

HYBRIS est joué en 6 Âges. Chaque Âge est divisé en 4 phases.

### 1. Phase de Pilier Divin

1.0 Ext. Trahison Divine : Résolvez l'effet Désolation au bas de chaque carte *Concept* face visible, dans l'ordre des numéros de Piliers (*Anthropos puis sens horaire*). Après avoir résolu l'effet, oblitérez la carte *Concept*. Résolvez l'effet de chacun des Avatars présents sur le plateau *Chronos* (*Kronos : +1 Fidèle et +1 Aegis, Kairos : +1 Prière, Aeon : +2 PV*).

1.1 En suivant l'ordre des marqueurs *Olympien* sur la piste de Grandeur (de gauche à droite), chaque joueur choisit une carte Pilier Divin pour définir sa stratégie au cours de cet Âge. Placez le Pilier Divin face visible dans l'emplacement dédié en haut de votre plateau *Olympien*. Durant les Âges suivants, l'ordre sera déterminé par les actions des joueurs qui auront modifié la position des marqueurs sur la piste Grandeur.

Trahison Divine : lorsqu'ils prennent une carte *Pilier Divin*, les joueurs placent un jeton *Olympien* sur la case *Focus* correspondant à la carte choisie. Si la carte est associée à l'un des *Concepts Amélioration* de *Chronos*, ajustez l'Intensité selon le modificateur indiqué sur la tuile *Amélioration*, s'il y en a un. Si la carte *Pilier Divin* est associée à un *Concept Enchaîné*, brisez une Chaîne de ce Concept.

Jeu Solo : Choisissez 2 Piliers et résolvez les effets *Intensité* ou *Briser la chaîne*. Cependant, vous ne placez qu'un seul jeton *Olympien* sur une des 2 cases *Focus* (choisissez laquelle).

1.2 Une fois que tous les joueurs ont choisi leur Pilier Divin, ajoutez 1 Prière sur chaque carte *Pilier Divin* non choisie qui n'en a pas déjà une (*TD : ignorez l'étape avec Chronos*). Durant les Âges suivants, si vous choisissez un Pilier Divin ayant 1 *Prière*, ajoutez-la dans votre réserve personnelle au centre de votre plateau *Olympien*, sur l'illustration.

### 2. Phase de Planification

2.0 Trahison Divine : Révélez la carte sur chaque paquet *Concept* (placée sur son paquet).

2.1 Chaque joueur choisit et place secrètement un de ses jetons Lieu disponibles sous chacun de ses *standees Héros et Prophète disponibles*. Cela déterminera le Lieu qu'un personnage visitera pendant la Phase d'Action.

*Notes : Un jeton Lieu disponible est un jeton de votre réserve qui n'est pas déjà placé sous un personnage ou dans « Lieux Utilisés/Indisponibles ». Placer un jeton Lieu sous un Héros ou Prophète est facultatif. Votre Olympien n'a pas besoin de jeton Lieu (on choisit pendant la phase Action). Les Prophètes ne peuvent pas visiter Les Moires ou le Colisée.*

*Un jeton Lieu « Bonus » peut être attribué à un Héros ou un Prophète, pour visiter n'importe quel Lieu (sauf Moires et Colisée pour les Prophètes).*

### 3. Phase d'Action

Les joueurs jouent à tour de rôle dans l'ordre croissant des numéros des cartes *Pilier Divin*, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Payer 1 *Aegis* pour activer un Héros ou Prophète.

3.1 À votre tour, vous devez choisir l'une des deux options suivantes :

- A) Activer un de vos personnages, Héros, Prophète ou votre Olympien. TD : vérifier si le *Concept* face visible possède une icône du Personnage (effet obligatoire, p. 2).
- B) Passer. Obligatoire si aucun personnage dispo. TD : on résout l'effet Principal s'il y a une carte *Concept* face visible puis on l'oblitére.

Trahison Divine : 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 tous les joueurs aient passé, auquel cas la Phase se termine immédiatement (sans terminer le cycle complet).

Lors de la résolution d'un Concept, si la case *Focus* contient un jeton *Olympien*, ce joueur effectue son tour (p. 9). Si la case *Focus* n'a pas de jeton, *Chronos* effectue son tour (p. 9).

### 4. Phase de Fin des Âges (quand tous les joueurs ont passé la Phase d'Action)

4.1 Orientation : Remettez les 6 cartes *Pilier Divin*, face visible, dans leur position de départ, par ordre croissant, à côté des plateaux de jeu (*TD : Piliers remis sur le plateau Chronos*).

4.2 Repos : Chaque joueur retire sa figurine *Olympien* et ses *standees* Héros et Prophète des Lieux, et les place à côté de son plateau *Olympien*. Relevez les Olympiens qui sont couchés. *Note : Laissez les Héros défaits aux Enfers.*

4.3 Permission : Chaque joueur remet tous les jetons *Lieu* de l'emplacement *Lieux Indisponibles* de son plateau *Olympien* vers sa réserve.

4.4 Occupation : Chaque joueur déplace tous les jetons *Lieu* de son emplacement *Lieux Utilisés* vers son emplacement *Lieux indisponibles*.

4.5 Progression des Quêtes : Si une carte *Quête* se trouve dans la zone la plus à droite du plateau des Moires, retirez-la du jeu, en rendant les jetons *Joueur* qui se trouvaient dessus. Ensuite, faites glisser les Quêtes restantes vers la droite et piochez de nouvelles cartes pour combler les zones vides. Il devrait maintenant y avoir 3 cartes *Quête* face visible.

4.6 Travail de la Forge : Avancez d'une case chaque tuile *Technologie* sur la piste *Usine* de la Forge. Si une tuile *Technologie* sort de la Forge, le joueur dont le jeton *Joueur* est sur la tuile la prend et la place sur une case vide *Stockage de Technologie* de son plateau *Olympien*. Si vous obtenez une 3<sup>ème</sup> tuile, retirez une des trois du jeu.

4.7 Peur : Si le marqueur d'Âge est sur un symbole *Primordial* ( $\alpha, \beta, \gamma$ ), résolvez ces effets.
 

- a) Révélez la carte *Primordial* correspondante à l'Oracle et appliquez l'effet *Courroux I* à tous les joueurs (dans l'ordre de la piste de Grandeur). Les joueurs qui ont une carte *Conflit* à côté du plateau *Oracle* ignorent l'effet *Courroux I*.
- b) Appliquez l'effet *Courroux II* de la carte à tous les joueurs (dans l'ordre de Grandeur).
- c) Placez la carte sur le plateau des Enfers, au-dessus des cartes qui s'y trouvent déjà.
- d) Déplacez toutes les cartes *Conflit* à côté du plateau de l'Oracle dans les piles de défausse des joueurs correspondants, et rendez à ces joueurs les jetons *Joueur* qui étaient dessus.

4.8 Descente : Si un *Primordial* a été révélé à l'étape 4.7, déplacez l'Avatar correspondant.

4.9 Damnation : Résolvez l'effet principal de chaque carte *Avatar* dans le Monde Mortel.

4.10 Fatalité : Résolvez les effets de Fin d'Âge sur les *Améliorations* de *Chronos*.

A la fin du 6e Âge, la partie se termine. Sinon, avancez le marqueur d'Âge (+ *récup Focus*).

## Fin de la Partie

La partie se termine de l'une des deux façons suivantes :

- Lorsqu'un joueur débloque sa dernière Amélioration, il gagne immédiatement la partie.
- Sinon, à la fin du 6e Âge, le joueur ayant le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui est le plus haut dans l'ordre de la piste de Grandeur gagne.

*N'oubliez pas de déclencher vos effets de Fin d'Âge et de Fin de Partie !*

## Activer un Personnage

Activez l'un des personnages de votre réserve. Pour activer un Héros ou un Prophète, il doit avoir un jeton *Lieu* sous son *standee*. Pour activer votre Olympien, il ne doit pas être blessé.

0) TD : Occuper la case *Focus* d'un Concept Enchaîné face visible = résoudre l'effet principal du Concept puis l'oblitérer (obligatoire si l'icône du Personnage est sur le Concept, ignorer s'il y a une autre icône, facultatif si aucune icône).

1) Payer l'Activation : Pour activer un Héros ou un Prophète vous devez payer **1 Aegis** à la réserve générale. Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas payer ce coût, vous ne pouvez pas activer un Héros ou un Prophète. Activer votre Olympien est gratuit.

2) Déplacer le Personnage : Pour un Héros ou Prophète, révélez le jeton *Lieu* que vous avez placé sous le personnage choisi, et déplacez ce personnage sur le Lieu correspondant. Ensuite, placez le jeton *Lieu* révélé dans l'emplacement Lieux Utilisés de votre plateau Olympien. Si vous révélez un jeton *Lieu Bonus*, déplacez le personnage vers n'importe quel Lieu de votre choix, puis défaussez le jeton *Lieu Bonus* au lieu de le placer dans votre emplacement *Lieux Utilisés*. Si vous activez votre Olympien, déplacez-le vers n'importe quel Lieu et résolvez votre Pilier Divin (voir *Résoudre les cartes Pilier Divin*, ci-contre).

Lorsque vous déplacez votre personnage vers un Lieu, placez-le soit sur un emplacement vide de ce Lieu, soit sur un emplacement entouré d'une ligne pointillée (indiquant qu'il n'y a pas de limite au nombre de personnages sur cet emplacement). S'il n'y a pas d'emplacement disponible, placez le personnage sur l'illustration du Lieu (coût supplémentaire à payer).

Les Prophètes ne peuvent pas se déplacer sur *Les Moires* ou le *Colisée*.

Important : Vous devez être en mesure d'effectuer une action sur le Lieu. Si vous ne pouvez pas, vous n'êtes pas autorisé à envoyer votre personnage dans ce Lieu.

3) Gagner un Bonus/Subir un Malus : Si vous avez placé votre personnage sur un emplacement, vous devez immédiatement gagner le bonus représenté sur cet emplacement, si vous le pouvez (prières générées, gain de ressource/PV ou action *Produire* à la Forge).

Si vous avez placé votre personnage sur l'illustration (parce qu'il n'y avait pas d'emplacement disponible), vous devez immédiatement subir le malus indiqué à droite du nom du Lieu (payer 1 ressource de ce qui est représenté).

4) Réaliser une Action de votre choix dans ce Lieu (voir *Actions - Lieux*).

## Résoudre les Cartes *Pilier Divin* (Olympiens)

Lors d'un tour où vous activez votre Olympien, vous devez également résoudre votre carte de Pilier Divin (avant de vous déplacer, avant d'effectuer une action, ou après avoir effectué une action) :

- a. Vous pouvez utiliser l'effet sur la partie supérieure de votre carte *Pilier Divin*.
- b. Tous les autres joueurs reçoivent l'avantage figurant sur la partie inférieure de la carte (que vous ayez ou non utilisé son pouvoir).
- c. Retournez votre carte *Pilier Divin* face cachée pour indiquer qu'elle a été activée durant cet Âge.

*Notes* : Si vous passez votre tour sans activer votre Olympien, vous ne pourrez pas activer la partie supérieure du Pilier Divin, mais les autres joueurs recevront quand même le bénéfice de la partie inférieure de la carte. Les *Piliers Divins* déterminent l'ordre du tour pendant la Phase d'Action, tous les joueurs réaliseront leurs actions dans l'ordre croissant des numéros.

TD : En solo, lorsque vous résolvez vos 2 Piliers Divins, n'appliquez pas l'effet de la partie inférieure de la carte. Si vous êtes présent sur un Concept Amélioration, ajustez l'Intensité du Concept correspondant en fonction du modificateur indiqué sur la tuile *Amélioration*, s'il y en a un (comme lorsque vous avez pris la carte Pilier Divin).

Si vous êtes présent sur un Concept Enchaîné, Chronos gagne 1 ressource correspondant au Concept (ou 2 PV sur Temnein).

## Personnages

Chaque joueur dispose de 3 types de personnages : un Olympien, 3 Héros, et 3 Prophètes.

- ✓ Les Olympiens ne coûtent rien pour être activés, peuvent combattre et se rendre dans n'importe quel Lieu. Lorsqu'ils sont activés, ils doivent résoudre leur carte *Pilier Divin*.
- ✓ Les Héros coûtent **1 Aegis** pour être activés et nécessitent un jeton *Lieu*. Ils peuvent participer aux Combats, et se rendent aux Enfers s'ils sont défaits.
- ✓ Les Prophètes coûtent **1 Aegis** pour être activés et nécessitent un jeton *Lieu*. Ils ne peuvent pas se rendre au Colisée ou chez Les Moires. Ils ne peuvent pas combattre et fuient s'ils sont attaqués.

## Passer

Lorsque vous passez, retirez les jetons *Lieu* sous les Héros ou les Prophètes que vous n'avez pas activé durant cet Âge, et remettez-les dans votre réserve à côté de votre plateau Olympien (ne les placez pas dans l'emplacement *Lieux Utilisés*).

Si vous n'avez pas activé votre Olympien durant cet Âge, tous les autres joueurs reçoivent maintenant l'avantage de la partie inférieure de votre carte *Pilier Divin*. Après quoi, retournez cette carte (voir *Résoudre les Cartes Pilier Divin*).

Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus jouer pour cet Âge. Les autres joueurs continuent à jouer leur tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

TD : Si la case *Focus* occupée est un Concept Enchaîné face visible, résoudre l'effet Principal du bas de la carte puis l'oblitérer.

## ACTIONS (LIEUX)

### L'Olympe

Le royaume des Dieux est l'endroit où on peut récupérer des plans de Technologie ou convertir des Prières en échange de récompenses.

- **Convertir** : Pour chaque conversion, choisissez une ligne du tableau de conversion sur le plateau de l'Olympe, et payez le nombre indiqué de Prière depuis votre plateau Olympien pour recevoir immédiatement le bonus correspondant. Remettez toutes les Prières dépensées dans la réserve générale. Vous pouvez effectuer un nombre illimité de conversions, y compris la même conversion plusieurs fois. 
- **Concevoir** : Prenez une tuile Technologie de votre choix dans n'importe quelle pile du plateau de l'Olympe, et placez-la sur la case A de l'Atelier d'Héphaïstos à la Forge, du côté plan. Placez un de vos jetons Olympien sur la tuile pour l'identifier comme étant la vôtre. S'il y a déjà une tuile Technologie sur la case A, reportez-vous aux règles de la Forge. 

### Piste des Âges

En bas de l'Olympe se trouve la piste des Âges, qui est utilisée pour suivre l'Âge du jeu en cours, ainsi que les Âges durant lesquels un Primordial sera révélé. 

### La Forge

L'ancre d'Héphaïstos, le Dieu forgeron, abrite les outils nécessaires pour manipuler l'Aegis et fabriquer de nouvelles Technologies.

Rappel : l'action bonus du Lieu Forge est une action Produire.

L'Atelier d'Héphaïstos : À chaque fois que vous ajoutez une tuile Technologie à l'Atelier, elle est placée sur la case A. Vous pouvez ensuite réaliser l'action Fabriquer pour déplacer cette tuile vers l'Usine, en payant les coûts de Fabrication (voir ci-dessous).

Si la case A est déjà occupée lorsque vous placez une tuile Technologie dans l'Atelier, faites d'abord glisser la tuile présente vers la case B, et ainsi de suite. Si cela pousse une tuile hors de la case C, déplacez cette Technologie sur la case 1 de l'Usine sans payer le coût de Fabrication. Si nécessaire, faites glisser les tuiles dans l'Usine d'une case en avant.

- **Fabriquer** : Choisissez une tuile Technologie dans l'Atelier ayant votre jeton Olympien et payez le coût de Fabrication comme indiqué sur la tuile (en Fidèles et/ou en Aegis). Si la tuile est sur la case B ou C de l'Atelier, diminuez le coût de 1 ou 2 ressources de votre choix, comme indiqué par le nombre à côté de la case. Ensuite, retournez la tuile Technologie sur l'autre face (côté illustration) et déplacez-la (ainsi que votre jeton Olympien) sur la case 1 de l'Usine. S'il y a déjà une tuile sur la case 1, faites d'abord glisser cette dernière vers la case 2, et ainsi de suite, en suivant les flèches. Si vous faites glisser une tuile hors de la case 3, suivez les règles décrites dans l'action Produire. 

**Produire** : Faites glisser toutes les tuiles Technologie de l'Usine d'une case vers l'avant, dans le sens des flèches. Si vous faites glisser une tuile hors de la case 3, la tuile Technologie est récupérée par son propriétaire (le joueur ayant son jeton Olympien sur la tuile). Ce joueur la place sur l'une de ses cases de stockage de tuiles Technologie, et remet son jeton Olympien dans sa réserve. Si la tuile que vous avez déplacée hors de la case 3 appartenait à un autre joueur, vous gagnez 1 Point de Victoire. 

*Note : Chaque joueur ne peut stocker que 2 tuiles Technologie à la fois. Si c'est la troisième, il doit choisir une des trois tuiles à retirer du jeu et garder les deux autres.*

### L'Oracle

La Pythie est l'oracle qui voit des fragments de l'avenir si on lui donne les bons éléments.

- **Percevoir** : Piochez 1 carte Prémonition du plateau Oracle, gagnez 1 Point Victoire. 
- **Présage** : Choisissez une carte Conflit de votre main et placez-la face visible à côté du plateau de l'Oracle, avec l'un de vos jetons Olympien dessus. La carte que vous choisissez doit représenter au moins 1 symbole Élément qui n'est pas déjà présent sur les autres cartes Conflit face visible à côté du plateau de l'Oracle. 

Ensuite, payez 1 Fidèle (défaussé en réserve générale) pour regarder secrètement la prochaine carte Primordial qui sera révélée (carte Alpha aux premier et deuxième Âges, carte Beta aux troisième et quatrième Âges et enfin carte Gamma aux cinquième et sixième Âges).

Après avoir regardé la carte, remettez-la, face cachée, sur le plateau de l'Oracle. Chaque joueur qui possède une carte Conflit à côté de l'Oracle est immunisé contre l'effet Courroux I de la carte Primordial lorsqu'elle sera révélée durant la phase de Fin des Âges correspondante.

*Notes : Si les 4 symboles Éléments sont présents sur la ou les cartes placées à côté du plateau de l'Oracle, l'action Présage ne peut pas être réalisée.*

*Réaliser l'action Présage ne vous protège pas de l'effet Courroux II du prochain Primordial, mais en ayant regardé la carte, vous saurez à l'avance à quoi vous en tenir !*

### Gagner, Payer, Perdre

Pendant la partie, il y a des effets vous faisant gagner, payer ou perdre quelque chose. Ces effets sont indiqués par des icônes ou du texte sur les emplacements de Lieu, des cartes ou d'autres éléments du jeu.

Lorsqu'une action ou un effet vous demande de « Payer » quelque chose et que vous ne pouvez pas le faire en totalité, vous ne pouvez pas effectuer cette action ou cet effet.

Quand un effet vous demande de « Perdre » quelque chose et que vous n'en avez pas assez, perdez d'abord ce que vous pouvez, puis perdez ensuite 1 Point de Grandeur. Vous ne perdez qu'un seul Point de Grandeur par effet, quelle que soit l'importance de la perte, et même si cette perte est composée d'une combinaison de choses.

## Les Moires

Les Sœurs du Destin guident Héros et Olympiens vers les épreuves les plus dangereuses du monde connu, afin de débarrasser la Terre de ses fléaux ou trouver de formidables trésors.

- **S'Accomplir** : Cette action ne peut être effectuée que par un Héros ou un Olympien (pas un Prophète). Sélectionnez une des Quêtes présentes, et tentez de la résoudre en respectant les conditions de la carte.



*Note : S'il n'y a pas de Quête face visible, les personnages ne peuvent pas venir ici.*

### Quêtes Épopée

Ces Quêtes sont divisées en 2 à 4 Chants, chacun représenté par une boîte de texte bleue, numérotée de I à IV et reliée par des chaînes. Chaque fois qu'un joueur accomplit un Chant d'une Quête, celui-ci est marqué d'un de ses jetons Olympien. Il n'est pas obligatoire que le même joueur accomplisse tous les Chants à lui seul.

- 1) Lorsque vous sélectionnez une **Quête Épopée** grâce à l'action **S'Accomplir**, vous devez tenter de résoudre le **premier Chant disponible** sur cette carte (c'est-à-dire qui n'a pas de jeton *Olympien* dessus).
- 2) Si vous remplissez les conditions du Chant, vous avez réussi ; **gagnez la récompense associée à ce Chant et placez-y un de vos jetons Olympien**. Vous pouvez ensuite choisir de terminer votre action ici, ou de défausser une carte *Conflit* de votre main pour tenter le Chant suivant.  
Chaque fois que vous réussissez un Chant, vous pouvez choisir de **passer au Chant suivant** de la même manière (en défaussant une carte *Conflit* de votre main) jusqu'à ce que tous les Chants aient été accomplis.
- 3) Réussite : Si vous accomplissez le dernier Chant d'une **Quête Épopée**, vous gagnez également la **récompense Épique**. La Quête est ensuite défaussée.  
Echec : Si vous tentez de résoudre un Chant mais que vous ne parvenez pas à remplir ses conditions, **le personnage réalisant cette action est vaincu**. Les conséquences sont les mêmes que s'il avait été vaincu en Combat (*Défaite*, p. 7).

### Quêtes Affrontement

Ces Quêtes représentent des monstres mythologiques à combattre.

- 1) Lorsque vous sélectionnez une **Quête Affrontement** pendant une action **S'Accomplir**, vous engagez un Combat contre la Force et les conditions indiquées par la carte (en suivant les règles de *Combat*, p. 6).
- 2) Chaque **Quête Affrontement** indique sa Force de Base, son bonus de Force (cartes *Conflit* du Colisée) et peut aussi indiquer un bonus **Élémentaire** et/ou des conditions supplémentaires pour effectuer le Combat. Si vous ne pouvez pas remplir ces conditions, **vous êtes directement vaincu**.
- 3) Si vous êtes victorieux (Force égale ou supérieure), vous gagnez la **récompense** de la Quête. La Quête est ensuite défaussée.  
Pour les conséquences si vous êtes vaincu, voir *Combat – Défaite*, p. 7.

## Le Colisée

Les Héros du Colisée sont prêts à être recrutés par les Olympiens ou les entraîner pour affûter leurs talents au Combat. Seuls les Héros et les Olympiens peuvent se rendre au Colisée.

- **S'Entraîner** : Piochez 1 carte *Conflit* du Colisée et ajoutez-la à votre main.



- **Combattre** : Choisissez un Héros du Colisée à combattre en sélectionnant sa carte correspondante, puis engagez le Combat avec lui (en suivant les règles de la section *Combattre le Jeu*). Si vous gagnez, le Héros que vous avez vaincu rejoint votre camp : placez son *standee* et sa carte à côté de votre plateau *Olympien*. Si vous êtes vaincu, voir *Défaite*, p. 7.



Héros du Colisée : Lorsque vous gagnez un Combat contre un Héros du Colisée, prenez son *standee* et sa carte *Héros*. Placez ces éléments à côté de votre plateau. Ce Héros est désormais votre allié et peut être utilisé à partir de l'Âge suivant comme un nouveau personnage.

Une fois votre allié, il fonctionne comme vos autres Héros avec, pour avantage supplémentaire, un effet unique qui peut se déclencher dans certaines situations et indiqué sur sa carte. En plaçant la carte *Héros* à côté du plateau *Olympien*, vous vous souviendrez de quel Olympien le Héros est désormais l'allié.

## Les Enfers

Geôle du dernier Primordial captif, les Olympiens soutirent son essence déique : l'Aegis. Mais la fonction première des Enfers est l'emprisonnement des Héros tombés au combat.

- **Ressusciter** : Remettez dans votre réserve l'un de vos Héros précédemment défait, présent sur la partie supérieure du plateau des Enfers. Placez son *standee* à côté de votre plateau *Olympien*. Vous pouvez aussi utiliser cette action pour ramener un Héros du Colisée qui est votre allié (sa carte est à côté de votre plateau *Olympien*).
- **Drainer** : Gagnez un nombre d'Aegis depuis la réserve générale égal à la valeur d'Aegis notée sur la carte *Primordial* révélée sur le bas du plateau des Enfers.  
**Trahison Divine** : N'oubliez pas le pouvoir de Chronos, une fois par Âge.



## Puits de Prières

Quand des Prières sont ajoutées au Puits de Prières, vous devez immédiatement vérifier le débordement après qu'elles aient été ajoutées.

- S'il y a de 9 à 13 Prières dans le Puits de Prières, le joueur actif doit **perdre 1 de ses Fidèles** qu'il replace dans la réserve générale.
- S'il y a 14 Prières ou plus dans le Puits de Prières, suivez ces étapes :
  - 1) Le joueur le plus haut sur la piste de Grandeur possédant au moins un temple dans une Ville doit **détruire un de ses Temples** (en le retirant de la partie).
  - 2) **Videz le Puits** en remettant toutes ses Prières dans la réserve générale.

## Le Monde Mortel

Le Monde Mortel contient le Puits de Prières et les 5 plus grandes Villes de la Grèce Antique. Chaque Ville dispose d'un emplacement où les personnages peuvent être placés pendant la Phase d'Action, d'une zone de Temple, et de 2 à 4 cases *Technologie*. Certaines des cases *Technologie* sont également reliées par des *Liens Technologiques*.

Quand vous envoyez un personnage dans le Monde Mortel, vous devez choisir une Ville où l'envoyer, et le poser sur l'emplacement de cette Ville.

Si l'emplacement est déjà occupé, un Combat est déclenché pour déterminer qui occupera l'emplacement. Si vous êtes vaincu lors de ce Combat, votre tour se termine immédiatement sans que vous ne puissiez effectuer d'action.

*Note : Les Prophètes ne peuvent pas prendre part au Combat (envoyer uniquement un Héros ou votre Olympien dans un emplacement de Ville occupé). En revanche, vous pouvez envoyer n'importe quel personnage dans les emplacements de Ville inoccupés.*

### Bonus d'Emplacement et Puits de Prières

L'arrivée d'un personnage dans une Ville génère un nombre de Prières en fonction du bonus de l'emplacement de la Ville. Prenez le nombre indiqué de Prières dans la réserve générale, et placez-les dans le Puits de Prières. Vérifiez que le Puits de Prières ne déborde pas.

*Note : Sparte n'a pas de bonus sur son emplacement. Visiter Sparte génère donc 0 Prière.*

Si vous réussissez à envoyer votre personnage dans une Ville (sur un emplacement de Ville inoccupé ou en étant vainqueur d'un Combat pour un emplacement occupé), continuez votre tour normalement, en obtenant le bonus d'emplacement, puis en effectuant l'une des deux actions suivantes : Influencer ou Déployer.

- **Influencer** : Lorsque vous effectuez cette action, gagnez les avantages décrits dans la bannière de la Ville (*Points de Bonté puis, soit un nombre de Fidèles, soit le Service de la Ville -action, points ou carte Conflit-*).



De plus, si vous avez un Temple dans la Ville où vous effectuez cette action, gagnez 1 Bonté ou 1 Fidèle supplémentaire (vous pouvez choisir l'un ou l'autre sans tenir compte du fait que vous venez de gagner des Fidèles ou de bénéficier du Service de la Ville).

- **Déployer** : Lorsque vous réalisez cette action, vous placez une tuile *Technologie* dans le Monde Mortel sur une case vide. Effectuez les étapes suivantes :



1) Placez une tuile *Technologie* de votre plateau *Olympien* sur une case *Technologie* vide dans la Ville où vous réalisez cette action. Placez un de vos jetons *Olympien* sur la tuile pour indiquer qu'il s'agit de votre *Technologie*.

*Note : Les Technologies doivent être placées de manière à ce que leur texte soit orienté de la même manière que ceux du Monde Mortel.*

2) Un autre joueur peut Contester votre déploiement. Un par un, dans l'ordre inverse de leur position sur la piste de Grandeur, les autres joueurs peuvent choisir de Contester le

déploiement, jusqu'à ce qu'un joueur décide de Contester ou que tous les joueurs refusent. Lorsque vous contestez, vous devez envoyer un personnage disponible que vous n'avez pas encore activé durant cet Âge afin d'engager le Combat avec le joueur qui déploie. Déplacez alors votre personnage dans la Ville où a lieu le déploiement.

- ✓ Si vous envoyez votre Olympien, il ne doit pas être blessé.
- ✓ Si vous envoyez l'un de vos Héros, il doit y avoir un jeton *Lieu* sous lui. Remettez alors ce jeton dans votre réserve.
- ✓ Contester un déploiement ne coûte pas d'Aegis.
- ✓ Les Prophètes ne se battent pas, vous ne pouvez donc pas Contester avec.
- ✓ Si vous contestez avec votre Olympien, vous ne pourrez pas l'activer à cet Âge. Par conséquent, votre carte *Pilier Divin* ne sera pas résolue que lorsque vous passerez.
- ✓ Si le Défenseur est un Prophète, il s'enfuit sans combattre (retourné dans sa réserve) et le Contestataire gagne le Combat sans le bonus de case.

**Trahison Divine : L'Avatar sur le plateau *Chronos* ayant le plus petit nombre conteste ce déploiement (p. 10). S'il n'y a pas d'Avatar sur le plateau, il n'y a pas de Contestation.**

3) Obtenez les récompenses de déploiement comme suit. Si un autre joueur conteste avec succès votre déploiement, il choisit d'abord une de ces récompenses qu'il gagne, et vous gagnez les deux autres. Sinon, vous gagnez les trois :

- ✓ Le nombre de Points de Victoire indiqué sur la tuile *Technologie*.
- ✓ Le nombre de Prières indiqué sur la tuile *Technologie* (s'il y en a un), pris depuis le Puits de Prières. S'il n'y a pas assez de Prières, prenez ce qui est disponible.
- ✓ Tous les bonus atteints sur votre piste de Bonté (ceux qui se trouvent sous et au niveau de votre cube).

Ensuite, remettez le cube sur la case du bas de votre piste de Bonté.

*Note : Si cette récompense est obtenue suite à une Contestation réussie, c'est la piste de Bonté du joueur contesté qui est utilisée.*

4) Une fois que toutes les récompenses ont été attribuées, gagnez les autres bonus :

- ✓ 1 Point de Victoire si la tuile *Technologie* que vous avez déployée a le même symbole que l'Affinité *Technologie* de la Ville.
- ✓ Si vous avez un Temple dans la Ville où vous avez déployé la *Technologie*, gagnez au choix 1 Point de Victoire ou 1 Prière du Puits de Prières (si possible).
- ✓ 1 Point de Victoire pour chaque autre *Technologie* connectée à celle que vous venez de déployer. Deux tuiles sont connectées si elles ont des Liens de Connexion (*chevrons blancs*) qui se rejoignent sur leurs bords.

*Note : Les Liens Technologiques entre les Villes permettent aux tuiles de différentes Villes d'être connectées.*

- ✓ De plus, chaque propriétaire de chacune des tuiles *Technologie* connectées à la tuile *Technologie* que vous venez de déployer gagne 1 PV (y compris vos autres tuiles).
- ✓ Si la tuile *Technologie* a un pouvoir Immédiat, résolvez-le maintenant.

**COMBAT**

Il existe deux types de Combat dans Hybris. Vous pouvez combattre contre le jeu en affrontant des monstres dans des Quêtes Affrontement, en luttant contre un Héros du Colisée ou lors de la résolution de certaines cartes *Primordial* spécifiques.

Vous pouvez aussi combattre contre un autre joueur : lors d'un déplacement dans une Ville occupée ou lors d'une Contestation au déploiement d'une Technologie.

Le combat est toujours du type un-contre-un, et seuls les Olympiens et les Héros peuvent se battre. Si un Héros ou un Olympien se déplace vers une Ville occupée par un Prophète, ou conteste une action *Déployer* effectuée par un Prophète, le Prophète s'enfuit et est renvoyé dans la réserve du joueur propriétaire. Le joueur Attaquant remporte alors automatiquement le Combat (voir *Fin du Combat*). Le joueur dont le Prophète s'est enfui n'est ni vaincu, ni victorieux.

**Cartes Conflit**

Les deux types de Combat impliquent de jouer des cartes *Conflit*. Au début de la partie, votre paquet de cartes *Conflit* contient 17 cartes (12 communes et 5 spécifiques à l'Olympien).

Vous disposez également d'une carte *Conflit* Améliorée qui est ajoutée à votre main lorsque vous avez débloqué l'Amélioration appropriée.

Au cours du jeu, vous pouvez ajouter des cartes *Conflit* du Colisée à votre main en utilisant l'action *S'Entraîner* au Colisée. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes *Conflit* que vous pouvez avoir dans votre paquet ou votre main. Cependant, des effets vous obligeront à défausser des cartes *Conflit* jusqu'à en avoir un nombre maximum en main.

Pendant un Combat, lorsque vous jouez une carte *Conflit*, appliquez son effet. De même, si vous jouez deux cartes côte-à-côte dont les symboles *Combo* forment une seule image, vous gagnez le bonus de Force sur la carte à droite de la paire.

**Combattre le Jeu**

Pour remporter la victoire dans ce type de Combat, vous devez égaler 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. L'ennemi possède les informations suivantes sur sa carte (*Quête Affrontement*, Héros du Colisée ou *Primordial*) :
  - Force de Base ;
  - Bonus de Force : piochez et révélez le nombre indiqué de cartes *Conflit* du Colisée, la somme des valeurs de Force de ces cartes donne le bonus de Force ;
  - Bonus Élémentaire : pour chaque symbole *Élément* actif sur les cartes *Conflit* révélées, le bonus *Élémentaire* est augmenté de 1. Si plus d'un symbole *Élément* est actif, y compris les symboles répétés, vérifiez chaque symbole séparément.

*Note* : À part leurs valeurs de Force et les symboles *Éléments* correspondants, ignorez toutes les informations sur les cartes *Conflit* piochées lors de cette étape.

La Force Totale de l'ennemi est égale à la somme de sa Force de Base, de son bonus de Force, et du bonus Élémentaire.

- **Étape 2** : Jouer les Cartes *Conflit*  
Pendant cette étape, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes *Conflit* de votre main. Placez-les face visible devant vous (dans une zone appelée *Zone de Combat*), à droite des cartes déjà présentes.

Le cas échéant, appliquez l'effet de chaque carte immédiatement après l'avoir jouée.

Vous pouvez continuer à jouer des cartes *Conflit* dans votre Zone de Combat jusqu'à ce que vous ne puissiez ou ne vouliez plus jouer de carte.

*Important* : Le coût de Détermination combiné de toutes les cartes *Conflit* face visible dans votre Zone de Combat ne doit jamais être supérieur à votre valeur de Détermination (indiquée par la position du cube sur votre piste de Détermination). Vous ne pouvez pas jouer une carte *Conflit* qui vous ferait dépasser votre valeur de Détermination.

Calculez votre Force Totale en additionnant les valeurs de Force sur les cartes dans votre Zone de Combat, ainsi que tout bonus de Force obtenu grâce aux bonus de Combo et/ou aux effets de carte.

- **Étape 3** : Fin du Combat  
Si votre Force Totale est égale ou supérieure à la Force Totale de l'ennemi, vous êtes victorieux :
  - ✓ Contre un Héros du Colisée, ce Héros devient un allié. Placez son *standee* et la carte correspondante de Héros du Colisée à côté de votre plateau *Olympien*.
  - ✓ Contre une *Quête Affrontement*, recevez la récompense indiquée sur la carte.
  - ✓ Contre un *Primordial*, suivez les instructions de la carte.

Si votre Force Totale est inférieure à la Force Totale de l'ennemi, vous êtes vaincu. Voir page suivante pour les règles concernant la défaite.

Enfin, défaussez toutes les cartes *Conflit* de votre Zone de Combat, face visible, dans votre pile de défausse, et placez toutes les cartes *Conflit* du Colisée piochées pour déterminer la Force Totale de l'ennemi, face visible, dans la défausse du plateau Colisée.

**Conditions de Quêtes**

**Épopée** : Renvoyer (déplacer le type de personnage indiqué depuis le Lieu spécifié vers votre réserve), Révéler (montrer les cartes *Conflit* de votre main aux autres joueurs qui possèdent les Éléments indiqués), Défausser (défausser les cartes *Conflit* de votre main qui possèdent les Éléments indiqués).

**Affrontement** : Les boîtes reliées indiquent des conditions ou effets obligatoires. Si un ou plusieurs Éléments sont indiqués, vous devez avoir ces Éléments sur les cartes *Conflit* que vous allez jouer pendant le Combat.

**Combattre un Autre Joueur**

Dans ce type de Combat, le joueur qui a initié le Combat est l'Attaquant, et son adversaire est le Défenseur. Avant de commencer, chaque joueur prend un marqueur de Combat qui sera utilisé pendant le Combat. Le Combat se déroule sur un certain nombre de rounds, chaque round étant divisé en une série d'étapes :

- 1) Chaque joueur doit choisir 1 carte *Conflit* dans sa main et la place face cachée devant lui (dans une zone appelée *Zone de Combat*), à droite des cartes déjà présentes. Si vous n'avez plus de carte dans votre main, passez cette étape.
- 2) Chaque joueur décide ensuite secrètement s'il veut « Continuer » ou « Arrêter », en plaçant son marqueur de Combat sur le côté choisi, couvert par sa main. Si vous n'avez pas joué de carte à l'étape 1, vous devez choisir le côté « Arrêter » et vous n'avez pas besoin de couvrir le marqueur.
- 3) Chaque joueur révèle son marqueur de Combat.
  - ✓ Si votre marqueur indique « Arrêter » et que vous avez joué une carte *Conflit* à ce tour, reprenez cette carte dans votre main sans la révéler.
  - ✓ Si votre marqueur indique « Continuer », retournez la carte *Conflit* face visible et appliquez ses effets.

*Note : Le coût de Détermination combiné de toutes les cartes Conflit face visible dans votre Zone de Combat ne doit jamais être supérieur à votre valeur de Détermination (indiquée par le cube sur votre piste de Détermination). Si vous choisissez de « Continuer » le Combat, vous ne pouvez pas choisir une carte Conflit qui vous ferait dépasser votre valeur de Détermination.*
- 4) Les deux joueurs calculent et annoncent leur Force Totale en additionnant les valeurs de Force sur les cartes de leur Zone de Combat, ainsi que les bonus de Force obtenus grâce aux symboles Combo ou d'autres effets.
  - ✓ Si les joueurs ont révélé le côté « Continuer » de leur marqueur de Combat, effectuez un autre round en suivant les mêmes étapes que précédemment.
  - ✓ Si les deux joueurs ont révélé « Arrêter », passez à la Fin du Combat ci-dessous.
  - ✓ Sinon, si un joueur a choisi « Arrêter », l'autre joueur qui a choisi « Continuer » peut continuer à jouer des cartes *Conflit*, une par une, face visible et sans utiliser son marqueur de Combat (mais en suivant les mêmes règles que ci-dessus). Lorsqu'il ne souhaite plus ou ne peut plus jouer d'autres *Conflits*, passez à la Fin du Combat.

**Fin du Combat**

Le joueur dont la Force Totale est la plus élevée remporte le Combat. En cas d'égalité, c'est le joueur Défenseur qui gagne.

Le résultat pour le joueur qui perd le Combat est toujours le même, quelle que soit la situation de Combat (voir *Défaite*).

Le résultat pour le joueur qui gagne le Combat dépend de la situation.

- Dans un Combat entre deux joueurs pour un emplacement de Ville occupé :
  - ✓ Si le joueur actif (qui a placé l'un de ses personnages dans la Ville occupée) gagne le Combat, il prend l'emplacement dans cette Ville (remplaçant son adversaire), et son tour continue normalement.
  - ✓ Si le joueur Défenseur gagne le Combat, son personnage reste dans la Ville.
- Si le combat provient d'une Contestation au déploiement d'une Technologie, il y a deux résultats possibles (la Technologie est déployée dans les deux cas) :
  - ✓ Si vous gagnez en étant joueur Défenseur, continuez votre action Déployer.
  - ✓ Si vous gagnez en tant que Contestataire du déploiement d'un autre joueur, placez votre personnage victorieux dans la Ville où le déploiement est en cours (remplaçant votre adversaire vaincu), et réclamez une des récompenses pour le déploiement. L'autre joueur recevra les deux autres récompenses.

Enfin, les deux joueurs déplacent les cartes *Conflit* de leur Zone de Combat vers leur pile de défausse.

**Défaite**

Quand vous êtes vaincu lors d'un Combat, que ce soit contre le jeu ou contre un autre joueur, les conséquences varient selon que vous avez combattu avec votre Olympien, ou l'un de vos Héros. De plus, si le Combat a eu lieu pendant votre tour, il se termine immédiatement après la résolution de ces conséquences.

*Exception : Si vous êtes vaincu pendant l'une de vos actions Déployer, terminez l'action avant de terminer votre tour.*

- Quand Votre Olympien est vaincu : Placez votre figurine *Olympien* à côté de votre plateau *Olympien*, couché, et perdez 1 Point de Grandeur. Votre Olympien ne peut pas être activé lorsqu'il est couché. Il se remettra de ses blessures et pourra se relever pendant la phase de Fin des Âges.
 

*Note : 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. Tous les autres joueurs reçoivent immédiatement l'avantage de la partie inférieure de la carte.*
- Quand l'un de Vos Héros est défait : Placez-le sur la partie supérieure du plateau des Enfers, couché. Vous pourrez le récupérer plus tard en réalisant l'action *Ressusciter*.
 

Effet « Défaite » : Certains effets de jeu vous demandent de défaire l'un de vos Héros. Pour ça, choisissez n'importe lequel de vos Héros vaincus (de votre réserve ou un déjà placé dans un Lieu) et placez-le directement dans les Enfers.

**TRAHISON DIVINE : MODULE 4 - CHRONOS****Oblitérer**

Le terme « Oblitérer » signifie retirer quelque chose du jeu. Remettez-le alors dans la boîte.

**Chaînes (Briser/Ajouter)**

Chacun des *Concepts Enchaînés* possède une piste *Chaîne*. Les jetons *Chaîne* sont toujours retirés dans l'ordre, en commençant par celui qui est le plus proche du haut (1<sup>ère</sup> icône).

- **Briser une Chaîne** : Retirez le prochain jeton *Chaîne* dans l'ordre de la piste correspondante et placez-le dans la réserve générale.  
Si vous ne pouvez pas le faire parce qu'il n'y a plus d'autres jetons *Chaîne* sur la piste, Chronos gagne autant de PV que la valeur du Pilier Divin associé au Concept.
- **Ajouter une Chaîne** : Prenez un jeton *Chaîne* dans la réserve générale et placez-le sur une case vide de la piste *Chaîne* indiquée dans l'effet. Les jetons *Chaîne* doivent être placés à côté d'un autre jeton *Chaîne*. S'il n'y a pas de jeton sur la piste (Chaîne brisée complètement), ou si la piste est pleine (5 jetons), un jeton ne peut pas être ajouté.  
*Notes : Certains effets demandent d'ajouter une Chaîne sur une piste spécifique. Le pouvoir d'Affaiblissement de Chronos signifie qu'une fois par Âge, un joueur qui réalise l'action Drainer peut ajouter un jeton Chaîne sur la piste de son choix.*

**Ressources gagnées par Chronos**

Au cours du jeu, Chronos gagnera de l'Aegis, des Fidèles et des Prières. Prenez la ressource indiquée et placez-la sur un emplacement vide correspondant du plateau *Chronos* (Fidèles pour Anthropos, Aegis pour Cosmos, Prières pour Gonos).

Si tous les emplacements de cette ressource sont pleins, au lieu de placer une 4<sup>ème</sup> ressource, défaissez ces 3 ressources et résolvez l'effet *Briser une Chaîne* du Concept.

**Améliorations 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 comme indiqué sur la tuile.

**Jetons Entrave**

Divers effets dans le jeu vous demanderont de 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*, défaissez 1 jeton *Entrave* à la place.

**Mise en place en Solo**

Votre marqueur sur la piste *Grandeur* est obligatoirement en dernière position (4<sup>ème</sup> case).

**Cartes Piliers Divins (Phase 1)**

Après avoir résolu les effets *Désolation* des Concepts face visible et les Avatars sur le plateau Chronos, chaque joueur choisit une carte *Pilier Divin* selon les règles habituelles et place un jeton *Olympien* sur la case *Focus* correspondant à la carte choisie.

Si vous prenez une carte *Pilier Divin* associée à l'un des Concepts *Amélioration* de Chronos (Ascension ou Ambition), ajustez la réserve d'Intensité du Concept correspondant par le modificateur indiqué sur la tuile *Amélioration*, s'il y en a un. Si vous prenez une carte *Pilier Divin* associée à un Concept *Enchaîné*, brisez une Chaîne de ce Concept.

En Solo, vous devez choisir 2 Piliers Divins et résoudre l'effet *Intensité* ou *Briser une chaîne* pour les deux cartes. Cependant, vous ne pouvez placer qu'un seul de vos jetons Olympien sur une case *Focus* correspondant à un des deux Piliers Divins (choisissez laquelle).

**Emplacements Bloqués**

Divers effets en jeu vous demanderont de Bloquer un emplacement. Pour ce faire, placez n'importe quel jeton *Olympien* face cachée (indiquant ⓪) sur l'emplacement. Ce jeton s'appelle un jeton *Bloqué*.

Les personnages ne peuvent pas se déplacer vers un emplacement qui est Bloqué. D'autres effets de jeu vous demanderont de retirer ces jetons.

Si l'on vous demande de Bloquer un emplacement dans un Lieu, choisissez n'importe quel emplacement (*y compris un emplacement occupé et/ou un emplacement avec un contour en pointillés*). Il peut vous être demandé de Bloquer un emplacement spécifique (*ex : une Ville*).

- ✓ Si vous placez un jeton sur un emplacement où se trouve un personnage, renvoyez ce personnage dans la réserve du joueur propriétaire.
- ✓ Si vous placez un jeton sur un emplacement où se trouve un Avatar, brisez une Chaîne d'un Concept de votre choix au lieu de placer le jeton.

**Meuler (et paquets Colisée ou Oracle vides)**

Différents effets en jeu vous indiqueront de *Meuler* le Colisée ou l'Oracle. Défaissez le nombre de cartes indiqué, une par une, du paquet de cet emplacement vers la pile de défausse correspondante.

S'il ne reste pas assez de cartes dans le paquet, arrêtez de Meuler une fois que le paquet est vide. Comme d'habitude, lorsque le paquet est vide, remélangez la défausse pour créer un nouveau paquet.

La première fois dans la partie que l'un de ces paquets est vide, Chronos débloque la tuile Amélioration correspondante ayant déclenché l'effet *Meuler*.

**Victoire et défaite**

Chronos gagne dès que les 20 jetons *Chaîne* sont retirés du plateau *Chronos* ou si, à la fin de l'Âge 6, Chronos a plus de PV que n'importe quel autre Olympien.

Les Olympiens remportent une victoire dès que tous les Olympiens débloquent toutes leurs tuiles *Amélioration*, ou si, à la fin de l'Âge 6, tous les Olympiens ont plus de PV que Chronos.

### Tour d'un Joueur

Lorsqu'un Concept est résolu et que la case *Focus* contient un jeton *Olympien*, ce joueur effectue son tour (activer un personnage ou passer, comme d'habitude).

#### Activer

1) Si vous activez un personnage, et si le Concept sur lequel vous êtes présent est un *Concept Enchaîné* ayant une carte face visible sur le dessus du paquet, effectuez une étape supplémentaire avant de payer l'activation du personnage (*étape 1 des règles principales*) :

- Si la carte représente une barre de personnage, et que le type de personnage activé est indiqué dans la barre, résolvez immédiatement l'effet principal de la carte *Concept*.
- Si la carte représente une barre de personnage, mais que le type de personnage activé n'est pas indiqué, ne résolvez pas l'effet principal de la carte *Concept*.
- Si la carte n'a pas de barre de personnage, vous pouvez résoudre ou ignorer l'effet principal de la carte *Concept*.

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

Effets Olympiens Spécifiques : Des effets des cartes *Concept* font référence à un Olympien spécifique (ex : « *Apollon* : »). Ces effets ne sont résolus que si cet Olympien est en jeu.

Dans une partie solo, lorsque vous résolvez chacun de vos Piliers Divins (Olympien utilisé), n'appliquez pas l'effet de la partie inférieure de la carte. Au lieu de cela :

- Si vous êtes présent sur un *Concept Amélioration*, ajustez la réserve d'Intensité du Concept correspondant en fonction du modificateur indiqué sur la tuile Amélioration, s'il y en a un (de la même manière que lorsque vous avez pris la carte Pilier Divin).
- Si vous êtes présent sur un *Concept Enchaîné*, Chronos gagne 1 ressource correspondant au Concept (ou 2 PV sur Temnein).

*Note : Si vous jouez Hermès, n'utilisez pas votre jeton Arrogance lorsque vous jouez au module Chronos.*

#### Passer

Lorsque vous passez, si le Concept sur lequel vous êtes présent est un *Concept Enchaîné*, et que la carte du dessus du paquet est face visible, résolvez son effet principal puis oblitérez la carte.

*Rappel : Lorsque vous jouez en solo, il y a 3 changements de règles.*

- ✓ Lors de la Phase de Pilier Divin, vous choisissez 2 cartes Pilier Divin (résoudre les effets Intensité ou Chaine brisée), mais vous ne vous placez que sur 1 case Focus par Âge.
- ✓ Ne résolvez pas la partie inférieure de vos cartes Pilier Divin comme d'habitude. À la place, résolvez le Concept que vous occupez, Amélioration (modifier l'Intensité) ou Enchaîné (+1 Ressource ou +2 PV sur Temnein).
- ✓ Vous pouvez défausser des cartes Conflit pour annuler une Contestation.

### Tour de Chronos

Lors de la résolution d'un Concept, si la case *Focus* est vide, Chronos effectue son tour.

1) Si le Concept est un *Concept Amélioration* ou un *Concept Enchaîné* n'ayant aucune carte révélée, Chronos passe son tour (vers le Concept suivant).

2) Si une carte est révélée, vérifiez toutes les icônes révélées sur la piste *Chaîne* pour le Concept en cours de résolution. Chacune de ces icônes est une condition que les joueurs doivent collectivement avoir. 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 les joueurs remplissent les conditions, on passe sans effet (vers le concept suivant).

2.B) Si les joueurs n'ont pas toutes les conditions requises, l'une des options suivantes doit être résolue (au choix des joueurs) :

- Résolvez l'effet principal de la carte *Concept* révélée sur le dessus du paquet, puis oblitérez la carte.
- Chronos gagne 1 ressource correspondant au Concept (gain de 2 PV si Temnein).
- Déplacez l'Avatar associé. Si l'Avatar n'est pas sur le plateau *Chronos*, cette option ne peut pas être choisie (voir *Déplacement des Avatars*).

## AVATARS

Les Avatars sont les versions physiques de Chronos, capables de se déplacer dans le Monde Mortel et de combattre pour empêcher l'ascension des Olympiens. Pour tous les effets du jeu, les Avatars sont considérés comme des Olympiens ⚡. Certains effets font référence à un Avatar spécifique. Si rien n'est précisé, les joueurs peuvent choisir l'Avatar.

Un Avatar placé dans une ville ne génère pas de Prière (Chronos n'est pas un joueur).

**Déplacer un Avatar :** Il existe 5 façons différentes de déplacer un Avatar. Chaque fois que l'on vous demande de déplacer un Avatar, déplacez son *standee* depuis le plateau *Chronos* vers la Ville indiquée dans l'effet. Si aucune Ville n'est indiquée, choisissez n'importe quelle Ville. Un Avatar ne peut pas se déplacer vers un emplacement Bloqué, ni vers une Ville occupée par un autre Avatar. Si un Avatar 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*, à moins qu'ils ne soient vaincus lors d'un Combat.

- **Effet Désolation :** Lors de la résolution du mouvement d'un Avatar dû à un effet de Désolation, les joueurs doivent déplacer l'Avatar dont le numéro est le plus bas (I - Kronos, II - Kairos, III - Aeon).

S'il n'est pas possible de résoudre cet effet car il n'y a pas d'Avatar sur le plateau *Chronos*, que tous les emplacements du Monde Mortel sont Bloqués ou qu'il y a un Avatar sur l'un d'eux, Brisez une Chaîne du Concept à la place.

- **Tour de Chronos :** Si les joueurs ne peuvent pas remplir toutes les conditions de la piste *Chaîne* lorsque Chronos joue son tour, déplacer un Avatar est l'une des trois options. Dans ce cas, l'Avatar qui doit être déplacé est celui qui correspond au Concept (*Kronos pour Anthropos ou Cosmos, Kairos pour Gonos et Aeon pour Temnein*).

Si l'Avatar ne peut pas être déplacé, cette option ne peut pas être choisie.

- **Carte Concept/Carte Conflit Avatar :** Certains effets de carte *Concept* et de carte *Conflit Avatar* vous demandent de déplacer un Avatar spécifique vers une Ville spécifique. L'Avatar à déplacer doit se trouver sur le plateau de Chronos.

S'il n'est pas possible de résoudre cet effet car l'Avatar ne se trouve pas sur le plateau *Chronos* ou que la Ville vers laquelle il se déplacerait est bloquée ou occupée par un autre Avatar, Brisez une Chaîne du Concept à la place.

- **Phase de Fin des âges :** Si un Primordial a été révélé lors de l'étape 7 de la Phase de Fin des Âges, déplacez l'Avatar correspondant au type du Primordial (*Alpha/Beta/Gamma*).
- **Contestation :** Réaliser l'action *Déployer* peut entraîner le déplacement d'un Avatar vers une Ville. Voir *Déployer une Technologie*.

### Déployer une Technologie (Contestation d'un Avatar)

Chaque fois qu'un joueur réalise l'action *Déployer*, après qu'il a placé une tuile *Technologie* dans la Ville mais avant que les récompenses ne soient distribuées, l'Avatar ayant le plus petit nombre (I - Kronos, II - Kairos, III - Aeon) sur le plateau *Chronos* (s'il y en a un) conteste ce déploiement. S'il n'y a pas d'Avatar sur le plateau *Chronos*, il n'y a pas de Contestation.

Lorsque cela se produit, les joueurs peuvent annuler la Contestation en défaussant des cartes *Conflit*. Tous les joueurs, sauf celui qui réalise l'action *Déployer* doivent collectivement se défausser de cartes *Conflit* dont le total de Force est égal ou supérieur à la valeur d'Intensité actuelle de Kratos. La Contestation est alors annulée, puis 1 Intensité est ajoutée à Kratos. Si tous les autres joueurs ne peuvent pas ou ne veulent pas le faire, déplacez l'Avatar vers la Ville où l'action *Déployer* est effectuée et commencez un Combat (sauf *Prophète* \*).

*Note sur le Jeu Solo :* Comme il n'y a pas d'autres joueurs, vous pouvez défausser des cartes vous-même pour annuler la Contestation.

Combattre un Avatar : Un Combat peut avoir lieu dans les situations suivantes.

- Un Avatar conteste un déploiement.
- Un Avatar se déplace vers une Ville où se trouve le personnage d'un joueur.
- Un Olympien ou un Héros se déplace vers une Ville occupée par un Avatar.

\* *Comme d'habitude, les Prophètes ne combattent pas. Si un Avatar conteste un déploiement effectué par un Prophète, ou se déplace vers une Ville occupée par un Prophète, l'Avatar gagne automatiquement le Combat et le Prophète s'enfuit (réserve du joueur).*

Lorsque vous combattez un Avatar, voir « *Combattre le Jeu* ». Les informations de Combat d'un Avatar se trouvent en haut de leur carte et indiquent leur Force de Base et le nombre de cartes à révéler du paquet *Conflit Avatar* (à la place des Conflits du Colisée).

Les cartes *Conflit Avatar* fonctionnent de la même manière que les autres cartes *Conflit*. Cependant, au lieu de simplement révéler les cartes et d'ajouter leur Force, disposez les cartes sur la table en ligne comme si c'était la Zone de Combat d'un joueur. L'Avatar gagne tous les bonus de Force des symboles *Combo* connectés, et résout les effets des cartes.

### Résultat du Combat

- L'Avatar remporte le Combat : placez-le dans la Ville où le Combat a eu lieu. Le personnage présent dans cette Ville est vaincu, comme d'habitude. Si le Combat était une Contestation, Chronos gagne les Points de Victoire de la Technologie.
- Le joueur gagne le Combat : remettez l'Avatar sur son emplacement sur le plateau *Chronos*. Le joueur gagne des Prières en fonction du numéro de l'Avatar (1 pour Kronos, 2 pour Kairos, ou 3 pour Aeon).

### **Technologies Antiques** (Gagnez une Technologie Antique)

Vestiges de l'ancien monde primordial, ces 5 Technologies Antiques sont placées sous le plateau *Chronos* pendant la mise en place. Elles ne peuvent pas être choisies avec l'action *Concevoir*, mais uniquement par des effets de cartes *Concept* utilisant la mention « *Gagnez 1 Technologie Antique* ».

Lors de la résolution d'un tel effet, les joueurs choisissent n'importe laquelle des Technologies Antiques du plateau *Chronos* et la placent sur un des deux emplacements Tech d'un plateau Olympien, côté *Fabriqué* (rappel : 2 Techs max par plateau joueur).

**PILIERS DIVINS**

## 1. ASCENSION

- ✓ Gagnez 1 PV pour chacune de vos Techs déployées, 1 PV pour chacun de vos Liens Techs, 1 Grandeur et 1 Bonté.

✓ Gagnez 1 PV pour chacune de vos Techs déployées.

## 2. TRÊVE

- ✓ Gagnez 1 Fidèle et réalisez l'action *Influencer* dans la ville de votre choix.

✓ Gagnez 2 Aegis.

## 3. GUIDANCE

- ✓ Choisissez 1 Tech de l'Olympe et réalisez l'action *Fabriquer* (coût puis Usine).

✓ Piochez 1 Conflit du Colisée.

## 4. AMBITION

- ✓ Gagnez 1 PV et jusqu'à la fin de la Phase d'Action, +3 Force dans tous les combats.

✓ Piochez 1 Conflit (de son paquet).

## 5. SYMBOLIQUE

- ✓ Retirez 1 Temple d'une Amélioration (placé dans une ville au choix).

✓ Piochez 1 carte Prémonition.

## 6. ENDOCTRINEMENT

- ✓ Retirez 1 Héros/Prophète d'une Amélioration et gagnez 1 Lieu Bonus.

✓ Gagnez 1 Grandeur.

- ✓ Le joueur actif génère 1 Prière au Puits pour chaque autre joueur (en cas de débordement, le joueur actif paie la pénalité).

**ACTIONS**

Olympe (idée de Tech) > CONCEVOIR > Forge - Atelier > FABRIQUER > Forge - Usine > PRODUIRE > Plateau Joueur (Stockage, 2 max) > DEPLOYER > Monde mortel (Ville).

OLYMPE (1 Aegis/1 Prière générée/1 Grandeur)

- ✓ Convertir : Prières acquises contre gain PV/Grandeur/Etincelle/Temple/Héros-Prophète.
- ✓ Concevoir : Prendre 1 Tech au choix et la placer dans l'Atelier de la Forge (Case A avec jeton Olympien).

FORGE (emplacement illimité avec action *Produire*)

- ✓ Fabriquer : Payer le coût d'une Tech de l'Atelier et la placer dans l'Usine (Case 1).
- ✓ Produire : Déplacer d'une case les Techs de l'Usine. Une Tech sortie est stockée sur le plateau *Joueur* de son propriétaire (+1 PV si vous sortez la Tech d'un autre joueur).

ORACLE (1 Fidèle/1 Prière acquise/1 Bonté)

- ✓ Percevoir : Gagner 1 PV et 1 carte *Prémonition*.
- ✓ Présage : Dépenser 1 Fidèle et placer 1 Conflit de sa main (avec jeton *Olympien*) pour consulter le prochain Primordial et s'en protéger (Courroux I ignoré). Le Conflit joué doit contenir un Élément absent des autres Conflits déjà placés.

MOIRES (emplacement illimité avec 1 PV/2 Conflits de son paquet) - **Interdit aux Prophètes**

- ✓ S'accomplir : Essayer d'accomplir une Quête Épopée (2 à 4 Chants) ou Affrontement (Combat).

COLISEE (1 PV/1 Aegis/1 Conflit de son paquet) - **Interdit aux Prophètes**

- ✓ S'entraîner : Piocher 1 Conflit du Colisée.
- ✓ Combattre : Affronter un Héros du Colisée (Combat). Un Héros vaincu devient Allié.

ENFERS (1 PV/1 Bonté/1 Conflit de son paquet)

- ✓ Ressusciter : Récupérer un Héros/Allié défait.
- ✓ Drainer : Gagner autant d'Aegis que la valeur du Primordial présent.

MONDE MORTEL (+ bonus *Temple* éventuel. Si emplacement occupé, Combat)

- ✓ Influencer : Gagner les avantages de la bannière de la ville occupée.  
Villes (vous pouvez jouer vos cartes *Prémonition* si les prérequis sont remplis)
  - Sparte (Militaire, 0 Prière générée) : 0 Bonté + 4 Fidèles/1 Conflit de son paquet
  - Elis (Architecture, 4 Prières générées) : 2 Bontés + 1 Fidèle/2 PV
  - Athènes (Culture, 3 Prières générées) : 2 Bontés + 2 Fidèles/1 Grandeur
  - Lemnos (Science, 2 Prières générées) : 1 Bonté + 2 Fidèles/Action *Production*
  - Argos (Social, 1 Prière générée) : 1 Bonté + 3 Fidèles/Action *Concevoir*
- ✓ Déployer : Placer 1 Tech stockée (plateau *Joueur*) avec jeton *Olympien* dans la ville occupée. Elle peut être contestée par un autre joueur (Combat).  
Récompenses = PV + Prières acquises + Bonus atteints sur sa piste *Bonté* (remis à 0).  
Bonus Déploiement = PV d'affinité Tech de la ville + Temple + Liens Techs + Pouvoir Tech.

**TECHNOLOGIES (Utilisation des Pouvoirs)**

Immédiat (au déploiement de la Tech)

Début d'Âge (au début de chaque phase *Pilier Divin*)

Fin d'Âge (à la fin de chaque phase *Fin des Âges*)

Passif (effet permanent)

1 fois par Âge

Réaction (lorsque la condition est remplie)

Fin de partie