

AEON'S END



CRÉDITS

Auteur : Kevin Riley

Développement : Nick Little, Travis R. Chance et Jenny Iglesias

Illustrations : Gong Studios

Direction artistique : Travis R. Chance et Scott Hartman

Traduction : Fabien Conus

Relecture : Sabrina Ferlisi

Mise en page : Scott Hartman, Daniel Solis et Stephanie Gustafsson

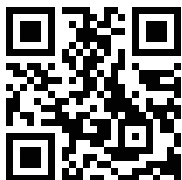
Testeurs : Brian "Big Mac" McCarthy, Benjamin Adelman, David Andrews, Cameron Boozarjomehri, Raymond Carley, David Colmenares, Stelios Despotakis, Cas Gray, Yizhu Gu, Muneeb Hai, Matt Hin, Ann Iglesias, Yang Jiao, Elad Karni, Mike Leider, Austin Matthews, Guru Prashanth, Addison Sadewater, Markham Shofner, CJ Smith, Christian Tjandraatmadja, Jay Walker, Wenting Yu, Ian Zang, Jerry Buhle, Trish Buhle, Brian Busha, Dingyan Zheng, Brick Busha, Shu-Chu, Chun Yin Fung, Patrick Jost, Max Gibiansky, Mattijs Reinen, Matthew Simpson, Tony Truong, Teddy Brewer, Curtis Redus, Matt Hin, Tricia Victor, Federico "Kentervin" Luison, Neelam Balasubramanian, Cody Heim, Eric Mullen, Ian Swift, Rebecca Streitz, Matt Hogg, Solomon Stein, Cory Dawson, Kristen Armellino, Casey Davis, Greg et Sarah Shoemaker et Addison Sadewater.

Remerciements à : Nos amours qui nous ont supportés sans rien demander en retour : Kristen, Jennifer C., Violet, Jennifer W. et Denice. Nous remercions également Richard Ham, Sen-Foong Lim, Lance Myxter, Brent Poyis, Cas Gray, Misha Lavrov et Todd Sanders... Ainsi que The Game Preserve et Game Time pour nous avoir mis à disposition un foyer.

Merci à tous ceux qui ont soutenu ce projet. C'est grâce à vous que ce jeu existe.

Pour voir une vidéo (en anglais) qui explique comment jouer, suivez ce lien :

<https://youtu.be/KO9O9rO0nPk>



© 2017 Lone Oak Games. Oakland, CA 94610. Tous droits réservés.
© 2017 Matagot pour la présente traduction

Ceci n'est pas la fin du monde. Celle-ci a déjà eu lieu. Ceci est ce qu'il reste : Nous, Gravehold et les Sans-Nom — des créatures cherchant à nous enlever le peu qu'il nous reste. L'air dans nos poumons. La faible lumière dans nos yeux. Il y a plusieurs générations que nous nous sommes réfugiés dans ce lieu ancien et hanté, dont la fonction première a été oubliée il y a des millénaires. Suite à notre exode, nos ombres ont à nouveau rempli ses salles et ses entrailles. Ici, dans l'obscurité, nous cherchons un chemin vers la lumière.

Il a fallu des années aux mages de la brèche pour peaufiner leur art, mais ils sont prêts, et ils sont impitoyables. Les brèches, le moyen par lequel les Sans-Nom se déplacent, sont devenues nos armes. Les mages de la brèche se sont armés de cette puissance avec une seule ambition : survivre, reprendre Le Monde Qui Fut, protéger notre foyer.

Nerva, survivante de Gravehold

PRINCIPE DU JEU

Aeon's End est un jeu coopératif de construction de deck* dans lequel votre paquet de cartes n'est jamais mélangé. Votre but est de vaincre la némésis avant que Gravehold, votre foyer, ne soit envahi ou que les joueurs soient épuisés.

Lors d'une partie, les joueurs et la némésis vont jouer l'un après l'autre, dans un ordre aléatoire. À son tour, un joueur pourra lancer des sorts, acquérir des gemmes, des reliques et des nouveaux sorts de la réserve, manipuler les brèches et utiliser sa capacité unique. Chaque némésis incluse dans ce jeu est unique et effectue des actions différentes, ce qui nécessitera de la part des joueurs d'adapter leur stratégie pour espérer l'emporter.

*le terme anglais « deck » signifie un paquet de cartes

CONTENU

Ce chapitre présente les composants du jeu ainsi que les termes associés à ces composants. Prenez le temps de vous familiariser avec cette partie des règles avant de poursuivre votre lecture.



30 jetons Vie de valeur 1,
10 jetons Vie de valeur 5:
utilisés pour représenter la vie
des joueurs et des serviteurs.



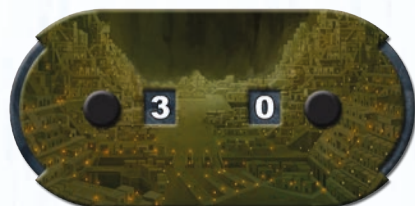
21 jetons Charge:
utilisés pour alimenter les
capacités des joueurs.



10 jetons Puissance:
utilisés sur certaines cartes
Némésis comme décompte du
nombre de tours avant que le
pouvoir ne s'applique.



15 jetons Furie/Bogue:
utilisés lorsqu'on joue contre les
némésis Rage Incarnée ou Reine
Carapace.



2 cadrans Vie:
utilisés pour représenter la vie de Gravehold et de la némésis.



4 jetons Numéro du joueur:
placés sur les plateaux Joueur pour déterminer l'ordre du
tour à l'aide des cartes Ordre du tour.



87 cartes Gemme



86 cartes Sort

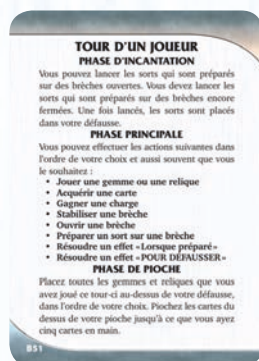


30 cartes Relique



27 cartes Tirage aléatoire :
utilisées pour déterminer
quelles cartes Joueurs
seront disponibles.

Cartes Joueurs — gemmes, sorts et reliques : utilisées par les joueurs pour améliorer leur pioche.



4 aides de jeu :
donnent un bref rappel des phases
d'un tour de jeu.



8 plateaux Joueur : utilisés pour suivre
les informations importantes concernant
chacun des joueurs.



16 brèches : utilisées par les joueurs
pour lancer des sorts.



9 cartes Ordre du tour : utilisées pour
déterminer l'ordre du tour du jeu lors de
chaque manche.



4 plateaux Némésis : utilisés pour indiquer
les règles spécifiques à chaque Némésis.

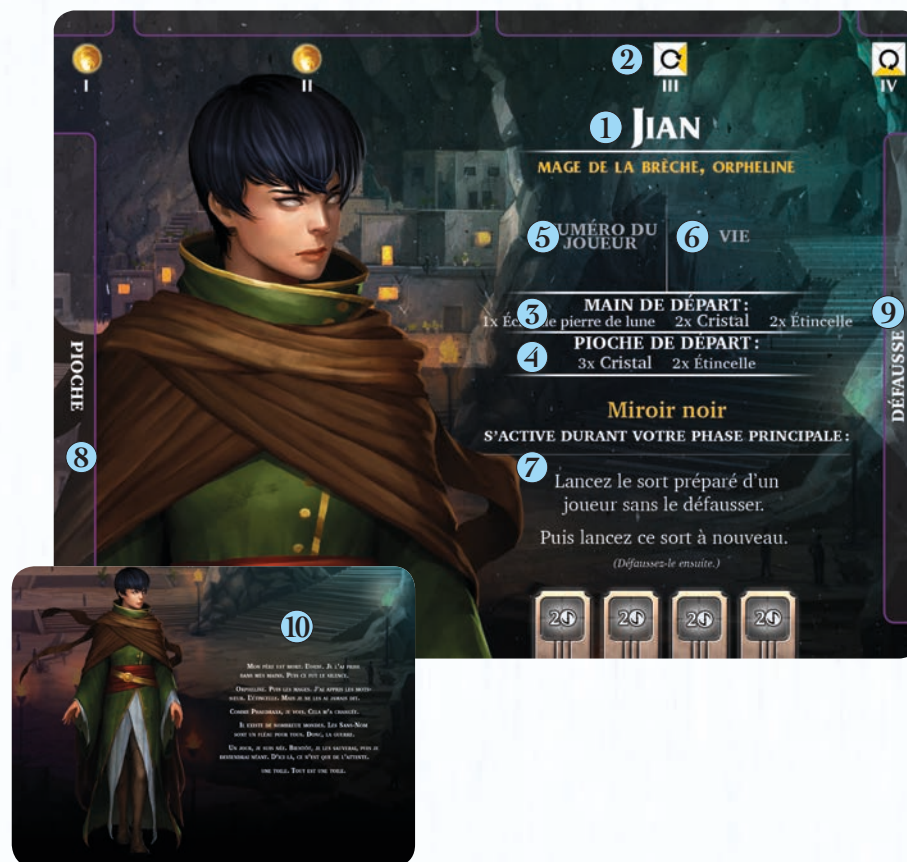


75 cartes Némésis : utilisées par la Némésis
contre les joueurs et contre Gravehold.

ORGANISATION DES COMPOSANTS

PLATEAU JOUEUR

- Nom du mage de la brèche**
- Mise en place des brèches :** La configuration de départ de vos brèches. Celle-ci sera différente selon les joueurs.
- Main de départ :** Les cinq cartes avec lesquelles vous allez commencer la partie.
- Pioche de départ :** Les cinq cartes de votre pioche de départ, ainsi que leur ordre. La carte la plus à gauche sera placée au sommet de votre pioche.
- Numéro du joueur :** Votre jeton Numéro du joueur doit être placé ici. Les cartes Ordre du tour y feront référence pour indiquer l'ordre du tour de jeu.
- Vie :** Vos jetons Vie doivent être placés ici.
- Capacité :** Chaque mage de la brèche possède une capacité unique. Il est expliqué ici quand cette capacité peut être activée et en quoi elle consiste. Une capacité ne peut être activée que lorsqu'il y a un jeton Charge sur chacune des cases présentes en dessous de la capacité. Une capacité peut être utilisée dans le même tour où la dernière charge a été placée. Lorsqu'elle est activée, toutes les charges sont retirées du plateau.
- Pioche :** Placez votre pioche face cachée ici.
- Défausse :** Placez votre pile de défausse face visible ici.
- Historique du mage :** Ceci n'a pas d'incidence sur le jeu, mais raconte un bout de l'histoire du monde d'*Aeon's End*.



Verso

BRÈCHES

Les brèches sont des tuiles recto verso utilisées pour préparer et lancer des sorts. Une brèche peut accueillir un seul sort. Pour préparer un sort, le joueur le place de sa main vers une brèche ouverte. Un sort préparé pourra être lancé lors d'un tour suivant en défaussant la carte.

- Ouverte/Fermée :** Une des faces de la tuile indique que la brèche est ouverte, l'autre indique qu'elle est fermée.
- Numéro de la brèche :** Utilisé lors de la mise en place pour indiquer où la brèche doit être placée sur le plateau Joueur.
- Coût d'ouverture :** Le coût en éther (⚡) pour ouvrir la brèche. Lorsqu'une brèche est ouverte, retournez-la sur sa face Ouverte. Une fois ouverte, une brèche le reste jusqu'à la fin de la partie.
- Coût de stabilisation :** Le coût en éther (⚡) pour stabiliser la brèche. Lorsqu'on stabilise une brèche, elle est pivotée de 90° dans le sens horaire. Un sort ne peut être préparé sur une brèche fermée que si elle a été stabilisée par le joueur durant le même tour de jeu. *Vous pouvez ouvrir ou stabiliser vos brèches dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez par exemple stabiliser la brèche III avant la II, ou ouvrir la brèche IV avant la II ou la III.*
- Bonus d'ouverture :** Les sorts lancés depuis certaines brèches bénéficient d'un bonus lorsque ces brèches sont ouvertes.



Brèche ouverte (recto)



Brèche fermée (verso)

Adjacence

Certains sorts parlent de brèches adjacentes. Deux brèches sont adjacentes si leurs tuiles sont situées directement l'une à côté de l'autre. *Par exemple, I est adjacente à II. II est adjacente à I et III.*

CARTES JOUEURS

Les cartes Joueurs seront utilisées par les joueurs pour construire leur deck, dans le but de vaincre la némésis. Chaque joueur commence la partie avec un deck unique. De nouvelles cartes pourront être acquises depuis les piles de la réserve en dépensant de l'éther (⚡).

- 1 **Nom de la carte**
- 2 **Type**: Il existe trois types de cartes Joueurs : les gemmes, les reliques et les sorts.
 - **Les gemmes** sont jouées pour gagner de l'éther (⚡), qui est la monnaie du jeu. L'éther peut être dépensé pour acquérir de nouvelles cartes, gagner des charges pour la capacité des mages et stabiliser des brèches (qui sont les canaux à travers lesquels les sorts sont lancés).
 - **Les reliques** offrent différents effets instantanés très utiles.
 - **Les sorts** sont la principale manière d'infliger des dégâts à la némésis et à ses serviteurs. Les sorts doivent être préparés sur une brèche (la carte Sort est placée sur une brèche au-dessus de votre plateau Joueur) avant de pouvoir être lancés.
- 3 **Coût**: La quantité d'éther (⚡) que vous devez dépenser pour acheter cette carte.
- 4 **Effet**: L'effet qui doit être appliqué lorsque vous jouez la carte. L'effet des gemmes et des reliques est appliqué immédiatement. Les sorts doivent au préalable être préparés sur une brèche avant de pouvoir être lancés. Si une carte contredit ce livret de règles, c'est l'effet de la carte qui l'emporte.
- 5 **Texte d'ambiance**: Ce texte n'affecte pas le jeu. Il participe à l'histoire du monde d'*Aeon's End*.



CARTES TIRAGE ALÉATOIRE

- 6 Pour chaque carte Joueur, il existe un double avec un bord gris. Ces cartes sont utilisées lors de la mise en place pour choisir aléatoirement quelles gemmes, reliques et sorts seront disponibles dans la réserve pour cette partie. Elles ne servent ensuite pas pendant la partie. Voir la mise en place en page 11 pour plus d'information.



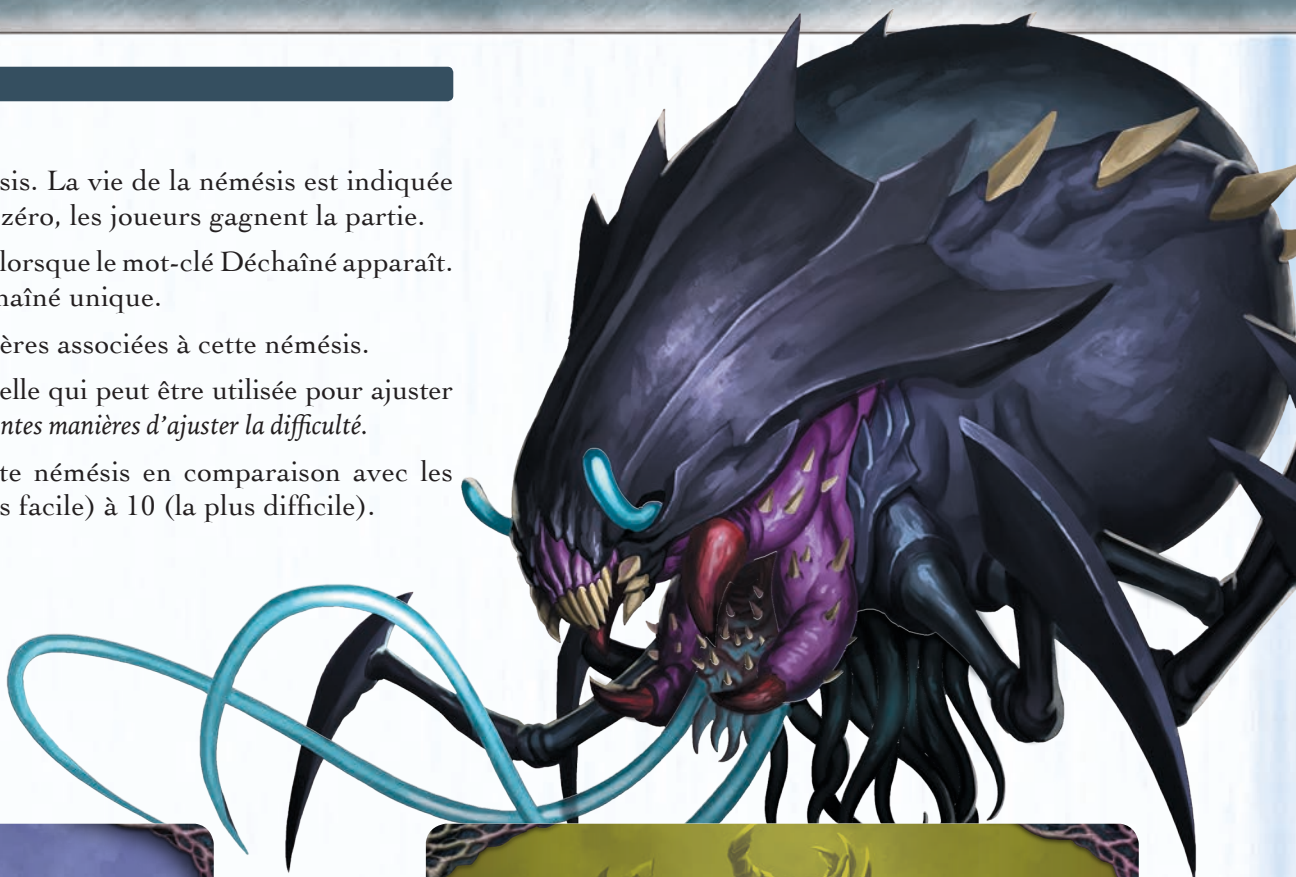
Carte Joueurs



Carte Tirage aléatoire

PLATEAU NÉMÉSIS

- 1 **Nom de la némésis**
- 2 **Points de vie**: La vie de départ de la némésis. La vie de la némésis est indiquée sur le cadran correspondant. Si elle atteint zéro, les joueurs gagnent la partie.
- 3 **Effet Déchaîné**: L'effet qu'il faut appliquer lorsque le mot-clé Déchaîné apparaît. Chaque némésis possède une capacité Déchaîné unique.
- 4 **Règles additionnelles**: Les règles particulières associées à cette némésis.
- 5 **Pour plus de difficulté**: Une règle optionnelle qui peut être utilisée pour ajuster la difficulté du jeu. Voir page 20 pour les différentes manières d'ajuster la difficulté.
- 6 **Niveau de difficulté**: La difficulté de cette némésis en comparaison avec les autres némésis. La difficulté va de 1 (la plus facile) à 10 (la plus difficile).
- 7 **Historique de la némésis**: Ceci n'a pas d'incidence sur le jeu, mais raconte un bout de l'histoire du monde d'*Aeon's End*.
- 8 **Mise en place**: Informations supplémentaires nécessaires pour la mise en place de cette némésis.



2 70 **1** MASQUE TORDU

DÉCHAÎNÉ

3 Un joueur reçoit une corruption et la place au-dessus de sa pioche. Puis ce joueur rassemble sa défausse et sa pioche et mélange son paquet.

RÈGLES POUR PLUS DE DIFFICULTÉ: Lorsqu'une corruption est détruite, placez-la dans la défausse d'un joueur plutôt que dans le paquet de Corruption.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

4

- ⊙ Lorsqu'une corruption est détruite, placez-la au bas du paquet de Corruption.
- ⊙ Si un joueur doit recevoir une corruption, mais que le paquet de Corruption est vide, Gravehold subit 2 dégâts à la place.
- ⊙ Chaque joueur, avant sa phase d'incantation, doit appliquer les effets de chacune de ses corruptions en main, dans l'ordre de son choix.
- ⊙ Chaque joueur, à la fin de sa phase principale, doit appliquer les effets de toutes les corruptions qu'il a piochées durant son tour.
- ⊙ Ce sont les seuls moments où les effets des corruptions peuvent être appliqués.
- ⊙ Lorsqu'un joueur reçoit une corruption, il ne peut pas la regarder, sauf s'il doit la prendre en main.

5

Recto

MASQUE TORDU **5** **6**

7 *Les anciens disent qu'il existe un dieu pour chaque pan d'existence, chaque créature, chaque force. Si cela est vrai, alors Masque Tordu est le dieu de la corruption, car la tentation est son arme de choix.*

7 *Comment terrasser un dieu? En particulier un dieu qui a tant de mauvaise influence sur les plus faibles d'entre nous? Après avoir survécu avec si peu pendant si longtemps, comment refuser lorsqu'on semble nous offrir ce dont nous avons le plus besoin aussi librement?*

Il se murmure à Gravehold que derrière ce visage sinistre se trouve un rictus sauvage. Il fait un bruit, une sorte de rire que l'on peut entendre par-delà les cloches et les hurlements.

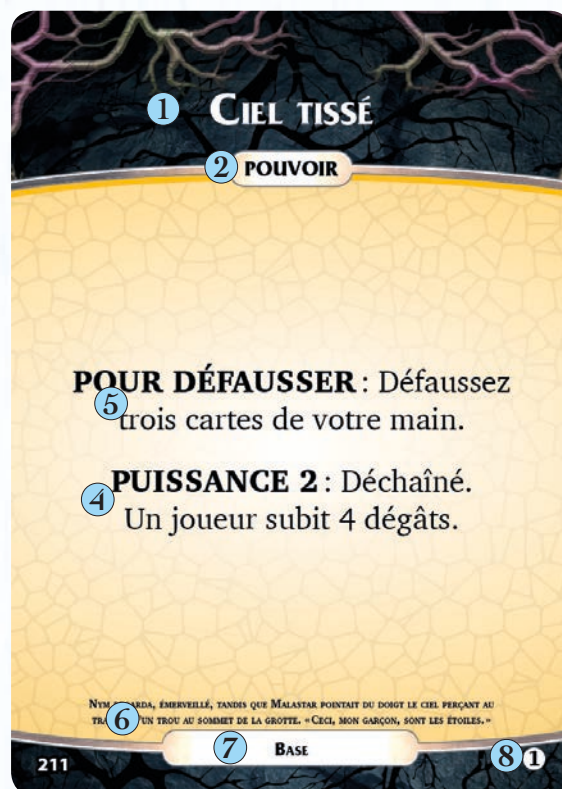
MISE EN PLACE

8 Mélangez les cartes Corruption et placez-les face cachée pour former le paquet de Corruption.

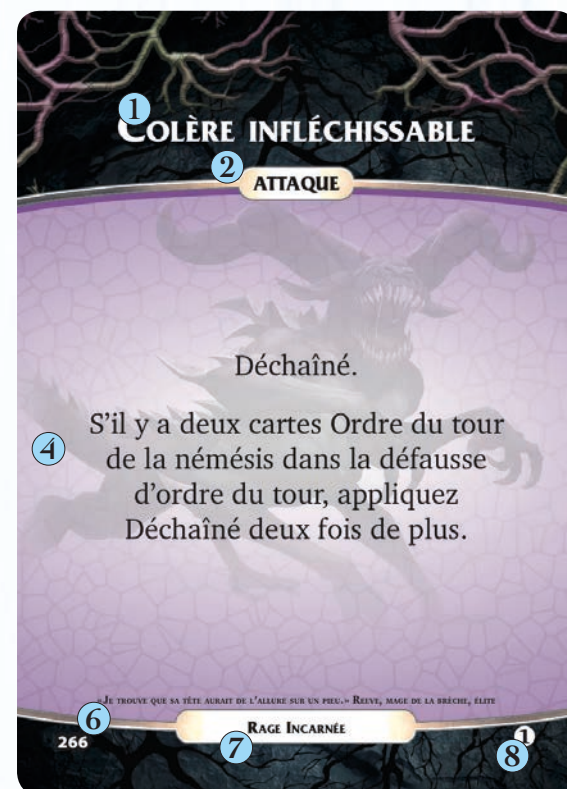
Verso



Carte Serviteur



Carte Pouvoir



Carte Attaque

CARTES NÉMÉSIS

Les cartes Némésis représentent les attaques, les serviteurs et les pouvoirs que la némésis utilise contre les joueurs et contre Gravehold. La pioche Némésis est construite au début de chaque partie à partir d'un mélange de cartes Némésis de base qui sont utilisées avec toutes les némésis, et d'un certain nombre de cartes uniques, propres à cette némésis en particulier. Ainsi, si vous jouez plusieurs fois contre la même némésis, elle ne vous attaquera jamais deux fois de la même manière.

1 Nom de la carte

2 **Type**: Il y a trois types de cartes Némésis: attaques, serviteurs et pouvoirs.

- **Les attaques** sont appliquées immédiatement puis sont défaussées.
- **Les serviteurs**: Les serviteurs entrent en jeu avec un certain nombre de points de vie et restent jusqu'à ce qu'ils soient vaincus. Ils ont des effets permanents qui sont appliqués lors de la phase principale de la némésis. Lorsque la vie d'un serviteur atteint zéro, sa carte est immédiatement défaussée.
- **Les pouvoirs**: Chaque carte Pouvoir possède une mention « PUISSANCE X: ». Lorsqu'un pouvoir entre en jeu, placez-y X jetons Puissance. À chaque tour de la némésis, retirez un jeton Puissance de chaque carte Pouvoir en jeu. Si elle n'est pas défaussée avant, une carte Pouvoir restera en jeu tant qu'il y a des jetons, après quoi son effet sera appliqué et elle sera défaussée.

3 **Vie**: Les serviteurs ont un certain nombre de points de vie qui descendra lorsqu'ils recevront des dégâts. Si sa vie atteint zéro, le serviteur est défaussé.

4 **Effet**: L'effet qui doit être appliqué pour cette carte Némésis.

5 **Effet POUR DÉFAUSSER**: Certaines cartes Pouvoir ont la mention « POUR DÉFAUSSER ». À son tour, un joueur peut résoudre en entier l'effet indiqué afin de défausser cette carte Pouvoir. Lorsqu'une carte Pouvoir est défaussée de cette manière, son effet ne sera pas appliqué.

6 **Texte d'ambiance**: Ce texte n'affecte pas le jeu. Il participe à l'histoire du monde d'*Aeon's End*.

7 **Némésis**: La némésis à laquelle cette carte appartient. Les cartes qui portent la mention « Base » peuvent être utilisées avec n'importe quelle némésis.


8 **Palier**: Il y a trois paliers de cartes Némésis. Les cartes de palier 1 sont moins dangereuses que celles de palier 2, qui sont elles-mêmes moins dangereuses que celles de palier 3. Certaines cartes Némésis sont de palier 0. Ces cartes sont expliquées dans la partie « règles additionnelles » du plateau de la némésis à laquelle elles appartiennent.

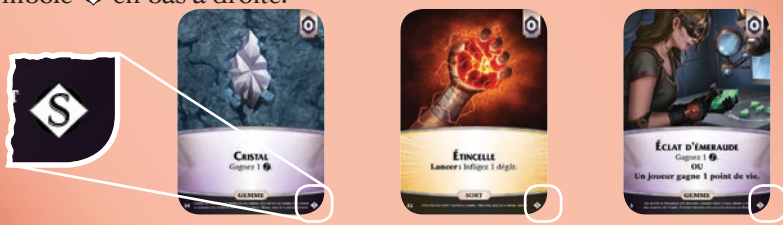
MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DES JOUEURS

- 1 Chaque joueur choisit un plateau Joueur et un jeton Numéro du joueur.
- 2 Les joueurs construisent leur main et leur pioche de départ tel qu'indiqué sur leur plateau Joueur. Les cartes de la pioche sont placées dans l'ordre, la carte la plus à gauche correspondant au-dessus du paquet, et la plus à droite au-dessous du paquet.
- 3 Chaque joueur reçoit une brèche de chaque type, comme indiqué sur son plateau (I à IV). Les joueurs les placent comme indiqué, en respectant l'orientation ainsi que la face visible. Certains mages ont moins de quatre brèches. Ces mages sont habituellement plus difficiles à jouer.
- 4 Les joueurs commencent la partie avec 10 points de vie. La vie de Gravehold commence à 30. Ni les joueurs ni Gravehold ne peuvent dépasser cette valeur de départ, à aucun moment durant la partie.

Cartes de départ

Afin de différencier les cartes de départ des cartes utilisées au marché, les cartes qui constituent votre main et votre pioche de départ portent un symbole  en bas à droite.



PAQUET D'ORDRE DU TOUR

- 5 Le paquet d'ordre du tour est toujours formé des quatre cartes Ordre du tour des joueurs et des deux cartes Ordre du tour de la némésis. Les cartes Ordre du tour des joueurs correspondent aux jetons Numéro du joueur.
 - À **deux joueurs**, placez dans le paquet deux cartes Ordre du tour pour chaque joueur.
 - À **trois joueurs**, placez une carte Ordre du tour pour chaque joueur plus la carte Ordre du tour Joker. Lorsque celle-ci est piochée, les joueurs décident qui va jouer ce tour. La carte Joker est considérée comme une carte Ordre du tour des joueurs.
 - À **quatre joueurs**, placez dans le paquet une carte Ordre du tour pour chaque joueur.
 - Quel que soit le nombre de joueurs, ajoutez au paquet deux cartes Ordre du tour de la némésis. Mélangez ensuite le paquet.

Lorsque le paquet d'ordre du tour est vide et qu'il faudrait y piocher une carte, remélangez toutes les cartes et placez-les face cachée pour recréer une pioche.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE DES JOUEURS

Anne et Benoît jouent à *Aeon's End*. (1) Anne est la première joueuse et joue le mage Kadir. Elle place le plateau Joueur de Kadir devant elle et y place le jeton Numéro 1 à l'emplacement prévu.

(2) Elle lit sur son plateau que Kadir commence avec un Éclat d'émeraude, trois Cristaux et une Étincelle en main. Elle lit également que Kadir commence avec trois Cristaux et deux Étincelles dans sa pioche de départ. Anne trouve ces cartes, place les cartes de sa main devant elle et sa pioche sur la partie gauche de son plateau en plaçant les Étincelles en bas de son paquet puisqu'elles sont à droite dans la liste indiquée sur son plateau Joueur.

(3) Anne prend une brèche de chaque type (I à IV) et les place en haut de son plateau Joueur. La brèche I est ouverte, les brèches II et IV ont la partie jaune sur la gauche et la brèche III à la partie jaune dirigée vers le bas.



EXEMPLE DE PAQUET ORDRE DU TOUR

(5) Anne et Benoît font une partie à deux joueurs. Ils vont donc créer un paquet Ordre du tour constitué de deux cartes Joueur 1, deux cartes Joueur 2 et de deux cartes Némésis.





2 MAIN DE DÉPART DU JOUEUR

3 BRÈCHES I, II, III, IV (ALIGNÉES AVEC LE PLATEAU JOUEUR)



BAS DE LA PIOCHE



2

DESSUS DE LA PIOCHE

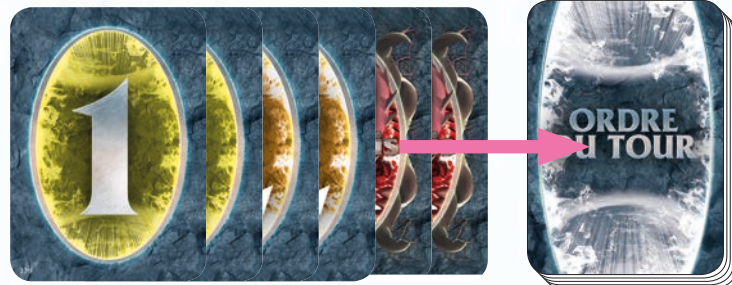
PIOCHE DE DÉPART (NON MÉLANGÉ)



4



7



5

PAQUET ORDRE DU TOUR (MÉLANGÉ)



6

7

9



CARTES NÉMÉSIS DE PALIER 1 SPÉCIFIQUES + BASE (MÉLANGÉES)



CARTES NÉMÉSIS DE PALIER 2 SPÉCIFIQUES + BASE (MÉLANGÉES)



CARTES NÉMÉSIS DE PALIER 3 SPÉCIFIQUES + BASE (MÉLANGÉES)

8



PAQUET NÉMÉSIS (NON MÉLANGÉ)
PALIER 1 EN HAUT
PALIER 2 AU CENTRE
PALIER 3 EN BAS

MISE EN PLACE DE LA NÉMÉSIS

6 Choisissez la némésis que vous voulez affronter et placez son plateau à côté des joueurs. Lisez attentivement les règles additionnelles pour cet adversaire.

7 Ajustez le cadran Vie de la némésis au nombre indiqué sur le plateau Némésis. La vie de la némésis ne peut jamais dépasser cette valeur.

Chaque némésis possède une série de cartes ayant son nom inscrit en bas de chaque carte. En plus de ces cartes spécifiques, quelques cartes de base sont ajoutées à la pioche de la némésis.

8 La pioche de la némésis :

La pioche de la némésis contient entre 20 et 31 cartes selon le nombre de joueurs. Elle est divisée en trois paliers de difficulté croissante. Cette pioche contient aussi bien des cartes spécifiques à la némésis que des cartes de base. Pour connaître le palier d'une carte, il faut repérer le chiffre 1, 2 ou 3 en bas à droite de la carte. Chaque némésis possède neuf cartes spécifiques portant son nom dans la partie inférieure.

Construction de la pioche de la némésis :

- Munissez-vous des neuf cartes spécifiques de la némésis que vous avez décidé d'affronter et séparez-les en trois tas correspondant à leur palier.
- Utilisez le tableau ci-dessous pour savoir combien de cartes de base vous devez ajouter à chaque palier, en fonction du nombre de joueurs.

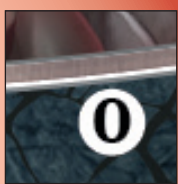
CARTES DE BASE À AJOUTER	1 JOUEUR	2 JOUEURS	3 JOUEURS	4 JOUEURS
PALIER 1	1	3	5	8
PALIER 2	3	5	6	7
PALIER 3	7	7	7	7

- Mélangez chaque tas séparément.
- Placez les cartes de palier 3 en bas, face cachée, ajoutez les cartes de palier 2 par-dessus, face cachée, puis ajoutez les cartes de palier 1 par-dessus, face cachée. Ce paquet constitue la pioche de la némésis.
- Ne mélangez jamais la pioche de la némésis une fois celle-ci créée.

9 Après avoir créé la pioche de la némésis, suivez les instructions du plateau Némésis.

Palier 0

Selon la némésis que vous allez affronter, il se peut que vous deviez utiliser d'autres cartes, en plus de celles de la pioche de la némésis. Ces cartes sont de palier 0. Leur usage est décrit sur le plateau Némésis.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE DE LA NÉMÉSIS (VOIR LES ILLUSTRATIONS PAGE 9)

(6) Anne et Benoît ont décidé d'affronter Rage Incarnée. Benoît place le plateau Némésis Rage Incarnée sur la table et lit les règles additionnelles pour cette némésis.

(7) Il repère que Rage Incarnée commence avec 70 points de vie. Il reporte ce nombre sur le cadran Vie de la némésis.

(8) Benoît prend les quinze cartes Némésis portant le nom de Rage Incarnée dans leur partie inférieure. Il consulte le tableau pour savoir combien de cartes il doit ajouter pour 2 joueurs. Il prend donc au hasard trois cartes de base de palier 1, cinq de palier 2 et sept de palier 3.

Il sépare alors les cartes par palier. Il mélange tout d'abord les dix (3 + 7) cartes de palier 3 et les place face cachée pour commencer la pioche. Puis il mélange les huit (3 + 5) cartes de palier 2 qu'il place face cachée au-dessus des cartes de palier 3. Enfin, il mélange les six (3 + 3) cartes de palier 1 qu'il place face cachée au-dessus de celles de palier 2. Ceci fait, Benoît ne devra jamais mélanger cette pioche Némésis. Il place ce paquet à côté du plateau Némésis.



LES CARTES DE PALIER 0 DE RAGE INCARNÉE FORMENT LE PAQUET DE FRAPPE.

(9) Benoît constate qu'il reste six cartes de palier 0 portant le nom de Rage Incarnée. Il consulte le plateau Némésis de Rage Incarnée et lit « Mélangez toutes les cartes Frappe et placez-les face cachée pour former le paquet de frappe. Rage Incarnée gagne un jeton Furie. » Benoît constate que les cartes qu'il lui reste portent bien la mention « Frappe ». Il les mélange et les place face cachée à côté de la pioche Némésis.

Benoît sort également tous les jetons Furie de la boîte et en place un sur le plateau Némésis de Rage Incarnée pour indiquer que Rage Incarnée a gagné un jeton Furie.



JETONS FURIE UTILISÉS LORSQU'ON COMBAT RAGE INCARNÉE



MISE EN PLACE DE LA RÉSERVE

- 10 La réserve est constituée des piles de cartes que les joueurs peuvent acquérir au cours de la partie. Il y a neuf piles dans la réserve, chacune d'entre elles contenant plusieurs copies d'une même carte. Les joueurs peuvent tirer au hasard les piles disponibles en utilisant les cartes Tirage aléatoire, ou décider avec quelles cartes ils désirent jouer.

Vider une pile de la réserve

Si une pile de la réserve est vidée, on ne la remplace pas.

RÈGLES POUR LA CRÉATION DE LA RÉSERVE

Choisissez 3 gemmes, 2 reliques et 4 sorts. Placez chaque pile de cartes identiques au centre de la table.



Les **gemmes** sont la source principale d'éther (♾️). C'est en dépensant de l'éther (♾️) que vous pourrez acquérir de nouvelles cartes, stabiliser et ouvrir des brèches et gagner des charges.

- Il y a sept cartes dans chacune des piles de gemmes de la réserve.



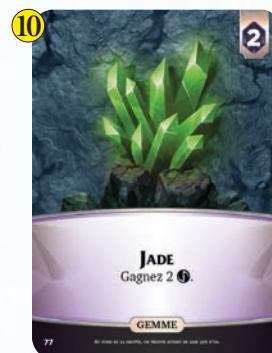
Les **reliques** offrent plusieurs effets variés qui sont appliqués dès que la carte est jouée.

- Il y a cinq cartes dans chacune des piles de reliques de la réserve.



Les **sorts** sont le principal moyen d'infliger des dégâts à la némésis et à ses serviteurs. Ils doivent être préparés sur une brèche pour pouvoir être lancés lors d'un tour ultérieur.

- Il y a cinq cartes dans chacune des piles de sorts de la réserve.



SUGGESTIONS DE RÉSERVES

Voici quelques exemples de réserves suggérées pour apprendre le jeu.

Suggestion de réserve : « Destruction de deck » (voir ci-dessus)

Gemmes : Jade, Rubis fulgurant, Opale brûlante

Reliques : Dague fléchissante, Vortex en bouteille

Sorts : Vision amplifiée, Vol d'essence, Aperçu planaire, Vide dévorant

Suggestion de réserve : « Charges gratuites ! »

Gemmes : Jade, Ambre de V'risbois, Agrégat de diamants

Reliques : Prisme instable, Talisman de mage

Sorts : Écho spectral, Mise à feu, Éclair enragé, Fouet ardent

EXEMPLE DE MISE EN PLACE DE LA RÉSERVE

(10) Anne et Benoît décident de jouer avec la suggestion de réserve « Destruction de deck », parce qu'ils apprécient le fait de pouvoir rendre leur deck plus efficace grâce au Vortex en bouteille et au Vide dévorant.

FONCTIONNEMENT DU JEU

ORDRE DU TOUR

Aeon's End possède un principe d'ordre du tour variable qui est déterminé par le paquet d'ordre du tour. Au début de la partie, puis à la fin du tour d'un joueur ou de la némésis, retournez la première carte du paquet d'ordre du tour pour déterminer qui sera le prochain à jouer. Placez cette carte au-dessus de la défausse d'ordre du tour. Si le paquet d'ordre du tour est vide et que vous devez piocher ou révéler une carte, remélangez la défausse pour recréer le paquet d'ordre du tour.

APERÇU DU TOUR D'UN JOUEUR

1. Phase d'incantation

Vous pouvez lancer les sorts qui sont préparés sur des brèches ouvertes.

Vous devez lancer les sorts qui sont préparés sur des brèches encore fermées.

Une fois lancés, les sorts sont placés dans votre défausse.

2. Phase principale

Vous pouvez effectuer les actions suivantes dans l'ordre de votre choix et aussi souvent que vous le souhaitez.

1. Jouer une gemme ou une relique
2. Acquérir une carte
3. Gagner une charge
4. Stabiliser une brèche
5. Ouvrir une brèche
6. Préparer un sort sur une brèche
7. Résoudre un effet « **Lorsque préparé** »
8. Résoudre un effet « **POUR DÉFAUSSER** »

3. Phase de pioche

Placez toutes les gemmes et reliques que vous avez joué ce tour-ci au-dessus de votre défausse, dans l'ordre de votre choix.

Piochez les cartes du dessus de votre pioche jusqu'à ce que vous ayez cinq cartes en main.

Si à un moment donné la vie d'un joueur a atteint zéro, ce joueur est épuisé.

Le fonctionnement de l'épuisement est détaillé à la page 19.

EXEMPLE D'ORDRE DU TOUR

La mise en place est terminée, Anne et Benoît commencent la partie en piochant la première carte du paquet d'ordre du tour. La carte Joueur 1 est piochée, c'est donc Anne qui va jouer son tour en premier.



À son tour, Anne va effectuer les phases suivantes : phase d'incantation, phase principale et phase de pioche.

La phase d'incantation lui permet de lancer des sorts préparés préalablement. Comme c'est le début de la partie, elle va sauter cette phase et passer tout de suite à la phase principale.





TOUR D'UN JOUEUR: 1 – PHASE D'INCANTATION

Lancer des sorts préparés :

- Les sorts qui sont préparés sur des brèches ouvertes peuvent être lancés pendant cette phase.
- Tous les sorts qui sont préparés sur une brèche fermée (c'est-à-dire un sort qui a été préparé sur une brèche qui a été stabilisée au tour précédent) doivent être lancés maintenant.
- Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vos sorts sont lancés.

Lorsqu'un sort est lancé :

- Défaussez-le immédiatement au-dessus de votre défausse, puis appliquez l'effet indiqué sur la carte après le mot « Lancer : »
- Ce sort ne peut infliger des dégâts qu'à un seul serviteur ou la némésis, sauf si le contraire est indiqué.
- Certaines brèches ont un bonus « +1 dégât lors de l'incantation » lorsqu'elles sont ouvertes. Un sort lancé depuis une telle brèche inflige 1 dégât de plus, même si l'effet de ce sort n'infligeait normalement pas de dégât.

Lorsque vous infligez des dégâts :

- À un serviteur, retirez autant de jetons Vie que les dégâts que vous avez infligés. Si un serviteur n'a plus de jetons Vie, il est immédiatement défaussé.
- À la némésis, diminuez ses points de vie sur le cadran d'autant que le nombre de dégâts que vous lui avez infligés. Si la vie de la némésis atteint zéro, les joueurs ont immédiatement gagné.

EXEMPLE DE PHASE D'INCANTATION

Pour cet exemple, nous avons avancé de quelques tours dans la partie et Benoît a acquis quelques nouveaux sorts. Il commence son tour avec une Étincelle et une Vision amplifiée préparées comme ci-dessous. Son Étincelle est préparée sur la brèche I, qui est ouverte. Il a donc le choix de la lancer maintenant ou de la garder pour plus tard. Vision amplifiée est préparée sur la brèche III qui est encore fermée. Il doit donc lancer ce sort pendant ce tour.



Benoît décide de lancer Vision amplifiée en premier. Il place immédiatement le sort sur sa défausse puis applique l'effet « Lancer : » — il inflige 2 dégâts à la némésis.



Puis il stabilise sa brèche fermée ayant le coût de stabilisation le plus faible. Les brèches I et II étant ouvertes, il stabilise la brèche III. Pour cela, il pivote la tuile de 90° dans le sens horaire (plus d'information sur la stabilisation des brèches en page 15).

Enfin, Benoît renonce à lancer son Étincelle qui est préparée sur une brèche ouverte. Il souhaite la garder pour plus tard, au cas où un serviteur apparaîtrait.

Certains effets dans *Aeon's End* vous permettront de lancer des sorts préparés par d'autres joueurs. Lorsque vous lancez un sort qui ne vous appartient pas, vous êtes le « vous » dont parle la carte. C'est vous qui prenez les décisions quant à l'application de l'effet de la carte. Lorsqu'il est défaussé, ce sort est placé sur la défausse du joueur qui a préparé ce sort.

Par exemple : Vous jouez un Éclat de grenat pour lancer le sort Feu obscur préparé par un de vos alliés. Vous devez défausser jusqu'à deux cartes de votre main (effet du Feu obscur) puis choisir soit la némésis, soit un serviteur et lui infliger les dégâts du Feu obscur. Le Feu obscur est ensuite placé dans la défausse de son propriétaire, c'est-à-dire le joueur qui l'avait préparé.

TOUR D'UN JOUEUR: 2 – PHASE PRINCIPALE

Les huit actions suivantes peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le désirez pendant votre tour.

Vous pourriez par exemple jouer une gemme, acquérir une carte, préparer un sort, jouer une autre gemme et acquérir une autre carte.

1. Jouer une gemme ou une relique :

- Lorsque vous jouez une carte, vous devez appliquer l'entièreté du texte qui y figure, pour autant que cela soit possible.
- Si un « OU » figure dans le texte, vous ne devez appliquer qu'un seul des effets proposés. Si vous n'êtes en mesure de satisfaire qu'à un seul des effets, alors vous devez appliquer cet effet.
- Vous pouvez gagner de l'éther (☉) même si vous ne le dépensez pas.
- L'éther (☉) qui n'est pas dépensé à ce tour est perdu. Il ne se cumule pas d'un tour à l'autre et ne peut pas être offert aux autres joueurs.
- À la fin de votre tour, les gemmes et reliques que vous avez jouées sont placées au-dessus de votre défausse, dans l'ordre de votre choix.

2. Acquérir une carte :

- Vous pouvez acquérir une carte de la réserve en dépensant autant d'éther (☉) — gagné ce tour-ci — que le coût de la carte, indiqué dans le coin supérieur droit.
- Lorsque vous acquérez une carte, elle est immédiatement placée au-dessus de votre défausse.



3. Gagner une charge :

- Vous devez payer 2 éthers (☉) pour gagner une charge.
- Lorsque vous gagnez une charge, placez un jeton Charge sur votre plateau Joueur sous la description de votre capacité.
- Vous ne pouvez pas payer d'éther (☉) pour offrir des charges à vos alliés.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de charges que ce qui est demandé par votre capacité. Le nombre de charges maximum correspond au nombre de cases disponibles sur votre plateau Joueur, soit 4, 5 ou 6.

Ordre de défausse

Lorsqu'un sort est lancé, il est immédiatement placé dans votre défausse avant d'appliquer son effet. Les cartes acquises sont immédiatement placées dans votre défausse.

Les gemmes et reliques que vous jouez sont placées dans votre zone de jeu. À la fin de votre tour, pendant la phase de pioche, ces gemmes et reliques seront placées dans la défausse dans l'ordre de votre choix.

EXEMPLE DE PHASE PRINCIPALE: GAGNER ET DÉPENSER DE L'ÉTHER

C'est le premier tour d'Anne. Elle a un Éclat d'émeraude, trois Cristaux et une Étincelle en main.



Elle joue ses trois Cristaux pour gagner 3 éthers (☉). Elle joue son Éclat d'émeraude qui lui donne le choix entre gagner 1 éther (☉) ou faire gagner 1 Vie à un joueur. Comme ils sont tous les deux au maximum de leur vie, Anne opte pour le gain de 1 éther (☉).



Anne a donc un total de 4 éthers (☉). Elle peut faire beaucoup de choses avec cet éther. Elle décide de dépenser l'intégralité des 4 éthers (☉) pour acquérir un Rubis fulgurant qu'elle place immédiatement au-dessus de sa défausse.



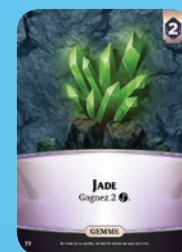
OU

Anne aurait pu choisir de dépenser ses 4 éthers (☉) pour gagner deux charges.



OU

Elle aurait aussi pu acquérir une Jade pour 2 éthers (☉) et gagner une charge avec les 2 éthers (☉) restants.



Ce joueur peut jouer trois sorts de ce joueur pendant sa phase de pioche sur chacune de ses brèches ouvertes.



4. Stabiliser une brèche :

- Vous pouvez stabiliser une brèche en payant le coût de stabilisation indiqué près du centre de la brèche.
- Lorsque vous stabilisez une brèche, faites pivoter la tuile de 90° dans le sens horaire. Vous pouvez préparer un sort sur une brèche qui a été stabilisée lors de ce tour.
- Vous pouvez stabiliser une brèche autant de fois que vous le voulez durant un même tour. Plusieurs brèches différentes peuvent être stabilisées durant le même tour. Vous pouvez stabiliser une brèche sans pour autant y préparer un sort.
- Une brèche dont la partie jaune se retrouve en haut peut être ouverte à la suite d'un effet qui permettrait normalement de la stabiliser.

5. Ouvrir une brèche :

- Une brèche peut être ouverte en payant le coût d'ouverture indiqué dans sa partie supérieure. Chaque fois que vous stabilisez la brèche, son coût d'ouverture diminue.
- Lorsque vous ouvrez une brèche, retournez sa tuile du côté ouvert. Une fois ouverte, une brèche le restera pour tout le reste de la partie. On peut préparer un sort sur une brèche au même tour où elle a été ouverte, ainsi qu'à tous les tours qui suivront.

6. Préparer un sort sur une brèche :

- Pour préparer un sort, jouez une carte Sort de votre main et placez-la sur une brèche ouverte ou une brèche fermée qui a été stabilisée ce tour-ci. Chaque brèche ne peut accueillir qu'un seul sort à la fois. Il n'est donc pas possible de préparer un sort sur une brèche qui en contient déjà un. Vous ne pouvez préparer des sorts que sur vos propres brèches.
- Un sort préparé pourra être lancé lors de la phase d'incantation de votre prochain tour.

7. Résoudre un effet « Lorsque préparé » :

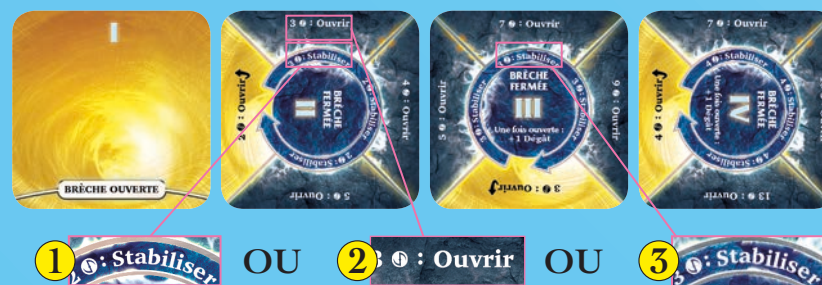
- Pendant la phase principale, vous pouvez bénéficier de l'effet « Lorsque préparé » de tous vos sorts préparés qui en fournissent un. Un tel effet peut être utilisé au même tour où le sort a été préparé ou à n'importe quel tour suivant, tant que le sort reste préparé.
- Certains effets « Lorsque préparé » n'ont pas lieu lors de la phase principale.

8. Résoudre un effet « POUR DÉFAUSSER » :

- Certaines cartes Pouvoir de la némésis ont un effet « **POUR DÉFAUSSER** ». Lors de votre phase principale, vous pouvez résoudre cet effet complet tel qu'indiqué sur la carte afin de la défausser. Si une carte Pouvoir est défaussée de cette manière, son effet ne sera pas appliqué.

EXEMPLE DE STABILISATION OU D'OUVREURE D'UNE BRÈCHE

Pour cet exemple, nous avançons jusqu'au deuxième tour d'Anne. Elle a trois Cristaux et deux Étincelles en main et c'est sa phase principale. Elle n'a qu'une seule brèche ouverte, ce qui va l'obliger à ouvrir ou à stabiliser une autre brèche si elle veut préparer ses deux sorts.



Anne commence par jouer ses trois Cristaux pour 3 éthers (⊖). Trois options s'ouvrent alors à elle qui lui permettront de préparer ses deux Étincelles.

- (1) Elle pourrait stabiliser sa brèche II pour 2 éthers (⊖).
- (2) Elle pourrait ouvrir sa brèche II pour 3 éthers (⊖).
- (3) Elle pourrait stabiliser sa brèche III pour 3 éthers (⊖).

Son choix se porte sur l'option 2 et elle ouvre sa brèche II. Elle retourne la tuile pour montrer que cette brèche est désormais ouverte. Elle le restera jusqu'à la fin de la partie. Elle pourra préparer des sorts sur cette brèche ce tour-ci et tous les tours qui suivront sans devoir payer plus d'éther (⊖).

Enfin, Anne prépare ses deux Étincelles en les plaçant au-dessus de ses brèches I et II. Ces deux Étincelles pourront être lancées lors de la phase d'incantation de son prochain tour.



TOUR D'UN JOUEUR: 3 – PHASE DE PIOCHE

Une fois votre phase principale terminée, placez toutes les gemmes et reliques que vous avez jouées ce tour-ci au-dessus de votre défausse, dans l'ordre de votre choix.

Puis, en conservant en main les cartes que vous n'avez pas jouées, piochez de nouvelles cartes de votre pioche jusqu'à en avoir cinq en main.

Si, à un moment donné, il n'y a plus assez de cartes dans votre pioche pour en piocher ou en révéler, piochez/révéléz autant de cartes que vous le pouvez, retournez votre défausse pour reformer une nouvelle pioche, puis terminez de piocher/révéléz. À aucun moment de la partie vous ne devez mélanger votre deck.

Remarques :

- Vous ne pouvez pas choisir de défausser de cartes durant votre tour. Contrairement à d'autres jeux de construction de deck, vous ne défaussez pas votre main à la fin de chaque tour.
- Vous pouvez consulter votre défausse à tout moment, mais vous ne pouvez pas la réordonner.
- Vous ne pouvez pas consulter votre pioche.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.



Votre défausse n'est pas mélangée

Contrairement à beaucoup de jeux de construction de deck, vous ne mélangez pas votre défausse lorsque votre pioche est vide. Retournez simplement votre défausse pour reformer votre pioche.

EXEMPLE DE PHASE DE PIOCHE

C'est la fin du tour de Benoît. Pendant sa phase d'incantation, il a lancé *Vision amplifiée* qui a immédiatement été placée au-dessus de sa défausse.



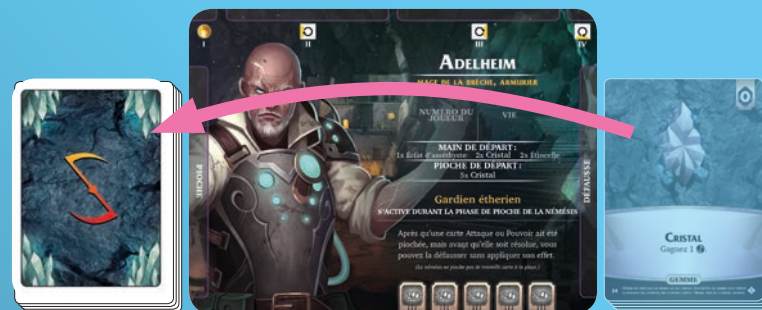
À son tour, il a joué une *Dague fléchissante*, trois *Cristaux* et une *Jade*. Grâce à sa *Dague fléchissante*, il a pu stabiliser sa brèche III. Il a utilisé les 5 de sa *Jade* et de ses *Cristaux* pour acquérir un *Vol d'essence*.

Le *Vol d'essence* est placé directement dans sa défausse, au-dessus de la *Vision amplifiée*. Benoît a maintenant terminé sa phase principale.

À sa phase de pioche, il place la *Dague fléchissante*, les *Cristaux* et la *Jade* sur sa défausse, dans l'ordre de son choix. Il décide de placer la *Dague* en premier, puis la *Jade* et enfin les *Cristaux*.



Ensuite, Benoît pioche des cartes de sa pioche jusqu'à en avoir cinq en main. Sa pioche ne contient plus que deux cartes. Il pioche donc ces deux cartes puis, sans la mélanger, retourne sa défausse pour créer une nouvelle pioche. Finalement, il pioche dans cette nouvelle pioche les trois cartes restantes.



APERÇU DU TOUR DE LA NÉMÉSIS

1. Phase principale

Du plus vieux au plus récent, appliquez les effets de tous les serviteurs et cartes Pouvoir qui sont encore en jeu.

2. Phase de pioche

Piochez une carte de la pioche de la némésis.

- S'il s'agit d'une carte Attaque, appliquez son effet immédiatement.
- S'il s'agit d'un serviteur ou d'une carte Pouvoir, mettez-la en jeu avec le nombre de jetons Vie ou de jetons Puissance indiqués. Appliquez les effets « IMMÉDIAT » s'il y en a. Le reste de ses effets ne seront pas appliqués ce tour-ci.

Si à un moment donné la vie d'un joueur a atteint zéro, ce joueur est épuisé. Le fonctionnement de l'épuisement est détaillé à la page 19.

TOUR DE LA NÉMÉSIS: 1 – PHASE PRINCIPALE

En commençant par le serviteur ou la carte Pouvoir qui est en jeu depuis le plus longtemps, les joueurs doivent résoudre les effets de tous les serviteurs et cartes Pouvoir encore en jeu.

- Les effets **DURABLES** sont appliqués maintenant.
- Chaque carte Pouvoir en jeu perd un jeton Puissance. Si à la suite de cela une carte Pouvoir n'a plus de jetons, appliquez l'effet indiqué après « **PUISSANCE X:** » puis défaussez la carte.



EXEMPLE DE PHASE PRINCIPALE DE LA NÉMÉSIS

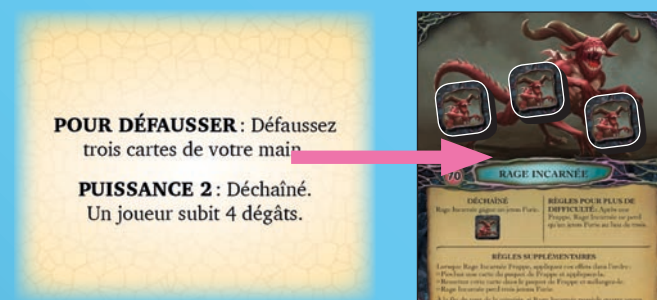
Avançons encore un peu dans la partie. La carte Ordre du tour de la némésis a été piochée. Rage Incarnée commence son tour avec un jeton Furie. En jeu, il y a Seigneur du fléau, Ciel tissé avec un jeton Puissance et Provocateurs. Ceci est l'ordre dans lequel ces cartes sont arrivées en jeu, c'est donc l'ordre de résolution de ces cartes.



1 Premièrement, l'effet durable de Seigneur du fléau est « Déchaîné ». Chaque némésis a un effet « Déchaîné » unique qui est indiqué sur son plateau. Dans le cas de Rage Incarnée, l'effet Déchaîné lui fait gagner un jeton Furie. Benoît l'ajoute sur le plateau, ce qui fait un total de deux jetons Furie.



2 Ils doivent ensuite retirer un jeton Puissance de la carte Ciel tissé. Comme il n'y a maintenant plus de jetons sur la carte, son effet est appliqué. L'effet de Ciel tissé est « Déchaîné. Un joueur subit 4 dégâts ». Ils appliquent l'effet Déchaîné de la némésis en lui ajoutant un autre jeton Furie. Anne et Benoît décident que c'est Benoît qui va subir les 4 dégâts, car c'est lui qui a le plus de vie. Il retire de son plateau Joueur 4 jetons Vie. Ciel tissé est ensuite défaussé.



3 Enfin, ils appliquent l'effet durable des Provocateurs qui est « Gravehold subit autant de dégâts que le nombre de jetons Furie que possède Rage Incarnée ». Comme Rage Incarnée a trois jetons Furie, la carte Provocateurs inflige 3 dégâts à Gravehold. Anne fait donc passer le cadran indiquant la vie de Gravehold de 30 à 27.



TOUR DE LA NÉMÉSIS : 2 — PHASE DE PIOCHE

Piocher une carte Némésis :

- Si la pioche de la Némésis est vide et que vous deviez y piocher une carte, appliquez trois fois l'effet « Déchaîné ».

Si la carte piochée est du type :

• Attaque

Appliquez immédiatement l'effet de la carte dans l'ordre où il apparaît sur la carte. Puis, placez la carte dans la défausse de la Némésis.

• Serviteur

Appliquez l'effet indiqué après les mots « IMMÉDIAT ». Puis mettez le serviteur en jeu en y plaçant le nombre de jetons Vie correspondant à la vie indiquée sur la carte.

• Pouvoir

Appliquez l'effet indiqué après les mots « IMMÉDIAT ». Puis mettez le pouvoir en jeu en y plaçant le nombre de jetons Puissance indiqué sur la carte.

Lorsque vous appliquez les effets d'une carte :

- Si l'effet ne peut être complètement réalisé, appliquez-le au maximum. Si vous avez le choix entre deux effets, vous devez choisir un effet que vous pouvez entièrement réaliser.
- Les effets durables ainsi que les pouvoirs s'appliquent uniquement pendant la phase principale de la Némésis. Ils sont donc ignorés jusqu'au prochain tour de la Némésis.

Ambiguïté

Dans certaines situations, il peut arriver que la cible d'une carte Némésis ne soit pas clairement déterminée. Dans ces situations se sont les joueurs qui décident qui/quoi subira l'effet.

Si par exemple vous appliquez l'effet d'une carte Némésis qui vous impose d'infliger des dégâts au joueur qui a le moins de points de vie et que deux joueurs sont à égalité du plus petit nombre de points de vie, ce sont les joueurs qui décident qui va recevoir ces dégâts. Une autre carte pourrait infliger des dégâts au joueur ayant le plus de charges. Si aucun joueur n'a de charges, ce sont à nouveau les joueurs qui décident qui subira les dégâts.

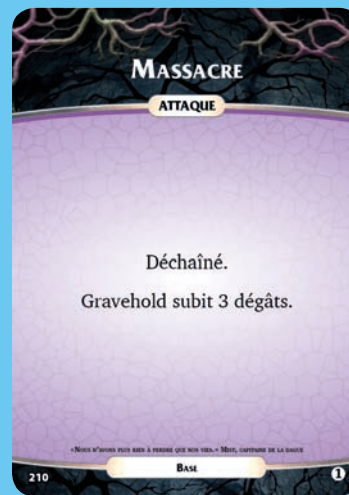
Si une carte Némésis vous demande d'appliquer un effet que vous ne pouvez pas entièrement réaliser, appliquez-le au maximum.

Par exemple, si une carte Némésis demande qu'un joueur détruise cinq cartes de sa main et que personne n'a cinq cartes ou plus en main, alors le joueur qui a le plus de cartes en main doit toutes les détruire.



EXEMPLES DE PHASE DE PIOCHE DE LA NÉMÉSIS

Après avoir réalisé la phase principale de la Némésis, Anne et Benoît passent à la phase de pioche. Durant cette phase, ils vont piocher une carte de la pioche de la Némésis et l'appliquer. Voici les trois cas possibles et comment ils seraient réalisés.



EXEMPLE DE CARTE ATTAQUE

Anne et Benoît piochent la carte Massacre, une carte Attaque de la pioche de la Némésis Rage Incarnée.

Les effets des cartes Attaque sont appliqués immédiatement. Massacre indique « Déchaîné. Gravehold subit 3 dégâts ».

L'effet « Déchaîné » de Rage Incarnée est « Rage Incarnée gagne un jeton Furie ». Anne doit donc ajouter un jeton Furie sur le plateau de Rage Incarnée.

Puis Benoît diminue de 3 la vie de Gravehold en ajustant le cadran en le faisant passer de 27 à 24.

Enfin, Massacre est placé sur la défausse de la Némésis.



EXEMPLE DE CARTE SERVITEUR

Anne et Benoît piochent Cracheur de brouillard, un Serviteur de la pioche de la Némésis Rage Incarnée.

Cracheur de brouillard n'a pas d'effet immédiat, il est donc simplement mis en jeu. Il a 5 points de vie, Anne et Benoît placent donc 5 jetons Vie sur la carte.

Ils prennent connaissance de l'effet durable de Cracheur de brouillard de manière à se préparer à ce qui arrivera lors du prochain tour de la Némésis. Cet effet n'est pas appliqué ce tour-ci puisque les effets durables ne sont réalisés que lors de la phase principale de la Némésis, qui a déjà eu lieu.



EXEMPLE DE CARTE POUVOIR

Anne et Benoît piochent l'Œil du néant, une carte Pouvoir de la pioche de la Némésis Rage Incarnée.

Comme il s'agit d'une carte Pouvoir, elle est directement placée en jeu. Elle a une puissance de 2, Anne et Benoît placent donc deux jetons Puissance sur la carte. Comme elle n'a pas d'effet immédiat, Anne et Benoît n'ont rien d'autre à faire pour le moment.

Ils prennent connaissance de l'effet de la carte pour savoir à quoi s'attendre lorsque l'effet sera appliqué. C'est lors de la phase principale de la Némésis que les jetons Puissance sont retirés et que les effets des cartes Pouvoir sont appliqués — aucune de ces deux actions ne doit donc être effectuée maintenant puisque la phase principale est déjà passée.

L'Œil du néant a un effet « POUR DÉFAUSSER ». Un joueur peut donc réaliser l'effet indiqué durant sa phase principale pour défausser cette carte.

ÉPUIsé

Si un joueur perd tous ses points de vie, ce joueur devient épuisé. Les effets suivants doivent être résolus dans l'ordre :

- Appliquez l'effet « Déchaîné » de la némésis deux fois.
- Le joueur épuisé doit détruire une de ses brèches et défausser le sort qui y était préparé, s'il y en a un.
Une brèche détruite est remise dans la boîte de jeu — il n'y a aucun moyen de récupérer une brèche détruite. Les brèches restantes conservent leur position.
- Le joueur épuisé doit défausser toutes ses charges.

Le joueur épuisé continue à participer à la partie comme auparavant, avec les exceptions suivantes :

- Les joueurs épuisés ne peuvent pas gagner de vie.
- Lorsqu'une carte inflige des dégâts au joueur ayant le moins de points de vie, elle le fait toujours au joueur non épuisé qui a le moins de points de vie.
- Lorsqu'un joueur épuisé devrait subir des dégâts, c'est Gravehold qui reçoit à la place le double de dégâts. Ceci inclut les dégâts excédentaires qui ont mené à l'épuisement du joueur.

Si tous les joueurs se retrouvent épuisés, la partie se termine immédiatement par une défaite.

GLOSSAIRE

Allié

Un allié est un joueur autre que vous-même.

Détruire

Les cartes détruites sont retirées du jeu de manière permanente.

Aucune interaction n'est possible avec une carte détruite.

Effet « OU »

Lorsqu'une carte offre un choix entre deux options séparées par un « OU », vous pouvez choisir n'importe laquelle des deux options, sauf si vous n'êtes pas en mesure de réaliser entièrement l'une d'entre elles. Dans ce cas, vous devez choisir l'option que vous pouvez entièrement réaliser.

« POUR DÉFAUSSER »

Certaines cartes Pouvoir ont un effet « POUR DÉFAUSSER ».

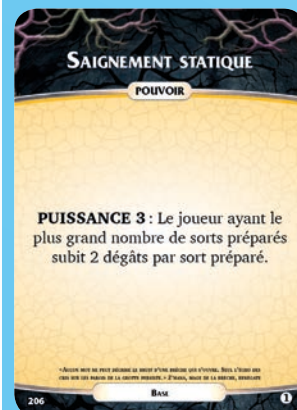
Lors de la phase principale d'un joueur, ce dernier peut réaliser entièrement l'effet indiqué pour défausser la carte. Si une carte Pouvoir est ainsi défaussée, elle n'applique aucun effet.

Déchaîné

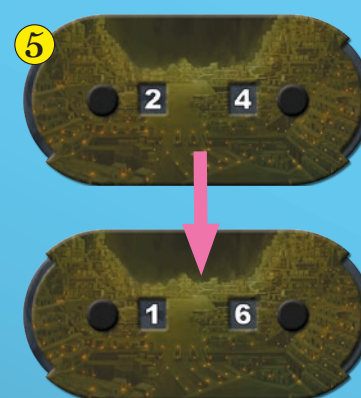
Certaines cartes Némésis portent l'effet « Déchaîné ». Chaque némésis a un effet « Déchaîné » unique qui s'applique lorsque cet effet apparaît. Cet effet est indiqué sur le plateau de la némésis.

EXEMPLE DE JOUEUR ÉPUIsé

Plus tard dans la partie, durant la phase principale de la némésis, l'effet de Saignement statique (le joueur ayant le plus de sorts préparés reçoit 2 dégâts par sort préparé) est appliqué.



- 1 Anne a préparé trois sorts, ce qui est plus que Benoît. Elle va donc subir 6 dégâts. Comme il ne lui reste que 2 points de vie, les deux premiers dégâts la rendent épuisée. Elle effectue donc les étapes suivantes :
- 2 Elle applique deux fois l'effet Déchaîné de Rage Incarnée. Rage Incarnée reçoit deux jetons Furie.
- 3 Elle détruit sa brèche IV et défausse le sort qui y était préparé.
- 4 Elle défausse tous ses jetons Charge.
- 5 Les 4 dégâts qu'il reste sont doublés et infligés à Gravehold. Elle ajuste le cadran et le fait passer de 24 à 16 points de vie.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'une des conditions suivantes est remplie.

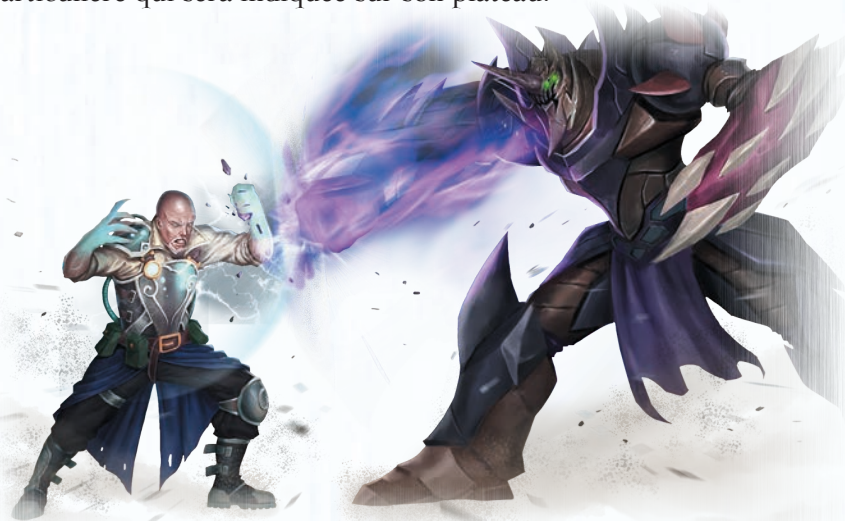
Les joueurs sont victorieux si l'une de ces conditions est remplie :

- Si à la fin de n'importe quel tour, il n'y a plus de cartes dans la pioche de la némésis et qu'il ne reste plus de serviteur ou pouvoir en jeu.
- La vie de la némésis atteint zéro.

Les joueurs perdent la partie si l'une de ces conditions est remplie :

- Tous les joueurs sont épuisés (leur vie est à zéro).
- La vie de Gravehold atteint 0.

De plus, une némésis peut avoir une condition de victoire immédiate particulière qui sera indiquée sur son plateau.



AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Il est possible d'ajuster la difficulté d'*Aeon's End*. Pour le mode normal, suivez simplement ce qui est écrit sur le plateau de la némésis. Pour des parties plus faciles ou plus difficiles, faites les ajustements suivants :

DÉBUTANT

Les joueurs commencent la partie avec 12 points de vie (2 de plus).
Gravehold commence avec 35 points de vie (5 de plus).
La némésis commence avec 10 points de vie en moins.

EXPERT

Utilisez les règles « Pour plus de difficulté » indiquées sur le plateau de la némésis. Ces règles modifieront la mise en place, l'effet Déchaîné ou les règles additionnelles de cette némésis.

EXTINCTION

Utilisez les règles « Pour plus de difficulté ».
De plus, les joueurs commencent la partie avec 8 points de vie.
Gravehold commence avec 25 points de vie.
La némésis commence avec 10 points de vie en plus.

JEU SOLO

Vous pouvez jouer seul en prenant le contrôle de plusieurs mages séparés. Si vous choisissez de jouer ainsi, suivez les règles normales pour un nombre de joueurs correspondant au nombre de mages que vous contrôlez. Nous recommandons de ne pas jouer avec plus de deux mages.

Pour une véritable expérience solo, construisez la pioche de la némésis tel qu'indiqué sur le tableau de la page 10.

Construisez le paquet d'ordre du tour en y mettant trois cartes Joueur et deux cartes Némésis. Lorsqu'une carte Joueur est piochée, c'est à votre tour de jouer.

Lors d'une partie solo, vous êtes votre propre allié. Ainsi, si par exemple une carte donne une charge à un allié, c'est vous qui gagnez cette charge. Si un effet doit s'appliquer à vous et à un autre joueur, il s'applique deux fois à vous.

Vous ne perdez pas la partie lorsque vous êtes épuisé. Vous ne perdez que lorsque Gravehold n'a plus de points de vie. Le reste du jeu se joue normalement.

Voici comment ajuster la difficulté en mode solo, pour rendre le jeu un peu plus facile :

- Jouez avec 4 cartes Joueur dans le paquet d'ordre du tour.
- Commencez la partie avec 12, voire 15 points de vie.

CONSTRUCTION DE LA PIOCHE NÉMÉSIS RÉSUMÉ

- Divisez les cartes Némésis spécifiques en trois tas en fonction de leur palier. Puis utilisez le tableau ci-dessous pour ajouter les cartes de base à chacun des tas.

CARTES DE BASE À AJOUTER	1 JOUEUR	2 JOUEURS	3 JOUEURS	4 JOUEURS
PALIER 1	1	3	5	8
PALIER 2	3	5	6	7
PALIER 3	7	7	7	7

