

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# NIDAVELLIR

И У Ф Д К М Y R



## 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'ENVOLA 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'AFFRONTER 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 LOQUETEUX·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**



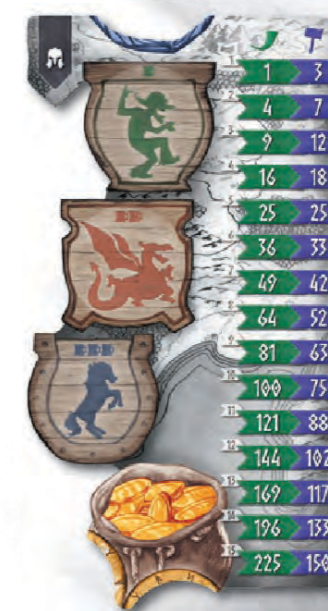
21 cartes **Héros·ïne**



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  
YLUD 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 Fringuant 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.



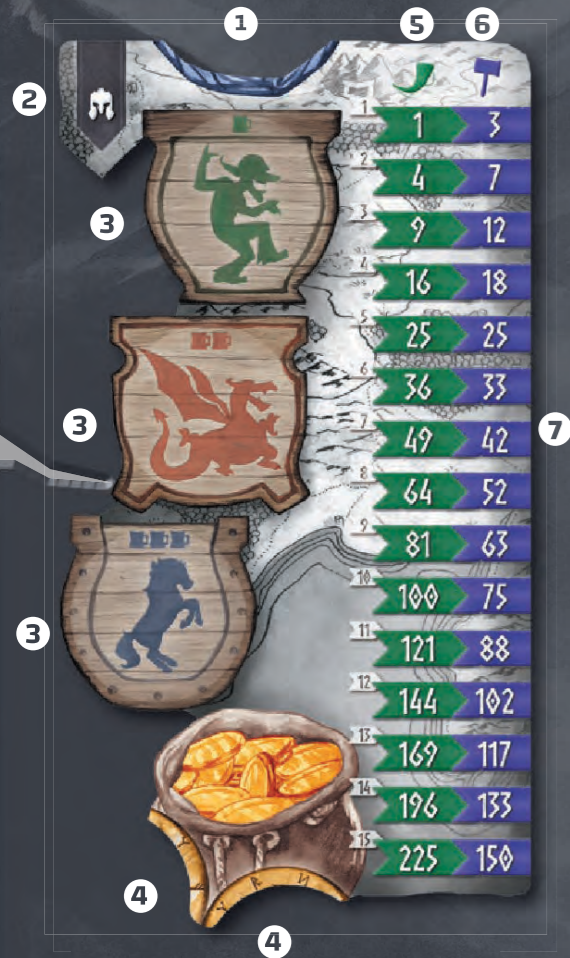
### Trésor Royal

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 Cavité
- 2 Zone de Commandement
- 3 Emplacement Taverne
- 4 Bourse
- 5 Valeur de Bravoure Chasseur-euse
- 6 Valeur de Bravoure Forgeron-ne
- 7 Armée

## Anatomie des cartes

### Carte Nain-e

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



### Carte Héros-ïne

- 1 Nom
- 2 Classe
- 3 Grade Contenant les Points de Bravoure
- 4 5 Pouvoirs de la carte Héros-ïne



### Carte Distinction

- 1 Classe concernée par cette distinction
- 2 Effet de la carte



### Carte Offrande Royale

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



## 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.



### 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.



### LES EXPLORATEUR-RKE-S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à 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 5, 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.

2

10

Forgeron·ne

Chasseur·euse

Explorateur·rice

Mineur·euse

Guerrier·ère

1<sup>ère</sup> ligne de grade

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 5<sup>ème</sup> 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**.

7

14

7

14

14

1<sup>ère</sup> ligne de grade

2<sup>ème</sup> ligne de grade

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 Héro·ïne ou de la carte Distinction Forgeronne

11

8

11

8

8

8

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**.

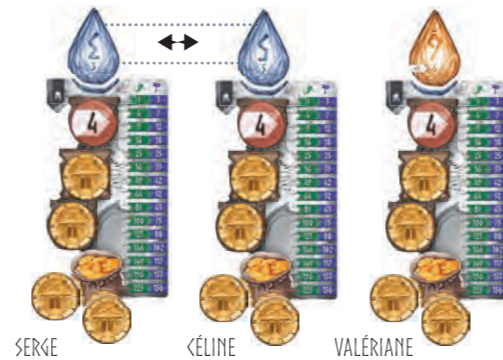
Cela signifie que lors d'un **échange de gemmes**, vous ne comptez pas l'Elvaland qui possède cette **gemme** pour faire l'échange.



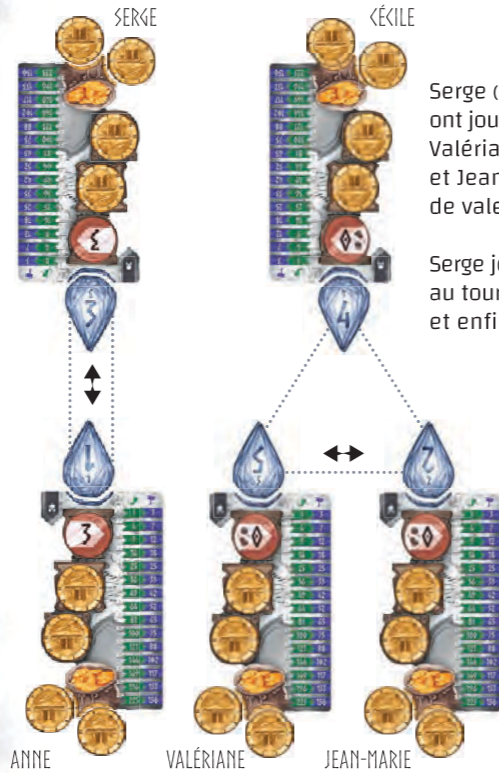
Serge (gemme 3), Céline (gemme 5) et Valériane (gemme 6) sont à égalité car ils ont joué leur pièce de valeur 4.

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), Céline (gemme 4) et Jean-Marie (gemme 2) leur **pièce** de valeur 0.

Serge joue en premier, puis c'est au tour de Anne, Valériane, Céline 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, Céline et Jean-Marie procèdent à un **échange de gemmes à 3**. Céline 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**.



### 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.

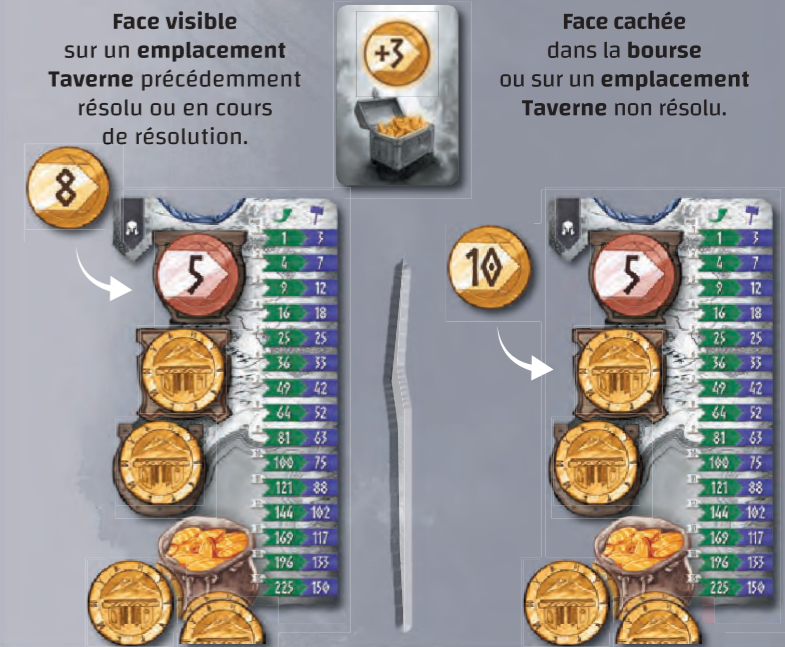
### Transformer une pièce

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



- 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 :



- 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.



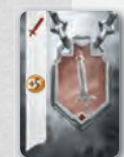
### Tour suivant

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:



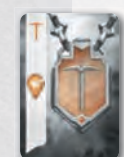
### La Main du Roi Majorité en Guerrier-ère-s

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



### Maître-esse 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, défaussez 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**. 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 Dwerg, 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.

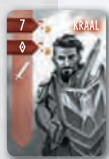
A la fin de l'**Age 2**, Thrud est replacée dans la **zone de Commandement**.



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

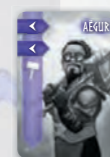
Possède **3 grades**.  
Posez immédiatement Dagda dans votre colonne **Chasseur·euse**, et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain·e** de votre choix de deux autres de vos colonnes. Les deux colonnes doivent être différentes.



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

# CONTES ET LÉGENDES DE NIDAVELLIR



## LES FRÈRES DWERG

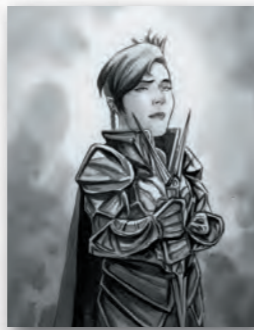
La technique appelée «la danse des 5» est une formation de combat des plus redoutables. Elle consiste, pour un groupe de 5 guerrier·ère·s, à se battre ensemble comme si chacun·e était le doigt d'une même main. Quand elle est parfaitement maîtrisée, elle permet à cette formation de résister à un ennemi 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 commerçant·e, 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.

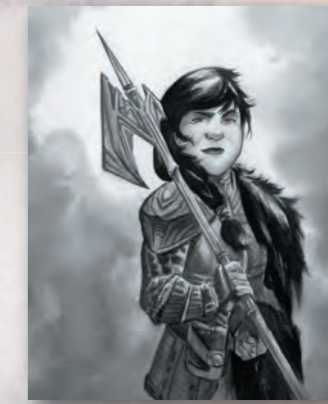
Ylud est une **Héroïne** idéale quand la partie est incertaine et que les choix cruciaux seront à faire tardivement. A noter qu'elle peut parfois être utile en fin de premier Age pour s'approprier une récompense imprévue.



## 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!

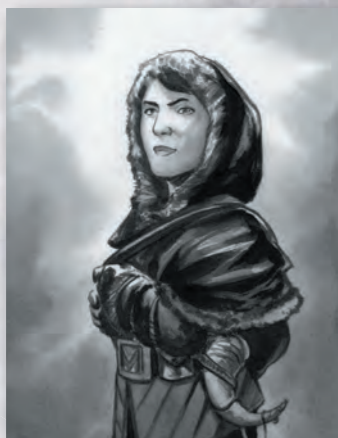


### ARAL SERRES D'AIGLE

*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!**



## LES GUERRIER·ÈRE·S

Véritables célébrités, les Guerrier·ère·s sont vénéré·e·s comme les Dieux anciens. Bien que capables de changer la face d'une bataille, tous savent que leur soif de richesse est leur plus grande motivation. Beaucoup disent que leur réputation est usurpée, surtout depuis la disparition des grandes menaces qui planaient sur Nidavellir, il y a de ça des siècles.

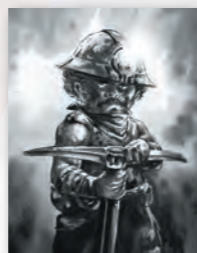
Comme suggéré par les rumeurs qui parcourent le Royaume, les Guerrier·ère·s ont perdu de leur superbe et ne semblent plus si dangereux·euse·s. Cependant, en avoir dans votre armée vous attire du prestige, et le Roi y est très attaché, réveillant en lui les histoires d'antan de ces ancêtres terrassant les démons tapis dans l'ombre. Ainsi, l'Elvaland comptant le plus de grades Guerrier·ère·s dans son armée se verra rétribué·e par le Roi. Et l'or n'est vraiment pas négligeable dans la victoire finale.



## LES CHASSEUR·EUSE·S

Suite au grand brasier qui a réduit en cendres une grande partie de la forêt du Royaume lors du dernier affrontement avec un dragon, de nombreuses espèces animales ont disparu. La chasse est devenue une pratique marginale et seule une poignée de Nain·e·s peuvent encore pratiquer cette profession dans la Vallée Sans Nom qui borde les crêtes rocheuses du Royaume. Bien que marginalisé·e·s, les Chasseur·euse·s, par leurs connaissances de pisteur·euse, et leur expertise en maniement des armes et des pièges, sont de puissant·e·s allié·e·s. Leur endurance les rend particulièrement précieux·euses en fin de bataille.

Les Chasseur·euse·s ont une Valeur de Bravoure égale à leur nombre au carré. Ce ne sont pas les plus nombreux·euse·s, ni les plus puissant·e·s au début du recrutement mais plus vous en recrutez, plus ils·elles seront à même de vous mener à la victoire.



## LES MINEUR·EUSE·S

Profession millénaire qui au fil des siècles a perdu de son prestige. Bien que chaque Nain·e du Royaume soit le·la descendant·e direct·e d'un·e mineur·euse, peu s'en vantent. Les mineur·euse·s sont considéré·e·s comme sales et obnubilé·e·s par les minerais précieux comme dans les temps anciens. Certain·e·s affirment cependant que les découvertes faites dans les profondeurs de la roche donneraient à l'Elvaland qui miserait sur eux, un avantage considérable durant la bataille.

Les Mineur·euse·s ont une Valeur de Bravoure égale à la somme de leurs grades multipliée par leurs Points de Bravoure. Leur valeur en combat est faible, mais leur nombre permet de retourner des situations désespérées. N'oubliez pas que tout peut se régler avec un bon coup de pioche!

## LES FORGERON·NE·S

Classe profondément respectée pour leurs connaissances dans les métaux et leur ingéniosité. Les forgeron·ne·s sont des soutiens précieux pour une armée. Comment espérer une victoire sans des armes et des armures adaptées. Qui plus est, leur capacité à travailler dans des chaleurs extrêmes leur donnera un avantage en fin de bataille quand tout sera embrasé!

La Bravoure des Forgeron·ne·s repose sur une suite mathématique. Étant la classe la plus représentée dans Nidavellir, les recruter vous donnera un avantage grandissant au fur et à mesure de la partie.



## LES EXPLORATEUR·RIKE·S

Relativement nouvelle au sein du Royaume, cette profession divise. Certain·e·s y voient l'influence néfaste des elfes, d'autres y voient un signe d'ouverture du peuple nain·e jusqu'à lors trop recroquevillé sur lui-même. Cependant, ce type de Nain·e rapide et résistant·e attire énormément même si beaucoup n'oseront l'avouer. Cette classe a été la première à rapporter le retour de Fafnir et la constitution de son armée.

Les Explorateur·rice·s ont des Points de Bravoure hétérogènes qui s'ajoutent directement à ceux de votre armée. Certain·e·s ayant des Points de Bravoure très élevé, cette classe semble très attirante. Cependant, n'oubliez pas qu'une armée constituée seulement d'éclaireur·euse·s ne pourra l'emporter sans véritable Héros·ïne pour les mener sur le champ de bataille.




# GLOSSAIRE

**Age 1** Première partie du jeu, constituée de 4 tours de jeu à 2-3 Elvalands et de 3 tours de jeu à 4-5 Elvalands.

**Age 2** Deuxième partie du jeu, constituée de 4 tours de jeu à 2-3 Elvalands et de 3 tours de jeu à 4-5 Elvalands.

**Armée** Zone située à droite du plateau individuel des Elvalands permettant de poser les cartes Nain·e et les cartes Héros·ïne de classe dans les colonnes correspondantes.

 **Bourse** Zone inférieure du plateau individuel comprenant deux encoches permettant de mettre les deux pièces non mises face cachée lors d'un tour de jeu.


**Cavité** Encoche supérieure du plateau individuel qui permet aux Elvalands de placer leur gemme.

**Distinction** Cartes obtenues par une majorité stricte en grade dans une classe lors de l'étape d'évaluation des Troupes à la fin de l'Age 1.

**Elvaland** Mot nain désignant les chef·fe·s de guerre et les membres du conseil du Royaume. Dans les règles, ce terme désigne les joueurs et les joueuses.

**Évaluation des Troupes** Décompte de majorité réalisé à la fin de l'Age 1 permettant de remporter des cartes Distinction.

**Gemmes** Pierres précieuses permettant de définir l'ordre du tour en cas d'égalité sur les mises des Elvalands. Elles sont placées dans la Cavité du plateau individuel.

 **Grade** Encart présent sur le côté gauche de chaque carte Nain·e et Héros·ïne, indiquant les Points de Bravoure.

**Héros·ïne** Personnage puissant recruté quand une ligne composée d'un grade de chaque classe est créée. Durant la partie, pour pouvoir recruter une nouvelle carte Héros·ïne, le nombre de lignes complètes dans votre armée doit toujours être égal à votre nombre de cartes Héros·ïne recrutées + 1.

**Marqueurs Échange de gemmes** Ces marqueurs sont présents pour rappeler aux Elvalands à égalité, pour une même valeur de pièces, d'échanger leurs gemme avant de passer à la résolution de la taverne suivante.


**Nain·e** Personnage recruté dans les tavernes appartenant à 5 classes différentes:

GUERRIER·ÈRE | CHASSEUR·EUSE | MINEUR·EUSE | FORGERON·NE | EXPLORATEUR·RIKE

**Offrande Royale** Cartes présentes avec les cartes Nain·e dans les paquets de cartes de l'Age 1 et 2. Elles permettent aux Elvalands d'améliorer plus rapidement leurs pièces d'or en les transformant.

**Points de Bravoure** Points indiqués dans les grades et permettant de calculer la Valeur de Bravoure de chaque classe. Chaque classe a une façon différente de calculer sa Valeur de Bravoure. (cf Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe p. 7).

**Tavernes** Il s'agit de 3 lieux où sont recrutées les cartes Nain·e. La taverne du Gobelin Rieur, du Dragon Dansant et du Cheval Fringuant sont symbolisées par des enseignes sur la table de jeu et par des emplacements Taverne sur les plateaux individuels des Elvalands.

 **Trésor Royal** Présentoir où se trouvent les pièces d'or du Roi. Les Elvalands prennent des pièces dans le Trésor Royal lors d'un échange ou d'une transformation de pièces.

**Valeur finale de Bravoure** Score final de l'armée. Total des Valeurs de Bravoure de chaque classe.

**Zone de Commandement** Zone située à gauche du plateau individuel des Elvalands qui permet de poser les cartes Héros·ïne neutre et les cartes Distinction.

## • Credits •



**Auteur** Serge Laget  
**Illustrateur** Jean-Marie Minguez  
**Graphiste** Valériane Holley  
**Typographie** NORSE par Joël Carrouché  
NORÐ TYPEFACE par Tugcu Design CO.

**Contes et légendes de Nidavellir** Serge Laget et Florian Grenier  
**Traduction anglaise** Phil Vizcarro  
**Relecteur·rice·s** Sebastien Argyriadés, Stéphane Belot, Camille Bonnard, Even Liauzu, Philippe Jacquier-Roux, Nicolas Normandon, Rémi Petermann, Gwen Renault, Anne Ruiz.

## • Remerciements de l'auteur •

Un grand merci aux nombreux·ses testeur·euse·s qui ont donné de leur temps pour que ce jeu puisse espérer satisfaire aux attentes du public, notamment à la famille Ruiz pour sa disponibilité et son imperturbable bonne humeur!

De sincères remerciements à la joyeuse équipe qui a bossé sur le projet: Céline, Valériane, Florian & Jean-Marie. C'est grâce à leur engagement et leur talent que le jeu a pu devenir ce qu'il est aujourd'hui.

## 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	
	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



# THINGVELLIR

Г Т У И Р Ф Е М Х Y К

Thingvellir est une extension pour Nidavellir.

Cette extension peut être déroutante car sous ses règles très simples se cache une multitude de nouvelles stratégies. Nous vous recommandons de prendre le temps de bien connaître le jeu de base avant de vous lancer dans l'aventure Thingvellir. Débuter en ajoutant directement l'extension au jeu de base pourrait vous gâcher le plaisir de jeu. Le manque d'expérience pourrait rendre vos choix difficiles et/ou hasardeux, et il en découlerait un manque de lecture de jeu pour contrer les stratégies de vos partenaires.

En ce qui concerne la mythologie de Nidavellir, nous nous inspirons librement des mythologies nordique et germanique. Notre but est de créer un monde qui nous est propre mais gardant ses racines mêlées à celles de l'Arbre Monde: Yggdrasil.

Nous vous souhaitons de belles parties et nous vous remercions de votre soutien.

**GRRE Team**

PARTOUT ON ENTENDAIT LES SOUFFLETS DE FORGES ET LES MARTEAUX FRAPPER L'ENCLUME.  
PARTOUT ON VOYAIT LES ÉPÉES ET LES HACHES S'EXERCER DANS UN BALLET INCESSANT.  
TOUT LE ROYAUME ÉTAIT MOBILISÉ POUR SE PRÉPARER À AFFRONTER FAFNIR.

LE ROI SE TENAIT DROIT ET FIER POUR DONNER CONFIANCE À SES ELVALANDS.  
MAIS DANS LE SECRET DE SON CŒUR, L'INQUIÉTUDE LE RONGEAIT... ET SI SON CLAN FAIBLISSAIT ?  
ET SI FAFNIR VENAIT À BOUT DE SES BATAILLONS LES PLUS AGUERRIS ?  
ET SI SON RÈGNE RESTAIT À JAMAIS DANS LES MÉMOIRES COMME CELUI OÙ LE DRAGON  
AVAIT SOUMIS LES TROUPES D'ÉLITES MAINES ?

LA REINE DAGFID, QUI CONNAISSAIT BIEN SON CABOCHARD D'ÉPOUX, SAVAIT QUE JAMAIS IL NE DEMANDERAIT  
DE L'AIDE. SURTOUT PAS AUX PRÉTENTIEUX ELFES QUI NE MANQUERAIENT PAS, COMME PAR LE PASSÉ,  
DE LES IGNORER AVEC LEURS AIRS DE SUPÉRIORITÉ DIVINE. PAS NON PLUS D'APPEL AUX AUTRES CLANS  
MAINS, DE PEUR QUE CET APPEL À L'AIDE NE SOIT PERÇU COMME UN AVEU DE FAIBLESSE.  
ORIGINAIRE D'UN CLAN ERRANT, LA REINE ÉTAIT DOTÉE D'UN COURAGE SANS LIMITE, SURTOUT LORSQU'IL  
S'AGISSAIT DE SECONDER LE ROI. LUI QUI L'AVAIT AIMÉE, ACCUEILLIE DANS SON ROYAUME, LA CONSIDÉRANT  
TOUJOURS COMME SON ÉGAL. ELLE PARTIT DONC UNE NUIT EN SECRET, ACCOMPAGNÉE D'IDUNN LA FURTIVE  
ET HOURYA L'INSAISSISSABLE, POUR RETROUVER SA TRIBU ERRANTE ET LUI DEMANDER DE L'AIDE.

QUELQUES SEMAINES PLUS TARD, LE ROI, ÉPUIsé PAR L'ANGOISSE LIÉE À L'ABSENCE DE SON ÉPOUSE,  
VIT APPARAÎTRE À L'HORIZON UN NUAGE DE POUSSIÈRE. DE VOLUMINEUSES CARAVANES ET UNE HORDE  
D'IMPRESSIIONNANTS SANGLIERS MONTÉS APPARURENT, ET LA REINE CHEVAUCHAIT À LEUR TÊTE. LE ROI  
N'EN CROYAIT PAS SES YEUX ! ELLE S'ÉTAIT RENDUE AU-DELÀ DES DÉSERTS ARIDES DU ROYAUME POUR  
DEMANDER DE L'AIDE À SA TRIBU DE THINGVELLIR. LES NOMADES INSTALLÈRENT LEUR CAMP AU PIED  
DU CHÂTEAU ET TOUS LES HABITANTS DU ROYAUME PURENT VENIR ADMIRER LA PUISSANCE DES BRAVES  
MERCENAIRES ET LA QUALITÉ DE LEURS ARTEFACTS. L'ESPOIR SOUFFLAIT À NOUVEAU SUR NIDAVELLIR.  
FAFNIR N'AVAIT QU'À BIEN SE TENIR !

Cette extension vous permet de jouer à Nidavellir en ajoutant un nouveau lieu de recrutement : le **Camp**.

## Matériel

24 cartes **Camp** dont  
A - 12 cartes **Mercenaire**,  
B - 12 cartes **Artefact**



A

B

6 nouvelles cartes **Héros·ine**  
+ 2 cartes « **DOUBLE D'OLWYN** »



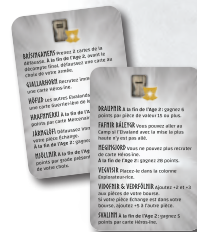
1 enseigne du Camp



10 jetons de Classe



5 cartes **Résumé** 1 carnet de score





## LE CAMP

### Mise en place

Suivez la mise en place du jeu de base puis :

- 1 • Placez l'enseigne du **Camp**, au-dessus de la première enseigne de taverne,
- 2 • Séparez les cartes **Camp** de l'**Age 1** et de l'**Age 2**. Mélangez les tas de cartes séparément et placez-les de part et d'autre de l'enseigne.
- 3 • Ajoutez les 6 cartes **Hérosïne Neutre** sur un des porte-cartes.

### Gestion durant la partie

Au début de chaque tour, avant l'ENTRÉE DES NAIN-E-S dans les Tavernes :

- \* Révélez de nouvelles cartes **Camp** de l'**Age en cours** jusqu'à avoir 5 cartes visibles.

Note : Si aucune carte du **Camp** n'a été prise lors du tour précédent et qu'il y a 5 cartes face visible, n'en révélez pas de nouvelle.



♦ 4 ♦

### Nouvelle règle à 2 Elvalands

Toutes les règles de base et de Thingveilir s'appliquent, cependant :

#### Lors de la résolution des tavernes :

Si l'Elvaland qui possède la plus haute mise choisit une carte au **Camp**, il doit également défausser une carte de son choix parmi les trois cartes de la taverne en cours de résolution.

Le deuxième Elvaland aura donc le choix parmi les deux cartes restantes de la taverne en cours de résolution.

\* À la fin de l'**Age 1**, après l'attribution des **Distinctions**, défaussez toutes les cartes **Camp** restantes.

### Nouvelles règles

Désormais, l'Elvaland avec la mise la plus haute peut choisir de prendre une carte du **Camp (Artefact ou Mercenaire)** au lieu de prendre une carte dans la taverne en cours de résolution.

En cas d'égalité pour déterminer la plus haute mise sur une taverne en cours, référez-vous aux valeurs des **gemmes** comme dans le jeu de base.

**Seul l'Elvaland qui a la mise la plus élevée peut se rendre au Camp et y prendre une carte.**

Les autres Elvalands doivent, dans l'ordre des mises, prendre une carte dans la taverne en cours de résolution.

Le camp est constitué d'**Artefacts** et de **Mercenaires**.

Si l'Elvaland qui a joué en premier a choisi de prendre une carte dans le **Camp**, il faudra défausser la carte **Nain-e** restante de la taverne avant de passer à la résolution de la taverne suivante.

♦ 5 ♦



Ne mélangez pas la défausse des cartes **Camp** et celle des cartes **Nain-e**.

« CHER ELVALAND,  
AVOIR LA **GEMME 5** AU PREMIER TOUR  
VOUS DONNERA UN AVANTAGE CERTAIN  
POUR ALLER AU CAMP. CEPENDANT,  
IL NE FAUDRA PAS VOUS REPOSER  
SUR VOS LAURIERS CAR CELA NE VOUS  
GARANTIRA PAS LA VIKTOIRE !  
PAROLE DU ROI





## Les cartes Artefact

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



### Age 1:



### FAFNIR BÅLEYGR

*Fafnir Båleygr, ou Oeil flamboyant de Fafnir, est un artefact très ancien faisant étrangement penser aux yeux du dragon maudit. La corruption qui s'en échappe peut faire perdre la tête à l'Elvaland qui le possède.*

Dès que vous possédez cet artefact, si l'Elvaland qui a remporté la mise n'est pas allé-e prendre une carte dans le Camp, vous pouvez le faire, à votre tour.



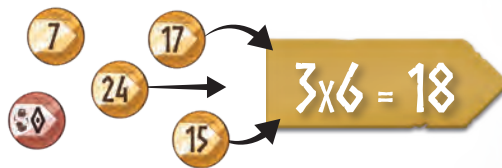
Dans la taverne du Gobelin Rieur, Serge a remporté l'enchère avec un 10. Il décide de prendre une carte **Nain-e** au lieu d'aller au Camp. Valérieane qui a misé un 8 doit prendre une carte dans la taverne. Céline a misé un 3, mais possède FAFNIR BÅLEYGR. Elle peut donc aller prendre une carte dans le **Camp** plutôt qu'une carte de la taverne, car Serge n'y est pas allé.



## DRAUPNIR

*Bracelet mythique qui possède le pouvoir de se multiplier 9 fois toutes les 9 nuits. Il apporte une grande richesse à l'Elvaland qui saura gérer au mieux les échanges et transformations de pièces.*

À la fin de l'Age 2, lors du décompte des points, ajoutez à votre **Valeur Finale de Bravoure**: **6 points** par pièce de valeur **15** ou plus possédée.



Valérieane possède à la fin de la partie des **pièces** de valeur: 24, 17, 15, 7 et 0. Elle ajoute donc **18 points** à sa **Valeur Finale de Bravoure**.



## VEGVISIR

*Symbole de protection et d'orientation, Vegvisir sublime le pouvoir des Explorateur-riche-s.*

Placez immédiatement cet **Artefact** dans la colonne **Explorateur-riche** de votre **armée**. Sa pose peut déclencher le recrutement d'une carte **Héros-ïne** s'il complète une ligne de **grades**.

Cet **artefact** compte comme un **grade Explorateur-riche** et ajoute **13 points** à votre **Valeur de Bravoure Explorateur-riche**.



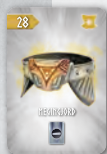
## SVALINN

*Bouclier synonyme de pouvoir divin, protecteur de la Terre, il potentialise la bravoure de vos Héros et Héroïnes.*

À la fin de l'Age 2, lors du décompte des points, ajoutez à votre **Valeur Finale de Bravoure**: **5 points** par carte **Héros-ïne** possédée.



Camille possède à la fin de la partie 3 cartes **Héros-ïne**. Il ajoute donc **15 points** à sa **Valeur Finale de Bravoure**.



## MEGINGJÖRD

*La ceinture de force du Dieu Thor, perdue depuis des années, retrouvée puis protégée par le peuple singulier des nomades vous permettra de vous affranchir du recrutement de Héros et Héroïnes. La force d'un Dieu accompagne votre armée!*

Pendant tout le reste de la partie, vous ne pouvez plus recruter de carte **Héros-ïne** en créant des lignes de **grades**. Le fait de faire des lignes de **grades** n'a donc aucun effet pour vous.

À la fin de l'Age 2, lors du décompte des points, ajoutez **28 points** à votre **Valeur Finale de Bravoure**.

Même si vous possédez MEGINJÖRD, JALLARHÖRN peut vous permettre de recruter une carte **Héros-ïne** (cf page 13).



## VIDOFNIR & VEDRFÖLNIR

*Les plumes arrachées au coq Vidofnir et au faucon Vedrfölnir, perchés au sommet d'Yggdrasil, vous permettront de prendre un bel avantage dans la gestion de vos pièces d'or.*

Révélez immédiatement les **pièces** de votre **bourse** et transformez une de ces **pièces** avec un **+2** et l'autre avec un **+3** (cf **Transformer une pièce**, règles de base p. 11). Si l'une des **pièces** de la bourse est la **pièce d'Échange** (le **0** ou le **3 spécial Chasseur-euse**) alors appliquez une transformation à **+5** sur l'autre **pièce**. Réalisez les **transformations de pièces** dans l'ordre de votre choix.

Céline révèle les **pièces** de sa **bourse**. Il y a une **pièce** 3 et une **pièce** 2. Elle décide de faire une transformation à 3 + 3 et prend une **pièce** de valeur 6 et 2 + 2 pour prendre une **pièce** de valeur 5 (car il n'existe pas de **pièce** de valeur 4 dans le **Trésor Royal**).



Dans le cas où elle aurait révélé une **pièce** de valeur 3 et une **pièce Échange**, elle aurait fait une transformation de la **pièce** de valeur 3 à +5 pour obtenir une **pièce** de valeur 8.



## Age 2:



### BRISINGAMENS

L'Elvaland possédant le collier des Brisingar, appartenant à la déesse Freyja, devient irrésistible. Des années après son vol par Loki, le collier refait donc surface dans la caravane errante.

Prenez immédiatement connaissance de l'ensemble des cartes de la défausse et choisissez-en deux (cartes **Offrande Royale** et/ou cartes **Nain-e**).

Dans l'ordre de votre choix:

- réalisez les **transformations de pièce** si vous avez choisi une ou des cartes **Offrande Royale**.
- placez les cartes **Nain-e** dans votre armée. Cela peut donner lieu à un recrutement de carte **Héros-ïne**.

À la fin de l'Age 2, avant le décompte final, défaussez la carte **Nain-e** de votre choix présente dans votre armée. Cette carte peut être prise n'importe où, dans n'importe quelle colonne mais il ne peut s'agir d'une carte **Héros-ïne**.



Rémi est l'heureux possesseur du BRISINGAMENS. Avant le décompte final, il défausse une carte de son armée.



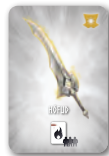
### MJÖLLNIR

Le marteau de Thor, arme la plus puissante des Dieux, symbole de protection de l'Univers, tombeur des Géants, est désormais vôtre. Décuplez la bravoure de vos troupes!

À la fin de l'Age 2, lors du décompte des points, ajoutez à votre **Valeur Finale de Bravoure: 2 points** par **grade** dans la classe de votre choix.



Lors du décompte final, Serge possède MJÖLLNIR et 10 **grades** Chasseur-euse. Comme c'est la colonne où il a le plus de **grades**, il applique le pouvoir de l'**Artefact** à cette colonne et remporte donc **20 points de Bravoure** supplémentaires.



### HÖFUD

Épée du dieu Heimdallr, permettant aux Guerriers et Guerrières de prendre un avantage décisif.

Immédiatement, chaque autre Elvaland choisit et défausse une carte **Guerrier-ière** de son armée.

La carte défaussée peut être n'importe quelle carte de la colonne **Guerrier-ière** sauf une carte **Héros-ïne**.



## HRAFNSMERKI

La bannière aux corbeaux d'Odin lui-même! Personne ne sait comment les nomades ont pu mettre la main dessus. Seule une sagesse et une humilité sans faille leur auraient permis de se la voir confier.

À la fin de l'Age 2, lors du décompte des points, ajoutez à votre **Valeur Finale de Bravoure: 5 points** par carte **Mercenaire** possédée.



$$2 \times 5 = 10$$

Céline possède à la fin de la partie 2 cartes **Mercenaires**. Elle ajoute donc **10 points** à sa **Valeur Finale de Bravoure**.



## JÁRNLÓFI

Les gants de Thor sont une grande source de bravoure, mais endorment toute avidité. Les yeux rivés sur la bataille à venir, l'or ne vous intéresse pas.

Défaussez immédiatement votre **pièce Échange (0 ou 3 spéciale Chasseur-euse)**.

Attention! Si cette **pièce** était placée sur une taverne non résolue, aucune mise ne sera présente lors de sa résolution, et vous ne prendrez donc aucune carte.

À la fin de l'Age 2, lors du décompte des points, ajoutez **24 points** à votre **Valeur Finale de Bravoure**.



## GJALLARHORN

Cor du dieu Heimdallr, annonciateur du Ragnarök et de la dernière guerre de Nidavellir. À son appel, un Héros ou une Héroïne se lèvera pour vous rejoindre.

Recrutez immédiatement une carte **Héros-ïne** sans tenir compte de votre nombre de lignes de **grades**. Pour recruter votre prochaine carte **Héros-ïne**, il faudra valider la règle d'or à savoir: avoir un nombre de lignes de **grades** supérieur à votre nombre de cartes **Héros-ïne** possédées.



Even prend GJALLARHORN et recrute YLUD. A ce moment de la partie, il n'a aucune ligne de **grades** dans son **armée**. Il faudra donc qu'il en crée 2 pour pouvoir recruter une deuxième carte **Héros-ïne**.



1<sup>ère</sup> ligne de grade  
2<sup>ème</sup> ligne de grade

Remarque 1: GJALLARHORN peut vous permettre de recruter une carte **Héros-ïne** même si vous possédez MEKINGJORD.

Remarque 2: Il n'est pas possible de recruter une carte **Héros-ïne** si ses contraintes de pose ne peuvent être respectées. Par exemple, il est impossible de recruter NAIN si vous ne pouvez défausser deux cartes **Nain** de deux colonnes différentes.

## Les cartes Mercenaire

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

À la fin de l'**Age 1**, avant la remise des **Distinctions**, et à la fin de l'**Age 2**, avant le décompte final, vous devez les mettre dans votre **armée** :

- \* Chaque Elvaland annonce le nombre de cartes **Mercenaire** possédées dans sa **zone de Commandement**.
- La pose des cartes **Mercenaire** suit l'ordre décroissant en commençant par l'Elvaland qui en possède le plus jusqu'à celui qui en possède le moins.



### L'Elvaland qui a le plus grand nombre de cartes Mercenaire dans sa zone de Commandement a un avantage !

Il ou elle peut décider :

- de poser ses cartes **Mercenaire** tout de suite,
- ou de passer et de poser ses cartes **Mercenaire** une fois que les autres Elvalands l'auront fait.

Cela permet d'avoir un avantage soit sur les recrutements des cartes **Héros·ïne** soit sur la prise de majorité pour l'attribution des **Distinctions** ou de la majorité **Guerrière**.

Les égalités sont résolues par la valeur des **gemmes** comme habituellement. La plus haute valeur l'emporte, mais cela ne donne pas lieu à un échange de **gemme**.



\* Au moment de leur pose, vous choisissez la classe de la carte parmi les deux inscrites dessus.

\* À votre tour, placez toutes vos cartes **Mercenaire** dans l'ordre de votre choix avant de passer la main à l'Elvaland qui suit dans l'ordre de jeu.

### Les jetons de classe

Si une colonne contient uniquement des cartes **Mercenaire**, placez-y dessus un **jeton de la classe** choisie pour vous en souvenir.

Vous pourrez enlever ce jeton quand vous aurez ajouté des cartes **Nain·e** de la classe correspondante dans cette colonne.



Leur pose peut déclencher un recrutement de cartes **Héros·ïne**. Si c'est le cas, interrompez la pose de vos cartes **Mercenaire**, recrutez une carte **Héros·ïne** puis reprenez leur pose. Une fois posées, les cartes **Mercenaire** ne peuvent plus être déplacées.

Pour toutes questions de timing entre l'effet du **BRÛSINGAMENS**, de la pose de **YLUD**, le retrait de **THRUUD** et la pose des **Mercenaires**, référez-vous au **Déroulement de la fin de chaque Age** p. 24.

À la fin de l'Age 1, Serge possède 2 cartes **Mercenaire**, Céline en possède une tout comme Valérie et Léo n'en possède pas.



Serge a le choix de poser ses cartes **Mercenaire** en premier ou de passer pour les poser en dernier. Seul lui possède ce choix. Il décide donc de passer et de jouer en dernier. Dans l'ordre des gemmes, Céline place alors sa carte pour créer une **ligne de grades** et recruter une carte **Héros-ïne**.

Valérie pose sa carte **Mercenaire** dans la colonne **Chasseur-euse** pour tenter de voler la **Distinction** à Serge. Enfin, Serge place ses cartes **Mercenaire** pour s'adjuger la **Distinction Mineur-euse** et égaliser Valérie sur la colonne **Chasseur-euse**.

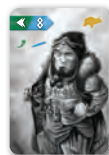
## Age 1



Guerrier-ère 6  
Explorateur-riche 8



Guerrier-ère 6  
Forgeron-ne



Chasseur-euse  
Explorateur-riche 8



Chasseur-euse  
Mineur-euse 1



Forgeron-ne  
Mineur-euse 1



Guerrier-ère 9  
Explorateur-riche 11

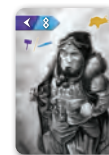
## Age 2



Chasseur-euse  
Forgeron-ne



Guerrier-ère 6  
Mineur-euse 1



Forgeron-ne  
Explorateur-riche 8



Guerrier-ère 6  
Chasseur-euse



Explorateur-riche 8  
Mineur-euse 1



Guerrier-ère 9  
Explorateur-riche 11

## Capacités des cartes Héros-ïne



Cartes

### Héros-ïne Neutre

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



### ANDUMIA LA NÉCROMANCIENNE

*Mystérieuse, envoûtante et... inquiétante, sont les mots qui vous viennent à l'esprit lors de votre première rencontre avec Andumia. Son origine est mystérieuse et de folles rumeurs couraient à son sujet, presque autant que pour Skaa, puis tout s'arrêta brusquement à l'apparition de ses pouvoirs. S'affranchir de la mort, faire parler les entrailles et transformer des pièces d'or, ça vous fait bien fermer votre clapet! Andumia sera toujours utile pour accroître votre bravoure avec un nain ou une naine délaissée ou accroître votre richesse.*

Ajoute **12 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

Quand vous la recrutez, prenez immédiatement connaissance de l'ensemble des cartes de la défausse et gardez-en une (carte **Offrande Royale** et/ou carte **Nain-e**).

- S'il s'agit d'une carte **Offrande Royale**, son effet est appliqué immédiatement puis elle retourne dans la défausse.
- S'il s'agit d'une carte **Nain-e**, elle est placée dans votre **armée**. Son placement peut déclencher le recrutement d'une carte **Héros-ïne**.



### HOLDA LA MÉNESTRELLE

*Retrouvée enfant au bord de la cascade de Thingvellir, avec une lyre à ses côtés, elle développa très vite des capacités pour la musique et l'art en général, rappelant une ancienne légende. Cette dernière conte la naissance d'une enfant, fille d'une naine et de Bragi, dieu de la poésie et de la musique. A peine ses doigts effleurent sa lyre qu'elle vous donne la bravoure nécessaire pour la suivre et l'aider. Il se dit également que dans la bataille, elle possède un bon coup de lyre, parole de troll! Même si vos valeurs de pièces ne vous permettent pas d'aller au camp, comptez sur elle pour vous le permettre.*

Ajoute **12 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

Quand vous la recrutez, choisissez immédiatement une carte **Mercenaire** ou **Artefact** disponible au **Camp**.



### KHRAD LE MENDIANT

*Exubérant et marginal, Khrad aime afficher sa couardise ou feindre la folie pour tromper ses interlocuteurs. Souvent sous-estimé, il arrive toujours à s'en tirer à bon compte. On en oublierait presque qu'il est le cousin de la Reine Dagfid et bras droit de Jarika. Son arrivée au pied du château déclenche les foudres de Grid. Leurs capacités semblent très proches mais le moment et le but de leur utilisation sont loin de l'être!*

Ajoute **4 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

Quand vous le recrutez, ajoutez immédiatement **+1** à votre **pièce** ayant la plus faible valeur (excepté la **pièce Échange**, cf **Transformer une pièce**, règles de base p. 11).





## JARIKA LA ROUBLARDE

*Aristocrate très respectée, et cheffe du camp, Jarika doit son sobriquet à ses talents d'oratrice et de marchande lui ayant permis d'accroître la fortune de son comté de façon considérable. Certain-e-s émettent même l'hypothèse d'une richesse supérieure à celles de Grid et Astrid réunies! Quoiqu'il en soit, si vous commencez à parler commerce avec elle, elle trouvera toujours le moyen de s'en tirer à bon compte. Comme en négociation, son pouvoir montera en puissance au fur et à mesure de la partie vous permettant d'amasser une grande fortune et de recruter les meilleur-e-s Nain-e-s!*

Ajoute **8 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

Lors d'une **transformation de pièce** ou lors d'un **échange de pièce (Offrande Royale, Distinction Guerrier-ère-s, «RID»)**, augmentez la valeur de la somme voulue de **+2**.

Cécile a rapidement recruté JARIKA. Elle joue ensuite sa **pièce** de valeur 0. À la fin de son tour, elle révèle les deux **pièces** de sa bourse: 3 et 4. Elle défausse sa **pièce** de valeur 4 et devrait prendre une **pièce** de valeur 7 du **Trésor Royal**. Mais comme elle possède JARIKA, elle prend une **pièce** de valeur 9 car elle ajoute 2 à la somme de l'échange.



Plus tard dans la partie, Cécile choisit une carte **Offrande Royale +3** qu'elle applique sur sa **pièce** de valeur 2. Elle devrait donc prendre un 5 dans le **Trésor Royal**, mais elle prend un 7 (5+2).



## OLWYN L'ILLUSIONNISTE

*Artiste et amuseur, Olwyn met au service du Roi son don d'ubiquité. Fils d'errant depuis toujours, ce pouvoir familial s'est développé au fil des générations. Certain-e-s prétendent que l'eau de Thingvellir en est la cause et qu'il serait tombé dedans étant petit. Quoiqu'il en soit, voilà un allié intéressant sur un champs de bataille.*

*Utilisable de multiples façons, ses doubles fantomatiques peuvent vous permettre des choses hors du commun. À vous de les découvrir.*

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

Quand vous le recrutez, prenez également ses deux doubles dont la **valeur de Bravoure** est 0 puis placez chacune de ces cartes dans deux colonnes différentes de votre choix. Leur placement peut donner lieu à un recrutement de carte **Héros-ïne**.

Les cartes «**DOUBLE D'OLWYN**» sont considérées comme des cartes **Nain-e** de la classe dans laquelle elles sont posées et peuvent être défaussées par les pouvoirs de **DAGDA**, **BONFUR**, du **BRISINGAMENS** et de **HÖFUD**. Elles ne sont pas considérées comme des cartes **Héros-ïne**.

S'il n'y a pas d'autre carte que les cartes «**DOUBLE D'OLWYN**» dans une colonne, posez un **jeton de classe** dessus pour identifier cette colonne.



## ZOLKUR L'AVARE

*Autrefois gardien du Trésor Royal, exilé de Nidavellir pour avoir tenté d'escroquer le Roi, Zolkur revient pour faire pénitence. N'étant pas physiquement capable d'affronter Fafnir, il offre ses plus grands pouvoirs : magouille et avarice. De si grands pouvoirs nécessitent une synchronisation impeccable. Il faut bien calculer pour s'en mettre plein les poches !*

Ajoute **10 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**. Quand vous le recrutez, placez-le immédiatement sur votre **bourse**. Lors de votre prochain échange, vous échangez la **pièce** de plus faible valeur au lieu de la plus forte comme dans un échange standard. Remettez ensuite la carte de ZOLKUR dans la **zone de Commandement**.



Léo a recruté ZOLKUR. Il révèle sa **pièce Échange 0**, il recrute une carte dans la taverne en cours de résolution, puis il révèle une **pièce 10** et 2. Il défausse donc la **pièce 2** puis prend une **pièce** de valeur 12 dans le **Trésor Royal**.

## GLOSSAIRE



**Explorer la défausse de l'Age 1 et 2** Ce symbole désigne le fait de pouvoir regarder la défausse des cartes **Nain-e** de l'**Age 1 et 2** dans le but d'en prendre une ou plusieurs en fonction du pouvoir activé. La défausse de l'**Age 1 et 2** est constituée des cartes **Offrande Royale** jouées, des cartes **Nain-e** défaussées par les pouvoirs de DAGDA, BONFUR, du BRISINGAMENS et de HÖFUD, ainsi que toutes les cartes non prises et défaussées de chaque taverne. Les cartes **Camp** ne font pas partie de la défausse explorable par cet effet. La défausse est consultable par les Elvalands librement durant la partie.



**Effet continu** Ce symbole désigne un effet qui a lieu tout au long de la partie quand les conditions sont réunies. Ce symbole est présent sur JARIKA et sur le FAFNIR BALEYGR.

### • Crédits •



**Auteur** Serge Laget

**Illustrateur** Jean-Marie Minguez

**Graphiste** Valériane Holley

**Développeur application** Nicolas Normandon

**Typographie NORSÉ** par Joël Carrouché

**NJORD TYPEFACE** par Tugcu Design CO.

**Contes et légendes de Nidavellir** Serge Laget et Florian Grenier

**Traduction anglaise** Phil Vizcarro

**Relecteur-riche-s** Sebastien Argyriadès, Stephane Belot, Camille Bonnard, Luc Debionne, Philippe Jacquier-Roux, Even Liauzu, Rémi Petermann.

## Déroulement de la fin de chaque Age



### Fin de l'Age 1

#### 1. Enrôlement des **Mercenaires**

L'Elvaland qui en possède le plus choisit de les poser en premier ou en dernier.

#### 2. Pose de YLUD

#### 3. Evaluations des troupes (Distinctions)



### Fin de l'Age 2

#### 1. Enrôlement des **Mercenaires**

L'Elvaland qui en possède le plus choisit de les poser en premier ou en dernier.

#### 2. Pose de YLUD

#### 3. Départ de THRUÐ

#### 4. Pouvoir de défausse du BRÍSINGAMENS

#### 5. Décompte final

Si la pose d'une carte **Mercenaire** engendre un recrutement de carte **Héros·ine**, procédez au recrutement avant de poursuivre la pose des cartes **Mercenaire**.

Si la pose de YLUD ou d'une carte **Mercenaire** engendre le recrutement de **HOLDA** et que vous choisissez une carte **Mercenaire** au **camp**, placez cette dernière immédiatement dans votre **armée**.