

# NORSAGA™

## ODDS AND ENDINGS™

Toutes les histoires ont une fin. Montez sur la scène une dernière fois. Alors que les dieux combattent les géants, des héros immortels se rallient à ta cause, et les mondes entrent littéralement en collision.

Offre ce récit à la postérité.

## Le Jeu

*Norsaga: Odds and Endings* est une extension pour le jeu de cartes *Norsaga* qui ajoute de nouveaux types de cartes uniques à la mixture: des royaumes inexplorés, des legs maudits et des personnages immortels!

## Les Composants

- 12 immortels
- 12 legs
- 8 royaumes
- 6 cartes de base
- 8 cartes résumé
- 1 feuillet de règles



## Nouvelles Cartes en Détail

**Immortels:** Des personnages hors du commun, issus des confins de votre histoire.

- *La mise en place change lorsque vous jouez avec des immortels:* Distribuez 1 immortalé à chaque joueur, la piste de déblocage face visible.
- Après que les sagas et les marqueurs héritage ont été distribués, chaque joueur choisit 1 marqueur héritage inutilisé et le pose sur l'icône cristal de son immortalé, au bas de la piste de déblocage.
- À tout moment (sauf au milieu d'un embellissement), vous pouvez avancer votre marqueur sur la piste de 1 case si votre arbre contient un héros correspondant à la prochaine couleur sur la piste.
- Lorsque votre marqueur atteint la case en haut de la piste, l'immortalé est déblocué. Retirez du jeu 1 des marqueurs héritage de votre saga et remplacez-le par le marqueur de votre immortalé. Puis retournez l'immortalé sur l'autre face (il sera soit un gardien soit un veilleur).



**Gardiens:** Des immortels qui se sont engagés à défendre vos personnages à travers les âges.

- Après avoir repris votre souffle, à votre tour, vous pouvez prendre votre gardien déblocué (où qu'il soit) et le placer sur n'importe quel héros dans votre arbre généalogique, ou le déplacer hors de votre arbre.
- Considérez la couleur et les traits du gardien ; ignorez la couleur et les traits du héros situé en dessous.
- Considérez le gardien et le héros sous lui comme une seule et même carte. S'ils quittent votre arbre pour une raison quelconque, retourner le gardien à côté de votre arbre. Vous pourrez le placer à nouveau à votre prochain tour.



**Veilleurs:** Mystérieux immortels qui influencent indirectement votre histoire.

- Après avoir repris votre souffle, à votre tour, vous pouvez faire une des actions suivantes:
  1. Si votre veilleur déblocué est sur la face éveillé, vous pouvez le retourner sur l'autre face pour utiliser immédiatement un embellissement de 1ère génération de sa couleur.
  2. Rechargez votre veilleur déblocué en le retournant sur sa face éveillé.



**Legs:** Artefacts maudits transmis à travers les générations; brisez la malédiction pour exercer leur pouvoir.

- *La mise en place change lorsque vous jouez avec des legs:* Distribuez 1 legs à chaque joueur, côté maudit face visible.
- Tant que votre legs est maudit, vous ne pouvez hériter du trait dominant de votre plus jeune héros.



- Lorsqu'un héros est rejeté de votre arbre généalogique, si sa couleur correspond à l'hexagone sur le bord supérieur de votre legs, pivotez le legs de 90° vers la gauche.
- Après avoir fait correspondre la couleur du troisième hexagone, votre legs est restauré. Retournez-le sur l'autre face.



- Votre héros le plus jeune adopte alors la couleur de votre legs restauré (en plus de ses autres couleurs). Cela affectera les embellissements qui vous sont éligibles!

**Royaumes:** Mondes alternatifs sculptant l'environnement dans lequel se déroulent vos histoires.

- *La mise en place change lorsque vous jouez avec les royaumes:* Placez 1 carte royaume face visible au centre de la table.
- Chaque royaume change de manière unique les règles du jeu!



**Scaldes & sagas supplémentaires:** Plus de chances d'embellir et de nouvelles épreuves à surmonter.

- Quatre héros scaldes supplémentaires et 2 nouvelles sagas sont inclus dans cette extension. Ils fonctionnent de manière identique à leurs homologues du jeu de base.

**Embellissements basique de la 2ème édition (2E):** Accélère les embellissements du jeu de base.

- Quatre cartes de référence des embellissements 2ème édition sont inclus. Ceux-ci offrent des ajustements pour les 12 embellissements originaux parmi les 4 couleurs de base, mis au point afin d'augmenter la fluidité du jeu et les options disponibles pour chaque couleur tout en conservant leurs points forts et leurs faiblesses.

## Étendre le jeu

Vous pouvez jouer à *Norsaga* avec tout ou partie des nouveaux types de carte. Ils sont également compatibles avec *Into The Myths*. Il est recommandé que les nouveaux joueurs soient familiers avec le jeu de base avant d'ajouter les immortels, royaumes et legs. Cependant, les embellissements 2E sont parfaits pour l'apprentissage des nouveaux joueurs!

Les cartes de *Odds and Endings* sont marquées d'une icône de navire.



## Foires Aux Questions

**Q:** Si j'utilise Duel (2E) sur un adversaire qui n'a aucun héros sur son arbre généalogique, que ce passe-t'il?

**R:** Rien!

**Q:** Si j'utilise Prière (2E) et pioche un fantôme ou un fae, puis-je le jouer sur l'arbre généalogique d'un autre joueur?

**R:** Non. Vous devez choisir l'emplacement où la carte ira avant de voir la carte. L'emplacement que vous choisissez doit être sur votre propre arbre généalogique.

**Q:** Comment le trait Mythe interagit-il avec les gardiens et les legs maudits?

**R:** Si un trait Mythe est découvert lorsqu'un gardien se déplace, il gagne immédiatement un marqueur. Tant qu'il est maudit, les traits Mythe des 1ères générations restent inoccupés ; ils gagnent des marqueurs si la malédiction est levée ou s'ils sont déplacés.

**Q:** Si j'utilise Martyre (2E) et qu'il n'y a pas exactement 3 joueurs, que se passe-t-il?

**R:** Certains joueurs peuvent ne pas être affectés, ou certaines cartes en trop peuvent être défaussées.

**Q:** Quand mon veilleur débloquent est retourné face non-éveillé (parce que j'ai utilisé son embellissement gratuit), dois-je recommencer le processus de déblocage?

**R:** Non. Ne remplace pas de marqueur sur la piste de déblocage. Le veilleur reste débloquent.

**Q:** Puis-je gagner le jeu si mon legs est toujours maudit?

**R:** Oui, tant que vous pouvez compléter votre saga sans poser de marqueur héritage sur l'emplacement du trait dominant de votre héros le plus jeune.

**Q:** Si un héros quitte mon arbre généalogique, mais n'est pas rejeté (avec Transfuge par exemple), puis-je encore faire progresser la restauration de mon legs?

**R:** Non. Seuls les héros qui vont directement de votre arbre généalogique à la défausse feront progresser votre restauration.

**Q:** Si mon legs est restauré, mais que je n'ai pas de plus jeune héros, puis-je encore utiliser l'embellissement de 1ère génération de la couleur de mon legs?

**R:** Non. Vous devez toujours avoir un plus jeune héros pour que le legs lui octroie sa couleur.

**Q:** Dans l'Éther, que se passe-t-il si je défausse une carte avec des couleurs multiples (par exemple une légende)?

**R:** Elle peut contribuer à activer n'importe quel embellissement de 1ère génération qui partage une couleur avec elle.

**Q:** En Greyhame, quand puis-je supprimer un marqueur héritage du jeu?

**R:** À n'importe quel moment durant votre propre tour, quand l'un des héros formant la concordance de ce trait récessif quitte la paire (même si un héros avec le même caractère récessif est joué au-dessus d'eux). Être recouvert par un gardien débloquent ne compte pas.



## Credits

Jeu créé par Kevin Bishop  
Illustration de Matthew Bishop  
Traduction de Benoît Guillet  
Rules version 1.00  
© 2017 Meromorph Games, LLC

### Playtesters:

Dan Miller  
Peter Plashko  
Jacqueline Barnwell  
Tonya Brenner