

AEON'S END

GUERRE ÉTERNELLE



CRÉDITS

Auteur : **Kevin Riley**

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

Illustrations : **Gong Studios**

Direction Artistique : **Travis R. Chance**

Traduction française : **MeepleRules.fr**
& **Fabien Conus**

Relecture : **Sabrina Ferlisi**

Mise en Page : **Daniel Solis,**

Scott Hartman, et Stephanie Gustafsson

Édition : **Rachael Mortimer**

Testeurs : Brian "Big Mac" McCarthy, Richard Johnson, Lucy Pei, Marc Michaud, Jonas Vanschooren, Eden Hansen, Coleman Ellis, Joshua Coffey, Melody Coffey, Travis Nixon, Abel Kim, Phil Hanna, Kevin et Tonya John, Cameron Plum, Scott Bowen, Evan M. Champie, Teddy Brewer, Anne, Brick, et Brian Busha, Patrick Jost, Alec Nelson, Richard Truong, Brendan Little, Just Bruce, H. Benjamin Hansen, Tyson B. Cram, Kevin Barnes, Matt & Sara Simpson, Josh Davis, Jason McReynolds, Brian Chan, Jerry Buhle, Trish Buhle, Charles Schreier, Jacob Black, David Colmenares, CJ Smith, Yizhu Gu, Austin Matthews, Christian Tjandraatmadja, Stelios Despotakis, Daniel Ron, Misha Lavrov, Dan Clothiaux, David Andrews, David Matten, Ian D., Federico "Kentervin" Luison



Pour voir une vidéo (en anglais) qui explique
comment jouer, suivez ce lien : <https://youtu.be/KO9O9rO0nPk>

© 2019 Lone Oak Games. Oakland, CA 94610. Tous droits réservés.



matagot

www.matagot.com
@EditionsMatagot



*Gravehold demeure le dernier bastion du Monde Qui Fut.
À mesure que s'intensifient les incursions des créatures des autres mondes, que tous
appellent les Sans-Nom, un groupe de survivants émerge du vide lui-même.
Seront-ils les sauveteurs de Gravehold ou les acteurs de sa perte ?*

PRINCIPE DU JEU

Aeon's End : Guerre Éternelle 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 tous les joueurs soient épuisés.

À chaque manche, 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 de 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, obligeant les joueurs à adapter leur stratégie pour espérer l'emporter.

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

MATÉRIEL

Ce chapitre présente le matériel 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
15 jetons Vie de valeur 5 :
utilisés pour représenter
la vie des joueurs et des
serviteurs.



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



8 jetons Trophée :
utilisés par le mage
Quilius.



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



15 jetons Némésis :
utilisés lorsque vous affrontez
certaines némésis.



2 cadrans Vie :

utilisés pour représenter la vie de Gravehold et de la némésis.



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



86 cartes Gemme



88 cartes Sort



30 cartes Relique



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

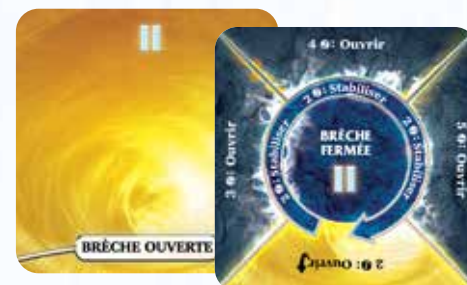
Cartes Joueurs – gemmes, sorts et reliques : utilisées par les joueurs pour améliorer leur pioche.



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



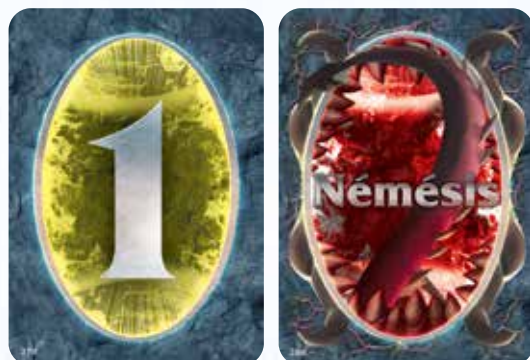
8 plateaux Joueur :
utilisés pour suivre les informations
importantes concernant chacun des joueurs.



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



8 brèches scellées :
utilisées par le mage Dezmodia.



13 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.



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

ORGANISATION DES COMPOSANTS

PLATEAU JOUEUR

- ① **Nom du Mage de la Brèche**
- ② **Mise en place des brèches** : La configuration de départ de vos brèches. Celle-ci sera différente d'un joueur à l'autre.
- ③ **Main de départ** : Les cinq cartes avec lesquelles vous commencez la partie.
- ④ **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.
- ⑤ **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.
- ⑥ **Vie** : Vos jetons Vie doivent être placés ici.
- ⑦ **Capacité** : Chaque mage de la brèche possède une capacité unique dont les détails de résolution et d'activation sont précisés ici. 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.
- ⑧ **Pioche** : Placez votre pioche face cachée sur cet emplacement.
- ⑨ **Défausse** : Placez votre pile de défausse face visible ici.
- ⑩ **Historique du mage** : Cela n'a pas d'incidence sur le jeu, mais raconte un fragment de l'histoire du monde d'*Aeon's End : Guerre Éternelle*.



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.

- ① **Ouverte/Fermée** : Une des faces de la tuile indique que la brèche est ouverte, l'autre indique qu'elle est fermée.
- ② **Numéro de la brèche** : Utilisé lors de la mise en place pour indiquer où la brèche doit être placée sur le plateau Joueur.
- ③ **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.
- ④ **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.
- ⑤ **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 mentionnent des 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 : *Guerre Éternelle.*



CARTES TIRAGE ALÉATOIRE

- 6 Pour chaque carte joueurs, 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, page 11, pour plus d'informations.



Carte Joueurs



Carte Tirage aléatoire

PLATEAU NÉMÉSIS

- ① **Nom de la némésis**
- ② **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 par rapport aux 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 fragment de l'histoire du monde d'*Aeon's End : Guerre Éternelle*.
- ⑧ **Mise en place** : Informations supplémentaires nécessaires pour la mise en place de cette némésis.



① **SORCIÈRE DU PORTAIL**

② **70**

DÉCHAÎNÉ

③ La Sorcière du Portail gagne un jeton Némésis.

POUR PLUS DE DIFFICULTÉ

⑤ **RÈGLES** : Lorsque la Sorcière du Portail accélère le temps, elle perd trois jetons Némésis au lieu de quatre.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

④ À la fin du tour de la némésis, si la Sorcière du Portail possède cinq jetons Némésis (ou plus) et qu'il y a exactement une carte Ordre du tour de la némésis dans la défausse de cartes Ordre du tour, la Sorcière du Portail accélère le temps : remélangez la carte Ordre du tour de la némésis dans le paquet d'ordre du tour et la Sorcière du Portail perd quatre jetons Némésis.

Recto

⑥ ⑦ **MISE EN PLACE**

⑧ La Sorcière du Portail gagne un jeton Némésis

⑦ "Yin Magda l'affirme : « Dans le vide, j'ai vu le visage déchaîné de l'infini, le visage de celle que votre peuple appelle la Sorcière du Portail. L'infini est le règne de la sorcière. »

« Le temps est comme l'eau », précise Brauma. « Il coule à travers nous, autour de nous. Nos vies ne sont que des gouttes de sang dans une vaste confluence. »

Malgré mon jeune âge, j'ai déjà entraperçu la malice du temps. Notre avenir et notre passé ne sont qu'une tache rouge au travers de sa gueule.

« La fin est écrite dans les cendres de son commencement », affirme Phaedra.

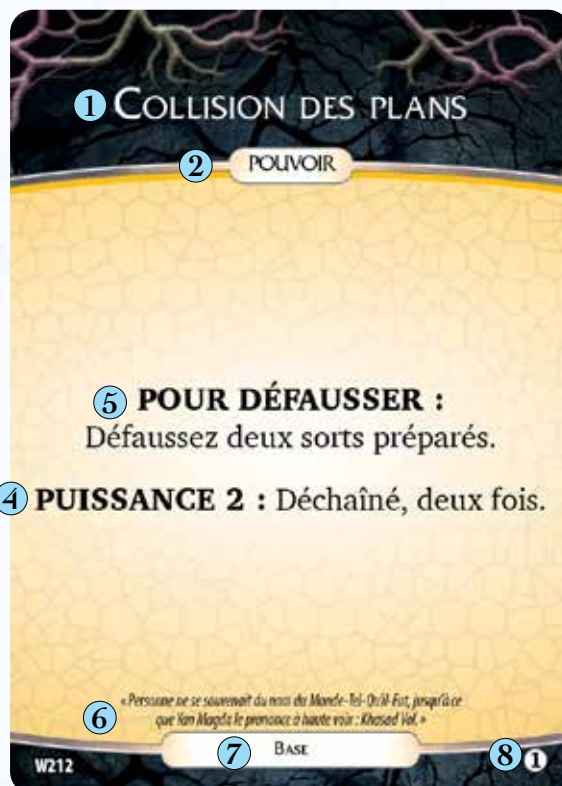
Alors que je noie mon regard dans les faibles lumières de la ville, m'interrogeant sur la sagesse de ces illustres pensées, les cloches sonnent une fois de plus. Je sens l'air brûlant de la brèche, sa chaleur sur mon visage. Une autre bataille s'annonce, peut-être bien notre dernière.

INDIRA, APPRENTIE DE LA BRÈCHE

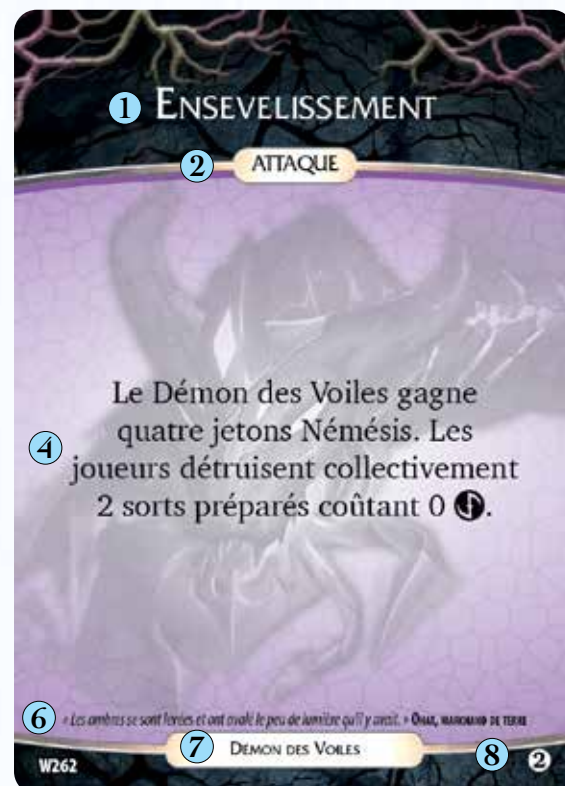
Verso



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, spécifiques à une 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. La vie d'un serviteur ne peut jamais dépasser sa valeur de départ. Si elle 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** : Ceci n'a pas d'incidence sur le jeu, mais raconte un fragment de l'histoire du monde de *Aeon's End : Guerre Éternelle*.

7 **Némésis** : Nom de 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 au chapitre « Règles additionnelles » du plateau de la Némésis à laquelle elles appartiennent.

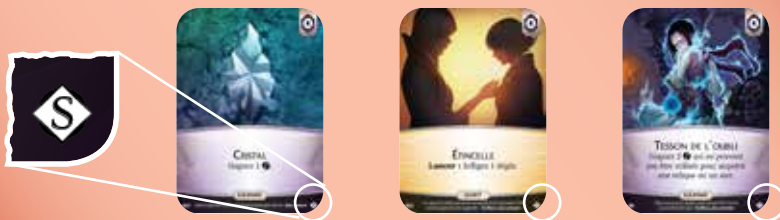
MISE EN PLACE

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 comme indiqué sur leur plateau Joueur. Les cartes de la pioche sont placées dans l'ordre, la carte la plus à gauche étant celle du dessus du paquet, et la plus à droite étant celle du dessous.
- 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. Le cadran Vie de Gravehold commence à 30. Ni les joueurs ni Gravehold ne peuvent dépasser cette valeur de départ, à aucun moment de 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. Lorsqu'un effet fait référence à la carte Joker, les joueurs choisissent le joueur qui est affecté.
 - 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 : Guerre Éternelle*. (1) Anne est la première joueuse et incarne Dezmodia. Elle place le plateau Joueur de Dezmodia devant elle et place le jeton Numéro 1 sur l'emplacement correspondant.

(2) Elle lit sur son plateau que Dezmodia commence avec un Tesson de l'Oubli, deux Cristaux et deux Étincelles en main. Elle lit également que Dezmodia commence avec quatre Cristaux et une Étincelle 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 prenant soin de mettre les Étincelles au bas du 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 dirigée vers le bas et la brèche III à la partie jaune sur la droite.

Variante pour vos parties à quatre joueurs :

Si vous souhaitez que votre partie à 4 joueurs soit légèrement plus facile, vous pouvez jouer avec un second type de cartes Ordre du tour. Plutôt que d'utiliser une carte Ordre du tour pour chaque joueur, utilisez les deux cartes 1/2 et les deux cartes 3/4. Placez alors le jeton 1/2 entre les joueurs 1 et 2 et le jeton 3/4 entre les joueurs 3 et 4.

Lorsque la carte Ordre du tour 1/2 est piochée et que ni le joueur 1 ni le joueur 2 ne possède le jeton 1/2, les joueurs choisissent qui du joueur 1 ou du joueur 2 va jouer. Le joueur choisi place alors le jeton 1/2 sur son plateau. Lorsqu'une nouvelle carte Ordre du tour 1/2 est piochée, c'est au tour de l'autre joueur (n'ayant pas le jeton). Le jeton 1/2 est alors remplacé sur la table, entre les joueurs 1 et 2. Les règles sont les mêmes pour le jeton et les cartes 3/4.



EXEMPLE DE PAQUET ORDRE DU TOUR

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





MAIN DE DÉPART DU JOUEUR



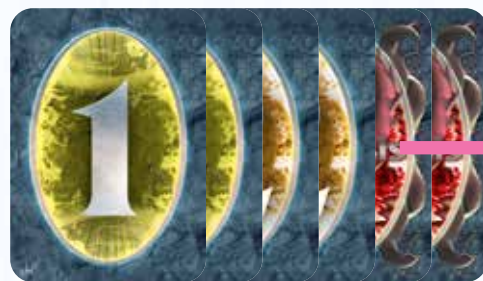
BAS DE LA PIOCHE



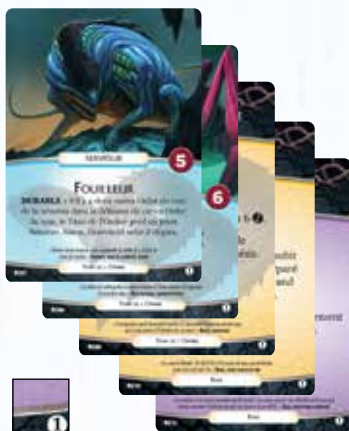
DESSUS DE LA PIOCHE
PIOCHE DE DÉPART (NON MÉLANGÉE)



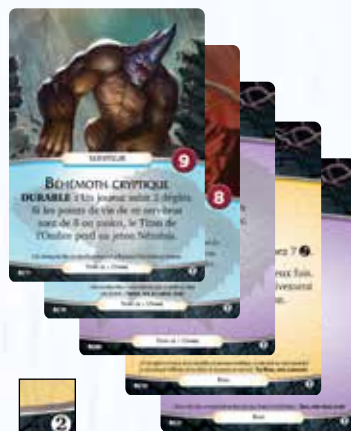
BRÈCHES I, II, III, IV (ALIGNÉES AVEC LE PLATEAU JOUEUR)



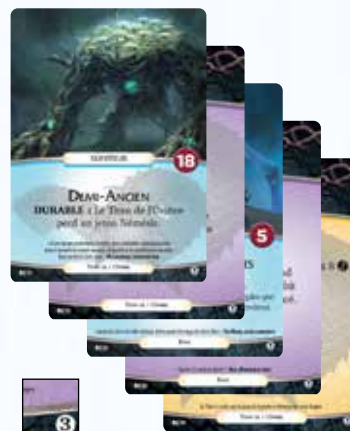
5 PAQUET D'ORDRE DU TOUR (MÉLANGÉ)



CARTES NÉMÉSIS DE PALIER I
SPÉCIFIQUES + BASE
(MÉLANGÉES)



CARTES NÉMÉSIS DE PALIER 2
SPÉCIFIQUES + BASE
(MÉLANGÉES)



CARTES NÉMÉSIS DE PALIER 3
SPÉCIFIQUES + BASE
(MÉLANGÉES)



PAQUET NÉMÉSIS
(NON MÉLANGÉ)
PALIER 1 AU-DESSUS
PALIER 2 AU MILIEU
PALIER 3 EN DESSOUS

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 au 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 ayant son nom au bas de ses cartes.

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 piles correspondant à leur palier.
- Reportez-vous au 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 pile séparément.
- Placez les cartes du palier 3 au bas de la pile, face cachée, ajoutez dessus celles du palier 2, face cachée, puis celles du palier 1, 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 cette némésis. Ces cartes sont alors du palier 0. Leur usage est décrit sur le plateau Némésis.



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

(6) Anne et Benoît ont décidé d'affronter le Titan de l'Ombre. Benoît place le plateau Némésis du Titan de l'Ombre sur la table et lit les règles additionnelles pour cette némésis.

(7) Il constate que le Titan de l'Ombre commence avec 70 points de vie. Il reporte ce nombre sur le cadran Vie de la némésis.

(8) Benoît prend les neuf cartes Némésis portant le nom Titan de l'Ombre 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 sur celles de palier 3. Enfin, il mélange les six (3 + 3) cartes de palier 1 qu'il place face cachée sur celles de palier 2. Ceci fait, Benoît ne devra jamais mélanger cette pioche Némésis. Il place ce paquet à côté du plateau Némésis.

(9) Après avoir créé la pioche Némésis, Benoît cherche sur le plateau du Titan de l'Ombre d'éventuelles règles additionnelles. Le plateau indique « Le Titan de l'Ombre gagne huit jetons Némésis ». Benoît prend huit jetons Némésis et les place près du plateau du Titan de l'Ombre.



LES JETONS NÉMÉSIS SONT UTILISÉS
POUR COMBATTRE CERTAINES
NÉMÉSIS.



Utiliser les cartes des autres jeux Aeon's End

Vous pouvez utiliser des cartes issues d'autres boîtes du jeu Aeon's End lorsque vous créez la pioche Némésis. Cela peut rendre vos parties beaucoup plus difficiles. Par exemple, si les cartes de la pioche Némésis infligent toutes des dégâts à Gravehold, cela sera beaucoup plus difficile que si les dégâts infligés sont répartis entre les joueurs et Gravehold.

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 des cartes avec lesquelles ils désirent jouer.

Vider une pile de la réserve

Si une pile de la réserve est vidée, elle n'est pas remplacée.

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



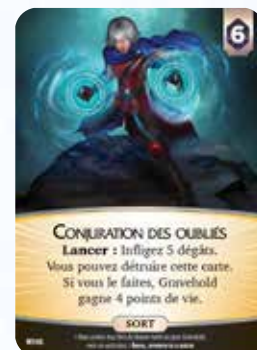
Les **reliques** offrent plusieurs effets variés qui sont appliqués dès que la carte est jouée.

- 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 : Magnétite congelée, Bouquet de scories, Lingot erratique

Reliques : Totem de mage, Fétiche primordial

Sorts : Éclair déchirant, Torrent ardent, Conjuraison des oubliés, Retour à la poussière

Suggestion de réserve : « Charges gratuites ! »

Gemmes : Verre pyroclastique, Minerai de la brèche, Pierre de sang

Reliques : Boussole de Cairn, Gantelet de vortacité

Sorts : Familier imaginaire, Mèche, Forge Nova, Cristallisation

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 à Totem de Mage et Retour à la poussière.

DÉROULEMENT DU JEU

ORDRE DU TOUR

Aeon's End : Guerre Éternelle dispose d'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, révélez 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 les 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 jouées ce tour-ci au-dessus de votre défausse, dans l'ordre de votre choix.

Piochez les cartes du dessus de votre pioche jusqu'à en avoir cinq dans votre main.

Si, à tout moment de la partie, la vie d'un joueur atteint zéro, ce joueur est épuisé.

Le fonctionnement de l'épuisement est détaillé 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 préalablement préparés. Comme c'est le début de la partie, elle va ignorer cette phase et passer directement 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 à la némésis, à moins que le contraire ne soit explicitement 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 son cadran du nombre de dégâts que vous lui avez infligés. Si la vie de la némésis atteint zéro, les joueurs gagnent immédiatement.

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 un Éclair déchirant, préparés 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. L'Éclair Déchirant est préparé sur la brèche III qui est encore fermée : il doit donc lancer ce sort pendant cette phase.



Benoît décide de lancer son Éclair Déchirant en premier. Il place immédiatement ce sort sur sa défausse puis applique l'effet « Lancer : » — il inflige 3 dégâts à la némésis. Benoît peut alors décider de défausser une carte de sa main pour que n'importe quel joueur puisse stabiliser sa brèche fermée ayant le coût de stabilisation le plus faible.



Benoît décide de défausser un Cristal de sa main, qu'il place sur l'Éclair Déchirant dans sa défausse. Benoît se choisit lui-même comme « n'importe quel joueur » et stabilise sa brèche fermée ayant le coût de stabilisation le plus faible. Les brèches I et II étant ouvertes, il stabilise la brèche III en la pivotant de 90° dans le sens horaire (voir page 15 pour plus d'information sur la stabilisation des brèches).

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 : Guerre Éternelle* 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 » mentionné sur 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 Gantelet de vorticité pour lancer le sort Familier imaginaire préparé par l'un de vos alliés. Familier imaginaire infligera 1 dégât supplémentaire pour chaque sort que vous avez préparé (et non pour chaque sort préparé par votre allié). Vous pouvez choisir qui de la némésis ou de ses serviteurs se verra infliger les dégâts.

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 (🌀) non dépensé lors d'un 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 lors de ce tour — que le coût de la carte, indiqué dans son 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 celles requises par votre capacité. Le nombre de charges maximum correspond au nombre de cases disponibles sur votre plateau Joueur, soit 4, 5 ou 6.

Termes importants

Palier de la némésis : Certains effets font référence au palier de la némésis. Cela correspond à la valeur de palier la plus élevée indiquée sur une carte Némésis déjà révélée ou défaussée : il s'agit donc du palier indiqué sur la dernière carte Némésis piochée.

Lien : Certains sorts possèdent la capacité « Lien ». Vous pouvez préparer deux sorts ayant Lien sur une même brèche. Lorsque vous lancez un de ces sorts, vous n'êtes pas obligé de lancer d'autres sorts préparés sur cette brèche.

Révéler des cartes : Lorsque vous révélez une carte du sommet de n'importe quel paquet, vous la remplacez ensuite sur le sommet de ce même paquet. Si vous révélez plusieurs cartes, remplacez-les dans l'ordre de votre choix.

Ordre de défausse

Lorsqu'un sort est lancé, il est immédiatement placé sur votre défausse, avant d'appliquer son effet. Les cartes acquises sont immédiatement placées sur 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 sur votre 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 Tesson de l'oubli, deux Cristaux et deux Étincelles en main.



Elle joue ses deux Cristaux pour gagner 2 éthers (🌀). Elle joue son Tesson de l'oubli pour gagner 2 éthers (🌀) qui ne peuvent pas être utilisés pour acquérir une relique ou un sort.



Anne dispose d'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 Bouquet de scories 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 pu dépenser les 2 éthers (🌀) de ses Cristaux pour acquérir un Totem de mage coûtant 2 éthers (🌀) et gagner une charge grâce aux 2 éthers (🌀) octroyés par son Tesson de l'oubli.



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 le reste de la partie. On peut préparer un sort sur une brèche lors du tour où elle a été ouverte, ainsi qu'à tous les tours suivants.

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 sur une brèche fermée qui a été stabilisée lors de ce tour. 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 disposent. Un tel effet peut être utilisé lors du tour où le sort a été préparé ou lors de n'importe quel tour suivant, tant que le sort reste préparé.

8. Résoudre un effet « POUR DÉFAUSSER : » :

- Certaines cartes Pouvoir de la némésis disposent d'un effet « POUR DÉFAUSSER : ». Lors de votre phase principale, vous pouvez résoudre cet effet complètement, comme indiqué sur la carte, afin de la défausser. Si une carte Pouvoir est défaussée de cette manière, son effet ne sera pas résolu.

EXEMPLE DE STABILISATION OU D'OUVERTURE D'UNE BRÈCHE

Pour cet exemple, nous allons explorer d'autres options qui s'offrent à Anne lors de son premier tour. Elle a en main un Tesson de l'oubli, deux Cristaux et deux Étincelles 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.

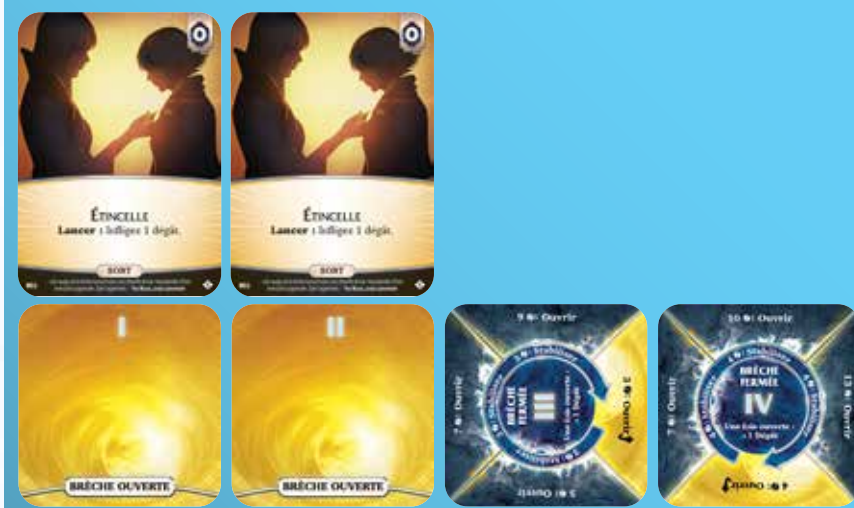


Anne commence par jouer ses deux Cristaux pour 2 éthers (④) et son Tesson de l'oubli pour 2 éthers (④). Trois options s'ouvrent désormais à elle pour préparer ses deux Étincelles :

- (1) Elle pourrait stabiliser sa brèche II pour 2 éthers (④) en utilisant les éthers fournis par le Tesson de l'oubli. Il lui resterait alors 2 éthers (④) pour gagner une charge, acheter un Totem de mage ou stabiliser une seconde fois sa brèche II.
- (2) Elle pourrait ouvrir sa brèche II pour 4 éthers (④).
- (3) Elle pourrait stabiliser sa brèche III pour 3 éthers (③) ou sa brèche IV pour 4 éthers (④).

Son choix se porte sur l'option 2 et elle ouvre sa brèche II. Elle retourne la tuile pour indiquer que cette brèche est désormais ouverte. Elle le restera jusqu'à la fin de la partie. Elle pourra préparer des sorts sur cette brèche lors de ce tour et de tous les tours suivants sans devoir payer plus d'éther (④).

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

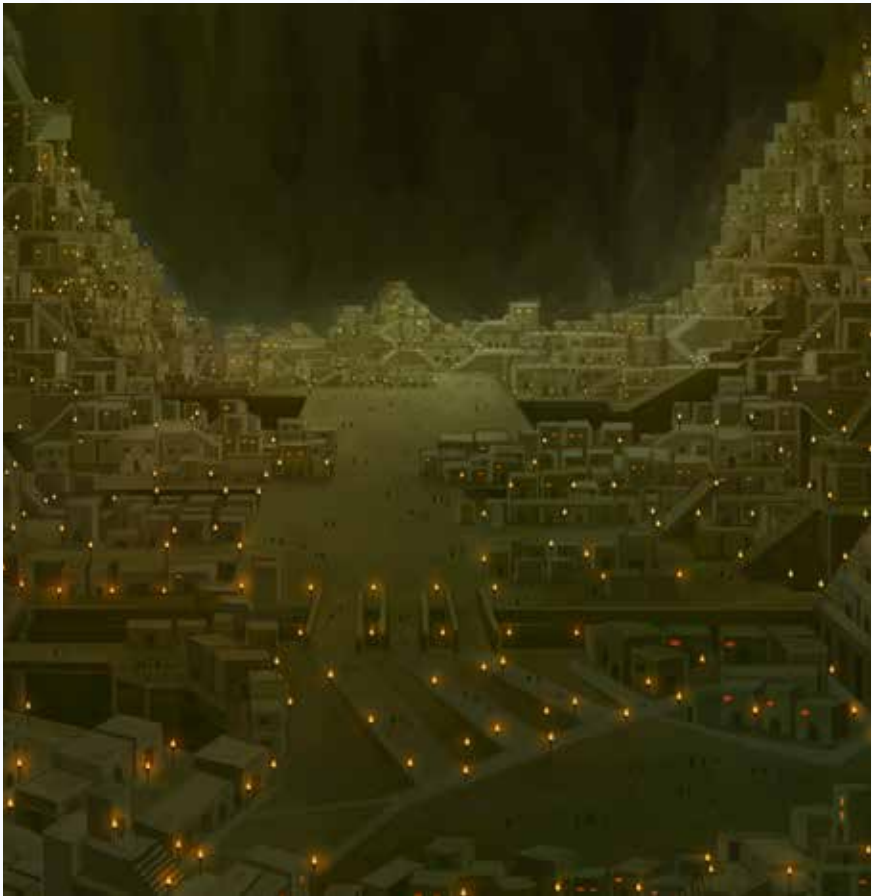
Une fois votre phase principale terminée, placez toutes les gemmes et reliques que vous avez jouées lors de ce tour sur votre défausse, dans l'ordre de votre choix.

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 tout moment, il n'y a plus assez de cartes dans votre pioche pour en piocher ou en révéler, piochez/révélez autant de cartes que vous le pouvez, retournez votre défausse afin de former une nouvelle pioche, puis terminez de piocher/révéler. 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

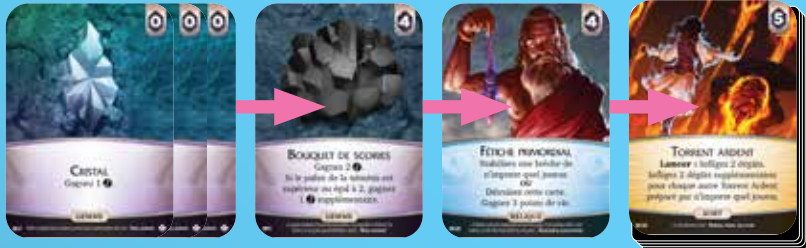
C'est la fin du tour de Benoît. Pendant sa phase d'incantation, il a lancé un Éclair déchirant qui a immédiatement été placé sur sa défausse. Lors de la résolution de l'Éclair déchirant, Benoît a choisi de défausser un Cristal de sa main, qui a été placé sur l'Éclair déchirant.



À son tour, il a joué un Fétiche primordial, trois Cristaux et un Bouquet de scories. Grâce à son Fétiche primordial, il a pu stabiliser sa brèche II. Il a utilisé les 5 de son Bouquet de scories et de ses Cristaux pour acquérir un Torrent ardent.

Le Torrent ardent est placé directement dans sa défausse, sur le Cristal. Benoît a maintenant terminé sa phase principale.

À sa phase de pioche, il place le Fétiche primordial, les Cristaux et le Bouquet de scories sur sa défausse, dans l'ordre de son choix. Il décide de placer le Fétiche primordial en premier, puis le Bouquet de scories et enfin tous 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 de toutes les 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 immédiatement son effet.
- 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 lors de ce tour.

Si, à tout moment de la partie, la vie d'un joueur atteint zéro, ce joueur est épuisé. *Le fonctionnement de l'épuisement est détaillé 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.

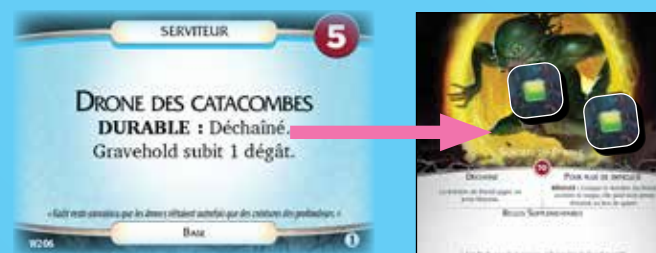


EXEMPLE DE PHASE PRINCIPALE DE LA NÉMÉSIS

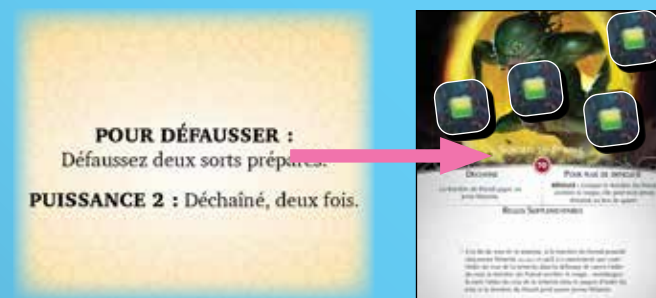
Avançons encore un peu dans la partie. La carte Ordre du tour de la némésis a été piochée. La Sorcière du Portail commence son tour avec un jeton Némésis. En jeu, il y a un Drone des catacombes, une Collision des plans (avec un jeton Puissance) et une Bête paradoxale. Ceci est l'ordre dans lequel ces cartes sont arrivées en jeu et c'est donc l'ordre dans lequel elles seront résolues.



- 1 Premièrement, l'effet durable du Drone des catacombes est « Déchaîné. Gravehold subit un dégât ». Chaque némésis a un effet « Déchaîné », indiqué sur son plateau. L'effet Déchaîné de la Sorcière du Portail est « La Sorcière du Portail gagne un jeton Némésis. » Benoît l'ajoute sur le plateau, ce qui porte à deux le nombre de jetons Némésis. Le Drone des catacombes inflige également 1 dégât à Gravehold. Anne ajuste la vie de Gravehold (de 30 à 29).



- 2 Ils doivent ensuite retirer un jeton Puissance de la carte Collision des plans. Comme il n'y a maintenant plus de jetons sur la carte, son effet est appliqué. L'effet de la Collision des plans est « Déchaîné, deux fois. » L'effet Déchaîné de la némésis est donc résolu deux fois : les joueurs ajoutent deux jetons Némésis à la Sorcière du Portail (pour un total de 4). La Collision des plans est ensuite défaussée.



- 3 Enfin, ils appliquent l'effet durable de la Bête paradoxale qui est « Gravehold subit autant de dégâts que le nombre de jetons Némésis possédés par la Sorcière du Portail. » Comme la Sorcière du Portail a quatre jetons Némésis, la Bête paradoxale inflige 4 dégâts à Gravehold. Anne fait donc passer le cadran Vie de Gravehold de 29 à 25.



TOUR DE LA NÉMÉSIS : 2 — PHASE DE PIOCHE

Piocher une carte Némésis :

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

Si la carte piochée est du type :

- **Attaque**
Appliquez immédiatement les effets de la carte dans l'ordre où ils apparaissent sur la carte. Puis, placez la carte dans la défausse de la némésis.
- **Serviteur**
Appliquez l'effet indiqué après le mot « IMMÉDIAT : ». Puis, mettez le serviteur en jeu en y plaçant autant de jetons Vie qu'indiqué sur la carte.
- **Pouvoir**
Appliquez l'effet indiqué après le mot « IMMÉDIAT : ». Puis, mettez le pouvoir en jeu en y plaçant autant de jetons Puissance qu'indiqué sur la carte.

Lorsque vous appliquez les effets d'une carte :

- Si l'effet ne peut être complètement réalisé, appliquez-le au maximum possible. 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, les joueurs décident ensemble de celui/ce qui subira l'effet.

Par exemple, si vous appliquez l'effet d'une carte Némésis qui vous impose d'infliger des dégâts au joueur ayant le moins de points de vie et que deux joueurs sont à égalité pour le plus petit nombre de points de vie, ce sont les joueurs qui décident quel joueur va subir ces dégâts.

Une autre carte pourrait infliger des dégâts au joueur ayant le plus de charges. Si aucun joueur n'a de charge, ce sont à nouveau les joueurs qui décident du joueur auquel ces dégâts seront infligés.

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

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.

EXEMPLE 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 némésis et l'appliquer. Voici les trois cas possibles et comment ils seraient résolus :



EXEMPLE D'UNE CARTE ATTAQUE

Anne et Benoît piochent la carte Châtiment, une carte Attaque de la pioche de la némésis Sorcière du Portail.

Les effets des cartes Attaque sont appliqués immédiatement. Châtiment indique « Déchaîné, deux fois. Gravehold subit 2 dégâts ».

L'effet Déchaîné de la Sorcière du Portail est « La Sorcière du Portail gagne un jeton Némésis ». Anne ajoute deux jetons Némésis sur la Sorcière du Portail.

Puis, Benoît diminue de 2 la vie de Gravehold en ajustant le cadran, passant ainsi de 25 à 23.

Enfin, le Châtiment est placé sur la défausse de la némésis.



EXEMPLE D'UNE CARTE SERVITEUR

Anne et Benoît piochent une Terreur des mages, un serviteur de la pioche de la némésis Sorcière du Portail.

La Terreur des mages n'a pas d'effet immédiat, elle est donc simplement mise en jeu. Elle a 9 points de vie, Anne et Benoît placent donc 9 jetons Vie sur la carte.

Ils consultent l'effet durable de la Terreur des mages afin de se préparer à ce qui arrivera lors du prochain tour de la némésis. Cet effet n'est pas appliqué lors de ce tour puisque les effets durables ne sont résolus que lors de la phase principale de la némésis, qui a déjà eu lieu à ce tour.



EXEMPLE D'UNE CARTE POUVOIR

Anne et Benoît piochent un Gyre morbide, une carte Pouvoir de la pioche de la némésis Sorcière du Portail.

Comme il s'agit d'une carte Pouvoir, elle est directement placée en jeu. Elle a une puissance de 1, ils placent donc un jeton Puissance sur la carte. Comme elle n'a pas d'effet immédiat, ils n'ont rien de plus à faire pour le moment.

Ils prennent connaissance de l'effet de la carte pour savoir à quoi s'attendre lorsque l'effet sera résolu. 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 résolue maintenant puisque la phase principale est déjà passée.

Le Gyre morbide a un effet « POUR DÉFAUSSER : ». N'importe quel joueur peut donc réaliser l'effet indiqué durant sa phase principale pour défausser cette carte.

ÉPUISE

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. Si un joueur devient épuisé pendant l'effet Déchaîné de la némésis, terminez de résoudre l'effet Déchaîné qui est en cours de résolution, avant de résoudre les effets concernant le nouveau joueur épuisé.
- 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 doit subir des dégâts, c'est Gravehold qui reçoit à la place le double de dégâts. Ceci inclut les éventuels 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.

Effets « 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

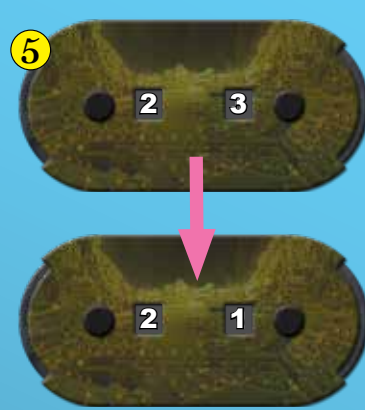
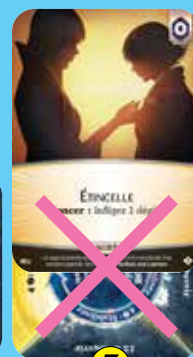
Certaines cartes Némésis indiquent un effet « Déchaîné. » Chaque némésis dispose d'un effet « Déchaîné » unique qui s'applique lorsque cet effet apparaît. Cet effet est indiqué sur le plateau de la némésis.

EXEMPLE DE JOUEUR ÉPUISE

Plus tard dans la partie, au cours de la phase principale de la némésis, la carte Bannissement est piochée et son effet (Déchaîné deux fois. Le joueur ayant le plus de sorts préparés reçoit 1 dégât par sort préparé.) est résolu. Premièrement, la Sorcière du Portail gagne 2 jetons Némésis (et en a désormais 3). Ensuite :



- 1 Anne a préparé trois sorts, ce qui est plus que Benoît. Elle va donc subir 3 dégâts. Comme il ne lui reste que 2 points de vie, les deux premiers dégâts la rendent épuisée. Elle résout donc les étapes suivantes :
- 2 Elle applique deux fois l'effet Déchaîné de la Sorcière du Portail qui gagne deux jetons Némésis (elle en a désormais 5).
- 3 Elle détruit sa brèche IV et défausse le sort qui y était préparé.
- 4 Elle défausse tous ses jetons Charge.
- 5 Le dégât restant est doublé et est infligé à Gravehold. Elle ajuste le cadran et le fait passer de 23 à 21.



FIN DE LA PARTIE

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

Les joueurs sont victorieux lorsqu'une de ces conditions se produit :

- 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 de pouvoir en jeu.
- La vie de la némésis est réduite à zéro.

Les joueurs perdent la partie si l'une de ces conditions se produit :

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

De plus, une némésis peut disposer d'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 : Guerre Éternelle*. Pour le mode normal, suivez simplement ce qui est écrit sur le plateau de la némésis. Pour des parties plus faciles ou plus difficiles, procédez aux 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 (2 de moins).
Gravehold commence avec 25 points de vie (5 de moins).
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 le 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 comme indiqué dans 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 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 piles en fonction de leur palier. Puis, reportez-vous au tableau ci-dessous pour ajouter les cartes de base à chacune des piles.

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