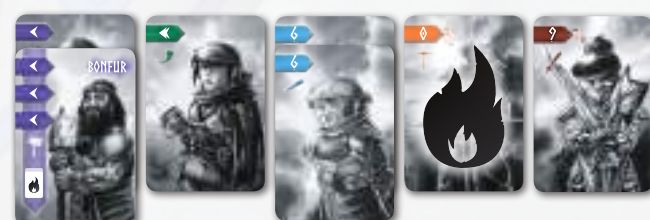
#### AËGUR POING D'ACIER

Possède **2 grades**.



#### BONFUR LE TYRANNIQUE

Possède **3 grades**.  
Posez immédiatement Bonfur dans votre colonne **Forgeron·ne**, et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain·e** de votre choix d'une autre de vos colonnes.



#### Bonfur et Dagda

Bonfur et Dagda défaussent des cartes **Nain·e** en arrivant en jeu. Vous ne pouvez donc pas recruter une nouvelle carte **Héros·ïne** tant que vous n'avez pas remplacé les cartes défaussées et fait une ligne supplémentaire de 5 **grades** de classes différentes.  
Pour rappel: durant la partie, pour pouvoir recruter une nouvelle carte **Héros·ïne**, le nombre de lignes complètes de votre **armée** doit toujours être égal à votre nombre de cartes **Héros·ïne** recrutées + 1.

#### ATTENTION

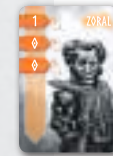
Vous ne pouvez jamais défausser une carte **Héros·ïne** lors de l'activation du pouvoir de Dagda et de Bonfur, seulement une ou des cartes **Nain·e**. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas choisir Dagda et Bonfur.



Cartes

### Héros·ïne Mineur·euse

Placez-les dans la colonne **Mineur·euse** de votre armée.



#### ZORAL LE CONTREMAÎTRE

Possède **3 grades**.  
Ajoute **1, 0 et 0 Point de Bravoure** à la somme des **Mineur·euse·s**.

Note: en d'autres termes, Zoral augmente de 1 la somme des **Points de Bravoure des Mineur·euse·s** et de 3 le facteur multiplicatif (3 **grades**) pour le calcul de la **Valeur de Bravoure Mineur·euse**.



#### LOKDUR CŒUR CUPIDE

Possède **1 grade**.  
Ajoute **3 Points de Bravoure** à la somme des **Mineur·euse·s**.

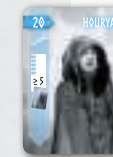
Note: en d'autres termes, Lokdur augmente de 3 la somme des **Points de Bravoure des Mineur·euse·s** et de 1 le facteur multiplicatif (1 **grade**) pour le calcul de la **Valeur de Bravoure Mineur·euse**.



Cartes

### Héros·ïne Explorateur·rice

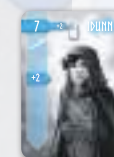
Placez-les dans la colonne **Explorateur·rice** de votre armée.



#### HOURYA L'INSAISSABLE

Possède **1 grade**.  
Ajoute **20 points** à votre **Valeur de Bravoure Explorateur·rice**. Il faut posséder 5 **grades** dans la colonne des **Explorateur·rice·s** dans son armée pour la recruter.

Note: Le **grade** de Thrud et Ylud compte pour le recrutement de Hourya si elles sont placées dans la colonne **Explorateur·rice**.



#### IDUNN LA FURTIVE

Possède **1 grade**.  
Ajoute **7 points** à votre **Valeur de Bravoure Explorateur·rice** plus **2 points** par **grades** présents de cette colonne, y compris le sien.

#### Cartes présentes en jeu

CARTES PRÉSENTES À 2, 3, 4 ELVALANDS

CARTES AJOUTÉES À 5 ELVALANDS

		3	4	5	6	6	7	8	9	10			X	X		
		X	X	X	X	X	X	X	X	X			X			
		0	0	1	1	2	2	0	1							
		X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X		
		5	6	7	8	9	10	11	12					X	X	X



# CONTES ET LÉGENDES DE NIDAVELLIR



## LES FRÈRES DWERG

La technique appelée «la danse des 5» est une formation de combat des plus redoutables. Elle consiste, pour un groupe de 5 guerrier-ère-s, à se battre ensemble comme si chacun-e était le doigt d'une même main. Quand elle est parfaitement maîtrisée, elle permet à cette formation de résister à un ennemi bien supérieur en nombre, en infligeant des dégâts mortels à qui tente de s'approcher de «la main». Les frères DwerG sont connus bien au-delà des terres de Nidavellir, pour leur exceptionnelle virtuosité dans la réalisation de cette technique.

Pour gagner avec cette stratégie dans les parties à 4 et 5 joueur-euse-s, il faudra vous assurer du recrutement de 3 des frères.

Ceci vous mobilisera donc 15 cartes, soit 3 séries de 5 cartes **Nain-e**. Mais les 81 points ainsi gagnés ne suffiront pas forcément à vous garantir la victoire. Une option intéressante peut être, dans les premiers tours de jeu, où finalement vous n'êtes pas très exigeant-e sur la classe que vous recrutez (puisque toutes vous sont nécessaires), d'échanger vos plus fortes **pièces** pour vous placer en tête devant vos adversaires et être en permanence l'Elvaland qui possède les meilleures possibilités d'enchères. Cela devrait vous permettre, lorsque ce sera crucial, de prendre les cartes **Nain-e** dont vous avez besoin et/ou bloquer certain-e-s Elvalands qui tenteraient de monopoliser les cartes **Nain-e** d'une classe particulière.

Les cartes **Nain-e** supplémentaires, après les 3 premières lignes, pourraient par exemple être des **Guerrier-ère-s** pour vous permettre de rafler le bonus de majorité de cette classe.

## SKAA L'INSONDABLE



Fille adoptive d'un des plus riches négociants du Royaume, les origines réelles de Skaa ont, de tout temps, fait l'objet de nombreuses rumeurs. Les langues les plus perfides prétendent même qu'elle aurait du sang elfique. Obligée de donner constamment le meilleur d'elle-même pour couper court à ces ragots incessants, Skaa a toujours fait preuve d'une vaillance exceptionnelle. Nul, en sa présence, ne se risquerait à lui manquer de respect.

Comme elle ne dispose d'aucun pouvoir particulier, Skaa est l'héroïne idéale de fin de partie où la priorité devient l'acquisition de **Points de Bravoure** supplémentaires.

## GRID LA MERCANTILE

Élevée depuis son plus jeune âge dans l'ambiance des auberges les plus colorées du royaume, Grid est devenue maîtresse dans l'art de repérer une bonne affaire à mille lieux à la ronde! On dit qu'à une certaine époque, elle travaillait main dans la main avec Astrid la Fortunée et qu'elles réussirent ainsi à amasser une fortune colossale!

Son pouvoir est puissant et si vous réussissez à la recruter en début de partie, vous réaliserez une belle plus-value sur vos **pièces d'or** et cela vous confèrera un contrôle décisif sur les enchères.



## ASTRID LA FORTUNÉE

Fille, petite fille et arrière-petite-fille de commerçante, l'origine de sa fortune se perd dans la nuit des temps. Ce qui est sûr, c'est que si un jour, elle décide de vous exhiber dans son salon en tant que statue, elle saura y mettre le prix!

Son recrutement implique évidemment que vous pratiquiez de nombreux échanges tout au long de la partie, grâce à la **pièce** de valeur 0.

La **pièce** «25» est votre objectif et vous devrez organiser vos échanges pour y parvenir le plus tôt possible, avant qu'un-e adversaire ne le fasse avant vous.

## ULINE LA VOYANTE

Depuis son plus jeune âge, Uline s'est avérée être une enfant atypique. Sa taille exceptionnelle, son goût pour les mets raffinés, son attirance vers le monde végétal plutôt que minéral et enfin son intérêt pour la magie, ont fait d'elle un personnage craint et admiré à la fois. On raconte qu'elle peut lire dans l'avenir et qu'ainsi les manœuvres de ses ennemi-e-s lui sont prévisibles.

Plus tôt son recrutement aura lieu, plus son pouvoir sera efficace. La possibilité de pouvoir garder vos **pièces** en main pour ne les jouer qu'au dernier moment vous procurera un avantage conséquent et vous passerez rapidement maître dans l'art de jouer la **pièce** «échange» au bon moment.



## YLUD L'IMPRÉVISIBLE

Cousine éloignée du Roi, Ylud a passé une bonne partie de sa vie au château. Son caractère indépendant et son penchant à toujours faire ce à quoi on s'attend le moins, en ont fait une des personnalités les plus attachantes de la cour.

Ylud est une **Héroïne** idéale quand la partie est incertaine et que les choix cruciaux seront à faire tardivement. A noter qu'elle peut parfois être utile en fin de premier Age pour s'approprier une récompense imprévue.



## THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES

Lorsque son père, le général Kraal, dut recruter une armée pour faire face aux invasions Orques, celui-ci, soumis à l'urgence de satisfaire son Roi, eut l'idée d'utiliser les charmes de sa fille aînée pour renforcer les sentiments patriotiques des futures recrues. Vexée de n'être qu'un physique aux yeux de son père, elle s'extirpa de son armée pour créer la sienne. Certain-e-s disent qu'elle surpassa celle de son père lors de la bataille décisive de la guerre des Orques.

Thrud s'impose évidemment comme premier choix d'**Héroïne** puisqu'elle facilitera grandement les recrutements suivants. Sa capacité à changer de classe vous permet une plus grande souplesse dans les recrutements, en permettant d'acquérir les cartes **Nain-e-s** qui vous manquent dans l'ordre de votre choix. Elle prendra toujours la place du cinquième **grade** d'une ligne pour déclencher un recrutement d'**Héros-ïne**.



## TARAH FRAPPE FATALE

Elle est l'archétype de la guerrière idéale: rapide comme l'éclair, précise comme une horlogerie gnome, puissante comme un cor de guerre, elle ne frappe qu'une fois et ne laisse aucune chance à sa cible. Elle aurait inventé une botte secrète qu'aucun-e autre guerrier-ère n'a réussi à imiter car sa vitesse d'exécution est au-delà des perceptions!

Sa **Valeur de Bravoure**, en tant que telle, n'est pas exceptionnelle, mais si sa présence vous permet d'obtenir le bonus de majorité, alors Tarah est faite pour vous!



## KRAAL LE VÉNAL

Promu Général lors des guerres Orques, Kraal s'illustra surtout par sa capacité à grossir l'armée du Roi, grâce à de nombreuses recrues. Est-ce dû à son charisme? Ou à celui de sa fille aînée, comme le prétendirent les mauvaises langues et les envieux-euses. Il est plus probable que l'explication soit beaucoup plus simple et que ce talent ne trouve son origine que dans son immense fortune personnelle!

Kraal est un **Héros** clé pour faire basculer le bonus de majorité de la classe **Guerrier-ère**. Pensez-y si vous devez faire un tour de passe-passe pour obtenir la victoire. Et méfiez-vous en si le bonus vous semble acquis et que vous vous endormez sur vos lauriers en vous acheminant vers une présumée victoire!





### ARAL SERRES D'AIGLE

*Il n'est pas de meilleur pisteur au Royaume des Nains et des Naines. Sa renommée fût telle qu'elle donna naissance à un proverbe :*

*«Tu ne peux aller, là où Aral ne peut te suivre!».*

Parfait pour augmenter de façon significative une longue série de cette classe et ce, sans le désavantage destructeur, de son homologue Dagda.



### DAGDA L'EXPLOSIVE

*Chasseresse redoutable, Dagda peut s'enorgueillir de la plus belle collection de trophées du royaume! En revanche, si son efficacité ne peut être remise en cause, ses méthodes pour parvenir à ses fins sont plus discutables et de sombres rumeurs courent régulièrement à ce sujet.*

Elle peut vous permettre un score décisif pour la victoire, dans la classe des **Chasseur·euse·s**, mais prenez garde à la recruter au bon moment car la perte d'un personnage de deux autres classes peut vous empêcher de recruter un·e autre **Héros·ïne** par la suite.



### LOKDUR CŒUR CUPIDE

*Lokdur était en charge des principales mines des riches montagnes du Nord. On dit que son avidité était sans limite et qu'il poussa les Nain·e·s à creuser bien trop loin, dans les profondeurs les plus sombres de la Montagne du destin.*

*Certains prétendent que c'est par son imprudence que Fafnir aurait été réveillé, mais nul n'a jamais pu prouver ces allégations.*

Lokdur est un **Héros** qui conviendra parfaitement si vous avez réussi à recruter bon nombre de **Mineur·euse·s** ayant une faible **Valeur de Bravoure** (0 ou 1).



### ZORAL LE CONTREMAÎTRE

*Zoral était exactement à l'opposé de son maître. Près de son groupe toujours prudent avant de mettre à jour un nouveau filon, il fût pendant de nombreuses années le garant de la cohésion de la guilde des mineur·euse·s du Nord.*

A l'inverse de Lokdur, Zoral sera véritablement utile si vous avez recruté un nombre restreint de **Mineur·euse·s** avec de bonnes **Valeurs de Bravoure** (1 ou 2), car il augmentera le facteur multiplicatif de façon conséquente grâce à son nombre de **grades**.



### AËGUR POING D'ACIER

*Artisan de nombreuses armes et armures, il fut nommé, par le Roi lui-même, premier forgeron du Royaume. La rumeur dit qu'il avait un frère jumeau caché qui travaillait secrètement la nuit avec lui et que c'est pour cette raison qu'il pouvait abattre 2 fois plus de labeur que n'importe lequel des autres forgeron·ne·s. Mais cette information n'a jamais été vérifiée.*

Parfait pour augmenter de façon significative une longue série de cette classe et ce, sans le désavantage destructeur, de son homologue Bonfur.



### BONFUR LE TYRANNIQUE

*Grand Maître forgeron, son ambition fut tellement dévorante, qu'il poussa les Nain·e·s de sa forge jusqu'à l'épuisement et même jusqu'au décès de son propre fils. Sa réputation est grande mais entachée à jamais par cette mort injuste.*

Bonfur peut vous permettre un score décisif pour la victoire, dans la classe des **Forgeron·ne·s**, mais prenez garde à le recruter au bon moment car la perte d'un personnage d'une autre classe peut vous empêcher de recruter un·e autre **Héros·ïne** par la suite.



### IDUNN LA FURTIVE

*La légende raconte que le Roi et Idunn entretenrent dans leur jeunesse une relation amoureuse. La vie aurait pu être douce pour les jeunes amants si le Roi n'avait pas été le Roi et si les usages de la cour avaient été plus souples... Hélas, au royaume des Nains et des Naines, les traditions sont sacrées et le Roi n'eut pas la permission d'épouser l'élue de son cœur. De désespoir, Idunn s'engagea, devint une exploratrice et passa le plus clair de sa vie loin du royaume et de son amour déçu.*

Idunn est une valeur sûre si vous avez recruté une **armée d'Explorateur·trice·s!**



### HOURYA L'INSAISSABLE

*Lors de la période trouble des escarmouches contre les elfes, Hourya réussit à capturer un prince elfe à qui elle rendit la liberté, en échange de sa cape magique. Celle-ci conférant une quasi-invisibilité en milieu naturel, Hourya s'est vu confiée les missions les plus dangereuses en terres étrangères. Elle est une des exploratrices les plus respectées de sa caste.*

Hourya n'offre pas d'avantage particulier si ce n'est sa valeur conséquente en **Points de Bravoure**. Elle est donc particulièrement intéressante en fin de partie, si vous avez réussi à recruter a minima 5 **Explorateur·rice·s!**







## Aide de jeu

Référez-vous à la page 4 pour les adaptations à 2, 3 et 5 Elvalands.

### Préparation du tour

#### 1. ENTRÉE DES NAIN·E·S

\* Placez X cartes de l'Age en cours dans chaque Taverne. X = nb d'Elvalands.

#### 2. LES MISES

\* Posez vos **pièces** face cachée sur chaque **emplacement Taverne**.

### Résolution des tavernes

#### 1. RÉVÉLATION DES MISES

\* Révélez votre **pièce** sur l'**emplacement Taverne** correspondant.

\* La **pièce** de plus haute valeur détermine l'Elvaland actif·ve.

Les égalités sont départagées par les **gemmes**.

#### 2. TOUR DE L'ELVALAND ACTIF·VE

\* Choisissez une carte de la taverne en cours de résolution.

\* Procédez, éventuellement, au recrutement d'une carte **Héros·ïne**.

\* Procédez à l'échange de **pièces** si vous avez joué votre **pièce** de valeur 0.

Tour de l'Elvaland suivant·e déterminé par l'ordre décroissant des **pièces** ou des **gemmes** en cas d'égalité.

#### 3. ÉCHANGE DE GEMMES

Lorsque chaque Elvaland a joué, procédez à l'échange des **gemmes** entre les Elvalands à égalité pour une valeur de **pièce** donnée. Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante.

Reprenez au 1. RÉVÉLATION DES MISES.

### Tour suivant

Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, reprenez vos **pièces** en main et passez au tour suivant.



## Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe

### LES GUERRIER·ÈRE·S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure**, à laquelle l'Elvaland majoritaire en **grades** dans la colonne **Guerrier·ère**, ajoute sa **pièce** de plus haute valeur.

En cas d'égalité, tou·te·s les Elvalands concerné·e·s ajoutent leur **pièce** de plus haute valeur à leur **Valeur de Bravoure** **Guerrier·ère**.



### LES CHASSEUR·EUSE·S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale au nombre de **grades** **Chasseur·euse** au carré.

Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.

(cf **Valeur de Bravoure** **Forgeron·ne** et **Chasseur·euse** p.5)



### LES MINEUR·EUSE·S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure** multipliée par le nombre de **grades** dans leur colonne.



### LES FORGERON·NE·S

Leur **Valeur de Bravoure** est une suite mathématique (+3, +4, +5, +6, ...).

Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.

(cf **Valeur de Bravoure** **Forgeron·ne** et **Chasseur·euse** p.5)



### LES EXPLORATEUR·RIKE·S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure**.



## Cartes présentes en jeu

CARTES PRÉSENTES  
À 2, 3, 4 ELVALANDS

CARTES AJOUTÉES  
À 5 ELVALANDS

	3	4	5	6	6	7	8	9	10
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	0	0	1	1	2	2	0	1	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12	

		X	X
		X	X