Actu #30

Que vos Prêtres influencent la volonté de Pharaon !

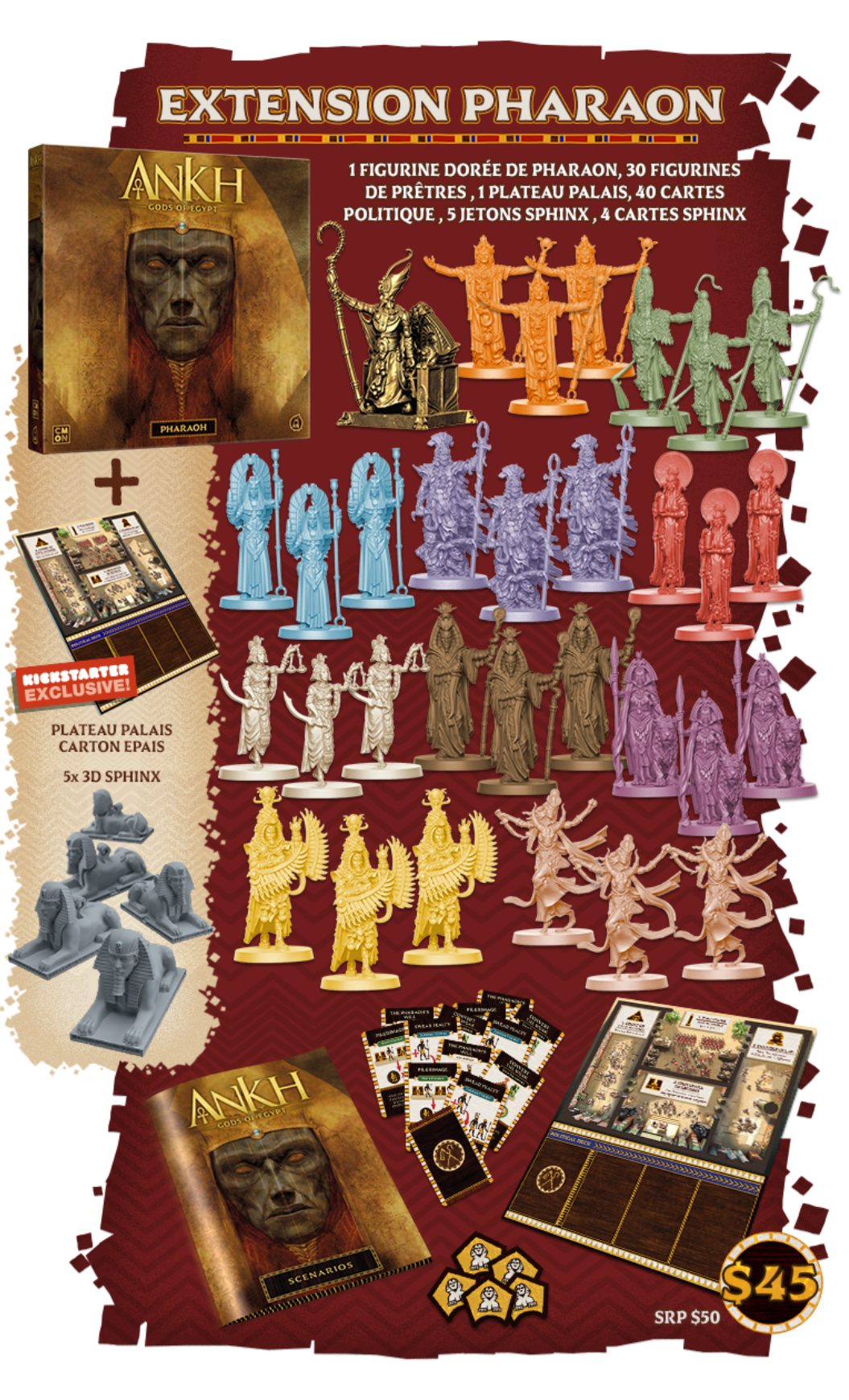
li-wey backers !

Le temps de cette campagne s'écoule et nous approchons doucement de la fin, mais nous pouvons encore accomplir tant de choses ! Nous pourrions par exemple chercher conseil auprès du dirigeant suprême pour nous guider vers un avenir radieux.

Dans les temps anciens, l'intermédiaire entre les dieux et les mortels était un élu. Ce roi était couronné prophète, prêtre et dirigeant par les dieux eux-mêmes, et il se voyait chargé de maintenir le Ma'at, l'ordre et l'équilibre cosmique, sur les terres d'Égypte et son peuple. Pharaon se voyait accorder les droits de faire Loi, de rendre des Jugements et de déclarer la Guerre. Grâce à sa sagesse, et avec les Dieux pour le guider, l'Égypte prospérait.

Lorsque la guerre des dieux commença, chaque divinité chercha à obtenir le soutien de Pharaon. Qui d'autre que le mortel doté de tels pouvoir pourrait être un meilleur champion de leur cause ? Mais un tel choix boulverserait le Ma'at et jeterait l'ombre du chaos sur l'ordre cosmique. Avec cette même sagacité qui lui fut accordée par les dieux, Pharaon déclara qu'un seul homme, aussi éclairé fut-il, ne pourrait décider d'entrer en guerre par seul décret. Pharaon surveillerait et protègerait le peuple des ravages de la guerre, maintenant le Ma'at au cours de la transition vers le monothéisme tout en honorant les dieux équitablement.

Ainsi Pharaon équilibre les besoins des dieux avec les besoins politiques et sociaux des mortels. La bataille qui se joue dans les cieux ne saurait se transformer en guerre civile sur Terre, et ce tant que Pharaon vivrait.


EXTENSION PHARAON
1 FIGURINE DORÉE DE PHARAON, 30 FIGURINES DE PRÊTRES, 1 PLATEAU PALAIS, 40 CARTES POLITIQUE, 5 JETONS SPHINX, 4 CARTES SPHINX
ANKH
GODS OF EGYPT
PHARAOH
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
PLATEAU PALAIS CARTON EPAIS
5x 3D SPHINX
SCENARIOS
$45
SRP $50

Pour 45$, l'extension Pharaon, disponible en achat optionnel à la fois en anglais et en français (prix public estimé à 50$ en magasin), introduit une toute nouvelle dimension dans le jeu Ankh : Les Dieux d'Égypte. Cette extension rapproche la lutte divine du monde des hommes et d'un homme en particulier : le Pharaon d'Égypte ! Les dieux feront en sorte d'envoyer leurs prêtres dans le palais royal afin de peser sur les affaires du royaume, manipulant les différentes administrations afin d'amener Pharaon à reconnaître la divinité ultime du seul vrai dieu. Votre lutte est peut-être divine, mais si vous échouez à imposer votre domination dans la sphère des affaires humaines, c'est l'oubli qui vous attend.

L'extension Pharaon est fournie avec :

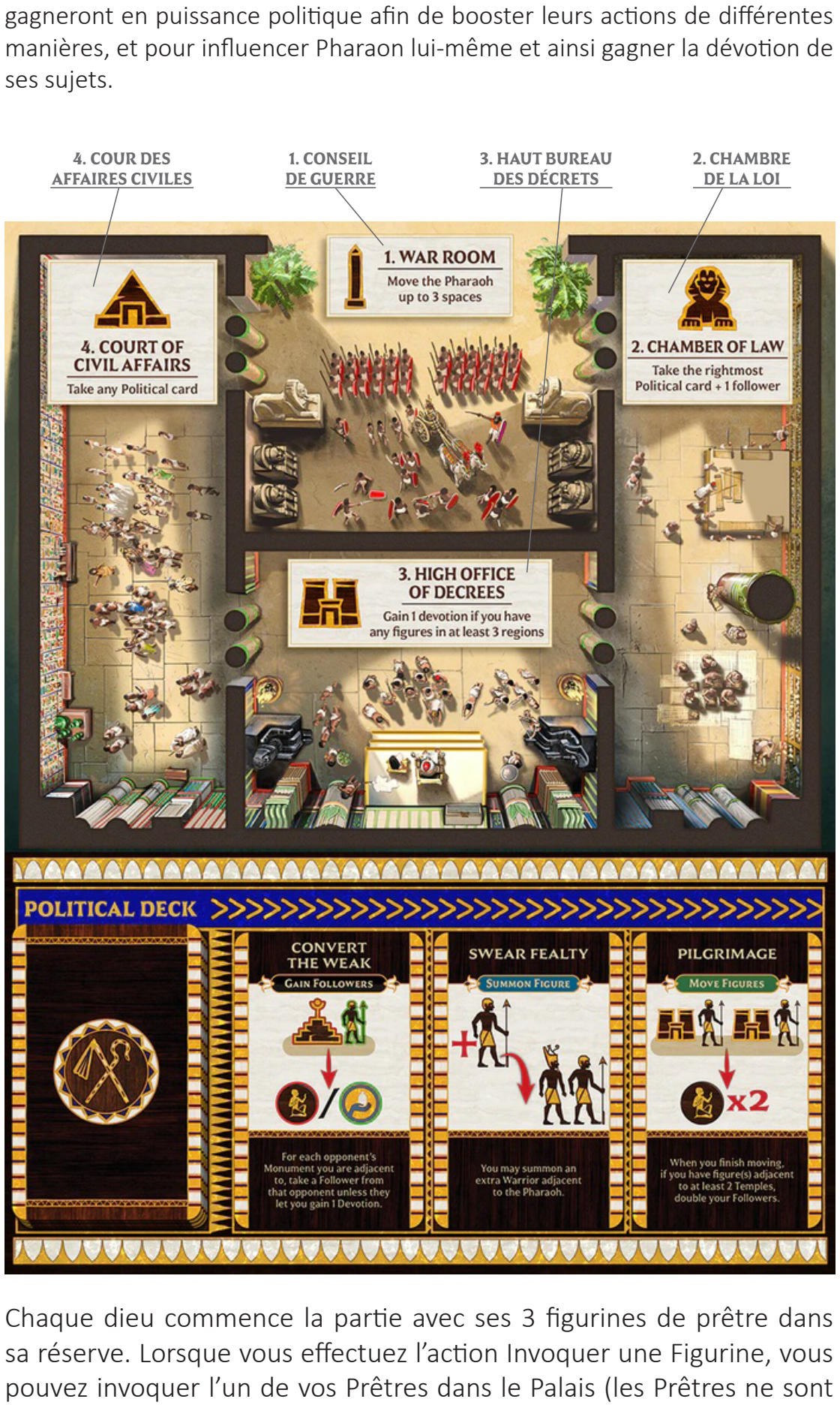
31 figurines :
  - 1 figurine dorée de Pharaon
  - 3 figurines de Prêtre de Ra
  - 3 figurines de Prêtre d'Isis
  - 3 figurines de Prêtresse d'Amun
  - 3 figurines de Prêtre d'Osiris
  - 3 figurines de Prêtre d'Anubis
  - 3 figurines de Prêtre d'Horus
  - 3 figurines de Prêtresse d'Hathor
  - 3 figurines de Prêtre de Set
  - 3 figurines de Prêtresse de Thoth
  - 3 figurines de Prêtresse de Bastet

1 Plateau Palais
5 Jetons Sphinx
4 Cartes Sphinx
40 Cartes Politiques
1 Livret de Scenarios

Et si vous faites l'acquisition de cet Achat Optionnel durant cette campagne, vous recevrez également 5 figurines 3D de Sphinx en plastique, exclusives au Kickstarter, ainsi qu'un Plateau Palais en carton épais, lui aussi exclusif au Kickstarter.

Examinons maintenant ce que cette extension apporte au jeu.

Au coeur de l'extension Pharaon se trouve le Plateau Palais, placé à côté du Plateau et représentant les différentes administrations du palais royal. C'est là que les dieux exerceront directement leur influence divine sur les affaires humaines par l'intermédiaire de leurs Prêtres. C'est également ici que les dieux gagneront en puissance politique afin de booster leurs actions de différentes manières, et pour influencer Pharaon lui-même et ainsi gagner la dévotion de ses sujets.


4. COUR DES AFFAIRES CIVILES
1. CONSEIL DE GUERRE
3. HAUT BUREAU DES DÉCRETS
2. CHAMBRE DE LA LOI
1. WAR ROOM
Move the Pharaoh up to 3 spaces
4. COURT OF CIVIL AFFAIRS
Take any Political card
2. CHAMBER OF LAW
Take the rightmost Political card + 1 follower
3. HIGH OFFICE OF DECREES
Gain 1 devotion if you have any figures in at least 3 regions
POLITICAL DECK
CONVERT THE WEAK
Gain Followers
For each opponent's Monument you are adjacent to, take a Follower from that opponent unless they let you gain 1 Devotion.
SWEAR FEALTY
Summon Figure
You may summon an extra Warrior adjacent to the Pharaoh.
PILGRIMAGE
Move Figures
x2
When you finish moving, if you have figure(s) adjacent to at least 2 Temples, double your Followers.

Chaque dieu commence la partie avec ses 3 figurines de prêtre dans sa réserve. Lorsque vous effectuez l'action Invoquer une Figurine, vous pouvez invoquer l'un de vos Prêtres dans le Palais (les Prêtres ne sont jamais placés sur le plateau principal).
Chaque pièce du Palais est associée à un type de Monument différent. Vous ne pouvez invoquer un Prêtre dans une pièce du Palais que si vous possédez une figurine sur le plateau adjacente au Monument associé. Lorsque vous réalisez l'action Effectuer un Déplacement, vous pouvez aussi déplacer tous vos Prêtres se trouvant déjà dans le Palais, vers une pièce adjacente à laquelle ils se trouvent. De cette manière les Prêtres des différents dieux se battent pour le contrôle de chaque administration.

A la fin de chaque événement Contrôle des Monuments, on vérifie qui possède la majorité dans chaque pièce du Palais dans l'ordre indiqué. Si un dieu possède une majorité dans une pièce, tous ses Prêtres retournent dans la réserve et le joueur peut effectuer l'action spécifique de la pièce en question :

1. Conseil de Guerre : déplacez la figurine de Pharaon sur le Plateau de 3 cases (nous parlerons du Pharaon un peu plus tard).
2. Chambre de la Loi : prenez la carte Politique face visible la plus à droite du Plateau Palais (nous aborderons les cartes Politique plus bas) puis remportez un pion Fidèle.
3. Haut Bureau aux Décrets : si vous possédez des Figurines dans 3 régions différentes, gagnez 1 Dévotion.
4. Cour des Affaires Civiles : prenez n'importe quelle carte Politique face visible sur le Plateau Palais.

Cette extension sera fournie avec un Plateau en carton de 420g d'épaisseur, mais les backers qui feront l'acquisition de cette boîte Pharaon durant la campagne recevront une version deluxe du Plateau Palais faite dans un carton plus épais et plus solide.

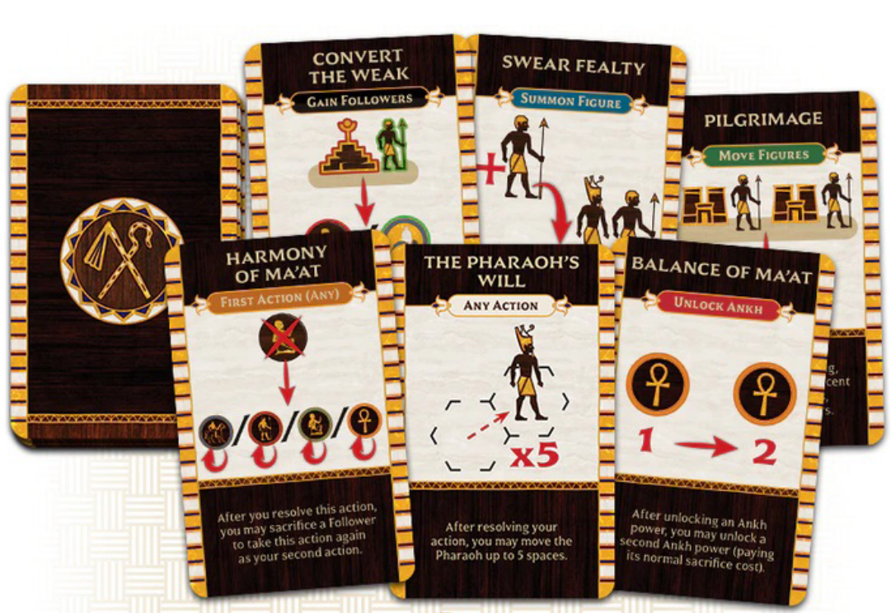
EXCLUSIVE
POLITICAL DECK

Pharaon, représenté ici sous les traits d'une superbe figurine dorée, commence la partie sur une case spécifique indiquée par le scénario choisi (ah oui... ben on parlera aussi des scénarios... plus bas).
Il est déplacé par les joueurs qui gagnent le contrôle du Conseil de Guerre, et est immunisé à tout autre effet de jeu. Lorsqu'une Bataille se tient dans une région où il se trouve, il octroie une Dévotion supplémentaire au vainqueur ! Certains scénarios pourront ajouter d'autres effets spéciaux au Pharaon et de nombreuses cartes Politiques interagissent avec lui, comme la possibilité d'invoquer une figurine supplémentaire à ses côtés, de bâtir un Monument dans sa région ou même de faire gagner plus de Dévotion si votre Dieu se déplace personnellement à sa rencontre. S'assurer que Pharaon se trouve bien là où vous aurez besoin de lui peut vraiment donner une autre tournure à la lutte. Les joueurs seraient bien avisés de faire en sorte que leurs Prêtre aient l'oreille du Roi-Dieu.

La figurine de Pharaon sera recouverte d'une fine couche de peinture dorée.

Les cartes Politiques que les joueurs obtiendront en contrôlant la Chambre de la Loi ou la Cour des Affaires Civiles sont un outil puissant pour booster les actions qu'ils réaliseront. 3 cartes sont toujours disponibles face visible sur le Plateau Palais. Lorsqu'une de ces cartes est prise par un joueur, les autres sont décalées vers la droite et une nouvelle carte est piochée et placée à leur gauche.

Les joueurs conservent les cartes Politiques qu'ils ont acquises dans leur main et, comme les cartes de Bataille, sont placées devant eux lorsqu'elles sont jouées puis reprises en main lorsqu'ils jouent une carte cycle de Ma'at. Chaque carte Politique est associée à un type d'action spécifique et peut être jouée lorsqu'un joueur effectue ce type d'action (même s'il effectue plusieurs action, un joueur ne peut en améliorer qu'une seule avec une carte Politique). Leurs effets sont variés et permettent toutes sortes de stratégies uniques. Les joueurs qui feront l'impasse sur ces cartes Politiques le feront à leurs risques et périls, car ils pourraient se trouver désavantagés lors d'un affrontement avec un dieu soutenu par Pharaon.


CONVERT THE WEAK
Gain Followers
SWEAR FEALTY
Summon Figure
PILGRIMAGE
Move Figures
HARMONY OF MA'AT
First Action (Any)
After you resolve this action, you may sacrifice a Follower to take this action again as your second action.
THE PHARAOH'S WILL
Any Action
x5
After resolving your action, you may move the Pharaoh up to 5 spaces.
BALANCE OF MA'AT
Unlock Ankh
1 → 2
After unlocking an Ankh power, you may unlock a second Ankh power (paying its normal sacrifice cost).

Par ailleurs, l'extension Pharaon apporte au jeu un nouveau type de Monument emblématique : le mystérieux Sphinx. Ces statues gigantesques partagent quelques similitudes avec les autres monuments de la boîte de base (Temples, Obélisques et Pyramides), mais elles ont également leurs spécificités. Premièrement, les Sphinx ne peuvent pas être construits par les joueurs. Ils sont placés sur le plateau selon les indications du scénario choisi, et c'est aux joueurs de s'affronter pour leur contrôle. Deuxièmement, ils possèdent toujours une capacité spéciale décrite par le scénario joué (et disposent par ailleurs d'une carte de référence pour rappeler leur effet en jeu). Par exemple, l'un des types de Sphinx crée un nouveau contrôle de zone : à la fin de chaque phase de Majorité des Monuments, si le joueur qui déclenche l'événement dispose d'une majorité de figurines adjacentes aux Sphinx, il gagne de la Dévotion.

Cette extension est fournie avec 5 jetons Sphinx en carton et les backers qui choisissent d'en faire l'acquisition durant la campagne recevront 5 figurine de Sphinx en plastique en exclusivité Kickstarter ! Ils sont munis d'une fente sur le dos permettant d'accueillir un jeton Ankh et ainsi, d'indiquer visiblement quel dieu les contrôle.

Sphinx sculpté par Aragorn Marks

Tiens, en parlant de scénarios, l'extension Pharaon en propose toute une liste, pour tous les goûts, avec de nouvelles sensations de jeu, et pas seulement pour intégrer Pharaon et les Sphinx au jeu, mais aussi pour créer de nouvelles expériences thématiques et stratégiques. Ces scénarios sont tous nommés d'après un Pharaon spécifique, comme Xerxes, Akhénaton, Amenhotep, etc. Par exemple, le scénario Ramsès propose une mise en place avec quantité de fidèles disséminés sur le plateau. Ils ne peuvent être récupérés que lors d'un Evénement Contrôle des Monuments, et par une figurine présente sur leur case. De plus, celui qui possède le moins de Monuments lors de la réalisation de l'Evénement perd de la Dévotion. Dans ce scénario, les Sphinx empêchent quiconque de se déplacer dans une case qui leur est adjacente,sauf celui qui possède le plus faible score de Dévotion à cet instant précis.

Comme vous pouvez le voir, l'extension Pharaon ajoute vraiment une nouvelle dimension à Ankh: Les Dieux d'Égypte, augmentant l'expérience de jeu et ajoutant une couche thématique supplémentaire.

Maintenant, jetons un oeil à chacune des nouvelles figurines contenues dans cette majestueuse extension.

PHARAON

LE ROI-DIEU D'EGYPTE

LES DIEUX PARLENT À TRAVERS MOI, ET JE PARLE AU NOM DE TOUTE L'ÉGYPTE. SACHEZ QUE JE MAINTIENS MA'AT POUR LE BIEN DE TOUS.

Le Pharaon règne sur toute l'Égypte, d'une main de fer généralement bienveillante. Il est l'intermédiaire physique entre les dieux et l'humanité et en tant que tel, parle avec leur autorité divine où et quand cela s'avère nécessaire. Le Pharaon est chargé de maintenir Ma'at, l'ordre et l'équilibre cosmiques, pour l'humanité et pour l'Égypte. Il est donc de son droit et devoir d'exécuter les lois, de déclarer la guerre et de bâtir des monuments pour les multiples divinités du panthéon.

Pharaon Sculpté par Jose Roig

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Pharaon Peinte par Robert Karlsson

PRÊTRESSE D'AMUN

Prêtresse d'Amun Sculptée par Rémy Tremblay

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Prêtresse d'Amun Peinte par Angel Giraldez

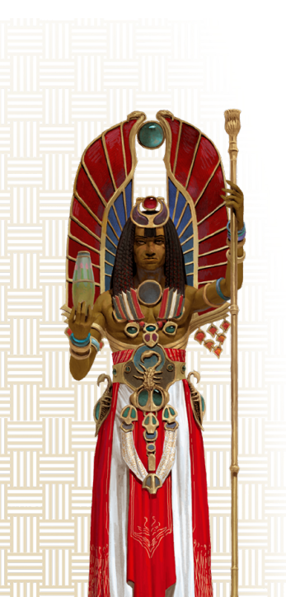
PRÊTRE D'ANUBIS

Prêtre d'Anubis Sculpté par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtre d’Anubis Peint par Angel Giraldez

PRÊTRESSE D’ISIS

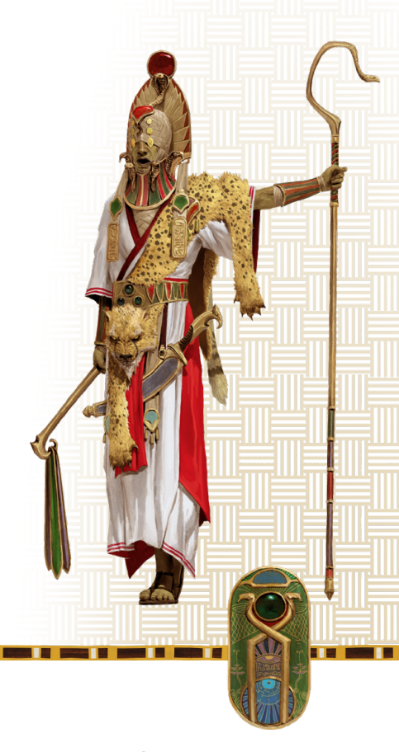


Prêtresse d’Isis Sculptée par Aragorn Marks

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtresse d’Isis Peinte par Angel Giraldez

PRÊTRE D’OSIRIS

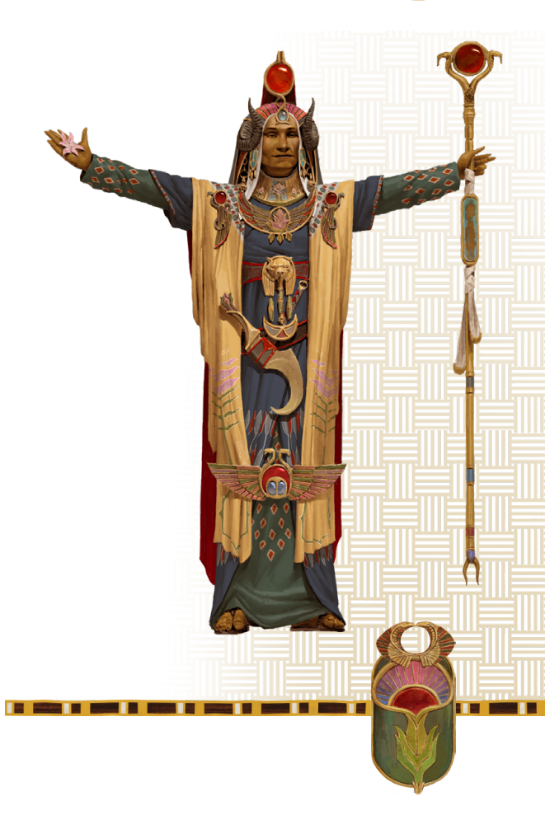


Prêtre d’Osirsis Sculpté par Rémy Tremblay

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtre d’Osiris Peint par Angel Giraldez

PRÊTRE DE RA

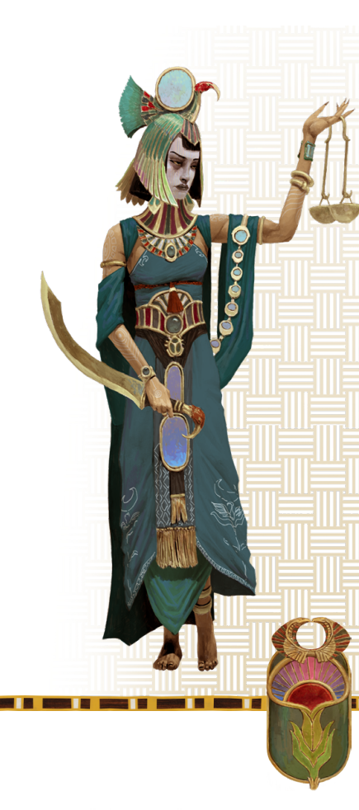


Prêtre d’Osirsis Sculpté par Rémy Tremblay

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtre d’Osirsis Peint par Angel Giraldez

PRÊTRESSE DE TOTH

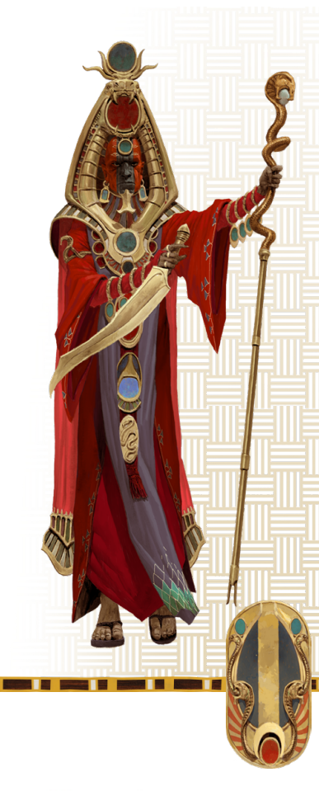


Prêtresse de Toth Sculptée par Patrich Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtresse de Toth Peinte par Angel Giraldez

PRÊTRE DE SET

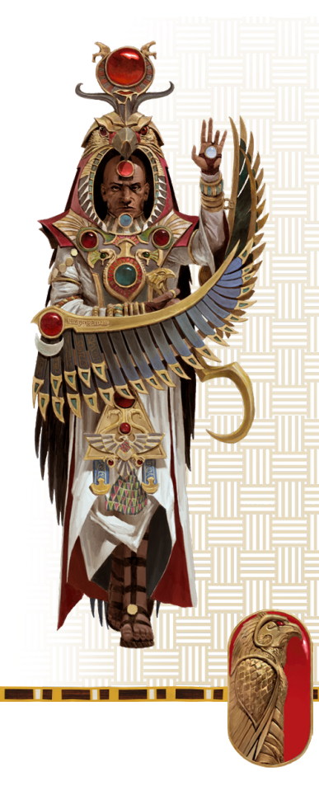


Prêtre de Set Sculpté par Patrich Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtre de Set Peint par Angel Giraldez

PRÊTRE D’HORUS

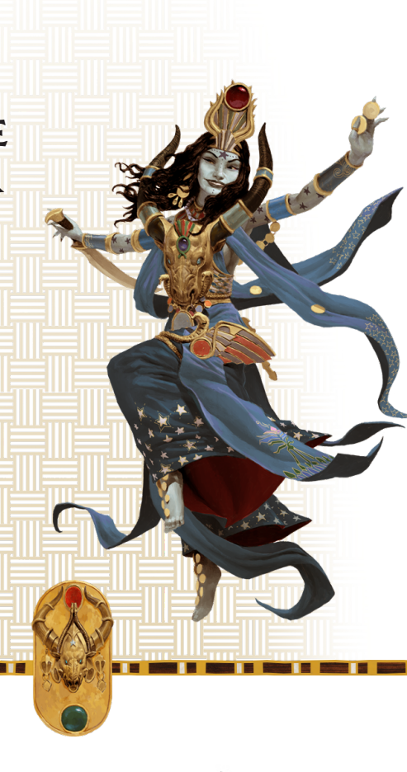


Prêtre d’Horus Sculpté par Jose Roig

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtre d’Horus Peint par Angel Giraldez

PRÊTRESSE D’HATHOR

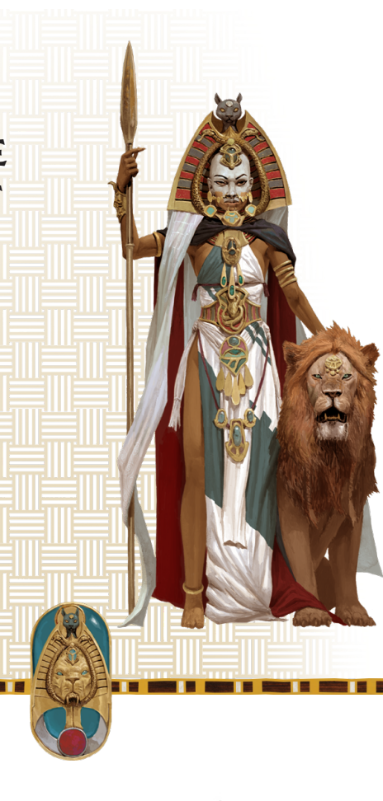


Prêtresse d’Hathor Sculptée par Aragorn Marks

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtresse d’Hathor Peinte par Angel Giraldez

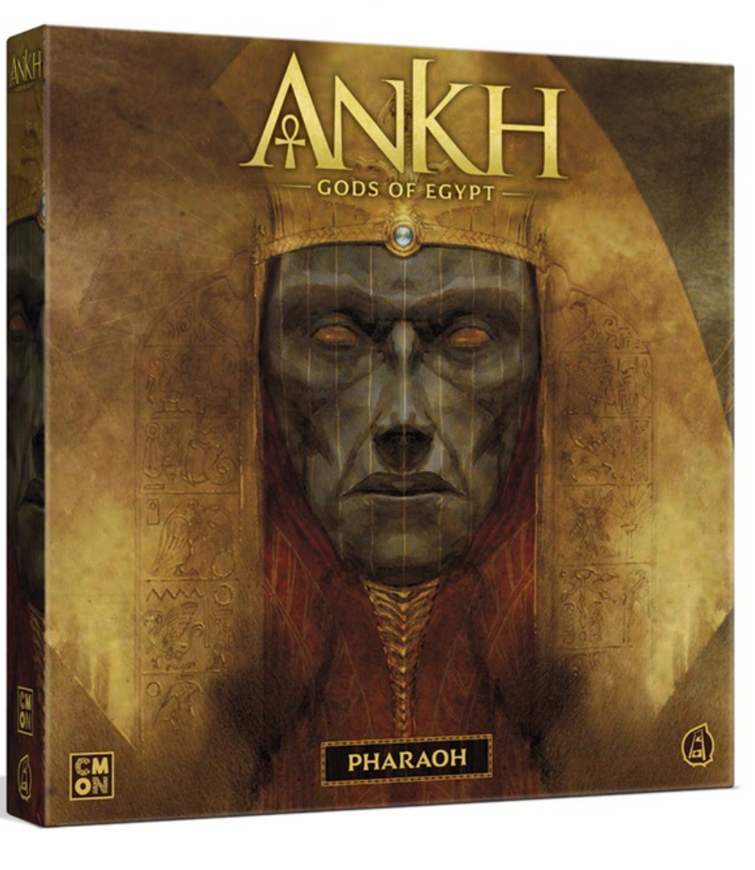
PRÊTRESSE DE BASTET



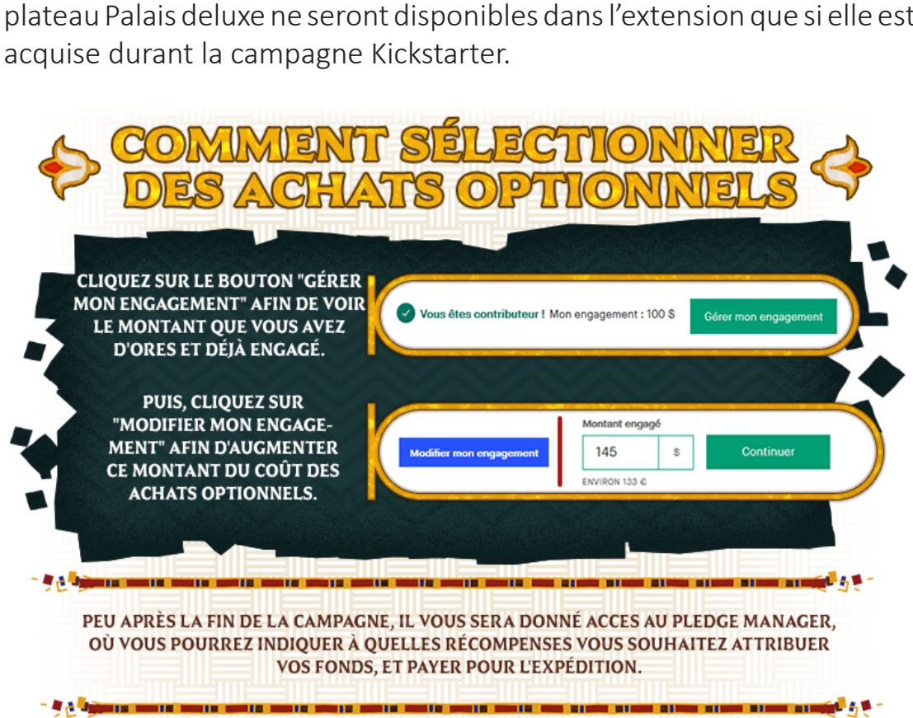
Prêtresse de Bastet Sculptée par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtresse de Bastet Peinte par Angel Giraldez


ANKH
GODS OF EGYPT
PHARAOH
CMON

Si vous souhaitez ajouter une couche de politique et d’intrigues royales à votre lutte divine, n’hésitez pas et ajoutez l’extension Pharaon à votre engagement. Souvenez-vous que les figurines de Sphinx 3D et le plateau Palais deluxe ne seront disponibles dans l’extension que si elle est acquise durant la campagne Kickstarter.



COMMENT SÉLECTIONNER DES ACHATS OPTIONNELS

CLIQUEZ SUR LE BOUTON "GÉRER MON ENGAGEMENT" AFIN DE VOIR LE MONTANT QUE VOUS AVEZ D'ORES ET DÉJÀ ENGAGÉ.

PUIS, CLIQUEZ SUR "MODIFIER MON ENGAGEMENT" AFIN D'AUGMENTER CE MONTANT DU COÛT DES ACHATS OPTIONNELS.

PEU APRÈS LA FIN DE LA CAMPAGNE, IL VOUS SERA DONNÉ ACCES AU PLEDGE MANAGER, OÙ VOUS POURREZ INDIQUER À QUELLES RÉCOMPENSES VOUS SOUHAITEZ ATTRIBUER VOS FONDS, ET PAYER POUR L'EXPÉDITION.

Vous êtes contributeur ! Mon engagement : 100 $
Gérer mon engagement
Modifier mon engagement
Montant engagé
145
$
Continuer
ENVIRON 133 €

A’nekh djet!

Actu #29

Rapport de partie - 2e Chapitre

Ii-wey backers !

Nous sommes en passe de débloquer le mystique Griffon.

GRIFFON
2 Figurines de Gardien et 1 Carte
$2,100K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

En attendant, continuons donc à jeter un oeil à la mécanique de jeu.

RAPPORT DE PARTIE - 2

Bon retour parmi nous pour ce rapport de partie de Ankh: Les Dieux d'Égypte. Le Conflit est une lutte acharnée entre 4 protagonistes qui cherchent à s'assurer que leur Dieu sera le seul restant lorsque le tumulte de la bataille se sera calmé. Si vous ne l'avez pas encore fait, nous vous recommandons de lire la première partie du rapport avant de poursuivre votre lecture.

Pour résumiaou-er, voici nos joueurs:

MINI (ANUBIS)
DANY (AMUN)
TOBIAS (OSIRIS)
SMOG (RA)

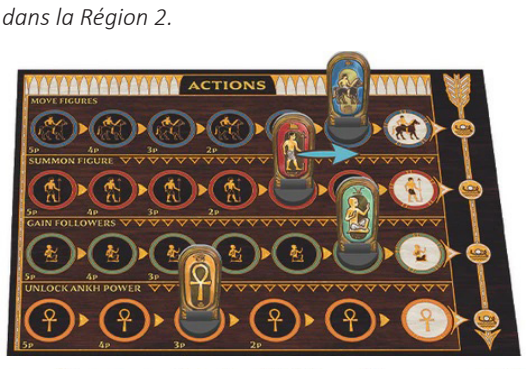
Nous avons effectué 2 tours de jeu et les joueurs sont en train de peaufiner leur stratégie.

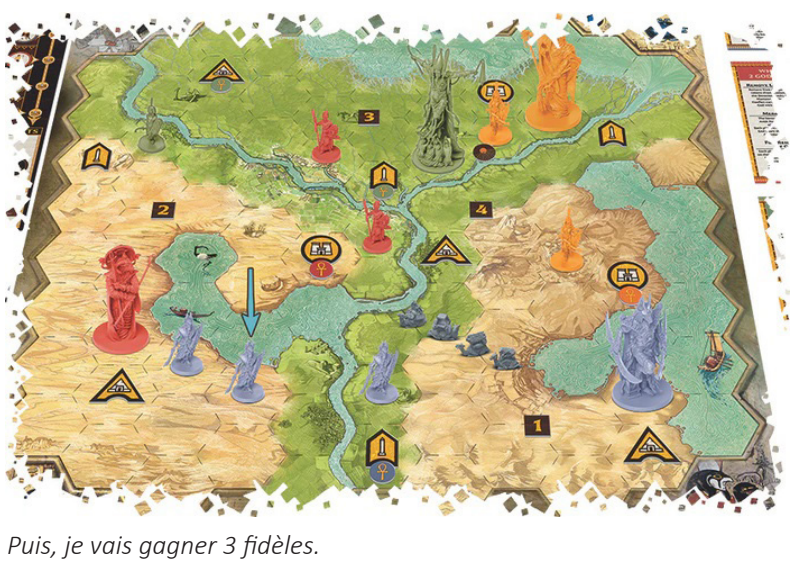
Chacun a réfléchi à la meilleure manière de gagner. Voyons lesquelles vont se révéler payantes. Nous reprenons là où nous nous étions arrêtés, juste au début du 3e tour de jeu, avec Mini sur le point de jouer son tour.

ROUND 3

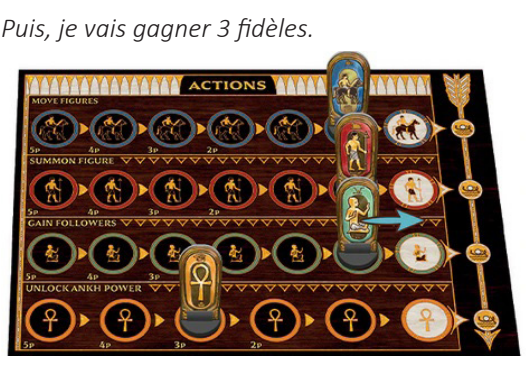
TOUR DE MINI (ANUBIS)

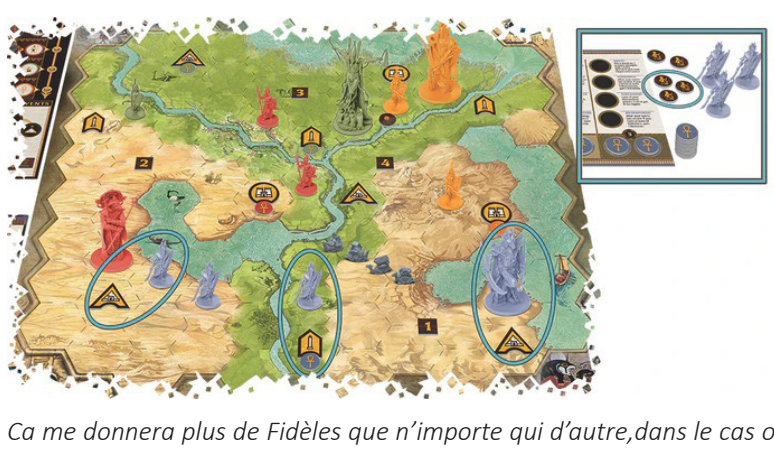
Humm, vu comment se présente le Plateau d'Actions, à mon avis c'est mon dernier tour avant que ne survienne le premier Evénement Conflit. Ce sera la première grosse étape de la partie et je m'assurer d'avoir tout ce dont j'ai besoin. Je ne peux pas risquer de me retrouver à poil (blague du traducteur). Bref, pour consolider ma présence sur le plateau je vais d'abord invoquer un Guerrier dans la Région 2.



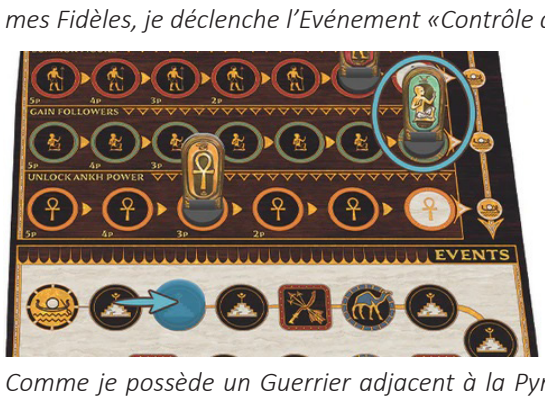


Puis, je vais gagner 3 fidèles.

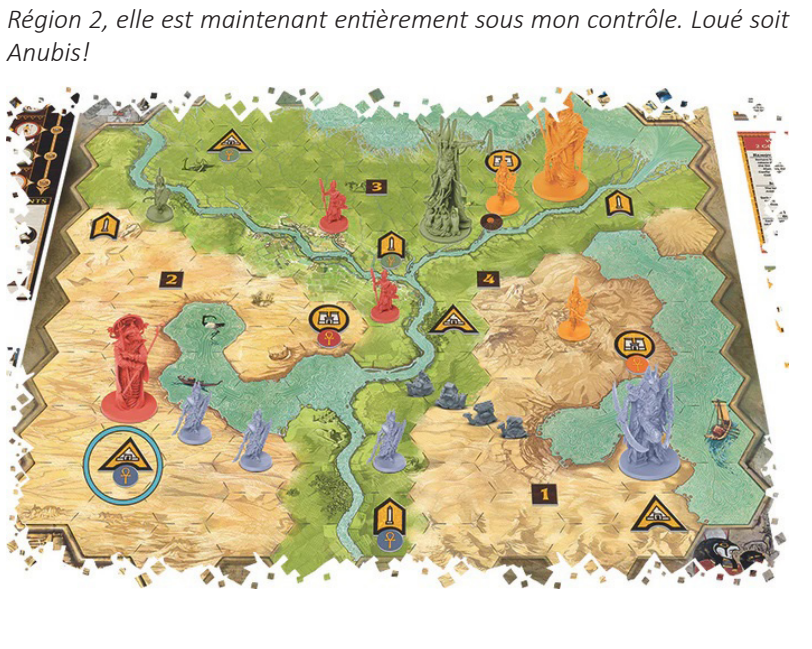




Ca me donnera plus de Fidèles que n'importe qui d'autre,dans le cas où quelqu'un jouerait la carte «Invasion de Sauterelles». Après avoir gagné mes Fidèles, je déclenche l'Evénement «Contrôle de Monument».

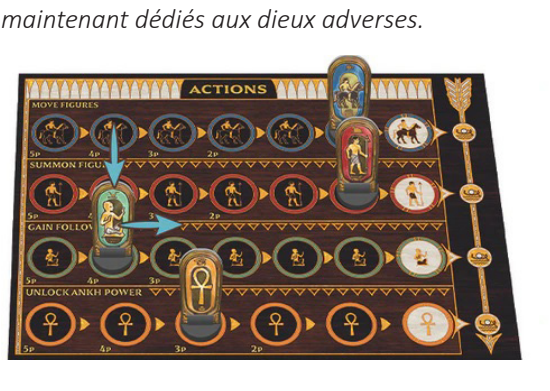


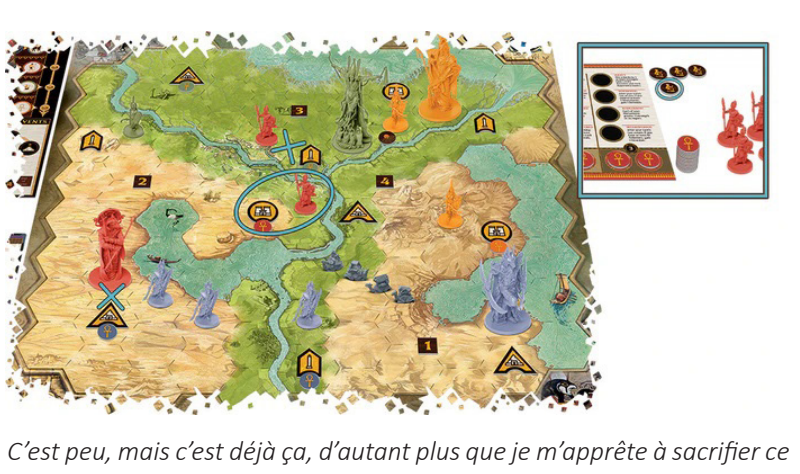
Comme je possède un Guerrier adjacent à la Pyramide neutre dans la Région 2, elle est maintenant entièrement sous mon contrôle. Loué soit Anubis!



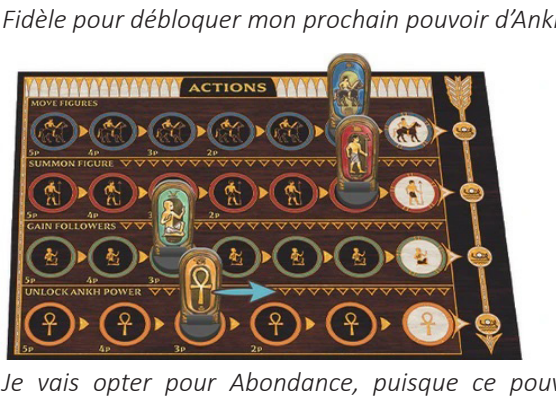
TOUR DE DANY (AMUN)

En examinant le plateau, je me rends compte que je pourrais déclencher un nouvel Événement «Contrôle de Monument», mais je ne suis adjacent à aucun monument neutre, ce serait donc vain. Je vais plutôt gagner des Fidèles, même si je ne vais en gagner qu'un seul étant donné que les seuls Monuments à côtés desquels je me trouve sont maintenant dédiés aux dieux adverses.

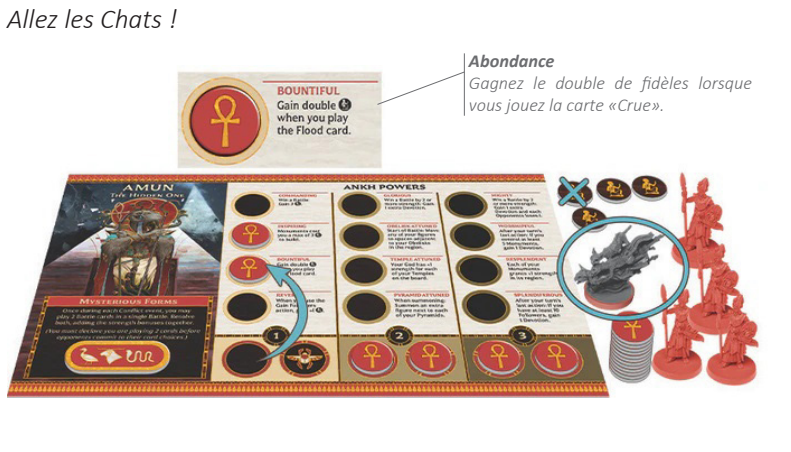




C'est peu, mais c'est déjà ça, d'autant plus que je m'apprête à sacrifier ce Fidèle pour débloquer mon prochain pouvoir d'Ankh.



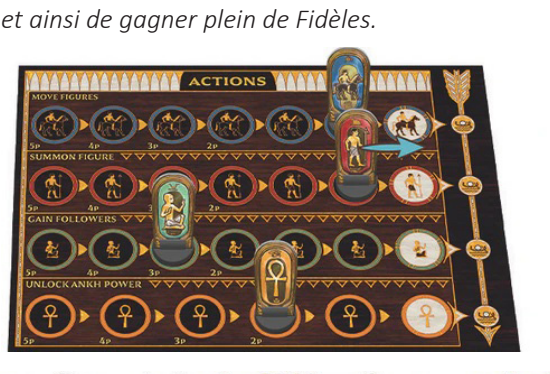
Je vais opter pour Abondance, puisque ce pouvoir améliorera mes cartes lorsque ces Conflits démarreront. Et puisqu'il s'agit de mon second Ankh débloqué, je gagne également un Gardien Momie de Chat. Allez les Chats !

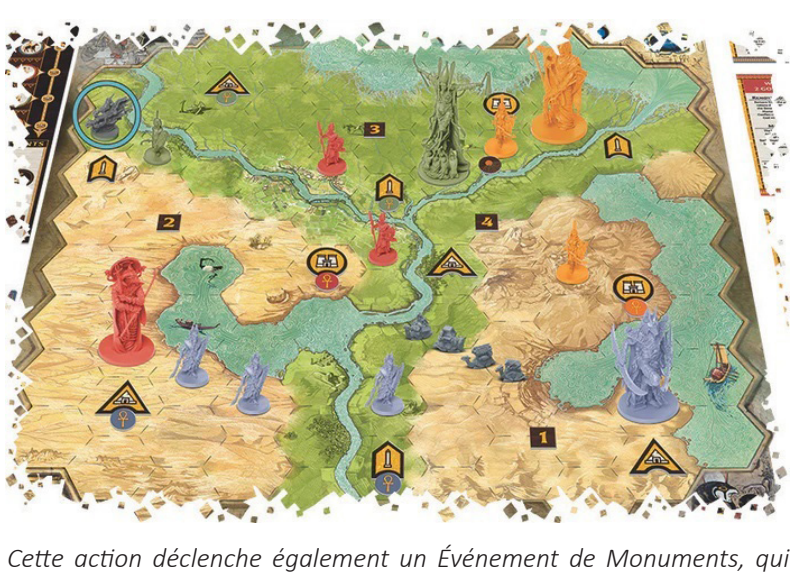


Abondance
Gagnez le double de fidèles lorsque vous jouez la carte «Crue».

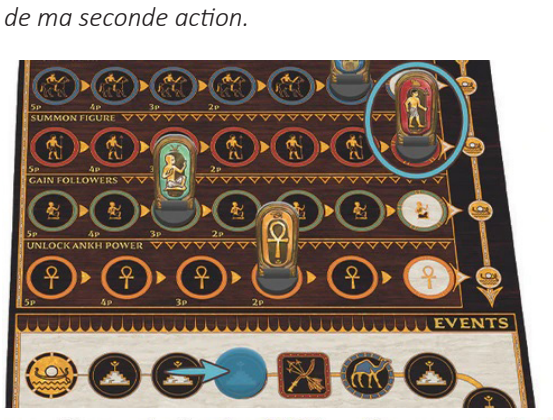
TOUR DE TOBIAS (OSIRIS)

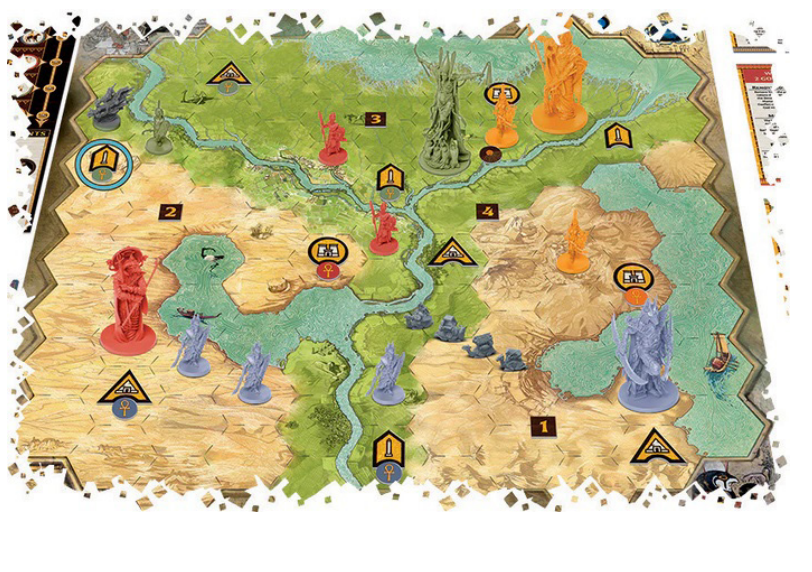
On dirait bien que les autres n'ont pas tellement envie que ce Conflit démarre trop rapidement, mais moi oui. Dany et Mini vont certainement s'y affronter comme si la dernière croquette en dépendait, puisqu'ils sont toujours l'un après l'autre de toute façon. Quelque part, ça m'arrange bien puisque j'ai l'intention de perdre, afin de pouvoir poser un de mes jetons Monde Souterrain et ainsi poser les fondations de mes invasions futures. Chaque chose en son temps. Je vais Invoquer ma Momie de Chat dans la Région 2, puisque j'ai l'intention d'y jouer ma carte Crue et ainsi de gagner plein de Fidèles.





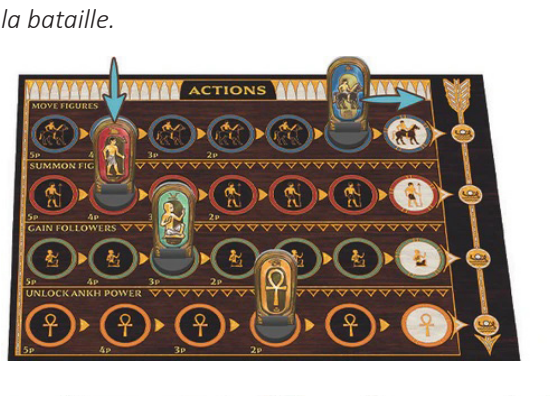
Cette action déclenche également un Événement de Monuments, qui m'octroie le contrôle d'un autre Obélisque. Finalement, ce tour a été plutôt bon pour moi, même si le déclenchement de l'Événement m'a privé de ma seconde action.

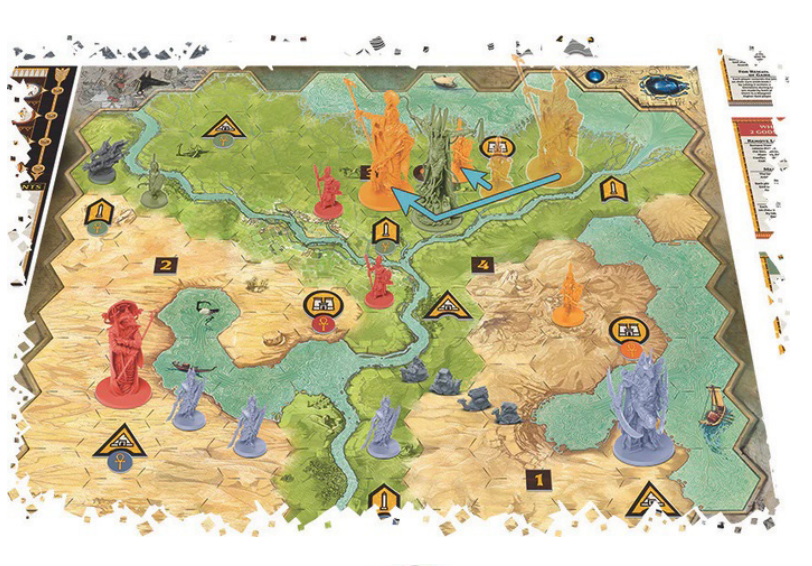


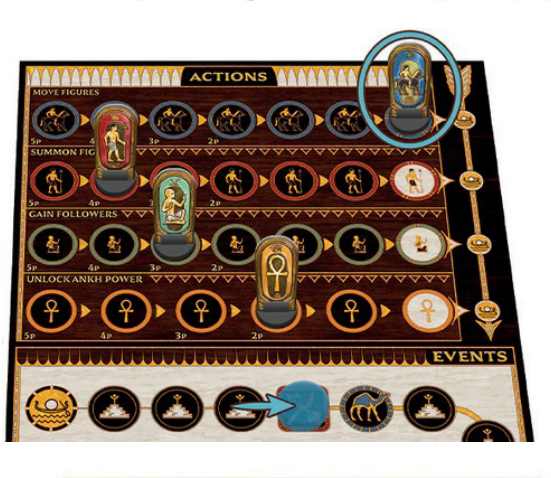


TOUR DE SMOG (RA)

Bon, apparemment c'est à moi que revient la tâche de déclencher le premier Conflit du jeu. Ça me va. Je suis le seul à avoir des figurines dans la Région 4, ce qui m'y accorde une victoire automatique. Et si je suis celui qui déclenche le Conflit, je reçois le jeton de Bataille Décisive, qui pourrait fort bien m'avantager en Région 3. Voilà qui devrait compenser le fait de n'avoir qu'une action ce tour-ci. Allez, c'est parti. Une action Déplacer des Figurines pour repositionner mes troupes, et en route pour la bataille.



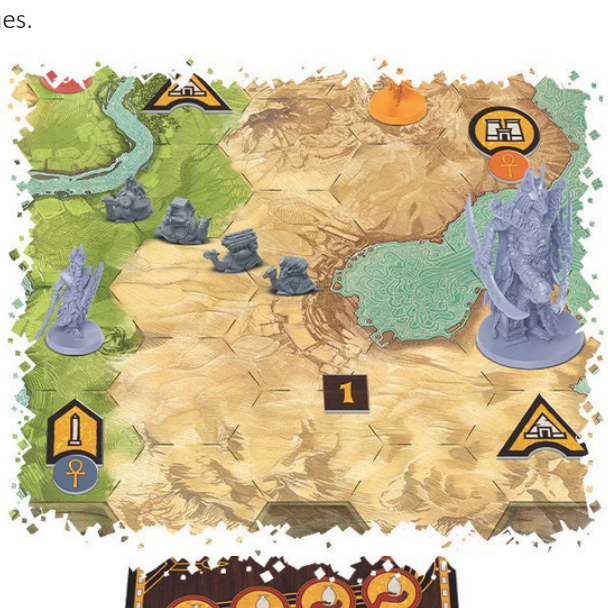


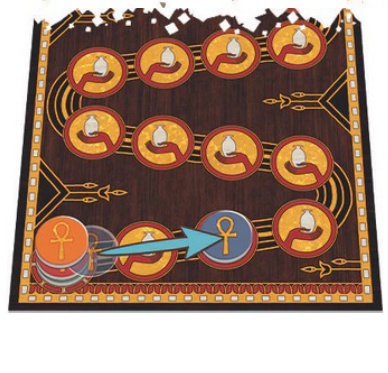


RÉSOUDRE LE PREMIER CONFLIT

1- Première Bataille

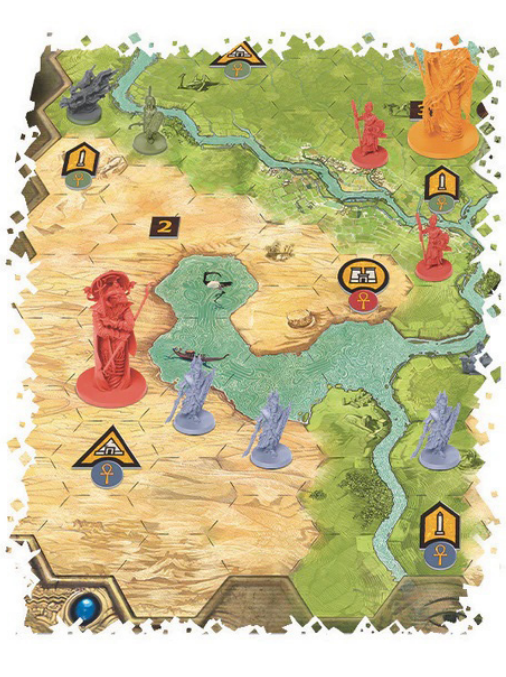
Anubis est le seul Dieu à exercer son pouvoir dans cette Région. Mini, gagne donc 2 Dévotion, 1 pour la Domination et 1 pour la Majorité des Obélisques.





2- Deuxième Bataille

ANUBIS X AMUN X OSIRIS



Forces avant la bataille :

ANUBIS: 2 (2 GUERRIERS)
AMUN:2 (1 DIEU + 1 GUERRIER)
OSIRIS: 2 (1 GUERRIER + 1 MOMIE DE CHAT)

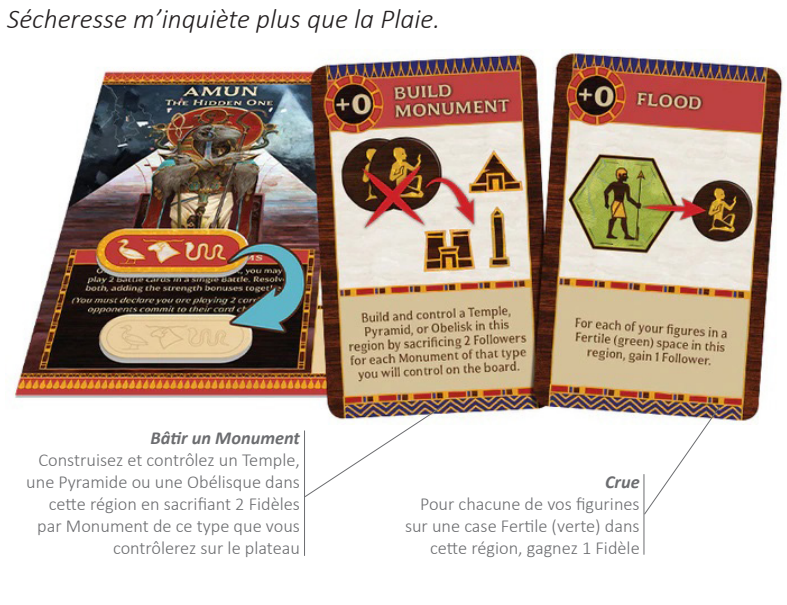
Le Conflit dans cette Région implique plusieurs joueurs. Pour le résoudre, les joueurs doivent accomplir toutes les étapes de la résolution de Bataille, à commencer par la Phase de Choix des Cartes.

Phase de Choix de Cartes

Dany annonce qu'elle va utiliser la capacité spéciale de son Dieu pour pouvoir jouer 2 cartes au cours de cette Bataille.

DANY (AMUN)

Ok, je leur ai dit que j'avais l'intention de jouer 2 cartes pendant cette Bataille, maintenant il s'agit de choisir les bonnes. Mini va probablement jouer Plaie de Sauterelles puisqu'il est celui qui a le plus de Fidèles. Mon Dieu survivra à cette Plaie, donc si je joue Sécheresse, j'aurais 4 en Force et Mini 3. Toutefois, il pourrait aussi jouer Sécheresse, ce qui lui garantirait la victoire. Hmm, je vais plutôt jouer Bâtir un Monument - et sacrifier 2 Fidèles - ainsi que Crue - pour ainsi Gagner 1 Fidèle, parce que la Sécheresse m'inquiète plus que la Plaie.

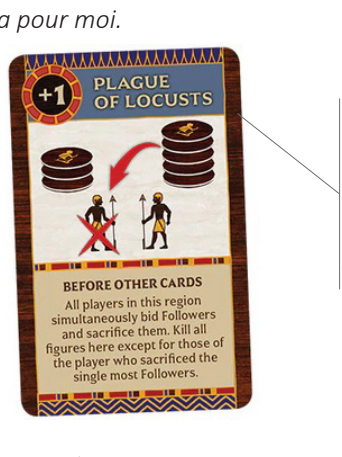

AMUN
THE HIDDEN ONE
+0 BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.
+0 FLOOD
For each of your figures in a Fertile (green) space in this region, gain 1 Follower.

Bâtir un Monument
Construisez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou une Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlerez sur le plateau

Crue
Pour chacune de vos figurines sur une case Fertile (verte) dans cette région, gagnez 1 Fidèle

MINI (ANUBIS)

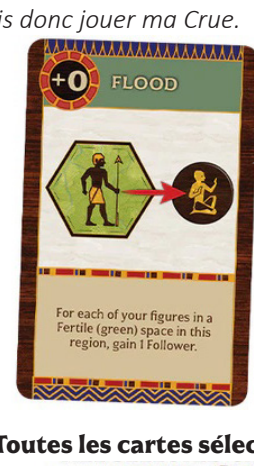
Je ne veux surtout pas perdre contre Tobias et sa Momie de Chat, puisqu'en pareil cas je perdrais toute ma Dévotion chèrement acquise. Dans la mesure où gagner le maximum de dévotion est une condition de victoire dans ce jeu, c'est vraiment un écueil à éviter. C'est moi qui ai le plus de Fidèles, ça suffira peut-être à leur faire suffisamment peur pour qu'ils n'en misent pas trop. En fait, si je gagne la Plaie, je pourrai non seulement me garantir la victoire mais aussi ennuyer quiconque utiliserait une carte Crue. Sinon, Dany l'emportera sur moi si elle joue Sécheresse. Non, au final, ma meilleure chance est de jouer la Plaie. Dany et Tobias ont tous les deux débloqué leur pouvoir d'Ankh Abondance, il est donc presque certain qu'ils vont jouer Crue. C'est risqué, mais je pense que la victoire sera pour moi.


+1 PLAGUE OF LOCUSTS
BEFORE OTHER CARDS
All players in this region simultaneously bid Followers and sacrifice them. Kill all figures here except for those of the player who sacrificed the single most Followers.

Plaie de Sauterelles
Avant toute autre carte
Tous les joueurs dans cette région doivent miser simultanément des Fidèles et les sacrifier. Tuez toutes les figurines qui se trouvent ici sauf celles du joueurs qui a misé le plus de Fidèles.

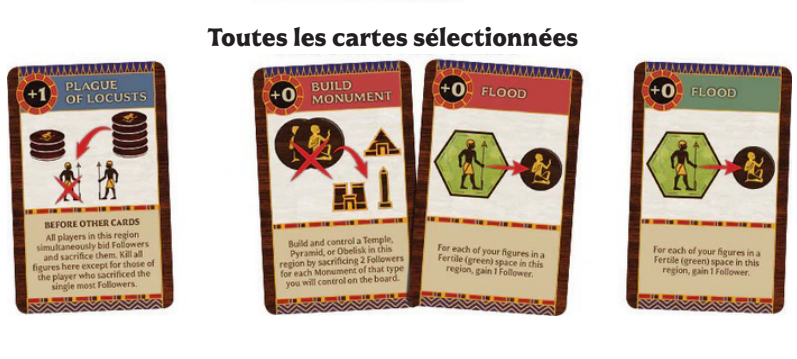
TOBIAS (OSIRIS)

Voilà qui devrait être aisé, puisque j'ai l'intention de perdre, de manière à pouvoir placer mon jeton Monde Souterrain dans la Région. Mini va certainement jouer Sécheresse puisqu'il ne veut pas perdre de Fidèles dans la Plaie. Je vais donc jouer ma Crue.


+0 FLOOD
For each of your figures in a Fertile (green) space in this region, gain 1 Follower.

Crue
Pour chacune de vos figurines sur une case Fertile (verte) dans cette région, gagnez 1 Fidèle

Toutes les cartes sélectionnées



Résoudre la Plaie

Les joueurs doivent maintenant décider secrètement du nombre de Fidèles à miser. Voici le nombre de Fidèles que chacun possède :

ANUBIS: 5
AMUN: 3
OSIRIS: 2

TOBIAS (OSIRIS)

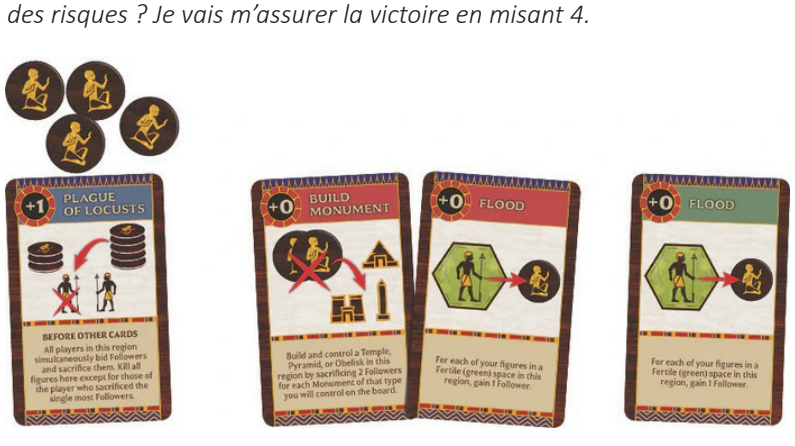
Bon, dans le cadre de la Plaie, nous devons tous miser des Fidèles maintenant. Le risque que je perde cette enchère est trop grand pour que j'ajoute encore à mes pertes liées à la Bataille. Je vais déjà perdre 2 Guerriers et ma carte Crue sera sans effet, j'espère que ça vaudra le coup sur le long terme.

DANY (AMUN)

La vraie question pour moi est : combien de Fidèles Mini va-t-il miser ? Il pourrait en miser 4 et s'accorder une victoire automatique, mais il est sournois et pourrait bien tenter de l'emporter pour moins cher en n'en misant que 1 ou 2. Auquel cas je pourrais encore gagner. C'est tentant, mais je veux encore bâtir un second Temple. Comme cela va me coûter 3 Fidèles grâce à mon pouvoir d'Ankh Inspirant, je ne vais rien miser. Mini peut avoir cette victoire s'il la veut tellement.

MINI (ANUBIS)

Au cours d'une Plaie, le jeu est de deviner combien vos adversaires sont prêts à miser pour s'en sortir vainqueurs. Tobias va certainement miser 0. Mais Dany, je ne sais pas. Combien va-t-elle miser ? Si je ne mise que 1 ou 2, il se pourrait bien qu'elle l'emporte. Je peux me garantir une victoire automatique si je mise 4. Et après tout, avec mon pouvoir d'Ankh Autoritaire, je vais récupérer 3 Fidèles, alors pourquoi prendre des risques ? Je vais m'assurer la victoire en misant 4.



MINI (ANUBIS)

Diantre. J'aurais pu économiser quelques Fidèles sur ce coup-là. Mais vous savez quoi ? Tant que je gagne, ça valait le coup.

Mini a remporté l'enchère en sacrifiant 4 Fidèles, et les effets suivants se déclenchent du fait de la Plaie :
- Les 2 figurines de Tobias sont tuées, de même que le Guerrier de Dany.
- Le Dieu de Dany ne meurt pas, étant immunisé aux effets de la Plaie (rien ne peut tuer un Dieu).
- Mini décide de piéger le Guerrier tombé de Dany en utilisant le pouvoir d'Anubis.

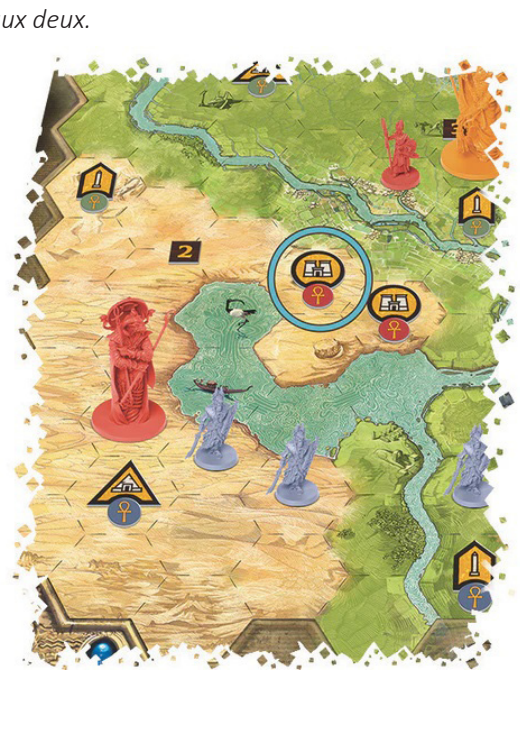
Résoudre les autres effets de carte

TOBIAS (OSIRIS)

Sans mes figurines, ma carte Crue ne me donne plus de Fidèles malheureusement. La prochaine fois peut-être.

DANY (AMUN)

Je ne reçois pas de Fidèles avec ma carte Crue, mais ce n'est pas grave. Je peux toujours bâtir mon Monument. Je pourrais choisir une Pyramide ou un Obélisque pour 2 Fidèles, ou rester sur mon idée de Temple en en sacrifiant 3 (normalement ce serait 4, mais grâce à mon Inspiration je paye moins cher). Si je poursuis ce plan, je gagnerai aussi plus de Dévotion puisque j'augmenterais ma Majorité de Temples. C'est décidé, je vais faire ça. Je vais placer mon nouveau Temple près de l'ancien, pour gagner des Fidèles des deux Temples en ne plaçant qu'une seule figurine adjacente aux deux.



Résoudre les majorités de Monuments

TOBIAS (OSIRIS)

Je ne remporte malheureusement pas de Dévotion du fait de la Majorité d'Obélisques puisque je n'ai plus de figurines ici.

DANY (AMUN)

Je reçois 2 Dévotion puisque j'ai la Majorité des Temples et 2 Temples dans cette Région.

MINI (ANUBIS)

Je reçois 1 Dévotion grâce à la Majorité des Pyramides.

Résoudre la Bataille

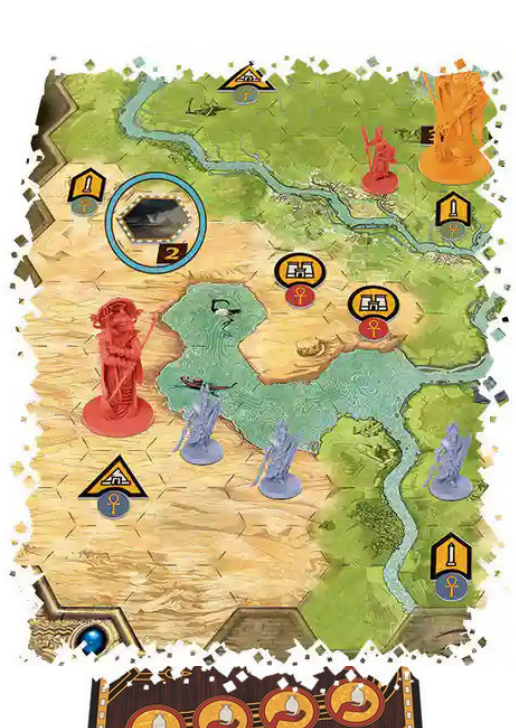
ANUBIS: 3 (2 GUERRIERS + 1 PLAIE DE SAUTERELLES)
AMUN: 1 (1 DIEU)
OSIRIS: 0

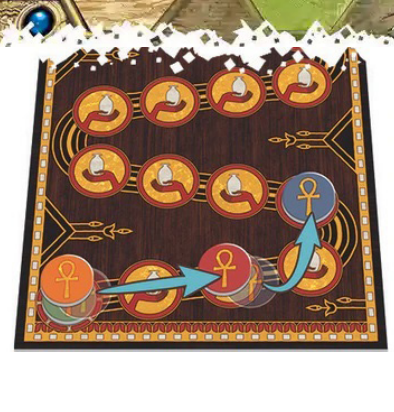
MINI (ANUBIS)

J'ai gagné la Bataille ! Oui ! Bientôt, Anubis sera l'unique Dieu vénéré dans toute l'Égypte ! Je reçois 1 Dévotion et un total de 3 Fidèles du fait de mon pouvoir d'Ankh Autoritaire. Mon seul regret est que je ne peux pas tuer le Amun de Dany, puisque les Dieux ne peuvent pas mourir.

TOBIAS (OSIRIS)

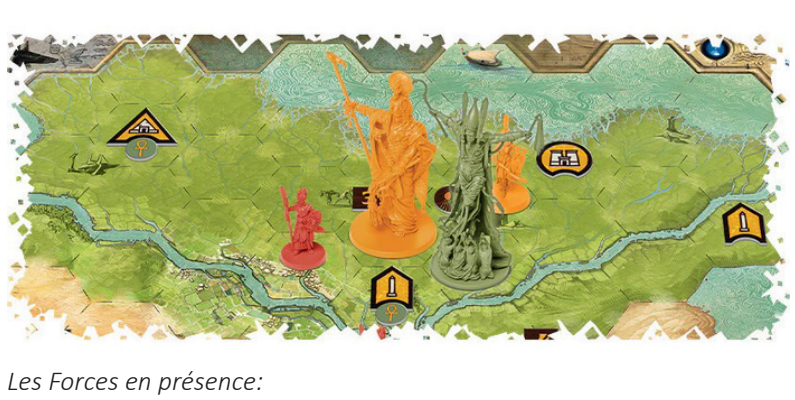
J'ai perdu, mais c'était mon intention. Je peux maintenant placer un jeton Monde Souterrain dans la Région. Je vais le placer adjacent à mon Obélisque pour limiter les déplacements de mes adversaires à proximité de celui-ci.





3- Troisième Bataille

AMUN X OSIRIS X RA



Les Forces en présence:

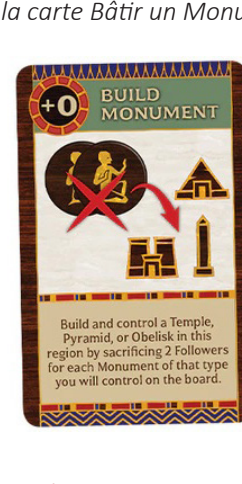
AMUN:1 (1 GUERRIER)
OSIRIS: 1 (1 DIEU)
RA: 2 (1 DIEU + 1 GUERRIER)

Phase de Choix de Cartes

Puisque Dany a déjà utilisé la capacité d'Amun, elle ne pourra jouer qu'une seule carte au cours de cette Bataille.

TOBIAS (OSIRIS)

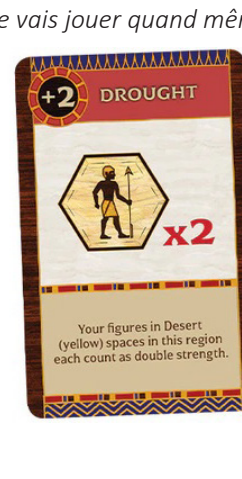
Et c'est parti pour un autre Conflit à gérer. Je veux vraiment un Temple, alors je vais jouer la carte Bâtir un Monument.


+0 BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

Bâtir un Monument
Construisez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou une Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlerez sur le plateau

DANY (AMUN)

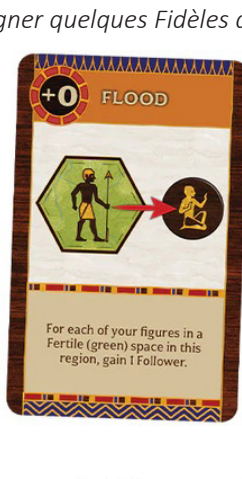
Je l'ai joué prudente dans la dernière bataille et on voit ce que ça a donné pour moi. Je pourrais jouer le Cycle de Ma'at et récupérer 2 cartes, mais je vais faire autre chose. En l'état actuel des choses, Smog gagne le Conflit, mais je pourrais bien m'assurer une victoire si je joue Sécheresse, qui m'accorde +2 Force. C'est dommage que je n'ai pas de figurines sur un emplacement de désert pour obtenir le bonus Doubler la Force. Mais c'est bien ça que je vais jouer quand même.


+2 DROUGHT
x2
Your figures in Desert (yellow) spaces in this region each count as double strength.

Sécheresse
Vos Figurines se trouvant sur une case Désert (Jaune) dans cette région double leur force.

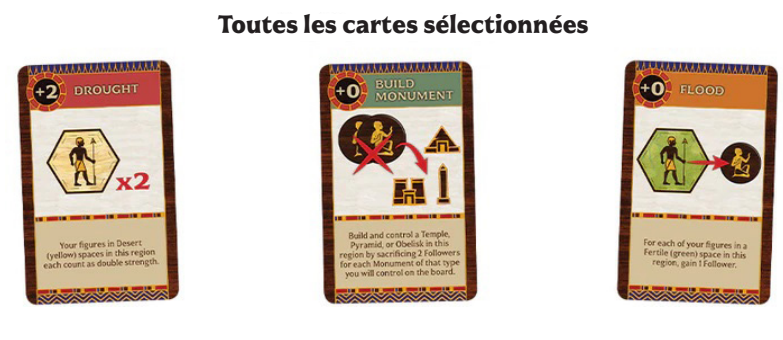
SMOG (RA)

Cette première Bataille à couteaux tirés était vraiment intéressante à regarder. Dans celle-ci, en l'état actuel des choses c'est moi qui gagne, donc je pourrais très bien jouer une carte qui ne me donne pas de bonus de Force. Mais vu comment les choses se sont déroulées dans la Bataille précédente, je pense qu'il vaut mieux ne pas prendre de risques et jouer une Crue pour gagner quelques Fidèles de plus.


+0 FLOOD
For each of your figures in a Fertile (green) space in this region, gain 1 Follower.

Crue
Pour chacune de vos figurines sur une case Fertile (verte) dans cette région, gagnez 1 Fidèle

Toutes les cartes sélectionnées



DANY (AMUN)

Ha ! Je le savais ! Smog en veut toujours plus ! Je suis bien contente de ne pas être tombée dans le panneau. La victoire est mienne, maintenant !

SMOG (RA)

Aïe, ça sent la croquette pour moi ça. On verra bien comment ça tourne.

Personne n'a joué de carte Plaie, on saute donc cette phase pour ce Conflit.

Résoudre les autres effets de carte

SMOG (RA)

Ayant joué une Crue, je reçois 2 Fidèles puisque la région entière est Fertile et que j'y détiens 2 figurines.

TOBIAS (OSIRIS)

C'est le moment de bâtir un Temple. Je sacrifie 2 Fidèles et je vais le construire adjacent à ma figurine de Dieu. Le voilà tout chatoyant et protégé.

Résoudre les majorités de Monuments

TOBIAS (OSIRIS)

Mais dites donc, c'est qui le Maître des Monuments ici ? C'est Toby ! Je reçois un total de 3 Dévotion puisque j'ai la Majorité des Obélisques, des Pyramides et des Temples. Adore-moi comme il se doit, Égypte !

Résoudre la Bataille

AMUN:3 (1 GUERRIER + 2 SÉCHERESSE)
OSIRIS: 1 (1 DIEU)
RA: 2 (1 DIEU + 1 GUERRIER)

DANY (AMUN)

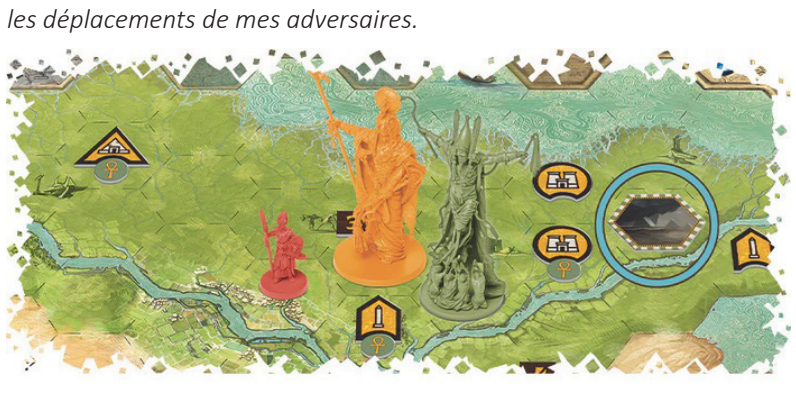
Je gagne 1 Dévotion pour avoir remporté la bataille, et au revoir le Guerrier Radiant de Smog ! Désolée, pas de bonus pour ça pour le moment.

MINI (ANUBIS)

Oh ! Un Guerrier mort. Par ici mon mignon, je vais te piéger chez moi pour gagner un peu de Force.

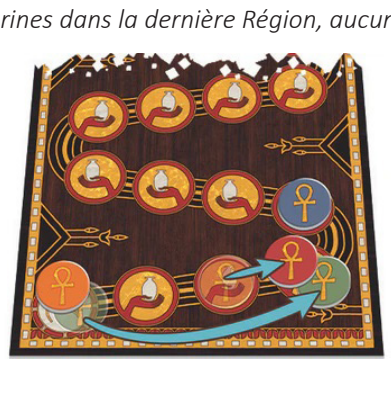
TOBIAS (OSIRIS)

Et encore une défaite de canard. Mais c'est exactement ce que je voulais. Voilà un autre jeton Monde Souterrain sur le plateau. Je vais le placer adjacent à mon Temple et au Temple neutre, encore une fois pour limiter les déplacements de mes adversaires.



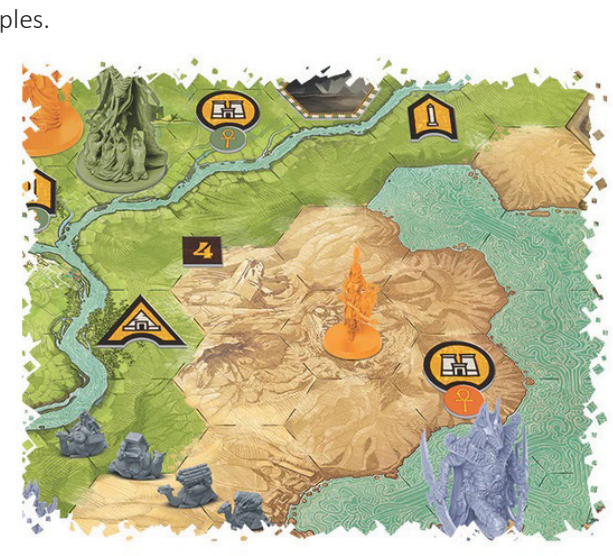
SMOG (RA)

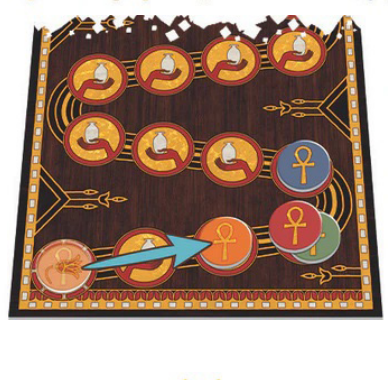
Ce n'est pas du tout ce que j'avais prévu. J'ai perdu mon Guerrier Radiant, la bataille, et maintenant mon beau Guerrier est piégé sur le plateau de Mini. Il va falloir que j'améliore ma déduction des cartes que mes adversaires s'apprêtent à jouer. Enfin bon, au moins je suis le seul à posséder des figurines dans la dernière Région, aucun risque ici !



4- Quatrième Bataille

Ra est le seul Dieu à posséder des figurines dans cette Région. De ce fait, Smog remporte 2 Dévotion : 1 pour la Domination, et 1 pour la Majorité des Temples.





* * *

Ce premier Conflit a vraiment changé la face des choses pour tous les joueurs.

Les coups de semonce sont maintenant terminées et nous entrons dans le vif du sujet. Comment les joueurs vont-ils altérer leurs stratégies après les résultats du premier Conflit ? Restez à l'affût de notre prochain article pour savoir comment tout cela va se jouer !

* * *

A'nekh djet!

Actu #28

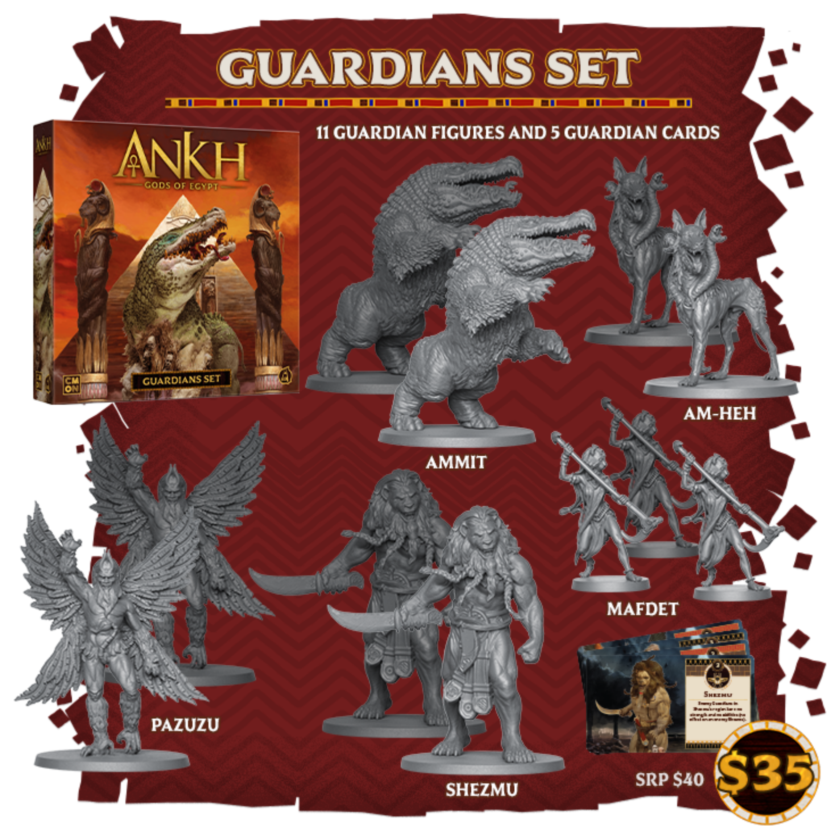
Griffon - La Bête de Guerre

li-wey backers !

Incroyable ! Nous avons atteint le formidable palier des $2,000k et débloqué le Socle de Dieu Fusionné !

SOCLE DIEU FUSIONNÉ
Pilier en plastique pour identifier le Dieu lié
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,000K

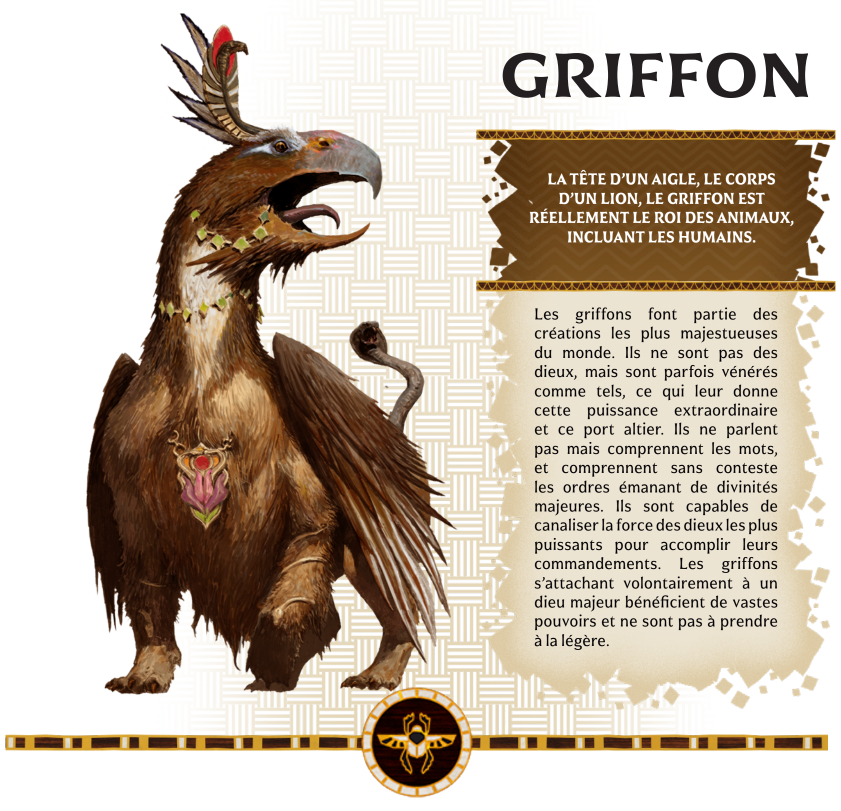
Pour atteindre ce montant phénoménal, l'aide de notre tout récent Achat Optionnel a bien entendu été indispensable. Si vous ne l'avez pas encore fait, n'hésitez pas à jeter un oeil à notre Set de Gardiens !


GUARDIANS SET
11 GUARDIAN FIGURES AND 5 GUARDIAN CARDS
ANKH
AMMIT
AM-HEH
MAFDET
PAZUZU
SHEZMU
SRP $40
$35

Gloire au puissant roi de toutes les bêtes !

GRIFFON
2 Figurines de Gardien et 1 Carte
$2,100K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Si nous atteignons $2,100k, tous les backers recevrons l'Exclusivité Kickstarter Griffon, incluant 2 exemplaires de la figurine de ce Gardien ainsi que sa Carte de Référence !



GRIFFON

LA TÊTE D'UN AIGLE, LE CORPS D'UN LION, LE GRIFFON EST RÉELLEMENT LE ROI DES ANIMAUX, INCLUANT LES HUMAINS.

Les griffons font partie des créations les plus majestueuses du monde. Ils ne sont pas des dieux, mais sont parfois vénérés comme tels, ce qui leur donne cette puissance extraordinaire et ce port altier. Ils ne parlent pas mais comprennent les mots, et comprennent sans conteste les ordres émanant de divinités majeures. Ils sont capables de canaliser la force des dieux les plus puissants pour accomplir leurs commandements. Les griffons s'attachant volontairement à un dieu majeur bénéficient de vastes pouvoirs et ne sont pas à prendre à la légère.

Imposant, puissant et majestueux, le Griffon est le maître de toutes les bêtes, celles qui parcourent la terre comme le ciel. En charge de protéger les précieux trésors divins, la force du Griffon est directement liée aux temples des dieux, devenant plus fort pour chaque temple sur le plateau, quelle que soit la région où ils se trouvent. Pour ceux dont la stratégie serait le contrôle des monuments, l'allégeance du Griffon sera certainement appréciable.

Griffon Sculpté par David Camarasa

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Griffon Peint par Robert Karlsson

A'nekh djet!

Actu #27

Une boîte de Gardiens que tous devraient craindre!

li-wey backers !

Nous sommes sur le point de débloquer le socle pour Dieu Fusionné que nous venons de dévoiler.

SOCLE DIEU FUSIONNÉ
Pilier en plastique pour identifier le Dieu lié
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,000K

Afin d'atteindre le formidable palier des 2 millions plus rapidement, un petit coup de pouce de la part de quelques effrayantes créatures serait le bienvenu!

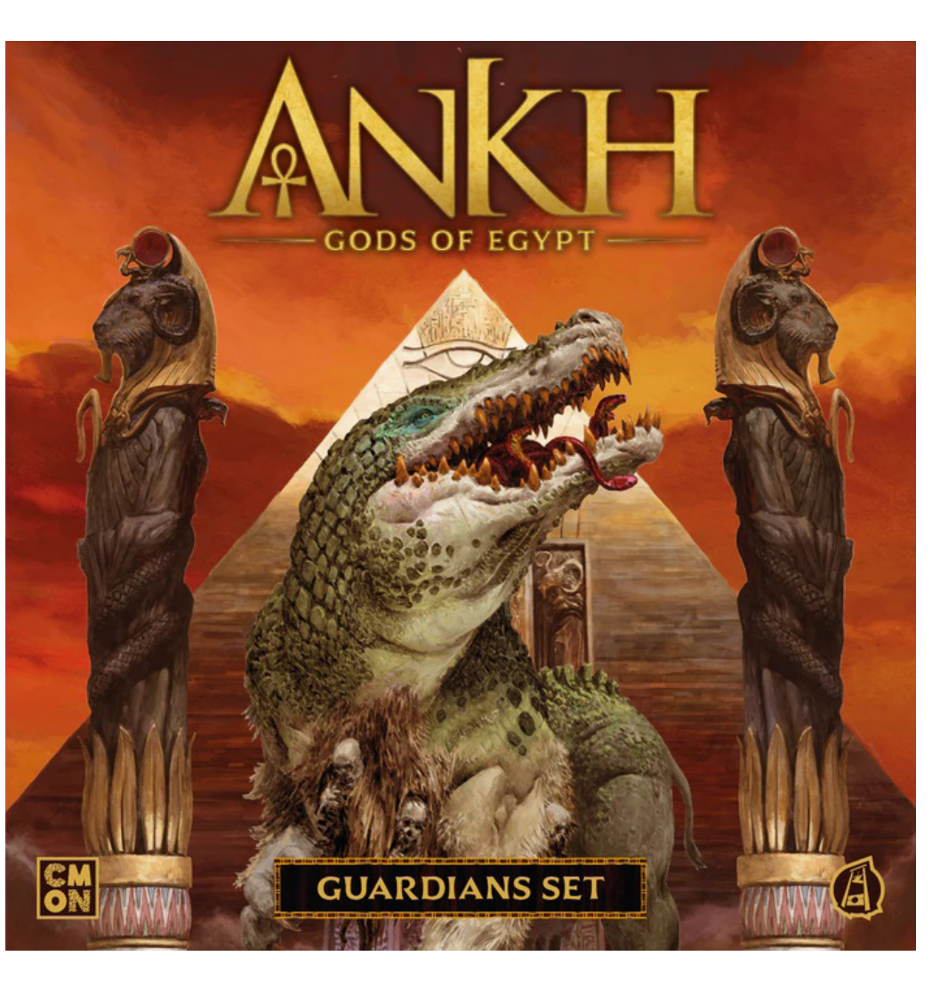
* * *

Avant que nous nous attardions sur elles, nous avons une annonce importante à faire : la session live de Q&R (en anglais) avec Eric Lang aura lieu ce soir à 19h, heure de Paris. Vous pourrez rejoindre le live en suivant ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=qzUj6bBOfH8&feature=youtu.be

Nous espérons vous y retrouvez nombreux!

* * *

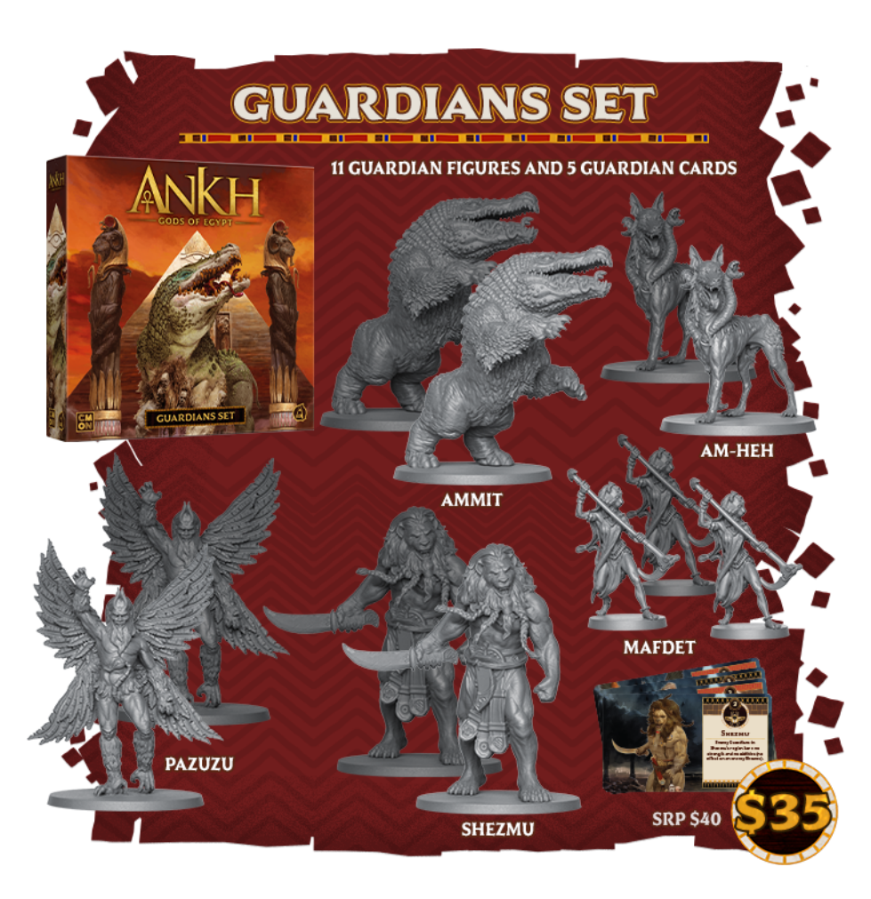
Aujourd'hui nous vous proposons un Achat Optionnel contenant quelques-uns des plus terribles et fascinants Gardiens à n'avoir jamais foulé le sol d'Égypte !



Bien que tous les Dieux possèdent puissance et responsabilité bien au-delà de l'entendement humain, tous n'ont pas été créés égaux. Tous ne dominent pas le monde comme le tout puissant soleil, commandent le royaume des morts, ou même représentent la race féline dans toute sa majesté.

Les dieux et démons mineurs connaissaient leur place et savaient parfaitement que leur survie ne pouvait tenir qu'à la seule faveur accordée par LE protecteur qui dominerait le cosmos à la toute fin.
Ce n'était pas une question de fidèles ou d'importance de leurs devoirs. Pourtant les caprices du destin et les vagues du cosmos les ont laissés exempts de grands monuments ou de légions de fidèles dévoués. Ainsi était la nature même de l'existence divine.

Ces Gardiens useraient donc de leur talents au nom de ces divinités protectrices qui les soutiendraient. Ils apporteraient ainsi plus de grandeur et de protection encore à leur fidèles dévoués, comme s'ils étaient leurs. Servir le puissant serait la seule voie qui leur permettrait de surmontrer cette guerre finale à toutes les guerres.

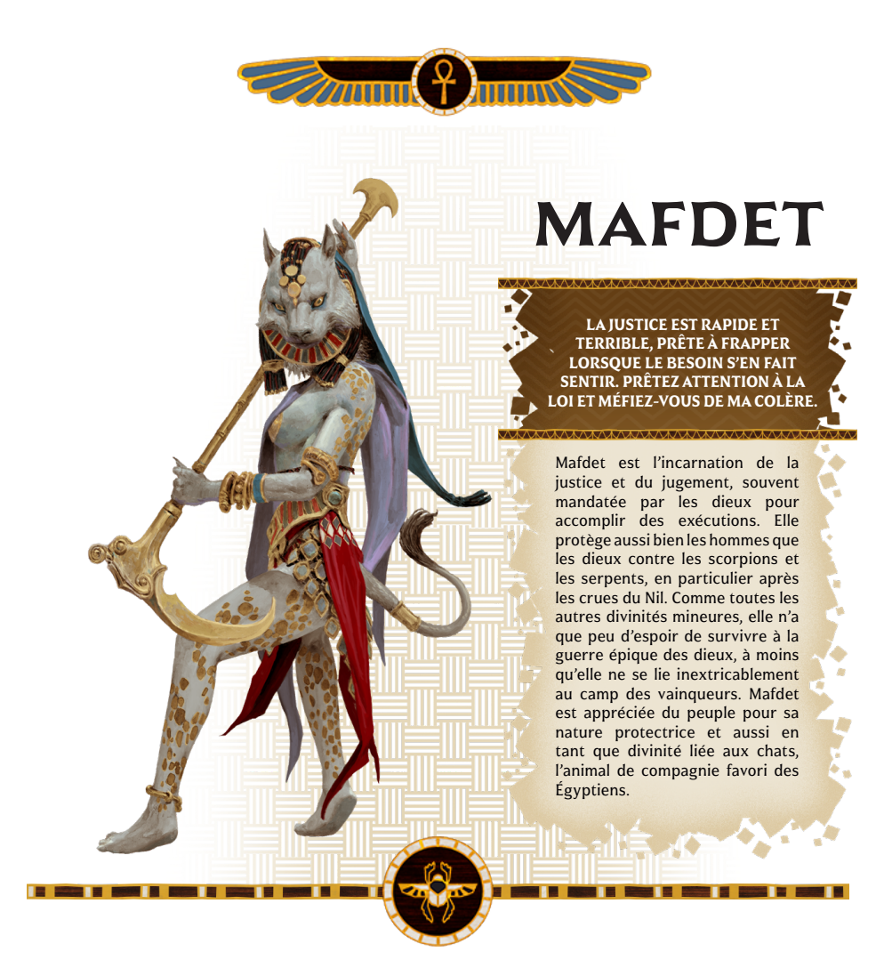


Pour 35$, la Boîte optionnelle de Gardiens (disponible à la fois en anglais et en français, et à un prix public estimé de 40$ par la suite) introduit un nouveau groupe de Gardiens prêts à rejoirndre les dieux dans leur quête. La plupart des Gardiens contenus dans cette boîte sont de terribles démons avec de féroces capacités que les dieux préfèreront compter parmi leurs alliés plutôt que leurs ennemis.
Avec ces nouveaux Gardiens, de nouvelles options sont maintenant disponibles pour augmenter le nombre de combinaisons et d'interactions à chaque partie. La présence ou l'absence de chaque Gardien pourra avoir un impact certain sur les mécaniques du jeu.

La Boîte de Gardiens contient :

11 figurines de Gardien figures:
  - 3 figurine de Mafdet
  - 2 figurines d'Am-Heh
  - 2 figurines de Pazuzu
  - 2 figurines d'Ammit
  - 2 figurines de Shezmu
5 cartes de Gardiens

Jetons donc un oeil à ces puissantes créatures et leurs capacités!



MAFDET

LA JUSTICE EST RAPIDE ET TERRIBLE, PRÊTE À FRAPPER LORSQUE LE BESOIN S'EN FAIT SENTIR. PRÊTEZ ATTENTION À LA LOI ET MÉFIEZ-VOUS DE MA COLÈRE.

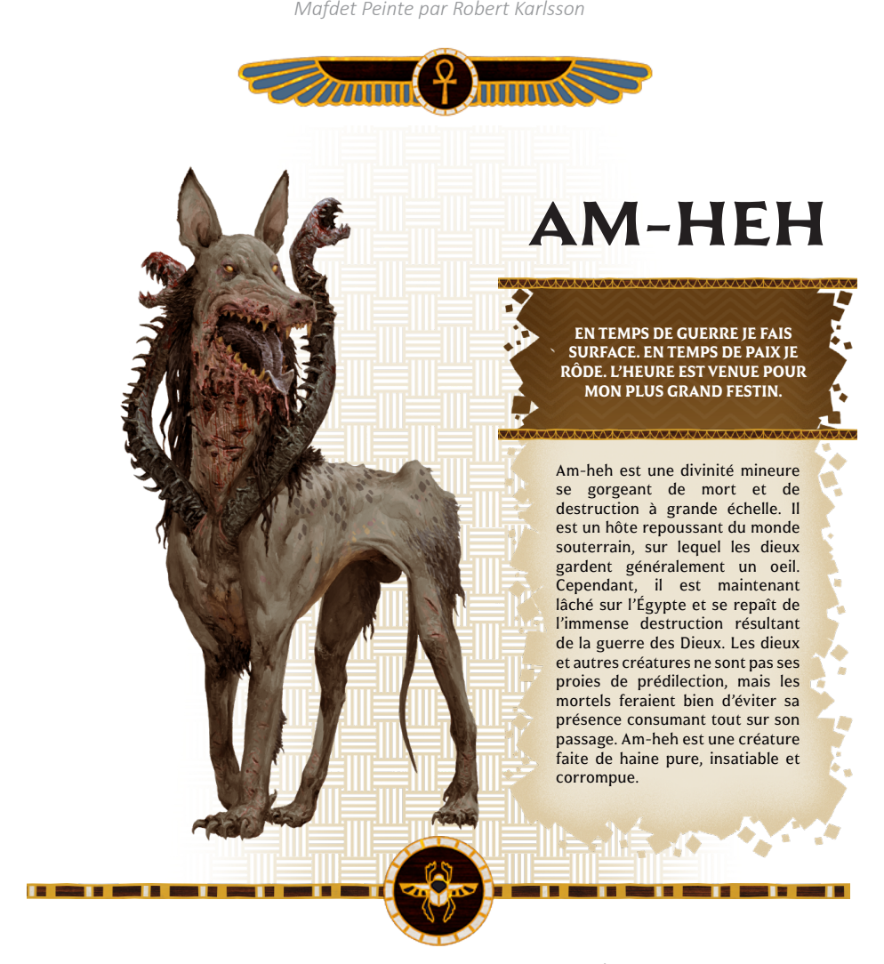
Mafdet est l'incarnation de la justice et du jugement, souvent mandatée par les dieux pour accomplir des exécutions. Elle protège aussi bien les hommes que les dieux contre les scorpions et les serpents, en particulier après les crues du Nil. Comme toutes les autres divinités mineures, elle n'a que peu d'espoir de survivre à la guerre épique des dieux, à moins qu'elle ne se lie inextricablement au camp des vainqueurs. Mafdet est appréciée du peuple pour sa nature protectrice et aussi en tant que divinité liée aux chats, l'animal de compagnie favori des Égyptiens.

Populaire auprès des gens, avoir Mafdet en tant qu'alliée fait des merveilles pour la réputation d'un dieu. Les humains hésitants quant à leur allégeance à un dieu pourraient se laisser convaincre par l'association d'une créature si aimable à l'un d'entre-eux. Lorsque vous jouez une carte Crue sur la région où se trouve Mafdet, vous gagnez +2 Fidèles en plus des Fidèles déjà obtenus par figurine présente sur un emplacement fertile, incluant Mafdet elle-même. En tant que Gardienne de Niveau 1, l'aquisition de Mafdet peut se faire relativement rapidement, et ainsi rapporter à son dieu de nombreux Fidèles - en particulier s'il a le bon sens de débloquer son pouvoir Abondance, qui lui accorde le double de fidèles lorsqu'il joue la carte Crue. Cela signifie que même s'il ne possède pas d'autres figurines dans une région, le simple fait d'y avoir Mafdet leur permet potentiellement de gagner 4 Fidèles, voire 6 si Mafdet se trouve sur un emplacement fertile, d'un seul coup. Il faut bien entendu rester prudent, personne n'est à l'abri de la Peste, et bien que gagner plusieurs Fidèles d'un coup soit un haut-fait notable, la carte Crue n'ajoute pas de force et une bataille pourrait aisément être perdue. Le timing est un élément clé lorsqu'on joue avec Mafdet.

Mafdet Sculptée par Yannick Hennebo

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Mafdet Peinte par Robert Karlsson



AM-HEH

EN TEMPS DE GUERRE JE FAIS SURFACE. EN TEMPS DE PAIX JE RÔDE. L'HEURE EST VENUE POUR MON PLUS GRAND FESTIN.

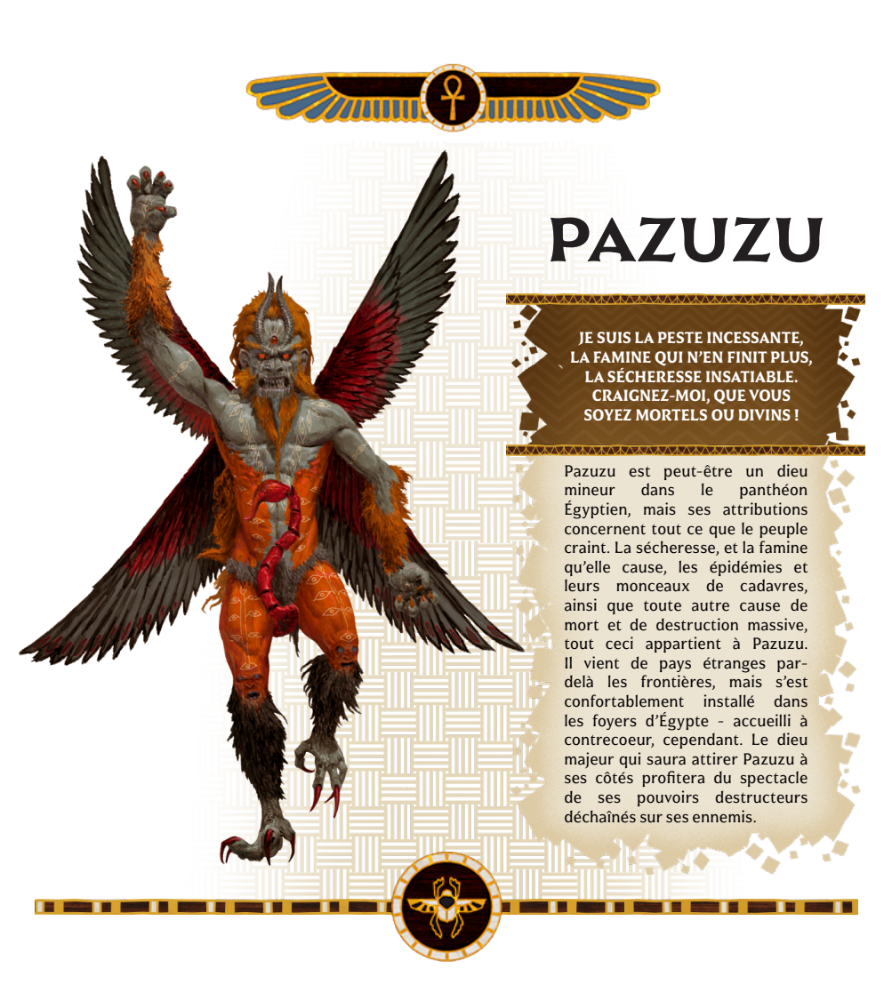
Am-heh est une divinité mineure se gorgeant de mort et de destruction à grande échelle. Il est un hôte repoussant du monde souterrain, sur lequel les dieux gardent généralement un oeil. Cependant, il est maintenant lâché sur l'Égypte et se repaît de l'immense destruction résultant de la guerre des Dieux. Les dieux et autres créatures ne sont pas ses proies de prédilection, mais les mortels feraient bien d'éviter sa présence consumant tout sur son passage. Am-heh est une créature faite de haine pure, insatiable et corrompue.

Connu sous le nom de Dévoreur de Millions d'Âmes et pour son goût des sacrifices, Am-heh est craint dans toute l'Égypte, à tel point que même des guerriers profondément dévoués à leurs dieux peinent à l'affronter au combat. En tant que Gardien de Niveau 2, une fois que Am-heh a terminé son déplacement, il peut repousser n'importe quel Guerrier adjacent d'un emplacement. Cette capacité trouve toute son utilité lorsque des événements sont sur le point de se déclencher, permettant potentiellement de repousser des figurines dans d'autres régions, ou les empêchant de prendre le contrôle d'un monument, par exemple. Elle s'avère également utile au joueur capable d'anticiper la stratégie de ses adversaires, de manière générale, les empêchant de gagner des Fidèles, de rassembler des Guerriers dans une région ciblée, ou simplement en gardant leurs guerriers éloignés de l'endroit où ils souhaitent se rendre. Pas étonnant qu'Am-heh soit l'objet de tant de crainte.

Am-Heh Sculpté par RN Estudio

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Am-Heh Peint par Robert Karlsson



PAZUZU

JE SUIS LA PESTE INCESSANTE, LA FAMINE QUI N'EN FINIT PLUS, LA SÉCHERESSE INSATIABLE. CRAIGNEZ-MOI, QUE VOUS SOYEZ MORTELS OU DIVINS !

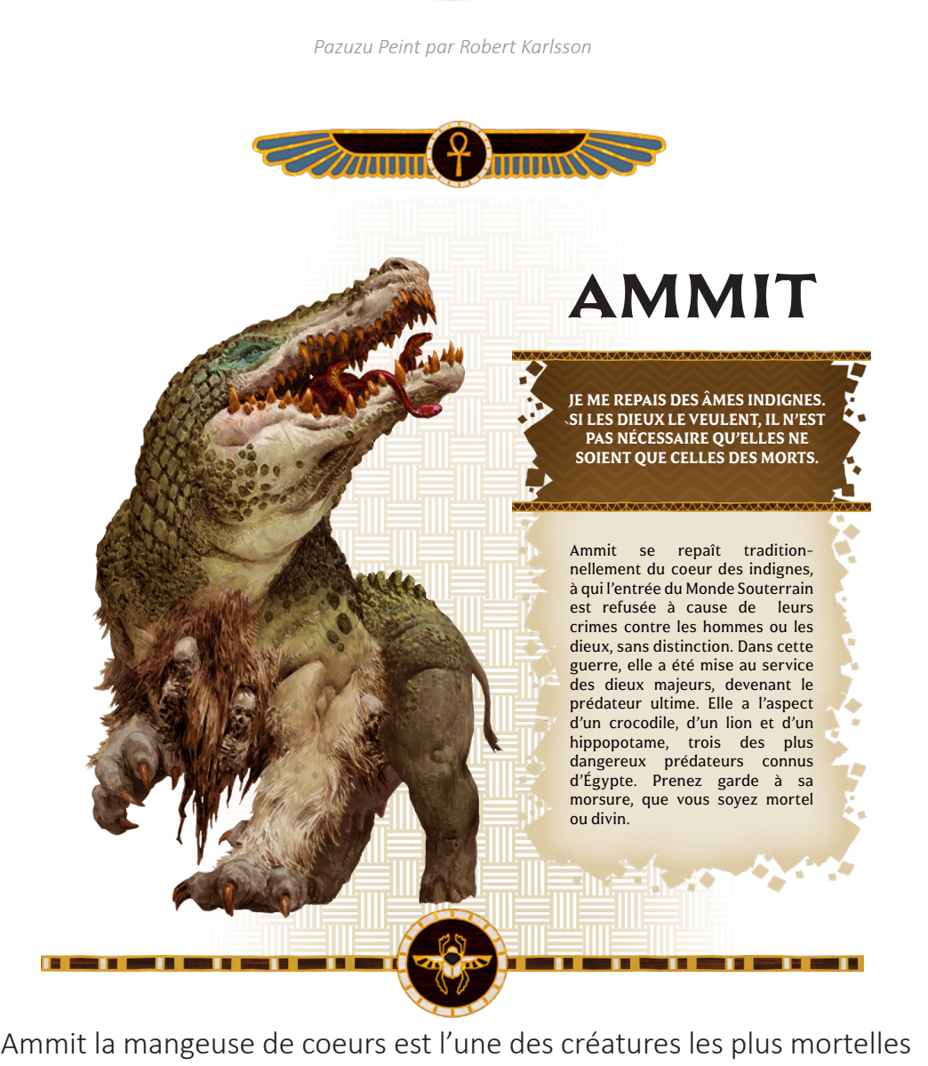
Pazuzu est peut-être un dieu mineur dans le panthéon Égyptien, mais ses attributions concernent tout ce que le peuple craint. La sécheresse, et la famine qu'elle cause, les épidémies et leurs monceaux de cadavres, ainsi que toute autre cause de mort et de destruction massive, tout ceci appartient à Pazuzu. Il vient de pays étranges par-delà les frontières, mais s'est confortablement installé dans les foyers d'Égypte - accueilli à contrecoeur, cependant. Le dieu majeur qui saura attirer Pazuzu à ses côtés profitera du spectacle de ses pouvoirs destructeurs déchaînés sur ses ennemis.

Pazuzu est un démon en provenance de pays lointains, mais l'Égypte a appris à craindre son influence. La vénération du peuple pour le divin lui donne sa force, alors même qu'il corrompt cette dévotion en terreur. Pour chaque monument auquel Pazuzu est adjacent, même s'il est contrôlé par un dieu ennemi, il gagne +1 Force. La présence de ce Gardien de Niveau 2 et de sa capacité impacte les stratégies des joueurs concernant la construction de monuments et leur position. Les joueurs contrôlant Pazuzu feront certainement de leur mieux pour créer des groupements de monuments pour accorder plus de pouvoir encore à leur gardien, tandis que les joueurs faillissant à attirer le démon de leur côté s'assureront que leurs monuments seront peu nombreux et éloignés les uns des autres.

Pazuzu Sculpté par David Camarasa

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Pazuzu Peint par Robert Karlsson



AMMIT

JE ME REPAIS DES ÂMES INDIGNES. SI LES DIEUX LE VEULENT, IL N'EST PAS NÉCESSAIRE QU'ELLES NE SOIENT QUE CELLES DES MORTS.

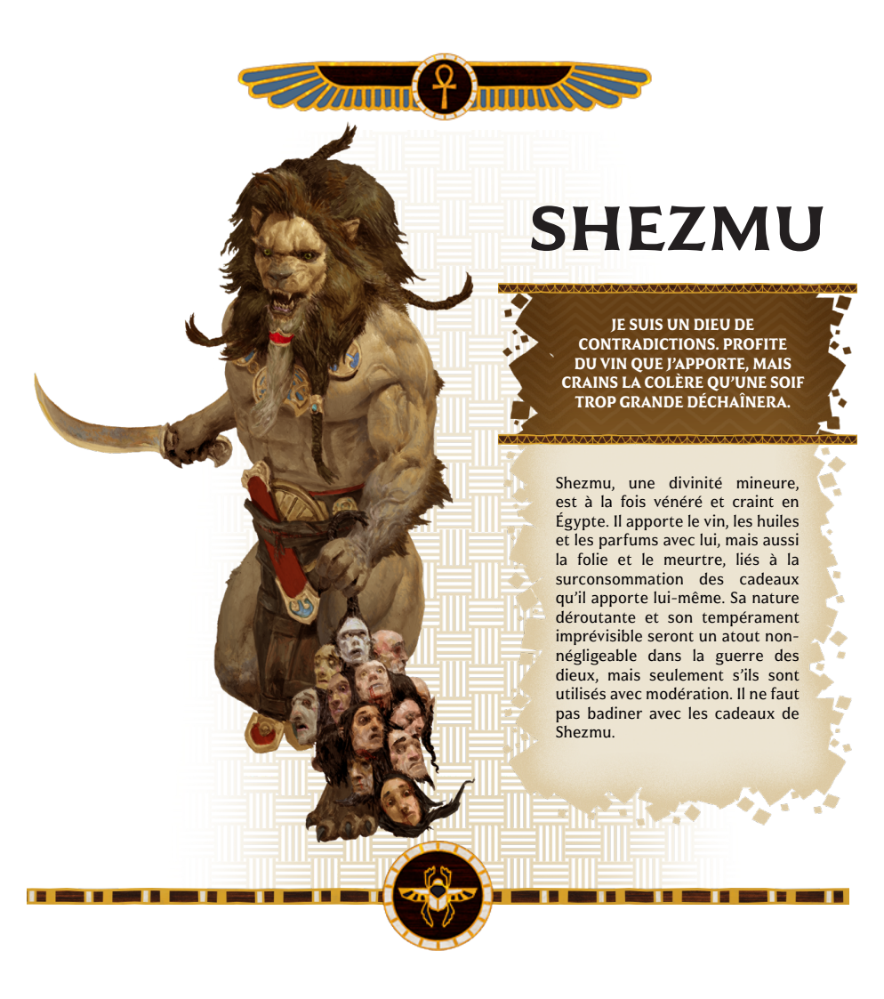
Ammit se repaît traditionnellement du coeur des indignes, à qui l'entrée du Monde Souterrain est refusée à cause de leurs crimes contre les hommes ou les dieux, sans distinction. Dans cette guerre, elle a été mise au service des dieux majeurs, devenant le prédateur ultime. Elle a l'aspect d'un crocodile, d'un lion et d'un hippopotame, trois des plus dangereux prédateurs connus d'Égypte. Prenez garde à sa morsure, que vous soyez mortel ou divin.

Ammit la mangeuse de coeurs est l'une des créatures les plus mortelles qu'on puisse trouver sur un champs de bataille. En tant que Gardien de Niveau 3, elle peut occuper les plans d'eau, lesquels sont considéré comme faisant partie de toutes les régions auxquelles ils sont adjacents. Ceci lui permet de se joindre à plus d'une bataille par conflit, tant que l'emplacement qu'elle occupe est adjacent à plus d'une région et qu'elle survit à la première bataille. Tout ceci suffit déjà à faire d'elle une Gardienne à craindre, mais plus encore, elle incarne le Nil dans toute sa dangerosité (son corps est composé d'hippopotame, de crocodile et de lion). Sa présence en jeu signifie que se tenir près de l'eau est dangereux en soi : si une figurine adverse est adjacente à un plan d'eau, Ammit pourrait terminer son déplacement sur sa case et la tuer instantanément, sans merci !

Ammit Sculptée par Michael Jenkins

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Notez que les figurines sont fournies non peintes

Ammit Peinte par Robert Karlsson



SHEZMU

JE SUIS UN DIEU DE CONTRADICTIONS. PROFITE DU VIN QUE J'APPORTE, MAIS CRAINS LA COLÈRE QU'UNE SOIF TROP GRANDE DÉCHAÎNERA.

Shezmu, une divinité mineure, est à la fois vénéré et craint en Égypte. Il apporte le vin, les huiles et les parfums avec lui, mais aussi la folie et le meurtre, liés à la surconsommation des cadeaux qu'il apporte lui-même. Sa nature déroutante et son tempérament imprévisible seront un atout non-négligeable dans la guerre des dieux, mais seulement s'ils sont utilisés avec modération. Il ne faut pas badiner avec les cadeaux de Shezmu.

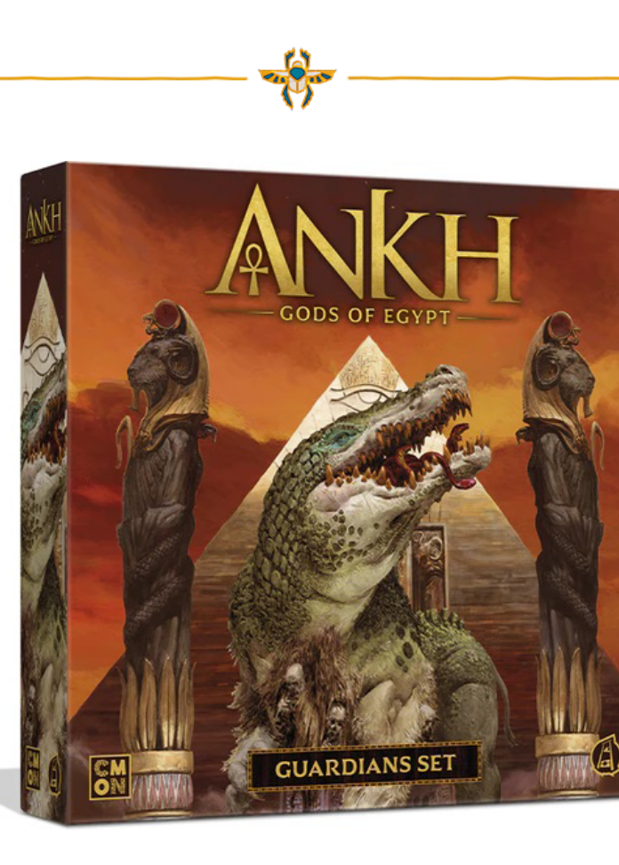
Créature de contradictions, ce Gardien de Niveau 3 est aussi célèbre pour ses huiles et parfums que pour sa nature sanguinaire - il est d'ailleurs surnommé le massacreur de dieux. La seule présence de Shezmu peut complètement neutraliser un Gardien ennemi dans sa région (à moins qu'il s'agisse d'un autre exemplaire de Shezmu), annulant à la fois sa capacité spéciale et sa force. Les Gardiens adverses comptent toujours pour les invocations et le fait de gagner des Fidèles, mais sont parfaitement inutiles au combat en présence de Shezmu. Une fois Shezmu en jeu, les stratégies adoptées par les Gardiens de Niveaux 1 et 2 changent drastiquement, puisqu'ils doivent rester à distance du massacreur s'ils veulent être d'une quelconque utilité.

Shezmu Sculpté par David Camarasa

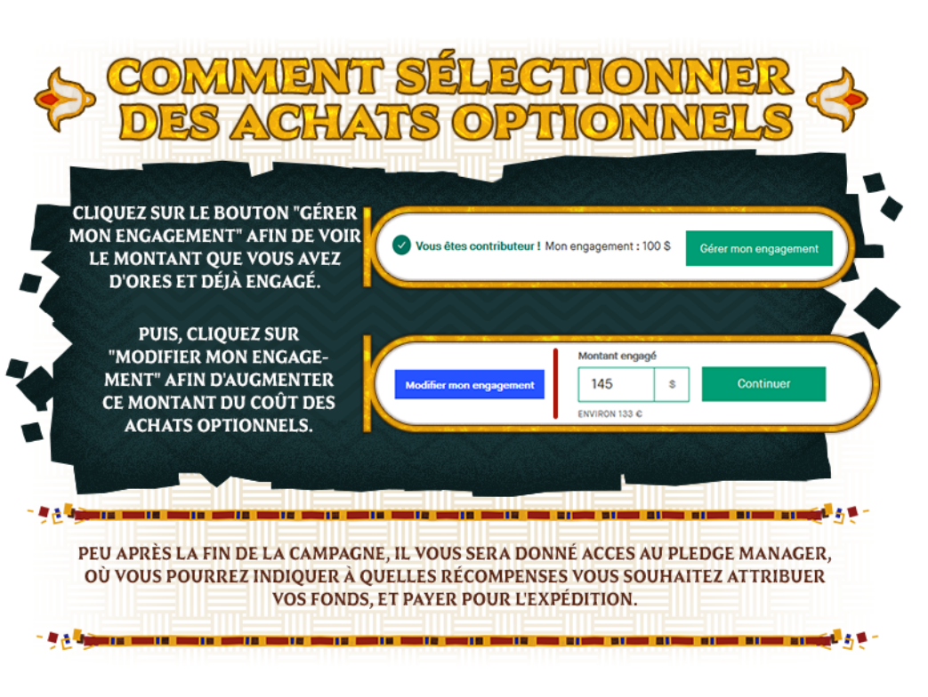
Notez que les figurines sont fournies non peintes

Ammit Peinte par Robert Karlsson

* * *



Si vous souhaitez invoquer ces puissants Gardiens pour aider votre dieu, faites en sorte d'ajouter cette extension à votre pledge pour 35$.



COMMENT SÉLECTIONNER DES ACHATS OPTIONNELS

CLIQUEZ SUR LE BOUTON "GÉRER MON ENGAGEMENT" AFIN DE VOIR LE MONTANT QUE VOUS AVEZ D'ORES ET DÉJÀ ENGAGÉ.

PUIS, CLIQUEZ SUR "MODIFIER MON ENGAGEMENT" AFIN D'AUGMENTER CE MONTANT DU COÛT DES ACHATS OPTIONNELS.

PEU APRÈS LA FIN DE LA CAMPAGNE, IL VOUS SERA DONNÉ ACCES AU PLEDGE MANAGER, OÙ VOUS POURREZ INDIQUER À QUELLES RÉCOMPENSES VOUS SOUHAITEZ ATTRIBUER VOS FONDS, ET PAYER POUR L'EXPÉDITION.

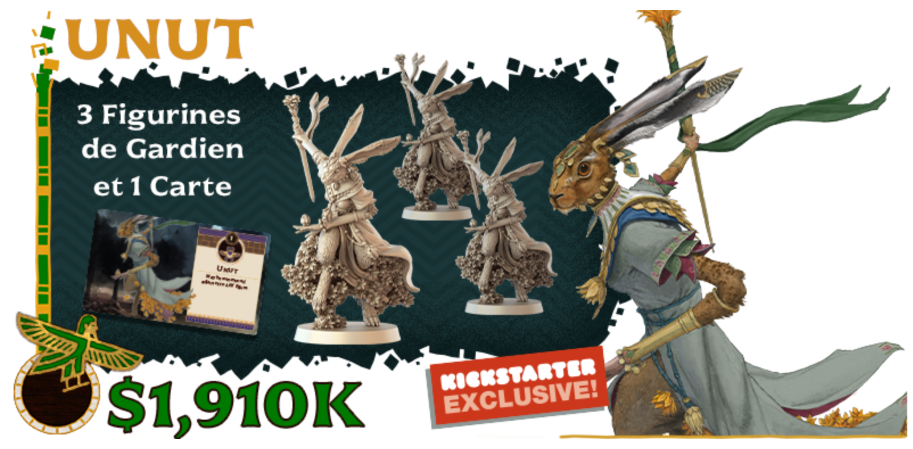
A'nekh djet!

Actu #26

L'Ascension du Dieu Fusionné

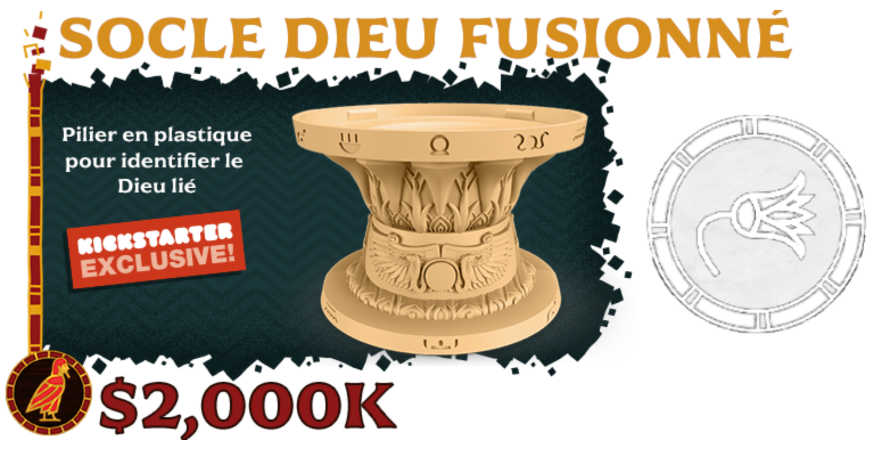
Ii-wey backers !

Unut a couru tout le weekend, et elle est enfin arrivée !


UNUT
3 Figurines de Gardien et 1 Carte
$1,910K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

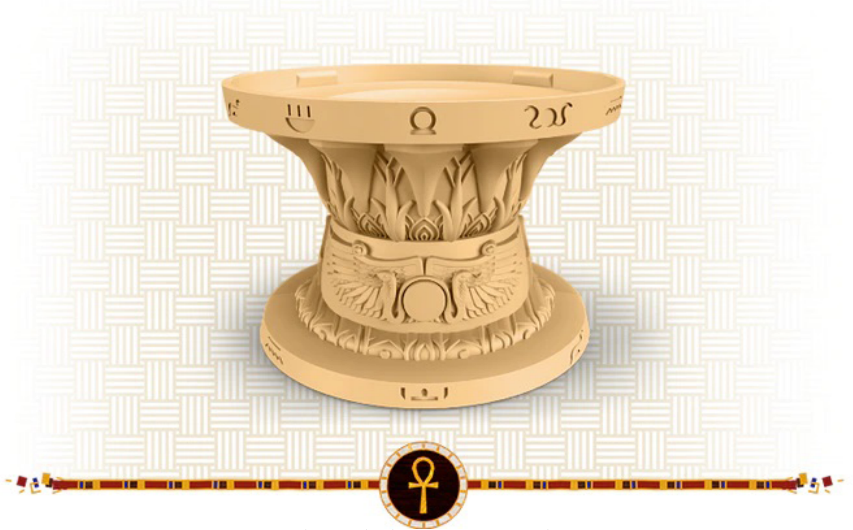
* * *

Notre prochain Stretch Goal sera atteint à la formidable étape des $2 Million, et il fallait bien fêter cela dignement avec quelque chose d'un peu spécial.


SOCLE DIEU FUSIONNÉ
Pilier en plastique pour identifier le Dieu lié
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,000K

Si nous atteignons le cap des $2,000k, tous les backers recevront le Socle du Dieu Fusionné en Exclusivité Kickstarter !

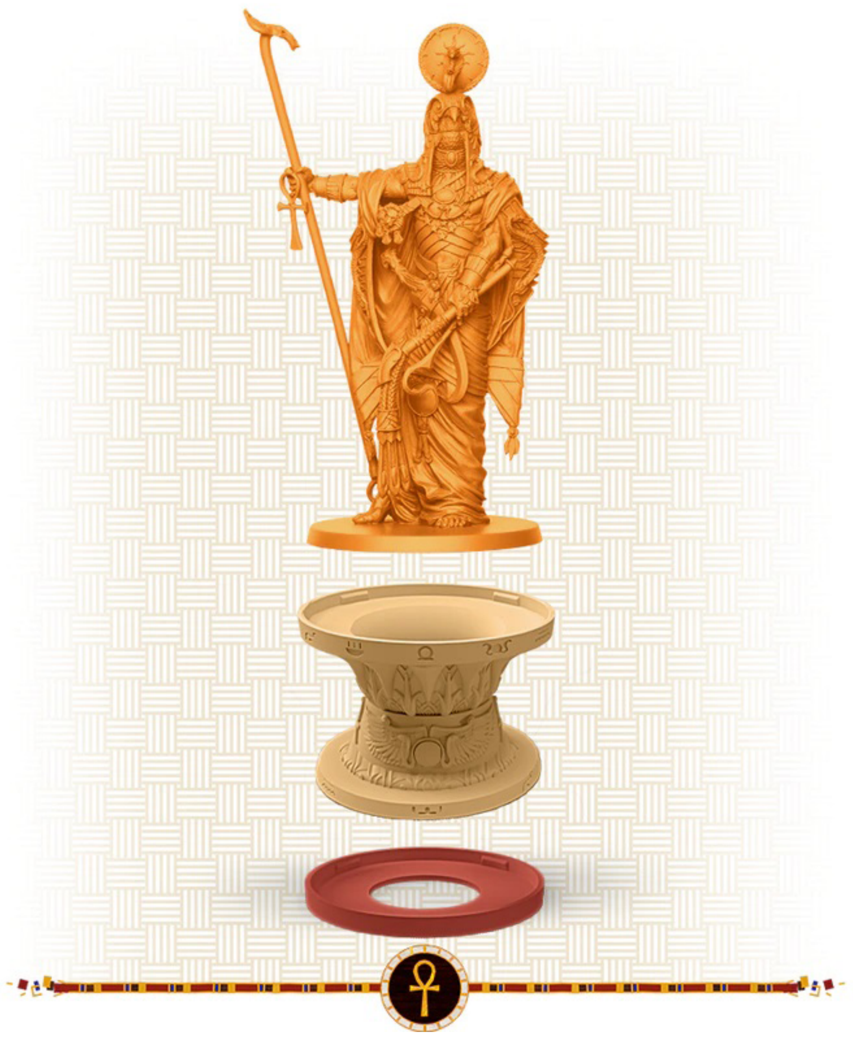
Il s'agit d'un pilier en plastique ABS dur richement gravé, dont l'objet est de mieux pouvoir identifier sur le plateau la figurine du Dieu Fusionné. Comme vous le savez maintenant, au cours d'une partie à 3 joueurs et plus, après le troisième Conflit les deux dieux les plus bas sur la piste de dévotion fusionnent ensemble, devenant une entité divine unique. La figurine du Dieu le plus élevé reste sur le plateau, tandis que la base colorée du dieu le plus bas est adaptée à la figurine pour symboliser la fusion.

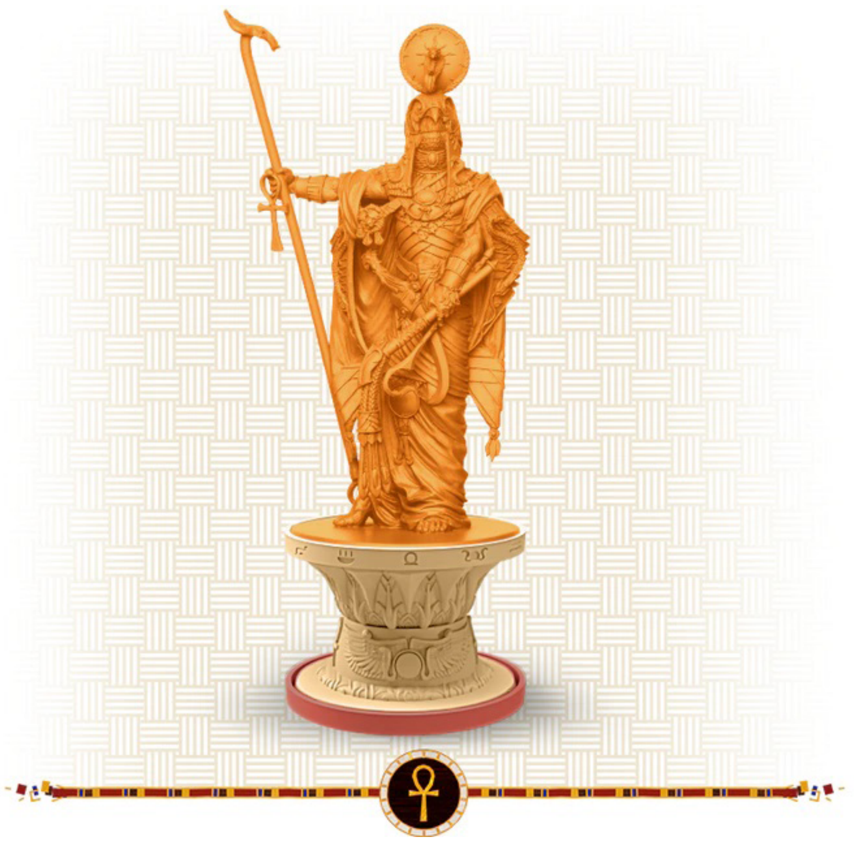


Pilier Sculpté par Aragorn Marks

Il est particulièrement important de bien visualiser ce Dieu Fusionné sur le plateau, puisque ce dernier bénéficie maintenant des capacités des deux Dieux, et joue deux fois plus de tours (puisque les deux joueurs partagent le contrôle de ce Dieu). Le socle adopte la forme d'un majestueux pilier égyptien, avec un haut relief de soleil ailé gravé tout autour, symbole de divinité et de pouvoir.

La figurine du dieu le plus élevé a fusionner est posé sur le socle, et la base colorée du second dieu vient se fixer à la base du socle. Voici par exemple Amun-Ra :





A'nekh djet!

Actu #25

Rapport de partie - Episode 1

li-wey backers !

Depuis le début de la campagne, nous avons reçu de nombreuses demandes quotidiennes pour une vidéo de gameplay. Il y a un peu plus d'un mois, nous avions préparé le nécessaire pour tourner cette vidéo malheureusement, avec la situation liée à la Covid-19 nous avons choisi d'annuler ce tournage pour préserver la sécurité de chacun.
Depuis nous avons eu de nombreuses échanges et avons effectué quelques essais pour montrer comment se déroule une partie. Après avoir essuyé quelques déconvenues et suite aux nombreux allers et retour entre les membres de l'équipe, nous avons conclut qu'un rapport de bataille écrit serait le plus faisable et rapide pour vous montrer ça. Nous comprenons très bien que ce n'est pas la solution idéal mais nous voulions quand même vous proposez pour vous offrir une meilleure vision de ce qu'est le gameplay. Nous espérons que vous comprendrez.

Ce rapport de partie sera divisé en plusieurs articles. Sans transition, on enchaîne avec le premier!

Rapport de Partie - 1

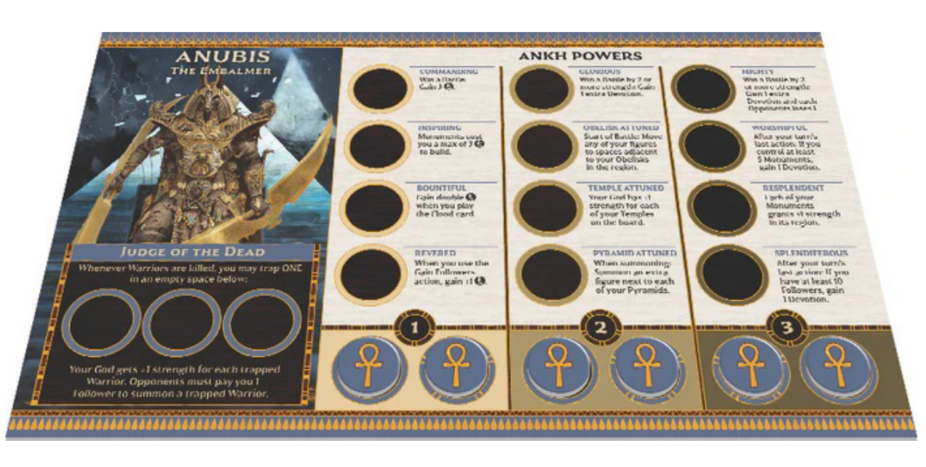
Bienvenue tout le mode dans notre rapport de partie pour le jeu Ankh: Les Dieux de l'Egypte, qui vous offira un aperçu de comment la mécanique fonctionne. Nous avons mis en place le jeu pour 4 joueurs.

(NdT : Deux choses importantes pour notre communauté francophone :
Tout d'abord le matériel est présenté en anglais car le produit final traduit n'est pas encore disponible. Mais soyez rassurés, la version finale du jeu sera bien disponible en français!
Ensuite, ce rapport de partie part du principe que vous êtes familier des règles de base du jeu. Evidemment le livre de règles n'est pour le moment disponible qu'en anglais. Nous espérons toutefois que les actualités précédentes qui ont été traduites vous permettront d'appréhender la mécanique globale du jeu).

Lorsqu'il a été question de choisir nos quatre joueurs, il nous est apparu évident qu'il ne pourrait s'agir que des chats de nos bureaux : Mini, Dany, Tobias et Smog. Habitués à être vénérés toute la saine journée, ils vont maintenant tenter se d'assurer que toute l'Egypte vénère aussi leur Dieu.
Commençons donc par faire connaissance avec tout le monde.

Mini (Anubis)

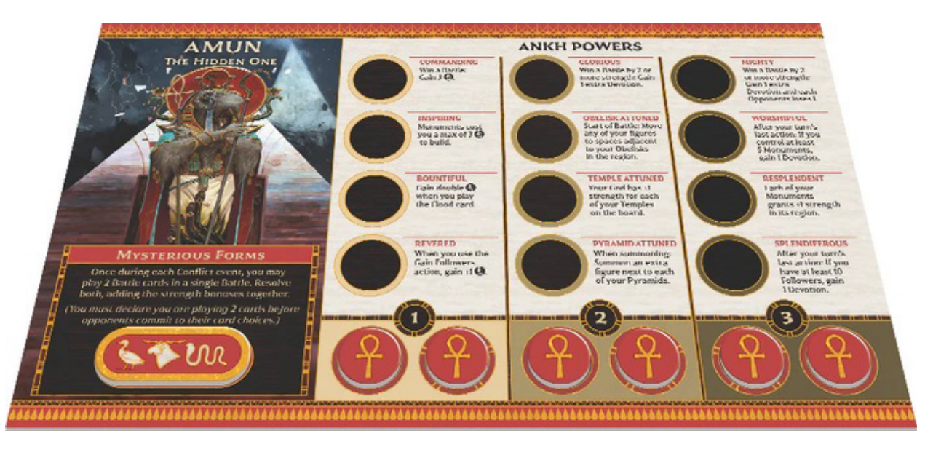
J'ai pris Anubis, l'Embaumeur. Son pouvoir spécial : à chaque fois qu'un guerrier ennemi meurt, je peux le piéger sur mon plateau de Dieu, et le conserver jusqu'à ce que mon adversaire me donne un Fidèle pour le libérer. Tant que son guerrier est sur mon plateau, je gagne +1 Force. Me nourrir des morts de mes adversaires me mènera loin. Je vais écraser toute résistance. J'ai clairement le Dieu taillé pour cette stratégie, cela devrait s'avérer aisé.



Mon plan est de générer autant de batailles que possible de manière à augmenter la puissance d'Anubis, puis déchaîner sa fureur sur le plateau.

Dany (Amun)

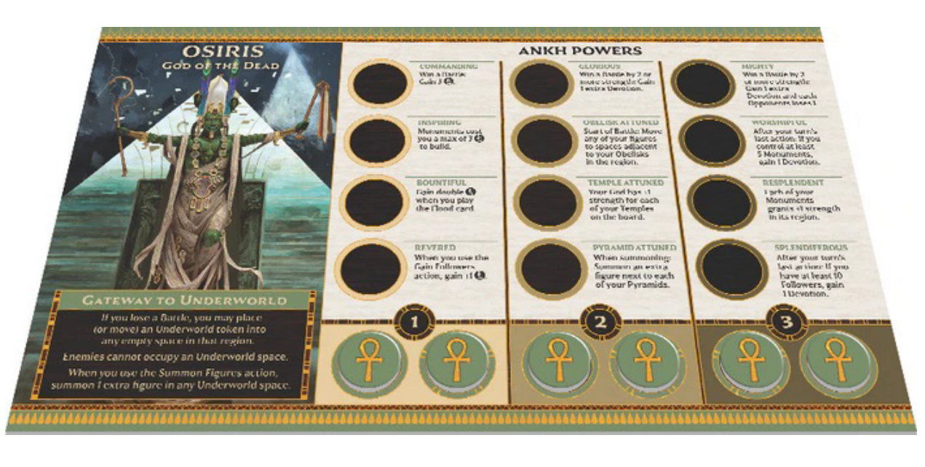
Je joue Amun, Celui qui est Caché. Le pouvoir spécial de mon Dieu est que, une fois par Conflit, je peux jouer 2 cartes de Combat au cours d'un même Combat, au lieu de 1. Ceci me donne un avantage de bien des manières. Si j'ai vraiment besoin d'un résultat important pour l'emporter en un lieu donné, additionner deux cartes m'aidera clairement. Je peux également gérer ma main de manière plus stratégique. Si je souhaite jouer une carte pour son effet, mais que sa valeur n'est pas assez élevée, je peux la jouer en duo avec une carte plus forte et ainsi avoir le beurre et l'argent du beurre !



Je vais essayer de construire le plus de monuments possible en utilisant la carte Construire un monument pendant les conflits. De cette façon je pourrais les utiliser comme une source de Dévotion inépuisable.

Tobias (Osiris)

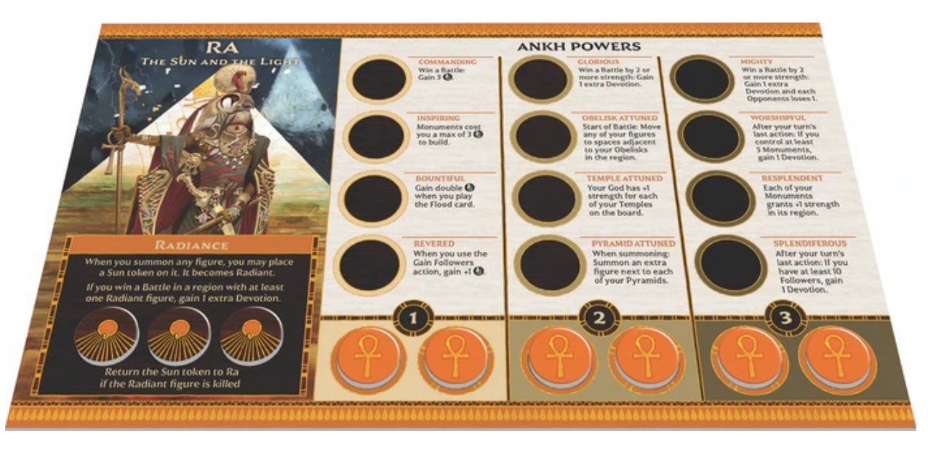
Je joue Osiris, Dieu des Morts. Le pouvoir d'Osiris me confère un avantage sur les lieux où j'ai perdu un combat, en me permettant d'y déposer un jeton Au-Delà dans la région, sur un emplacement inoccupé. D'autres joueurs ne peuvent occuper cet emplacement et lorsque j'invoque une figurine, je peux en invoquer une supplémentaire sur l'un de ces emplacements Au-Delà. Ceci me permettra de transformer mes pertes en gains.



Ma stratégie est d'entrer dans autant de régions que possible. Je n'ai pas besoin d'avoir beaucoup de forces dans chaque région, puisque je souhaite en réalité perdre quelques unes des premières batailles. Ceci me permettra de poser des jetons Monde Souterrain sur le plateau, pour invoquer plus tard des morts de toutes sortes et obtenir de nombreux Fidèles par la suite.

Smog (Ra)

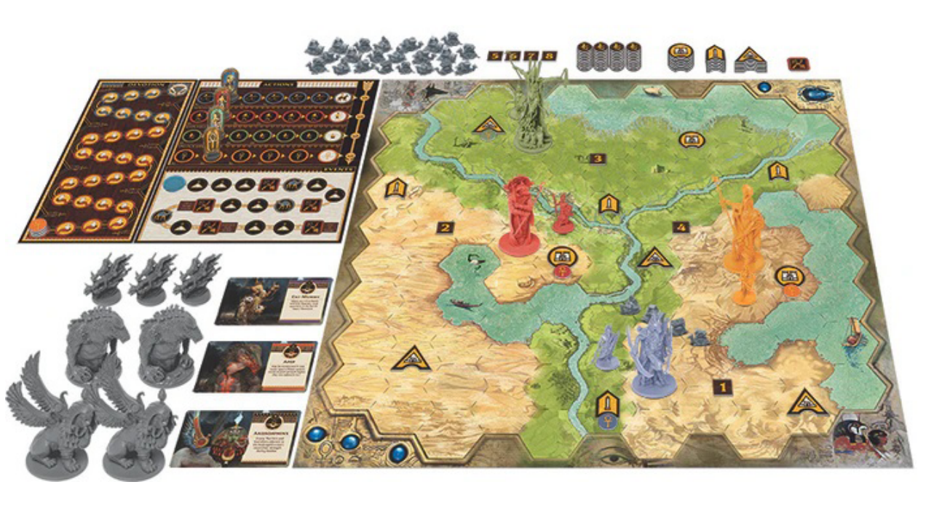
Je joue Ra, le Soleil et la Lumière. Le pouvoir de Ra me permet de placer un jeton Radiance sur les figurines que j'invoque, les rendant ainsi Radiantes. Lorsque je remporte un combat auquel participe une de mes figurines Radiantes, je remporte de la Dévotion supplémentaire. Mon but est de placer mes figurines Radiantes là où j'ai le plus de chances d'obtenir de la Dévotion supplémentaire. Je pense que c'est une bonne stratégie.



L'invocation sera un élément clé de ma victoire. Je dois placer mes jetons Radiance au bon endroit. Remporter les batailles clé et la Dévotion qui en découle me permettra d'atteindre des sommets.

Mise en Place

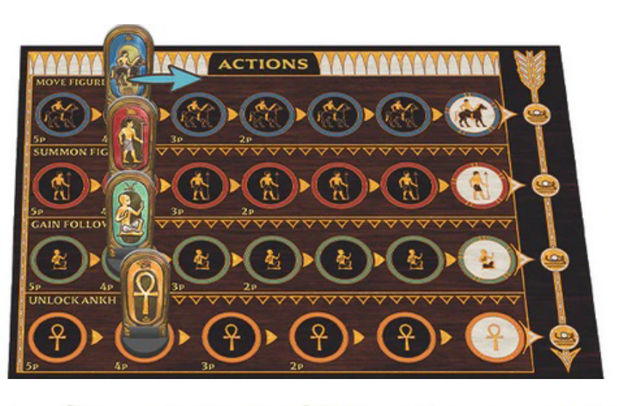
Les joueurs ont choisi le scénario Le Royaume du Milieu. C'est un scénario idéal pour des joueurs débutants, puisqu'il n'apporte pas de modifications majeures.

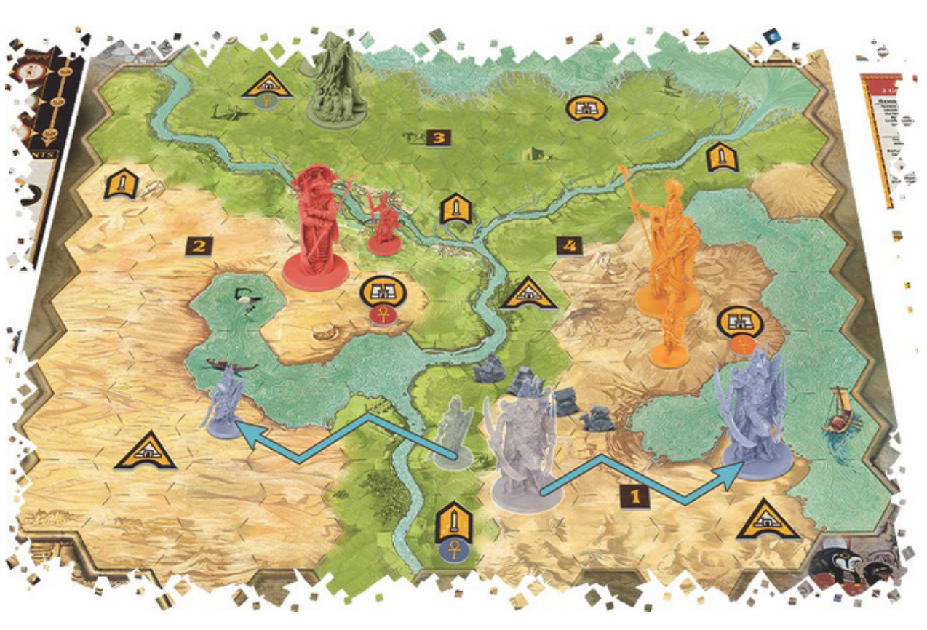


Round 1

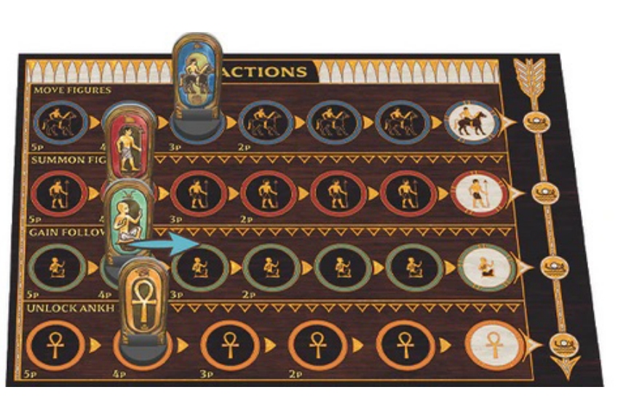
Tour de Mini (Anubis)

Puisque je suis le premier chat à avoir été adopté à CMON, c'est moi qui commence. Ma première Action sera de Déplacer des Figurines. Ceci me permettra de déplacer mon Dieu et mon Guerrier près des Monuments qui m'entourent (des Pyramides, voilà qui est très égyptien).





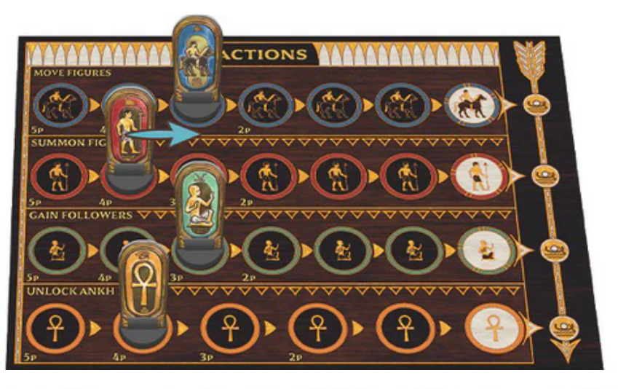
Maintenant que je suis adjacent à quelques Monuments, je les contrôle sans qu'ils soient toutefois complètement dévoués à Anubis... pour l'instant. Je peux laisser mon Obélisque tranquille pour l'heure, puisqu'il est totalement dévoué au Dieu Embaumeur. Grâce à son allégeance, je pourrai invoquer là-bas plus tard, ce qui me donne d'autres options et possiblement plus de Fidèles.

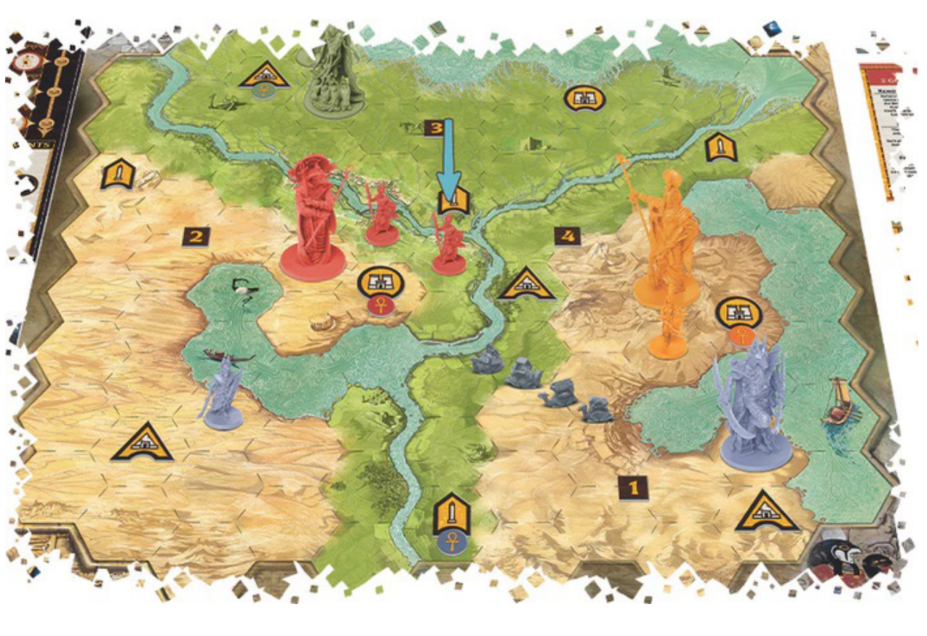


Je vais maintenaint Gagner des Fidèles, et obtenir 2 Fidèles de plus pour mon Dieu (un par Pyramide). Oh oui... Bon début !

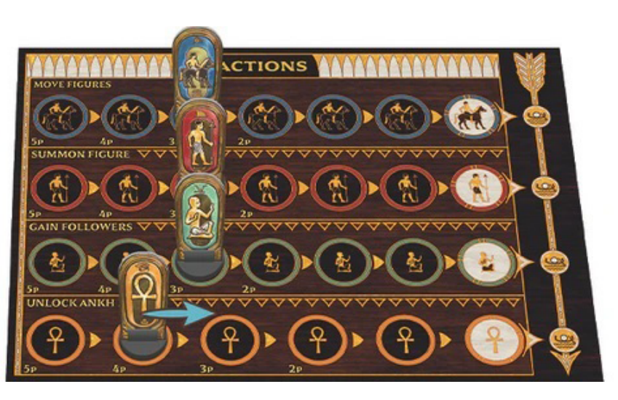
Tour de Dany (Amun)

Hé ! Je vois que Mini envahit ma région ! C'est chez moi ici ! Je vais devoir m'occuper de ça au plus tôt. Ma première Action sera d'Invoquer une Figurine près de mon temple. Ceci m'accordera un peu de puissance supplémentaire pour contrer cette invasion injustifiée de mes terres !

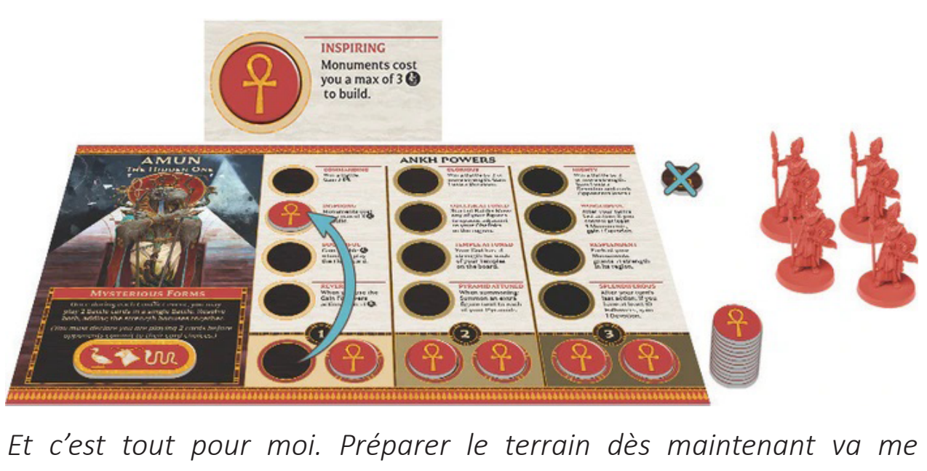




Ensuite, je sacrifie un Fidèle afin de débloquer mon premier pouvoir Ankh.



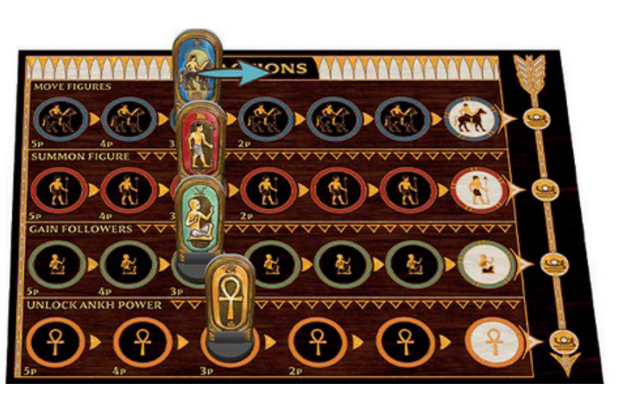
Je choisis Inspirant, ce qui rendra les Monuments moins coûteux à long terme. Puisque le coeur de ma stratégie est d'en bâtir beaucoup, cela m'aidera bien.

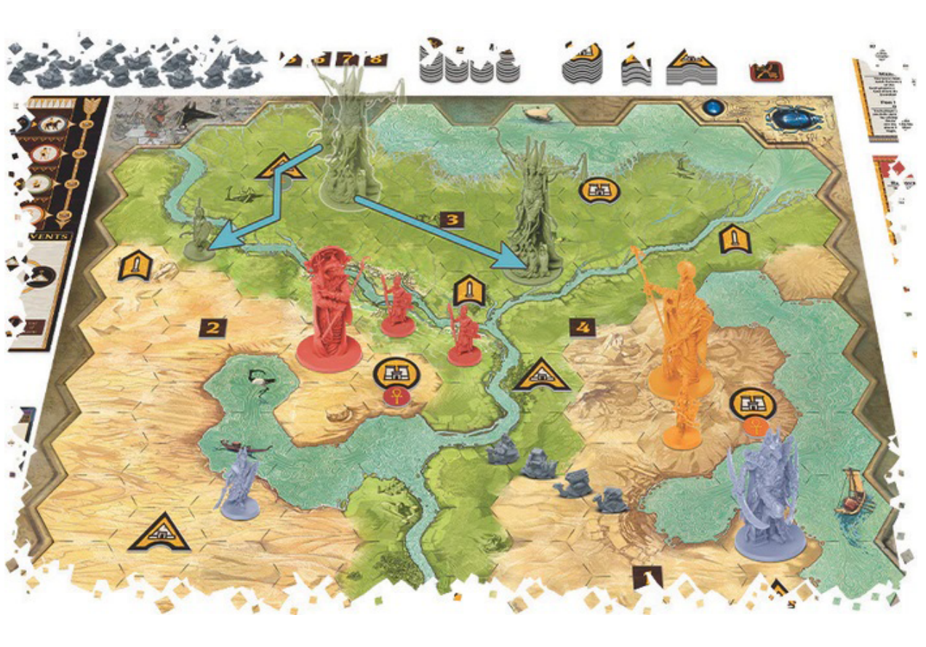


Et c'est tout pour moi. Préparer le terrain dès maintenant va me permettre de bien mieux apprécier le spectacle à venir...

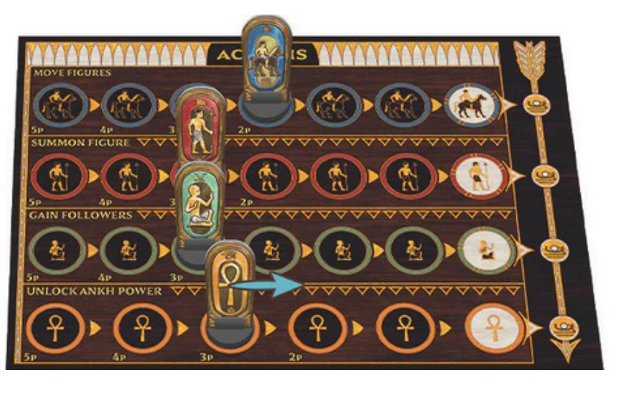
Tobias (Osiris)

On dirait bien que Mini et Dany remettent ça... Toujours à se chamailler. Mais leurs premières actions reflètent des choix stratégiques forts. Hmm, il va falloir que je me montre prudent. Ces premiers tours de jeu s'avéreront très importants d'ici la fin. Je pense que je vais également faire une Action Déplacer des Figurines pour commencer, et placer mon Guerrier près de l'Obélisque dans la région 2, et mon Dieu près de l'autre dans la région 3. Ceci devrait m'ouvrir une autoroute métaphorique pour envahir ces deux régions plus tard.

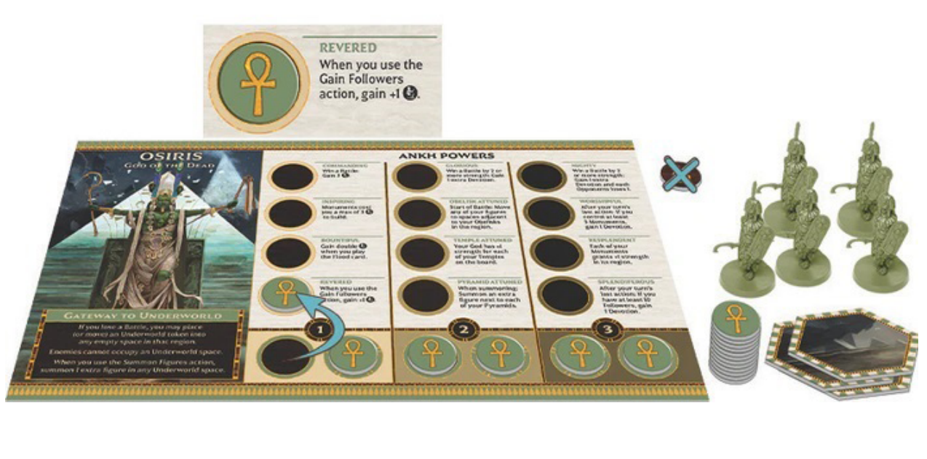




Je vais également débloquer un pouvoir d'Ankh.

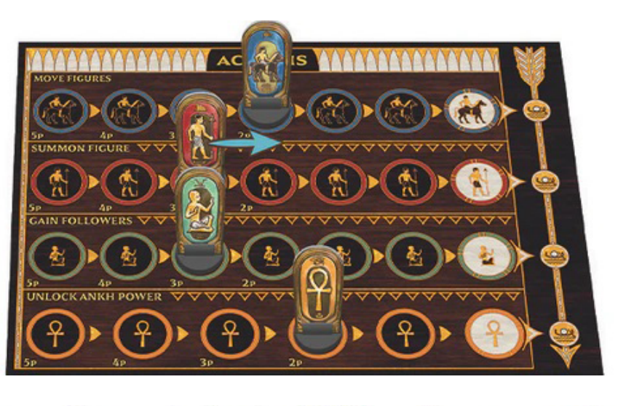


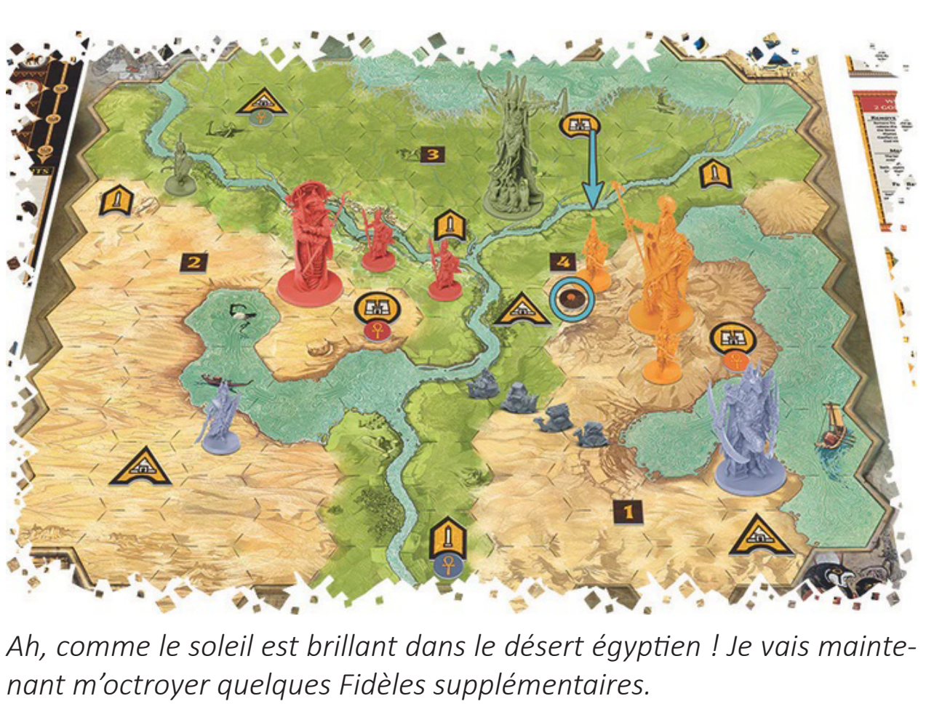
Le pouvoir Vénéré permet de gagner des Fidèles supplémentaires lorsque j'utilise l'action Gagner des Fidèles. J'en gagnerai un total de 4 au prochain tour si j'invoque des figurines près de ma Pyramide : 2 grâce aux Obélisques neutres auxquelles je suis adjacent, 1 grâce à la Pyramide, et 1 grâce au pouvoir d'Ankh. Voilà qui établit ma stratégie sur le long terme.



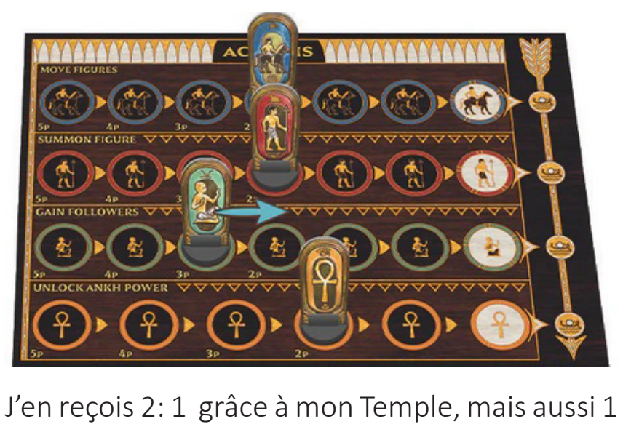
Tour de Smog (Ra)

Allez, c'est parti, je suis le dernier à jouer mais ça ne fait que débuter. Jouer en dernier peut avoir ses avantages, puisque cela me permet de voir un peu ce que tout le monde fait, de manière à le contrer. Tout comme eux, je vais préparer le terrain pour les tours à venir. Pour commencer, je vais invoquer un Guerrier, et le doter d'un jeton Soleil pour le rendre Radiant.

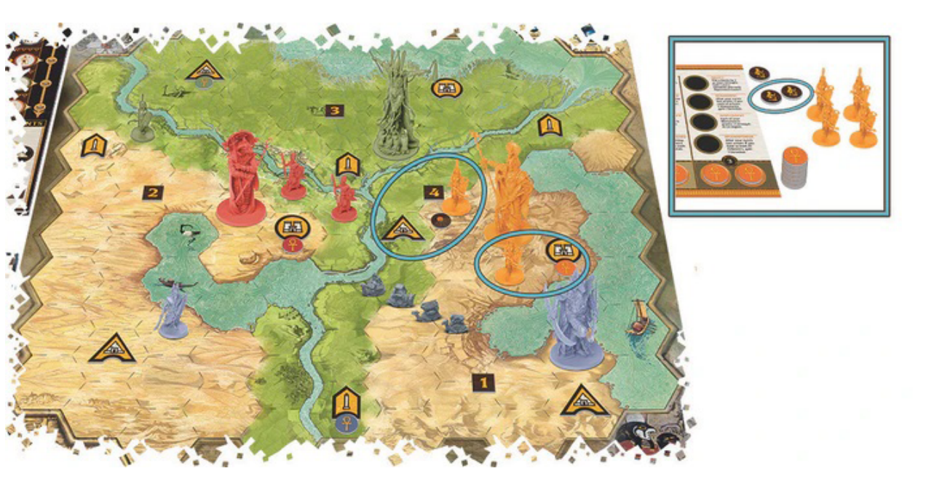




Ah, comme le soleil est brillant dans le désert égyptien ! Je vais maintenant m'octroyer quelques Fidèles supplémentaires.



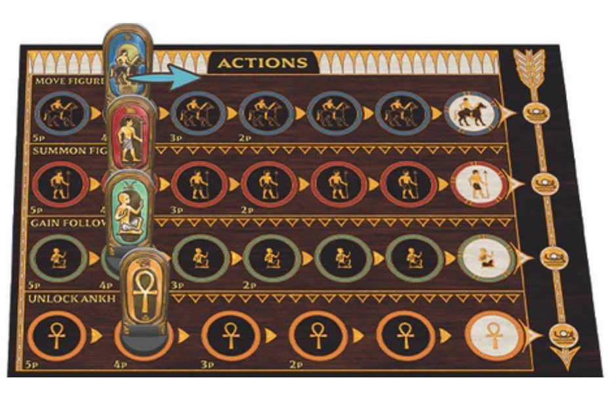
J'en reçois 2: 1 grâce à mon Temple, mais aussi 1 parce que je me trouve adjacent à une Pyramide neutre.

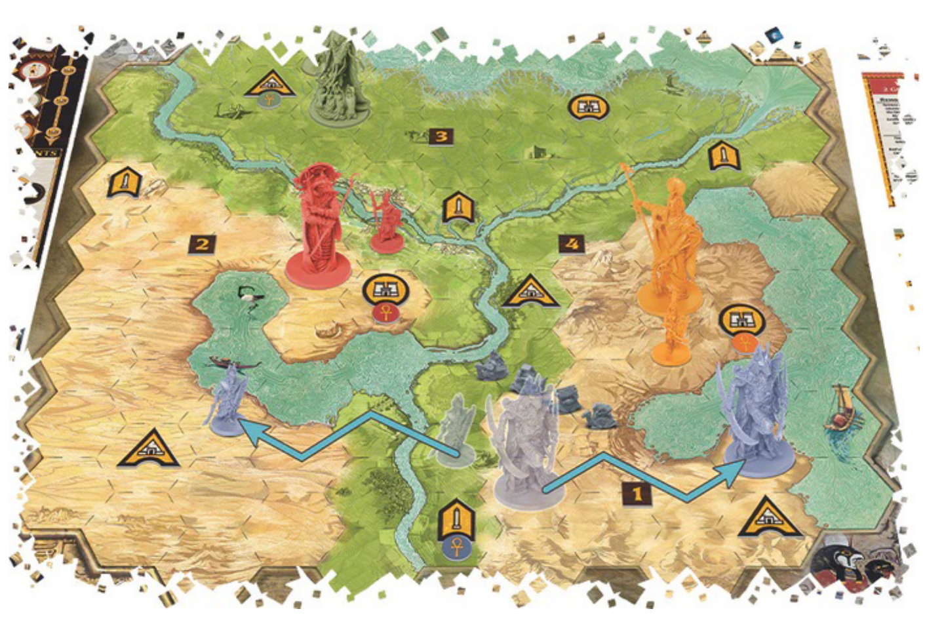


ROUND 2

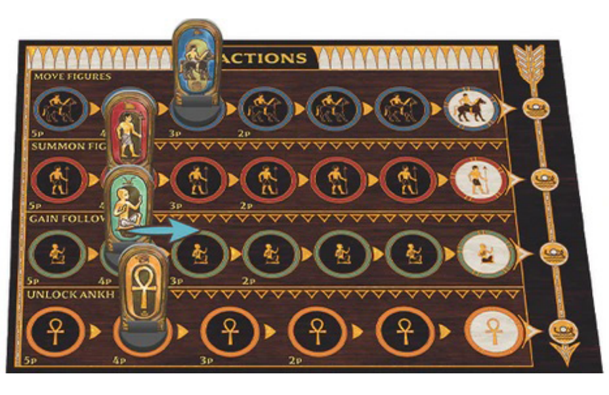
TOUR DE MINI (ANUBIS)

On dirait qu'ils tombent tous dans mon piège. Fort bien. Impossible de perdre, maintenant. Enfin bref, continuons. Tout d'abord, je vais invoquer mon Guerrier près de mon Obélisque.

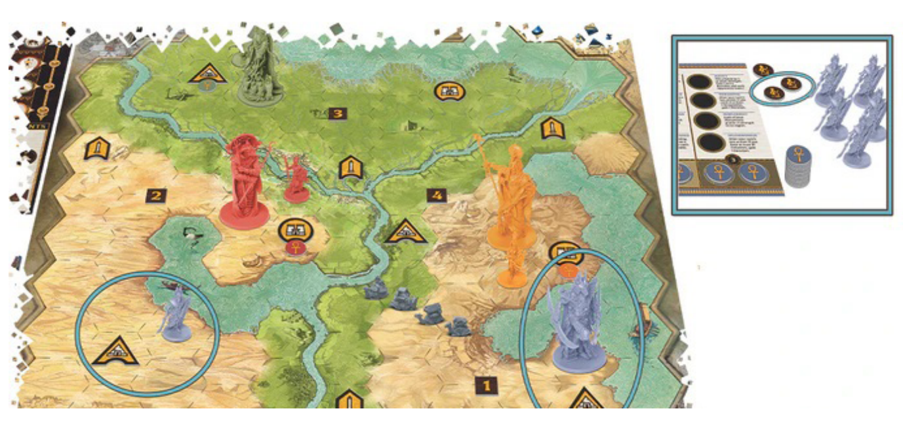

ACTIONS
MOVE FIGURES
SUMMON FIGURE
GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH
5P
4P
3P
2P



Puis, je vais débloquer mon premier pouvoir d'Ankh.


ACTIONS
MOVE FIGURES
SUMMON FIGURE
GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH

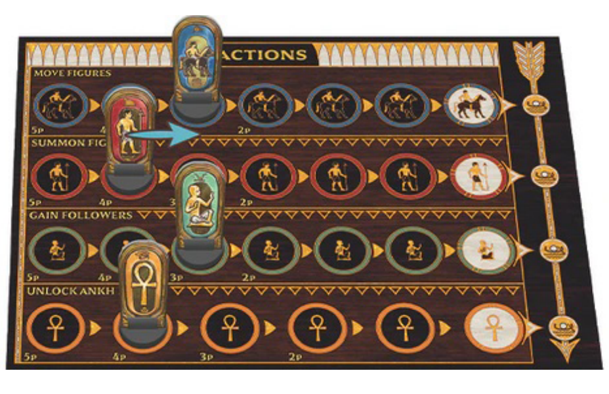
Puisque je suis doté d'une telle présence autoritaire, je vais choisir Autoritaire.



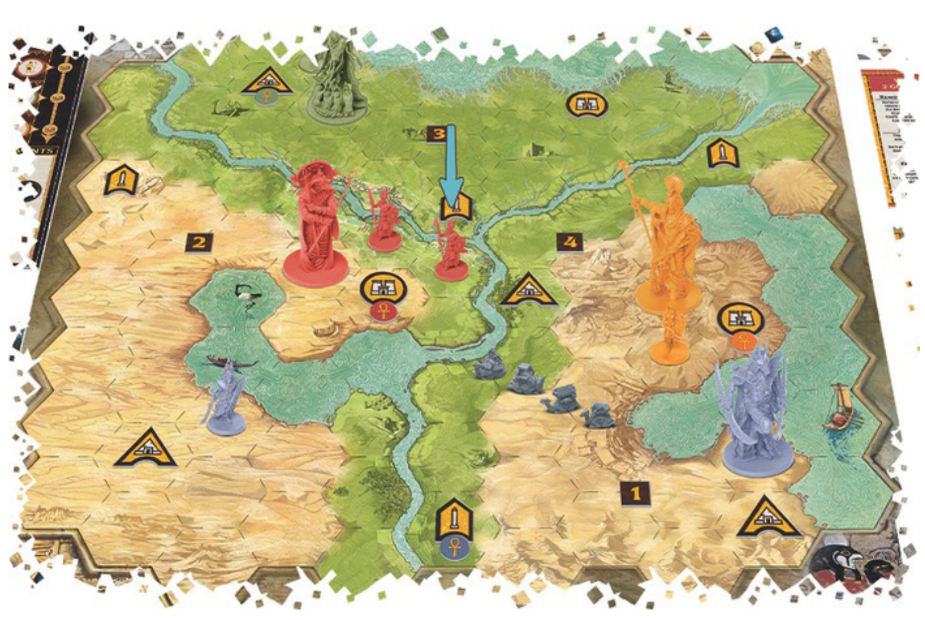
Et puisque je vais remporter bien des batailles, ce pouvoir me donnera un avantage plus tard. Et j'ai besoin du Gardien Momies de Chats, puisqu'il jouera également en faveur de ma stratégie. Tout le monde n'en aura pas, je dois donc m'assurer que je pourrai en prendre possession bientôt.

TOUR DE DANY (AMUN)

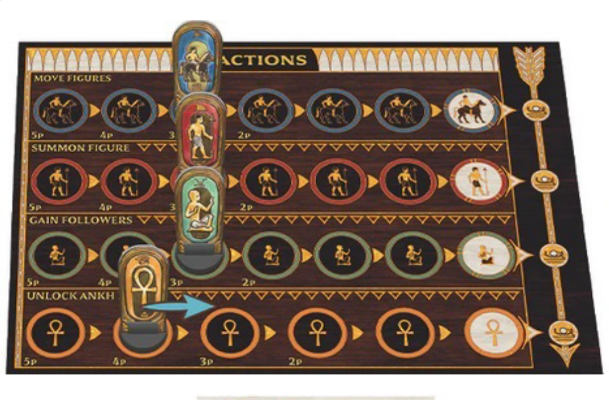
Hmm... la situation est pour le moins intéressante. Je pourrais utiliser l'action Débloquer un Pouvoir d'Ankh pour déclencher l'événement Contrôle des Monuments, mais ne possédant aucune figurine adjacente à un Monument neutre, je n'en retirerais aucun bénéfice. Je pourrais commencer par déplacer mes figurines pour arranger cela, mais l'autre problème c'est que je n'ai pas de Fidèles, donc ce serait du gâchis. L'événement va devoir attendre, je ne peux me permettre de gâcher des actions. Pour le moment il faut que je me place judicieusement et que je récupère quelques fidèles.

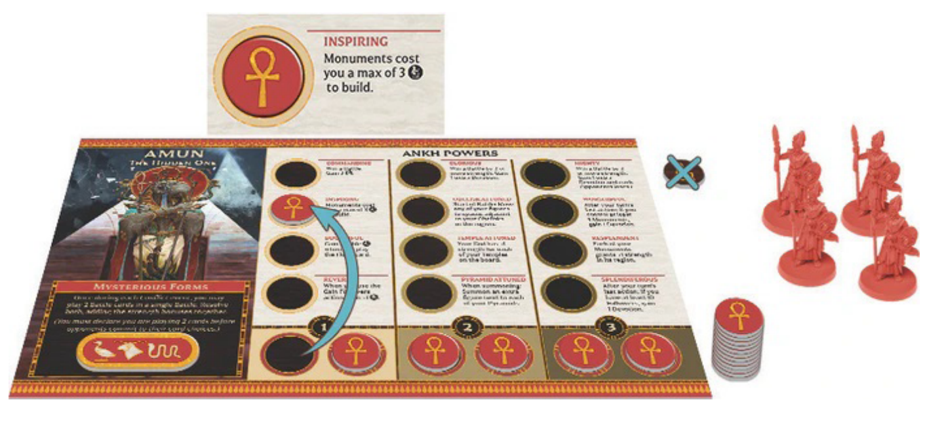

ACTIONS
MOVE FIGURES
SUMMON FIGURE
GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH

Je vais donc choisir l'action Déplacer des Figurines et déplacer 1 de mes Guerriers vers la Région 3, puisque je peux y remporter facilement une bataille contre Tobias. Je vais ensuite déplacer mon Dieu de manière à être adjacent à la Pyramide neutre. Je vais laisser mon Guerrier près de mon Temple, qui est un emplacement Fertile. De cette manière, si j'utilise la carte Crue pendant un combat ici, je recevrai un bonus.



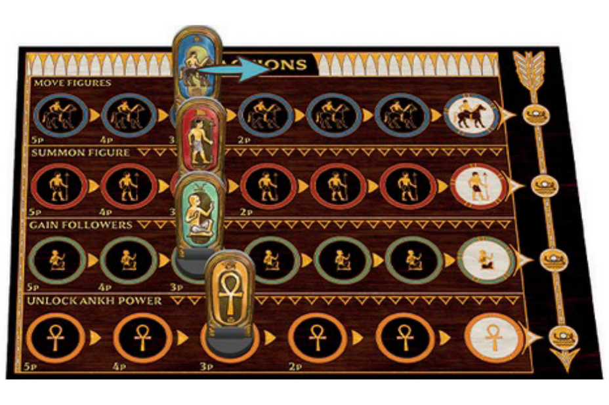
Ma seconde action est de gagner 3 Fidèles, puisque ça aussi, ça m'aidera plus tard.

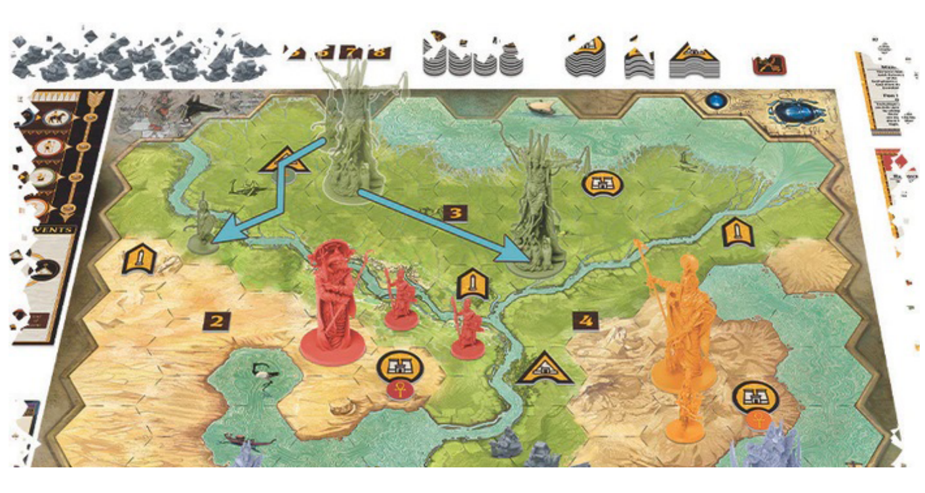

ACTIONS
MOVE FIGURES
SUMMON FIGURE
GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH


INSPIRING
Monuments cost you a max of 3 to build.
AMUN
ANKH POWERS
MYSTERIOUS FORMS

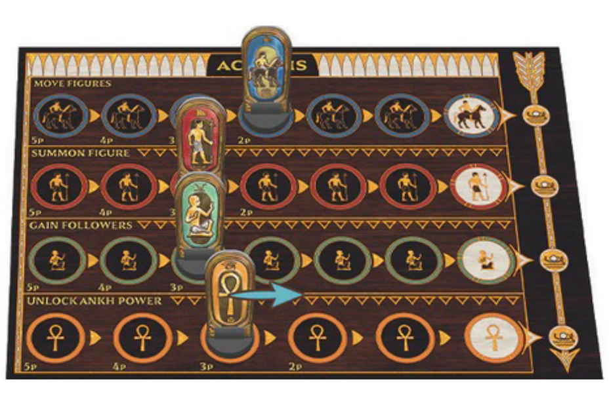
TOUR DE TOBIAS (OSIRIS)

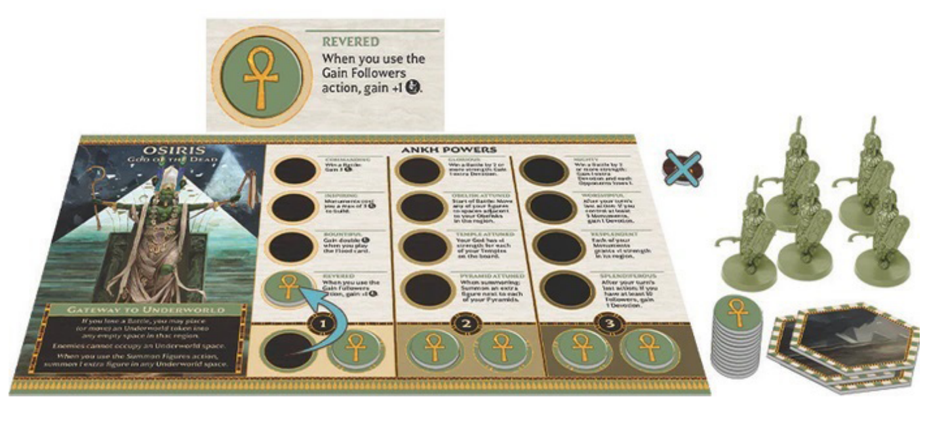
Eh bien... hmm... je ne vais pas risquer de laisser filer la possibilité de prendre le contrôle de quelques Monuments supplémentaires avant que le premier Conflit ne se déclenche. La meilleure chose à faire est donc de me procurer quelques Fidèles en plus. J'en gagne un total de 3, 2 grâce aux 2 figurines adjacentes à des monuments neutres, et 1 en plus grâce à mon pouvoir d'Ankh Vénéré. La Pyramide ne m'en octroie pas car je n'ai pas de figurine adjacente.


MOVE FIGURES
SUMMON FIGURE
GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH POWER

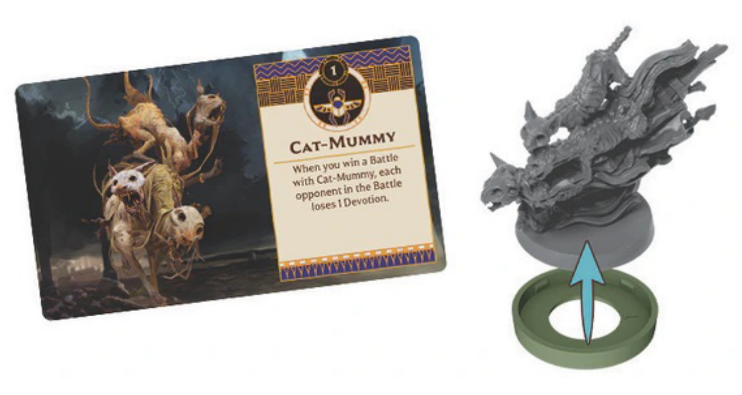


Ma seconde action sera de débloquer un pouvoir d'Ankh (désolé, Fidèle que je viens de gagner, je suis un Dieu capricieux), et je choisis Abondance, puisque je compte tirer le meilleur parti possible de ma carte Crue.

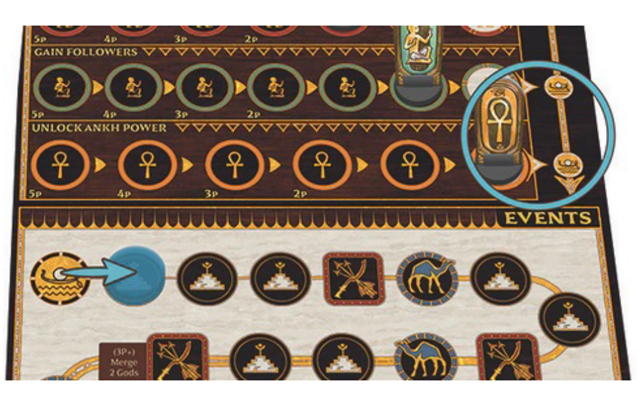

MOVE FIGURES
SUMMON FIGURE
GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH POWER


REVERED
When you use the Gain Followers action, gain +1
OSIRIS
GOD OF THE DEAD
ANKH POWERS
GATEWAY TO UNDERWORLD

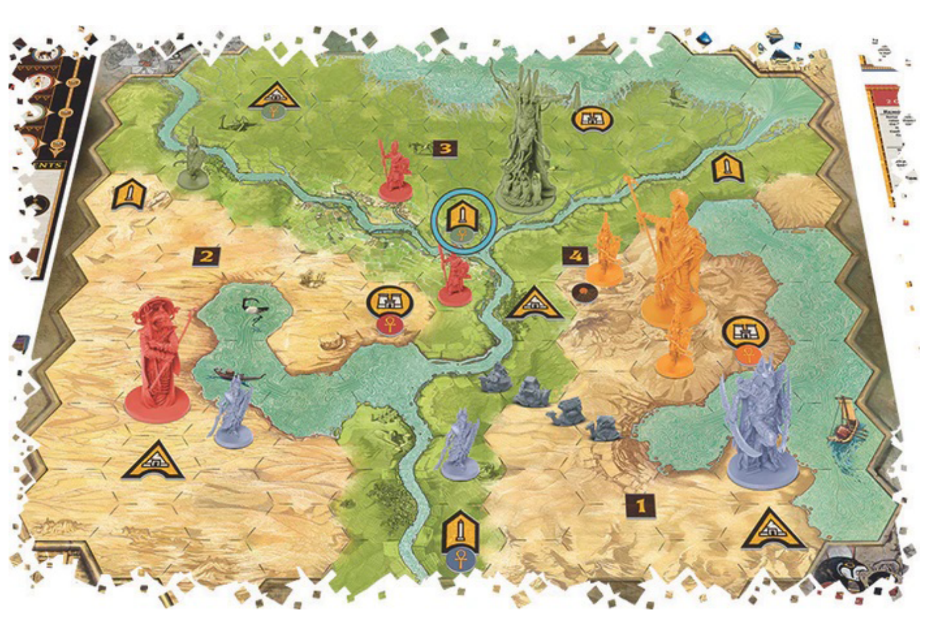
Le fait de débloquer mon second pouvoir d'Ankh me donne également accès à un exemplaire de la Momie de Chat.


1
CAT-MUMMY
When you win a Battle with Cat-Mummy, each opponent in the Battle loses 1 Devotion.

Oh ! Et avant que je termine mon tour, nous déclenchons le premier Evénement de la partie !

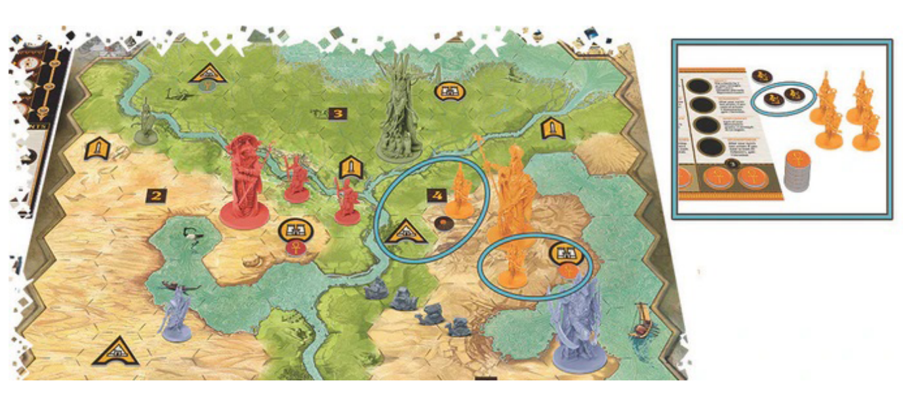

GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH POWER
EVENTS
(3P+)
Merge
2 Gods

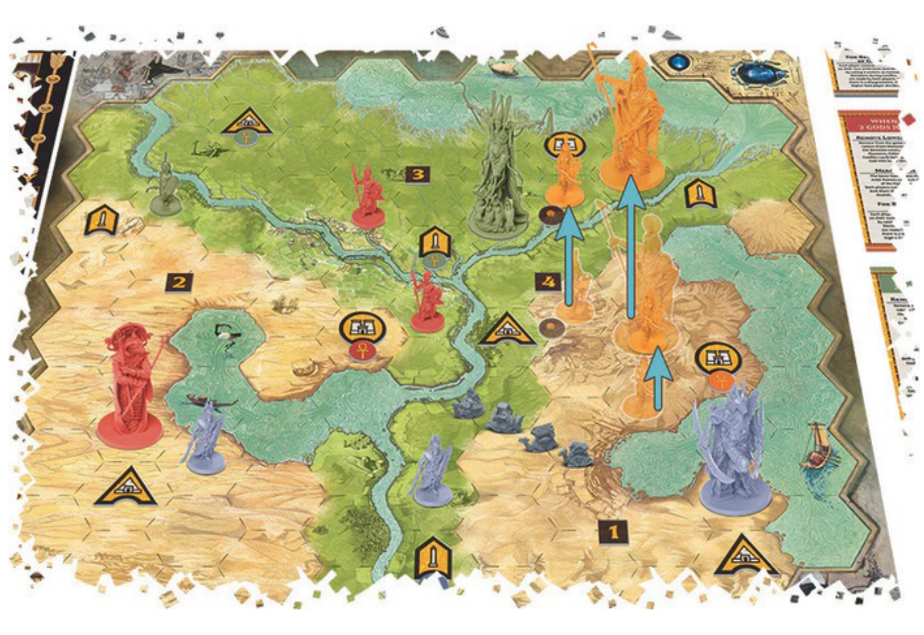
C'est un événement de Contrôle de Monuments, me permettant de prendre le contrôle d'un Monument adjacent à l'une de mes figurines. Je me décide pour l'Obélisque adjacente à ma figurine de Dieu. J'ai vu Dany s'en approcher subrepticement et je veux l'arrêter dans ses manoeuvres.



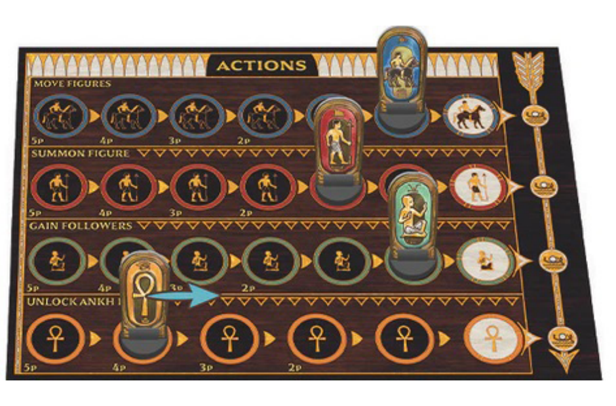
TOUR DE SMOG (RA)

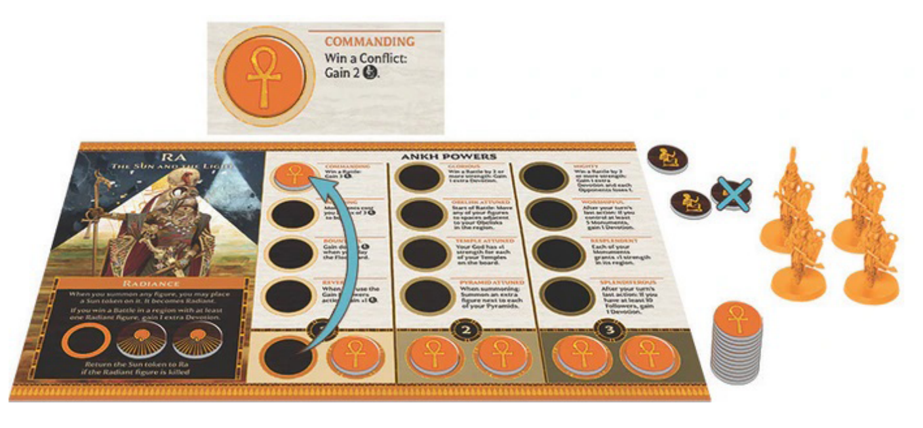
Tout d'abord, remettons le pion de progression Débloquer un Pouvoir d'Ankh au début de la piste.
Eh bien, voilà une situation délicate. Je peux déclencher le prochain Evénement si j'utilise l'Action Gagner des Fidèles. Maaaaiiiiis, je voulais aussi débloquer la capacité d'Ankh Autoritaire. Puisque déclencher un Evénement signifie que je n'aurais pas d'autre Action, je ne gagnerais pas de Fidèles ce tour-ci. Du coup, à la place, je vais choisir de Déplacer des Figurines. Je vais déplacer mon Dieu et mon Guerrier Radiant dans la Région 1, puisque je veux réellement remporter le Conflit là-bas (et que ledit Conflit ne saurait tarder). Je vais laisser mon Guerrier non-Radiant à côté de mon Temle, puisqu'il me faut au moins une figurine à cet endroit pour gagner de la Dévotion grâce à la Majorité de Temples pendant le Conflit.





Ensuite, je vais sacrifier un Fidèle pour obtenir le pouvoir d'Ankh Autoritaire. Je vais bientôt remporter quelques batailles, alors obtenir quelques bonus de victoires supplémentaires me paraît être idéal.


ACTIONS
MOVE FIGURES
SUMMON FIGURE
GAIN FOLLOWERS
UNLOCK ANKH


COMMANDING
Win a Conflict: Gain 2
RA
THE SUN AND THE LIGHT
ANKH POWERS
RADIANCE

Et voilà pour les deux premiers tours du jeu. Au cours de ces quelques premiers mouvements, chacun s'est positionné de manière à tirer le meilleur parti de ses Dieux.

Nous avons vu le premier Evénement du jeu, et un autre sera déclenché dès que l'un des joueurs sélectionnera les actions Gagner des Fidèles ou Déplacer des Figurines. Le premier Conflit approche également à grands pas. Tous les joueurs ont une stratégie différente, et tous placent leurs pions conformément. Rien n'est joué, cependant.
Restez à l'affût de notre prochain article pour savoir comment tout cela va se jouer !

A'nekh djet!

Actu #24

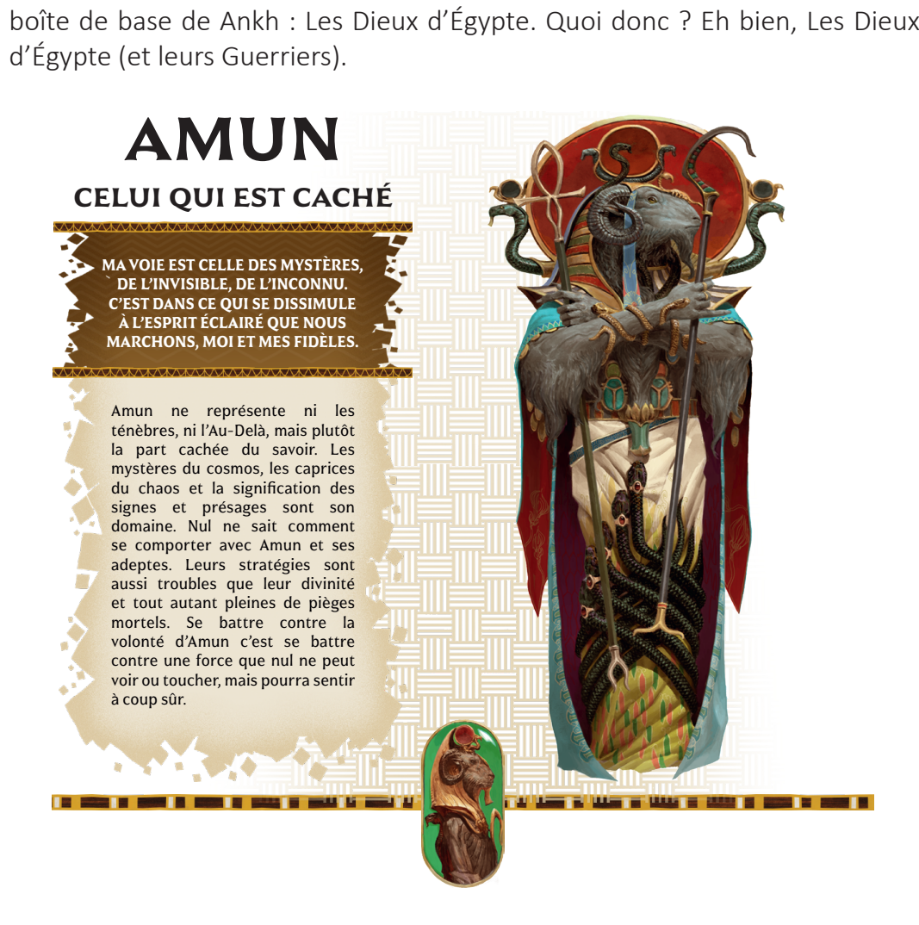
La Déesse Hase approche en bondissant.

li-wey backers !

La Déesse Hase approche en bondissant.

UNUT
3 Figurines de Gardien et 1 Carte
$1,910K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Puisque nous avons de nouveau un weekend «tranquille» en perspective, profitons-en pour regarder de plus près les éléments les plus essentiels de la boîte de base de Ankh : Les Dieux d'Égypte. Quoi donc ? Eh bien, Les Dieux d'Égypte (et leurs Guerriers).



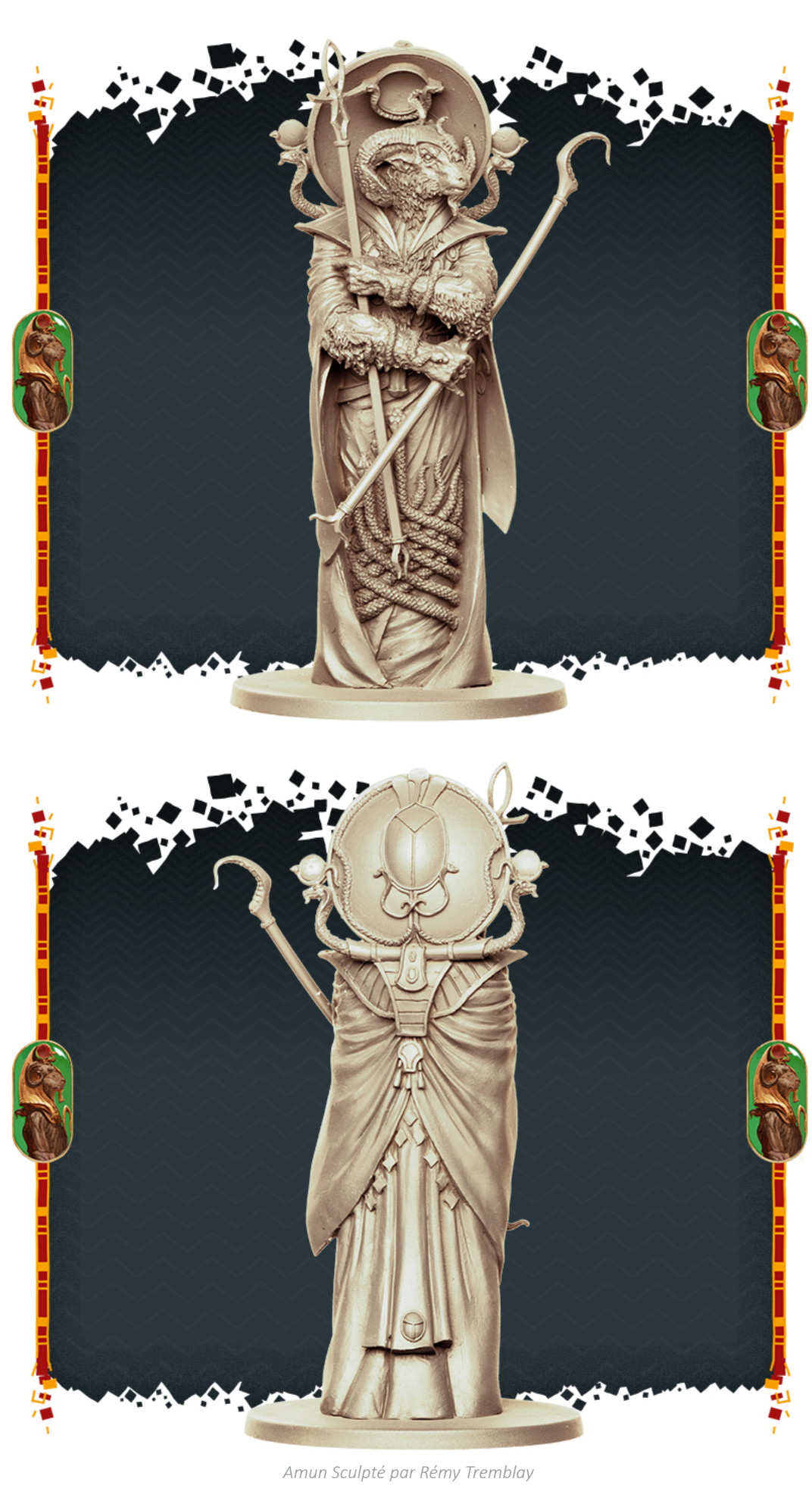
AMUN

CELUI QUI EST CACHÉ

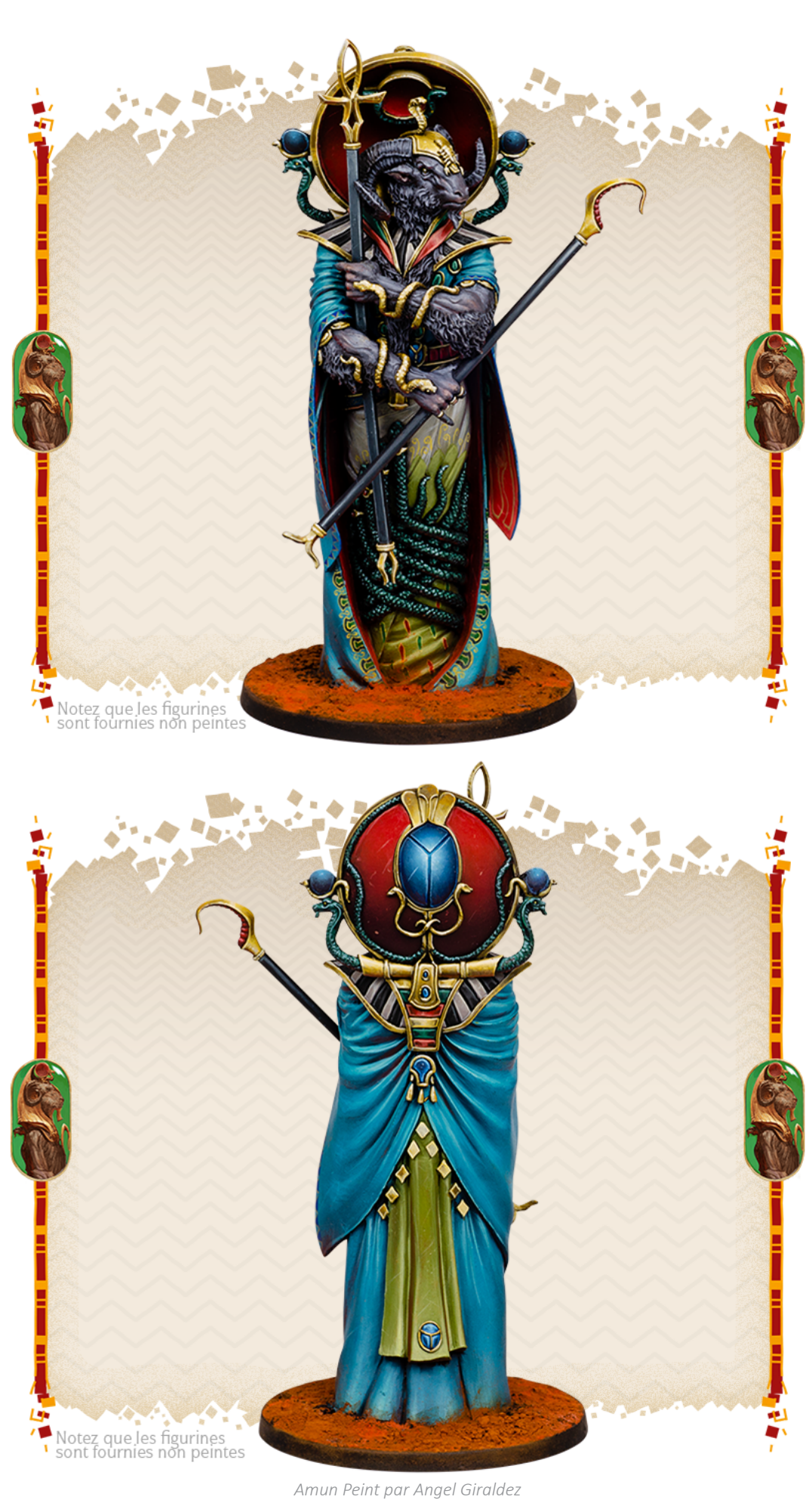
MA VOIE EST CELLE DES MYSTÈRES, DE L'INVISIBLE, DE L'INCONNU. C'EST DANS CE QUI SE DISSIMULE À L'ESPRIT ÉCLAIRÉ QUE NOUS MARCHONS, MOI ET MES FIDÈLES.

Amun ne représente ni les ténèbres, ni l'Au-Delà, mais plutôt la part cachée du savoir. Les mystères du cosmos, les caprices du chaos et la signification des signes et présages sont son domaine. Nul ne sait comment se comporter avec Amun et ses adeptes. Leurs stratégies sont aussi troubles que leur divinité et tout autant pleines de pièges mortels. Se battre contre la volonté d'Amun c'est se battre contre une force que nul ne peut voir ou toucher, mais pourra sentir à coup sûr.

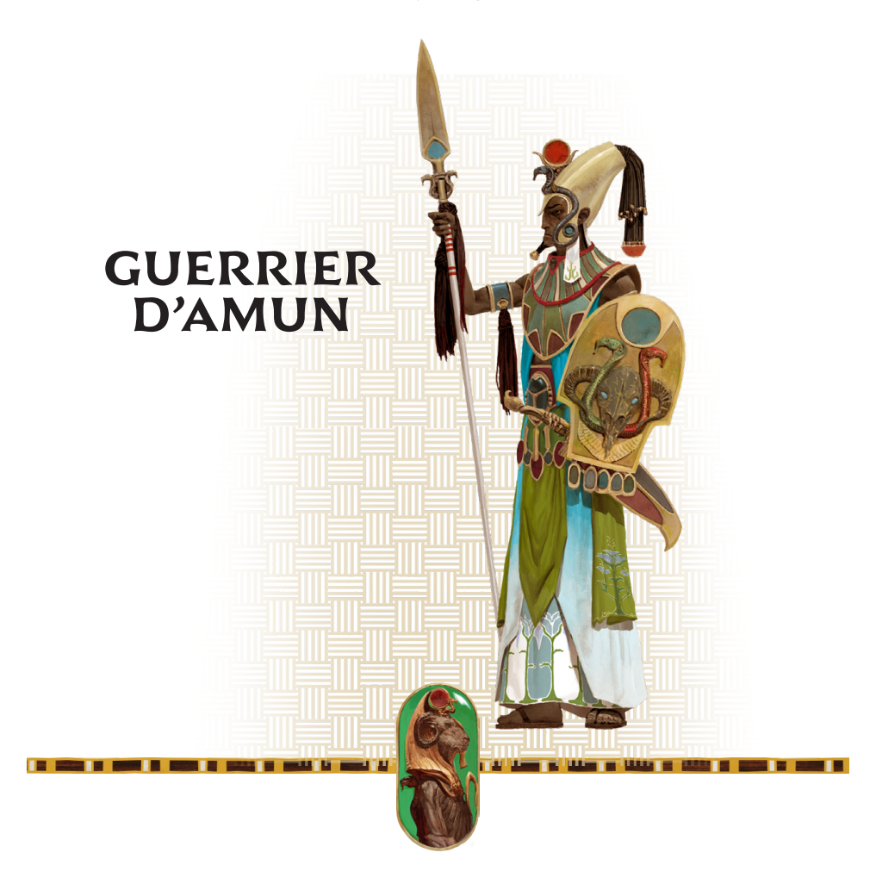
Avec sa capacité «Formes Mystérieuses», Amun est capable de jouer 2 Cartes Combat ensemble, au lieu d'une seule, une fois par événement Conflit. Ceci pourrait bien lui donner un avantage stratégique pour la bataille qui lui importe le plus au cours de cet événement, lui permettant de combiner les bonus de force de ses cartes, de bénéficier de la combinaison des effets qu'il désire avec la force dont il a besoin, ou de créer de puissantes combinaisons d'effets. Mais cette capacité l'aide aussi de manière générale au cours du conflit, puisqu'il a la possibilité de remplir sa main souvent, en jouant le Cycle de Ma'at en combinaison avec une autre carte aidant sa stratégie directe. Amun est rarement à court d'options, et ses adversaires devraient toujours se montrer extrêmement prudents lorsqu'ils engagent un combat avec lui.

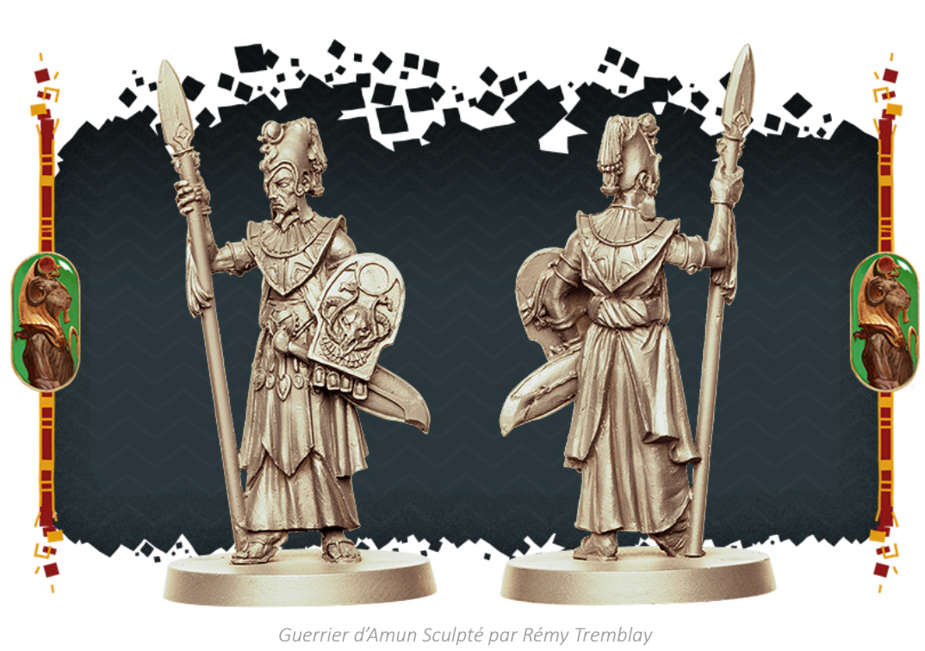


Amun Sculpté par Rémy Tremblay

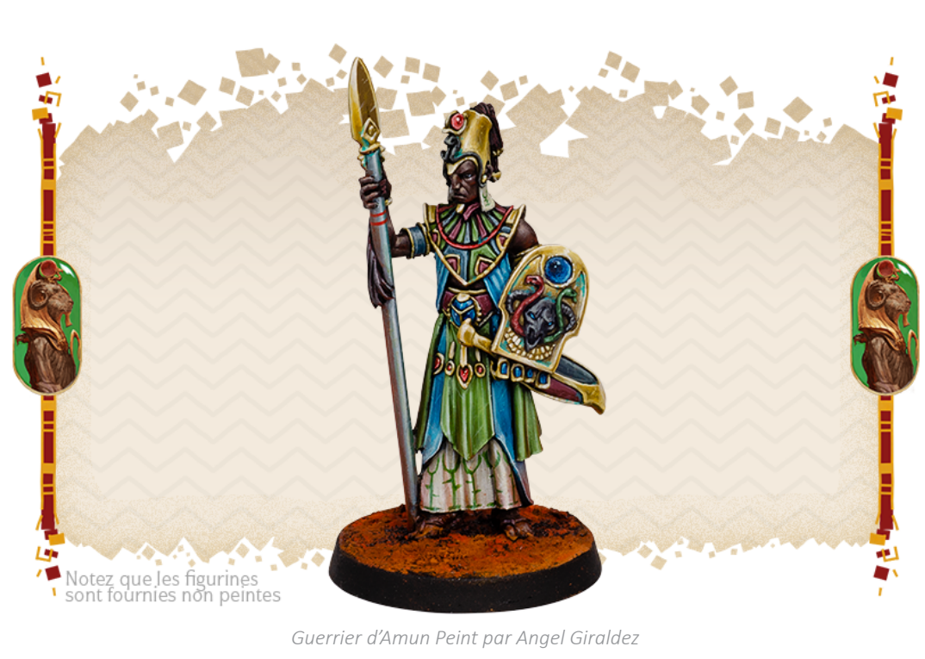

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Notez que les figurines sont fournies non peintes

Amun Peint par Angel Giraldez

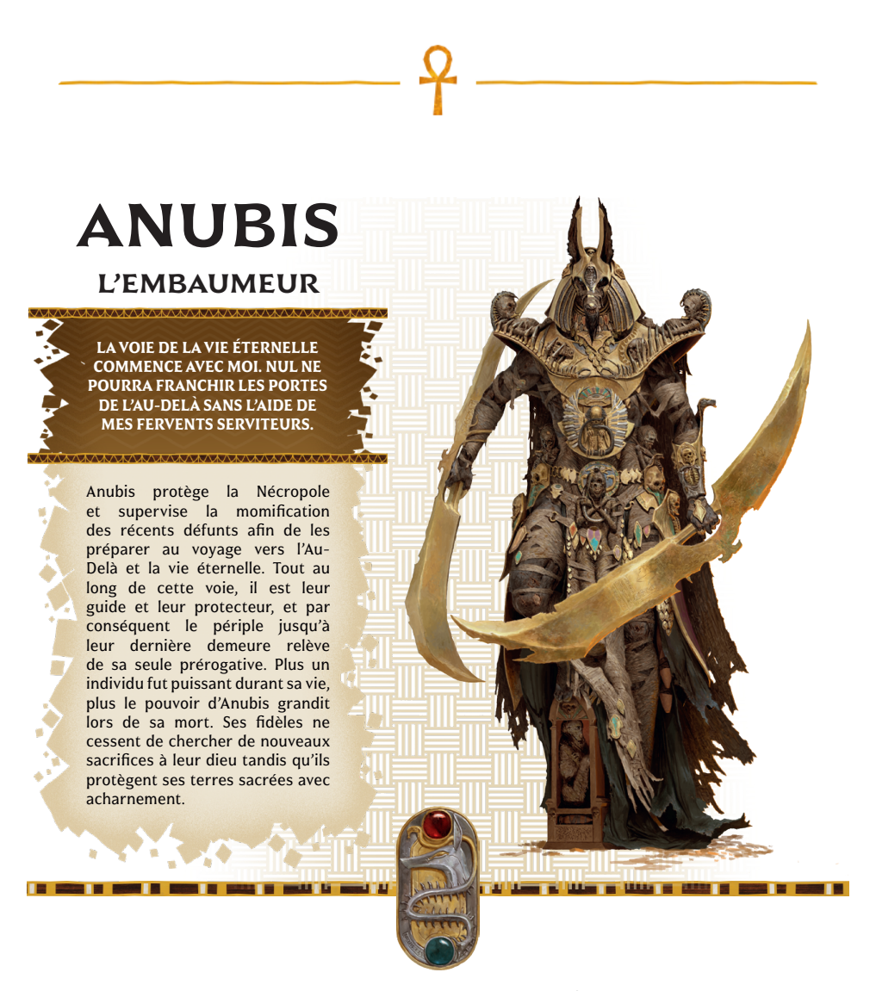




Guerrier d'Amun Sculpté par Rémy Tremblay



Guerrier d'Amun Peint par Angel Giraldez



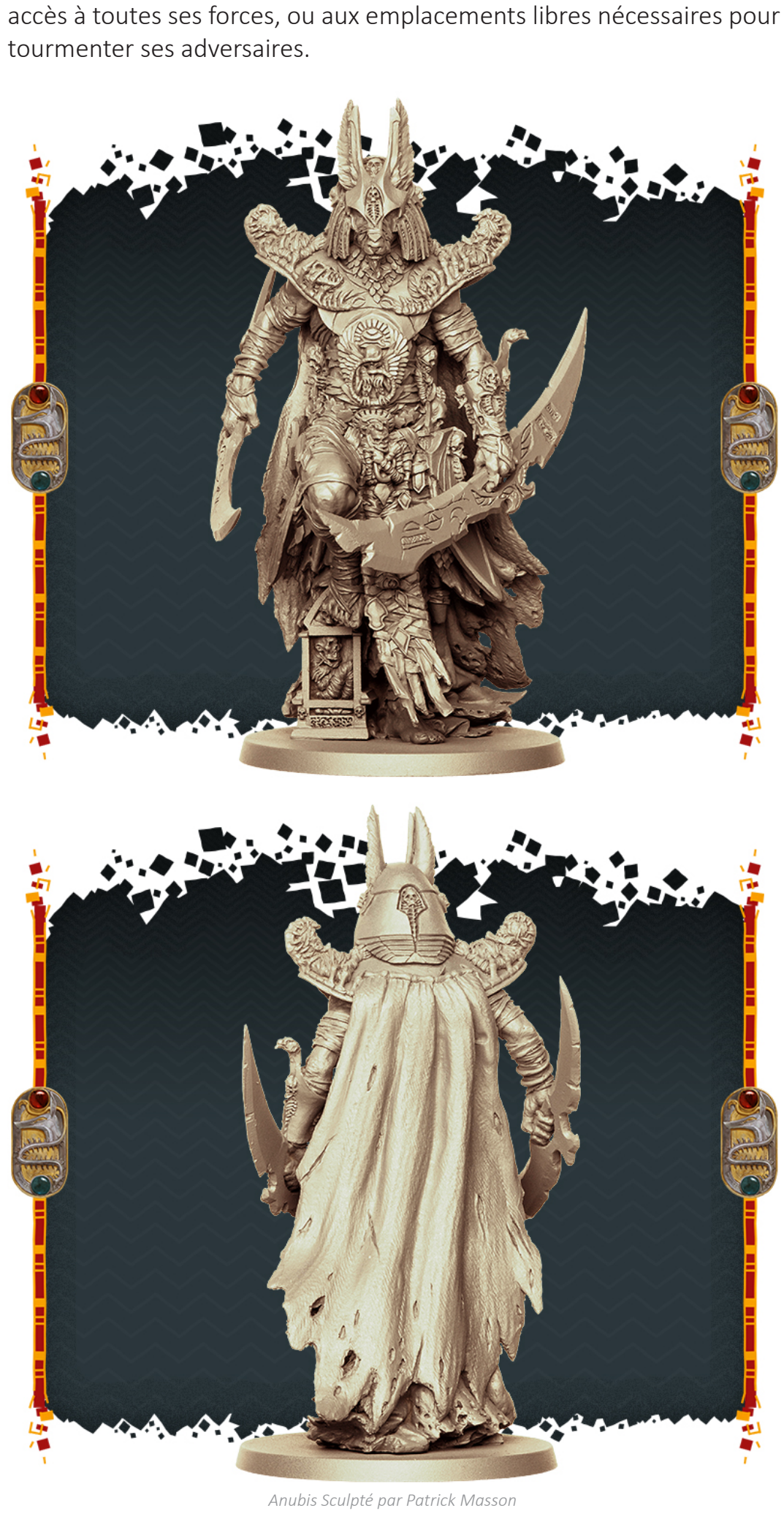
ANUBIS

L'EMBAUMEUR

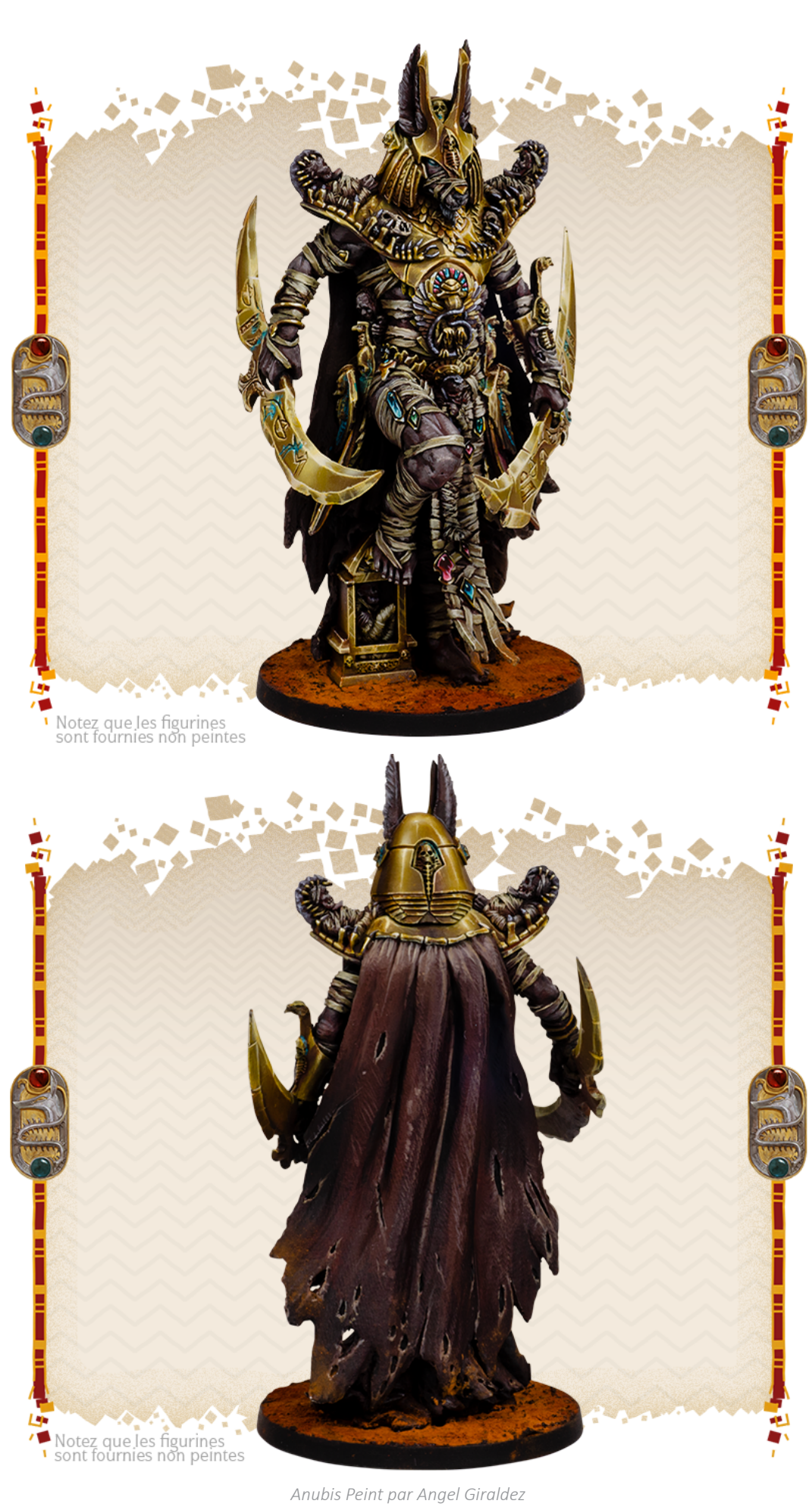
LA VOIE DE LA VIE ÉTERNELLE COMMENCE AVEC MOI. NUL NE POURRA FRANCHIR LES PORTES DE L'AU-DELÀ SANS L'AIDE DE MES FERVENTS SERVITEURS.

Anubis protège la Nécropole et supervise la momification des récents défunts afin de les préparer au voyage vers l'Au-Delà et la vie éternelle. Tout au long de cette voie, il est leur guide et leur protecteur, et par conséquent le périple jusqu'à leur dernière demeure relève de sa seule prérogative. Plus un individu fut puissant durant sa vie, plus le pouvoir d'Anubis grandit lors de sa mort. Ses fidèles ne cessent de chercher de nouveaux sacrifices à leur dieu tandis qu'ils protègent ses terres sacrées avec acharnement.

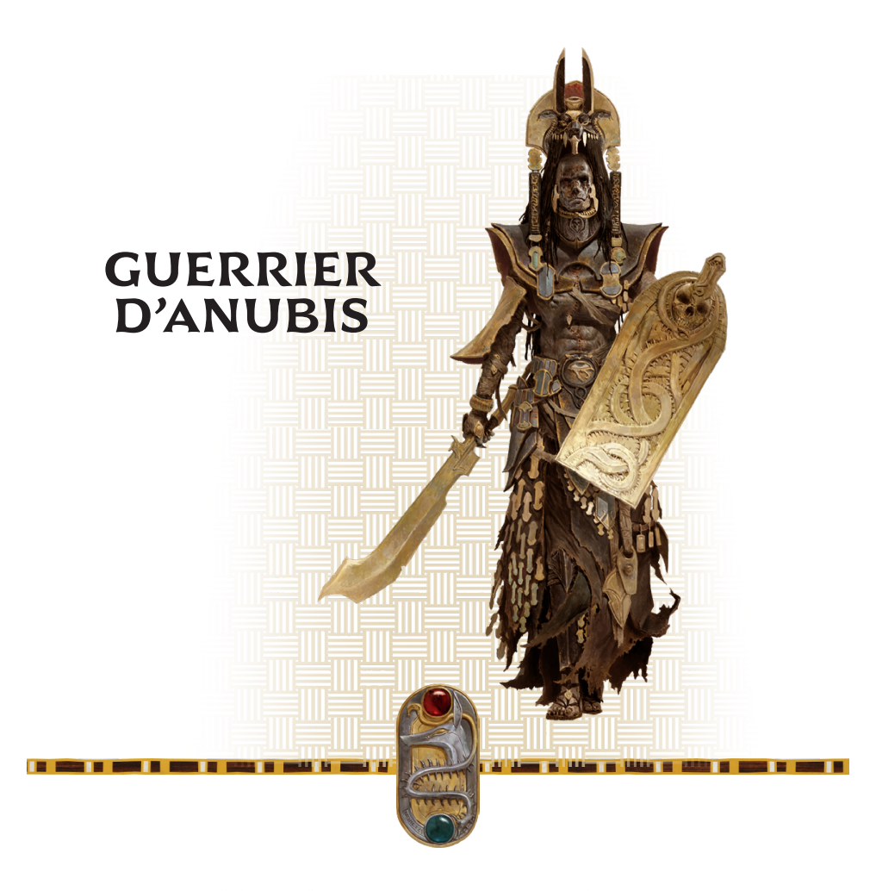
En tant que «Juge des Morts», Anubis contrôle ceux qui meurent au combat. Dès lors que des Guerriers sont tués, Anubis peut piéger l'un d'entre eux sur l'un des 3 emplacements situés sur son Plateau de Dieu. Pour chaque Guerrier ainsi piégé, la figurine Dieu d'Anubis gagne +1 Force en combat. Toutefois, les autres joueurs peuvent payer un Fidèle à Anubis afin de ré-invoquer leur Guerrier piégé sur le plateau, privant Anubis de son bonus. Ainsi, le joueur Anubis peut soit utiliser sa capacité pour s'assurer un flux constant de Fidèles, soit tenter de faire en sorte que ses adversaires soient toujours à court de Fidèles et ne puissent pas libérer leurs Guerriers, de telle façon que leurs forces soient affaiblies tandis qu'Anubis est plus fort. Notez qu'Anubis peut aussi piéger ses propres Guerriers tombés au combat, mais c'est là une pente glissante de laquelle on ne revient pas. Anubis ne peut pas libérer ses propres Guerriers, et il pourrait bien vite regretter de ne pas avoir accès à toutes ses forces, ou aux emplacements libres nécessaires pour tourmenter ses adversaires.

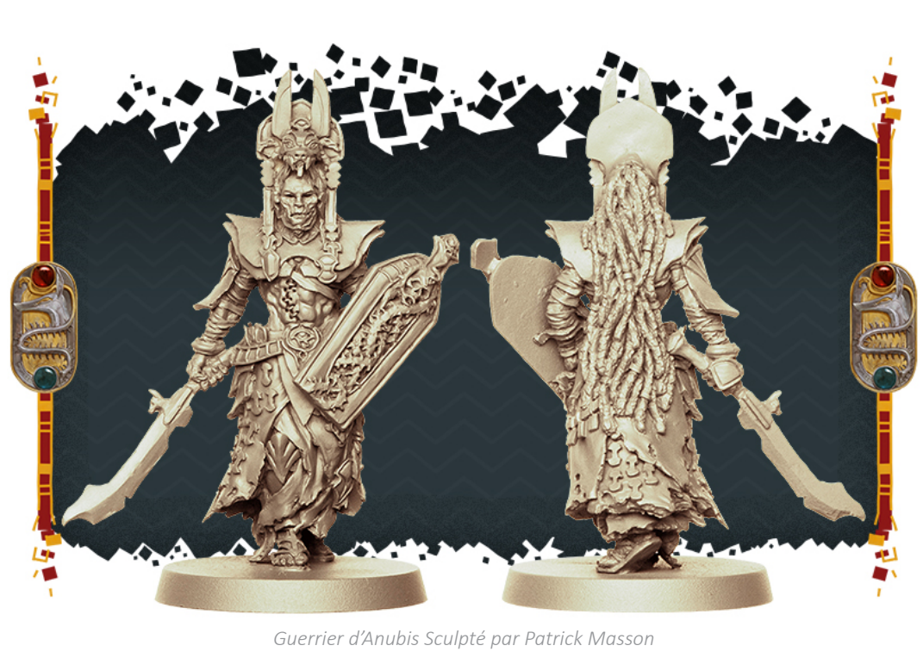


Anubis Sculpté par Patrick Masson

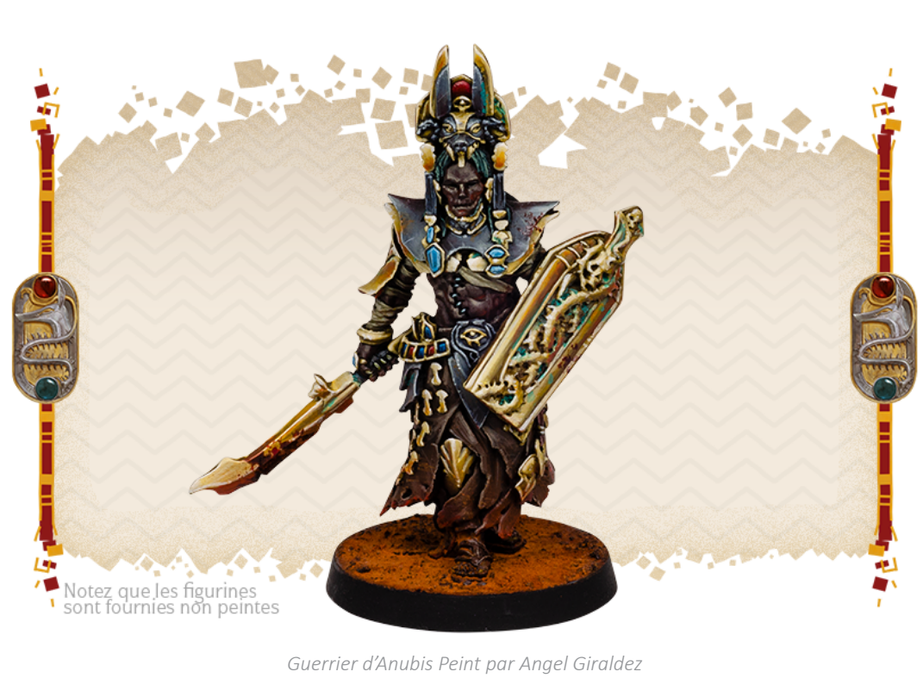

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Notez que les figurines sont fournies non peintes

Anubis Peint par Angel Giraldez

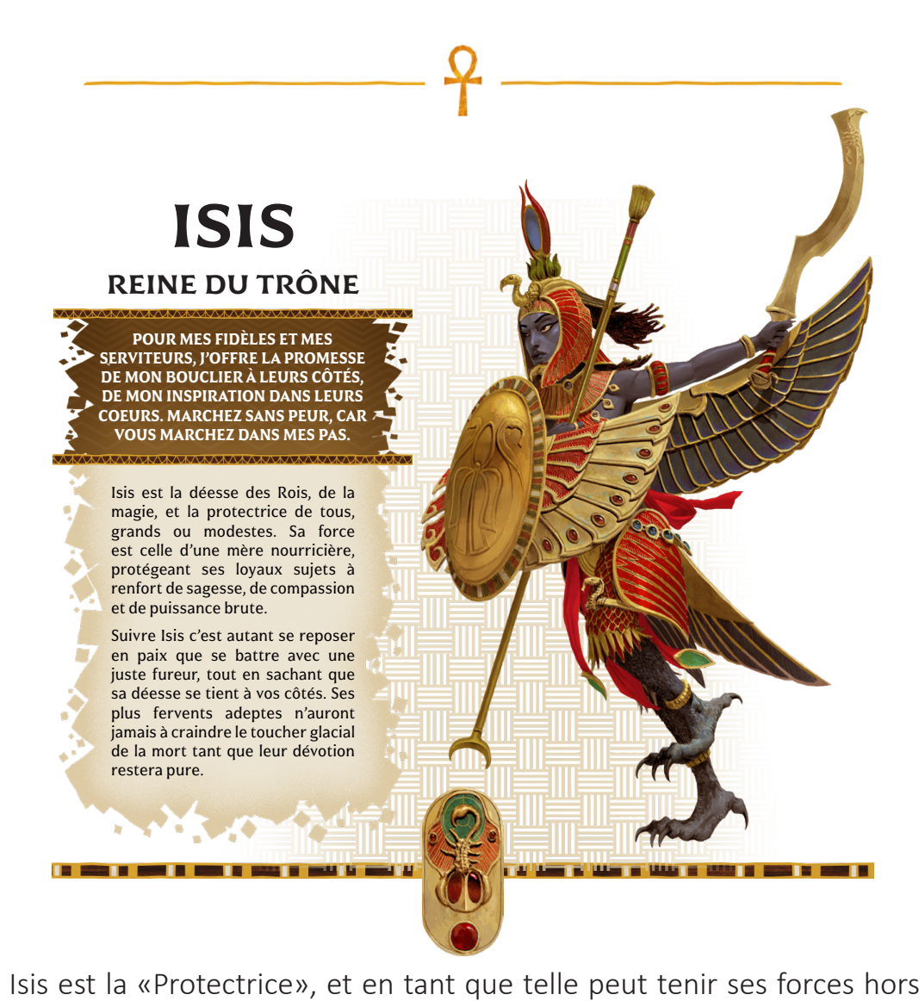




Guerrier d'Anubis Sculpté par Patrick Masson



Guerrier d'Anubis Peint par Angel Giraldez



ISIS

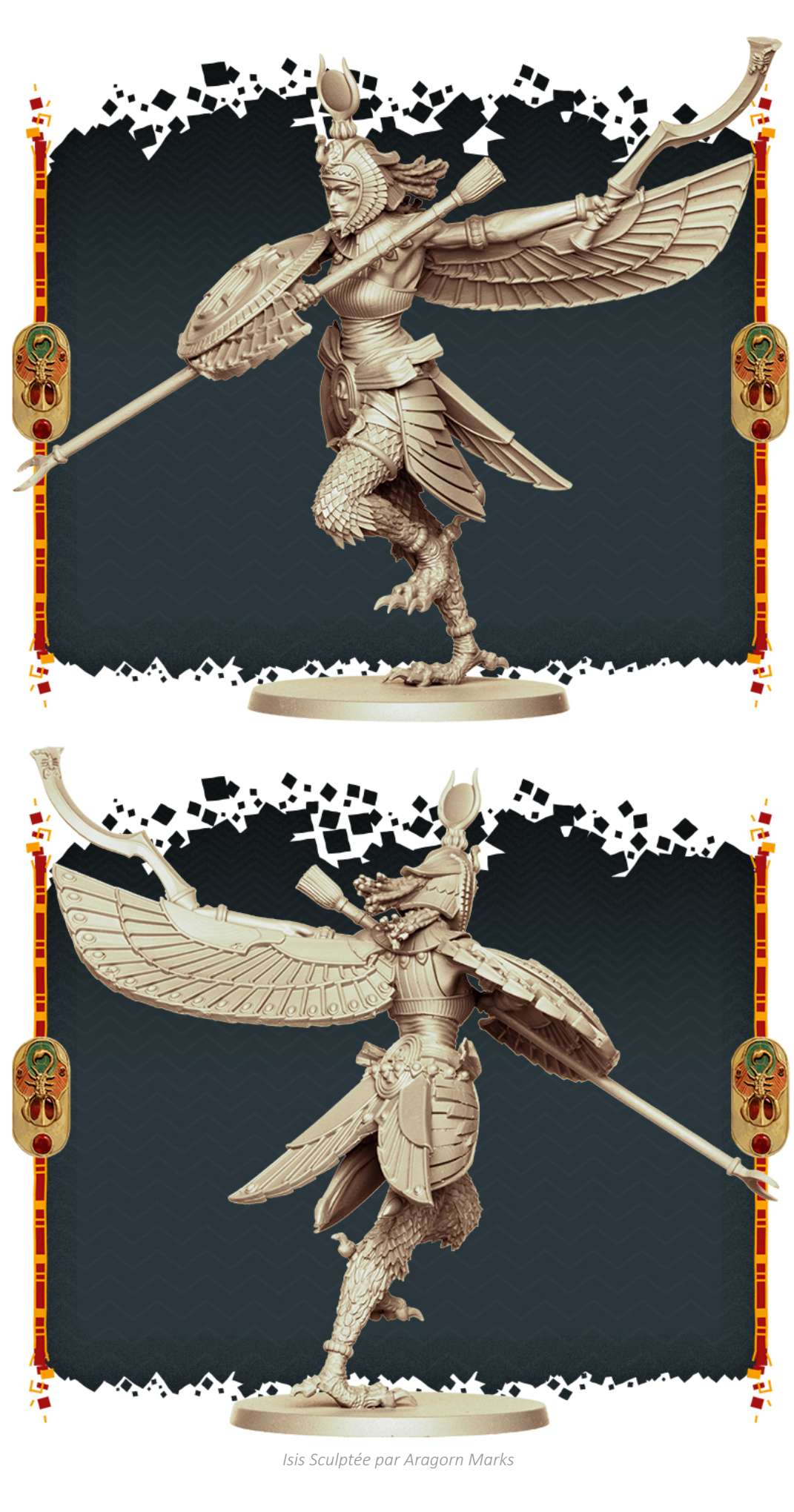
REINE DU TRÔNE

POUR MES FIDÈLES ET MES SERVITEURS, J'OFFRE LA PROMESSE DE MON BOUCLIER À LEURS CÔTÉS, DE MON INSPIRATION DANS LEURS COEURS. MARCHEZ SANS PEUR, CAR VOUS MARCHEZ DANS MES PAS.

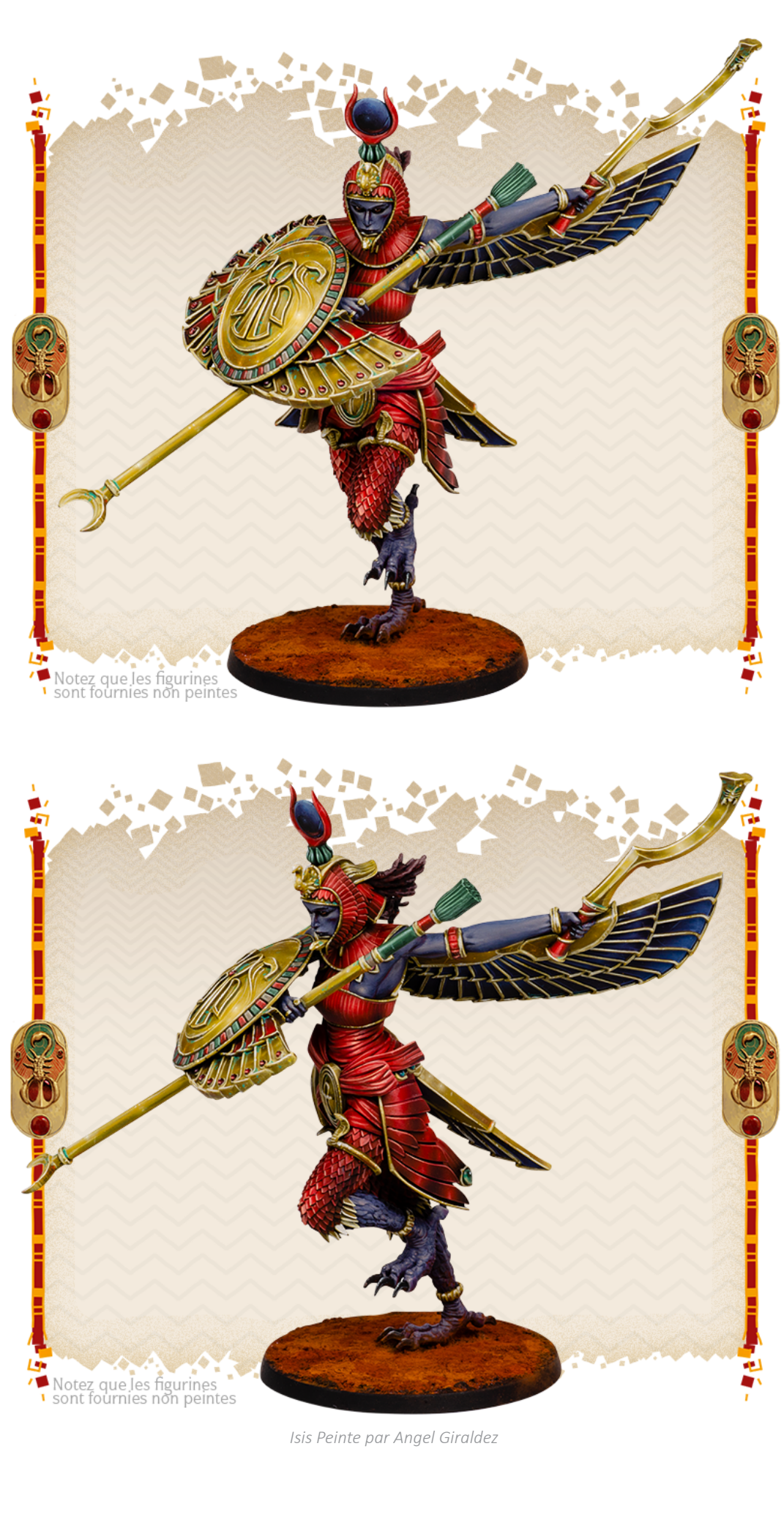
Isis est la déesse des Rois, de la magie, et la protectrice de tous, grands ou modestes. Sa force est celle d'une mère nourricière, protégeant ses loyaux sujets à renfort de sagesse, de compassion et de puissance brute.

Suivre Isis c'est autant se reposer en paix que se battre avec une juste fureur, tout en sachant que sa déesse se tient à vos côtés. Ses plus fervents adeptes n'auront jamais à craindre le toucher glacial de la mort tant que leur dévotion restera pure.

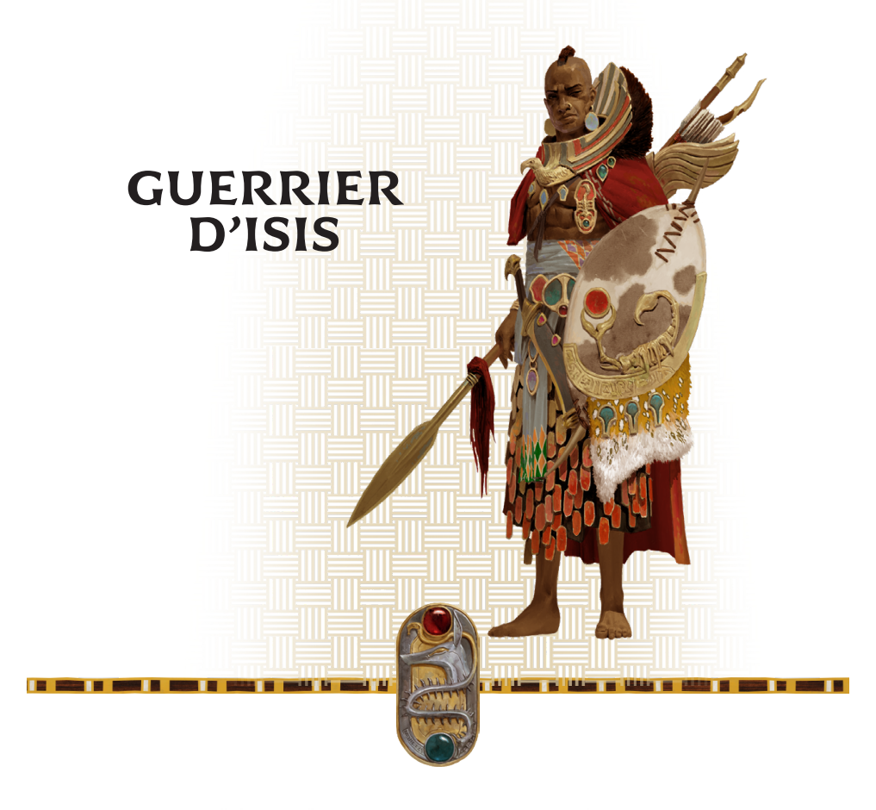
Isis est la «Protectrice», et en tant que telle peut tenir ses forces hors des griffes de la mort. Tant qu'elles se trouvent adjacentes à une figurine ennemie, ses unités ne peuvent être tuées par aucun effet. Un positionnement précis des figurines s'avérera de la plus grande importance lorsqu'Isis est en jeu, à la fois pour elle et ses adversaires. Si on la laisse profiter de sa capacité en permanence, ses forces deviennent imparables. Ses adversaires devront être très attentifs à sa résistance, puisque même le fait de jouer une Plaie de Sauterelles et de remporter l'enchère pourrait bien s'avérer inefficace à venir à bout de sa mainmise. Les forces d'Isis ayant tendance à ne pas quitter le plateau, ses adversaires seraient avisés de tenter de la priver de Gardiens, afin que la situation ne leur échappe pas complètement.

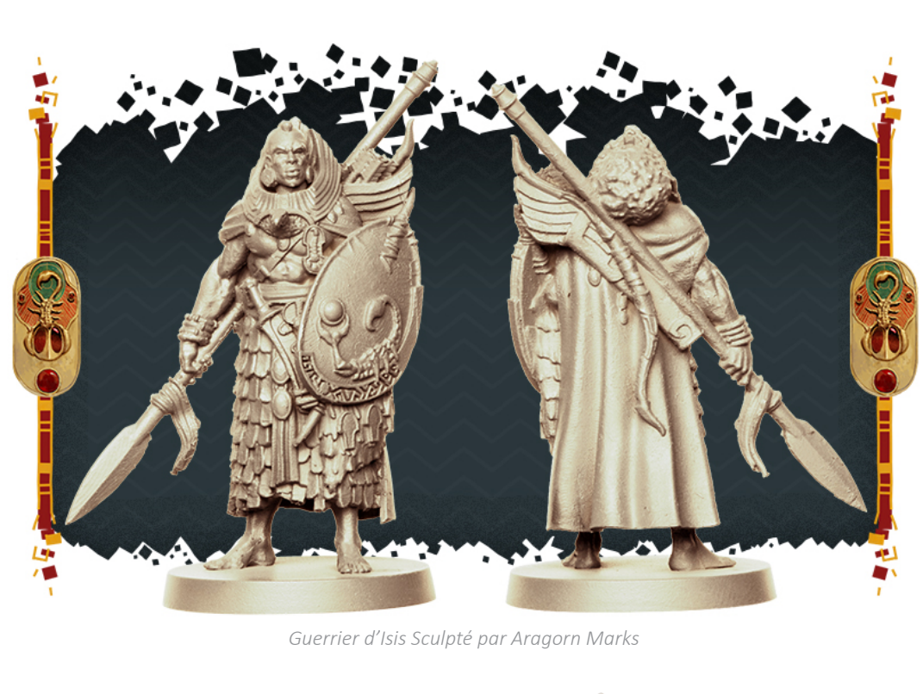


Isis Sculptée par Aragorn Marks

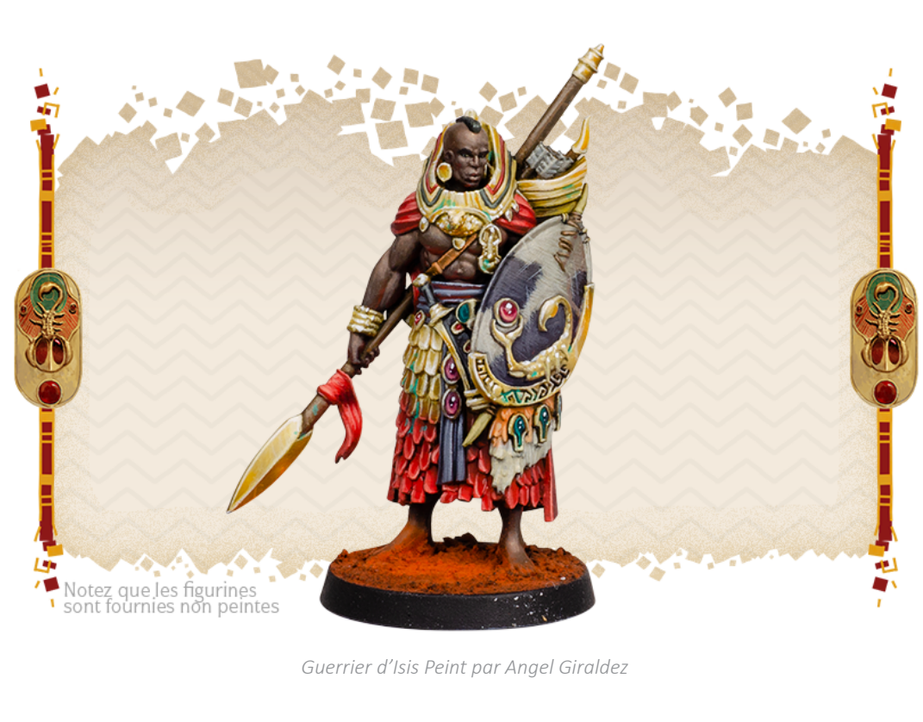

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Notez que les figurines sont fournies non peintes

Isis Peinte par Angel Giraldez





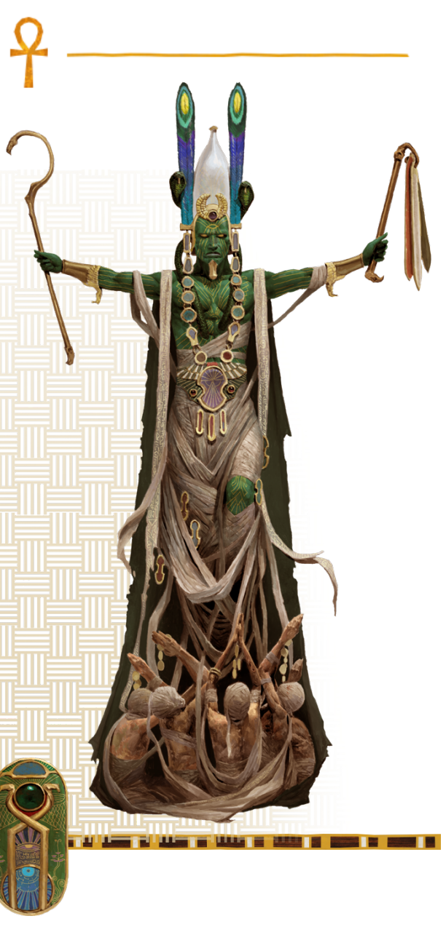
Guerrier d'Isis Sculpté par Aragorn Marks



Guerrier d'Isis Peint par Angel Giraldez

OSIRIS

DIEU DES MORTS



AVEC LE TEMPS, TOUS S'AGENOUILLENT ET VOYAGENT DANS MES VASTES JARDINS. LA TERRE DES MORTS GARDERA PORTE CLOSE À CEUX QUI REFUSENT MON DROIT DIVIN.

Osiris règne sur le vaste Au-Delà et tout ceux qui l'arpentent. Une fois franchie la Nécropole et en étant dans l'Au-Delà à proprement parlé, les morts vivent éternellement dans ce vaste royaume, asujetti aux lois d'Osiris, qu'elles soient douces ou sévères. Le nombre de ses fidèles semble être sans fin, ceux-ci demeurant ou retournant de l'Au-Delà sur simple ordre de ce dernier. Nul ne peut franchir les portes de l'Au-Delà sans que le chemin ne soit éclairé par sa grâce divine.

Osiris utilise ses «Portails vers les Enfers» pour établir sa domination sur le pays et ramener ses forces depuis l'au-delà. Chaque fois qu'il perd un combat, il peut placer (ou déplacer) l'un de ses 3 jetons Enfers sur un emplacement libre de cette région. Les emplacements Enfers possèdent quelques caractéristiques spéciales :

- Les ennemis ne peuvent pas les occuper. Ils peuvent les traverser, mais jamais s'y arrêter. Cela signifie également qu'ils ne peuvent pas y bâtir de Monuments (sauf Osiris, mais bien entendu, les Monuments ne se déplacent pas avec le jeton).
- Ils ne sont plus considérés comme des emplacements de Désert ou Fertiles.
- Lorsque Osiris utilise le pouvoir Invoquer des Figurines, il peut invoquer une figurine supplémentaire sur l'un des emplacements Enfers.

Les jetons Enfers apportent un grand contrôle du plateau à Osiris, puisqu'ils peuvent à la fois empêcher ses adversaires d'accéder à certaines zones, et plus important encore, créent des portails à travers lesquels les forces d'Osiris peuvent rapidement se multiplier. Parfois, vaincre Osiris en combat peut s'avérer un très mauvais choix stratégique.

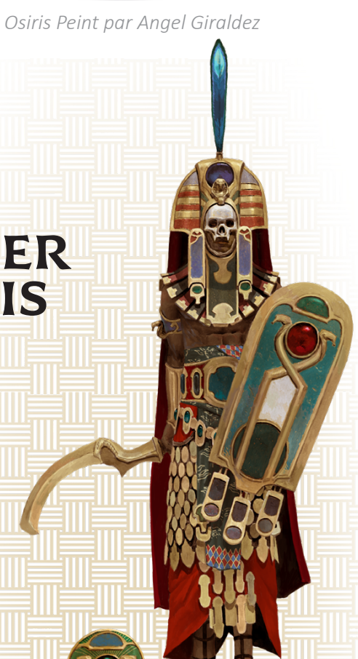
Osiris Sculpté par Rémy Tremblay

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Osiris Peint par Angel Giraldez

GUERRIER D'OSIRIS



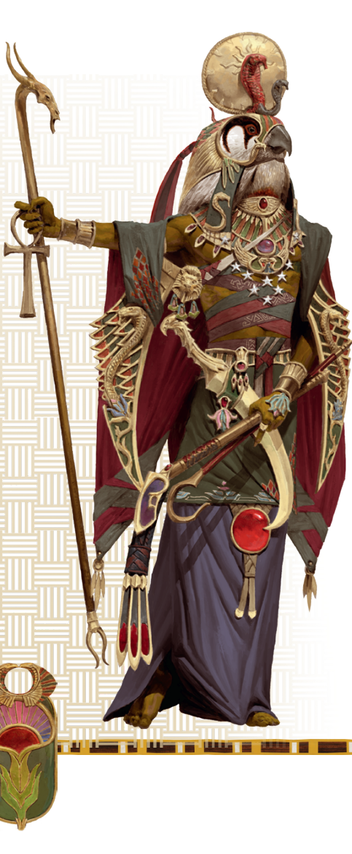
Guerrier d'Osiris Sculpté par Rémy Tremblay

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrier d'Osiris Peint par Angel Giraldez

RA

LE SOLEIL ET LA LUMIÈRE



TOUTE CHOSE EXISTE GRÂCE À MOI. LES DIEUX EUX-MÊMES DOIVENT LEUR EXISTENCE À MA LUMIERE DIVINE.

Ra est le dieu du Soleil duquel toute vie jailli. On lui attribue la création de l'univers et de tout ce qui l'arpente. La redoutable lumière de RA peut tout autant réchauffer, porter secour ou tuer à volonté. Ses guerriers les plus fervents reçoivent sa bénédicition divine, leur allouant sa puissance pure et sa constitution divine. Ses fidèles agissent en son nom, travaillant fièrement et sans relâche, sans jamais rôder dans les ténèbres ou parcourir des chemins occultes. Ra est éternel, et ses fidèles avec lui.

Ra peut conférer sa «Radiance» à n'importe quelle unité parmi ses forces. Dès lors qu'il invoque une figurine, il peut y attacher l'un de ses 3 jetons Soleil, les rendant Radiant. Lorsque Ra remporte un combat auquel une de ses figurines Radiantes prenait part, il remporte de la dévotion supplémentaire. Si une figurine Radiante est tuée, le jeton Soleil retourne sur le plateau de Ra, pour être conféré à une autre figurine plus tard. Les adversaires de Ra devraient prêter une attention toute particulière aux intentions des figurines Radiantes. Permettre à Ra de remporter des combats avec ces figurines pourrait rapidement lui octroyer l'ultime victoire. Mais Ra peut également utiliser ses figurines Radiantes pour bluffer ses adversaires, les positionnant dans des combats qu'il n'a pas l'intention de gagner, de manière à ce que ses adversaires se concentrent sur eux et lui laissent le champs libre dans les régions où se trouvent réellement ses intérêts.

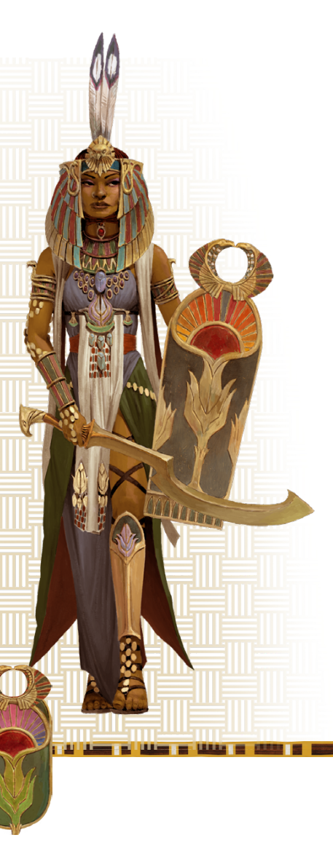
Ra Sculpté par Rémy Tremblay

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Ra Peint par Angel Giraldez

GUERRIÈRE DE RA



Guerrière de Ra Sculptée par Rémy Tremblay

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrière de Ra Peinte par Angel Giraldez

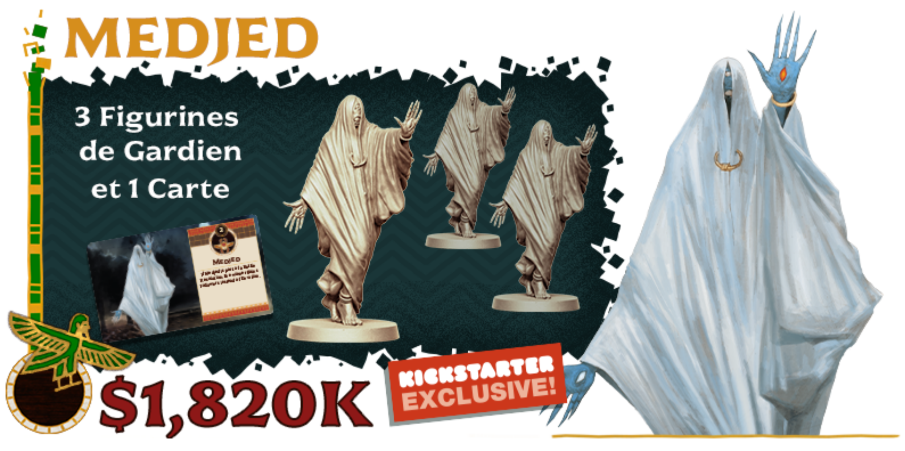
A'nekh djet!

Actu #23

Unut - Celle aux Pieds Vifs

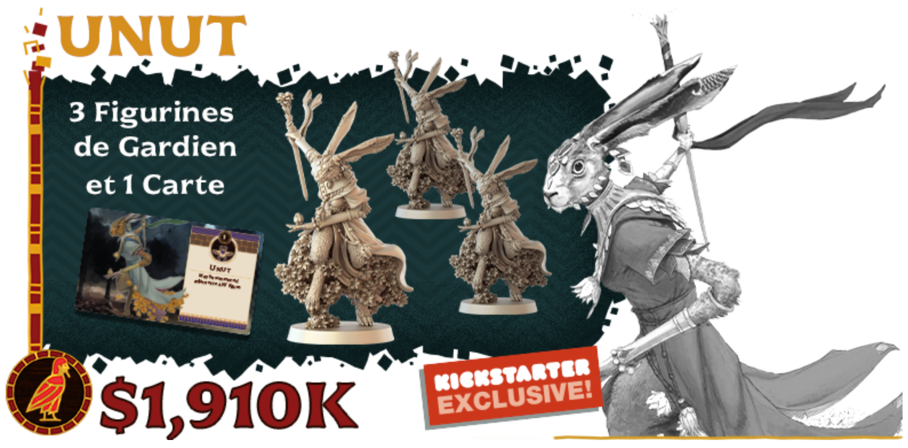
Ii-wey backers !

Vous avez débloqué Medjed et ses mystères !

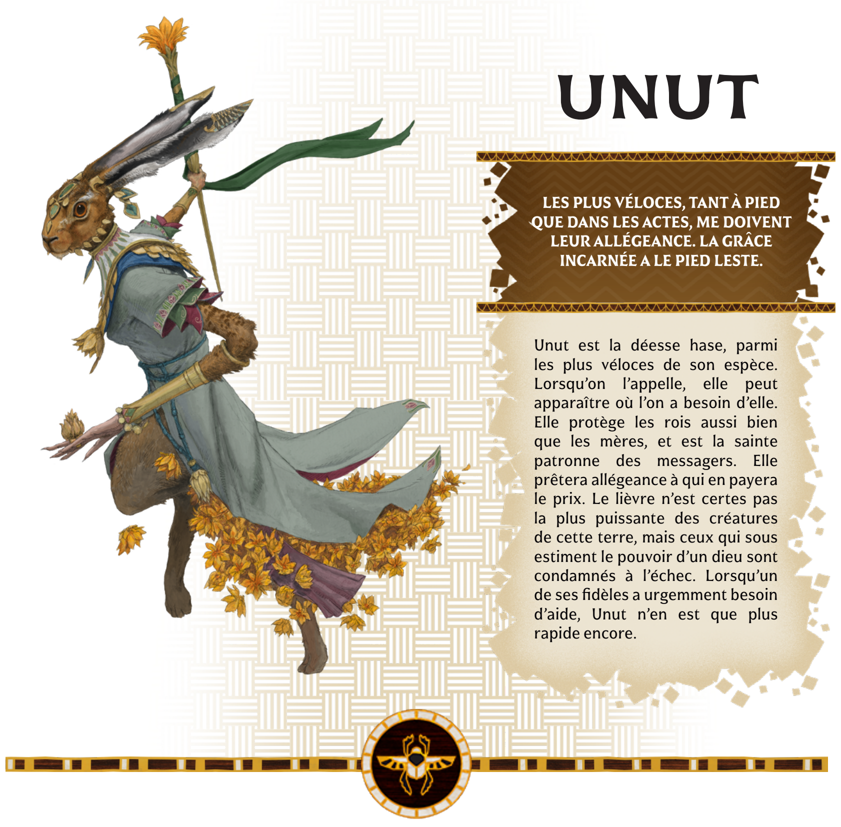


* * *

La prochaine Gardienne s'approche de nous en bondissant.



Si nous atteignons $1,910k, tous les backers recevront le palier Exclusif Kickstarter d'Unut, incluant 3 exemplaires de sa figurines de Gardienne ainsi que 1 carte de Référence de Gardienne.

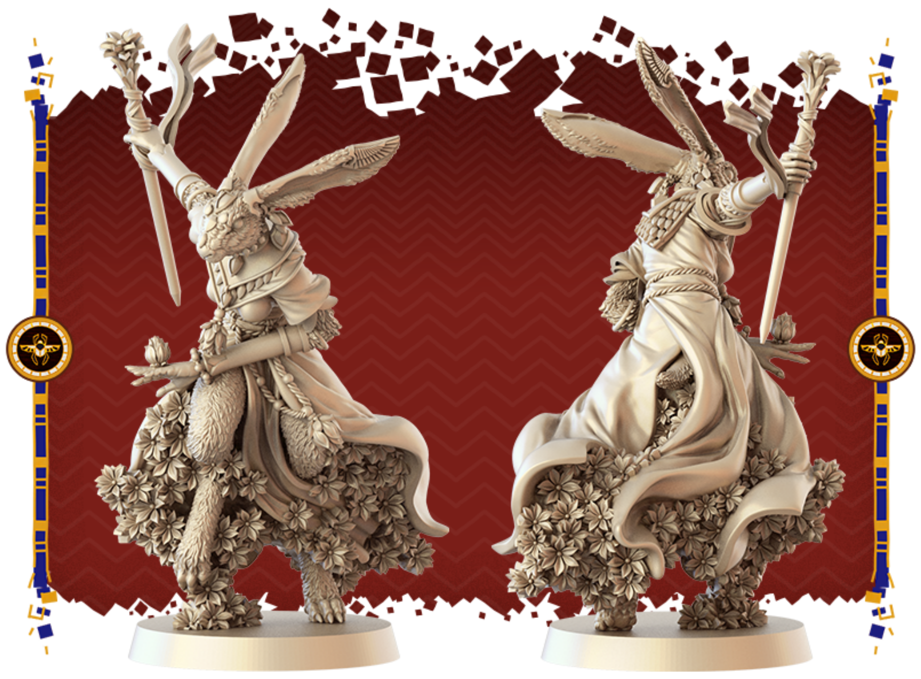


UNUT

LES PLUS VÉLOCES, TANT À PIED QUE DANS LES ACTES, ME DOIVENT LEUR ALLÉGEANCE. LA GRÂCE INCARNÉE A LE PIED LESTE.

Unut est la déesse hase, parmi les plus véloces de son espèce. Lorsqu'on l'appelle, elle peut apparaître où l'on a besoin d'elle. Elle protège les rois aussi bien que les mères, et est la sainte patronne des messagers. Elle prêtera allégeance à qui en payera le prix. Le lièvre n'est certes pas la plus puissante des créatures de cette terre, mais ceux qui sous estiment le pouvoir d'un dieu sont condamnés à l'échec. Lorsqu'un de ses fidèles a urgemment besoin d'aide, Unut n'en est que plus rapide encore.

Il se pourrait bien que la déesse hase Unut ait autrefois plutôt ressemblé à un serpent, mais vous conviendrez que cette nouvelle forme est bien plus gracieuse. Sa plus grande force réside dans sa vitesse, lui conférant la capacité d'apparaître là où ses ennemis l'attendent le moins- c'est à dire bien souvent derrière eux, et prête à l'action. Lorsque les joueurs invoquent des figurines, les options de placement se limitent à les disposer de façon adacente à leurs propres figurines ou monuments déjà sur le plateau. Mais Unut peut être invoquée adjacente à n'importe quelle figurine, amie ou ennemie. Ceci vous permet de prendre part à des conflits auxquels personne ne s'attendait à vous voir arriver. Et une fois qu'Unut est bien établie quelque part, vous pourrez faire apparaître d'autres figurines à ses côtés pour consolider votre mainmise en ces lieux !



Unut Sculptée par Jose Roig

* * *

A'nekh djet!

Actu #22

Le Cycle du Ta’apis-djeu *(NdT: on fait ce qu’on peut ^^)*

Ii-wey backers !

Nous progressons bien vers le déblocage du (ou de la) mystérieux(se) Medjed (et si vous ne l’avez pas encore fait, nous vous suggérons fortement de faire une petite recherche sur sa représentation historique, cela devrait vous faire sourire).

MEDJED
3 Figurines de Gardien et 1 Carte
$1,820K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

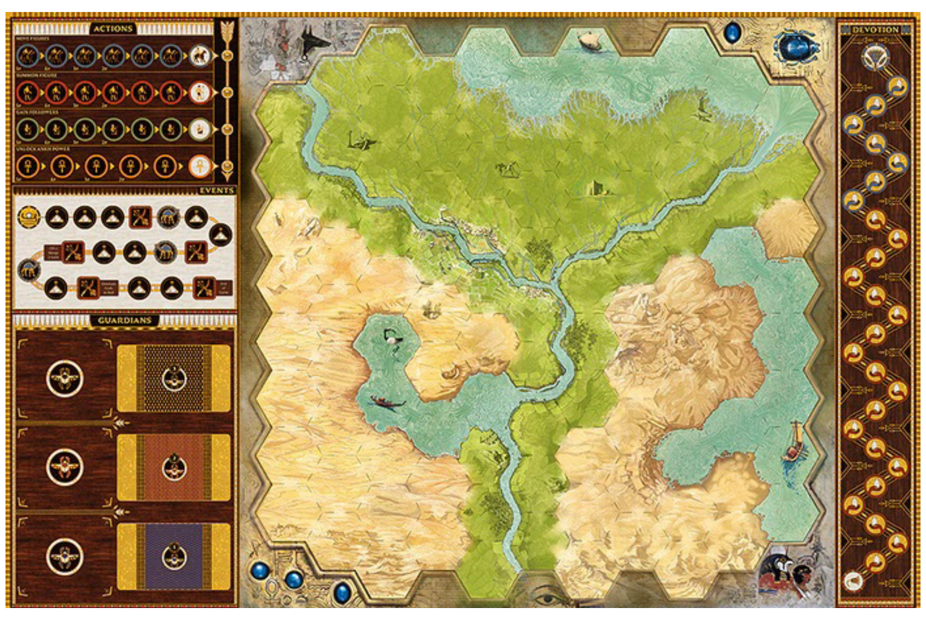
Mais notre timide ami(e) aurait bien besoin d’un petit coup de main afin de se manifester. Un Achat Optionnel pourrait bien faire l’affaire.

* * *

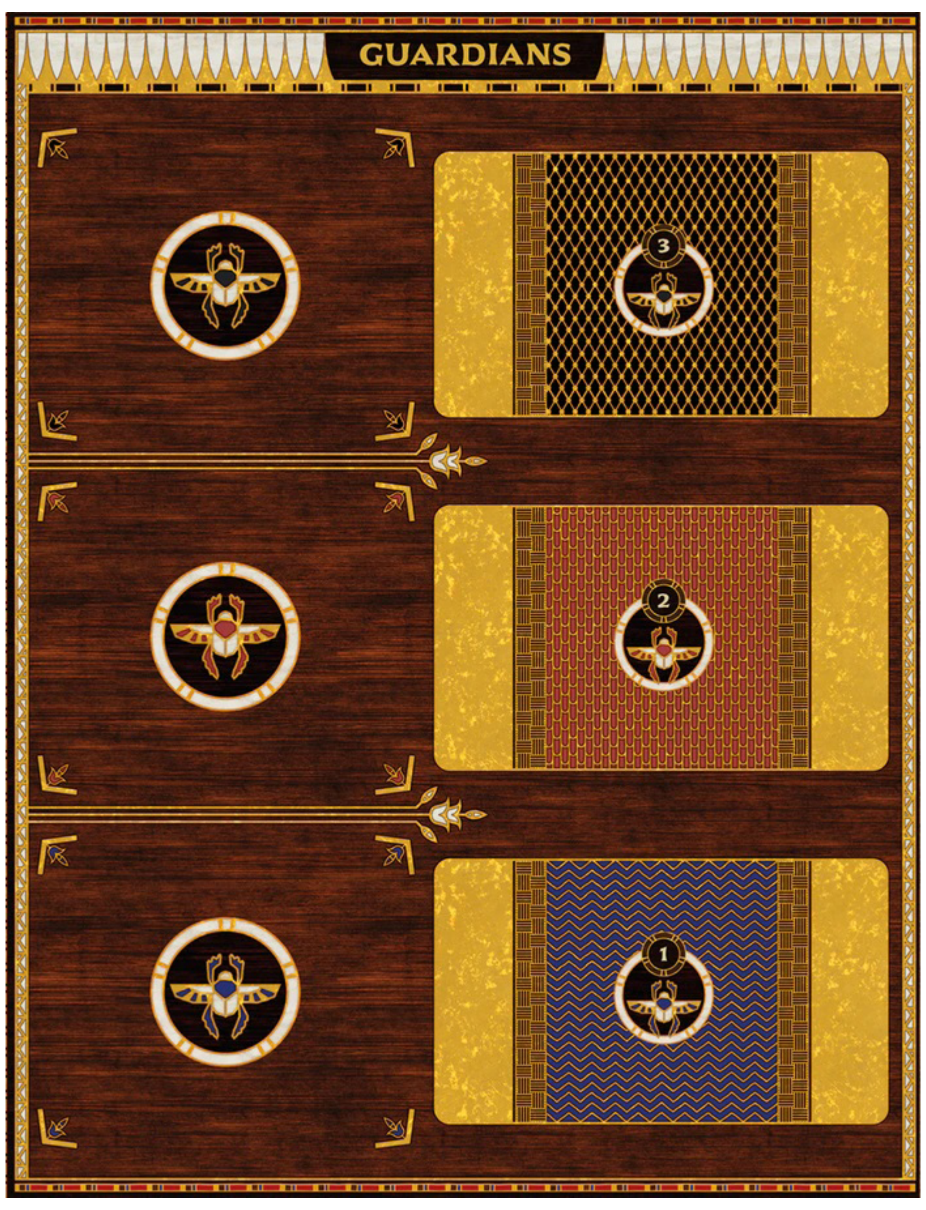
Aujourd’hui nous vous déroulons un add-on pour lequel nous avons reçu, depuis le début de la campagne, une très forte demande.

TAPIS DE JEU
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
TAPIS EN NEOPRENE
3MM D'ÉPAISSEUR
BORDS COUSUS
$30

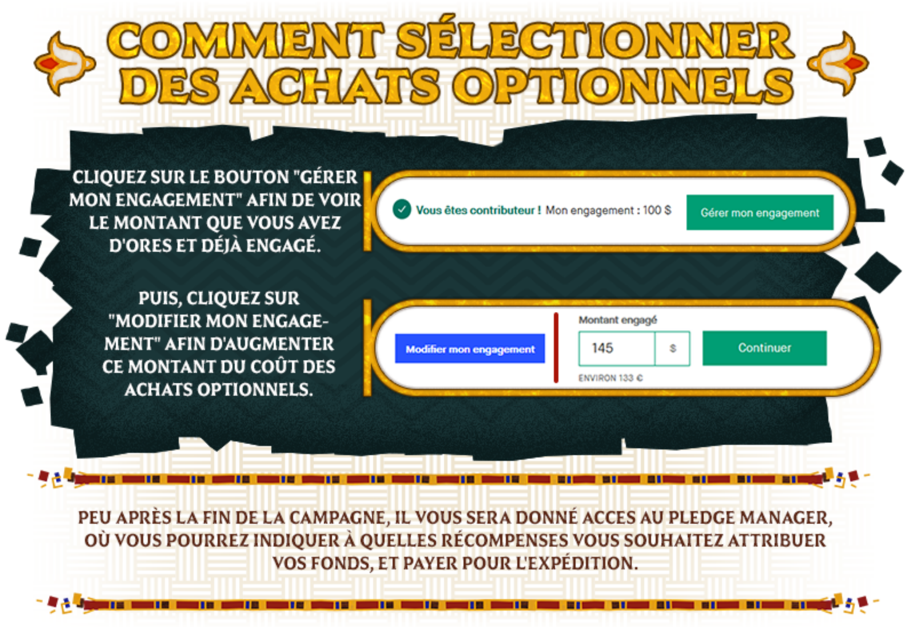
Pour 30$ cet Achat Optionnel en Exclusivité Kickstarter, vous apportera une version du plateau de Ankh: les Dieux d’Égypte déclinée en tapis de jeu. Fabriqué en neoprène de 3mm d’épaisseur, ce tapis haut en couleurs possède des bords cousus pour plus de solidité.
Ce tapis ne sera disponible qu’avec les textes en anglais.



Puisque le jeu a été conçu spécifiquement pour être joué sur des cases hexagonales de 6 cm, il n’y avait aucune raison de vous proposer un plateau surdimensionné. En revanche, nous avons choisi d’intégrer le plus d’éléments de jeu possible sur le tapis, ce qui nous donne un tapis de 97,3 x 63,4 cm, ce qui est déjà plus grand que le tapis XL de Blood Rage!
Sur la droite du tapis, nous avons ajouté une Piste de Dévotion retravaillée. Sur la gauche, vous trouverez les Pistes Action et Evénements. Nous avons également ajouté un élément qui, en temps normal, se trouverait juste à côté du plateau : un emplacement pour les Gardiens. Ce dernier accueille les cartes de référence des Gardiens des 3 niveaux, ainsi qu’un créneau à côté de chacune d’elles où se trouveront donc les Gardiens n’ayant pas encore été remportés par les joueurs.


GUARDIANS
3
2
1

Si vous souhaitez voir vos batailles Égyptiennes d’anthologie se dérouler sur une surface luxueuse, combinant tous les plateaux annexes en un seul, ne passez pas à côté de cet Achat Optionnel et ajoutez dès maintenant 30$ à votre pledge.


COMMENT SÉLECTIONNER DES ACHATS OPTIONNELS
Vous êtes contributeur ! Mon engagement : 100 $
Gérer mon engagement
Modifier mon engagement
Montant engagé
145
$
ENVIRON 133 €
Continuer

CLIQUEZ SUR LE BOUTON "GÉRER MON ENGAGEMENT" AFIN DE VOIR LE MONTANT QUE VOUS AVEZ D'ORES ET DÉJÀ ENGAGÉ.

PUIS, CLIQUEZ SUR "MODIFIER MON ENGAGEMENT" AFIN D'AUGMENTER CE MONTANT DU COÛT DES ACHATS OPTIONNELS.

PEU APRÈS LA FIN DE LA CAMPAGNE, IL VOUS SERA DONNÉ ACCES AU PLEDGE MANAGER, OÙ VOUS POURREZ INDIQUER À QUELLES RÉCOMPENSES VOUS SOUHAITEZ ATTRIBUER VOS FONDS, ET PAYER POUR L'EXPÉDITION.

* * *

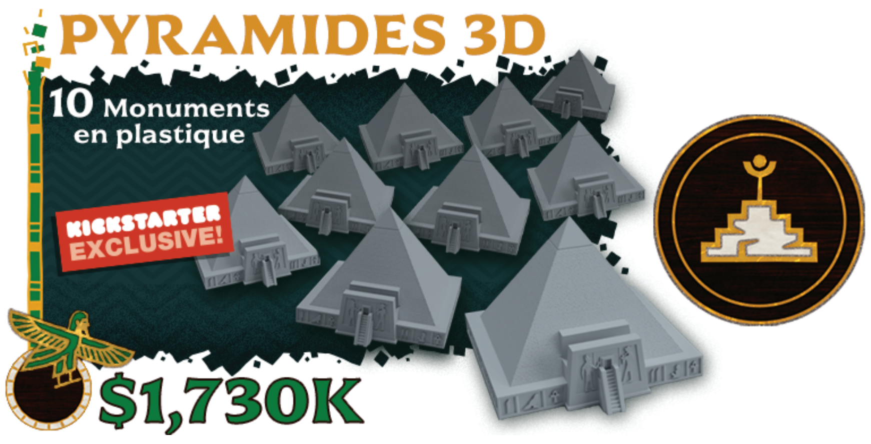
A’nekh djet!

Actu #21

Medjet - Celui qui Frappe sans Être Vu

Ii-wey backers !

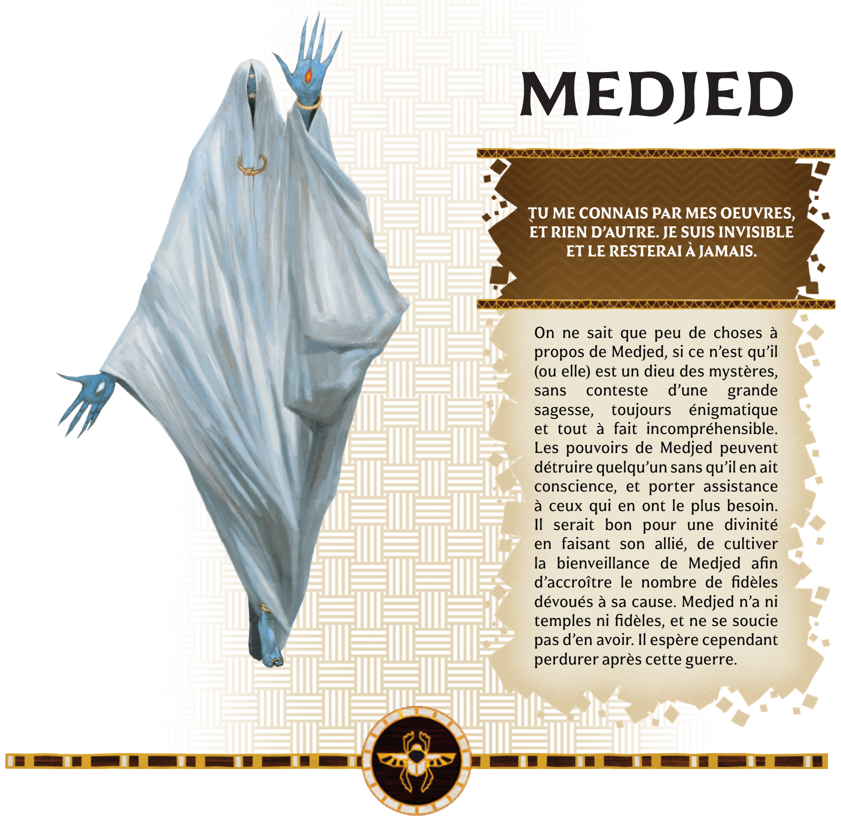
Nous avons bâti les pyramides, fier et éternel témoignage de la gloire d’Égypte!



Notre prochain Stretch Goal se présente à nous, littéralement sous le voile du mystère.

MEDJED
3 Figurines de Gardien et 1 Carte
$1,820K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Si nous atteignons $1,820k, tous les backers recevrons l’Exclusivité Kickstarter Medjed, incluant 3 exemplaires de la figurine de ce Gardien ainsi que sa Carte de Référence !



MEDJED

TU ME CONNAIS PAR MES OEUVRES, ET RIEN D’AUTRE. JE SUIS INVISIBLE ET LE RESTERAI À JAMAIS.

On ne sait que peu de choses à propos de Medjed, si ce n’est qu’il (ou elle) est un dieu des mystères, sans conteste d’une grande sagesse, toujours énigmatique et tout à fait incompréhensible. Les pouvoirs de Medjed peuvent détruire quelqu’un sans qu’il en ait conscience, et porter assistance à ceux qui en ont le plus besoin. Il serait bon pour une divinité en faisant son allié, de cultiver la bienveillance de Medjed afin d’accroître le nombre de fidèles dévoués à sa cause. Medjed n’a ni temples ni fidèles, et ne se soucie pas d’en avoir. Il espère cependant perdurer après cette guerre.

Quelle sorte de créature se dissimule sous le voile de Medjed est un mystère, même pour les Dieux. Medjed se tient à l’abri des regards, mais ses yeux luisent à travers son voile, éclairant le paysage d’une lumière brumeuse. Avoir Medjed comme allié n’est pas aussi simple qu’avec d’autres Gardiens. Il vaut certainement l’avoir de son côté, mais il devra être utilisé à bon-escient. Si Medjed prend part à la résolution d’un combat, le vainqueur (qui qu’il soit) recevra des Fidèles en lieu et place de Dévotion. Si cela peut occasionnellement s’avérer une bonne stratégie pour vous, si vous avez besoin de Fidèles pour débloquer de nouveaux pouvoirs d’Ankh ou bâtir des monuments, cet effet sera plus souvent utilisé pour priver vos ennemis de la Dévotion dont ils ont besoin pour remporter la partie. La présence de Medjed change drastiquement le paysage du jeu, diminuant souvent les scores finaux de Dévotion et menant à une lutte désespérée pour rester en jeu à l’issue du conflit.

Medjed Sculpté par Jose Roig

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Medjed peint par Robert Karlsson

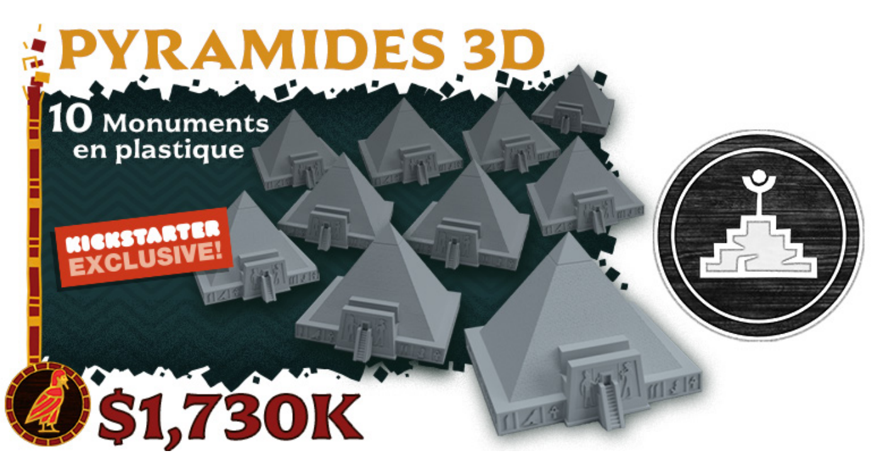
A’nekh djet!

Actu #20

Une analyse des scénarios de Ankh par son auteur

li-wey backers !

Nous avançons progressivement vers le déblocage de nos derniers monuments 3D: les pyramides !



Afin d'assouvir un peu de votre curiosité pendant que nous travaillons sans relâche, nous publions aujourd'hui une note spéciale écrite par Eric M. Lang explorant les scénarios créés pour Ankh : Les Dieux d'Égypte, qui vous offriront encore plus de profondeur et de rejouabilité.

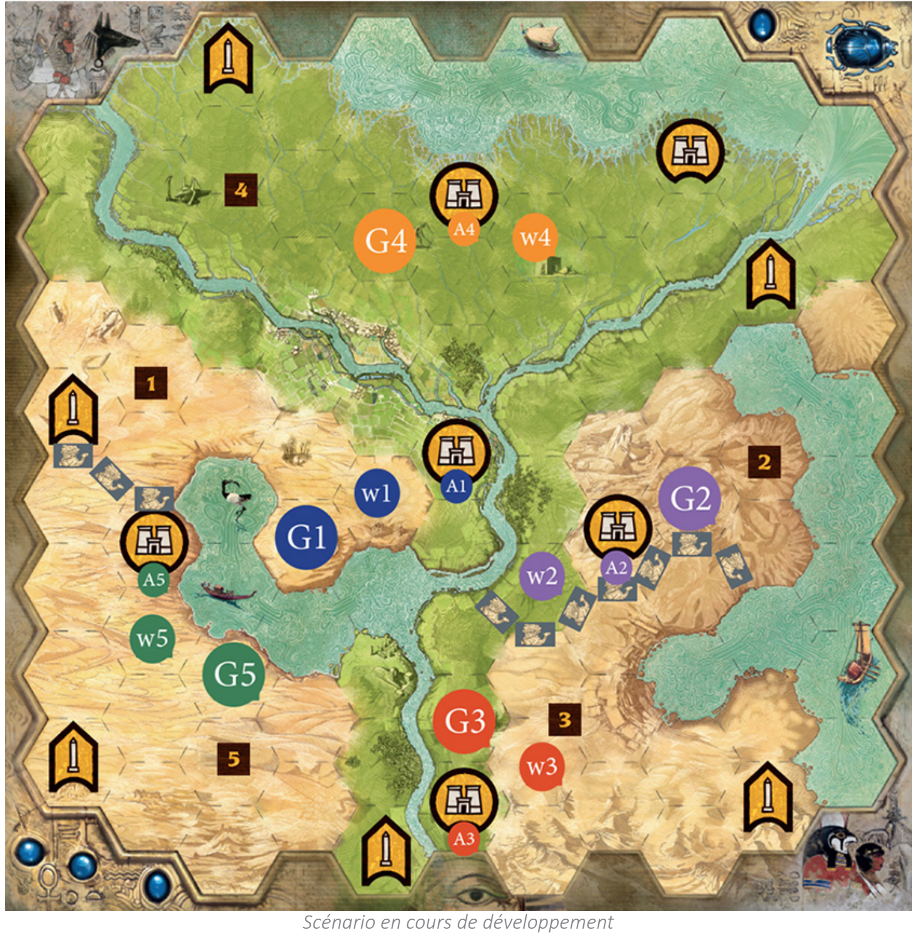
CONCEPTION DES SCENARIO

Bonjour les Backers ! Ici Eric. J'aimerais aborder un peu plus en détail les scénarios pour Ankh. La règle du jeu pose les bases pour mettre en place le jeu, mais dans les scénarios, on trouve un petit plus que juste «des manières différentes de préparer le plateau de jeu».

Un de mes objectifs en termes de game design pour Ankh a été de pousser un peu plus loin l'élégance et la simplicité de Blood Rage et Rising Sun, tout en conservant une diversité d'expériences de jeu partie à après partie. Vos choix de dieux et de gardiens changent déjà la physionomie du jeu, mais les scénarios ajouteront encore un troisième facteur, permettant soit d'accentuer, soit d'atténuer un aspect du jeu.

LE VIEUX ROYAUME

MISE EN PLACE POUR 5 JOUEURS



Scénario en cours de développement

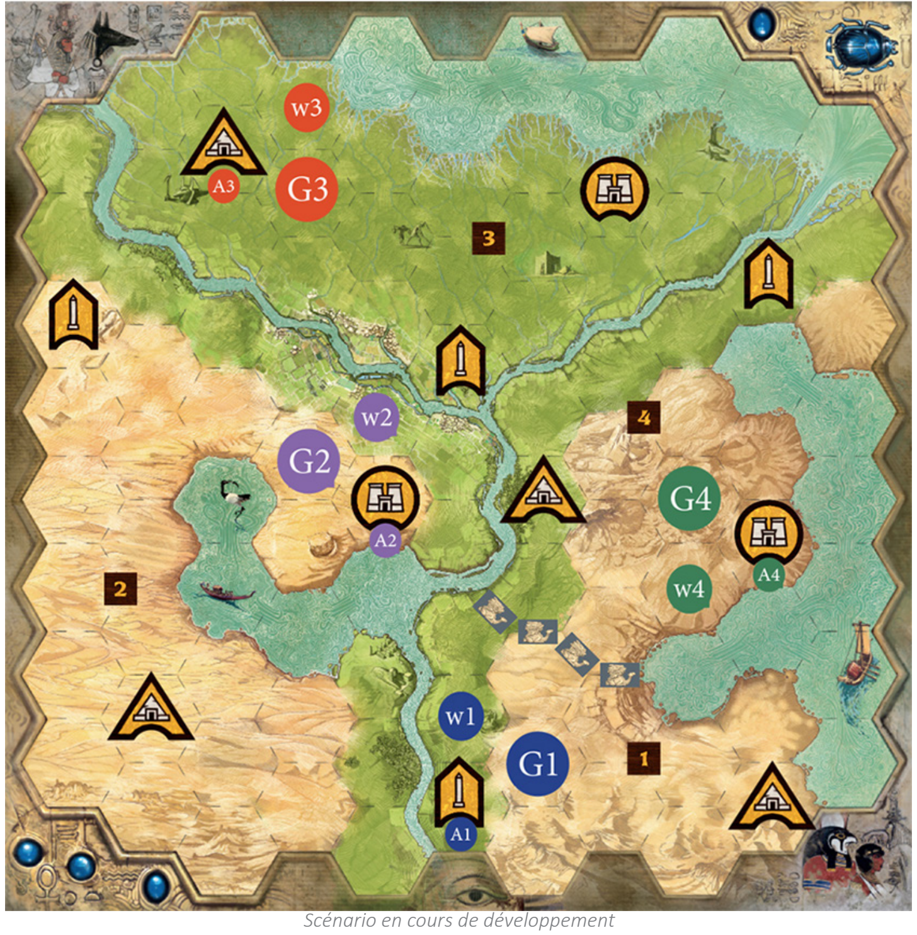
LEGENDE

Ⓖ FIGURINE DE DIEU
Ⓦ FIGURINE DE GUERRIER
Ⓐ JETON ANKH
: LE CHIFFRE INDIQUE LA POSITION DU JOUEUR DANS L'ORDRE DU TOUR

Les scénarios «Le Vieux Royaume» et «Le Royaume du Milieu» proposent cela de la plus simple des façons: en offrant des mises en place différentes mais équilibrées selon le nombre de joueurs. Elles offrent ainsi des positions initiales différentes pour les dieux, les monuments et même des façons différentes de diviser les régions de départ (Et n'imaginez pas qu'il y a toujours autant de régions de départ que de joueurs).

LE ROYAUME DU MILIEU

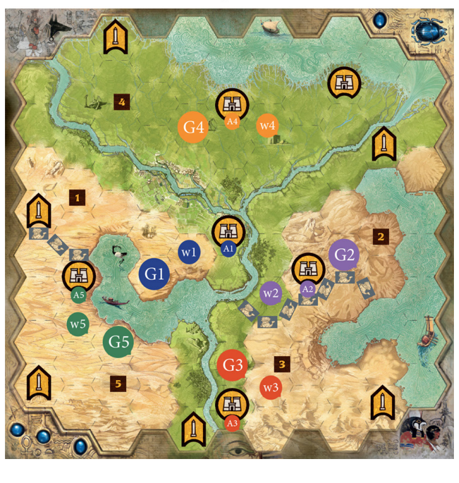
MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



Scénario en cours de développement

LE ROYAUME DU MILIEU - 4 JOUEURS

LE VIEUX ROYAUME - 5 JOUEURS

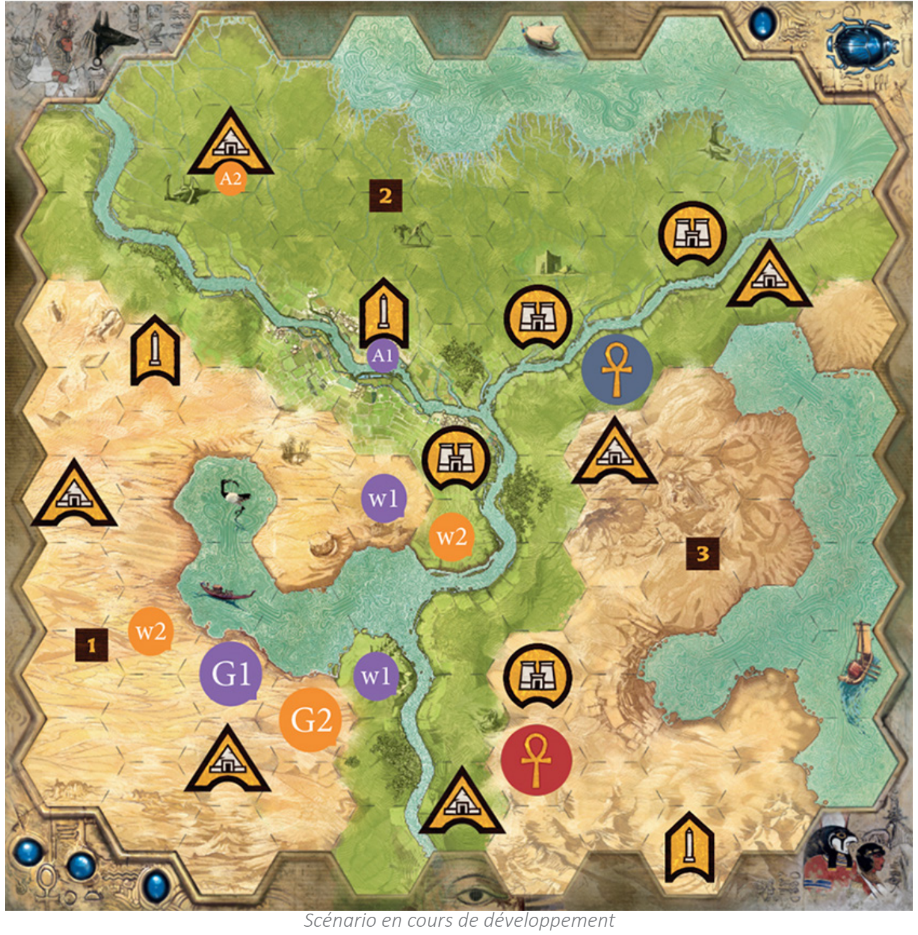


Pour ceux qui souhaitent encore plus de diversité et de défis dans la manière de jouer, d'autres scénarios vont encore plus loin ! Par exemple, jetons un oeil aux «Deux Capitales», un scénario pour 2 ou 3 joueurs. Dans celui-ci les joueurs auront la possibilité de contrôler Thèbes ou Memphis, capitales respectives de la Basse et de la Haute Égypte.

LES DEUX CAPITALES

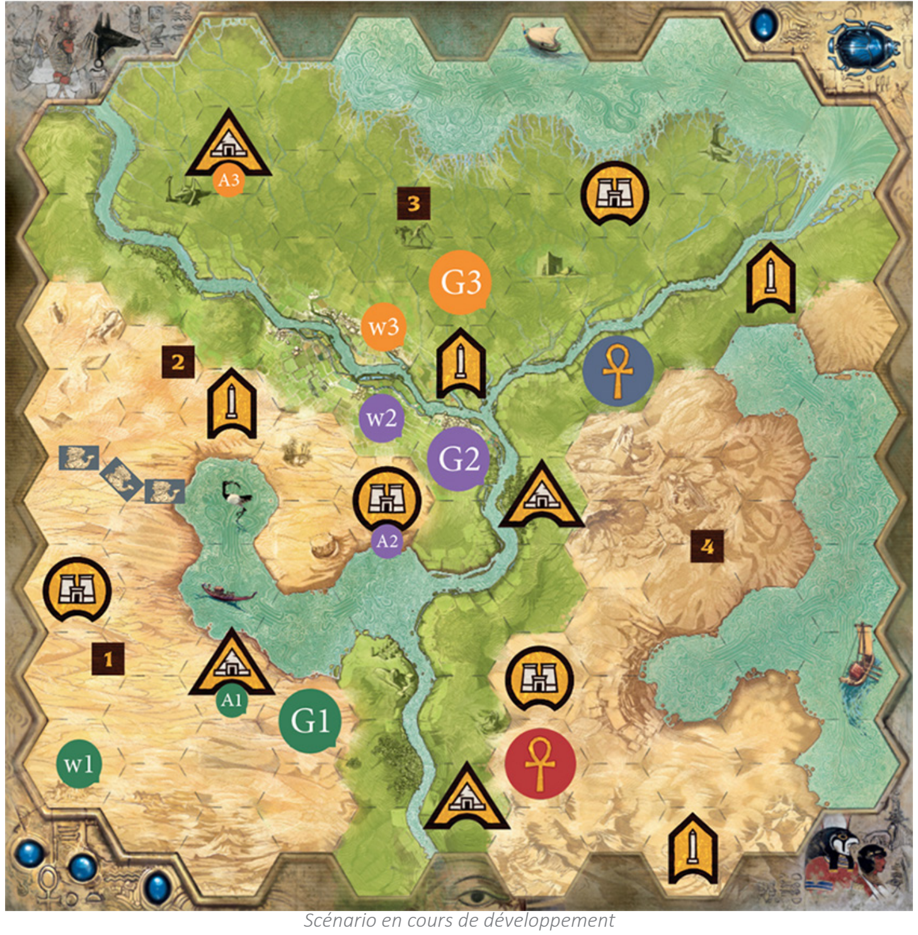
UN SCÉNARIO POUR 2 À 3 JOUEURS

MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



Scénario en cours de développement

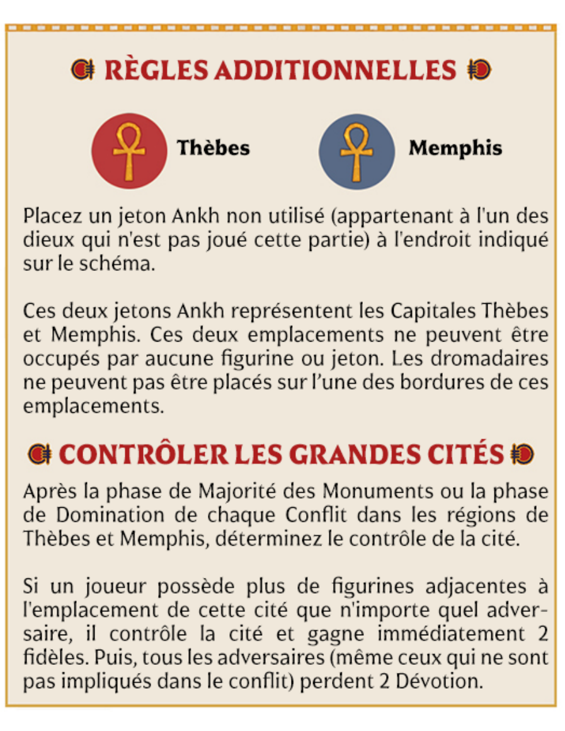
MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



Scénario en cours de développement

Tout comme pour le scénario du Vieux Royaume, il propose une mise en place définie qui dépend du nombre de joueurs. Mais plus encore ! Comme vous l'aurez remarqué, il y a un nouvel élément imprimé sur les deux schémas. En utilisant des jetons d'Ankh (ceux de dieux que personne ne joue durant la partie), deux nouveaux emplacements sont mis en avant : les cités de Thèbes et de Memphis.

Avec ces deux cités sur la carte, nous pouvons aborder un nouveau type d'interaction : le contrôle de cité.



RÈGLES ADDITIONNELLES

Thèbes Memphis

Placez un jeton Ankh non utilisé (appartenant à l'un des dieux qui n'est pas joué cette partie) à l'endroit indiqué sur le schéma.

Ces deux jetons Ankh représentent les Capitales Thèbes et Memphis. Ces deux emplacements ne peuvent être occupés par aucune figurine ou jeton. Les dromadaires ne peuvent pas être placés sur l'une des bordures de ces emplacements.

CONTRÔLER LES GRANDES CITÉS

Après la phase de Majorité des Monuments ou la phase de Domination de chaque Conflit dans les régions de Thèbes et Memphis, déterminez le contrôle de la cité.

Si un joueur possède plus de figurines adjacentes à l'emplacement de cette cité que n'importe quel adversaire, il contrôle la cité et gagne immédiatement 2 fidèles. Puis, tous les adversaires (même ceux qui ne sont pas impliqués dans le conflit) perdent 2 Dévotion.

À présent, les joueurs doivent non seulement se préoccuper d'avoir une majorité de figurines dans une région pour gagner de la dévotion (si c'est votre objectif pour cette région), mais ils doivent en plus ne pas «perdre» le contrôle des deux cités, au risque de devoir tant reculer sur la piste de Dévotion pour risquer d'être éliminé plus tard dans la partie.

Bien sûr les schémas proposent des mises en place pour chaque configuration, 2 ou 3 joueurs, avec des options de placement tactiques et stratégiques permettant, si les joueurs choisissent de ne pas se focaliser sur les cités, d'avoir d'autres options de monument sur lesquelles se concentrer.

MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS

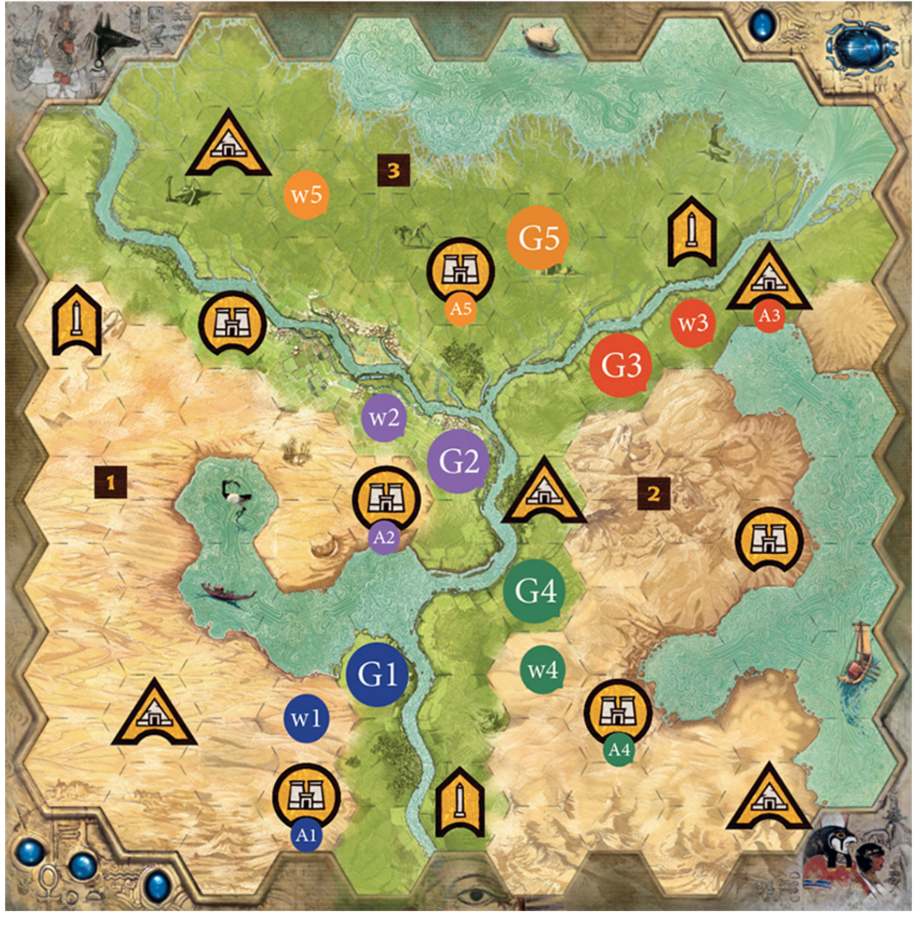
MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS

L'un des aspects les plus intéressants des scénarios est de permettre d'optimiser l'expérience de jeu pour un nombre de joueurs donné. Par exemple pour les «Deux Capitales», le scénario fonctionne très bien avec un petit nombre de joueurs (avec une mise en place de départ optimisée proposant des options et des contraintes à chacun). Comme le scénario fonctionne moins bien avec un nombre plus élevé de joueurs et un plateau noir de figurines, cette option n'est pas proposée.

Mais ne vous inquiétez pas, il y aura suffisamment de scénarios pour vous donner au moins 3 ou 4 options de mise en place pour chaque configuration de joueurs. Dans certains cas, comme pour «Syncrétisme» (ci-dessous), ils seront même parfaitement optimisés pour un seul joueur.

SYNCRETISME

UN SCÉNARIO POUR 5 JOUEURS



Les Scénarios sont l'un des éléments les plus enthousiasmants de Ankh. Ils sont aussi l'un des derniers éléments à avoir été développés ; nous sommes d'ailleurs toujours en train de les affiner, afin de nous assurer qu'ils remplissent parfaitement les rôles suivants :

- **Offrir une sensation de jeu vraiment différente :** chaque scénario doit procurer quelque chose que n'offrent pas les autres scénarios, accentuant (ou supprimant) un élément de jeu afin de proposer de nouveaux choix et contraintes... ou bien modifier le cadre des interactions habituelles dans le jeu.

- **Décupler la résonnance thématique :** connecter Ankh à son thème plus encore, et offrir aux joueurs une immersion totale dans (notre version fantastique) de l'histoire de l'Égypte Ancienne .

- **Être facile à suivre :** proposer des règles additionnelles faciles à comprendre (et intuitives), et les représenter sur le plateau en utilisant des éléments de jeu existants.

- **Ne pas trop détourner l'attention :** Ankh est un jeu mettant en scène les Dieux d'Égypte et leur lutte pour l'existence, via la dévotion du peuple. Les scénarios doivent amplifier cette lutte, tout en gardant à l'esprit que chaque joueur incarne un dieu unique avec ses propres pouvoirs. Ce qui, avouons-le, est très classe !

J'espère que tout ceci vous aura éclairé un peu plus ce que sont les scénarios et comment ils fonctionnent. Nous en sommes particulièrement contents et fiers !

- Eric

* * *

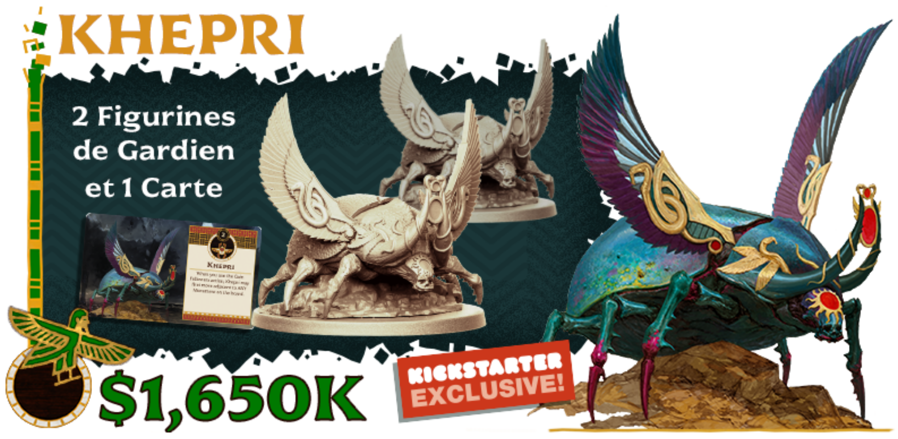
A'nekh djet!

Actu #19

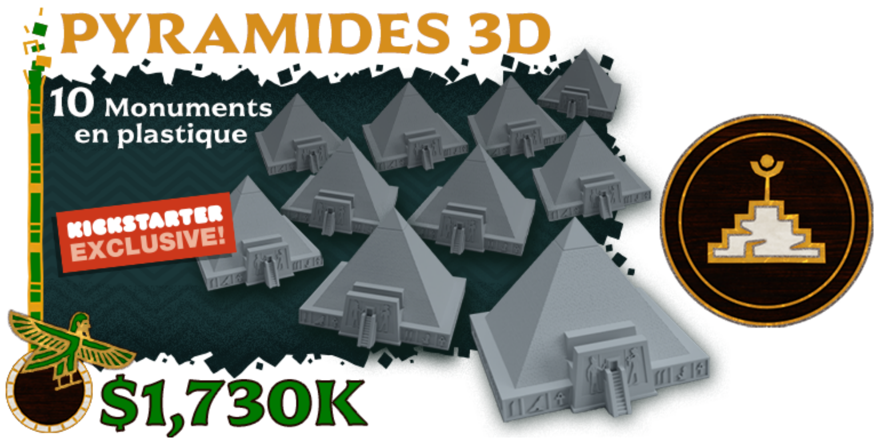
Harmonisation aux Pyramides

Ii-wey backers !

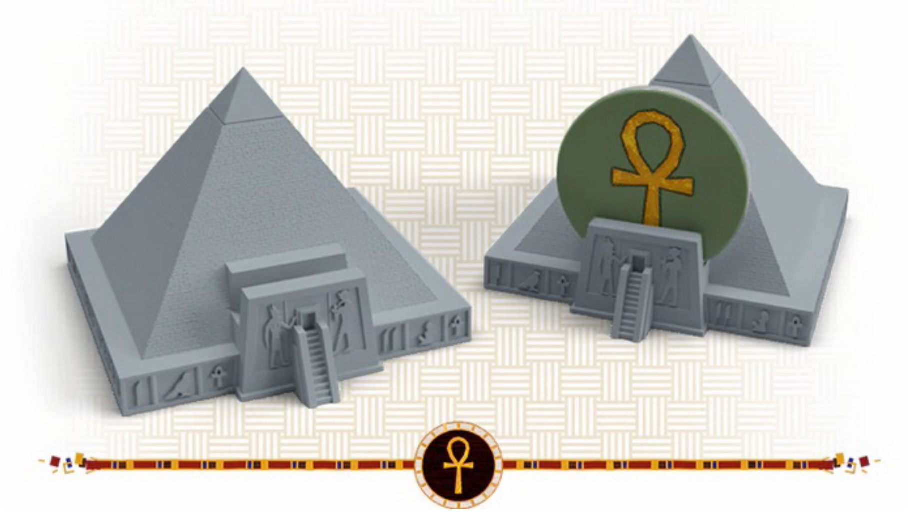
Khepri a été débloqué, apportant la lumière du soleil avec lui!



Les Pyramides sont un monument emblématique de l'Egypte Ancienne, notre prochain Stretch Goal leur permettra donc de retrouver toute leur gloire.



Si nous atteignons $1,730k, tous les backers recevrontun set de 10 Pyramidesen 3D, en Exclusivité Kickstarter. Contrairement aux jetons cartonnés fournis dans la boîte de base, ces pions sont en plastique dur et sculptés avec soin. Les Pyramides en plastique sont toutes pourvues d'une fente pouvant accueillir un jeton d'Ankh, permettant au joueur en ayant pris le contrôle de le signaler visiblement aux autres joueurs.



3D Pyramides Sculptées par Aragorn Marks

Comme tous les monuments les pyramides sont avant tout une source de fidèles. Lorsque vous utilisez l'action : Recruter un fidèle, vous gagnez 1 fidèle pour chaque monument (les votres et les neutres) adjacent à l'une de vos figurines. Controller le plus de pyramides dans une region vous octroiera aussi de la dévotion supplémentaire lorsqu'un conflit y sera résolu. Les Pyramides peuvent aussi avoir des effets spéciaux, notamment si vous débloquez le pouvoir d'Ankh, Harmonisation aux Pyramides. Avec celui-ci, lorsque vous Recrutez une figurine, vous en gagnez une de plus pour chaque Pyramide sur laquelle se trouve votre Ankh.

A'nekh djet!

Actu #18

Kephri, le Dieu Scarabée

li-wey backers !

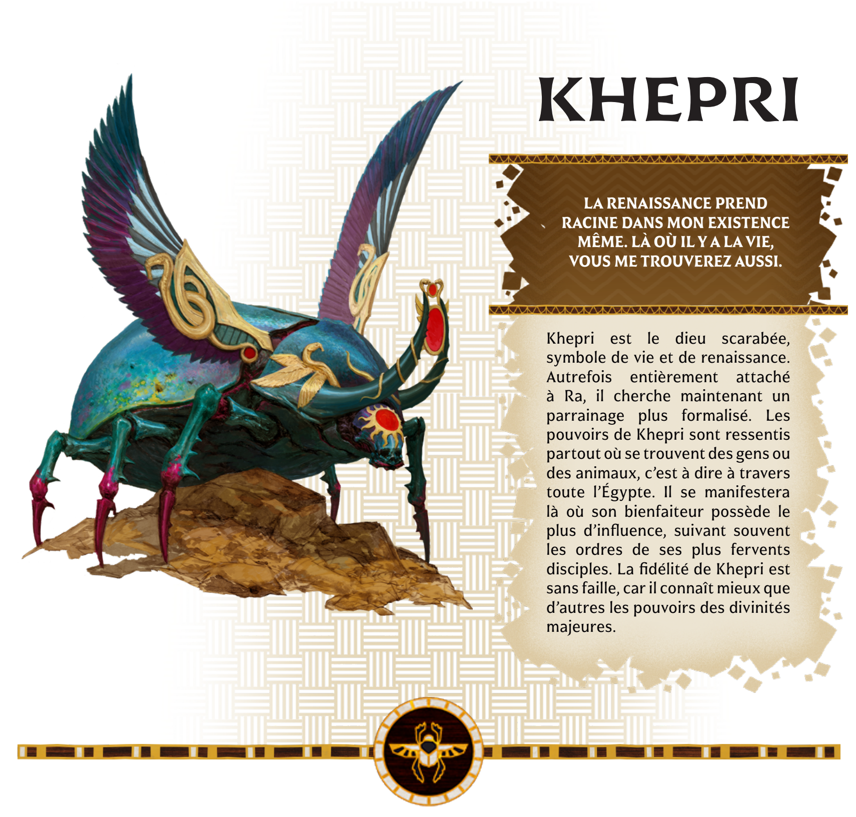
Surfant toujours sur la vague de la toute récente extension Panthéon, nous avons d'ores et déjà réussi à ériger 10 magnifiques obélisques !

OBELISQUES 3D
10 Monuments en plastique
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1,570K

S'il est bien une divinité qui peut nous aider à passer un autre Stretch Goal, c'est le dieu scarabée, habitué qu'il est à pousser le soleil dans le ciel.

KHEPRI
2 Figurines de Gardien et 1 Carte
$1,650K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Si nous atteignons $1,650k, tous les backers recevront le palier Exclusif Kickstarter de Khepri, incluant 2 exemplaires de sa figurine de Gardien et 1 carte Référence de Gardien !



KHEPRI

LA RENAISSANCE PREND RACINE DANS MON EXISTENCE MÊME. LÀ OÙ IL Y A LA VIE, VOUS ME TROUVEREZ AUSSI.

Khepri est le dieu scarabée, symbole de vie et de renaissance. Autrefois entièrement attaché à Ra, il cherche maintenant un parrainage plus formalisé. Les pouvoirs de Khepri sont ressentis partout où se trouvent des gens ou des animaux, c'est à dire à travers toute l'Égypte. Il se manifestera là où son bienfaiteur possède le plus d'influence, suivant souvent les ordres de ses plus fervents disciples. La fidélité de Khepri est sans faille, car il connaît mieux que d'autres les pouvoirs des divinités majeures.

Le grand scarabée Khepri est l'une des entités les plus populaires auprès du peuple d'Égypte. Aidant à lever le soleil au matin et à obtenir un jugement favorable pour les défunts, il n'est pas surprenant qu'il soit l'un des favoris dans le coeur des dévots. Les plus sages des dieux useront son influence à leur avantage, dans le but de remporter l'adoration du peuple. Chaque fois que vous utiliserez l'action Gagner des Fidèles, vous pourrez tout d'abord placer Khepri de manière adjacente à n'importe quel monument du plateau. Ceci vous permet de le positionner près de l'un de vos monuments- ou même d'un monument neutre- afin de remporter des fidèles supplémentaires. En plus de cela, ce mouvement gratuit et à grande portée peut rapidement placer Khepri là où vous aurez le plus besoin de lui pour le prochain conflit.

Khepri Sculpté par RN Estudio

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Khepri peint par Robert Karlsson

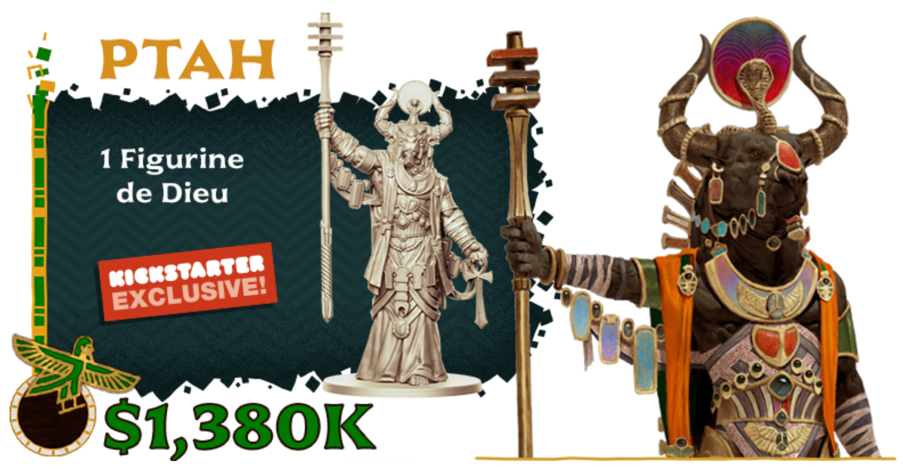
A'nekh djet!

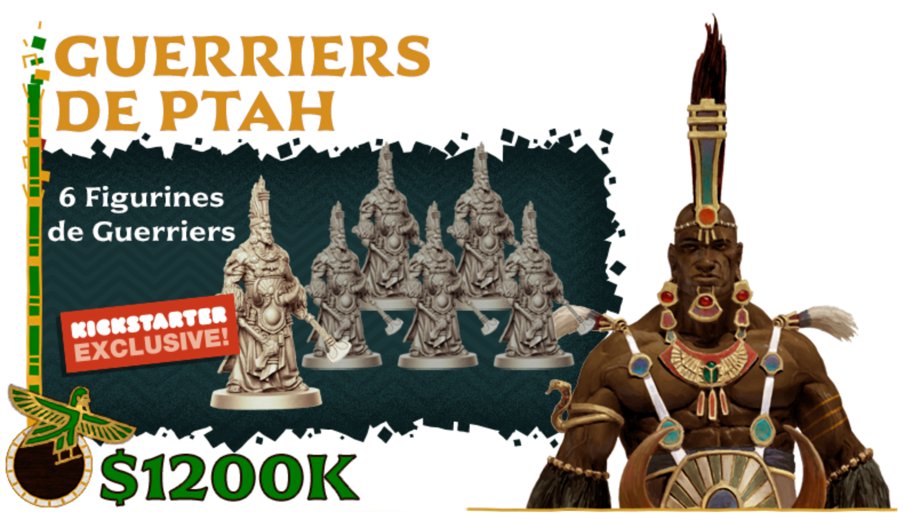
Actu #17

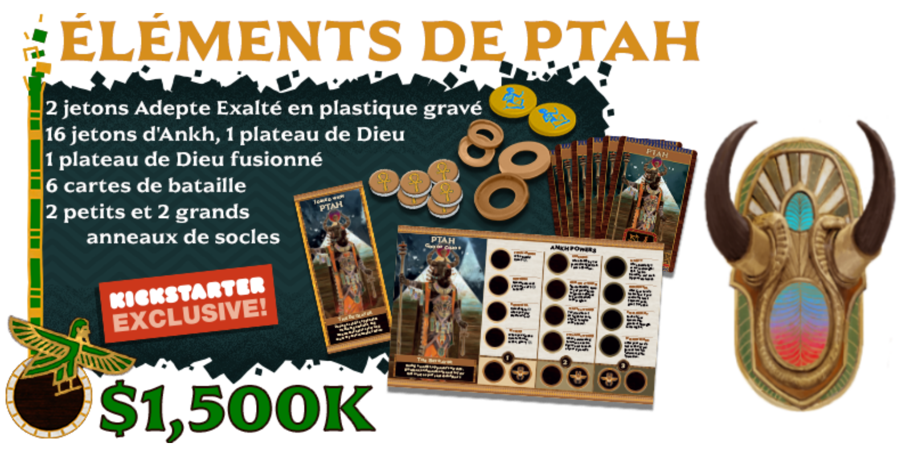
Harmonisation aux Obélisques

Ii-wey backers !

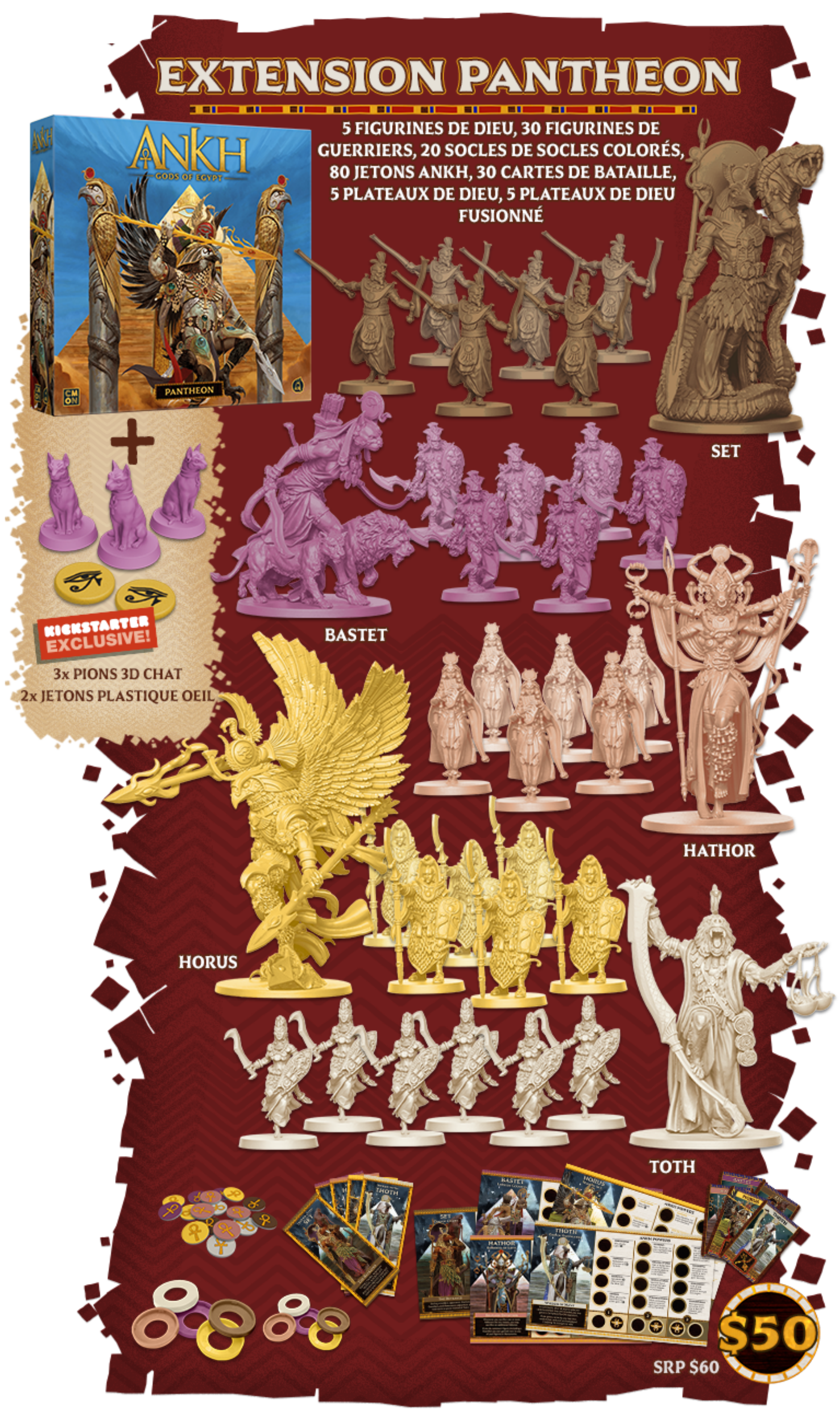
Nous avons atteint l'incroyable jalon des $1,500k, et de ce fait débloqué le Dieu Ptah, ses guerriers et ses éléments de jeu !


PTAH
1 Figurine de Dieu
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1,380K


GUERRIERS DE PTAH
6 Figurines de Guerriers
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1200K


ÉLÉMENTS DE PTAH
2 jetons Adepte Exalté en plastique gravé
16 jetons d'Ankh, 1 plateau de Dieu
1 plateau de Dieu fusionné
6 cartes de bataille
2 petits et 2 grands anneaux de socles
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1,500K

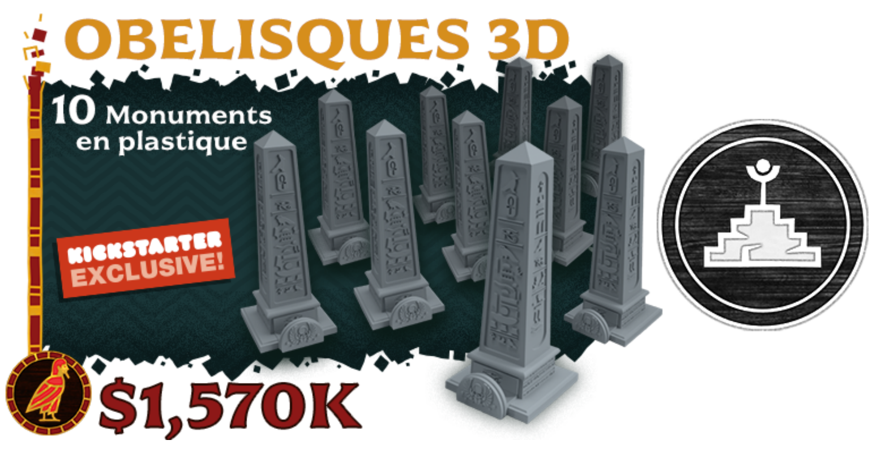
L'Achat Optionnel récemment révélé a certainement été d'une grande aide pour atteindre ce montant épique ! L'extension Panthéon vous fournit un set de cinq nouveaux Dieux Égyptiens, chacun d'entre eux munis de capacités uniques et accompagnés de guerriers bien utiles dans l'ultime bataille contre l'oubli. Si vous ne l'avez pas encore fait, n'oubliez pas de jeter un oeil à cette extension dans l'actualité #16.


EXTENSION PANTHEON
5 FIGURINES DE DIEU, 30 FIGURINES DE GUERRIERS, 20 SOCLES DE SOCLES COLORÉS, 80 JETONS ANKH, 30 CARTES DE BATAILLE, 5 PLATEAUX DE DIEU, 5 PLATEAUX DE DIEU FUSIONNÉ
ANKH
GODS OF EGYPT
PANTHEON
+
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
3x PIONS 3D CHAT
2x JETONS PLASTIQUE OEIL
SET
BASTET
HATHOR
HORUS
TOTH
$50
SRP $60

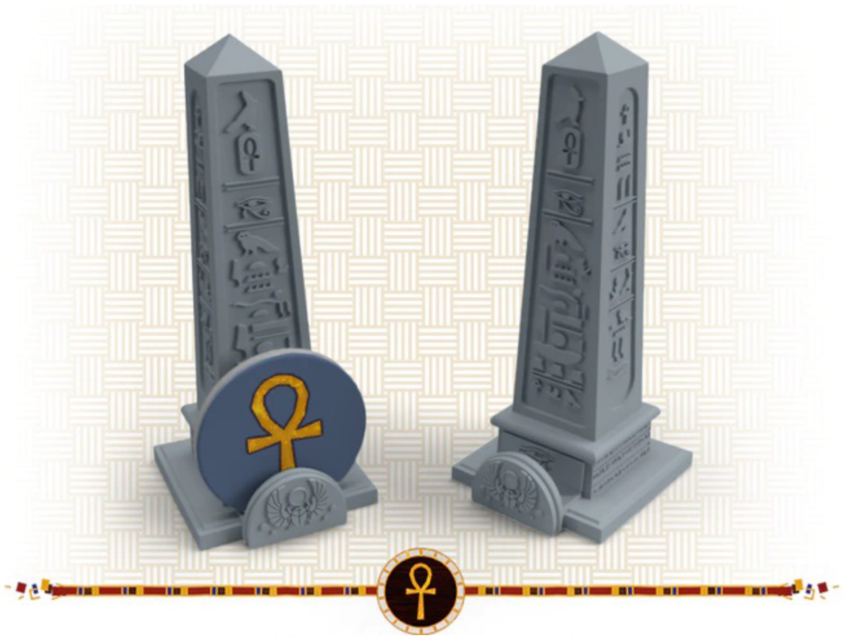
Voyons maintenant ce qui nous attend au delà des $1,500k.

* * *

Les Obélisques se tiennent droites, tendues vers le ciel, et le prochain Stretch Goal s'assurera qu'elles feront de même sur votre plateau de jeu.


OBELISQUES 3D
10 Monuments en plastique
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1,570K

Si nous atteignons $1,570k, tous les backers recevront un set de 10 Obélisques en 3D, en Exclusivité Kickstarter. Contrairement aux jetons cartonnés fournis dans la boîte de base, ces pions sont en plastique dur et sculptés avec soin. Les Obélisques en plastique sont toutes pourvues d'une fente pouvant accueillir un jeton d'Ankh, permettant au joueur en ayant pris le contrôle de le signaler visiblement aux autres joueurs.



Obélisque Sculptée par Aragorn Marks

Comme tous les monuments, les obélisques servent essentiellement de source de fidèles. Lorsque vous utilisez une action Gagner des Fidèles, vous récoltez 1 fidèle par monument (les vôtres ou les neutres) à côté desquels vous possédez des figurines. Le fait de contrôler la majorité des obélisques dans une région vous rapportera également de la dévotion supplémentaire lorsqu'un conflit est résolu dans cette région. Les obélisques peuvent également avoir d'autres effets spéciaux, si par exemple vous débloquez le pouvoir d'Ankh Harmonisé aux Obélisques, qui vous permet de mobiliser vos figurines depuis n'importe où sur le plateau vers des emplacements adjacents à l'une de vos obélisques lorsqu'une bataille est sur le point d'éclater dans cette région.

A'nekh djet!

Actu #16

Gloire aux Dieux ! Le Panthéon est ici !

Ii-wey backers !

Nous voici sur le point de débloquer le puissant Ptah, à commencer par sa figurine de Dieu :

PTAH
1 Figurine de Dieu
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1,380K

Il sera suivi de près par ses fidèles Guerriers :

GUERRIERS DE PTAH
6 Figurines de Guerriers
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1200K

Puis finalement, par le reste de ses éléments de jeu lorsque nous atteindrons l'incroyable cap des $1,500k.

ÉLÉMENTS DE PTAH
2 jetons Adepte Exalté en plastique gravé
16 jetons d'Ankh, 1 plateau de Dieu
1 plateau de Dieu fusionné
6 cartes de bataille
2 petits et 2 grands anneaux de socles
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$1,500K

Mais Ptah n'est pas le seul que l'envie de devenir le seul Vrai Dieu consume. D'autres Dieux savent que l'heure est proche et souhaitent rester dans la bataille. Il existe tout un Panthéon de Dieux désireux de revendiquer l'immortalité ! Afin de donner un petit coup de pouce à Ptah et d'agrandir la famille des Dieux, voici notre nouvel Achat Optionnel.

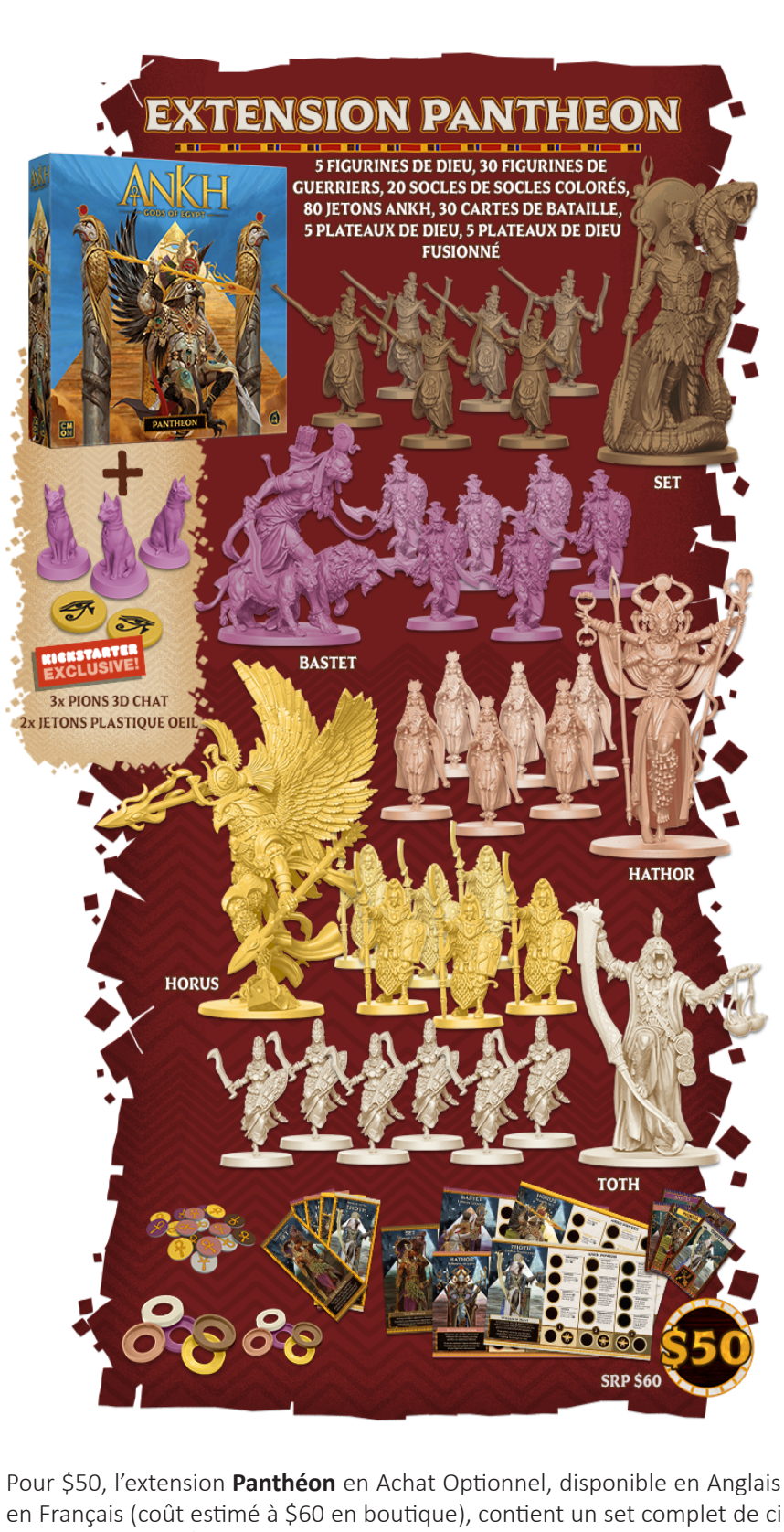
* * *

La guerre des Dieux n'a pas débuté par une déclaration formelle. Il n'y eut pas de clans, et aucun événement mineur ne dégénéra en bataille ouverte. En lieu et place, la lente réalisation que la dévotion croissante à l'un des dieux, laissait décliner le pouvoir des autres.

Certains se pensèrent au-dessus de la mêlée, plus sages, plus érudits ou à l'abris des caprices mortels. Ils avaient tort. Les Dieux n'existent pas sans adeptes, et la dévotion est leur force vive, qu'ils le souhaitent ou pas. Le cours de l'équilibre cosmique a dévié en faveur de l'humanité, et les dieux qui autrefois profitaient de leur servitude immuable doivent maintenant s'affronter pour la prééminence.

C'est ainsi que les derniers résistants, ceux qui tentèrent de rester à l'écart de la mêlée finirent par rejoindre le champs de bataille, entrant dans la compétition pour la domination ultime. Ce qui débuta comme un jeu de pouvoir mineur, guère plus qu'un jeu de coudes, finit par attirer toutes les divinités majeures du Panthéon Égyptien.

À la fin, il ne pourra en rester qu'un.


EXTENSION PANTHEON
5 FIGURINES DE DIEU, 30 FIGURINES DE GUERRIERS, 20 SOCLES DE SOCLES COLORÉS, 80 JETONS ANKH, 30 CARTES DE BATAILLE, 5 PLATEAUX DE DIEU, 5 PLATEAUX DE DIEU FUSIONNÉ
ANKH
PANTHEON
SET
BASTET
HATHOR
HORUS
TOTH
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
3x PIONS 3D CHAT
2x JETONS PLASTIQUE OEIL
$50
SRP $60

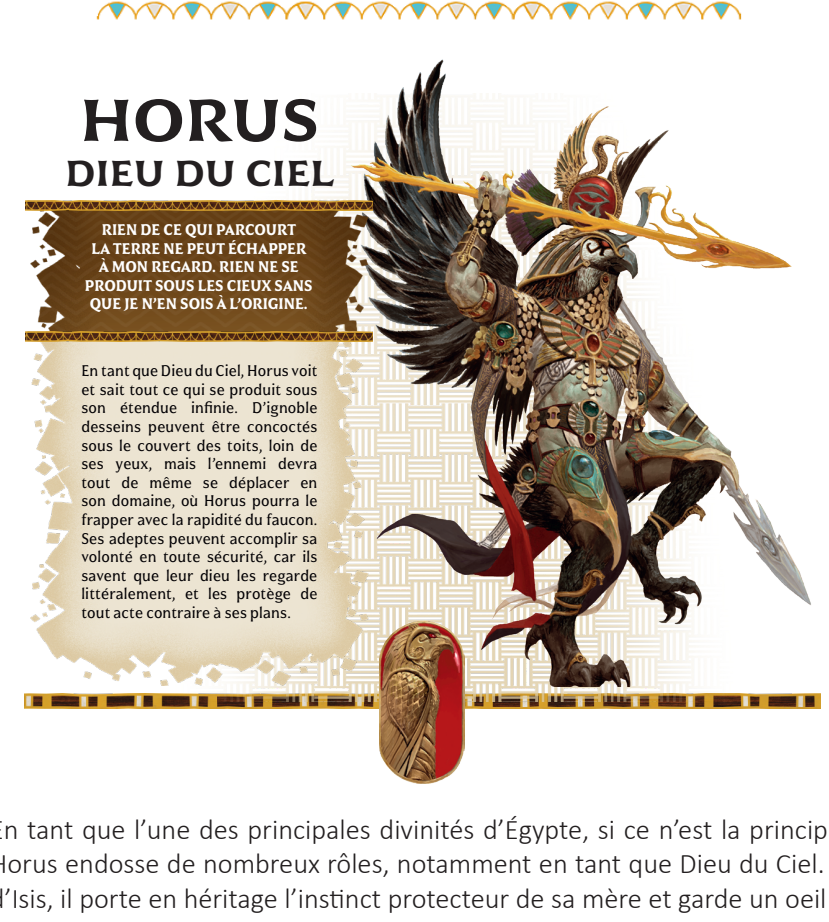
Pour $50, l'extension **Panthéon** en Achat Optionnel, disponible en Anglais et en Français (coût estimé à $60 en boutique), contient un set complet de cinq nouveaux Dieux Égyptiens, chacun d'entre eux avec leurs nouvelles capacités et guerriers, en lutte contre l'oubli. L'arrivée de chacun de ces nouveaux Dieux dans le jeu, non seulement introduit de nouvelles options pour le joueur qui les contrôle, mais change également la réflexion pour tous les joueurs présents à la table. De nouvelles stratégies et dynamiques émergent tandis que différentes combinaisons de dieux s'affrontent, et l'extension **Panthéon** augmente ces combinaisons de manière exponentielle !

L'extension *Panthéon* contient :

- 5 figurines de Dieux et 30 figurines de Guerriers :
  - 1 figurine du Dieu Horus et 6 figurines de Guerriers d'Horus
  - 1 figurine de la Déesse Hathor et 6 figurines de Guerrières d'Hathor
  - 1 figurine du Dieu Set et 6 figurines de Guerriers de Set
  - 1 figurine du Dieu Thoth et 6 figurines de Guerrières de Thoth
  - 1 figurine de la Déesse Bastet et 6 figurines de Guerriers de Bastet
- 5 Plateaux de Dieu
- 5 Plateaux de Dieux fusionnés
- 30 cartes Conflit (6 pour chaque Dieu)
- 20 bases colorées (4 pour chaque Dieu)
- 80 jetons d'Ankh (16 pour chaque Dieu)

Et si vous faites l'acquisition de cet Achat Optionnel au cours de cette campagne, vous recevrez également en bonus 5 composants plastique Exclusifs Kickstarter : 3 jetons Chat de Bastet sculptés et 2 jetons gravés Oeil d'Horus!

Horus - Dieu du Ciel


HORUS
DIEU DU CIEL

RIEN DE CE QUI PARCOURT LA TERRE NE PEUT ÉCHAPPER À MON REGARD. RIEN NE SE PRODUIT SOUS LES CIEUX SANS QUE JE N'EN SOIS À L'ORIGINE.

En tant que Dieu du Ciel, Horus voit et sait tout ce qui se produit sous son étendue infinie. D'ignoble desseins peuvent être concoctés sous le couvert des toits, loin de ses yeux, mais l'ennemi devra tout de même se déplacer en son domaine, où Horus pourra le frapper avec la rapidité du faucon. Ses adeptes peuvent accomplir sa volonté en toute sécurité, car ils savent que leur dieu les regarde littéralement, et les protège de tout acte contraire à ses plans.

En tant que l'une des principales divinités d'Égypte, si ce n'est la principale, Horus endosse de nombreux rôles, notamment en tant que Dieu du Ciel. Fils d'Isis, il porte en héritage l'instinct protecteur de sa mère et garde un oeil sur tout ce qui mérite d'être défendu.

Horus commence la partie avec deux jetons Oeil sur son plateau de Dieu. Après que la figurine d'Horus a bougé, il peut placer l'un de ses jetons Oeil dans sa région. Au début d'une bataille dans la région en question, l'Oeil peut être retourné sur le plateau, permettant à Horus de nommer une carte qui sera alors exclue de la bataille à venir. La carte du Cycle de Ma'at n'est pas concernée par cette interdiction, dans la mesure où elle ne représente pas un avantage immédiat et pourrait bien être la dernière carte qu'un joueur a en main.

Empêcher les autres joueurs d'utiliser des cartes de bataille spécifiques donne à Horus un immense contrôle sur les résultats d'une bataille. Cela empêche non seulement l'utilisation de stratégies spécifiques à votre encontre, mais permet également le fait de limiter les choix de vos adversaires, les rendant ainsi plus prévisibles. Lorsqu'ils affrontent Horus, les joueurs ne devraient l'affronter qu'avec une pleine main de cartes, ou dans une situation où ils n'ont, au contraire, aucun besoin de cartes pour remporter la bataille (ou à tout le moins, s'ils ont besoin d'une carte, ils devraient faire de leur mieux pour qu'Horus ne devine pas de laquelle il s'agit).

Cette extension contient 2 jetons Oeil cartonnés, mais les backers faisant l'acquisition de cette extension Panthéon au cours de la campagne Kickstarter recevront 2 jetons Oeil d'Horus en plastique gravé, en Exclusivité Kickstarter !

Horus Sculpté par Jose Roig

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Horus Peint par Angel Giraldez

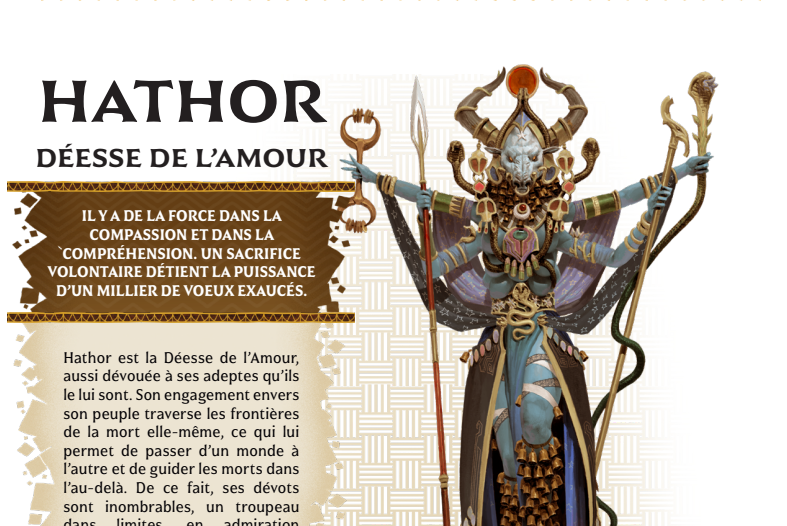
GUERRIER D'HORUS

Guerrier d'Horus Sculpté par Jose Roig

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Horus Peint par Angel Giraldez

Hathor - Déesse de l'Amour

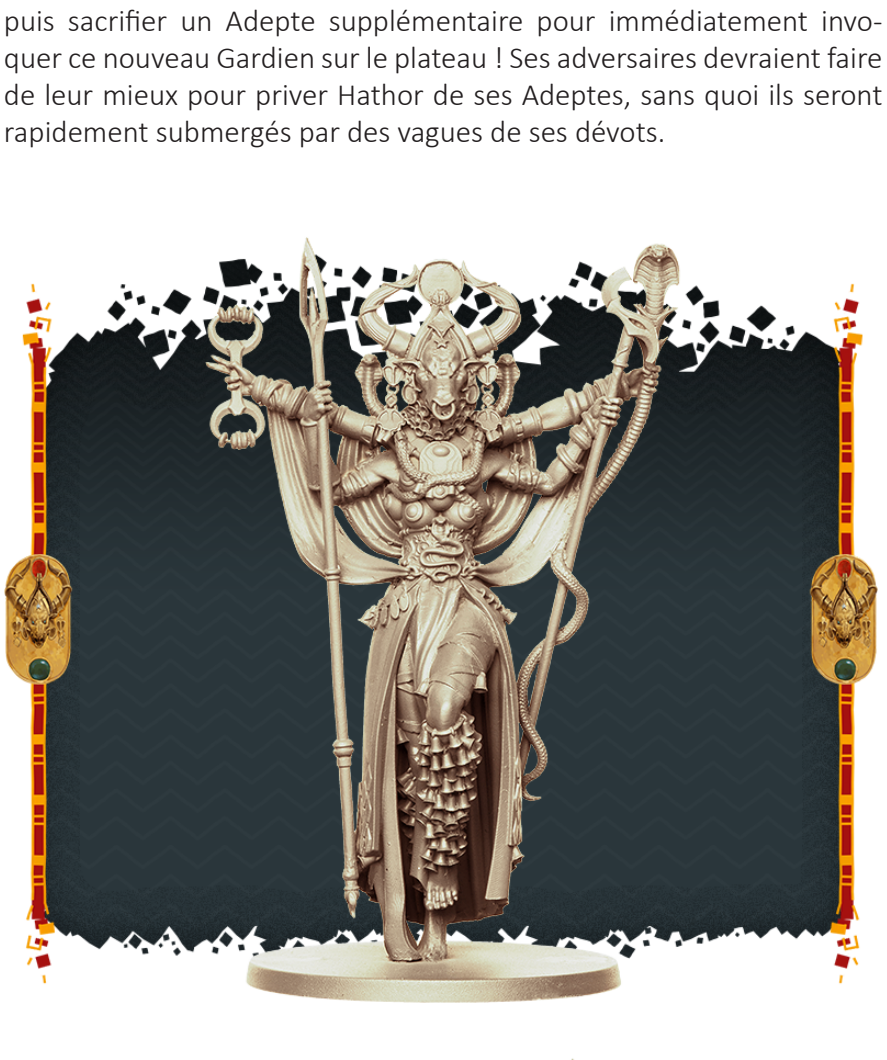

HATHOR
DÉESSE DE L'AMOUR

IL Y A DE LA FORCE DANS LA COMPASSION ET DANS LA COMPRÉHENSION. UN SACRIFICE VOLONTAIRE DÉTIENT LA PUISSANCE D'UN MILLIER DE VOEUX EXAUCÉS.

Hathor est la Déesse de l'Amour, aussi dévouée à ses adeptes qu'ils le lui sont. Son engagement envers son peuple traverse les frontières de la mort elle-même, ce qui lui permet de passer d'un monde à l'autre et de guider les morts dans l'au-delà. De ce fait, ses dévots sont innombrables, un troupeau dans limites, en admiration totale de sa gloire. Son peuple fera n'importe quoi pour elle. Même dans la mort, ses dévots ressentent sa grâce aimante.

Déesse de l'amour et de la fertilité, Hathor est un symbole de création et de prospérité. À travers toute l'Égypte, l'amour profond qu'elle inspire à ses dévots les fait accourir à son secours, en un sacrifice volontaire et spontané pour assurer l'immortalité de celle qui est la plus belle. Hathor répond à cet amour en s'assurant que leur sacrifice sera chanté pour l'éternité.

Lorsque Hathor sacrifie des Adeptes, que ce soit pour construire un monument, débloquer un pouvoir d'Ankh ou quoi que ce soit d'autre, elle peut choisir de sacrifier un Adepte supplémentaire. Si elle le fait, elle peut immédiatement invoquer n'importe quelle figurine de sa réserve sur le plateau (adjacents à l'une de ses figurines ou monuments, comme toujours). Ceci permet à Hathor d'être toujours entourée de ses forces dévouées. Cela lui permet également un certain nombre de manoeuvres dynamiques, comme sacrifier des Adeptes pour débloquer un pouvoir d'Ankh, remporter un Gardien dans le même mouvement, puis sacrifier un Adepte supplémentaire pour immédiatement invoquer ce nouveau Gardien sur le plateau ! Ses adversaires devraient faire de leur mieux pour priver Hathor de ses Adeptes, sans quoi ils seront rapidement submergés par des vagues de ses dévots.



Hathor Sculptée par Aragorn Marks

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Hathor Peinte par Angel Giraldez

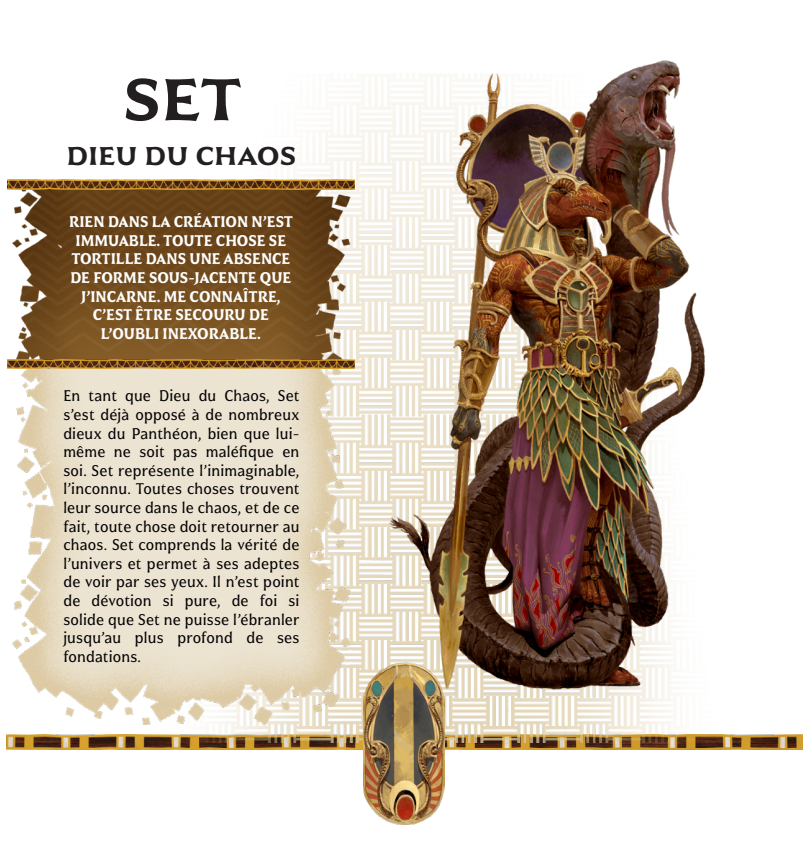
GUERRIÈRE D'HATOR

Guerrière d'Hathor Sculptée par Aragorn Marks

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrière d'Hathor Peinte par Angel Giraldez

Set - Dieu du Chaos

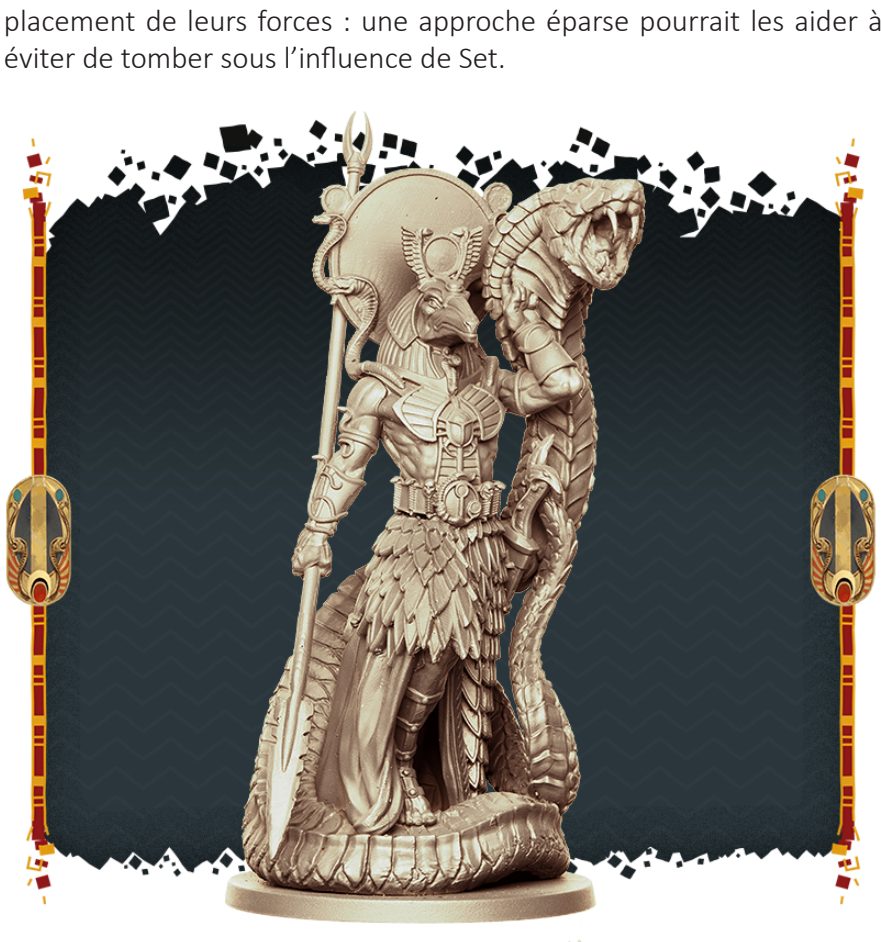

SET
DIEU DU CHAOS

RIEN DANS LA CRÉATION N'EST IMMUABLE. TOUTE CHOSE SE TORTILLE DANS UNE ABSENCE DE FORME SOUS-JACENTE QUE J'INCARNE. ME CONNAÎTRE, C'EST ÊTRE SECOURU DE L'OUBLI INEXORABLE.

En tant que Dieu du Chaos, Set s'est déjà opposé à de nombreux dieux du Panthéon, bien que lui-même ne soit pas maléfique en soi. Set représente l'inimaginable, l'inconnu. Toutes choses trouvent leur source dans le chaos, et de ce fait, toute chose doit retourner au chaos. Set comprends la vérité de l'univers et permet à ses adeptes de voir par ses yeux. Il n'est point de dévotion si pure, de foi si solide que Set ne puisse l'ébranler jusqu'au plus profond de ses fondations.

L'un des cinq premiers dieux nés de l'union de la terre et du ciel, Set est le dieu de la guerre, des tempêtes et du chaos. Instigateur naturel de confusion et de supercherie - comme son propre frère Osiris l'apprit à ses dépens- méfiez-vous de la traîtrise qui suit Set partout où il se rend. Pendant un conflit, tout Gardien, Guerrier ou Monument appartenant à un adversaire, est considéré comme appartenant à Set s'il est adjacent à sa figurine de dieu. Cela signifie que Set peut éviter le combat et dominer une région en se tenant simplement adjacent à ses ennemis, ou complètement changer le cours d'une bataille en faisant combattre ses ennemis pour sa cause (notez cependant que ces figurines ne sont pas tuées à l'issue de la bataille, puisqu'elles sont toujours considérées comme appartenant à Set).

Ces figurines et monuments n'appartenant plus à leurs propriétaires originaux tant qu'elles sont adjacentes à Set pendant un conflit, elles sont maintenant influencées par les pouvoirs d'Ankh débloqués de Set et autres variables, en lieu et place des originaux. Ceci permet quelques stratégies très inhabituelles, comme l'utilisation du pouvoir Harmonisé aux Obélisques pour déplacer des ennemis hors d'une région. Les ennemis de Set devront prêter une attention toute particulière au placement de leurs forces : une approche éparse pourrait les aider à éviter de tomber sous l'influence de Set.



Set Sculpté par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Set Peint par Angel Giraldez

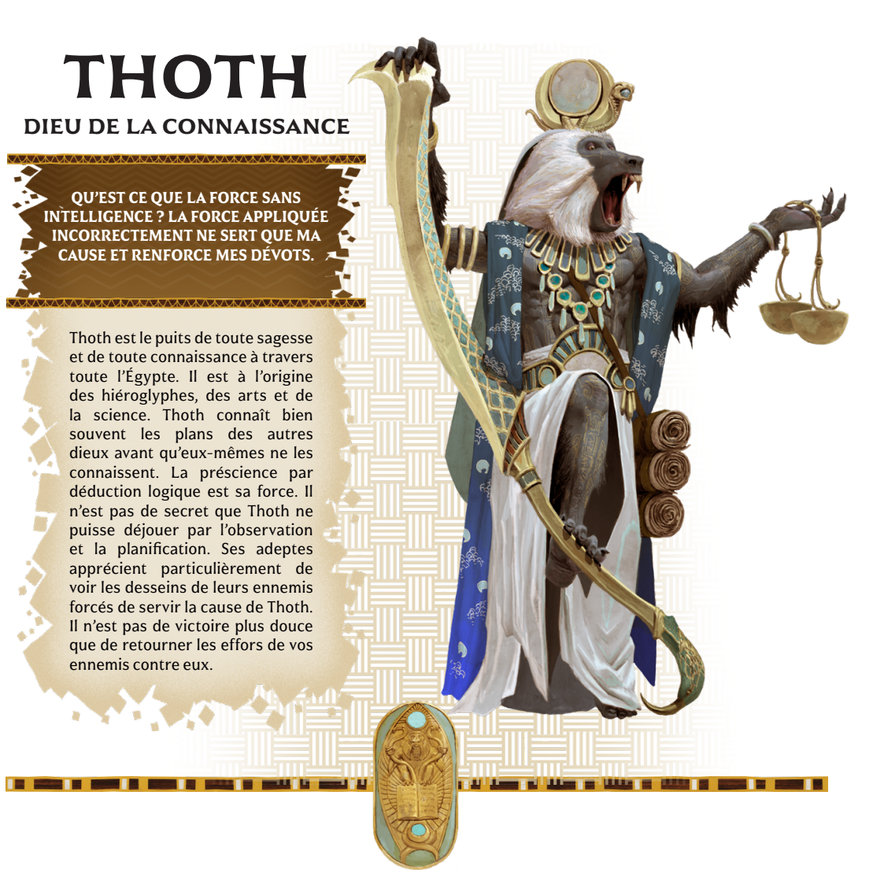
GUERRIER DE SET

Guerrier de Set Sculpté par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrier de Set Peint par Angel Giraldez

THOTH - DIEU DE LA CONNAISSANCE



THOTH

DIEU DE LA CONNAISSANCE

QU'EST CE QUE LA FORCE SANS INTELLIGENCE ? LA FORCE APPLIQUÉE INCORRECTEMENT NE SERT QUE MA CAUSE ET RENFORCE MES DÉVOTS.

Thoth est le puits de toute sagesse et de toute connaissance à travers toute l'Égypte. Il est à l'origine des hiéroglyphes, des arts et de la science. Thoth connaît bien souvent les plans des autres dieux avant qu'eux-mêmes ne les connaissent. La préscience par déduction logique est sa force. Il n'est pas de secret que Thoth ne puisse déjouer par l'observation et la planification. Ses adeptes apprécient particulièrement de voir les desseins de leurs ennemis forcés de servir la cause de Thoth. Il n'est pas de victoire plus douce que de retourner les effors de vos ennemis contre eux.

De tous les dieux, Thoth est certainement le plus sage. Responsable de la création de multiples branches du savoir, il est également célèbre pour l'équité de ses jugements et recherche l'équilibre en toutes choses. Pour s'assurer que son jugement est bien celui qui sera rendu à travers les âges, Thoth se sert de la connaissance dans la sanglante bataille avec les autres dieux. Il n'est pas de sagesse plus grande que de se servir de la force de ses ennemis contre eux.

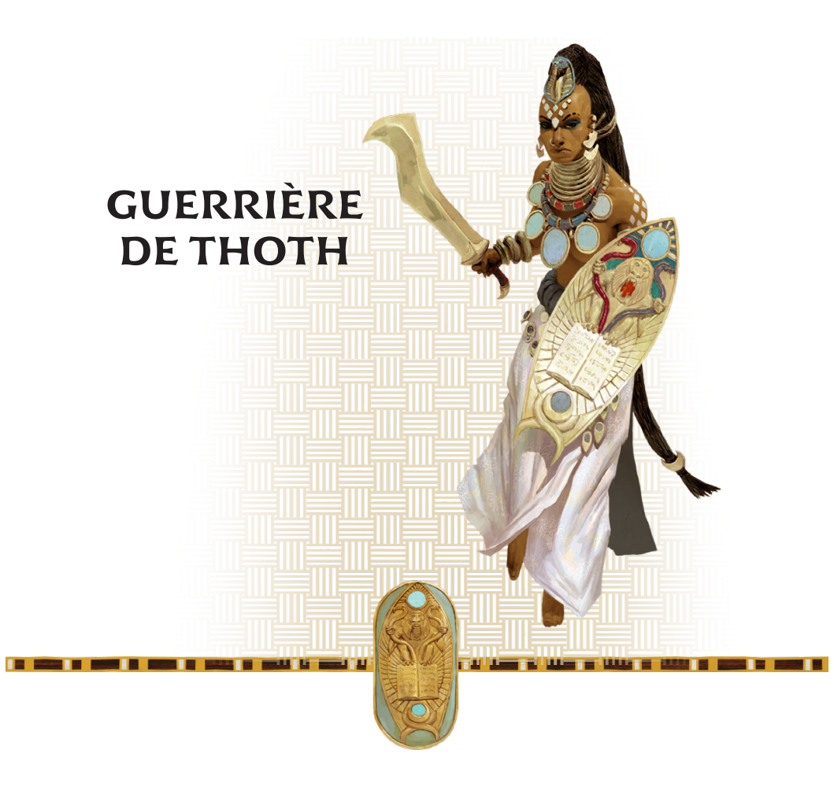
Lorsqu'il est engagé en combat, et avant que les cartes Combat soient révélées, Thoth peut tenter de deviner le nom d'une carte utilisée par L'UN de ses adversaires. Les cartes sont alors révélées, et s'il avait vu juste, Thoth peut résoudre cette carte comme s'il l'avait jouée lui aussi. Son adversaire peut toujours utiliser la carte normalement, mais Thoth bénéficie lui aussi de son effet spécial et de tout bonus de force éventuel que la carte offre. Un joueur intelligent contrôlant Thoth peut s'avérer dévastateur.

Ceci représente bien entendu une aubaine pour Thot, ne serait-ce que parce qu'il peut potentiellement tirer parti de chaque bataille, mais l'effet que sa présence a sur ses adversaires est bien plus profond. Ils doivent prendre en compte le fait que, quelle que soit la carte qu'ils choisissent de jouer, elle pourrait se retourner contre eux. Plus encore, cela signifie que le meilleur moyen de contrecarrer Thoth est de devenir imprévisible dans ses choix de cartes (et pour cela, il faut pouvoir le défier en combat avec une main de cartes de taille raisonnable).

Thoth Sculpté par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Notez que les figurines sont fournies non peintes

Thoth Peint par Angel Giraldez



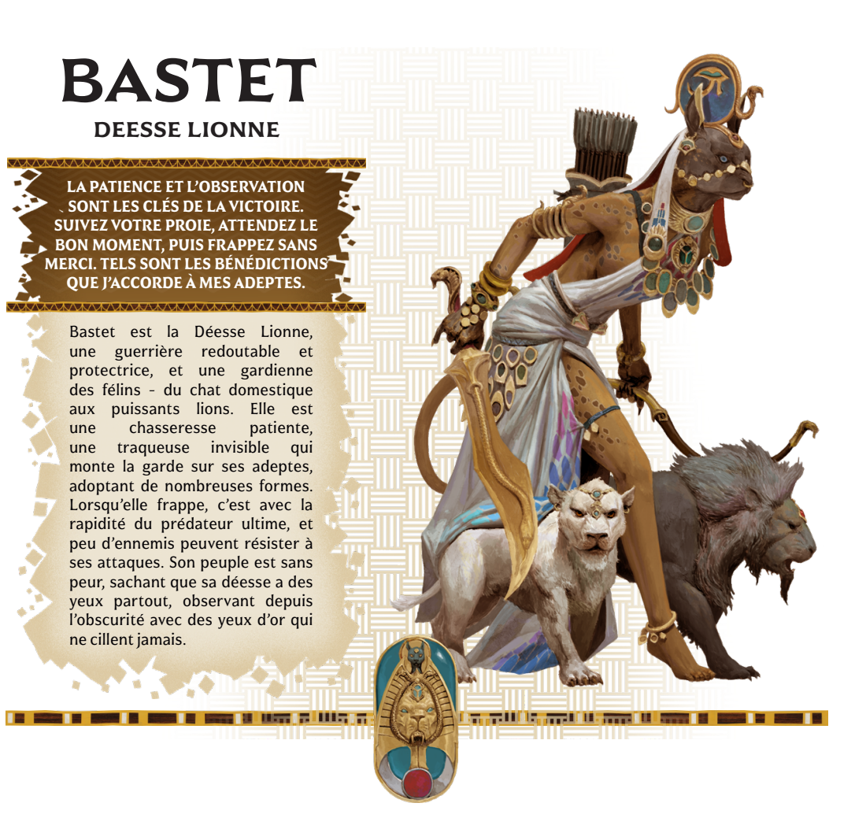
GUERRIÈRE DE THOTH

Guerrière de Thoth Sculptée par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrière de Thoth Peinte par Angel Giraldez

BASTET - DÉESSE LIONNE



BASTET

DEESSE LIONNE

LA PATIENCE ET L'OBSERVATION SONT LES CLÉS DE LA VICTOIRE. SUIVEZ VOTRE PROIE, ATTENDEZ LE BON MOMENT, PUIS FRAPPEZ SANS MERCI. TELS SONT LES BÉNÉDICTIONS QUE J'ACCORDE À MES ADEPTES.

Bastet est la Déesse Lionne, une guerrière redoutable et protectrice, et une gardienne des félins - du chat domestique aux puissants lions. Elle est une chasseresse patiente, une traqueuse invisible qui monte la garde sur ses adeptes, adoptant de nombreuses formes. Lorsqu'elle frappe, c'est avec la rapidité du prédateur ultime, et peu d'ennemis peuvent résister à ses attaques. Son peuple est sans peur, sachant que sa déesse a des yeux partout, observant depuis l'obscurité avec des yeux d'or qui ne cillent jamais.

Déesse des chats, petits et grands, Bastet est la défenseresse du foyer contre les esprits malins, une tâche à laquelle ses alliés félins excellent. Les chats sont des créatures imprévisibles, et Bastet ainsi que ses alliés incarnent parfaitement cette caractéristique. Leurs ennemis sont constamment dans l'expectative ; sont-ils en sécurité, ou sur le point d'être mis en pièces ?

Au début de la partie, et après la résolution de chaque conflit, Bastet envoie ses 3 jetons Chat garder des monuments dans différentes régions. Chaque chat détient une valeur de force secrète, cachée au dos du jeton : +1, +2 ou * qui compte comme 0. Si les armées de Bastet sont impliquées en combat dans une région contenant un chat, sa force est révélée et s'additionne à celle de l'armée. Bien que le chat * soit inoffensif au combat, ses ennemis devraient s'en méfier tout de même. À n'importe quel moment, si une figurine ennemie est placée de manière adjacente à l'un des chats de Bastet, le chat est révélé et renvoyé à Bastet. Dans ce cas des figure, les chats +1 et +2 n'ont aucun effet, toutefois, le chat * tue instantanément la figurine ennemie ! Si l'ennemi en question est un dieu, il ne peut évidemment pas être tué. En lieu et place, il doit sacrifier 2 Adeptes (s'il en a) pour avoir osé faire face à l'une des plus précieuses créatures d'Égypte.

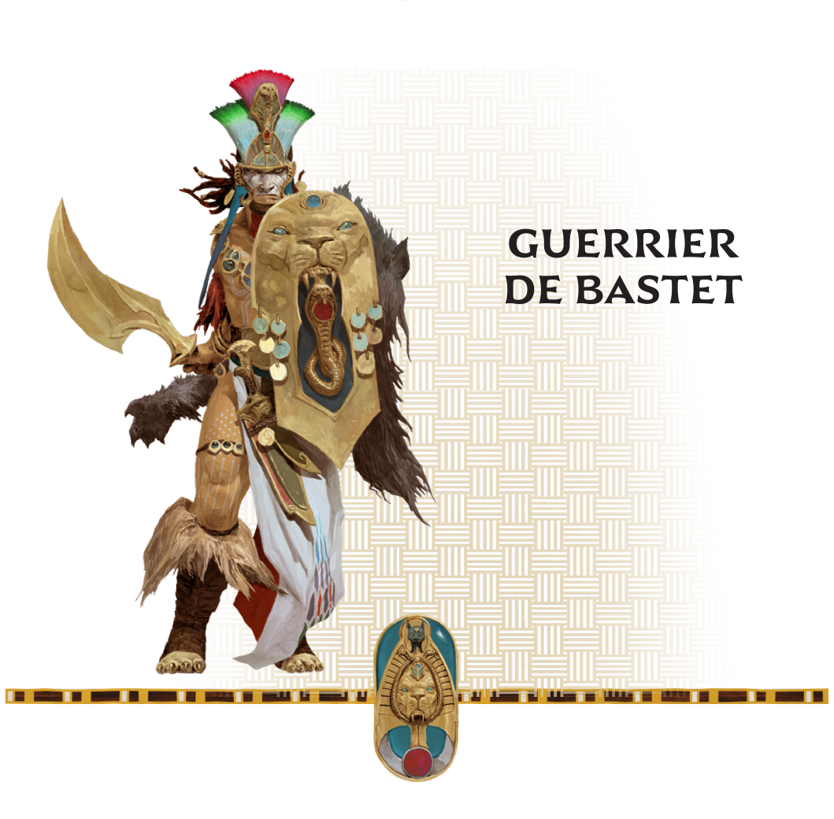
Incarner Bastet offre de nombreuses possibilités stratégiques uniques, comme tenter de vous montrer plus rusée que vos adversaires et remporter des victoires faciles à l'aide de vos chats. Si les autres dieux déjouent les plans de Bastet, ils peuvent la neutraliser assez facilement en envoyant leurs figurines faire déguerpir les chats +1 et +2 avant que ceux-ci ne puissent apporter leur puissant soutien en combat. Le risque de tomber sur le chat * demeure présent, et représente une terrible menace. Ce chat gentiment posé dans l'angle de la carte attend-il de pouvoir prêter patte forte en combat, ou sert-il d'appât ?

Cette extension contient 3 jetons Chat cartonnés, mais les backers faisant l'acquisition de cette extension Panthéon au cours de la campagne Kickstarter recevront 3 figurines Chat sculptées en plastique, en Exclusivité Kickstarter !

Bastet Sculptée par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes
Notez que les figurines sont fournies non peintes

Bastet Peinte par Angel Giraldez



GUERRIER DE BASTET

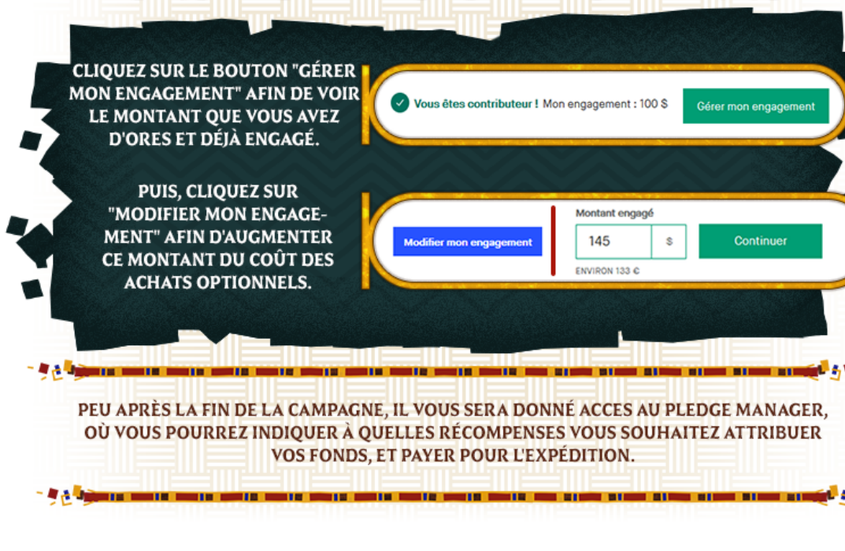
Guerrier de Bastet Sculpté par Patrick Masson

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrier de Bastet Peint par Angel Giraldez

ANKH
GODS OF EGYPT
PANTHEON
CMON

Si vous souhaitez recevoir ce Panthéon de dieux additionnels luttant contre l'oubli, assurez-vous d'ajouter cette extension à votre pledge, pour un montant de $50. Rappelez-vous que les Exclusivités Kickstarter de jetons Chat en 3D et de jetons Oeil d'Horus en plastique ne feront partie de cette extension que si vous en faites l'acquisition pendant cette campagne Kickstarter.



COMMENT SÉLECTIONNER DES ACHATS OPTIONNELS

CLIQUEZ SUR LE BOUTON "GÉRER MON ENGAGEMENT" AFIN DE VOIR LE MONTANT QUE VOUS AVEZ D'ORES ET DÉJÀ ENGAGÉ.

PUIS, CLIQUEZ SUR "MODIFIER MON ENGAGEMENT" AFIN D'AUGMENTER CE MONTANT DU COÛT DES ACHATS OPTIONNELS.

PEU APRÈS LA FIN DE LA CAMPAGNE, IL VOUS SERA DONNÉ ACCES AU PLEDGE MANAGER, OÙ VOUS POURREZ INDIQUER À QUELLES RÉCOMPENSES VOUS SOUHAITEZ ATTRIBUER VOS FONDS, ET PAYER POUR L'EXPÉDITION.

A'nekh djet.