LORDS OF HELLAS

LIVRET DE RÈGLES

AWAKE

Afin de rendre l'utilisation de ce livret aussi simple que possible, nous avons eu recours à plusieurs codes. Jetez-y un œil avant d'entamer votre lecture et votre apprentissage des règles n'en sera que plus fluide.

CODE COULEUR DU MATÉRIEL

Lords of Hellas est un jeu riche qui présente de nombreux aspects. Afin de simplifier son approche, nous avons classé ces aspects en quatre catégories et associé le matériel de jeu (cartes, pions, fiches) à des couleurs. Chaque couleur représente un des aspects du jeu.

Bleu – Tout ce qui est en rapport avec les Hoplites et les Batailles au cours desquelles ils s'affrontent. C'est l'aspect de contrôle de territoire du jeu. C'est également la couleur d'Athéna et de la caractéristique Commandement qui lui est associée.

Rouge – Tout ce qui est en rapport avec les Monstres et la Chasse qui permet de les traquer. C'est l'aspect aventure/chasse au monstre du jeu. C'est également la couleur de Zeus et de la caractéristique Force qui lui est associée.

Jaune – Tout ce qui est en rapport avec le déplacement et le contrôle des Régions. C'est l'aspect déplacement des Héros et des troupes. C'est également la couleur de Hermès et de la caractéristique Vitesse qui lui est associée.

Vert – Tout ce qui est en rapport avec le mode solo (détaillé dans Le Livret de Campagne).

Ce symbole indique les cartes utilisées dans le mode solo, que vous trouverez dans les paquets suivants : Artéfacts, Bénédiction et Combat. Il est également présent au dos des pions Action Utilisée. Ignorez ces symboles en mode compétitif.

MOTS-CLÉS ET SYMBOLES

En parcourant ces règles ou le matériel de jeu, vous constaterez que certains mots sont en **gras**. Il s'agit de mots-clés, de matériel ou de termes de jeu. La plupart sont détaillés dans le glossaire inclus au dos de ce livret.

- Les mots-clés ont toujours une signification technique et, lorsque vous avez un doute sur leur signification, vous pouvez vous reporter au dos de ce livret qui vous indiquera les circonstances dans lesquelles ils sont utilisés.
- Certains mots-clés sont associés à des symboles, qui en sont une représentation stylisée et que l'on retrouve sur certains éléments de jeu.

Nous espérons que vous allez apprécier ***Lords of Hellas***. Bien que le jeu puisse paraître complexe au premier abord, nous sommes certains qu'après une partie ou deux, vous aurez l'âme d'un véritable héros grec !

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

EDGE AWAKEN REALMS

© 2018 Realms Distribution. Édition française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations dans vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Pologne. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

CRÉDITS :
Concepteur : Adam Kwapiński
Développement du projet : Marcin Świerkot
Illustrations : Patryk Jędraszek et Ewa Labak
Conception graphique : Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun et Michał Oracz
Modèles 3D : Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek et Mateusz Modzelewski
Production Papier : Granna
Production Figurines : Eastar game manufacturing
Test et développement : Paweł Samborski et Michał Siekierski
Relecture : Dan Morley et Anthony Crooks
Version française : Edge Entertainment
Traduction : Hervé Daubet
Relecture : Pauline Marcel
Responsable éditorial : Stéphane Bogard
Remerciements spéciaux : À tous les contributeurs du Kicksktarter qui ont permis à ce jeu d'exister, à tous les testeurs qui ont passé énormément de temps sur ce titre, à Adrian Komarski et Michał Oracz pour leur énergie créatrice à chacune des étapes du jeu.

MATÉRIEL 3
CONDITIONS DE VICTOIRE 5
MISE EN PLACE 6
LE PLATEAU 7
HÉROS ET ARMÉES 8
CHOISIR LES HÉROS ET LANCER LA PARTIE 8
DÉROULEMENT DE LA PARTIE 9
ACTIONS STANDARD 9
Utilisation d'Artéfacts 9
Adoration 9
Déplacement du Héros 9
Déplacement des Hoplites 9
ACTIONS SPÉCIALES 10
Recrutement 10
Marche 10
Construction de Temple 10
Préparation 10
Usurpation 10
Chasse 10
Construction de Monument 10
PHASE DES MONSTRES 11
PHASE D'ÉVÉNEMENT 11
MONSTRES 12
FICHE DE MONSTRE 12
CHASSE 12
TROPHÉES DE CHASSE 13
BATAILLE 13
QUÊTES 14
ARTÉFACTS 14
CARTES BÉNÉDICTION 14
MODE DEUX JOUEURS 5
GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS 15

Avec la chute de l'Empire Mycénien, la puissance et la culture millénaire de la Grèce Antique s'effondrèrent et Hellas sombra dans le chaos et la ruine. Aucun document ne chroniqua cette sombre période. Au milieu du désarroi et de la mort, une poignée d'élus chercha à rétablir la loi et l'ordre en prenant le pouvoir dans un pays dévasté. Leurs noms allaient entrer dans la légende, mais l'attrait du pouvoir attisa bientôt leur ambition. Les élus ne tardèrent pas à s'affronter dans une grande guerre dont l'issue allait consacrer le souverain incontesté de Hellas.

Attirés sur ce monde par la guerre, des êtres mystérieux, dotés d'une technologie avancée, offrirent leur soutien aux héros et les armèrent d'une technologie à la puissance dévastatrice. Les Grecs eurent tôt fait de les vénérer tels des dieux.

Serez-vous capable de survivre sur ces terres hostiles, ravagées par les monstres et les conflits sans fin ? Êtes-vous prêt à vous battre pour devenir l'unique Seigneur de Hellas ?

Dans* Lords of Hellas, *vous menez un héros au combat. À la tête de ses armées, chaque héros doit affronter ses rivaux et tuer des monstres redoutables afin de s'assurer la faveur des nouveaux dieux.

MATÉRIEL

PLATEAU DE JEU

4 FICHES DE HÉROS

4 FICHES D'ARMÉE

4 ANNEAUX DE COULEUR EN PLASTIQUE

4 FICHES DE RÉFÉRENCE

1 FICHE DES FORCES PERSES

7 FICHES DE MONSTRES

CARTES

PAQUET ÉVÉNEMENT
(14 CARTES MONSTRES, 9 CARTES QUÊTE)

PAQUET ATTAQUE DE MONSTRE
(18 CARTES)

PAQUET ARTÉFACT
(10 CARTES ARTÉFACT NEUTRE, 7 CARTES ARTÉFACT DE MONSTRE, 3 CARTES ARTÉFACT DIVIN)

PAQUET COMBAT
(30 CARTES)

CARTES BÉNÉDICTION
CARTES ATHÉNA, 12 CARTES ZEUS, 12 CARTES HERMÈS)

CARTES TEMPLE
(5 CARTES)

CARTES DE RÉFÉRENCE
(4 CARTES)

CARTE ACTIVATION DE MONUMENT
(1 CARTE)

FIGURINES

4 HÉROS (HÉRACLÈS, PERSÉE, ACHILLE, HÉLÈNE)

3 MONUMENTS EN CINQ PARTIES (ATHÉNA , ZEUS , HERMÈS)

60 HOPLITES (15 PAR JOUEUR)
16 PRÊTRES (4 PAR JOUEUR)

7 MONSTRES

DÉ DE MONSTRE

PIONS ET MARQUEURS

60 MARQUEURS DE CONTRÔLE
(15 PAR JOUEUR)

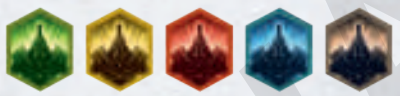
12 PIONS CARACTÉRISTIQUE
(3 PAR JOUEUR)

9 PIONS QUÊTE

8 PIONS TEMPLE
(AVEC SOCLE PLASTIQUE)

24 PIONS ACTION UTILISÉE
(6 PAR JOUEUR)

5 PIONS GLOIRE
(1 PAR COULEUR DE TERRITOIRE)



15 MARQUEURS DE DÉGÂT DE MONSTRE

1 PION ORACLE DE DELPHES
(AVEC SOCLE PLASTIQUE)

CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans Lords of Hellas, *vous décidez de la tournure de la partie. Ceux qui préfèrent mener des armées et écraser leurs adversaires peuvent gagner par la conquête. Mais, si vous n'avez pas l'âme d'un grand stratège, vous pouvez vous concentrer sur les quêtes et tuer des créatures mythologiques qui vous rapporteront de la gloire ainsi que de formidables artéfacts. Les bâtisseurs ne sont pas en reste, car ériger suffisamment de temples ou construire et défendre un des trois gigantesques monuments vous permettra de gagner les faveurs des dieux.*

La partie se termine **immédiatement** quand un des joueurs remplit une des conditions suivantes :

1. SEIGNEUR DE LA GUERRE DE HELLAS

Contrôler 2 **Territoires** (un **Territoire** est composé de toutes les **Régions** d'une même couleur).

Dans une **partie à 3 joueurs**, contrôler le **Territoire** bleu ne compte pas dans cette condition de victoire.

Dans une **partie à 2 joueurs**, vous devez contrôler 3 **Territoires**.

2. ÉLU DES DIEUX

Contrôler 5 **Régions** contenant un **Temple**.

3. TUEUR DE MONSTRES

Tuer 3 **Monstres**.

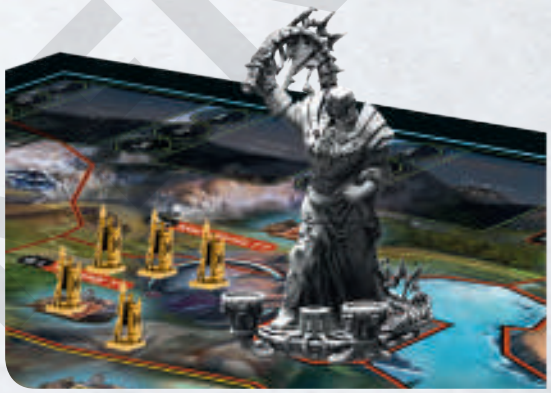
4. ROI DES ROIS

Une quatrième condition est activée dès qu'un **Monument** est achevé.

3 **tours** plus tard, le joueur qui contrôle la **Région** contenant le **Monument** achevé gagne la partie.

Dans une partie à 2 joueurs, ignorez cette condition de victoire.

Contrôler une **Région** contenant un **Monument** achevé 3 tours après la construction de ce dernier. Le joueur qui construit la dernière partie d'un **Monument** prend la carte **Activation de Monument** et y place 3 de ses **pions Action Utilisée**. À partir de ce moment, chaque fois qu'il effectue une **action spéciale**, il prend un pion de la **carte Activation de Monument**. Une fois le dernier pion pris, le joueur qui contrôle la **Région** contenant le premier **Monument** achevé gagne la partie. N'oubliez pas que les autres conditions de victoire sont également actives et qu'il est possible de gagner en remplissant ces dernières.



MISE EN PLACE

Partir en voyage requiert généralement un peu de préparation. Il en va de même pour Lords of Hellas. *Effectuez la mise en place ci-dessous avant de plonger dans l'âge sombre de la Grèce Antique. Qu'allez-vous y découvrir ? Des quêtes légendaires. Les secrets de la mythologie. Des choix déchirants. Une horde de monstres à faire pâlir le plus brave, chacun d'entre eux ne pouvant être vaincu qu'en utilisant des armes et des tactiques particulières. Nous espérons que, même après de nombreuses parties, vous continuerez à découvrir de nouveaux aspects.*

1 DISPOSEZ LE PLATEAU DE JEU

2 PLACEZ LES FONDATIONS DES MONUMENTS

Placez le premier niveau de chaque **Monument** utilisé pour la partie dans la **Région** appropriée et mettez la **carte Artéfact Divin** correspondante en dessous. Le niveau du **Monument** détermine les **Pouvoirs Divins** débloqués. Quand un joueur envoie des **Prêtres** en adoration à un **Monument**, il utilise un **Pouvoir** correspondant au niveau actuel de ce dernier. Une fois la **Région** contenant le **Monument** conquise, le joueur qui la contrôle gagne la **carte Artéfact Divin** placée sous celui-ci.

3 MÉLANGEZ LES PAQUETS

Mélangez le **paquet Événement** (**cartes Quête** et **Monstre**), le **paquet Attaque de Monstre** et le **paquet Combat**, puis placez-les sur leurs emplacements respectifs du plateau.

4 PRÉPAREZ LES ARTÉFACTS

Mettez de côté les **cartes Artéfacts** attribuées à des **Monstres** spécifiques. Mélangez les **cartes Artefact Neutre** restantes et placez le paquet sur l'emplacement correspondant du plateau.

5 PRÉPAREZ LE PAQUET BÉNÉDICTION

Mélangez en un seul paquet les **cartes Bénédiction** des dieux dont les **Monuments** sont utilisés dans la partie et placez le paquet sur le plateau.

6 PLACEZ LES AUTRES ÉLÉMENTS

Placez le dé de Monstre, les **marqueurs de Dégât de Monstre**, les **pions Gloire**, les **pions Quête**, les figurines de **Monstres**, les différents niveaux de **Monuments**, la **carte Activation de Monument** et les **fiches de Monstre** à côté du plateau.

7 PLACEZ LES TEMPLES

Sélectionnez aléatoirement une **carte Temple** et mettez-la dans son emplacement correspondant du plateau. Placez des **Temples, ainsi que l'Oracle de Delphes,** tous munis de leur socle, sur cette carte (dans les parties à 2 ou 3 joueurs, placez seulement les 6 premiers **Temples**).

8 PRÉPAREZ LES ÉVÉNEMENTS DE DÉPART

Piochez 7 cartes du **paquet Événement** et résolvez-les dans l'ordre suivant :

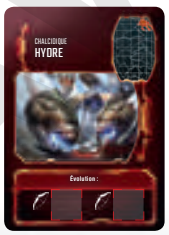
a) Placez les **cartes Quête** dans les **emplacements de Quête** du plateau et placez le **pion Quête** de chaque **Quête** révélée dans la **Région** correspondante. Une fois que trois **Quêtes** ont été placées de la sorte, ignorez les autres **cartes Quête** piochées lors de cette étape de préparation (elles comptent malgré tout dans les 7 cartes piochées).

b) Après avoir pioché une **carte Monstre**, placez la figurine correspondante dans la **Région** indiquée sur la carte et placez la **fiche du Monstre,** ainsi que l'**Artéfact** qui lui est associé, à côté du plateau de jeu. Si la carte piochée indique un **Monstre** déjà présent sur le plateau, ignorez-la pour piocher une carte à la place.

c) Remélangez toutes les **cartes Événement** utilisées lors de cette étape de préparation dans le **paquet Événement**, à l'exception des **cartes Quête** révélées qui restent sur leurs **emplacements**.

EXEMPLE :

Carte 1 – Quête
Mettez la **carte Quête** dans un **emplacement de Quête** et placez un **pion Quête** en Chalcidique.



Carte 2 – Monstre
Placez la figurine de l'Hydre en Chalcidique et ajoutez sa **fiche de Monstre** à côté du plateau.

Carte 3 – Monstre
Placez la figurine de Cerbère en Épire et ajoutez sa **fiche de Monstre** à côté du plateau.

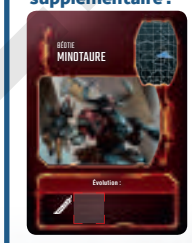
Carte 4 – Quête
Mettez la **carte Quête** dans un **emplacement de Quête** et placez un **pion Quête** en Acarnanie.

Carte 5 – Quête
Mettez la **carte Quête** dans un **emplacement de Quête** et placez un **pion Quête** en Macédoine.

Carte 6 – Quête
Les **emplacements de Quête** sont tous occupés. Ignorez cette carte (sans en piocher une de remplacement).

Carte 7 – Monstre
L'Hydre se trouve déjà sur le plateau. Ignorez cette carte, mais piochez-en une de remplacement.

Pioche supplémentaire :



Carte 8 – Monstre
Placez la figurine du Minotaure en Béotie et ajoutez sa **fiche de Monstre** à côté du plateau.

LE PLATEAU

Votre héros peut explorer toute la péninsule du Péloponnèse. Vous pouvez arpenter les champs bucoliques de l'Étolie ou traverser les montagnes de la Macédoine. Vous pouvez vous égarer dans les bosquets sacrés de la Phocide ou visiter les palais tentaculaires de la Crète et les vastes mausolées de l'Épire. Au cours de vos pérégrinations, vous serez amené à entreprendre des quêtes, découvrir des artéfacts ou encore croiser des monstres et d'autres héros, qui pourront ou non se montrer amicaux.

Vous trouverez ci-dessous une description des divers éléments du plateau.

A RÉGION

Une **Région** représente la plus petite zone du plateau. Chacune possède une **Force de Population** qui détermine le nombre de **Hoplites** requis pour en prendre le contrôle.

B TERRITOIRE

Un **Territoire** représente une unité de terrain qui comporte 3 ou 4 **Régions** de la même couleur.

C CITÉ / SPARTE

Certaines **Régions** contiennent des **Cités**. Elles permettent de **Retrancher** vos unités (pour gagner +1 en **Force d'Armée** lors des **Batailles**) et d'acquérir 2 **Hoplites** au cours de l'**action spéciale** : **Recrutement**.

Sparte est une **Cité** particulière située en Laconie. Elle octroie un bonus de **Retranchement** de +2 (au lieu de +1) et 4 **Hoplites** (au lieu de 2) au cours de l'**action spéciale** : **Recrutement**.

D AUTEL / ORACLE DE DELPHES

Certaines **Régions** possèdent des **Autels**, qui indiquent le lieu où les **Temples** peuvent être bâtis. L'**Oracle de Delphes** ne peut être bâti qu'en Phocide.

E QUÊTES ET EMPLACEMENTS DE QUÊTE

Pendant l'étape de préparation et la **phase d'Événement**, de nouvelles **Quêtes** peuvent apparaître dans différentes **Régions**. Un **Héros** pourra les accomplir afin de gagner des **pions Gloire** et des trophées spéciaux.

F MONSTRES

Pendant la mise en place et la **phase d'Événement**, des **Monstres** peuvent également apparaître dans différentes **Régions**. La présence de **Monstres** peut se révéler dangereuse pour vos **Armées** ou votre **Héros**.

D'un autre côté, chasser des **Monstres** avec votre **Héros** peut vous rapporter de puissants **Artéfacts** ou des **Prêtres**, et les tuer vous rapportera le **pion Gloire** du **Territoire** correspondant.

G CARTE TEMPLE

Une **carte Temple** sert à définir quels **Temples** vont déclencher une **donne de Bénédictions**. Une **carte Temple** indique également quelle sera la récompense spéciale pour avoir bâti l'**Oracle de Delphes**.

H VOIES MARITIMES

Les **Voies Maritimes** indiquent les routes navales entre les **Régions**. Les **Régions** reliées par **des Voies Maritimes** sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres.

J MONUMENTS

Certaines **Régions** contiennent des **Monuments** dédiés aux **Dieux**. En contrôlant ces **Régions**, votre **Héros** pourra s'emparer de l'**Artéfact Divin** qui s'y trouve.

On y trouve également un emplacement de **Monument** libre qui n'est pas utilisé avec la boîte de base. Il servira dans les prochaines extensions de *Lords of Hellas*.

HÉROS ET ARMÉES

Le choix de votre héros peut affecter votre style de jeu de façon notable, car tous disposent de capacités et de bonus particuliers. Certains sont plus forts dans des domaines particuliers, comme Achille dont les capacités de chef rendent les armées plus dangereuses. D'autres offrent tout un éventail de stratégies nouvelles, à l'instar de Persée, le chasseur de monstres à la mobilité exceptionnelle, apte à traverser le plateau en un éclair, d'Héraclès, dont les mythiques exploits permettent de récupérer plus d'artéfacts ou de la belle Hélène, capable d'arrêter net des légions entières d'un simple geste.

Cette boîte de base contient quatre **Héros** et leurs **Armées** : Achille, Hélène, Héraclès et Persée. Les **Héros** sont asymétriques : ils disposent d'un bonus de départ et d'une capacité spéciale propres à chacun.

A **Bonus de Départ :** une aptitude spéciale déclenchée quand le **Héros** est placé sur le plateau.

B **Capacité Spéciale :** la compétence passive d'un **Héros**, qui fonctionne sous certaines conditions.

Bien que leur apparence soit différente, les **Armées** sont identiques au niveau des règles. Les joueurs peuvent assembler leur fiche de **Héros** et leur fiche d'**Armée** pour n'en former qu'une seule.

Chaque Héros est défini par trois **caractéristiques** :

1 COMMANDEMENT

Le **Commandement** détermine le nombre de **Hoplites** qu'un joueur peut déplacer chaque tour quand il effectue l'**action standard : Déplacement des Hoplites**.

2 FORCE

La **Force** détermine le nombre de **cartes Combat** qu'un joueur va piocher au début d'une **Chasse**.

3 VITESSE

La **Vitesse** détermine le nombre de **Régions** que le **Héros** peut traverser quand il effectue l'**action standard : Déplacement du Héros**.

> Les **caractéristiques** servent aussi à accomplir des **Quêtes**. Une fois augmentée, une caractéristique ne peut plus baisser, sauf en cas d'indications spécifiques (comme lors des attaques de **Monstres**).

Chaque joueur dispose également d'une **réserve de Prêtres** et d'**actions spéciales** indiquées sur sa fiche.

4 RÉSERVE DE PRÊTRES

Quand un joueur reçoit un **Prêtre**, il le place dans sa **réserve de Prêtres**. Seuls les **Prêtres** placés dans cette réserve (par exemple lors d'une **Quête**) sont considérés comme étant la propriété de ce joueur.

5 ACTIONS SPÉCIALES

Cette section indique les différentes **actions spéciales** à la disposition d'un joueur lors de son tour. Après avoir choisi une action, le joueur place un **pion Action Utilisée** dans la case correspondante. Ce pion va y rester jusqu'à ce que n'importe quel joueur effectue l'**action spéciale : Construction de Monument**. Tant que le **pion Action Utilisée** reste sur l'action, cette dernière est bloquée.

CHOISIR LES HÉROS ET LANCER LA PARTIE

Le jeu vous plonge immédiatement au cœur du conflit qui a secoué tout Hellas. L'Âge Sombre a commencé : d'énigmatiques nouveaux dieux sont venus du ciel, accompagnés de créatures plus étranges encore. Aux quatre coins du pays, des héros, animés par des buts différents, lèvent leur propre armée. Mais avant de vous lancer, il reste encore quelques étapes à achever.

Les étapes suivantes sont à effectuer au début de la partie. Note : choisir un **Héros** et le placer sur le plateau représentent des décisions capitales !

1. Chaque joueur pioche une **carte Combat**. Un joueur n'a pas à révéler ses **cartes Combat**, mais le nombre de cartes dans la main d'un joueur est visible de tous.
2. Chaque joueur prend une **fiche de Référence** (qui décrit les **Pouvoirs Divins**) et une **carte Référence**.
3. Décidez collectivement qui sera le premier à choisir.
4. Le premier à choisir sélectionne un **Héros**, prend la **fiche de Héros** correspondante, ainsi qu'une **fiche d'Armée** accompagnée de tous les éléments de jeu de sa couleur (**Hoplites**, **Prêtres**, **marqueurs de Contrôle** et anneau de couleur). Le joueur insère l'anneau de couleur sur le socle de son **Héros** ; prend 6 **pions Action Utilisée** et 3 pions **Caractéristique** qu'il place dans la case 1 des pistes de **Commandement**, **Force** et **Vitesse** de sa fiche. Résolvez ensuite le bonus de départ du **Héros**.
5. Le premier joueur place son **Héros**, accompagné de 2 **Hoplites**, dans la **Région** de son choix. Si la **Force de Population** de cette **Région** est inférieure ou égale à 2, le joueur y place un de ses **marqueurs de Contrôle**. Sa mise en place personnelle est terminée.
6. Le joueur suivant dans le sens antihoraire choisit un des **Héros** restants et une **Armée**, avant de placer un **Héros** et 2 **Hoplites** sur le plateau en suivant le processus ci-dessus. Il ne peut pas les placer dans une **Région** contenant déjà un autre **Héros**.

Le dernier joueur à choisir son **Héros** et à placer ses figurines sera le premier joueur. Les **tours** de jeu s'enchaînent ensuite dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Quand vous allez commencer à jouer, vous vous apercevrez rapidement que de nombreuses choses se déroulent en même temps sur le plateau : des armées en mouvement, des héros en quête ou des monstres errants. De façon à éviter la monotonie, les règles empêchent de réutiliser la même action spéciale plusieurs fois d'affilée. Il faudra donc apprendre à vous diversifier et à manier de nombreux outils. Choisissez votre stratégie avec soin et sachez faire la différence à chaque tour !

Une partie de *Lords of Hellas* dure un certain nombre de rounds durant lesquels les joueurs effectuent leur **tour** l'un après l'autre, dans le sens horaire. Pendant son **tour**, un joueur peut effectuer une fois chacune des **actions standard**, puis il doit effectuer une **action spéciale** qui indique la fin de son **tour**. Une fois utilisée, une **action spéciale** reçoit un pion qui indique qu'elle ne peut plus être utilisée ce round-ci. Dès qu'un joueur effectue l'**action spéciale : Construction de Monument**, les joueurs passent à la **phase des Monstres**, puis à la **phase d'Événement**. Le round est ensuite terminé et un nouveau peut commencer. Les joueurs enchaînent les rounds jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne une des conditions de victoire.

ACTIONS STANDARD

Pendant son **tour**, le joueur peut utiliser les **Artéfacts** qu'il possède à sa guise et déplacer ses unités (**Hoplites**, **Héros** et **Prêtres**).

Les **actions standard** peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, mais chacune ne peut l'être qu'une seule fois par tour. Ainsi, le joueur peut utiliser 2 **Artéfacts** d'affilée, mais pas utiliser un **Artéfact**, déplacer ses **Hoplites**, puis utiliser un autre **Artéfact**.

UTILISATION D'ARTÉFACTS

Le joueur peut utiliser n'importe quel nombre d'**Artéfacts** en sa possession (du moment qu'ils sont chargés). Après avoir été utilisé une fois, un **Artéfact** doit être chargé. Tous les **Artéfacts** de tous les joueurs sont chargés chaque fois que n'importe quel joueur effectue l'**action spéciale : Construction de Monument.**

Certains **Artéfacts** s'utilisent en dehors de la séquence de jeu normale, ou en réaction à certains événements (par exemple au début d'une **Chasse**, quand certains de vos **Hoplites** sont tués ou lorsque vous défendez). Activer l'un de ces **Artéfacts** *ne compte* pas comme votre **action standard : Utilisation d'Artéfact** de ce tour. Il est toutefois normalement déchargé après utilisation.

ARTÉFACTS UTILISÉS

ARTÉFACT CHARGÉ

ADORATION

Le joueur peut envoyer un **Prêtre** de sa **réserve de Prêtres** sur un **Monument** de son choix (Note : au début de la partie, les joueurs ne possèdent aucun **Prêtre** dans leur **réserve**). Après avoir placé son **Prêtre**, le joueur augmente de 1 la **caractéristique** de son **Héros** associée à ce **Monument** et utilise le **Pouvoir Divin** qui correspond au niveau de construction actuel de celui-ci. L'augmentation de **caractéristique** du **Héros** est permanente.

Tous **les Pouvoirs Divins** sont détaillés sur la **fiche de Référence**.

Un **Prêtre** peut occuper n'importe quel emplacement libre sur un **Monument** et y rester jusqu'à ce que n'importe quel joueur effectue l'**action spéciale : Construction de Monument**. Si aucun emplacement n'est libre sur le **Monument**, le joueur ne peut pas y envoyer de **Prêtre**.

Pendant son **tour**, le joueur ne peut pas utiliser plus de 1 **Prêtre** de la sorte.

DÉPLACEMENT DU HÉROS

Le joueur peut déplacer son **Héros** à travers autant de **Régions** que sa **caractéristique Vitesse** ou sur 1 **étape de Quête** (si son **Héros** accomplit une **Quête**).

Un **Héros** peut traverser ou s'arrêter dans une **Région** même si cette dernière est occupée par des **Hoplites**, d'autres **Héros** ou des **Monstres**.

Si un **Héros** termine son déplacement dans une **Région** contenant un **pion Quête**, il peut immédiatement être placé sur l'**étape de Quête** associée s'il remplit les conditions requises, indiquées sur la **carte Quête** (voir page 14). Une fois la **Quête** commencée, un **Héros** ne peut plus se déplacer que d'une seule **étape de Quête** à la fois, quelle que soit sa **caractéristique Vitesse**.

Les **Héros** ne peuvent pas effectuer d'actions dans les **Régions** qu'ils traversent au cours de leur déplacement. Ils doivent les effectuer soit avant, soit après.

DÉPLACEMENT DES HOPLITES

Le joueur peut déplacer un maximum de **Hoplites** égal à la **caractéristique Commandement** de son **Héros** vers une **Région** adjacente.

- Les **Hoplites** sont déplacés d'une **Région** vers une **Région** adjacente.
- Aucun **Hoplite** ne peut être déplacé deux fois (un **Hoplite** ne peut pas avancer de deux **Régions**).
- Lors de ce déplacement, un joueur peut **Retrancher** 1 **Hoplite** dans chaque **Région** sous son contrôle qui contient une **Cité** ou **Sparte**. Considérez cette **Cité** comme requérant un déplacement supplémentaire, mais les **Hoplites** qui s'y trouvent peuvent prendre part à la **Bataille**. Les **Hoplites Retranchés** reçoivent un bonus de +1 (+2 à **Sparte**) lors des **Batailles** se déroulant dans cette **Région**. Déplacer un **Hoplite** depuis une **Cité** jusque dans la **Région** où celle-ci est située requiert un déplacement. Les **Hoplites Retranchés** meurent toujours en dernier.
- Déplacer des **Hoplites** dans une **Région** contenant des **Hoplites** adverses déclenche une **Bataille** (voir page 13).
- Déplacer des **Hoplites** dans une **Région** contrôlée par un adversaire, mais ne contenant aucun **Hoplite** ennemi, permet de prendre le contrôle de cette **Région**. Ce n'est pas une **Bataille**. Le joueur peut prendre cette **Région** sans atteindre sa **Force de Population** (1 seul **Hoplite** suffit).
- Le joueur doit d'abord effectuer tous ses déplacements de **Hoplites**, puis résoudre les **Batailles** si nécessaires. Le joueur actif décide de l'ordre des **Batailles**.
- Si une règle spéciale permet à un joueur de déplacer ses **Hoplites** de plus de 1 **Région**, celui-ci ne peut traverser que des **Régions Neutres** ou sous son contrôle. Le joueur peut terminer le déplacement de ses **Hoplites** dans une **Région** contrôlée par un adversaire. Lors de ce déplacement, le joueur ne prend pas le contrôle des **Régions** qu'il traverse.

ACTIONS SPÉCIALES

Une fois ses **actions standard** terminées, le joueur doit effectuer une des **actions spéciales** disponibles.

Placez un **pion Action Utilisée** sur l'**action spéciale** effectuée. Cette action ne peut plus être utilisée tant que le pion s'y trouve.

RECRUTEMENT

Le joueur peut **Recruter** jusqu'à 2 **Hoplites** dans chaque **Région** sous son contrôle contenant une **Cité** (ou jusqu'à 4 **Hoplites** à **Sparte**).

Si la **Cité**/**Sparte** peut l'accueillir, un des **Hoplites** peut être **Recruté** déjà **Retranché**.

Chaque joueur dispose d'un maximum de 15 **Hoplites**. Un joueur qui ne possède plus de **Hoplites** en réserve ne peut plus en placer sur le plateau. Un joueur ne peut pas, lors d'une action de **Recrutement**, retirer des **Hoplites** du plateau pour les placer ailleurs.

MARCHE

Le joueur peut déplacer n'importe quel nombre de ses **Hoplites** d'une **Région** vers une unique **Région** adjacente. Les **Hoplites Retranchés** ne peuvent pas être déplacés avec cette action.

Cette action peut affecter des **Hoplites** qui se sont déjà déplacés grâce à une **action standard**, une capacité ou un **Monument**.

En dehors de ces points, appliquez les règles de l'**action standard : Déplacement des Hoplites**.

CONSTRUCTION DE TEMPLE

Le joueur peut bâtir un **Temple** dans une **Région** dans laquelle il contrôle un **Autel**. Le joueur place un socle de **Temple** sur l'**Autel** et ajoute 1 **Prêtre** à sa **réserve de Prêtres**.

Si le joueur bâtit l'**Oracle de Delphes**, il reçoit les récompenses supplémentaires, indiquées sur la **carte Temple**.

Si le terme **« Donne »** est inscrit en rouge dans la case du **Temple** sur la carte, effectuez une **donne de Bénédictions** (voir page 15).

Chaque joueur peut contrôler un maximum de 4 **Prêtres**. Un joueur qui possède déjà 4 **Prêtres**, soit dans sa **réserve de Prêtres**, soit à un **Monument**, ne peut pas en gagner de nouveaux.

PRÉPARATION

Le joueur peut choisir deux des options disponibles ci-dessous, y compris deux fois la même :

- Soigner une seule **Blessure** de votre **Héros** (voir **Chasse**, page 12).
- Piocher une **carte Combat**.
- **Recruter** un **Hoplite** dans la **Région** où se trouve votre **Héros**. Le joueur ne peut pas choisir cette option si son **Héros** se trouve hors du plateau (sur une **Quête**, par exemple), ou si la **Région** est également occupée par les **Hoplites** d'un autre joueur. Vous pouvez toutefois utiliser cet effet dans une **Région** vide contrôlée par un adversaire et ainsi en prendre le contrôle.

USURPATION

Si le joueur possède le **pion Gloire** qui correspond à la couleur de la **Région** où se trouve son **Héros**, il peut en prendre immédiatement le contrôle et y **recruter** un **Hoplite** (qui peut être **recruté** déjà **Retranché** dans une **Cité** ou à **Sparte**).

Tous les **Hoplites** adverses doivent se retirer de la **Région**, sans subir de **Pertes** (voir Pertes et Repli, page 13)

Un joueur qui effectue une **Usurpation** ne perd pas son **pion Gloire** !

CHASSE

Le joueur peut se lancer à la **Chasse** d'un **Monstre** qui se trouve dans la même **Région** que son **Héros** (voir **Chasse**, page 12).

CONSTRUCTION DE MONUMENT

Le joueur peut bâtir un niveau d'un **Monument**. Il choisit un **Monument** en jeu et y ajoute l'élément approprié.

Tous les **Prêtres** sont retirés des **Monuments** qu'ils occupent et retournent dans les ressources de leurs propriétaires (ils ne retournent pas dans la **réserve de Prêtres**).

Le joueur qui utilise cette **action spéciale** (et seulement lui) reçoit autant de **Prêtres** que le nombre de **Temples** sous son contrôle (l'**Oracle de Delphes** compte comme un **Temple**).

Après une **action spéciale : Construction de Monument :**

1. Tous les joueurs retirent leurs **pions Action Utilisée** et chargent leurs **Artéfacts**.
2. Passez à la **phase des Monstres**, puis à la **phase d'Événement**.

Le joueur peut effectuer une **Construction de Monument** même s'il dispose encore d'**actions spéciales** non utilisées.

La construction du cinquième niveau d'un **Monument** déclenche la **carte Activation de Monument** (voir Roi des Rois, page 5).

PHASE DES MONSTRES

Le joueur qui a effectué l'**action spéciale : Construction de Monument** lance le dé de Monstre pour chaque **Monstre** présent sur le plateau (dans l'ordre de son choix). Quatre résultats différents peuvent être obtenus sur ce dé :

	Rien : Rien ne se produit. Passez au **Monstre** suivant.
	Attaque de Région : Le **Monstre** effectue l'**attaque de Région** indiquée sur sa **fiche de Monstre**.
	Déplacement : Le joueur qui a effectué l'**action spéciale : Construction de Monument** doit déplacer le **Monstre** dans une **Région** adjacente de son choix.
	Déplacement/Attaque de Région : Le joueur qui a effectué l'**action spéciale : Construction de Monument** décide si le **Monstre** effectue une **attaque de Région** ou un **déplacement**.

Toute autre décision requise (comme l'**attaque de Région** de la Chimère) est prise par le joueur actif.

Après la **phase des Monstres**, passez à la **phase d'Événement**.

PHASE D'ÉVÉNEMENT

Le joueur qui a effectué l'**action spéciale : Construction de Monument** pioche la première carte du **paquet Événement** et la résout immédiatement.

Ce paquet contient deux types de cartes :

A] Quête : Une nouvelle **Quête** est disponible ! Si un **emplacement de Quête** est libre, mettez-y la carte piochée et placez le **pion Quête** correspondant dans la **Région** indiquée sur la carte.

Si les 3 **emplacements de Quête** contiennent chacun une carte, défaussez cette **carte Quête** sans la résoudre, ni la remplacer.

B] Monstre : L'effet de la carte varie si le **Monstre** se trouve ou non sur le plateau et s'il a déjà été tué.

- Si le **Monstre** se trouve déjà sur le plateau, il Évolue : placez la carte à côté de sa **fiche de Monstre**. L'effet d'Évolution dure jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à ce que le **Monstre** soit tué).
- Si le **Monstre** ne se trouve pas sur le plateau, placez sa figurine dans la **Région** indiquée par la carte. Disposez la **fiche du Monstre**, ainsi que l'**Artéfact** qui lui est associé, à côté du plateau.
- Si le **Monstre** a déjà été tué, défaussez la carte sans la résoudre et piochez-en une autre en remplacement.

Après la **phase d'Événement**, c'est au joueur suivant d'effectuer son tour.

MONSTRES

Un jeu qui traite de la Grèce antique se devait d'inclure les créatures légendaires telles que l'Hydre, Méduse, le Cyclope ou Cerbère. Ces créatures ne sont cependant pas tout à fait celles de la mythologie. Leur corps a été modifié par une étrange technologie et alimenté par une énergie extraterrestre. Seuls des héros porteurs d'une puissance similaire peuvent espérer les vaincre. Leurs actions sont également imprévisibles, ce qui les rend plus terribles encore.

Les **Monstres** arrivent en jeu par le biais des **cartes Événement**. Ils se définissent par le nombre de **Dégâts** de types divers qu'ils peuvent subir (entre 4 et 7 : ce nombre indique la puissance du **Monstre**), l'attaque spéciale dont ils disposent, leur lieu de départ sur le plateau et leur attaque de **Région** lors de la **phase d'Événement**.

Ils peuvent **Évoluer** (s'ils sont déjà sur le plateau quand leur **carte Événement** est piochée) et ainsi augmenter le nombre de **Dégâts** requis pour les abattre ou bénéficier de nouvelles règles qui rendent leur **Chasse** plus difficile.

FICHE DE MONSTRE

1 SYMBOLES DE DÉGÂT

Ils servent à déterminer les **cartes Combat** que les **Héros** doivent employer pour tuer un **Monstre** donné. Certains symboles de **Dégât** présentent également le symbole de **Prêtre** (ᛉ) ou d'**Artefact** (◎) : ils permettent de bénéficier de trophées différents, même si la **Chasse** se solde par un échec (voir **Chasse**, ci-contre).

INFLIGER DES DÉGÂTS

Pour infliger un **Dégât** à un **Monstre**, le joueur doit défausser une **carte Combat** qui correspond à l'un des symboles indiqués sur la **fiche du Monstre**. Le joueur place ensuite un **marqueur de Dégât** dans la case appropriée de la **fiche**.

Certaines cartes permettent de placer n'importe quel type de **marqueur de Dégât** sur un **Monstre** (par exemple, en défaussant 2 masses, un joueur peut infliger n'importe quel type de **Dégât**).

2 ATTAQUE SPÉCIALE

Ce cadre indique l'attaque que le **Monstre** effectue quand une **carte Monstre** lui permettant d'effectuer son attaque spéciale est piochée.

3 ATTAQUE DE RÉGION

Ce cadre indique ce qui se produit lorsqu'un résultat **attaque de Région** est obtenu sur le **dé de Monstre**. Il peut également décrire une capacité passive qui affecte la **Région** dans laquelle se trouve le **Monstre**.

4 CARTE ÉVOLUTION

Cette carte décrit l'**Évolution du Monstre**, soit sous forme d'un nombre de **Dégâts** accru, soit en indiquant des capacités permanentes supplémentaires.

CHASSE

Pour espérer vaincre ces monstruosités colossales, vous devrez vous munir des armes et des artéfacts appropriés et faire preuve de talent. Même si vous disposez de tout cela, il vous faudra probablement plusieurs tours pour achever un monstre. Méfiez-vous donc des héros opportunistes qui pourraient attendre la dernière minute pour vous voler votre proie. Prenez également garde aux attaques spéciales dévastatrices de ces créatures.

Pour se lancer dans une **Chasse**, le **Héros** doit être situé dans la même **Région** que le **Monstre** qu'il souhaite affronter. Le combat commence quand le joueur effectue l'**action spéciale : Chasse**. Le **Héros** choisit un des **Monstres** présents dans la **Région** qu'il occupe (une **Région** peut accueillir plusieurs **Monstres**) et pioche autant de **cartes Combat** que sa **caractéristique Force**. La **Chasse** d'un **Monstre** se déroule en deux étapes :

1. LE HÉROS ATTAQUE LE MONSTRE

Le Héros doit infliger au moins 1 **Dégât** au **Monstre**. S'il échoue, la **Chasse** se termine immédiatement.

Le Joueur peut infliger plusieurs **Dégâts** en même temps, voire tuer le **Monstre** du premier coup s'il détient les bonnes **cartes Combat**.

2. LE MONSTRE ATTAQUE LE HÉROS

La personne située à la gauche du joueur actif pioche 2 cartes du **paquet Attaque de Monstre** et en sélectionne une. Deux options s'offrent alors au chasseur :

a) Défendre

Il peut jouer suffisamment de **cartes Combat** pour que leur valeur totale soit supérieure ou égale à la puissance de l'attaque du **Monstre** afin de se défendre. Le joueur pioche ensuite 2 **cartes Combat**.

b) Ne pas Défendre

Le joueur résout les effets de la **carte Attaque de Monstre**, puis il pioche une **carte Combat**.

La séquence de **Chasse** se répète de la sorte jusqu'à son dénouement.

La **Chasse** peut se terminer de deux façons :

a) Sur une Victoire

- Le **Monstre** subit son dernier **Dégât**.

b) Sur un Échec

- Le chasseur ne parvient pas à infliger de **Dégât** lors de l'étape d'attaque du **Héros**.
- Une carte jouée lors de l'attaque du **Monstre** met fin à la **Chasse** et le chasseur ne parvient pas à s'en défendre.
- Le **Héros** subit une quatrième **Blessure**.

Après un échec lors d'une **Chasse**, le Héros subit une **Blessure** (si possible).

Les **Monstres** conservent les **Dégâts** qu'ils ont subis et deviennent ainsi des proies faciles pour le prochain chasseur qui les affrontera !

BLESSURES

Les **Héros** qui affrontent des **Monstres** s'exposent à des représailles. Lorsqu'un **Héros** subit une **Blessure**, retournez un de ses **pions Caractéristique**. La **caractéristique** affectée est fixée à une valeur de 1 jusqu'à ce que la **Blessure** soit soignée. Un **Héros** peut subir jusqu'à 3 **Blessures** au cours d'une **Chasse** (chacune affectant l'une de ses **caractéristiques**). Si le **Héros** doit subir une quatrième **Blessure**, la **Chasse** se termine. Les **Blessures** peuvent être soignées en effectuant l'**action spéciale : Préparation** ou à l'aide d'**Artéfacts** (comme l'Ambroisie). Si un **Héros** doit subir une 4e **Blessure** en cours de jeu (par exemple à cause de à l'**Artéfact** Tonnerre de Zeus), elle est ignorée. Un **Héros** ne peut pas s'infliger lui-même une 4e **Blessure** pour utiliser une **Bénédiction** ou un **Artéfact**.

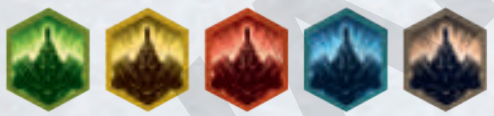
TROPHÉES DE CHASSE

Une **Chasse**, même infructueuse, peut rapporter gros !

Lors d'une **Chasse** qui se termine sur un échec, le joueur peut quand même recevoir un trophée s'il a infligé des **Dégâts** sur des symboles d'**Artéfact** ou de **Prêtre**.

Cependant, si la **Chasse** se termine sur une victoire et qu'il parvient à infliger le dernier **Dégât**, le joueur :

- reçoit le **pion Gloire** de la couleur de la **Région** dans laquelle la **Chasse** s'est déroulée. Si le pion est détenu par un autre **Héros**, le joueur s'en empare.



- choisit 1 trophée entre l'**Artéfact** associé à ce **Monstre** et un **Prêtre/Artéfact Neutre** issu des **Dégâts** infligés au cours de cette **Chasse**.

- place la figurine du **Monstre** à côté de sa fiche de Héros. Un joueur qui possède trois figurines de **Monstres** gagne la partie.

Un joueur qui inflige un **Dégât** à un **Monstre** (avec une **Bénédiction** ou un **Artéfact**) sans être en train de le **Chasser** ne reçoit aucun trophée. Toutefois, s'il parvient à tuer le **Monstre** de cette façon, le joueur reçoit un **pion Gloire**. La figurine du **Monstre** est placée à côté de sa **fiche de Héros** et compte dans les conditions de victoire.

BATAILLE

La guerre fait rage dans toute la Grèce. Les épées et les lances de bronze se brisent sur les cuirasses, les lourdes phalanges manœuvrent sous des pluies de flèches et les chariots déciment les rangs de l'infanterie. Des règles simples, mais complètes, ont été adoptées pour représenter le fracas des combats. Vous allez devoir faire preuve de stratégie pour prendre l'avantage sur les chefs ennemis. N'oubliez pas qu'une victoire (ou une défaite) n'est jamais assurée. Si les dieux lui sourient, un petit contingent peut livrer bataille aussi farouchement que les 300 Spartiates lors de la bataille des Thermopyles.

Un déplacement de **Hoplites**, provenant d'une **action standard** ou non, qui amène les **Hoplites** de deux joueurs à occuper la même **Région** provoque une **Bataille**. Si, suite au déplacement de **Hoplites**, plusieurs **Batailles** doivent avoir lieu, c'est le joueur actif qui décide de leur ordre de résolution. Tous les **Hoplites** situés dans une **Région** prennent part à la **Bataille** qui s'y déroule.

Une **Bataille** se déroule selon la séquence suivante :

1 JOUER DES CARTES COMBAT

Le défenseur peut jouer une **carte Combat** de sa main. S'il le fait, il en résout les effets, puis ajoute la valeur de la carte à sa **Force d'Armée**.

- S'il choisit de passer, le défenseur ne pourra plus jouer de **cartes Combat** pendant cette **Bataille**.
- L'attaquant peut ensuite jouer une **carte Combat** de la même façon.
- S'il choisit de passer, l'attaquant ne pourra plus jouer de **cartes Combat** pendant cette **Bataille**.
- Cette étape se répète jusqu'à ce que les deux joueurs passent.

SYMBOLES DE PERTE

Certaines cartes, parmi les plus puissantes, demandent au joueur de tuer ses propres troupes après la **Bataille**. Ces cartes comportent des **symboles de Perte** rouges, indiquant combien de **Hoplites** doivent être sacrifiés. Le joueur ne peut pas utiliser une **carte Combat** dont le nombre de **symboles de Perte** dépasse celui de ses **Hoplites** engagés dans la **Bataille**.

LIMITE DES CARTES COMBAT

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 4 **cartes Combat** dans la main durant la partie. Il peut piocher de nouvelles cartes, mais doit immédiatement en défausser pour redescendre à 4. Cette limite ne s'applique pas lors de la **Chasse**. Néanmoins, une fois la **Chasse** terminée, le joueur doit immédiatement redescendre à un maximum de 4 **cartes Combat**.

2 COMPARER LES FORCES D'ARMÉES

Les joueurs comparent leurs **Forces d'Armées**. Chaque **Hoplite** vaut 1 point de **Force**. Ajoutez les valeurs des **cartes Combat** jouées et les bonus issus des **Hoplites Retranchés** du défenseur, des **Bénédictions** ou des **Artéfacts**, ainsi que des compétences spéciales des **Héros**.

Le joueur qui détient la plus grande **Force d'Armée** l'emporte. En cas d'égalité, c'est le *défenseur* qui gagne.

3 PERTES ET REPLI

Les joueurs des deux camps sacrifient autant de **Hoplites** ayant participé à la **Bataille** que le total de **symboles de Perte** sur les **cartes Combat** qu'ils ont jouées.

RAPPEL ! Vos **Pertes** proviennent des **cartes Combat** que VOUS avez jouées, pas de celles de votre adversaire.

Le perdant sacrifie un **Hoplite** supplémentaire et doit se replier avec ses **Hoplites** restants vers une **Région** adjacente de son choix.

Cependant, il ne peut pas se replier dans une **Région** contrôlée par un autre joueur ou qui contient des **Hoplites** ennemis. S'ils ne disposent d'aucune **Région** de repli, tous les **Hoplites** du perdant sont tués.

Si l'attaquant perd la **Bataille**, il doit se replier dans la **Région** depuis laquelle il a lancé son attaque.

Dans tous les cas de figures, les **Hoplites Retranchés** sont toujours tués en dernier.

4 CONTRÔLE

Le gagnant prend le contrôle de la **Région** où s'est déroulée la **Bataille**.

VICTOIRE À LA PYRRHUS

Si l'attaquant subit des **Pertes** au point qu'il ne possède plus aucun **Hoplite** dans la **Région**, il ne peut pas en prendre le contrôle, même s'il a gagné la **Bataille**.

1 **Puissance de la Carte**
Détermine la valeur ajoutée à la **Force d'Armée** lors d'une **Bataille** ou à la défense du **Héros** lors d'une **Chasse**.

2 **Effet de la Carte**
Détermine les règles spéciales qui s'appliquent lorsque la carte est utilisée en **Bataille**.

3 **Symboles de Perte**
Détermine le nombre de vos **Hoplites** que vous devez tuer à la fin de la **Bataille** pour pouvoir jouer une carte donnée. Vous devez tuer 1 de vos **Hoplites** par symbole.

QUÊTES

À l'instar des chasses au monstre, les quêtes représentent des sagas de longue haleine qui peuvent s'étendre sur plusieurs tours si vous n'êtes pas suffisamment préparé. Les récompenses valent cependant qu'on s'y attarde. Par exemple, une quête réussie vous rapporte immédiatement un pion gloire que vous pourrez utiliser pour prendre le pouvoir dans les régions voisines. Vous pourrez également gagner des récompenses particulières, telles que des artéfacts, des troupes supplémentaires ou de rares capacités à usage unique qui vous permettront de renverser le cours de la partie.

CARTE QUÊTE

1 **Étapes de Quête :** Les conditions que le **Héros** doit remplir pour être placé sur une **étape** donnée quand il commence une **Quête**. Ces **étapes** indiquent la progression dans la **Quête**, qui s'achève une fois que le **Héros** a atteint la troisième.

2 **Récompenses :** L'effet résolu par le joueur quand son **Héros** atteint la troisième **étape de Quête**.

3 **Région de Quête :** La **Région** dans laquelle est placé le **pion Quête** lorsque la carte est piochée depuis le **paquet Événement**.

COMMENCER UNE QUÊTE

Pour commencer une **Quête**, le joueur doit terminer son **Déplacement du Héros** dans une **Région** contenant un **pion Quête**, remplir les conditions de n'importe laquelle des **étapes** de la **Quête** pour pouvoir placer son **Héros** sur cette étape.

Lors de son **tour** suivant, au lieu d'effectuer son **Déplacement du Héros**, le joueur peut faire avancer son **Héros** d'une **étape de Quête** (la **Vitesse** du **Héros** n'entre pas en jeu dans ce cas). Notez qu'une fois que le joueur a placé son **Héros** sur la **carte Quête**, il n'a plus à remplir les conditions requises des **étapes de Quête** suivantes.

> Même si votre **Héros** est déjà positionné sur une **Quête**, un joueur adverse peut la commencer à une **étape de Quête** ultérieure à la vôtre et la terminer avant vous.

TERMINER UNE QUÊTE

Quand un joueur fait avancer son **Héros** sur la dernière **étape de Quête** de la carte, la **Quête** est terminée. Un joueur qui peut directement remplir les conditions de la troisième **étape** peut donc accomplir la **Quête** immédiatement.

- Le joueur place son **Héros** dans la **Région** contenant le **pion Quête**. Le **Héros** ne peut pas se déplacer ce tour-ci.
- Il reçoit une récompense pour avoir accompli la **Quête** (indiquée sur la **carte Quête**).
- Il s'empare du **pion Gloire** de la couleur de la **Région** dans laquelle a été accomplie la **Quête**, y compris si celui-ci est détenu par un autre joueur.
- Il retire ensuite le **pion Quête** du plateau.

> Une fois lancé dans une **Quête**, le joueur ne peut pas la quitter.

ARTÉFACTS

Les **Artéfacts** permettent au joueur de bénéficier d'une capacité spéciale décrite sur leur carte. Une fois utilisé, un **Artéfact** ne peut plus être utilisé avant d'être chargé lors de l'**action spéciale : Construction de Monument** de n'importe quel joueur. Une fois obtenu, un **Artéfact** non **Divin** est conservé pendant toute la partie. Les **Artéfacts** en jeu sont visibles de tous les joueurs.

Les **Artéfacts Divins** sont un type particulier d'**Artéfacts**. Ils sont obtenus en exerçant le contrôle sur une **Région** à l'aide d'un **Monument**. Ils fonctionnent comme des **Artéfacts** classiques, à une seule différence près : dès qu'un joueur prend le contrôle d'une **Région** contenant un **Monument**, il prend également possession de l'**Artéfact Divin** associé à ce **Monument**, quel qu'en soit le précédent propriétaire. L'**Artéfact Divin** est considéré comme chargé pour son nouveau propriétaire.

CARTES BÉNÉDICTION

Construire un **Temple** dont la case sur la **carte Temple** est bordée de rouge et affiche le mot-clé **« Donne »** permet de déclencher une **donne de Bénédiction**. Les **cartes Bénédiction** constituent des améliorations spéciales sous forme de capacités permanentes dont les **Héros** et les **Armées** peuvent bénéficier.

Le joueur qui construit le **Temple** déclenchant la **donne de Bénédiction** pioche un nombre de **cartes Bénédiction** égal au nombre de joueurs +1. Il en choisit une, puis passe les cartes restantes à son voisin de droite (dans le sens antihoraire). Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une carte, puis défaussez la dernière.

Les **Bénédictions** sont permanentes et visibles par tous les joueurs.

Les **Bénédictions** peuvent être soit « passives », soit « actives ». Les **Bénédictions** « passives » fonctionnent en permanence. Sauf indication contraire, les **Bénédictions** « actives » ne peuvent être utilisées que pendant le tour du joueur et qu'une seule fois par déclencheur. Par exemple, une **Bénédiction** qui indique « n'importe quelle **Bataille** » peut être utilisée dans toutes les **Batailles** du tour en cours, mais une seule fois lors de chacune d'entre elles.

MODE DEUX JOUEURS

À deux joueurs, les éléments suivants changent :

- **Deux des conditions de victoire**

  Seigneur de la Guerre de Hellas : Vous devez contrôler seulement deux **Territoires** et non trois.

  Roi des Rois : Ignorez cette condition de victoire.

- **Action spéciale : Construction de Monument**
  Avant d'utiliser son **action spéciale : Construction de Monument**, un joueur peut choisir une de ses **actions spéciales** utilisées (qui comporte un **pion Action Utilisée**) et l'effectuer avant son **action spéciale : Construction de Monument.**

Si tous les **Monuments** ont été achevés, vous pouvez toujours effectuer l'**action spéciale : Construction de Monument** normalement, mais sans ajouter un nouveau niveau au **Monument**.

GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS

PLATEAU

RÉGION – Plus petite unité de terrain. Possède une Force de Population. *p.7 (Région)*

RÉGION NEUTRE – Une Région contrôlée par aucun joueur. *p.7 (Région)*

TERRITOIRE – Unité de terrain composée de plusieurs Régions de même couleur. *p.7 (Territoire)*

CITÉ – Présente dans certaines Régions. Permet de recruter 2 Hoplites et de Retrancher les Hoplites. *p.7 (Cité/Sparte)*

SPARTE – Cité. Permettent de recruter 4 Hoplites et de Retrancher les Hoplites avec un bonus supplémentaire. *p.7 (Cité/Sparte)*

TEMPLE – Peut être construit dans des Régions contenant un Autel. Fournit des Prêtres. *p.7 (Autel/Oracle de Delphes)*

ORACLE DE DELPHES – Temple. Octroie des bonus supplémentaires quand il est construit. *p.7 (Autel/Oracle de Delphes)*

AUTEL – Un endroit présent dans certaines Régions indiquant un lieu de construction de Temple. *p.7 (Autel/Oracle de Delphes)*

ARMÉE – Tous les Hoplites d'un même joueur situés dans une Région donnée. *p.10 (Marche), p.13 (Bataille)*

HOPLITE – Unité de base d'une Armée dotée d'une Force de 1 et d'un Déplacement de 1. *p.9 (Déplacement des Hoplites), p.13 (Bataille)*

MONUMENT – Des Prêtres y sont envoyés pour utiliser les Pouvoirs Divins. Peuvent être agrandis avec l'action spéciale : Construction de Monument. *p.6 (Placez les Fondations des Monuments)*

MONSTRE – Créature représentée par une figurine. Peut se déplacer et effectuer des attaques de Régions. Les Héros peuvent les Chasser. *p.11 (Phase des Monstres), p.12 (Monstres, Chasse)*

FICHE DE MONSTRE – Fiche détaillant les attaques spéciales des Monstres, leurs attaques de Région, leurs Dégâts et leurs trophées. *p.12 (Monstres, Chasse)*

HÉROS – Représenté par une figurine et une fiche de Héros. Peut Chasser des Monstres, accomplir des Quêtes, Usurper des Régions et soutenir les Hoplites en Bataille. *p.8 (Héros et Armées)*

MARQUEUR DE CONTRÔLE – Permet d'indiquer le contrôle d'une Région. *p. 7 (Région)*

RÉGION CONTRÔLÉE – Région contenant un marqueur de Contrôle d'un joueur. *p.7 (Région)*

FORCE DE POPULATION – Valeur définissant le nombre de Hoplites nécessaires pour prendre le contrôle d'une Région Neutre dans laquelle vous vous déplacez. *p.7 (Région)*

PION QUÊTE – Indique une Région où il est possible d'accomplir une Quête donnée. *p.7 (Quêtes et Emplacements de Quête), p.14 (Quêtes)*

EMPLACEMENT DE QUÊTE – Endroit du plateau où sont placées les cartes Quête. *p.7 (Quêtes et Emplacements de Quête), p.14 (Quêtes)*

ÉTAPE DE QUÊTE – Placez-y votre Héros pour indiquer sa progression lors d'une Quête. *p.7 (Quêtes et Emplacements de Quête), p.14 (Quêtes)*

VOIE MARITIME – Connexion entre deux Région qui permet de voyager de l'une à l'autre comme si elles étaient adjacentes. *p.7 (Voies Maritimes)*

ÉVÉNEMENTS ET CARTES

PAQUET ÉVÉNEMENT – Paquet utilisé lors de la phase d'Événement. Composé de cartes Quête et de cartes Monstre. *p.6 (Préparez les Événements de Départ)*

CARTE QUÊTE – Carte contenant les règles et les récompenses d'une Quête. On la place dans un emplacement de Quête et elle est associée à un pion Quête sur le plateau. *p.6 (Préparez les Événements de Départ), p.7 (Quêtes et Emplacements de Quête), p.14 (Quêtes)*

CARTE MONSTRE – Permet d'invoquer un Monstre dans une Région donnée ou de le faire Évoluer s'il se trouve déjà sur le plateau. *p.6 (Préparez les Événements de Départ), p.11 (Phase des Monstres, Phase d'Événement), p.12 (Monstres, Chasse)*

CARTE TEMPLE – Carte sur laquelle sont placés les Temples non construits. Elle définit les différents bonus supplémentaires accordés pour la construction de l'Oracle de Delphes et indique les donnes de Bénédiction. *p.6 (Placez les Temples), p.15 (Cartes Bénédiction)*

CARTE ATTAQUE DE MONSTRE – Comprend toutes les attaques utilisées par les Monstres contre les Héros lors d'une Chasse. *p.12 (Chasse)*

CARTE COMBAT – Comprend toutes les attaques utilisées par un joueur lors d'une Bataille ou d'une Chasse. *p.12 (Chasse), p.13 (Bataille)*

CARTE ARTÉFACT – Objet spécial que les Héros peuvent détenir. Les Artéfacts sont chargés lors de l'action spéciale : Construction de Monument de n'importe quel joueur. *p.9 (Utilisation d'Artéfacts), p.14 (Artéfacts)*

ARTÉFACT DE MONSTRE – Artéfact associé à un Monstre. Ne peut être obtenu qu'après avoir réussi une Chasse. *Voir Carte Artéfact. p.9 (Utilisation d'Artéfacts), p.13 (Trophées de Chasse), p.14 (Artéfacts)*

ARTÉFACT DIVIN – Artéfact qui peut être obtenu en contrôlant une Région grâce à un Monument. *Voir Carte Artéfact. p.6 (Placez les Fondations des Monuments), p.9 (Utilisation d'Artéfacts), p.14 (Artéfacts)*

ARTÉFACT NEUTRE – Artéfact qui n'est associé ni à un Dieu ni à un Monstre et qui peut être obtenu par des moyens divers. *Voir Carte Artéfact. p.9 (Utilisation d'Artéfacts), p.13 (Trophées de Chasse), p.14 (Artéfacts)*

DÉ DE MONSTRE – Sert à déterminer les agissements des Monstres lors de la phase de Monstres. *p.10 (Phase des Monstres)*

PION GLOIRE – Pion récolté par les Héros après avoir tué un Monstre ou accompli une Quête. Permet d'utiliser l'action spéciale : Usurpation dans une Région occupée par votre Héros. *p.10 (Usurpation), p.13 (Trophées de Chasse), p.14 (Quêtes)*

BATAILLE ET CHASSE

DÉGÂT – Case sur la fiche de Monstre indiquant le symbole de carte Combat nécessaire pour le blesser. *p.12 (Monstres, Chasse)*

BATAILLE – Combat entre les Hoplites de 2 joueurs dans une même Région. *p.13 (Bataille)*

BLESSURE – Dégât subi par le Héros. Affecte une caractéristique. *p.12 (Chasse)*

PUISSANCE D'UNE CARTE COMBAT – Valeur d'une carte Combat utilisée en Bataille ou pendant une Chasse. *p. 13 (Bataille)*

HOPLITE RETRANCHÉ – Hoplite se trouvant dans une Cité ou à Sparte. Ajoute un bonus de +1 ou de +2 à la Force d'Armée. *p.7 (Cité/Sparte), p.13 (Bataille)*

TUER DES HOPLITES – Retirer des Hoplites du plateau suite à une Bataille, une attaque de Région par un Monstre, etc. *p.13 (Bataille)*

FORCE D'ARMÉE – Puissance des Hoplites prenant part à une Bataille. Comprend tous les bonus issus de cartes Combat ou autres. *p.13 (Bataille)*

SYMBOLE DE PERTE – Symbole présent sur certaines cartes Combat indiquant le nombre de ses propres Hoplites que le joueur doit tuer après la Bataille. *p.13 (Bataille)*

TROPHÉE DE CHASSE – Récompense obtenue par le joueur suite à une Chasse (même infructueuse). *p.13 (Trophées de Chasse)*

TOUR ET ACTIONS

PHASE DES MONSTRES – Se produit après chaque action spéciale : Construction de Monument. Le joueur qui vient d'effectuer cette action lance le dé de Monstre pour chaque Monstre présent sur le plateau. *p.11 (Phase des Monstres)*

PHASE D'ÉVÉNEMENT – Se produit après chaque action spéciale : Construction de Monument. On pioche une carte Événement et on en résout les effets. *p.11 (Phase d'Événement)*

TOUR DU JOUEUR – Comprend toutes les actions standard effectuées par un joueur. Se termine par une action spéciale. *p.9 (Déroulement de la Partie)*

ACTION STANDARD – Désigne l'ensemble des actions qu'un joueur peut effectuer à chacun de ses tours. *p.9 (Actions Standard)*

ACTION STANDARD : DÉPLACEMENT DES HOPLITES – Déplacez autant de Hoplites que la valeur de la caractéristique Commandement de votre Héros. *p.9 (Déplacement des Hoplites)*

ACTION STANDARD : DÉPLACEMENT DU HÉROS – Déplacez votre Héros d'un nombre de Régions égal à la valeur de la caractéristique Vitesse de votre Héros. *p.9 (Déplacement du Héros)*

ACTION STANDARD : ADORATION – Envoyez un Prêtre vers le Monument de votre choix afin d'utiliser le Pouvoir Divin de ce dernier et d'augmenter une des caractéristiques de votre Héros de 1. *p.9 (Adoration)*

ACTION SPÉCIALE – Action effectuée à la fin du tour du joueur. Une fois accomplie, elle est marquée d'un pion Action Utilisée. *p.10 (Actions Spéciales)*

PION ACTION UTILISÉE ☒ – Indique qu'une action spéciale a été utilisée. Les joueurs ne peuvent pas effectuer des actions spéciales qui portent ces pions. *p.10 (Actions Spéciales, Construction de Monument)*

ACTION SPÉCIALE : CHASSE – Si votre Héros se trouve dans la même Région qu'un Monstre, vous pouvez essayer de le tuer. *p.10 (Chasse), p.12 (Chasse)*

ACTION SPÉCIALE : RECRUTEMENT – Recrutez 2 Hoplites dans chaque Région contenant une Cité sous votre contrôle (4 à Sparte). *p.10 (Recrutement)*

ACTION SPÉCIALE : USURPATION – Peut être utilisée si vous possédez le pion Gloire de la couleur de la Région occupée par votre Héros. Prenez le contrôle de la Région et recrutez-y 1 Hoplite. *p.10 (Usurpation)*

ACTION SPÉCIALE : CONSTRUCTION DE TEMPLE – Construisez un Temple dans une Région contenant un Autel. Ajoutez 1 Prêtre à votre réserve de Prêtres. *p.7 (Autel/Oracle de Delphes), p.10 (Construction de Temple)*

ACTION SPÉCIALE : MARCHE – Déplacez toute ou une partie de votre Armée de la Région qu'elle occupe vers une Région adjacente. *p.9 (Déplacement des Hoplites), p.10 (Marche)*

ACTION SPÉCIALE : PRÉPARATION – Choisissez deux des options parmi les trois suivantes : piocher une carte Combat, recruter 1 Hoplite dans la Région occupée par votre Héros, soigner 1 Blessure de votre Héros. *p.10 (Préparation)*

ACTION SPÉCIALE : CONSTRUCTION DE MONUMENT – Choisissez un Monument et ajoutez-y le niveau suivant. Tous les joueurs retirent leurs Prêtres des Monuments qu'ils occupaient et tous leurs pions Action Utilisée. Recevez les Prêtres issus des Temples sous votre contrôle, chargez les Artéfacts, puis passez à la phase des Monstres et à la phase d'Événement. *p.10 (Construction de Monument)*

COMMANDEMENT – Caractéristique de Héros qui indique le nombre de Hoplites pouvant être déplacés en action standard. *p.8 (Commandement)*

FORCE – Caractéristique de Héros qui indique le nombre de cartes Combat piochées au début d'une Chasse. *p.8 (Force)*

VITESSE – Caractéristique de Héros qui indique le nombre de Régions traversées par le Héros en action standard. *p.8 (Vitesse)*

RECRUTER – Placer un nombre de Hoplites donné dans une Région spécifique en tant qu'effet d'une action spéciale, d'un Artéfact, d'une Bénédiction, etc. Si vous contrôlez la Région, un des Hoplites peut arriver en jeu déjà Retranché.

PRÊTRES ET MONUMENTS

RÉSERVE DE PRÊTRES – Indique le nombre de Prêtres que vous possédez. *p.8 (Réserve de Prêtres)*

PRÊTRE – Figurine que vous pouvez envoyer en Adoration à un Monument afin de bénéficier d'un Pouvoir Divin. *p.8 (Réserve de Prêtres), p.9 (Adoration)*

SACRIFIER UN PRÊTRE – Retirer un Prêtre de la réserve de Prêtres. *p.8 (Réserve de Prêtres), p.9 (Adoration)*

POUVOIR DIVIN – Capacité indiquée sur la fiche de référence et activée quand un Prêtre est envoyé en Adoration à un Monument. Est immédiatement résolu. *p.9 (Adoration), p.10 (Construction de Monument)*

CARTE BÉNÉDICTION – Carte procurant un bonus permanent qui est obtenue lors de la donne de Bénédiction. *p.15 (Cartes Bénédiction)*

DONNE DE BÉNÉDICTION – Étape spéciale durant laquelle des cartes Bénédiction sont distribuées aux joueurs. Elle a lieu après la construction d'un Temple dont la case sur la carte Temple indique « Donne ». *p.15 (Cartes Bénédiction)*