

ETTIN

L'UNION FAIT LA FORCE

COMMENT JOUER

« Souvenez-vous, il n'y a pas si longtemps, les Nains des Montagnes et les Hommes-chiens des Forêts, les Canidés comme ils s'appellent, nous ont observés, Humains, alors que nous luttions pour nos terres contre les Orcs.

Un jour, une étrange lumière violette déchira le ciel étoilé — était-ce un objet, un astre céleste invoqué par les Dieux, ou autre chose ? Quoi qu'il en soit, il s'abattit avec une telle violence qu'il scinda notre monde.

Il créa un cratère gigantesque, qui engloutit les mers et les montagnes. Ceux qui restèrent sur le continent n'ont eu d'autre choix que de s'unir pour former des Factions.

Mais ce cataclysme eut d'autres conséquences. Il réveilla des créatures oubliées, errant entre la vie et la mort. Des entrailles de la terre jaillirent les Démons, que l'on pensait disparus depuis longtemps.

Et je viens aujourd'hui vous rapporter des nouvelles dont j'ai été moi-même témoin. Les ennemis ancestraux des Démons, les Elfes et les Géants dommoriens, ont traversé le temps et l'espace et sont apparus par des portails.

D'anciens peuples sont de retour, de nouveaux se créent ; bientôt, ils formeront une alliance ou s'opposeront à leurs voisins pour s'approprier leurs richesses. J'ai appris que les Orcs se sont unis aux Morts-vivants et que ces derniers ont déclaré la guerre aux Elfes d'un côté et aux Nains de l'autre.

J'ai bien peur que si nous ne nous rapprochons pas d'une Faction, nous ne survivions pas aux batailles à venir. Alors, que faire ? »

— Sire Gwenavar, Paladine, s'adressant à la Cour royale de Joymore

ETTIN est un jeu de stratégie au rythme soutenu, opposant des équipes de deux joueurs. Une partie se déroule sur trois Âges, au cours desquels votre Allié et vous allez drafter (choisir) des cartes, tandis que votre Ennemi fera de même de son côté.

Chaque Âge s'achève par une Guerre durant laquelle les belligérants tenteront de remporter un maximum de Points de Victoire (PV). Au terme du troisième Âge, l'équipe possédant le plus de PV gagne la partie !

JOUER EN ÉQUIPE

ETTIN a été conçu pour être joué en équipes de deux. Nous vous recommandons donc de réunir 4, 6 ou 8 participants autour de la table.

2, 3, 5, 7 JOUEURS

Pour jouer à **ETTIN** à deux ou avec un nombre impair de participants, veuillez vous référer aux règles spécifiques à la page 18. Le joueur impair contrôle deux factions, la sienne et la faction Renégat.

9 JOUEURS ET PLUS

Il est possible de jouer à **ETTIN** à 16, à 24, voire plus, à condition d'avoir plusieurs exemplaires du jeu ! Veuillez vous référer aux règles spécifiques à la page 18.

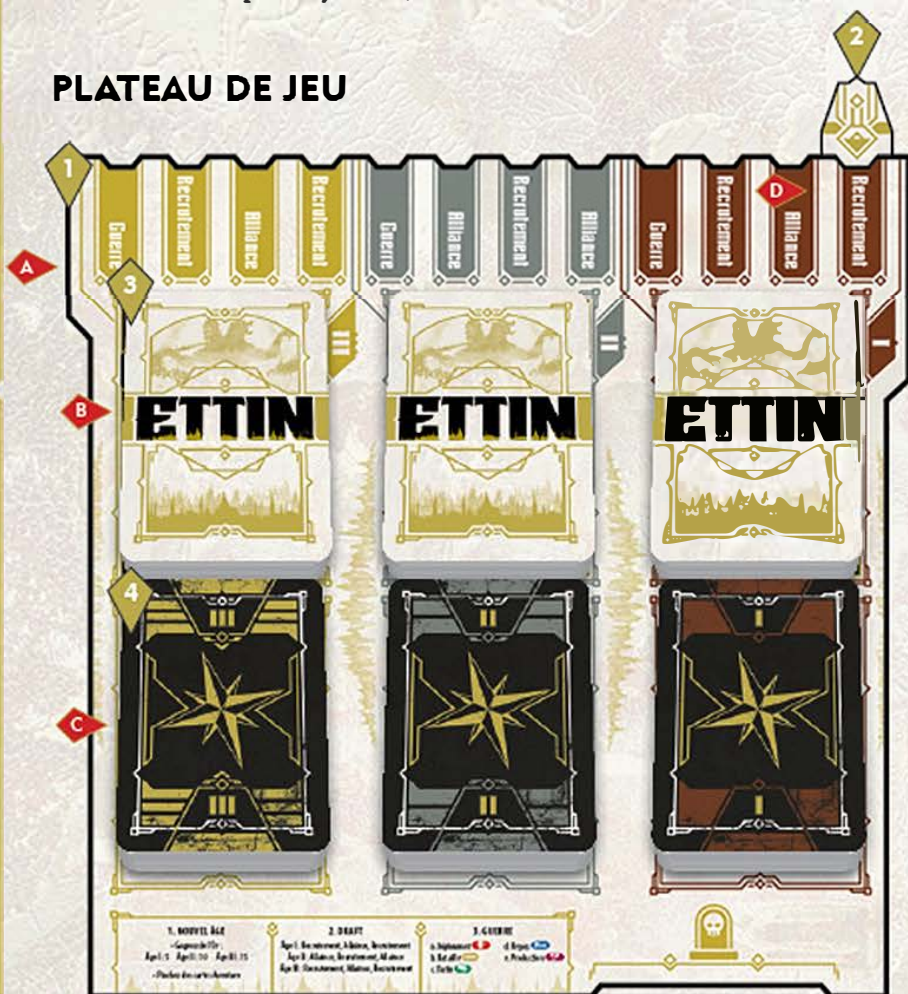


Matériel

- 1 plateau de jeu
- 101 cartes Mercenaires
- 36 cartes Aventure
- 1 marqueur d'Âge
- 14 Jetons Siège
- 90 Jetons Or (37x 1, 21x 3, 16x 5, 16x 10)
- 4 dés Aventure
- 9 plateaux Faction (Le plateau Mercenaires n'est utilisé que dans les parties mettant en scène un nombre impair de joueurs.)

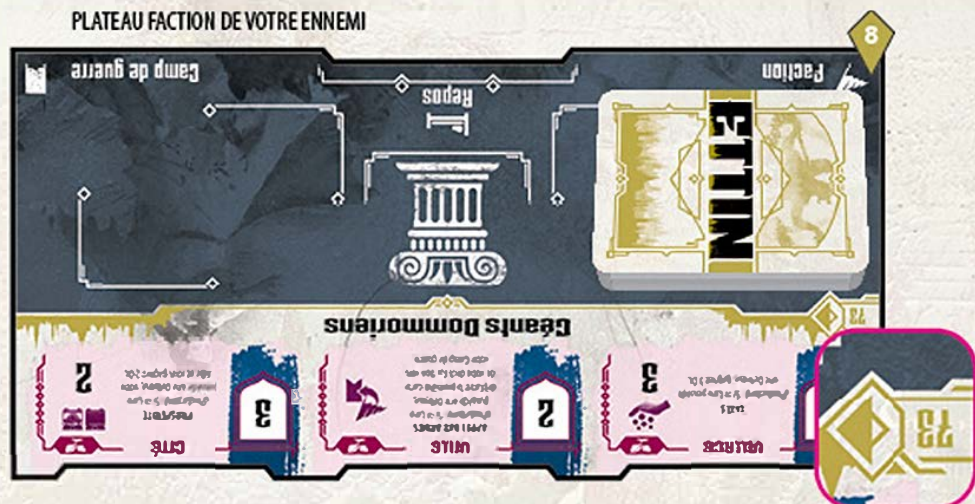
- 120 cartes Unités (8 Factions: 15 cartes par Faction)
- 48 Jetons Bataille (32 jetons Victoire/Égalité et 16 jetons Défaite/Trêve que vous pouvez laisser de côté une fois les règles du jeu assimilées.)
- 12 Jetons Guerre (4x Âge I, 4x Âge II, 4x Âge III)
- 4 Jetons Initiative

PLATEAU DE JEU

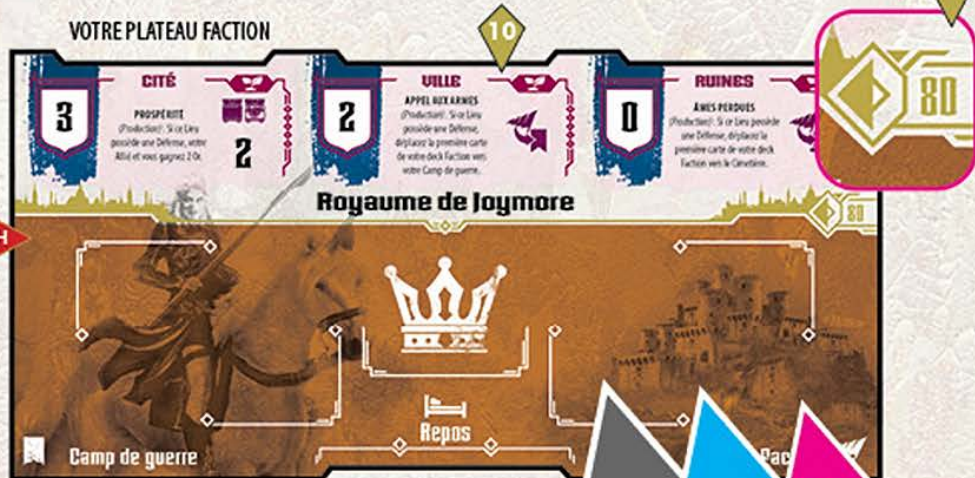


PLATEAU ENNEMI

PLATEAU FACTION DE VOTRE ENNEMI



VOTRE PLATEAU FACTION



Mise en place

Suivez les instructions ci-dessous pour installer le jeu. La position des Joueurs est importante, nous vous recommandons donc d'installer les éventuels néophytes à côté des Joueurs plus expérimentés.

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez le marqueur d'Âge sur l'emplacement Âge I Recrutement du plateau.
3. Triez les cartes Mercenaires en trois piles séparées : Âge I, II, III (voir coin inférieur droit), puis mélangez séparément chaque pile. Placez les piles de cartes Mercenaires face cachée sur les emplacements dédiés du plateau.
4. Triez les cartes Aventures en trois piles séparées : Âge I, II, III, puis mélangez séparément chaque pile. Placez les piles de cartes Aventure face cachée sur les emplacements dédiés du plateau.
5. Laissez les dés Aventure à proximité du plateau.
6. Empilez les Jetons Siège et Or à portée des Joueurs (le nombre de Jetons Siège et Or n'est pas limité).
7. Choisissez une Faction. Référez-vous au résumé ci-dessous pour en savoir plus sur les différentes Factions du jeu. Prenez le deck Faction et le plateau Faction correspondant.
Remarque : Le plateau de Faction Mercenaires est utilisé dans les parties à 3,5,7 joueurs. Il est joué par le joueur impair en plus de sa Faction choisie. Laissez-le dans la boîte dans les autres cas de figure.

Référez aux schémas pages 4 et 5 pour installer les plateaux selon le nombre de Joueurs.

Chaque Joueur doit avoir un Allié à son côté et un Ennemi face à lui.

Conseil : pour une partie d'apprentissage, nous vous recommandons d'associer les néophytes aux Joueurs plus expérimentés.

8. Placez votre Plateau Faction en face de votre Ennemi, de sorte que la flèche d'Initiative pointe vers le centre de la table et que les emplacements de Lieux soient en face de votre Ennemi. Pour ce faire, vous devrez peut-être retourner le plateau.
9. Triez votre deck Faction en trois piles séparées : Âge I, II, III (voir coin inférieur droit), puis mélangez séparément chaque pile. Placez d'abord la pile Âge III face cachée sur l'emplacement dédié de votre plateau Faction. Puis placez par-dessus face cachée la pile Âge II et I, de sorte à piocher d'abord les cartes de l'Âge I. Dans une partie avec un nombre impair de joueurs, le joueur impair ne doit pas constituer de deck pour son plateau de faction Mercenaire. Les cartes seront piochées à partir du deck Mercenaires de l'Âge en cours à la place.
10. Placez un Jeton Guerre I, Guerre II, Guerre III, quatre Jetons Victoire et un Jeton Initiative entre chaque duo d'Ennemis. Remettez les Jetons restants dans la boîte, ils ne serviront pas durant la partie.
Remarque : Vous pouvez utiliser les jetons Trêve et Défaite durant vos premières parties, mais vous n'en aurez plus besoin une fois les règles assimilées.
11. Comparez votre valeur d'Initiative avec celle de votre Ennemi. Le Joueur qui dispose de l'Initiative la plus élevée choisit de prendre le Jeton Initiative ou le donner à son Ennemi. S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de laisser l'Initiative à votre Ennemi.

Vous voilà maintenant prêt à jouer !

LES FACTIONS

LES ORCS D'UD (TRÈS FACILE)

Ce sont des guerriers impulsifs.

Forces : Mourir au combat est un véritable honneur pour les Ors, ils n'hésitent pas à foncer tête baissée.

Faiblesses : Les Ors construisent peu de Défenses et ne perdent pas de temps à développer des capacités spéciales, contrairement aux autres Factions.



LES NAINS DE BASTION-CÉLESTE (TRÈS FACILE)

Ils sont réputés pour leurs Troupes de Défense aérienne.

Forces : Solide économie. Les Troupes sont souvent aéroportées (hippogriffes et griffons).

Faiblesses : Force en dessous de la moyenne. Les Unités puissantes tardent à entrer en jeu.



LES GÉANTS DOMMORIENS (FACILE)

Il s'agit d'une ancienne civilisation de géants quasi immortels.

Forces : Le temps joue en faveur des Dommoriens car leurs tactiques de siège et leurs Défenses solides sont à toute épreuve.

Faiblesses : Peu intéressées par les problèmes des mortels, leurs Troupes sont coûteuses et partent rarement à l'Aventure.



LE ROYAUME DE JOYMORE (FACILE)

Le royaume dispose d'une armée de chevaliers prêts à accomplir leur destinée.

Forces : Armée polyvalente (Unités, armes de siège, magie), soutenue par une solide économie. Aventuriers dans l'âme.

Faiblesses : Peu d'Unités à distance ou particulièrement puissantes, peu de contrôle sur les batailles.



LES CANIDÉS (INTERMÉDIAIRE)

Ces nomades canins parcourent les plaines et les forêts.

Forces : Excellents éclaireurs. Particulièrement agiles et deuxième Faction derrière les Elfes en matière d'armements à distance.

Faiblesses : Peu de Défenses et économie défaillante.



LES DÉMONS DU VIDE (DIFFICILE)

Ce sont des créatures brutales qui ont émergé des ténèbres.

Forces : Troupes puissantes qui peuvent passer outre les Défenses.

Faiblesses : Peu efficaces dans les Aventures. Recrutement coûteux, obligeant à faire des choix difficiles pour faire la différence.



RENÉGAT (IMPAIR)

Utilisée uniquement dans une partie avec un nombre de joueurs impair.



LES MORTS-VIVANTS (DIFFICILE)

Il s'agit d'une armée de Morts-vivants, revenue de l'au-delà grâce à la magie arcanique.

Forces : Même vaincus, ils reviennent toujours sur le champ de bataille. Ces hordes innombrables submergent leurs ennemis grâce à leur nombre.

Faiblesses : Libérés de toute contrainte mortelle, les Morts-vivants négligent complètement l'économie et la Défense.



LES ELFES D'ÉMERAUDE (TRÈS DIFFICILE)

Ce sont des héros vaillants et pleins de ressources, malgré leur faible effectif.

Forces : Des alliés de soutien. Grands aventuriers. Cerise sur le gâteau : ils ont un dragon !

Faiblesses : Recrutement coûteux.



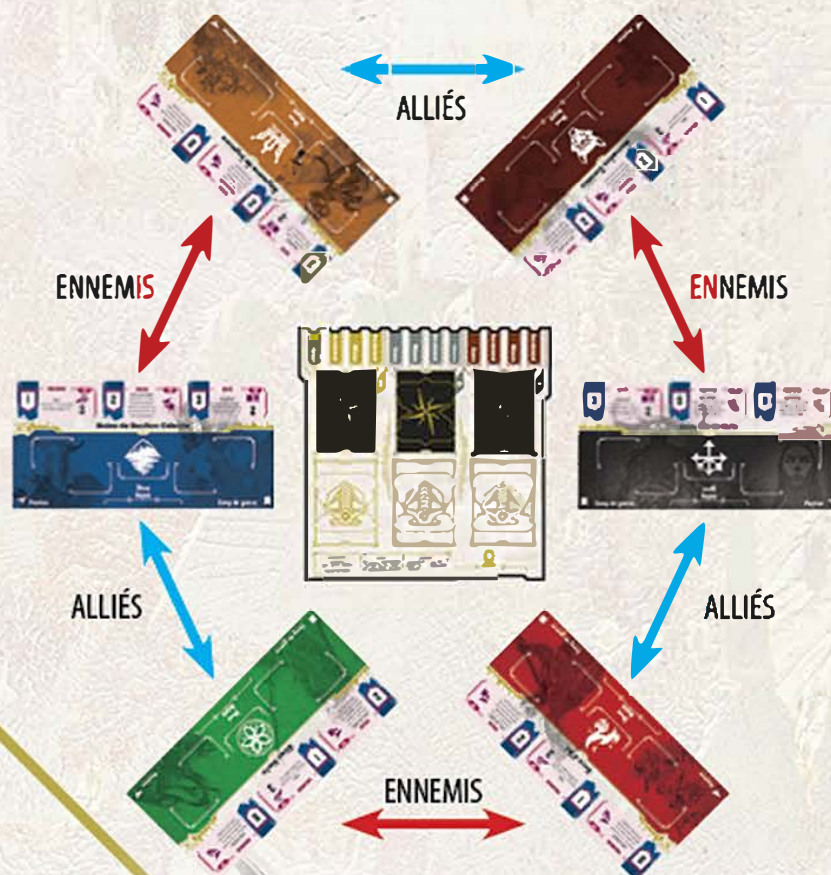
Exemples de disposition

S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons la configuration et la disposition suivantes :

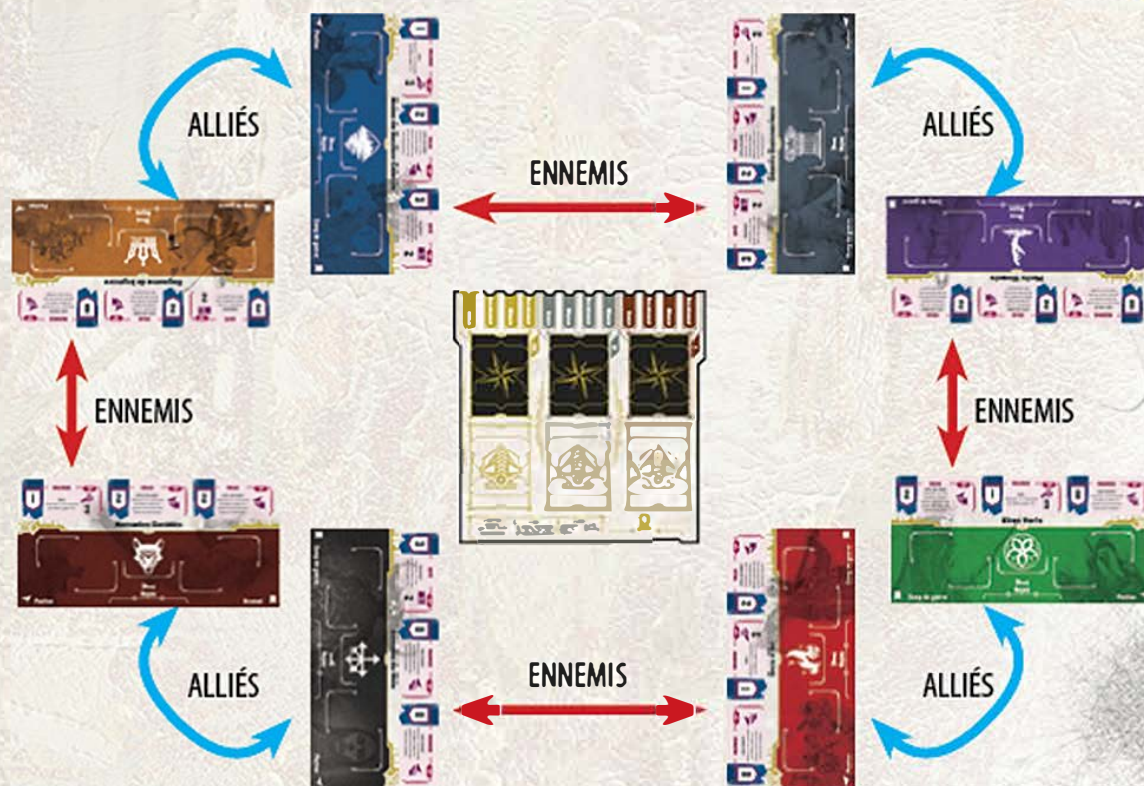
DISPOSITION À 4 JOUEURS



DISPOSITION À 6 JOUEURS

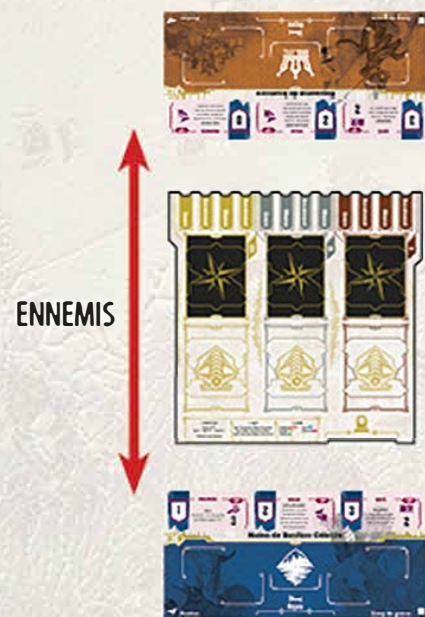


DISPOSITION À 8 JOUEURS

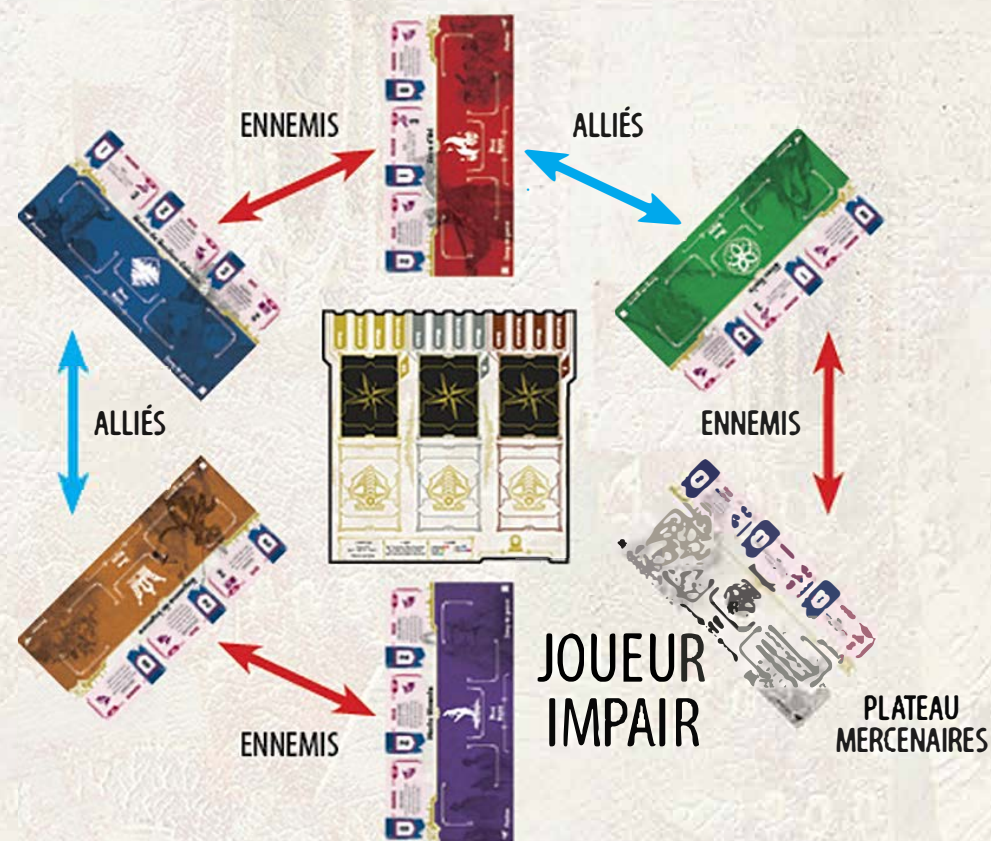


Des règles spécifiques s'appliquent pour les parties opposant deux joueurs ou un nombre impair de participants. Une fois les mécaniques assimilées et votre première partie effectuée, vous pouvez consulter les changements de règles à la page 18.

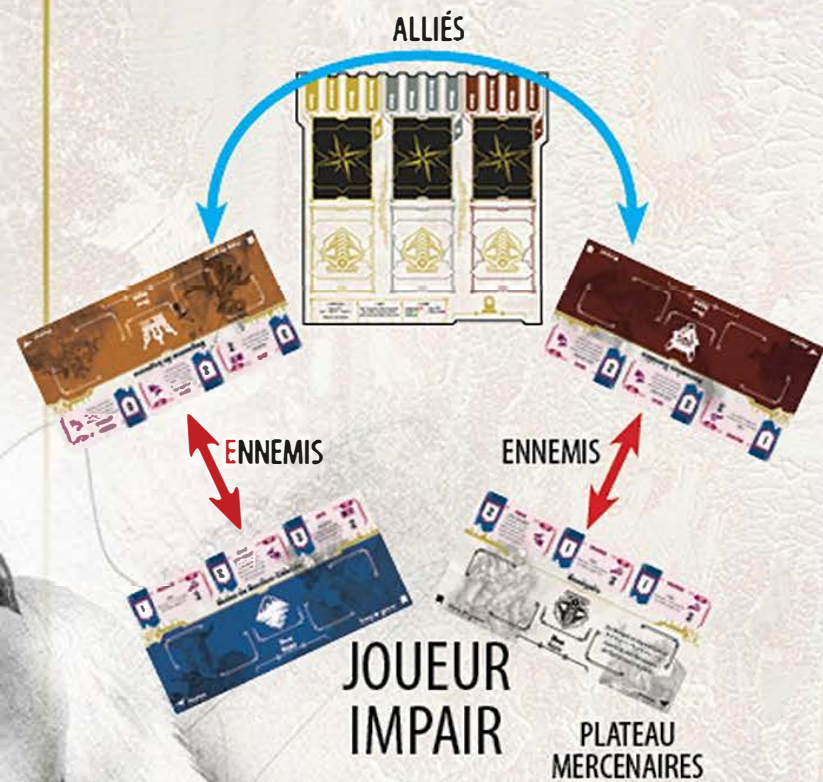
DISPOSITION À 2 JOUEURS



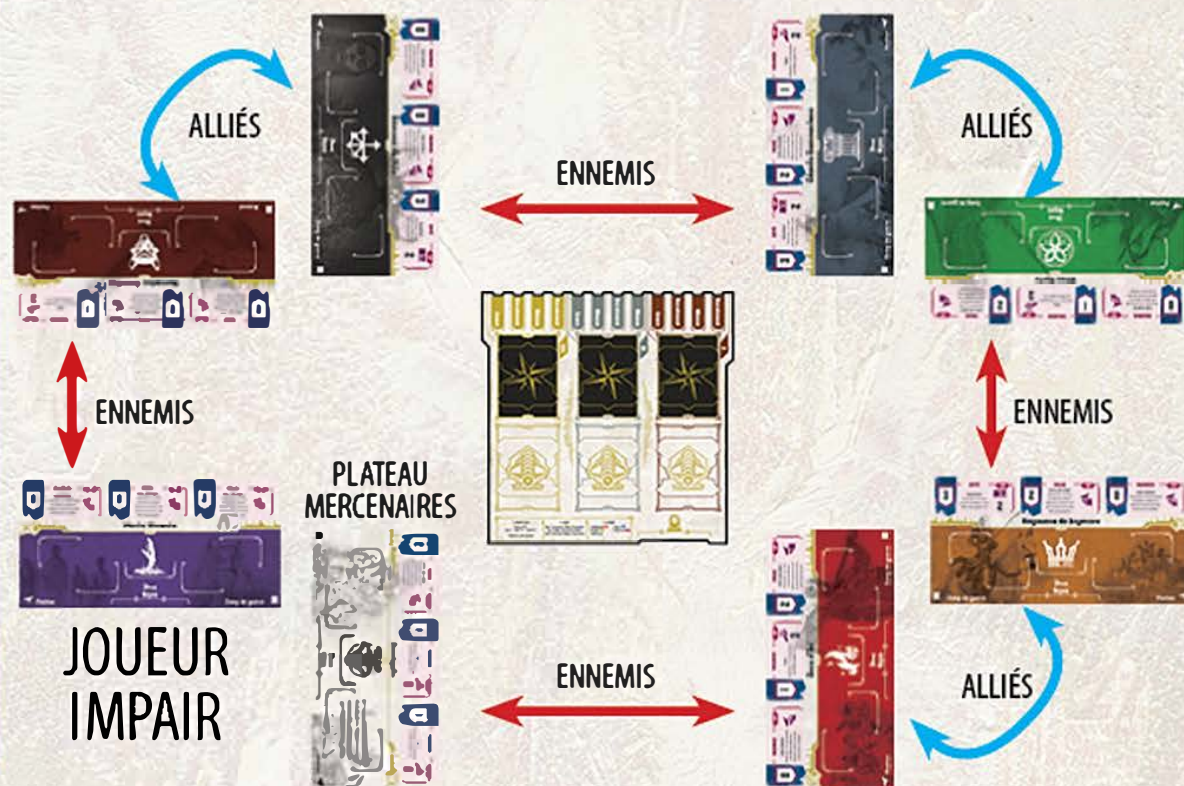
DISPOSITION À 5 JOUEURS



DISPOSITION À 3 JOUEURS



DISPOSITION À 7 JOUEURS



Aperçu

LES ÂGES DU CONFLIT

Le monde d'**ETIM** est le théâtre d'un conflit qui s'étale sur trois Âges.

- ▶ **Âge I** : Les petites Factions jettent leur dévolu sur les rares ressources. Le nombre de cartes lors du draft est illimité. Les Batailles sont généralement brèves.
- ▶ **Âge II** : Les Factions se développent et s'appuient sur une économie solide et une armée puissante.
- ▶ **Âge III** : L'âge d'or de chaque Faction. Elles prennent part à des Batailles épiques et mettent à mal les défenses ennemies.

Le début de chaque Âge est marqué par la phase **Nouvel Âge**, qui ouvre la voie à trois phases de draft, au cours desquelles vous posez des cartes dans votre Camp de guerre. À la fin de chaque Âge, une Guerre a lieu contre vos Ennemis. Les vainqueurs remporteront des Butins et des Points de Victoire.

Au terme de la troisième Guerre, les alliés additionnent leurs Points de Victoire pour déterminer l'équipe gagnante.

JEU SIMULTANÉ

Étant donné que les interactions se limitent à votre Allié ou à votre Ennemi durant chaque phase, nous vous recommandons de les effectuer de façon simultanée. Vous devez néanmoins achever une phase avant de passer à la suivante.

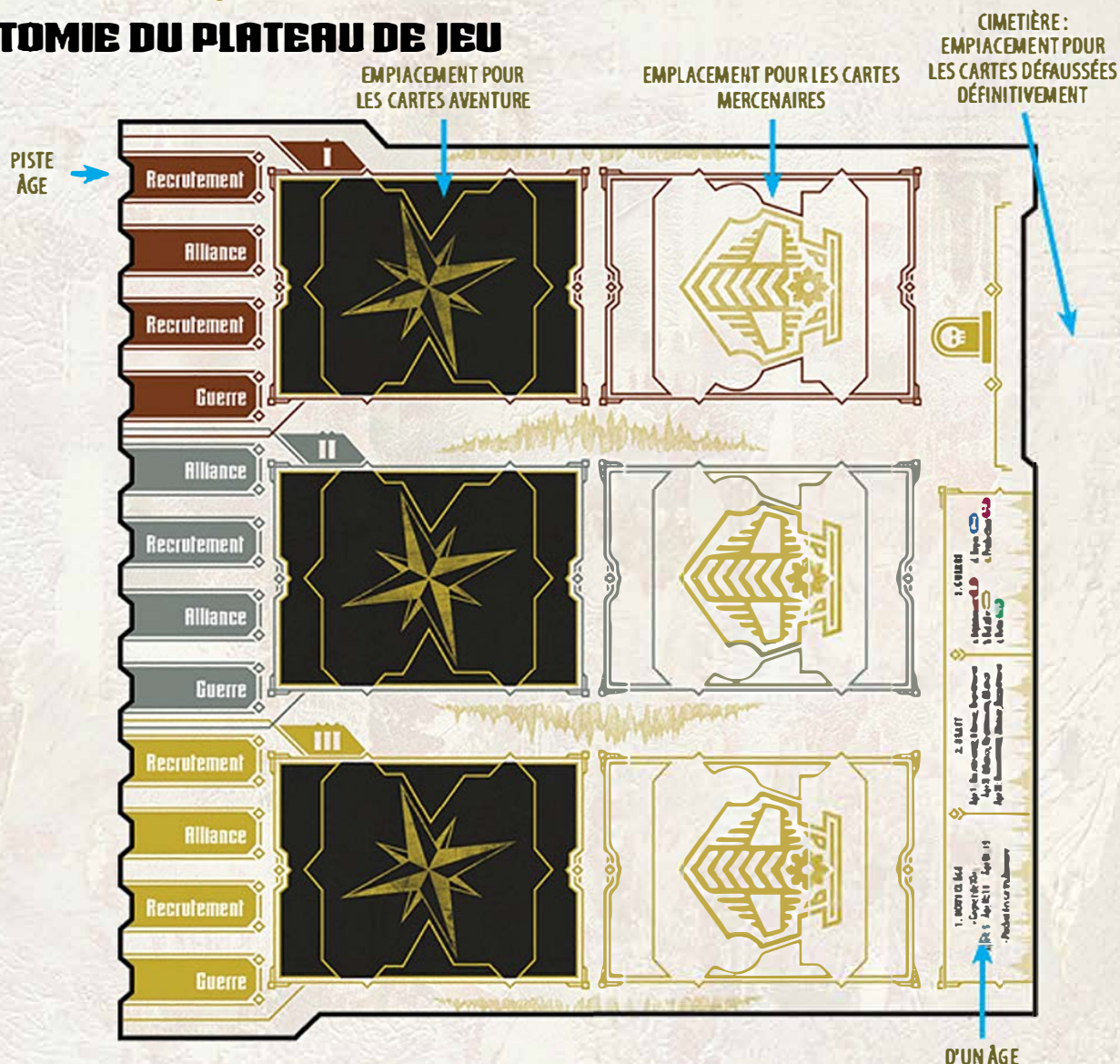
INTERACTIONS AVEC LES ALLIÉS

Les Alliés peuvent partager des Informations et discuter de la stratégie à suivre à tout moment. La collaboration est la clé de la victoire : soyez donc ouvert à la discussion. Néanmoins, les décisions concernant votre Faction vous appartiennent.

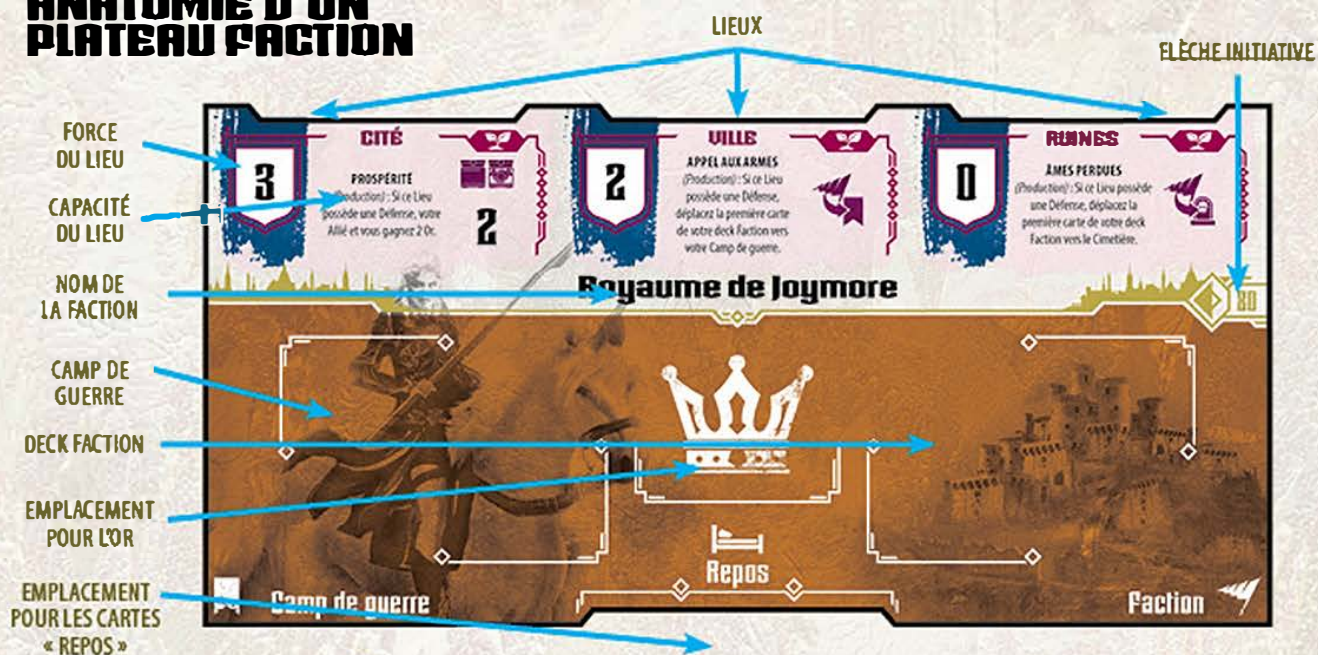
CONSULTATION

Vous pouvez toujours consulter toutes les cartes face cachée de vos emplacements : Camp de guerre, Repos et Lieux.

ANATOMIE DU PLATEAU DE JEU



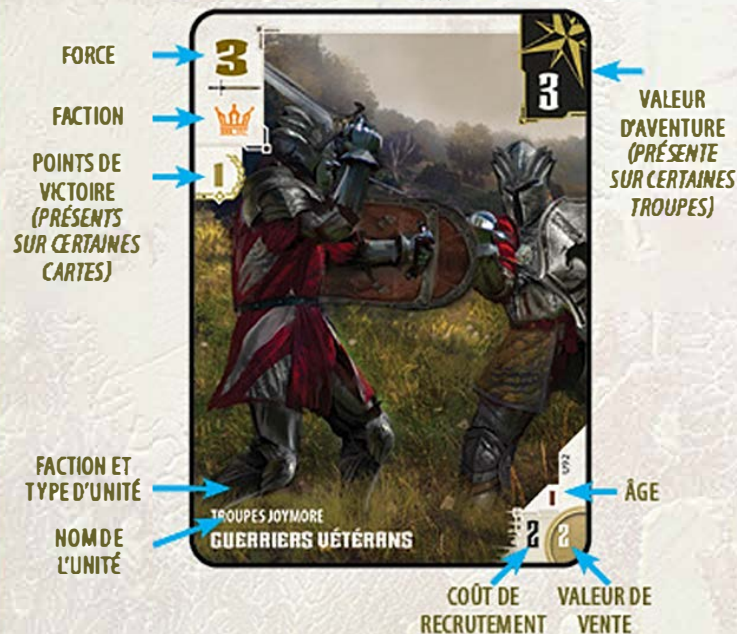
ANATOMIE D'UN PLATEAU FACTION



ANATOMIE DES CARTES UNITÉS

UNITÉS TROUPES

IDENTIFIÉES PAR UNE ÉPÉE ET UNE BORDURE BLANCHE



UNITÉS DE DÉFENSE

IDENTIFIÉES PAR UN BOUCLIER ET UNE BORDURE BLEUE

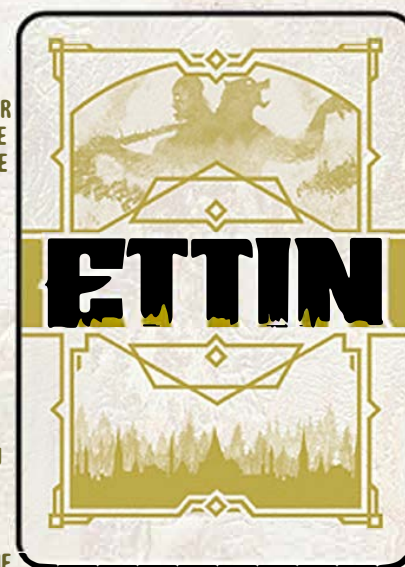


UNITÉS DE DÉFENSE FORTIFIÉE

IDENTIFIÉES PAR UN BOUCLIER ET UNE BORDURE ROUGE

FAIBLESSES (POUR POUVOIR PASSER OUTRE CETTE DÉFENSE FORTIFIÉE ET GAGNER LE COMBAT, LES UNITÉS ENNEMIES DOIVENT ÉGALEMENT POSSÉDER UNE DES CAPACITÉS VOL, SIÈGE OU CONQUÊTE. SI CE N'EST PAS LE CAS, L'ISSUE EST UNE TRÊVE).

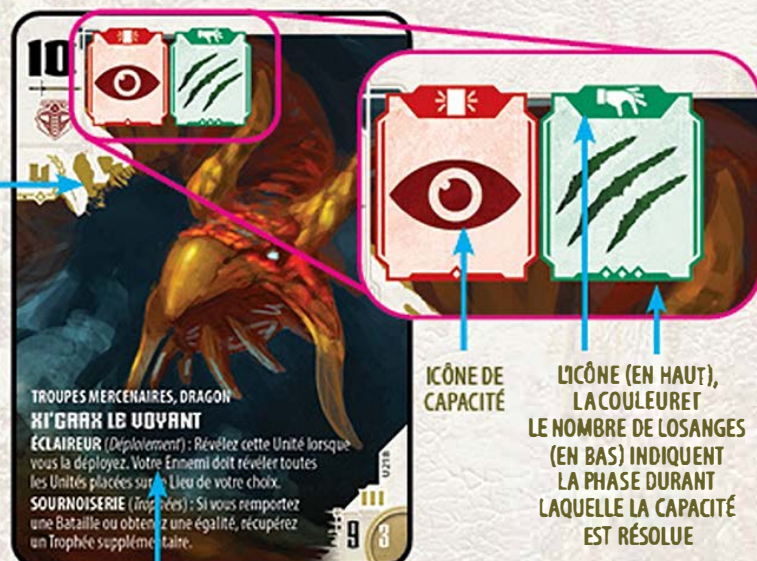
DOS DES CARTES UNITÉS



CAPACITÉS



LES DRAGONS SONT ÉGALEMENT DES TROUPES IDENTIFIÉES PAR CETTE ICÔNE



UN TEXTE EXPLIQUE EN DÉTAIL CHAQUE CAPACITÉ

ANATOMIE D'UNE CARTE AVENTURE

NOM ET CONDITIONS SPÉCIALES DE L'AVENTURE

DIFFICULTÉ



POINTS DE VICTOIRE

OR

CERTAINES CARTES AVENTURE DEVIENNENT DES UNITÉS DE DÉFENSE (RÉFÉREZ-VOUS AU TEXTE EN BAS DE LA CARTE)

DOS DES CARTES AVENTURE : ÂGES I, II, III



Phase 1: Nouvel Âge

Un Nouvel Âge commence! Placez le marqueur d'Âge sur le premier emplacement de l'Âge en cours.

- Chaque joueur gagne de l'Or.
 - Âge I: Gagnez 5 Or.
 - Âge II: Gagnez 10 Or.
 - Âge III: Gagnez 15 Or.
- Pour chaque duo d'Ennemis, le joueur possédant le jeton Initiative ploche une carte Aventure de l'Âge en cours.
- Placez la carte Aventure vers le centre de la table, entre votre Plateau Faction et celui de votre Ennemi.



Phase 2: Recrutement et Alliance

Chaque Faction se lance à présent alternativement dans un Recrutement, suivie d'une Alliance, durant lesquels vous allez drafter des cartes avec votre Ennemi (Recrutement) ou votre Allié (Alliance).

Référez-vous au descriptif ci-dessous pour connaître l'ordre des Recrutements et des Alliances en fonction de l'Âge.

- | | | |
|----------------------|-------------|-------------|
| Âge I: RECRUTEMENT | ALLIANCE | RECRUTEMENT |
| Âge II: ALLIANCE | RECRUTEMENT | ALLIANCE |
| Âge III: RECRUTEMENT | ALLIANCE | RECRUTEMENT |

RECRUTEMENT

Chaque duo d'Ennemis ploche les quatre premières cartes du deck Mercenaires de l'Âge en cours.

Placez-les face visible en formant une rangée de cartes entre chaque Ennemi.

Le joueur qui possède le jeton Initiative drafter en premier et en dernier. Son adversaire drafter donc en deuxième et en troisième.

Lorsque c'est à votre tour de drafter, choisissez une des cartes de la rangée et placez-la devant vous.

Une fois que tous les joueurs ont choisi deux cartes et que la rangée est vide, effectuez l'une des deux actions suivantes pour chacune de vos cartes:

- Recruter:** Payez le coût de recrutement de la carte et placez-la face cachée dans votre Camp de guerre, sur votre plateau Faction.
- Vendre:** Prenez un montant d'Or équivalent à la valeur de vente de la carte. Défaussez la carte dans le Cimetière, puis prenez votre Or depuis la réserve. Vous pouvez utiliser cet Or pour payer le coût de recrutement d'une de vos cartes.

ALLIANCE

Chaque Allié ploche les deux premières cartes de son deck Faction. Placez-les face visible entre votre Allié et vous en formant une rangée de cartes.

Chaque Allié choisit deux cartes. L'Initiative n'est pas prise en compte durant l'Alliance et les Alliés sont libres de discuter entre eux pour savoir quelles cartes Vendre ou Recruter.

À l'instar des Recrutements, vous pouvez Recruter ou Vendre les cartes que vous avez récupérées.

Il est interdit de donner de l'Or à un Allié.

DECKS VIDES

Si vous devez piocher des cartes de votre deck Faction et que celui-ci est vide, piochez des cartes dans le deck Mercenaires de l'Âge en cours. Si ce dernier est également vide, vous gagnez de l'Or : 5 Or durant l'Âge I, 10 Or durant l'Âge II et 15 Or durant l'Âge III.

SI VOUS DRAFTÉZ POUR LA PREMIÈRE FOIS

S'il s'agit de votre première partie, vous ne saurez peut-être pas quelles cartes choisir au moment du draft. D'une manière générale, nous vous conseillons d'opter pour les Défenses (🛡️) possédant une Force élevée, au moins une Unité possédant une valeur d'Aventure (🗡️), et des capacités de Repos (🛌) : Repli, Repli (Allié), Richesse, Cri de Ralllement) permettant de développer votre Camp de guerre gratuitement. Ne négligez pas les coûts de recrutement ! Il serait dommage de drafte une Unité que vous ne pourrez pas payer ensuite.

EXEMPLE DE RECRUTEMENT

Âge I : vous commencez la partie avec 5 Or. Piochez 4 cartes du deck Mercenaires de l'Âge I. Vous piochez *Tour de garde*, *Maitre d'armes*, *Milice* et *Votre ennemi à l'initiative*.



Une fois le draft terminé, vous devez payer le coût de recrutement des Unités que vous souhaitez ajouter à votre Camp de guerre.

Vous recrutez *Tour de garde* pour 1 Or et *Maitre d'armes* gratuitement.

Votre Ennemi recrute *Cogneurs ogres* pour 4 Or et *Milice* gratuitement.



EXEMPLE D'ALLIANCE

Piochez 2 cartes de votre deck Faction et ajoutez-les à la rangée. Votre Allié fait de même. La rangée est composée des cartes *Paladine Kendrick*, *Guerriers vétérans*, *Tourelle foudroyante* et *Mages dommoriens*.

Votre Allié a la ferme intention d'accomplir l'Aventure et choisit donc la carte *Paladine Kendrick*, qui possède 6 en valeur d'Aventure. La capacité Repli (Allié) signifie que la carte retournera dans votre Camp de guerre, à condition qu'elle survive. Vous estimez que les Nains ne disposeront pas de beaucoup d'Unités magiques, vous décidez donc de prendre la carte *Tourelle foudroyante*, une Unité de Défense Fortifiée vulnérable à la Magie, qui vous sera particulièrement utile. Néanmoins, vous devrez vendre une Unité pour la recruter.

En accord avec votre Allié, vous prenez la carte *Guerriers vétérans*, que vous revendez pour 2 Or et la carte *Tourelle foudroyante*, que vous recrutez pour 5 Or. Il vous reste alors 1 Or. Votre Allié choisit la carte *Mages dommoriens* et la vend, puis recrute *Paladine Kendrick*.



Phase 3 : Guerre

Chaque Âge s'achève sur une Guerre. Chaque duo d'Ennemis effectue les étapes suivantes :

- Déploiement
- Bataille
- Aventure
- Butin
- Repos
- Production

La plupart des Unités disposent de capacités se résolvant lors de ces étapes.

PARTIR AU COMBAT POUR LA PREMIÈRE FOIS

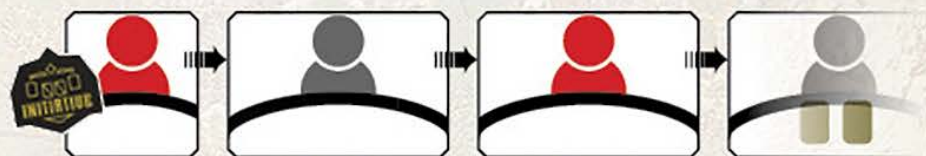
S'il s'agit de votre première partie d'**ETTIN**, nous vous recommandons d'effectuer ces étapes une par une, à mesure que vous lisez les règles. Même s'il est tentant de lire l'ensemble des règles avant de se lancer, il est plus simple pour les néophytes de procéder étape par étape.

DÉPLOIEMENT

Piochez toutes les cartes présentes dans votre Camp de guerre. Vous pouvez les montrer à votre Allié et discuter avec lui de la stratégie à suivre, mais votre Ennemi ne doit pas les voir.

Chacun leur tour, les Ennemis effectuent les actions suivantes :

- Celui qui possède le jeton Initiative place une carte face cachée en premier sur l'un des trois Lieux de son plateau Faction ou à côté de la carte Aventure.
- C'est ensuite à l'Ennemi qui ne possède pas le jeton Initiative de poser deux cartes.
- Les deux ennemis continuent ensuite à poser deux cartes chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main. Vous pouvez poser plus d'une carte sur un même lieu.



CAPACITÉS DE DÉPLOIEMENT

Ces capacités sont résolues lors vous déployez la carte. Il n'y a qu'une seule capacité de Déploiement dans le jeu de base : la capacité Éclaircur.



Éclaircur : Vous pouvez révélez cette Unité lorsque vous la déployez. Votre Ennemi doit révéler toutes les Unités placées sur le Lieu de votre choix.

BATAILLE

Tous les joueurs retournent les cartes déployées face visible.

Chaque duo d'Ennemis va donc prendre part à quatre Batailles. La première se tient sur les Lieux opposés les plus éloignés de la carte Aventure. La deuxième se tient sur les Lieux du milieu. La troisième se tient sur les Lieux les plus proches de la carte Aventure. Enfin, la dernière se tient au niveau de la carte Aventure.

Vous devez résoudre les Batailles une par une. Pour ce faire, résolvez d'abord les capacités de début de Bataille. Celles-ci prennent effet au début d'une Bataille et ne concernent que les Unités engagées dans cette Bataille.

CAPACITÉS DE DÉBUT DE BATAILLE

En début de Bataille, l'Ennemi qui possède le Jeton Initiative choisit en premier les cibles qui seront affectées par ses capacités de Début de Bataille. C'est ensuite au camp adverse de choisir. Puis les capacités de Début de Bataille sont résolues simultanément.

S'il ne reste plus aucune Troupe engagée dans la Bataille une fois ces capacités résolues, il y a une Trêve.



Terreur: Au début de la Bataille, retirez une Unité ennemie de cette Bataille et placez-la dans la pile Repos de votre Ennemi. Si vous retirez une Unité de défense fortifiée, vous pouvez ensuite attaquer ce Lieu sans restriction.



Tueur de dragons: Au début de la Bataille, retirez un Dragon ennemi engagé dans cette Bataille. Placez-le dans votre pile de Repos.



À distance: Vous pouvez retirer cette Unité pour retirer une Troupe ennemie de Force égale ou inférieure engagée dans cette Bataille. Placez les deux Unités retirées dans votre pile de Repos.

Remarque: Si deux Unités À distance se ciblent l'une l'autre, chacune d'elles est déplacée dans la pile de Repos ennemie, et non celle de son propriétaire.

Une fois les capacités de début de Bataille résolues, comparez la valeur de Bataille des Unités restantes.

VALEURS DE BATAILLE

S'il reste au moins une Unité Troupe engagée dans la Bataille, celle-ci a lieu. La valeur de Bataille détermine le vainqueur.

Additionnez la Force de toutes vos Unités (Troupes, Défenses et Défense fortifiée) engagées dans cette Bataille, y compris celle du Lieu (les Aventures n'ont pas de Défenses).

Une fois la Bataille résolue, procédez de la même manière pour les suivantes, jusqu'à la carte Aventure.

DÉFENSE DES LIEUX

Il existe quatre types de Lieux sur les plateaux Faction.

- ▶ Les Ruines disposent d'une Force de 0.
- ▶ Les Villages disposent d'une Force de 1.
- ▶ Les Villes disposent d'une Force de 2.
- ▶ Les Cités disposent d'une Force de 3.

Ne négligez pas ces valeurs. L'équilibre de chaque Faction dépend de la Force moyenne de ses Unités et de celle de ses Lieux.

ISSUE DES BATAILLES

Chaque Bataille s'achève de l'une des façons suivantes :

- ▶ **Vainqueur/Vaincu:** L'Ennemi disposant de la valeur de Bataille la plus élevée est déclaré vainqueur, même si ce joueur n'avait, lui, pas de Troupe dans la Bataille. Il prend le jeton Victoire et le place sur le Lieu concerné. Il obtient également des Butins. (Voir Butins page 14.)
- ▶ **Égalité:** Chaque camp gagne un Butin de son choix.
- ▶ **Trêve:** S'il n'y a pas, ou s'il ne reste pas, de Troupe déployée par au moins un Ennemi, la Bataille n'a pas lieu. Personne ne reçoit de récompense.

Remarque: Vous pouvez laisser les jetons Défaite et Trêve de côté une fois les règles du jeu assimilées.

L'issue des Batailles peut être influencée par les capacités Agilité et Fortifié(e).



CAPACITÉS DE FIN DE BATAILLE



Agilité: Le joueur qui possède une unité engagée dans cette Bataille avec la capacité Agilité gagne en cas d'égalité. En revanche, elle n'a aucun effet sur l'issue Trêve causée par un Lieu Fortifié (voir ci-dessous). Si votre Ennemi a également engagé des Unités possédant Agilité dans la Bataille, celui qui totalise le plus d'icônes Agilité est déclaré vainqueur. Si vous avez tous les deux le même nombre d'icônes Agilité, elles s'annulent et la Bataille s'achève sur une Égalité.



Fortifié: Une fois toutes les capacités de Batailles résolues, si vous avez perdu, mais que vous disposez d'une Défense Fortifiée et que votre Ennemi ne possède pas d'Unité dotée d'au moins une des capacités indiquées, l'issue est une Trêve.



Pour passer outre cette Défense Fortifiée, les Unités ennemies doivent posséder les capacités Vol, Siège ou Conquête. Si ce n'est pas le cas, l'issue est Trêve.

EXEMPLE DE BATAILLE

3

VILLAGE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 3 Or.

1

VILLE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 1 Or.

2

VILLE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 2 Or.

2

CITÉ

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, votre Allié et vous gagnez 2 Or.



Vous commencez par le Lieu le plus éloigné de la carte Aventure. Pour la première Bataille, votre Ennemi ajoute la Force de son Village (1) à la Force de ses Guerriers nains (2), ce qui fait un total de 3. Vos Ruines n'ont pas de Force et votre Tour de garde n'a que 2. Votre Ennemi remporte donc la Bataille et place un jeton Victoire de son côté.



0

RUINES

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, déplacez la première carte de votre deck Faction vers le Cimetière.

2

VILLE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, déplacez la première carte de votre deck Faction vers votre Camp de guerre.

3

CITÉ

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, votre Allié et vous gagnez 2 Or.

3

VILLAGE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 3 Or.

1

VILLE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 1 Or.

2

VILLE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 2 Or.

2

CITÉ

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, votre Allié et vous gagnez 2 Or.



Pour la deuxième Bataille, votre Maître d'armes se retrouve sans adversaire, vous êtes donc déclaré vainqueur. Placez un jeton Victoire de votre côté.



3

VILLAGE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 3 Or.

1

VILLE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 1 Or.

2

VILLE

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez 2 Or.

2

CITÉ

(Production) : Si ce Lieu possède une Défense, votre Allié et vous gagnez 2 Or.



Pour la troisième Bataille, votre Ennemi a engagé ses Cogneurs ogres, pour une Force totale de 7, contre les 6 de votre Cité et de votre Tour de garde foudroyante ! Néanmoins, votre Tour de garde foudroyante est Fortifiée. Elle est vulnérable à la Magie, capacité que ne possèdent pas les Cogneurs ogres. Votre Ennemi ne remporte donc pas la Bataille et celle-ci s'achève sur une Trêve.



Vous n'avez envoyé aucune Troupe sur l'Aventure, contrairement à votre Ennemi, qui y a engagé sa Milice. Votre Ennemi place donc un jeton Victoire de son côté. La carte Milice ne dispose pas de valeur d'Aventure, son propriétaire ne peut donc pas accomplir l'Aventure pour bénéficier de sa récompense.

AVENTURE

Une fois les trois Batailles du plateau Faction résolues, passez à la Bataille qui a lieu sur la carte Aventure.

Résolvez la Bataille de l'Aventure en suivant les mêmes règles que celles des Lieux. En plus d'obtenir un jeton Victoire, le vainqueur peut ici essayer de prendre part à l'Aventure.

L'Aventure est résolue après la Bataille. Même si vous pouvez y déployer n'importe quelle Unité pour tenter de remporter la Bataille, seules les Troupes disposant d'une valeur d'Aventure peuvent prendre part à l'Aventure. La valeur d'Aventure d'une Unité est représentée par une boussole dans son coin supérieur droit. Si la boussole n'apparaît pas, l'Unité n'a pas de valeur d'Aventure.

Si la Bataille de l'Aventure s'achève sur une Égalité ou une Trêve, personne ne peut participer à l'Aventure.

VALEUR DE L'AVENTURE

Pour prendre part à l'Aventure, ajoutez la valeur d'Aventure de toutes vos unités présentes.

Votre Ennemi lance alors le dé d'Aventure. Ajoutez le résultat du lancer à la Difficulté de base de l'Aventure (Indiquée sur la carte) pour déterminer la Difficulté totale de l'Aventure.

Si votre valeur d'Aventure est égale ou supérieure à la Difficulté de l'Aventure, vous avez accompli l'Aventure ! Si votre valeur d'Aventure est inférieure à sa Difficulté, vous avez échoué.

- **Réussite :** Réolvez l'effet indiqué sur la carte Aventure.
- **Échec :** Déplacez une de vos Troupes engagées dans l'Aventure possédant une valeur d'Aventure dans le Cimetière.

Environ la moitié des cartes Aventure deviennent des Unités de Défense si vous parvenez à les accomplir.

Si tel est le cas, prenez la carte et mettez-la de côté pour le moment. Nous y reviendrons lorsque nous détaillerons la fin de l'étape Butin.

Sinon, résolvez l'effet de l'Aventure et placez la carte dans votre pile de Repos.

EXEMPLE D'AVENTURE



Grâce à la carte *Paladine Kendrick*, votre Allié a remporté la Bataille de l'Aventure et peut donc y prendre part !

Paladine Kendrick dispose d'une valeur d'Aventure de 6.

Son Ennemi lance le dé Aventure et obtient 3. En ajoutant la Difficulté de base de l'Aventure (2), la valeur totale de Difficulté de l'Aventure est de 5.

La valeur d'Aventure de votre Allié est supérieure, il accomplit donc l'Aventure !

La carte se transforme en Défense et votre Allié la met de côté pour le moment.



BUTIN

Le vainqueur de chaque Bataille récupère un certain nombre d'Unités ennemies engagées. Ce sont des Butins. Lorsque vous devez prendre des Butins, suivez les instructions ci-dessous :

- ▶ Vous ne pouvez prendre au maximum qu'un nombre de Butins correspondant à l'Âge en cours (1 Butin à l'Âge I, 2 Butins à l'Âge II, etc.)
- ▶ Lorsque la Bataille s'achève sur une égalité, CHAQUE Ennemi récupère un Butin chez son adversaire.
- ▶ Vous devez d'abord prendre les Troupes, puis les Défenses.
- ▶ Placez vos Butins face cachée dans votre pile de Repos.
- ▶ Vous pouvez regarder vos Butins à tout moment.
- ▶ Si aucune Unité ennemie n'est présente sur le Lieu, quel que soit l'Âge en cours, vous ne POUVEZ prendre qu'une seule carte du deck Faction ennemi en tant que Butin. Néanmoins, cela peut permettre à votre Ennemi d'accéder à ses meilleures cartes plus rapidement.

De nombreuses capacités de Butins s'activent lors de cette étape. De manière générale, elles vont à l'encontre des règles exposées précédemment ou octroient des récompenses supplémentaires par rapport aux Butins classiques.

EXEMPLE DE BUTIN

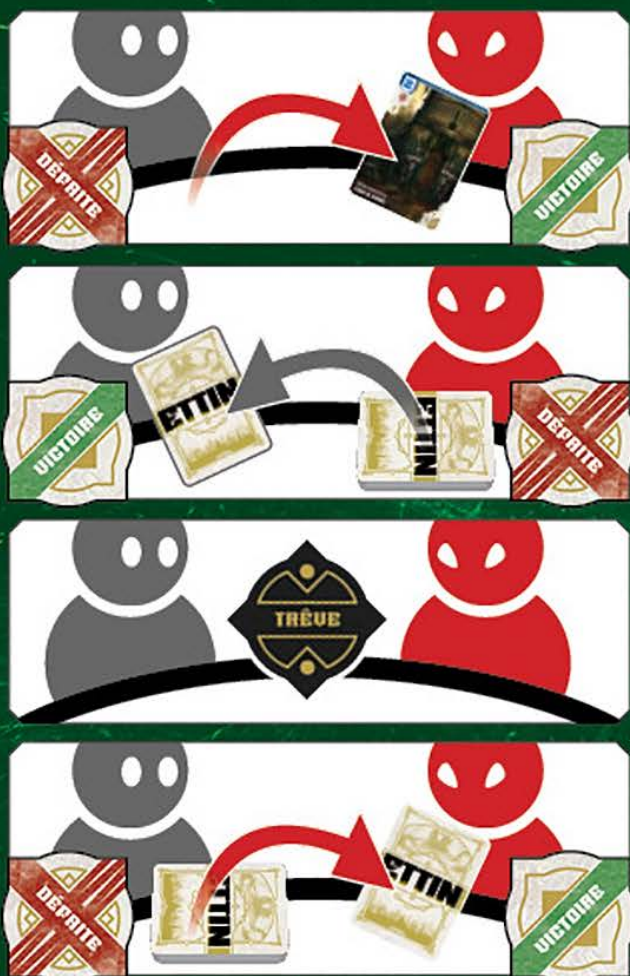
Continuons l'exemple donné page 12. Voici comment sont distribués les Butins :

1^{re} BATAILLE : Votre Ennemi récupère votre Tour de garde.

2^e BATAILLE : Vous pouvez prendre la première carte du deck Faction de votre Ennemi car celui-ci n'a plus de cartes sur le Lieu.

3^e BATAILLE : Étant donné qu'il y a une Trêve, personne ne récupère de Butin.

4^e BATAILLE : Votre Ennemi peut prendre la première carte de votre deck Faction.



CAPACITÉS DE BUTIN



Prime : Quand votre Ennemi récupère cette Unité en tant que Butin, il gagne également le montant indiqué par cette icône en Or. La Prime n'a aucun effet particulier sur le propriétaire de l'Unité.



Conquête : Vous pouvez récupérer les Défenses ennemies en tant que Butin, même si des Troupes ennemies sont engagées dans la Bataille.



Vol : Vous ne pouvez pas récupérer d'Unités volantes en tant que Butin à moins d'avoir vous-même engagé des Unités volantes ou À Distance dans la Bataille.



Magie : Vous pouvez récupérer les Unités furtives ennemies en tant que Butin.



Siège : Placez un jeton Siège sur une Défense ennemie. Celle-ci ne peut activer ses capacités de Production durant cet Âge.



Furtivité : L'Unité ne peut pas être récupérée en tant que Butin à moins que votre Ennemi ait engagé une Unité possédant la capacité Magie dans la Bataille.



Soutroisierie : Si vous remportez cette Bataille ou obtenez une égalité, récupérez un Butin supplémentaire.

DÉFENSE DE L'AVENTURE

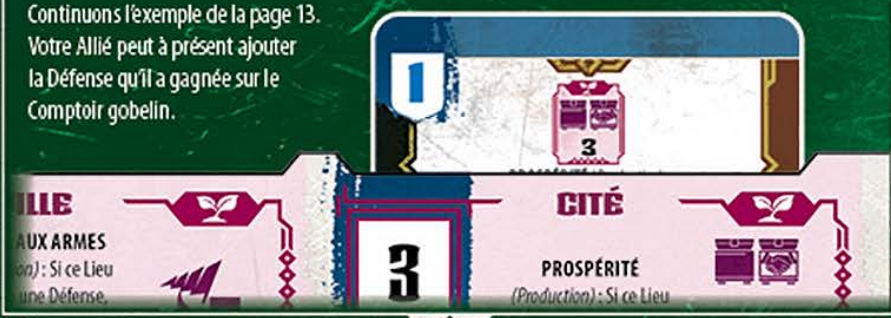
Après avoir récupéré vos Butins, vous pouvez placer une carte Défense que vous avez obtenue en accomplissant une Aventure. Posez-la sur l'un des Lieux de votre plateau Faction.

Remarque : cela vous permet de mettre immédiatement une Unité de défense sur un Lieu, sans attendre la prochaine phase de Déploiement.

Durant les Âges suivants, cette carte pourra être récupérée en tant que Butin, conformément aux autres règles concernant les Défenses. Veillez donc à la protéger suffisamment !

EXEMPLE DE BUTIN DE DÉFENSE

Continuons l'exemple de la page 13. Votre Allié peut à présent ajouter la Défense qu'il a gagnée sur le Comptoir gobein.



REPOS

Tous les joueurs doivent effectuer en même temps les étapes ci-dessous :

- ▶ Déplacez toutes vos **Troupes de chaque Lieu (Aventure comprise)** vers votre pile de Repos.
- ▶ Les **Unités de Défense** présentes sur les **Lieux** de votre plateau Faction restent en place. Glissez-les sous les **Lieux** comme indiqué ci-dessous afin de vous rappeler de leurs capacités. La Force et les capacités de vos **Unités de Défense** seront prises en compte dans votre valeur de Bataille lors des affrontements à venir.
- ▶ Déplacez toutes vos **Unités de Défense** éventuellement présentes sur l'Aventure vers votre pile de Repos.
- ▶ Résolvez les capacités spéciales liées à cette étape, telles que **Repli**, **Cri de ralliement** et **Richesse**.

CAPACITÉS DE REPOS



Repli: Au lieu de déplacer cette Unité dans votre pile de Repos, mettez-la dans votre Camp de guerre.



Repli (Allié) : Au lieu de déplacer cette Unité dans votre pile de Repos, mettez-la dans le Camp de guerre de votre Allié.



Richesse : Lorsque cette Unité va dans votre pile de Repos, gagnez le montant indiqué en Or.



Cri de ralliement : Lorsque cette Unité va dans la pile de Repos, placez la première carte de votre deck Faction dans votre Camp de guerre.

EXEMPLE DE REPOS



Envoyez votre *Maitre d'armes* dans la pile de Repos et gagnez 5 Or grâce à la capacité Richesse.



Votre Unité de Défense *Tourelle foudroyante* reste en place, glissez-la sous le Lieu.



Lorsque votre Allié envoie *Paladine Kendrick* dans la pile de Repos, elle Intègre directement votre Camp de guerre. Vous pourriez donc la déployer durant l'Âge suivant !



PRODUCTION

Tous les joueurs doivent effectuer en même temps les étapes ci-dessous :

- ▶ Regardez si vos Défenses et vos Lieux disposent de capacités de Production. Vous pouvez résoudre n'importe quelle capacité de Production, telle que Rapatriement, Taxes et Prospérité.
- ▶ Si un Lieu a une capacité de Lieu Défendu, vous devez avoir au moins une Défense sur ce Lieu pour activer cette capacité.

CAPACITÉS DE PRODUCTION



Rapatriement : Vous pouvez déplacer la Troupe de votre choix de votre pile de Repos vers votre Camp de guerre.



Rapatriement (Allié) : Vous pouvez déplacer la Troupe de votre choix de votre pile de Repos vers le Camp de guerre de votre Allié.



Prospérité : Votre Allié et vous gagnez chacun le montant indiqué en Or.



Taxes : Gagnez le montant indiqué en Or.

CAPACITÉS DE LIEU DÉFENDU

Ces capacités s'activent si le Lieu possède au moins une Défense.



RUINES — Âmes perdues : Si ce Lieu possède une Défense, déplacez la première carte de votre deck Faction vers le Cimetière.



VILLAGES — Taxes : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez le montant indiqué en Or.



VILLES — Appel aux armes : Si ce Lieu possède une Défense, déplacez la première carte de votre deck Faction vers votre Camp de guerre.



CITÉS — Prospérité : Si ce Lieu possède une Défense, votre Allié et vous gagnez chacun le montant indiqué en Or.

EXEMPLE DE PRODUCTION

Étant donné que votre Cité est défendue par votre *Tourelle foudroyante*, vous pouvez résoudre sa capacité Prospérité. Votre Allié et vous gagnez 2 Or.



GAGNER LA GUERRE

À la fin de l'Âge, si vous possédez plus de Jetons Victoire que votre Ennemi, vous gagnez la Guerre de l'Âge en cours. Vous pouvez alors réclamer le Jeton Guerre de l'Âge en cours.

- ▶ Âge I : Une victoire octroie 5 PV
- ▶ Âge II : Une victoire octroie 10 PV
- ▶ Âge III : Une victoire octroie 15 PV

Le perdant place la première carte de son deck Faction dans son Camp de guerre. Il peut également s'emparer du Jeton Initiative pour l'Âge suivant ou le donner à son ennemi.

Si la Guerre s'achève sur une égalité, c'est le vainqueur de la Bataille de l'Aventure qui gagne la Guerre.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés gagnent un montant en Or équivalent à la somme obtenue en début d'Âge. Le Jeton Initiative revient au joueur qui ne l'avait pas durant cet Âge.

Retirez tous les Jetons Bataille et Siège. Déplacez le marqueur d'Âge vers l'Âge suivant. S'il s'agissait de l'Âge III, la partie est terminée.

EXEMPLE DE VICTOIRE DE LA GUERRE

Continuons les exemples précédents. Votre Ennemi a obtenu plus de Jetons Victoire que vous, il gagne donc la Guerre de l'Âge I. Il obtient un Jeton Guerre valant 5 PV.



Néanmoins, vous avez quand même gagné 7 Or, possédez une Cité avec une Défense, une puissante carte dans votre Camp de guerre et vous pourrez en ajouter une autre en la piochant dans votre deck Faction. Vous avez peut-être perdu cette Guerre, mais vous prendrez votre revanche dans la suivante !

ACCÉLÉRER LE RYTHME DU JEU

Une fois les règles assimilées, la plupart des joueurs seront en mesure de réunir les étapes de Guerre en une seule phase. Nous vous encourageons vivement à procéder ainsi si vous vous en sentez capable, car cela accélère considérablement le rythme des parties. Veillez simplement à résoudre tous les effets de Repos avant d'activer les capacités de Production. Vous aurez besoin de Troupes dans votre pile de Repos pour les déplacer dans votre Camp de guerre !

Avec le temps, vous n'aurez plus besoin des Jetons Défaite et Trêve. Ils sont utiles au début, mais avec l'expérience, vous pourrez les laisser de côté pour gagner du temps.

Gagner la partie

À l'issue de l'Âge III, la partie se termine. Chaque joueur doit effectuer les étapes suivantes pour calculer son score final.

- Additionnez les PV de vos Jetons Guerre.
- Additionnez les PV des cartes présentes dans votre Camp de guerre.
- Additionnez les PV de toutes vos Défenses.
- Additionnez les PV des cartes présentes dans votre pile de Repos. (Certaines cartes accordent des bonus si vous parvenez à accomplir des objectifs.)
- Gagnez des PV en fonction de votre Or : 2 Or = 1 point (1 Or vaut 0 point.)
- Une fois votre score individuel obtenu, ajoutez-le à celui de votre Allié pour connaître votre score d'équipe.

L'équipe ayant obtenu le plus de points est déclarée vainqueur !

En cas d'égalité, c'est l'équipe qui possède le plus d'Or qui gagne. Si l'égalité persiste, les équipes concernées se partagent la victoire.



Règles à 2 joueurs

Chaque joueur contrôle une Faction, sans Allié. Durant les Alliances, piochez deux cartes de votre deck Faction et deux cartes du deck Mercenaires de l'Âge en cours. Choisissez deux cartes parmi les quatre et placez les deux autres dans le Cimetière. Vous bénéficiez des bonus que votre Allié aurait reçus grâce à vos cartes.

Règles avec un nombre impair de joueurs

Si vous êtes le joueur impair, vous contrôlez deux plateaux : celui de votre faction ainsi que le plateau de faction Renégat. Vous allez donc affronter deux ennemis. Il s'agit d'une situation difficile à gérer, réservée aux joueurs expérimentés et déconseillée lors d'une première partie.

Lors des Recrutements et des Batailles, vous affrontez vos Ennemis séparément. Les Camps de guerre, réserves d'Or et piles de Repos doivent rester séparées. Durant l'Alliance, piochez deux cartes de votre deck Faction et deux cartes du deck Mercenaires en veillant à bien les séparer. Additionnez le score de votre Faction et celui de la Faction Mercenaires pour connaître votre score final.

Règles à 9 joueurs et plus

ETTIN a été conçu pour donner vie à des parties épiques, mettant en scène un grand nombre de joueurs. Pour jouer à 9 joueurs et plus, vous devrez utiliser plusieurs exemplaires d'**ETTIN**.

Misc en place : Pour des questions d'organisation, installez les joueurs par groupes de 2 à 8 autour du plateau central d'un exemplaire du jeu. Veillez à ce que les joueurs adjacents les uns aux autres incarnent des Factions différentes, afin de ne pas mélanger les cartes issues de différentes boîtes. Cela facilitera le rangement du jeu.

Une fois la partie terminée : Assurez-vous que les cartes de chaque deck Mercenaires n'ont pas été mélangées. Il y a 36 cartes Âge I, 20 cartes Âge II et 44 cartes Âge III. Faites de même pour les cartes Aventure. Vous pouvez également vous servir du numéro de série imprimé sur le bord des cartes.

Index des cartes

CARTES UNITÉS

- | | | |
|--------------------------------------|--|--|
| U1. Berserker | U45. Nivak l'aboyeur | U85. Mur d'épines |
| U2. Berserker | U46. Mages dommorlens | U86. Argus, le dragon vert |
| U3. Hutte | U47. Mages dommorlens | U87. Verdoyante, dernière cité des Elfes |
| U4. R'arth l'enragé | U48. Tourelle foudroyante | U88. Dakinis, roi des Elfes |
| U5. Seigneur Vérole le rancunier | U49. Tourelle foudroyante | U89. Shana, reine des Elfes |
| U6. Enragée sanguinaire | U50. Ancien Écil | U90. Princesse Jill'fin |
| U7. Enragée sanguinaire | U51. Gargouilles dommorlennes | U91. Anciennes ruines Joymore |
| U8. Saccageurs orcs | U52. Gargouilles dommorlennes | U92. Guerriers vétérans |
| U9. Nor'thoc l'entêté | U53. Fort de la Lumière | U93. Paladine Kendrick |
| U10. Or'thog, le fort aux ossements | U54. Temple du Soleil | U94. Sire George Thomson |
| U11. Chevaucheurs de krey | U55. Flore l'eldar | U95. Fort Ericson |
| U12. Chevaucheurs de krey | U56. Statues du Soleil | U96. Brigade du Heaume blanc |
| U13. Bastion du sang | U57. Statues du Soleil | U97. Greyson le vétéran |
| U14. Ravageurs | U58. Dom, la métropole des Anciens | U98. Fort Jenland |
| U15. Kor Dreggo | U59. U59. Sénat dommorlens | U99. Mages de l'ancien temps |
| U16. Rejetons | U60. U60. Zl'ender, seigneur de la Lumière | U100. Paladine Gwenavar |
| U17. Rejetons | U61. Guerriers nains | U101. Trébuchet |
| U18. Umbar le larmoyant | U62. Guerriers nains | U102. Chevaliers du Spectrum |
| U19. Démons mineurs | U63. Mines de gemmes de Glorin | U103. Cité de Joymore |
| U20. Donjon des Cendres | U64. Bofar le hardi | U104. Chevaliers du Spectrum |
| U21. Bassin démoniaque | U65. Forteresse de pierre | U105. Danica Portelumière |
| U22. Guerrier-démon | U66. U66. Défenseurs de Bastion-céleste | U106. Lahgoud le vampire |
| U23. Guerrier-démon | U67. La Garde d'acier | U107. Horde de zombies |
| U24. Caverne de la Mort | U68. Nid de griffons flottant | U108. Horde de zombies |
| U25. Grignath le décimeur | U69. Chevaucheurs de griffons d'élite | U109. Cimetière des ossements |
| U26. Porte-effroi | U70. Drunskeer Balzar | U110. Porte-étendards morts-vivants |
| U27. Porte-effroi | U71. Frappeurs hippogriffes | U111. Abomination |
| U28. Cité de l'opulence | U72. Frappeurs hippogriffes | U112. Ziggourat |
| U29. Bri, reine des ténèbres | U73. Orelock, dernier donjon des Thanés | U113. Corral du Portail de la Mort |
| U30. Mephisto, seigneur des ténèbres | U74. Bastion-céleste | U114. Goules |
| U31. Spot le fin-tireur | U75. Axel le Roi des cieux | U115. Malik, le chevalier déchu |
| U32. Druide canidé | U76. Asilanna Germétincelle | U116. Porte-armures morts-vivants |
| U33. Druide canidé | U77. Archers d'émeraude | U117. Porte-armures morts-vivants |
| U34. Tanière canidée | U78. Portail sylvain | U118. La Veuve écarlate |
| U35. Chasseurs canidés | U79. Portail sylvain | U119. Donjon de Greyson |
| U36. Éclaireurs canidés | U80. Val de Puits-du-Berceau | U120. Fade, le damné |
| U37. Éclaireurs canidés | U81. Damar Lame-chantante | U121. Milice |
| U38. Forêt des Fées | U82. Élite de Puits-du-Berceau | U122. Milice |
| U39. Camp de base avancé | U83. Clairière du souvenir | U123. Milice |
| U40. Ford le justicier | U84. Kylan l'éclaireur | U124. Milice |
| U41. Chaman canidé | | U125. Maître d'armes |
| U42. Chaman canidé | | U126. Maître d'armes Patrouilleur |
| U43. Lucioles | | |
| U44. Ancien de la guerre | | |

U127. Patrouilleur
 U128. Milice
 U129. Chaman gobelin
 U130. Chaman gobelin
 U131. Sicalre de Libre-Bastion
 U132. Sicalre de Libre-Bastion
 U133. Sicalre de Libre-Bastion
 U134. Sicalre de Libre-Bastion
 U135. Archers de Libre-Bastion
 U136. Archers de Libre-Bastion
 U137. Archers de Libre-Bastion
 U138. Tour de garde
 U139. Tour de garde
 U140. Tour de garde
 U141. Tour de garde
 U142. Pont de garde
 U143. Pont de garde
 U144. Quip Lame-d'ombre
 U145. Patrouille marchande
 U146. Patrouille marchande
 U147. Patrouille marchande
 U148. Cogneurs ogres
 U149. Cogneurs ogres
 U150. Sorciers de la guilde
 U151. Sorciers de la guilde
 U152. L'Éclaireur gris
 U153. Krillitan
 U154. Le Chevalier vert
 U155. Harlon, le sorder du Vide
 U156. Soldats vétérans
 U157. Soldats vétérans
 U158. Soldats vétérans
 U159. Soldats vétérans
 U160. Soldats vétérans
 U161. Annurerie
 U162. Annurerie
 U163. Mur de flèches
 U164. Mur de flèches
 U165. Mur de flèches
 U166. Chevaliers vétérans
 U167. Chevaliers vétérans
 U168. Chevaliers vétérans
 U169. Compagnie de l'Avant-garde
 U170. Compagnie de l'Avant-garde

U171. Forteresse avancée
 U172. Forteresse avancée
 U173. Catapultes
 U174. Catapultes
 U175. Nivek, le demi-géant
 U176. Bradeur du marché noir
 U177. Bradeur du marché noir
 U178. Bradeur du marché noir
 U179. Bradeur du marché noir
 U180. Infanterie lourde
 U181. Infanterie lourde
 U182. Infanterie lourde
 U183. Infanterie lourde
 U184. Infanterie lourde
 U185. Infanterie lourde
 U186. Tour de siège
 U187. Tour de siège
 U188. Tour de siège
 U189. Clairvoyants
 U190. Clairvoyants
 U191. Clairvoyants
 U192. Compagnie des Éclaireurs du crépuscule
 U193. Compagnie des Éclaireurs du crépuscule
 U194. Compagnie des Éclaireurs du crépuscule
 U195. Compagnie des Éclaireurs du crépuscule
 U196. Vétérans de l'Avant-garde
 U197. Vétérans de l'Avant-garde
 U198. Vétérans de l'Avant-garde
 U199. Tour de l'Orade
 U200. Chevaucheurs de wyvernes
 U201. Chevaucheurs de wyvernes
 U202. Chevaucheurs de wyvernes
 U203. Chevaucheurs de wyvernes
 U204. Patrouilleurs célestes
 U205. Patrouilleurs célestes
 U206. Patrouilleurs célestes
 U207. Patrouilleurs célestes
 U208. Berserkers Sang-noir
 U209. Berserkers Sang-noir
 U210. Chasseurs de dragons Secix

U211. Chasseurs de dragons
 Secix
 U212. Glamthank le cupide
 U213. Cranth Krie le gris
 U214. Ravom le rouge
 U215. Château
 U216. Château
 U217. X'grax le voyant
 U218. Damnagal l'Apocalypse
 U219. Yatesthane, Jumeau de l'effroi
 U220. Borthane, Jumeau de l'effroi

CARTES AVENTURE

A1. Explorez l'Antre du dragon abandonné
 A2. Accomplissez des rites à l'Autel du sacrifice
 A3. Levez une armée à l'Arsenal des morts
 A4. Retrouvez votre contact au marché noir
 A5. Renversez le maire corrompu de la ville de Boom
 A6. Escaladez les Falaises du temps
 A7. Pill ez les mines d'argent abandonnées de Xor
 A8. Prenez le contrôle du comptoir gobelin
 A9. Retrouvez la corne perdue d'Aellos
 A10. Trouvez le trésor perdu de Dim da Troll
 A11. Nettoyez le perrchoir du Pégase
 A12. Prenez le commandement de la Tour du sorcier
 A13. Négociez avec le royaume céleste de Xor
 A14. Attaquez l'Antre du dragon
 A15. Manipulez la Chambre de l'évolution
 A16. Prenez le contrôle d'un avant-poste céleste de Xor
 A17. Reconstituez les ponts de vignes de la forêt de Fuerst
 A18. Prenez possession de nouvelles mines dans

les Cavemes de pierres précieuses

A19. Gagnez le Toumoi des gladiateurs
 A20. Traduisez le Livre sacré de l'aube
 A21. Volez le Sceptre de l'esprit
 A22. Prenez le contrôle du commerce de la Crique des contrebandiers
 A23. Traduisez le Registre des voleurs
 A24. Éteignez les flammes du Donjon ardent
 A25. Réveillez le Panthéon des ancêtres
 A26. Obtenez la bénédiction du Conseil des dragons
 A27. Repérez les raccourds dans la Cité des chagrins
 A28. Reprenez possession du repaire oublié de Glamthank
 A29. Traversez la Porte des plaines
 A30. Juguez l'expansion de la grande cité céleste de Xor
 A31. Étudiez la légende interdite du Grimoire des âmes
 A32. Organisez le centenaire de la Folie de la demoiselle
 A33. Ramenez une plume de la Montagne du roc
 A34. Révélez l'existence du Culte des Voleurs rats des ombres
 A35. Accomplissez votre destinée
 A36. Trouvez la bibliothèque du clairvoyant

Crédits

Conception : Ken Shannon III

Développement : Ken Shannon IV

Conception graphique : Scott Nicely,
 Erick Dadisman, Daniel Solis

Éditeur : Matt Holden, Daniel Solis

Illustrations de la couverture : Jeremy Wilson

Illustrations des cartes : Alex Cost, Javier Gonzalez, Madej Janik, Saran It Klunklaykun, Matthew Myslinski, Vito Raffie, Nakin Sukantakorn, Nika Wong

Autres illustrations : Shutterstock and sevenstyles

Grand Pooh-Bah : Mike Mhealsick

Testeurs : Ada Gomez, Andrew J. Smith, Annistia Freeman, Arthur Yambor, Athena Choyce, Barry Guertin, Bri Buckler, Brian Fiore, Bryan Kline, Colleen Downey, Cory Golf, Craig Corlis, Craig Leibowitz, Daniel Chuhuran, David Hearne, David Moorehead, David "Q" Quinto, Dean Kruse, Derek Brown, Emily Johnson, Evan, Cowles, Gabriel Dias, Gary Cox, Gianni Iovario, Grace Gabrelle, Hal Greenberg, J.B. Howell, Jae Malloy, Jennifer Corlis, Jennifer Shannon, Jill Finlayson, Jim Pridgen, John Di Francesco, Jonathan Roy, Joshua Burali, Kayla Kress, Kyle Forsythe, Lloyd Kochinka, Logan Beaver, Logan Jale, Mark Choyce, Mark McIlhargey, Matt Holden, Matthew Kiefer, Mizu no Ryoga, Monika Smith, Nathan Bivins, Patrick Barkley, Patricia Crebase, Patrick Haverly, Patrick Siebert, Pete Butler-Davis, Pierce Timba, Rob Yates, Rose King, Sarah Cowles, Shana Boss-Hill, Shane Tierman, Stephen Eckman, Steve Avery, Victoria Holden, Walter Ortiz

Remerciements : Heather Mann et toutes les personnes de Prototype et de la Dice Tower Con, votre apport a été INESTIMABLE !

À la mémoire de : Danica Enyart et Rob Yates :
 Que la joie que vous avez apportée à ce monde soit partagée au centuple par ceux que vous avez aimés et ceux qui vous ont aimés.



© 2020 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS et les marques et logos affiliés sont déposés par WizKids. Tous droits réservés.

Versión Française © 2021 Origames sous licence WizKids
 Origames - 52 av Pierre Séward 94200 Ivry-sur-Seine
 Tél. : 01 77 37 60 46
 www.origames.fr/EtIn
 SAV @origames.fr

Chef de projet : Gilbert Rodolphe

Traduction : Alphabest translation

Relecture : Anne Bourdouloux, Bruno Larochette

Maquette : Stéphanie Lalret

RÉSUMÉ D'UN TOUR

La partie se déroule sur trois manches. Chaque manche se déroule comme suit :

1. NOUVEL ÂGE

- A. Chaque joueur gagne de l'Or. Âge I : 5, Âge II : 10, Âge III : 15
- B. Chaque duo d'Ennemis pioche une carte Aventure.

2. DRAFT

Alternez entre le draft du Recrutement et le draft de l'Alliance :

Recrutement

- A. Les Ennemis piochent 4 cartes du deck Mercenaires de l'Âge en cours.
- B. L'Ennemi possédant le jeton Initiative choisit en premier et en quatrième. Son adversaire choisit en deuxième et en troisième.

Alliance

- A. Les Alliés piochent deux cartes de chaque deck Faction.
- B. Les Alliés choisissent chacun deux cartes, d'un commun accord.

Pour chaque Unité choisie, vous pouvez décider de la Recruter (payez son coût de Recrutement et placez-la dans votre Camp de guerre) ou de la Vendre (gagnez sa valeur en Or et placez la carte dans le Cimetière)

3. GUERRE

DÉPLOIEMENT

- A. Piochez les cartes de votre Camp de guerre.
- B. L'Ennemi possédant le jeton Initiative place une Unité. L'autre Ennemi pose ensuite deux Unités. Procédez ainsi en posant deux Unités chacun votre tour jusqu'à ce que votre main soit vide.

BATAILLE

Une Bataille est livrée sur chaque Lieu et sur l'Aventure (quatre Batailles en tout) :

- A. Commencez par le Lieu le plus éloigné de l'Aventure et résolvez chaque Bataille l'une après l'autre.
- B. Résolvez les capacités de début de Bataille simultanément. L'Ennemi possédant le jeton Initiative choisit ses cibles en premier.
- C. L'Ennemi possédant la plus grande valeur de Bataille est déclaré vainqueur et place un jeton Victoire de son côté. En cas d'égalité, retournez le jeton sur la face Égalité. S'il n'y a pas de Troupe engagée sur le Lieu, ne placez pas de jeton. (Pour les parties d'apprentissage, vous pouvez utiliser les jetons Défaite et Trêve.)
- D. Le joueur qui remporte la Bataille de l'Aventure peut essayer d'y prendre part.

Butin

Collectez vos Butins pour chaque Bataille :

- E. Le vainqueur gagne un nombre de Butins correspondant à l'Âge en cours. Si le vaincu ne dispose d'aucune Unité sur ce Lieu, le vainqueur peut piocher la première carte du deck Faction du vaincu. En cas d'égalité, chaque joueur gagne un Butin. S'il y a une Trêve, rien ne se passe.
- F. En guise de Butin, les joueurs doivent d'abord prendre les Troupes adverses avant de prendre leurs Défenses.

REPOS

Déplacez toutes vos Troupes (ainsi que vos Défenses se trouvant sur l'Aventure) dans votre pile de Repos. Les Défenses situées sur les Lieux restent en place.

PRODUCTION

Résolvez les capacités de Production des Défenses et des Lieux.

FIN DE LA PARTIE

Au terme du troisième Âge, additionnez tous vos Points de Victoire : jetons Guerre, Camp de guerre, Défenses, pile de Repos et Or (2 Or = 1 point). Additionnez votre score à celui de votre Allié.

CAPACITÉS

ÉTAPE DÉPLOIEMENT



Éclairer : Vous pouvez révéler cette Unité lorsque vous la déployez. Votre Ennemi doit révéler toutes les Unités placées sur le Lieu de votre choix.

ÉTAPE BATAILLE



Terreur : Au début de la Bataille, déplacez une Unité ennemie engagée dans cette Bataille vers la pile de Repos de votre Ennemi.



Tueur de dragons : Au début de la Bataille, déplacez un Dragon ennemi engagé dans cette Bataille dans votre pile de Repos.



À distance : Au début de la Bataille, vous pouvez retirer cette Unité pour retirer une Troupe ennemie de Force égale ou inférieure engagée dans cette Bataille. Placez les deux Unités retirées dans votre pile de Repos.



Agilité : Le joueur qui possède une unité engagée dans cette Bataille avec la capacité Agilité gagne en cas d'égalité. Elle n'a aucun effet sur l'issue Trêve causée par une Défense fortifiée. Si votre Ennemi a engagé des Unités possédant Agilité dans la Bataille, celui qui totalise le plus d'icônes Agilité est déclaré vainqueur. Si vous en avez le même nombre, la Bataille s'achève sur une Égalité.



Fortifié : Au moins une Troupe ennemie doit posséder une capacité correspondant aux icônes du parapet de la carte. Sinon, le Lieu Fortifié ne peut pas être attaqué. Si vous perdez une Bataille sur un Lieu Fortifié, mais que les Unités de votre Ennemi ne possèdent pas la capacité adéquate, l'issue de la Bataille est une Trêve.



ÉTAPE BUTIN

Prime : Quand votre Ennemi récupère cette Unité en tant que Butin, il gagne également le montant indiqué par cette icône en Or.



Conquête : Vous pouvez récupérer les Défenses ennemies en tant que Butin, même si des Troupes ennemies sont engagées dans la Bataille.



Vol : Vous ne pouvez pas récupérer d'Unités volantes en tant que Butin à moins d'avoir engagé des Unités volantes ou À Distance dans la Bataille.



Magie : Vous pouvez récupérer les Unités furtives ennemies en tant que Butin.



Siège : Placez un jeton Siège sur une Défense ennemie. Celle-ci ne peut activer ses capacités de Production durant cet Âge.



Furtivité : Cette Unité ne peut être récupérée en tant que Butin sauf si votre Ennemi a engagé une Unité possédant Magie.



Sournolserie : Si vous remportez une Bataille ou obtenez une égalité, récupérez un Butin supplémentaire.



ÉTAPE REPOS

Repli : Au lieu de déplacer cette Unité dans votre pile de Repos, mettez-la dans votre Camp de guerre.



Repli (Allié) : Au lieu de déplacer cette Unité dans votre pile de Repos, mettez-la dans le Camp de guerre de votre Allié.



Richesse : Lorsque cette Unité va dans votre pile de Repos, gagnez le montant indiqué en Or.



Cri de ralliement : Lorsque cette Unité va dans votre pile de Repos, placez la première carte de votre deck Faction dans votre Camp de guerre.



ÉTAPE PRODUCTION

Rapatriement : Vous pouvez déplacer la Troupe de votre choix de votre pile de Repos vers votre Camp de guerre.



Rapatriement (Allié) : Vous pouvez déplacer la Troupe de votre choix de votre pile de Repos vers le Camp de guerre de votre Allié.



Prospérité : Votre Allié et vous gagnez chacun le montant indiqué en Or.



Taxes : Gagnez le montant indiqué en Or.



RUINES — Âmes perdues : Si ce Lieu possède une Défense, déplacez la première carte de votre deck Faction vers le Cimetière.



VILLAGES — Taxes : Si ce Lieu possède une Défense, gagnez le montant indiqué en Or.



VILLES — Appel aux armes : Si ce Lieu possède une Défense, déplacez la première carte de votre deck Faction vers votre Camp de guerre.



CITÉS — Prospérité : Si ce Lieu possède une Défense, votre Allié et vous gagnez chacun le montant indiqué en Or.