

Phase 1 Pilier Divin

1.1 Résolez l'effet *Désolation* au bas de chaque carte *Concept* face visible, dans l'ordre des Piliers. Après avoir résolu l'effet, *oblitérez* la carte.

1.2 Résolez l'effet *Ressource* de chacun des *Avatars* présents sur le plateau *Chronos*.

Kronos : +1 *Fidèle* et +1 *Aegis*,
Kairos : +1 *Prière*, *Aeon* : +2 *PV*

1.3 Choisissez 2 cartes *Pilier Divin* et résolez l'effet *Intensité* ou *Briser la chaîne* des 2 *Concepts* correspondants sur le plateau *Chronos*.

1.4 Placez 1 jeton *Olympien* sur une des deux cases *Focus* parmi les *Piliers Divins* choisis (choisissez laquelle).

HYBRIS DC
SOLO (v 1.1)

Phase 2 Planification

2.1 Révélez la carte sur chacun des 4 paquets *Concept*.

2.2 Vous pouvez placer un de vos jetons *Lieu* disponibles sous chacun de vos *Héros* et *Prophètes* disponibles.

ACTIVER UN PERSONNAGE

Si le *Concept* sur lequel vous êtes présent est une carte *Concept Enchaîné* face visible et que :

- la carte contient une barre de personnage et que le type de personnage activé est indiqué : résolez immédiatement l'effet principal de la carte.
- la carte contient une barre de personnage mais que le type de personnage activé n'est pas indiqué : ne résolez pas l'effet principal de la carte.
- la carte n'a pas de barre de personnage : vous pouvez résoudre ou ignorer l'effet principal de la carte.

Si vous avez résolu l'effet principal d'une carte *Concept*, *oblitérez* cette carte.

PASSER

Si le *Concept* sur lequel vous êtes présent est un *Concept Enchaîné* et que la carte sur le paquet est face visible, résolez son effet *Principal* puis *oblitérez* la carte.

La Phase *Action* se termine immédiatement.

Phase 3 Action

L'ordre du tour est résolu dans l'ordre des *Concepts*, en commençant par 1 (*Ananké*) jusqu'à 6 (*Temnein*). Ce cycle se répète jusqu'à ce que vous passiez, auquel cas la Phase se termine *immédiatement*.

3.1 Si la case *Focus* contient votre jeton *Olympien*, effectuez votre tour (*Activer* ou *Passer*). Si la case *Focus* n'a pas de jeton, *Chronos* effectue son tour.

Payer 1 *Aegis* pour l'activation d'un *Héros* ou *Prophète* puis effectuez l'action.

Rappel :

- Action *Drainer* = Activer le Pouvoir de *Chronos*.
- Action *Déployer* = Contestation d'un *Avatar*.
- Avec *Hermès*, n'utilisez pas son jeton *Arrogance*.

A la résolution de votre *Pilier Divin* (*Olympien* utilisé), appliquez les effets suivants à la place de la partie inférieure du *Pilier* :

- Si vous êtes présent sur un *Concept Amélioration*, ajustez l'*Intensité* en fonction du modificateur indiqué sur la tuile *Amélioration*, s'il y en a.
- Si vous êtes présent sur un *Concept Enchaîné*, *Chronos* gagne 1 ressource correspondante (2 *PV* sur *Temnein*).

Phase 4 Fin des Âges

4.1 Vos cartes *Pilier Divin* sont remises autour du plateau *Chronos*.

4.2 Récupérez vos personnages dans les *Lieux* et placez-les à côté de votre plateau. Relevez votre *Olympien* s'il est défaît. Vos *Héros* défaits restent aux *Enfers*.

4.3 Remettez vos jetons *Lieu* de l'emplacement *Lieux Indisponibles* vers votre réserve.

4.4 Déplacez vos jetons *Lieu* de l'emplacement *Lieux Utilisés* vers *Lieux Indisponibles*.

4.5 Si une carte *Quête* est dans la zone la plus à droite aux *Moirs*, retirez-la du jeu. Ensuite, glissez les *Quêtes* restantes vers la droite et piochez de nouvelles cartes pour combler les zones vides (3 *Quêtes*).

4.6 Avancez d'une case chaque tuile *Technologie* sur la piste *Usine* de la *Forge*. Si une *Technologie* sort de la *Forge*, stockez-la sur votre plateau (si vous en avez 3, retirez du jeu une des *Technologies*).

4.7 Si le marqueur d'Âge est sur un symbole *Primordial* (α , β , γ), résolez ces effets :

- Révélez la carte *Primordial* correspondante à l'*Oracle*.
 - Appliquez l'effet *Courroux I*, sauf si vous avez une carte *Conflit* à côté du plateau *Oracle*.
- Puis appliquez l'effet *Courroux II*.
- Placez la carte sur le plateau des *Enfers*, au-dessus des cartes déjà présentes.
 - Défaussez votre carte *Conflit* du plateau de l'*Oracle*, s'il y en a une.

4.8 Si un *Primordial* a été révélé à l'étape 4.7, déplacez l'*Avatar* correspondant depuis le plateau *Chronos* vers le *Monde Mortel*.

4.9 Résolez l'effet principal de chaque carte *Avatar* dans le *Monde Mortel*.

4.10 Résolez les effets de *Fin d'Âge* sur les *Améliorations* du plateau *Chronos*.

A la fin du 6e Âge, la partie se termine. Sinon, retirez votre *Focus* et avancez le jeton d'Âge.

TOUR DE CHRONOS

1) Si le *Concept* est un *Concept Amélioration* ou un *Concept Enchaîné* n'ayant pas de carte face visible sur le paquet, *Chronos* passe son tour (vers le *Concept* suivant).

2) Si une carte est face visible, vérifiez toutes les icônes révélées sur la piste *Chaîne* pour le *Concept* en cours de résolution. Chacune de ces icônes est une condition que vous devez remplir. Si la condition est précédée d'un « + », cela signifie qu'elle s'ajoute à la condition précédente du même type de ressource.

Exception : Sur la piste *Chaîne* *Temnein*, seule la dernière condition révélée est celle qui doit être respectée.

2.a) Si vous remplissez les conditions, *Chronos* passe sans effet (vers le concept suivant).

2.b) Si vous n'avez pas toutes les conditions requises, l'une des options suivantes doit être résolue (choisissez laquelle) :

- Résolez l'effet principal de la carte *Concept* face visible sur le paquet, puis *oblitérez* la carte.
- *Chronos* gagne 1 ressource correspondant au *Concept* (gain de 2 *PV* si *Temnein*).
- Déplacez l'*Avatar* associé au *Concept* dans le *Monde Mortel*. Si l'*Avatar* n'est pas sur le plateau *Chronos*, cette option ne peut pas être choisie.

COMBAT CONTRE LE JEU

Pour remporter la victoire, vous devez évaluer ou dépasser la Force Totale de l'ennemi que vous combattez. Le Combat se déroule en 3 étapes :

• **Étape 1** : Calculer la Force Totale de l'Ennemi. Force de Base + Bonus de Force (piochez et alignez le nombre indiqué de cartes *Conflit* Colisée/Avatar) + Bonus Élémentaire (+1 Force par Élément actif). Note : Pour les cartes *Conflit* Colisée, ignorez les autres effets.

• **Étape 2** : Jouer vos cartes *Conflit* de votre main (facultatif) et calculez votre Force totale.

Important : Respectez votre limite de Détermination.

• **Étape 3** : Fin du Combat. Si votre Force Totale est égale ou supérieure à la Force Totale de l'ennemi, vous êtes victorieux (Gain Récompense, Héros Colisée devient Allié). Sinon, voir **Défaite**.

Déplacez toutes les cartes *Conflit* jouées dans leur défausse.

Défaite

Si le Combat a eu lieu pendant votre tour, il se termine immédiatement après la résolution d'une défaite. **Exception** : Si vous êtes vaincu pendant une action *Déployer*, finissez l'action (gain des récompenses mais PV pour Chronos) avant de terminer votre tour (L'Avatar occupe la ville).

• **Olympien vaincu** : Placez votre Olympien à côté de votre plateau, couché, et **perdez 1 Point de Grandeur**. Votre Olympien ne peut pas être activé lorsqu'il est couché.

Si votre Olympien a été vaincu durant votre tour, pendant son activation, et que vous n'avez pas encore utilisé votre carte *Pilier Divin*, vous devez tout de suite la résoudre sans utiliser son effet supérieur (Seul le bonus pour Chronos est activé).

• **Héros défait** : Placez-le sur la partie supérieure du plateau des Enfers, couché. Vous pourrez le récupérer plus tard avec l'action *Ressusciter*.

Effet Défaite : Certains effets de jeu vous demandent de défaire l'un de vos Héros. Choisissez n'importe lequel de vos Héros invaincus (de votre réserve ou un déjà placé dans un Lieu) et placez-le directement dans les Enfers.

ANTHROS

- Fidèle égal au nombre de joueurs
- +3 Fidèles
- 4 Prières
- + Fidèle égal au nombre de joueurs
- + Prière égale au nombre de joueurs
- +4 Fidèles

COSMOS

- Aegis égal au nombre de joueurs
- 2 cubes Étincelle *
- +5 Aegis
- + Cube Étincelle égal au nombre de joueurs *
- +2 Aegis
- +5 cubes Étincelle *

* Seuls les cubes Étincelle sur les pistes Étincelle comptent.

GONOS

- 1 Technologie déployée
- 5 Prières dans le Puits de Prières
- Temple dans le Monde Mortel égal au nombre de joueurs
- + Technologie déployée égale au nombre de joueurs
- +4 Prières dans le Puits de Prières
- +2 Temples dans le Monde Mortel

TEMNEIN

- Chaque joueur doit avoir au moins 3 PV
- Chaque joueur doit avoir au moins 6 PV
- Chaque joueur doit avoir au moins 10 PV
- Chaque joueur doit avoir au moins 15 PV
- Chaque joueur doit avoir au moins 20 PV
- Chaque joueur doit avoir au moins 30 PV

CHRONOS

AVATARS : Ils sont considérés comme des Olympiens. Un Avatar placé dans une ville ne génère pas de Prière. Il ne peut pas se déplacer vers un emplacement Bloqué, ni vers une Ville occupée par un autre Avatar. S'il se déplace vers une Ville occupée par un personnage d'un joueur, un Combat a lieu. Les Avatars **ne peuvent pas être déplacés d'une Ville vers une autre**, ni remis sur le plateau *Chronos* sauf lorsqu'ils sont **vaincus** lors d'un Combat.

Si vous gagnez un Combat contre un Avatar, remettez-le sur le plateau *Chronos* et gagnez un nombre de Prières égal au numéro de l'Avatar (1 pour Kronos, 2 pour Kairos, 3 pour Aeon).

Déplacement d'un Avatar (depuis le plateau *Chronos*)

- **Effet Désolation** : Choisir l'Avatar ayant le numéro le plus bas (si impossible, *Brisez une Chaîne* du Concept lié à la carte à la place).
- **Tour de Chronos** : C'est une des trois options lors de la résolution d'un Concept face visible (choisir l'Avatar correspondant au Concept).
- **Carte Concept/Conflit Avatar** : vers une Ville spécifique depuis le plateau *Chronos* (si impossible, *Brisez la Chaîne* du Concept correspondant).
- **Phase de Fin des âges** : Si un Primordial a été révélé à l'étape 4.7 (Avatar correspondant au Primordial, Alpha, Beta ou Gamma).
- **Contestation (Action Déployer)** : Choisir l'Avatar ayant le numéro le plus bas. Annulation possible en défaussant des cartes *Conflit* d'une valeur de base au moins égale à l'Intensité de Kratos (dans ce cas, gain de +1 Intensité pour Kratos après l'annulation).

CHAÎNES : Si vous ne pouvez pas Briser une Chaîne car la piste n'a plus de jeton, Chronos gagne autant de PV que la valeur du Pilier Divin associé au Concept.

Vous ne pouvez pas ajouter une Chaîne s'il n'y a plus de jeton sur la piste (Chaîne brisée complètement), ou si la piste est déjà pleine (5 jetons).

RESSOURCES GAGNEES PAR CHRONOS : Si tous les emplacements de cette ressource sont pleins, au lieu de placer une 4ème ressource, défaussez ces 3 ressources et résolvez l'effet *Briser une Chaîne* du Concept.

AMELIORATIONS DE CHRONOS : Chaque tuile représente les conditions dans lesquelles la tuile est retournée, et un pouvoir de Fin d'Âge tant que la tuile est face visible. Une fois que la tuile est retournée, résolvez le pouvoir Immédiat indiqué sur la tuile.

JETONS ENTRAVE : Lorsque vous devez prendre un jeton Entrave; prenez-le dans la réserve et placez-le sur votre piste Étincelle, à droite de tous les cubes Étincelles déjà placés. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Entrave que vous pouvez avoir.

Si vous avez au moins 1 jeton Entrave, chaque fois que vous devriez retirer un cube Étincelle de l'une de vos tuiles Amélioration, défaussez 1 jeton Entrave à la place.

EFFETS DÉSOLATION

L'effet Désolation d'une carte Concept est indiqué en bas de la carte. Chacun de ces effets est obligatoire. Les différents effets sont les suivants :

-
- Chronos gagne la valeur de / indiquée.
 - Chronos gagne la ressource indiquée.
 - Un joueur doit prendre un jeton Entrave.
 - Déplacez un Avatar du plateau *Chronos* (voir page 14).
 - Placez un jeton Olympien, face verso (côté ) , sur n'importe quel emplacement vide. Ignorez cet effet s'il n'y a pas d'emplacement vide.
 - Ajoutez 1 Intensité à Kratos.
 - Retirez le prochain jeton Chaîne du Concept Enchaîné associé à la carte, dans l'ordre de la piste correspondante. Par exemple, s'il s'agit d'une carte *Temnein*, retirez un jeton Chaîne du Concept Enchaîné *Temnein*.