



# THINGVELLIR

Г Т У И Р Ф Е М К У 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 NAINES ?

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 MON PLUS D'APPEL AUX AUTRES CLANS  
NAINS, 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**



1 enseigne du Camp



10 jetons de Classe



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



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.

## Nouvelle règle à 2 Elvalands

Toutes les règles de base et de Thingvellir 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.



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**. CÉPENDANT,  
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 BÁLEYGR ☺

*Fafnir Báleygr, 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.



SERGE

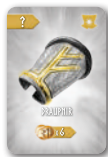


VALÉRIANE



CELÉLINE

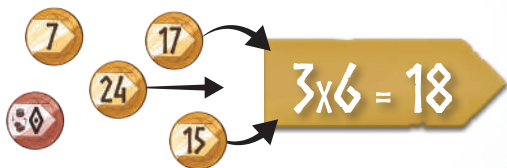
Dans la taverne du Gobelin Rieur, Serge a remporté l'enchère avec un 10. Il décide de prendre une carte **Nain-e** au lieu d'aller au Camp. Valérieane qui a misé un 8 doit prendre une carte dans la taverne. Céline a misé un 3, mais possède FAFNIR BÁLEYGR. Elle peut donc aller prendre une carte dans le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



Valérieanne 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.



$$3 \times 5 = 15$$

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



## MEGINJORD

*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 MEGINJORD, JALLARHORN 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.



$$10 \times 2 = 20$$

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**.



## JÁRNGLÖFI

*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 de 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.  
À 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 MEQINGJORD.

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 DAKDA si vous ne pouvez défausser deux cartes **Nain-e** 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 **BRISINGAMENS**, de la pose de **YLUD**, le retrait de **THRUD** 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.



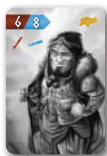
Serge a le choix de poser ses cartes **Mercenaire** en premier ou de passer pour les poser en dernier. Seul lui possède ce choix. Il décide donc de passer et de jouer en dernier. Dans l'ordre des gemmes, Céline place alors sa carte pour créer une **ligne de grades** et recruter une carte **Héros-ïne**.

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 6**



**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 6**



**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** 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, «R!D»)**, 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 BÅLEYGR**.

## • 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**.