

# HYBRIS



DISORDERED  
COSMOS



CATACLYSME



LIVRE DE RÈGLES



# SOMMAIRE

- 3 **MODULE 1 – ARTÉMIS**
- 4 **MODULE 2 – CATACLYSME**
- 6 **LES ALENTOURS**
- 8 **CHAOS**
- 10 **PLATEAU HANGAR**

**Concepteur du Jeu** : Damien Chauveau

**Rédaction** : Damien Chauveau

**Direction Artistique** : Stefano Collavini

**Responsable de la Conception Graphique** : Luc-David Garraud

**Conception Graphique** : Luc-David Garraud, Stefano Collavini, Rodrigue Hubert

**Illustration** : Stefano Collavini, Rodrigue Hubert, Tatiana Barbesolle, Oscar Casel

**Direction de Sculpture** : Thomas David

**Sculpture de Figurines** : Thomas David, Edgar Ramos

**Rédaction des Règles** : Damien Chauveau, Luc-David Garraud

**Responsable de Production** : Damien Chauveau

**Directeur Technique** : David Deckeur

**Directeur Créatif** : Damien Chauveau

**Éditeur** : Aurora Game Studio

**Distribution Française** : Intrafin

Les visuels, les personnages, l'univers, et le livre de règles sont la propriété de **Aurora Game Studio**

Imprimé par **LongPack Games**

**Hybris™** est une marque de **Aurora Game Studio**  
Tous droits réservés

© 2021 **Aurora Game Studio**  
Tous droits réservés



Cataclysmes contient 2 modules :

1. **Un nouvel Olympien** : Artémis.
2. **Le module Cataclysmes** : Explorez les Alentours, développez votre MK dans votre Hangar et affrontez la plus grande menace que la Grèce n'ait jamais connue : Chaos. Cette extension est compatible avec le module Tartare et n'importe quel autre module Olympien.

# ICONOGRAPHIE

## LES ALENTOURS

-  Succès
-  Échec
-  Camp
-  Carte Exploration

## CHAOS

-  Carte Conflit Chaos
-  Avancer Chaos d'une case
-  Momentum

## PLATEAU HANGAR

-  Ouvrier
-  Chef d'Atelier
-  Énergie
-  R&D
-  Tuile Technologie MK
-  Tâche

# ENREGISTREMENT SESSION X-140182

« **Cycle 03** : La progression a été compliquée aujourd'hui. Cette terre n'est que désolation malgré quelques vestiges monolithiques dans lesquels je me suis réfugiée pour me reposer. Hermès ne laisse que peu d'indices derrière lui, mais je le traquerai sans relâche ! Ce traître doit payer !

**Cycle 06** : J'ai trouvé une forêt, ce qui me fait le plus grand bien après des cycles à voyager de ruines en ruines. Je dois bien admettre qu'il est rapide, mais heureusement pour moi, le vent me permet de sentir les fragments d'Aegis et oriente mon parcours. J'ai remarqué de curieuses traces dans la terre qui me font penser qu'un objet lourd se trouvait ici. Il y a une poussière étrange au sol, je t'envoie l'analyse de cette matière. - Envoi en cours -

**Cycle 09** : Je suis désormais très loin de notre territoire mais je sens qu'Hermès est tout proche. Des humains vivent dans ces terres et semblent terrifiés par ma présence. Ils ne parlent pas la langue commune mais je peux tout de même communiquer avec eux. Ils m'ont appris qu'un homme venant des cieux est venu demander des informations sur d'anciens temples où se trouveraient des trésors. As-tu une idée de quoi ils parlent, Zeus ? Les humains me montrent la direction avant de se réfugier dans leur huttes.

**Cycle 11** : **ALERTE - ALERTE** - Une identité Primordiale gigantesque et inconnue nous pourchasse, Hermès et moi. Nous nous sommes affrontés alors qu'il venait de sortir des ruines avec un Artefact Ancien. Il fut surpris de me voir ici. Alors que nous combattions, il a voulu utiliser cet objet contre moi. Au moment d'ouvrir la jarre, un flash puissant nous a fait tomber à la renverse, suivi d'un tremblement de terre. De gigantesques excroissances en forme de fleur sont sorties du sol et ont avalé l'artefact ancien. Hermès s'est enfui vers nos terres. Je le poursuis tout en déposant des drones Phulakes pour vous envoyer des images de ce Primordial. Il semble différent des autres et sa taille est... Immesurable. Je triangule ma position et je fais au plus vite ! »

## MODULE 1 ARTÉMIS

Artémis est un nouvel Olympien que vous pouvez utiliser dans vos parties en combinaison avec tout autre module ou extension, ou simplement l'ajouter au jeu de base. Comme les autres Olympiens, Artémis a ses propres caractéristiques spéciales à maîtriser.

### MATÉRIEL



1 plateau Olympien



1 figurine  
Olympien



6 tuiles  
Amélioration



3 standees  
Héros



3 standees  
Prophète



18 cartes  
Conflit



1 carte Aide de Jeu



10 jetons  
Lieu

10 cubes  
(8 Étincelle et 2  
pour les Pistes)



15 jetons  
Olympien

2 marqueurs Olympien  
(Grandeur et  
Point de Victoire)



3 Temples

### AUTRES PRÉCISIONS

Artémis fonctionne avec les jetons Olympien  de ses adversaires. Au travers de ses pouvoirs et des effets de ses cartes et/ou Amélioration, elle gagnera des jetons Olympien qu'elle pourra utiliser pour obtenir divers bonus, dont des bonus de Force lors des Combats.

Artémis n'a pas de limite sur le nombre de jetons Olympien adverses qu'elle peut acquérir. Placez-les à côté de vos Prières sur l'illustration principale de son plateau Olympien.



# MODULE 2 CATACLYSME

## Note personnelle κ - 4648

« C'est impossible... Il avait prévu ça depuis le début... Pourtant, mes outils ne sont pas déréglés, ça ne peut être que lui ! Père m'avait raconté avant sa chute que Chaos n'existait plus, mais c'était peut-être déjà un mensonge. Comment l'Être Originel peut résider dans les Alentours sans que nous le sachions ? Pourquoi ne se manifeste-t-il que maintenant ? Nous devons réagir rapidement, sa masse corporelle est gigantesque mais sa progression est lente, ce qui nous permet de calculer sa trajectoire. Il touchera nos terres d'ici plusieurs cycles, nous devons faire vite.

Il semble être différent des autres Primordiaux, son corps mute inlassablement et sa masse semble grossir. Mes outils démontrent un taux de concentration d'Aegis phénoménal, à tel point que mes instruments de mesure sont incapables de m'indiquer une valeur.

Il se nourrit d'Aegis, c'est sûr. Cherche-t-il à assimiler tout ce qu'il a créé ? Si c'est le cas, nous devons nous préparer car un véritable cataclysme va nous tomber dessus...

Je dois finir ce projet avant sa venue, et je n'ai plus le temps de finaliser proprement mon exosquelette. Nous allons avoir besoin de l'énergie des Anciens Artefacts pour repousser cette chose. »

## - Activation MK-Zeus II -

Ce module introduit un nouveau Lieu : les Alentours. Situé entre les Moires et l'Oracle, ce Lieu permet aux joueurs d'explorer les Alentours à la recherche d'Anciens Artefacts, mais surtout de défendre la Grèce Antique des assauts de Chaos, une entité séculaire venu absorber toute trace d'Aegis.

Utilisez le temps dont vous disposez pour développer votre MK, un robot gigantesque capable de rivaliser contre Chaos.

Faites vite avant que l'intégralité des Villes ne tombe...

## NOUVELLES RESSOURCES :

Le module Cataclysme incorpore de nouvelles ressources avec leurs mécaniques. Leur utilisation sera détaillée dans les pages suivantes. Quand vous devez payer ou perdre une de ces ressources, utilisez les Règles Fondamentales (voir page 9 du livre de règles principal).

**Énergie** : Cette ressource représente l'énergie nécessaire pour le fonctionnement des MK. Quand vous gagnez 1 Énergie, prenez un cube Énergie de la réserve générale et ajoutez-le dans la réserve d'Énergie de votre Hangar. Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 cubes Énergie dans votre Hangar.

**R&D** : Représente votre niveau de recherche fondamentale. Quand vous gagnez 1 R&D, prenez un cube Énergie de la réserve générale et ajoutez-le à votre Jauge de R&D. Cette ressource vous permet d'envoyer vos tuiles Technologie MK à la Forge, ou de gagner des  à la fin de chaque Âge.

## MATÉRIEL



1 plateau Les Alentours



24 cartes Exploration  
(10 Aventure, 14 Événement)



3 cartes  
Prémonition



4 plateaux Hangar



9 cartes MK



Côté Tâches



Côté Accomplie



9 tuiles Pouvoir MK



1 standee Chaos



30 cartes  
Conflit Chaos



5 cartes Cataclysme



1 carte Règles Chaos



50 cubes Énergie  
(pour l'Énergie, la R&D  
et les Tâches)



4 jetons Lieu Les Alentours  
(1 pour Zeus, Poséidon,  
Athéna et Hadès)



**Ouvrier** : Les Ouvriers sont des Fidèles qui travaillent pour lutter contre Chaos, on utilise donc le même matériel que les Fidèles. Ils ne peuvent se trouver que dans la réserve d'Ouvriers du Hangar, dans le Camp des Alentours, sur les tuiles Technologie MK et sur les cartes Exploration. Quand vous gagnez un Ouvrier, prenez un Fidèle de la réserve générale et placez-le dans la réserve d'Ouvriers de votre Hangar. Si un effet vous demande d'en ajouter au Camp, prenez le nombre de Fidèles indiqué de la réserve générale et placez-les dans le Camp. Quand un effet vous demande de payer un coût utilisant un Ouvrier ou perdez un Ouvrier, remettez-le dans la réserve générale des Fidèles.



**Chef d'Atelier** : C'est un Ouvrier promu, on utilise donc le même matériel que les Fidèles/Ouvriers. Quand vous gagnez un Chef d'Atelier, celui-ci provient de votre Hangar et/ou d'une tuile Technologie MK (si possible), et se positionne sur un emplacement spécifique de votre Hangar (voir page 10). Quand un effet vous demande de payer un coût utilisant un Chef d'Atelier ou perdez un Chef d'Atelier, remettez-le dans la réserve générale des Fidèles.

## NOUVELLE TERMINOLOGIE

Le module Cataclysme utilise deux nouveaux termes : **Transférer** et **Engager**.

**Transférer** : Il s'agit d'envoyer un Ouvrier de votre Hangar vers le Camp. Pour se faire, prenez un Ouvrier dans la réserve d'Ouvrier de votre plateau Hangar et placez-le dans le Camp sur le plateau des Alentours. Il n'y a pas de limite au nombre d'Ouvriers qu'il peut y avoir dans le Camp.

**Engager** : Il s'agit d'envoyer un Ouvrier du Camp explorer les Alentours. Engager un Ouvrier sera toujours la première condition de Succès sur les cartes Aventure. Pour cela, prenez un Ouvrier du Camp et placez-le sur le Site 1 de la carte Aventure. S'il n'y a pas d'Ouvrier dans le Camp, vous ne pouvez pas en engager. Attention alors à bien anticiper la population dans le Camp avant de tenter une action Explorer !

## MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau des Alentours entre les Moires et l'Oracle.
- 2 Chaque joueur place un jeton Olympien de sa réserve sur la première case de la piste Exploration.
- 3 Chaque joueur place un jeton Olympien de sa réserve sur la première case de la piste Défense.
- 4 Placez le standee de Chaos sur la case 1 de la piste Progression.
- 5 Mélangez les cartes Exploration et placez-les face cachée sur l'emplacement Exploration pour former le paquet Exploration.
- 6 Mélangez les cartes Conflit Chaos et placez-les face cachée sur l'emplacement Combat pour former le paquet Conflit Chaos.
- 7 Mélangez les 5 cartes Cataclysme et placez-les faces cachées sur l'emplacement Cataclysme pour former le paquet Cataclysme.
- 8 Placez la carte Règles Chaos à côté du paquet Exploration.
- 9 Créez une réserve avec les cubes Énergie.
- 10 Mélangez les trois cartes Prémonition « Les Alentours » avec les cartes Prémonition du jeu de base, sur le plateau de l'Oracle.



Pour chaque joueur :

- A Placez un plateau Hangar à côté de votre plateau Olympien (à gauche ou à droite, selon votre préférence).
- B Prenez la tuile Pouvoir MK correspondant au MK de votre Olympien, et insérez-la dans l'emplacement Pouvoir MK de votre Hangar.
- C Prenez les 4 tuiles Technologie MK correspondant au MK de votre Olympien, et placez-les aux endroits appropriés correspondant à l'illustration, côté Tâches (le nom doit être visible).
- D Prenez votre carte MK et placez-la à côté de votre plateau Hangar.
- E Placez un cube Énergie dans le premier emplacement de votre réserve d'Énergie, indiqué par ➤
- F Placez un Ouvrier dans le premier emplacement de votre réserve d'Ouvriers, indiqué par ◀
- G Prenez votre jeton Lieu « Les Alentours » et ajoutez-le à votre réserve.

## COMMENT GAGNER

Cataclysm offre une nouvelle manière de terminer une partie : si les 5 Villes sont détruites, les joueurs perdent tous ensemble et Chaos gagne la partie. Les joueurs s'affrontent donc pour définir qui sera le gagnant dans les conditions de jeu classique (voir page 13 du livre de règles principal), tout en empêchant Chaos de détruire toute la Grèce Antique. Pour cela, vous devrez peut-être prendre des décisions communes difficiles qui contreront Chaos, mais qui entraveront votre propre développement.

## COMMENT JOUER

### LES ALENTOURS

Des contrées anciennes et inexplorées. Lorsque les Primordiaux ont été vaincus, ils se sont enfuis dans ces terres arides. Les Olympiens ont ensuite construit des murailles de défense au cas où les Primordiaux décideraient de revenir.

Depuis les récents événements, un campement d'urgence a été déployé au-delà du mur d'enceinte pour analyser l'évolution de Chaos. De nombreuses personnes qualifiées rejoignent le Camp afin d'y effectuer différentes choses, comme explorer les lieux ou défendre les murailles. Seuls les Olympiens et les Héros peuvent se rendre dans les Alentours. Il n'y a pas de limite au nombre de personnages dans ce Lieu.

### PISTES EXPLORATION ET DÉFENSE

Les pistes Exploration ① et Défense ② sont utilisées lorsque les joueurs réalisent les actions Explorer ou Défendre.

Les pistes sont structurées en 5 cases Échelon A, chacun mentionnant un coût en Ouvrier (sauf le premier Échelon ayant le symbole de l'action en question). Chaque piste possède une ligne Bonus en haut B et une ligne Récompense en bas C. Chaque case Échelon est associée à une case Bonus (au-dessus) et une case Récompense (en-dessous).

Lorsque vous réalisez l'une de ces actions (Explorer ou Défendre), vous pouvez transférer jusqu'à 5 Ouvriers de votre Hangar vers le Camp. Si vous avez un Chef d'Atelier, vous pouvez ajouter **gratuitement** un Ouvrier de la réserve générale. Retirez ensuite autant d'Ouvriers du Camp qu'indiqué sur la case Échelon se trouvant juste après votre jeton Olympien pour l'avancer sur cette case. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez. Un jeton Olympien ne peut jamais aller au-delà de la dernière case Échelon.

### ✪ EXPLORER

Transférez des Ouvriers, puis avancez votre jeton Olympien sur la piste Exploration en fonction du nombre d'Ouvriers que vous avez payé (voir Pistes Exploration et Défense ci-dessus).

Piochez autant de cartes Exploration que la valeur indiquée par la ligne Bonus au-dessus de la case Échelon sur laquelle se trouve votre jeton Olympien. Consultez-les secrètement, vous ne devez en garder qu'une seule que vous tenterez de résoudre. Placez les autres cartes sous le paquet Exploration, face cachée. Résolvez la carte :

- En cas de succès, appliquez les effets Succès ✓ de la carte et défaussez-la s'il s'agit d'un Évènement. Puis, gagnez une des récompenses de la ligne Récompense de la piste Exploration : vous pouvez choisir la récompense indiquée sur la case Récompense en-dessous de votre case Échelon, ou, le cas échéant, l'une des récompenses indiquées sur l'une des cases Récompense précédentes. Enfin, remplacez votre jeton Olympien sur la première case Échelon de la piste Exploration.
- En cas d'échec, appliquez les effets Échec ✗ de la carte et défaussez-la. Votre jeton Olympien reste sur sa case Échelon.

Si la carte doit être défaussée, placez-la sous le paquet Exploration, face cachée.



### LE CAMP

Cet emplacement permet d'accueillir les Ouvriers des joueurs ainsi que ceux de la réserve générale. Ces Ouvriers pourront être utilisés par n'importe quel joueur aux Alentours réalisant les actions Explorer et Défendre. Il n'y a pas de limite au nombre d'Ouvriers sur cet emplacement.

Au début de chaque tour, comme indiqué par le pictogramme au-dessus, ajoutez 1 Ouvrier de la réserve générale sur le Camp.



Par exemple, Hadès, ayant échoué à résoudre une carte Exploration au tour précédent, commence son tour sur la seconde case Échelon. Il réalise l'action Explorer, il transfère 2 Ouvriers de son Hangar ①, ce qui fait un total de 5 Ouvriers dans le Camp avec ceux déjà présents. N'ayant pas de Chef d'Atelier, il n'a pas d'Ouvrier gratuit à ajouter. Hadès étant sur la deuxième case Échelon, il décide de retirer 1 Ouvrier ② pour avancer d'une case Échelon ③, puis de retirer 2 autres Ouvriers ④ pour avancer sur la case Échelon suivante ⑤. Hadès peut désormais piocher 3 cartes Exploration ⑥.

Il décide de garder l'Événement « Fumerolles Étranges » et de payer les 2 Ouvriers du Camp restants. C'est un succès, Hadès gagne donc 2 cubes Énergie comme le prévoit l'effet Succès ✓ de cette carte Exploration ⑦.



Puis, il choisit l'une des 3 récompenses disponibles sur la ligne Récompense, incluant la case Récompense en-dessous de sa case Échelon et les cases Récompense précédentes ⑧. Il a le choix entre 2 Points de Victoire, 2 Ouvriers ou 2 R&D. Il décide de gagner 2 R&D, puis replace son jeton Olympien au début de la piste ⑨.



## CARTES EXPLORATION

Les cartes Explorations sont de 2 natures : Aventure et Évènement.

### Aventure

Les cartes Aventure représentent une situation qui va demander d'explorer les Alentours. Chaque Aventure est composée des éléments suivants :

- A Nom de l'Aventure**
- B Succès** : Si un joueur souhaite réussir l'Aventure, il doit remplir les conditions de Succès dans leur intégralité. Si ce n'est pas possible, le joueur consulte le résultat d'Échec.
- C Échec** : Quand un joueur ne peut pas ou ne veut pas remplir les conditions de Succès, il doit appliquer les effets indiqués.
- D Progression** : Représente les conditions pour faire avancer l'Aventure.
- E Site** : Emplacements pour y placer un Ouvrier.
- F Bonus de Site** : Quand un Ouvrier arrive sur un Site ayant un Bonus, ce joueur le gagne immédiatement.
- G Module** : Chaque Aventure dispose d'un Module pour améliorer son Hangar. Quand un joueur accomplit une Aventure, il glisse la carte sous son plateau Hangar jusqu'à cette section. Il dispose ainsi d'un nouveau pouvoir permanent.



Pour réussir une carte Aventure, il vous faut remplir toutes les conditions de Succès. La première condition sera toujours d'engager un Ouvrier. Si l'Aventure est réussie, glissez la carte sous votre plateau Hangar jusqu'à la section Progression. Désormais, vous devrez faire progresser votre Ouvrier de Site en Site. Pour cela, vérifiez les conditions de Progression. À chaque fois qu'une des conditions est remplie, avancez l'Ouvrier sur le prochain emplacement de Site. Si ce Site a un bonus, gagnez-le immédiatement. Si l'Ouvrier sort de la carte, l'Aventure est considérée comme accomplie. Placez alors votre Ouvrier vers votre Hangar et glissez la carte jusqu'à la section Module. Votre Hangar est désormais amélioré par un pouvoir permanent.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Aventures sur lesquelles vous pouvez progresser : vous pouvez cumuler autant de cartes Aventure que vous le souhaitez en même temps.

Par exemple, Arès réussit la carte Aventure « Étude de Débris ». Cela lui a demandé d'engager 1 Ouvrier, de transférer 1 Ouvrier et de défausser 1 carte avec le symbole Feu. Il glisse donc sa carte Aventure sous son plateau Hangar, jusqu'à la section Progression ①, avec son Ouvrier engagé sur le Site 1. Lors de sa prochaine activation, Arès envoie son Prophète à la Forge. Cela fait progresser son Ouvrier sur le site 2 de l'Aventure ②, lui faisant gagner 1 R&D ③. Plus tard dans le tour, Zeus se déplace à l'Olympe, ce qui fait sortir l'Ouvrier de la carte Aventure ④. Arès glisse alors sa carte Aventure sous son plateau Hangar jusqu'à la section Module ⑤, et gagne le pouvoir Scientifique définitivement.



### Évènement

Les cartes Évènement représentent une situation qui demande une réaction immédiate. Chaque Évènement est composé des éléments suivants :

- A Nom de l'Évènement**
- B Texte d'ambiance**
- C Conditions requises** : Représente les conditions à remplir pour réussir l'Évènement. Si elles ne peuvent être remplies, alors l'Évènement est un Échec.
- D Succès** : Si un joueur remplit toutes les conditions requises, il gagne alors les effets indiqués.
- E Échec** : Quand un joueur ne peut pas ou ne veut pas remplir les conditions requises, il doit appliquer les effets indiqués.



## DÉFENDRE

Transférez des Ouvriers, puis avancez votre jeton Olympien sur la piste Défense en fonction du nombre d'Ouvriers que vous avez payé (voir Pistes Exploration et Défense, page 6).

Réalisez un Combat contre Chaos en augmentant votre Force de la valeur indiquée par la ligne Bonus au-dessus de votre case Échelon. Pour combattre Chaos, utilisez les règles « Combat Contre Chaos » page 9 avec les règles « Combattre le Jeu » page 25 du livre de règles principal.

- Si vous êtes victorieux, appliquez les effets **Repoussé** de la carte Règles Chaos. Puis, gagnez une récompense de la ligne Récompense de la piste Défense : vous pouvez choisir la récompense indiquée sur la case Récompense en-dessous de votre case Échelon, ou, le cas échéant, l'une des récompenses indiquées sur l'une des cases Récompense précédentes. Enfin, replacez votre jeton Olympien sur la première case Échelon de la piste Défense.
- Si vous êtes vaincu, consultez la section « Défaite » page 28 du livre de règles principal. Votre jeton Olympien reste sur sa case Échelon.



Par exemple, Hermès envoie l'un de ses Héros aux Alentours et réalise l'action Défendre. Il transfère 1 Ouvrier **1**, ce qui fait un total de 3 Ouvriers dans le Camp avec ceux déjà présents. Ayant un Chef d'Atelier, il ajoute un 4ème Ouvrier depuis la réserve générale **2**.

Hermès étant sur la 3e case Échelon, il décide de payer 2 Ouvriers **3** pour avancer sur la 4e case Échelon **4**, puis de payer 2 autres Ouvriers **5** pour avancer sur la 5e et dernière case Échelon **6**. Hermès possède donc un bonus de Force de 6 au début du Combat contre Chaos **7**.

Chaos possède 4 Momentum , ce qui lui donne un bonus de Force de 4 au début du Combat. Chaos pioche ensuite une carte Conflit Chaos. C'est « Choc Terrestre » **8** qui est piochée, augmentant de 6 la Force de Chaos et l'amenant à une Force Totale de 10. On déclenche l'effet de la carte car Chaos dispose d'au moins 1 Momentum , Hermès doit donc défausser (si possible) une carte avec le symbole Terre **9**. Malheureusement, cette défausse empêche Hermès de gagner son Combat. Son tour se termine ici, et son Héros est envoyé aux Enfers.



## CHAOS

Chaos est une entité séculaire très puissante prête à dévaster la Grèce antique pour en assimiler tout l'Aegis. Pour tous les effets du jeu, Chaos est considéré comme un Olympien . Il possède son propre standee progressant sur la piste Progression, ainsi que sa propre carte de règles qui se trouve à côté du plateau des Alentours.

### MOMENTUM



Chaos a la possibilité de gagner du Momentum. Cela représente la force latente et grossissante du Primordial.

Quand Chaos gagne du Momentum, placez la première carte du paquet Conflit Chaos face cachée à côté de la carte Règles Chaos. Quand Chaos gagne son sixième Momentum, déclenchez les effets **Déchaîné** de la carte Règles Chaos : défaussez l'intégralité du Momentum stocké par Chaos, videz le Puits de Prières et le Camp en remettant Prières et Ouvriers dans la réserve générale.

Enfin, avancez Chaos de 2 cases sur la piste Progression (voir Piste Progression et Cartes Cataclysme ci-dessous pour plus de détails).

### PISTE PROGRESSION ET CARTES CATACLYSME

Les Alentours dispose d'une piste Progression de 3 cases numérotées de 1 à 3 avant d'arriver sur le paquet Cataclysme.

Le symbole Progression  signifie que Chaos avance d'une case. Quand cela arrive, prenez le standee de Chaos et avancez-le d'une case vers le paquet Cataclysme.

S'il atteint le paquet Cataclysme (4ème étape sur la piste Progression), les joueurs ont la possibilité de faire une Interception (voir Interception, page 9). Si les joueurs ne peuvent ou ne veulent pas faire une Interception, ou bien s'ils perdent le Combat déclenché par celle-ci, Chaos détruit une Ville : piochez alors une carte Cataclysme et placez-la sur la Ville indiquée sur la carte. La Ville est considérée comme détruite : elle n'est plus accessible, que ce soit pour s'y déplacer ou pour y réaliser les actions Influencer ou Déployer. Appliquez ensuite les effets **Absorption** de la carte Règles Chaos : Chaos gagne autant de Momentum que le nombre de Technologies, de Temples et de personnages présents dans la Ville. Ces éléments sont ensuite retirés de la partie, à l'exception des Olympiens qui sont renvoyés blessés dans leur réserve (les Héros ne sont pas envoyés aux Enfers et les Prophètes ne sont pas renvoyés dans la réserve de leur propriétaire).

Enfin, placez Chaos sur la case 1 de la piste Progression. Puis avancez Chaos de 2 cases uniquement s'il a déclenché l'effet Déchaîné lors de l'absorption d'une Ville.

Si les 5 Villes sont détruites, Chaos a réussi à absorber toute forme d'Aegis. Tous les joueurs perdent la partie.

 Attention, par les effets Absorption, Chaos peut avancer de 2 cases d'un seul coup. Préparez-vous toujours au pire !

 Si Chaos atteint le paquet Cataclysme et qu'il reste encore des symboles Progression, ignorez-les.

## INTERCEPTION

Quand Chaos se déplace de la case 3 de la piste Progression vers le paquet Cataclysme, les joueurs peuvent tenter de l'intercepter pour stopper sa progression. Cela est symbolisé par l'icône  sur le plateau des Alentours. Un par un, dans l'ordre de leur position sur la piste de Grandeur, les joueurs peuvent choisir d'intercepter Chaos, jusqu'à ce qu'un joueur décide d'intercepter ou que tous les joueurs refusent. L'Interception peut survenir au milieu d'une action. Si cela arrive, reprenez le cours de votre action après le résultat de l'Interception.

Quand vous choisissez d'intercepter Chaos, votre Olympien tente l'Interception avec son MK. Vous pouvez intercepter Chaos même si votre Olympien est blessé et/ou a été activé durant cet Âge. Intercepter Chaos ne compte pas comme l'activation de votre Olympien, donc si vous n'avez pas encore activé votre Olympien mais que vous souhaitez intercepter Chaos, vous pourrez toujours l'activer lors d'un de vos prochains tours.

Pour réaliser l'Interception, vous devez tout d'abord dépenser 1 cube Énergie de la réserve d'Énergie de votre Hangar. Réalisez ensuite un Combat contre Chaos (voir ci-dessous) avec votre Olympien. Cela n'active pas et ne déplace pas votre Olympien.

Si vous êtes vaincu, Chaos réalise sa progression et atteint le paquet Cataclysme (voir Piste Progression et Cartes Cataclysme, page 8). Si vous gagnez le Combat, appliquez les effets **Interception** de la carte Règles Chaos :

- Gagnez 1 Point de Grandeur
- Avancez de 1 case Échelon sur la piste Exploration ou Défense (au choix)
- Défaussez toutes les cartes Conflit Chaos utilisées pour le Momentum
- Chaos reste sur la case 3 de la piste Progression

## COMBAT CONTRE CHAOS

Lorsque vous combattez Chaos, que ce soit au travers de l'action Défendre ou en réalisant une Interception, utilisez les règles « Combattre le Jeu », page 25 du livre de règles principal.

Les informations de Combat de Chaos se trouvent en haut de la carte Règles Chaos. Elle indique sa Force de Base, égale au nombre de Momentum qu'il possède, et le fait de devoir piocher une carte Conflit Chaos pour calculer sa Force Totale.

**Note :** Les cartes Conflit Chaos sont considérées comme des cartes Conflit pour tous effets de jeu.

Elles sont divisées en 2 parties :

- **Effet Attraction :** La partie supérieure de la carte. Elle est utilisée lorsqu'un joueur gagne de l'Aegis (voir section Attraction ci-après).
- **Partie Conflit :** La partie inférieure de la carte. Elle est utilisée lors d'un Combat contre Chaos, et possède un ou plusieurs textes d'effets ainsi qu'une valeur de Force à ajouter à la Force de Base de Chaos. Les effets décrits sont appliqués immédiatement. Certains effets possèdent une condition Momentum pour pouvoir se déclencher : si Chaos possède le nombre de Momentum indiqué ou plus, l'effet se déclenche.

### Informations de Combat de Chaos



### Effets Attraction



Partie Conflit

Quand un Olympien affronte Chaos, appliquez l'effet **Cible Acquis** de la carte Règles Chaos : cet Olympien augmente sa Force de 1 par tuile Technologie MK activée (voir Tuiles Technologie MK, page 10).

Par exemple, Athéna combat Chaos. Celui-ci possède 4 Momentum, il possède donc une Force de Base de 4. La carte « Absorption » est piochée.

Comme Chaos possède 4 Momentum, Athéna perd 2 Aegis **1**. Chaos ajoute 5 de Force à sa Force de Base, ce que lui donne une Force Totale de 9 grâce à ses 4 Momentum **2**. Athéna a 2 tuiles Technologie MK activées dans son Hangar, elle possède donc un bonus de Force de 2 au début du Combat.



## ATTRACTION

À chaque fois qu'un joueur gagne de l'Aegis (quelle que soit la valeur), appliquez les effets **Faim Insatiable** de la carte Règles Chaos : piochez une carte Conflit Chaos, et appliquez les effets Attraction qui se trouvent sur la partie supérieure de la carte.

Si un effet Attraction possède une valeur d'Aegis, l'effet ne se déclenche que si le joueur a gagné cette valeur ou plus avant de piocher cette carte.

Par exemple, Poséidon réalise l'action Drainer. Il gagne 4 Aegis, et déclenche donc les effets Faim Insatiable de la carte Règles Chaos. Il pioche une carte Conflit Chaos, et tombe sur « Absorption ». Cette carte possède deux effets Attraction que l'on applique immédiatement.

Tout d'abord, Chaos gagne 1 Momentum **1** : on place la première carte du paquet Conflit Chaos face cachée à côté de la carte Règles Chaos.

Enfin, comme Poséidon a gagné plus de 3 Aegis, Chaos avance d'une case sur la piste Progression **2**.



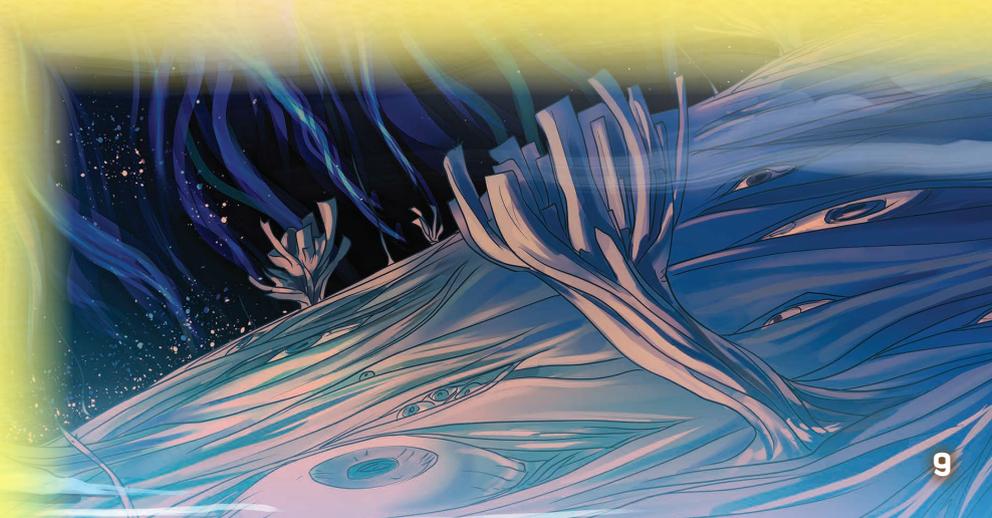
## REPOUSSÉ

Quand Chaos est vaincu lors d'une action Défendre, appliquez les effets **Repoussé** de la carte Règles Chaos :

- Remplacez Chaos sur la case 1 de la piste Progression.
- Placez toutes les cartes utilisées pour le Momentum de Chaos dans la pile de défausse des cartes Conflit Chaos.
- Gagnez la récompense associée suivant le nombre de cartes Momentum défaussées.

## INEXORABLE

À la fin de chaque Âge, Chaos avance d'une case sur la piste Progression.



## PLATEAU HANGAR

Votre plateau Hangar vous permet de visualiser l'avancement de la fabrication de votre MK. Vous pouvez y stocker vos Ouvriers, votre Énergie, et gérer votre niveau de R&D.

- A Tuile Pouvoir MK :** Emplacement pour votre tuile Pouvoir MK lors de la mise en place. Chaque Olympien possède une tuile spécifique, décrivant les capacités et effets de son MK.
- B Tuiles Technologie MK :** Emplacement pour vos tuiles Technologie MK. Pour plus de détails sur leur fonctionnement, voir la section « Tuiles Technologie MK » page 11.
- C Réserve d'Ouvriers :** Stockez ici vos Ouvriers, jusqu'à un maximum de 5. Ils représentent vos Fidèles devenus des travailleurs qualifiés.
- D Emplacement du Chef d'Atelier :** Cet emplacement peut accueillir un Ouvrier promu au rang de Chef d'Atelier.
- E Jauge de R&D :** Elle représente votre niveau de recherche fondamentale, pouvant être utilisée pour envoyer des tuiles Technologie MK à la Forge. À la fin de chaque Âge, les cubes Énergie non utilisés de cette jauge peuvent être échangés contre des Points de Victoire.
- F Réserve d'Énergie :** Stockez l'Énergie disponible pour votre MK. Les capacités et effets décrits sur votre tuile Pouvoir MK demandent de dépenser de l'Énergie.
- G Section Module :** Glissez ici les Modules que vous avez gagné lors de vos Explorations dans les Alentours. Il n'y a pas de limite au nombre de Modules que vous pouvez avoir.



### RÉSERVE D'OUVRIERS

La réserve d'Ouvriers est composée de 5 emplacements. Il ne peut jamais y avoir plus de 5 Ouvriers. Quand un effet vous demande de transférer un Ouvrier ou d'en perdre un, vous devez le prendre de votre réserve d'Ouvriers.

### RÉSERVE D'ÉNERGIE

La réserve d'Énergie est composée de 7 emplacements. Lorsque vous gagnez 1 Énergie, placez un cube Énergie dans l'un de ces emplacements. Il ne peut jamais y avoir plus de 7 cubes Énergie. Ceux-ci vous permettent d'utiliser les pouvoirs de votre tuile Pouvoir MK et de réaliser une Interception.

Quand un effet vous demande de dépenser de l'Énergie, prenez le nombre indiqué de cubes Énergie de votre réserve d'Énergie et remettez-les dans la réserve générale.

### CHEF D'ATELIER

Le Chef d'Atelier se gagne lorsque vous activez une tuile Technologie MK (voir Tuiles Technologie MK, page 11).

Un Chef d'Atelier dans votre Hangar offre deux avantages :

- Pour tout effet vous demandant de payer ou d'engager un Ouvrier, vous pouvez utiliser votre Chef d'Atelier à la place. Remettez-le ensuite dans la réserve générale.
- Lors des actions Explorer et Défendre, quand vous pouvez transférer des Ouvriers depuis votre Hangar, ajoutez gratuitement 1 Ouvrier dans le Camp depuis la réserve générale.

### JAUGE DE R&D

Votre Hangar dispose de 3 emplacements de R&D. Quand vous gagnez 1 R&D, placez un cube Énergie de la réserve générale sur un de ces emplacements. Quand les 3 emplacements sont remplis, vous pouvez les dépenser lorsque vous réalisez l'action Fabriquer à la Forge et envoyer à l'Usine l'une de vos tuiles Technologie MK encore non accomplie :

- Choisissez une de vos tuiles Technologie MK non activée.
- Dépensez vos 3 cubes Énergie, en les remplaçant dans la réserve générale.
- S'il y a un ou plusieurs cubes Énergie sur la tuile Technologie MK choisie, remettez-les dans la réserve générale.
- S'il y a un Ouvrier sur la tuile Technologie MK choisie, il devient Chef d'Atelier : placez-le dans l'emplacement du Chef d'Atelier. Si vous avez déjà un Chef d'Atelier, placez l'Ouvrier dans votre réserve d'Ouvrier. Si votre réserve d'Ouvriers est pleine, remplacez l'Ouvrier dans la réserve générale.
- Retournez la tuile Technologie MK et placez un de vos jetons Olympien dessus.
- Placez la tuile Technologie MK sur la case 1 de l'Usine, sur le plateau de la Forge.

Une tuile Technologie MK dans la Forge est traitée comme une Technologie pour tout effet. Quand cette tuile sort de l'Usine, placez-la directement sur votre Hangar côté Accomplie. Vous gagnez immédiatement toutes les récompenses décrites.

La Jauge de R&D vous permet également de gagner des Points de Victoire : à la fin de chaque Âge, vous pouvez gagner 1 Point de Victoire pour chaque cube Énergie que vous retirez de la Jauge de R&D vers la réserve générale.

## TUILES TECHNOLOGIE MK

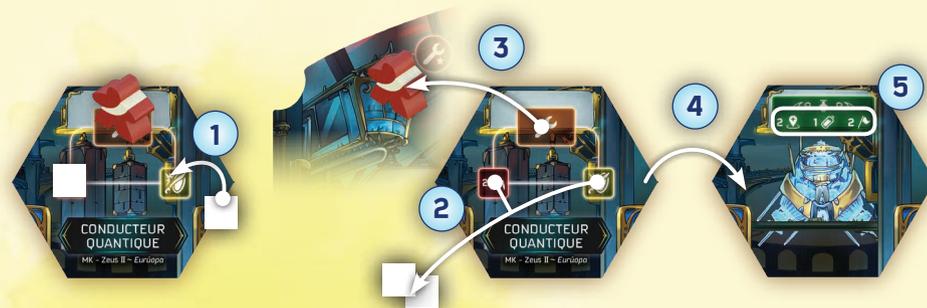
Votre Hangar dispose de 4 tuiles Technologie MK, spécifiques à votre Olympien, représentant les différentes parties de votre MK. Vous pouvez les activer en accomplissant toutes les **Tâches** qu'elles contiennent. Les Tâches de chaque tuile peuvent être accomplies pendant votre tour de jeu et, contrairement aux Améliorations, dans n'importe quel ordre.

Une Tâche ne peut être accomplie que si la tuile Technologie MK concernée possède un Ouvrier qui lui a été assigné lors de la Phase de Planification (voir page 12). Quand vous parvenez à accomplir les conditions d'une Tâche, placez un cube Énergie de la réserve générale sur l'emplacement de la Tâche : elle est désormais accomplie.

Quand vous gagnez une récompense grâce à un effet d'une carte Exploration ou pour avoir repoussé Chaos, attention à bien respecter la condition d'avoir un Ouvrier assigné sur la tuile Technologie MK recevant le cube Énergie ! Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas profiter de la récompense.

Lorsque vous accomplissez la dernière Tâche d'une tuile Technologie MK :

- Prenez l'Ouvrier de la tuile et placez-le dans l'emplacement du Chef d'Atelier. Si vous avez déjà un Chef d'Atelier, placez l'Ouvrier dans votre réserve d'Ouvrier. Si votre réserve d'Ouvriers est pleine, remplacez l'Ouvrier dans la réserve générale.
- Retirez tous les cubes Énergie et placez-les dans la réserve générale.
- Retournez la tuile et gagnez immédiatement toutes les récompenses inscrites. Elle est désormais activée.



Par exemple, Zeus réalise l'action *Combattre* mais il perd le *Combat*. Malgré cela, cette action lui a permis d'accomplir la Tâche jaune de sa tuile Technologie MK « *Conducteur Quantique* », sur laquelle un Ouvrier avait été assigné. Il place donc un cube Énergie sur l'emplacement de la Tâche ①.

Toutes les Tâches ayant été accomplies, Zeus active le « *Conducteur Quantique* ». Il remplace donc tous les cubes Énergie de la tuile vers la réserve générale ② et place l'Ouvrier dans l'emplacement du Chef d'Atelier de son plateau Hangar ③. Puis, il retourne la tuile ④ et gagne les récompenses inscrites : 2 jetons Lieu Bonus, 1 Énergie et 2 Points de Victoire ⑤.

## TÂCHES

Pour activer vos tuiles Technologie MK, vous aurez besoin d'accomplir des Tâches pendant votre tour.

Il en existe quatre catégories qui se différencient par leur couleur.

- Rouge** - Vous devez payer le nombre de ressources demandées ou défausser des cartes :

- Payer de l'Aegis
- Payer des Fidèles
- Payer des Prières
- Payer des Points de Victoire
- Payer des Points de Grandeur
- Défausser des cartes Conflit ayant ce symbole Élémentaire
- Défausser des cartes Conflit pour atteindre la valeur de Force

- Bleu** - Vous devez posséder l'élément ou la ressource demandée :

- Avoir une Technologie de ce type déployée sur le Monde Mortel
- Avoir un Temple dans le Monde Mortel
- Avoir 5 Points de Bonté
- Avoir deux Héros invaincus
- Avoir une ou plusieurs Étincelles sur votre Piste Étincelle

- Jaune** - Vous devez réaliser une action spécifique :

- Réaliser l'action Convertir
- Réaliser l'action Concevoir
- Réaliser l'action Ressusciter
- Réaliser l'action Drainer
- Réaliser l'action S'Accomplir
- Réaliser l'action Percevoir
- Compléter une Prémonition
- Réaliser l'action S'Entraîner
- Participer à un Combat, peu importe le résultat
- Réaliser l'action Déployer

- Vert** - Vous devez gagner un élément ou une ressource :

- Gagner 1 Détermination
- Retirer 1 Prophète d'une Amélioration
- Gagner 1 Jeton Olympien d'un autre joueur (ne concerne qu'Artémis)

## TOUR DE JEU

Le jeu suit les règles de base avec les ajouts suivants dans les phases de jeu.

### 1. PHASE DE PILIER DIVIN

Avant que les joueurs ne choisissent leur carte Pilier Divin, ajoutez un Ouvrier depuis la réserve générale vers le Camp, sur le plateau des Alentours.

### 2. PHASE DE PLANIFICATION

Après avoir assigné vos jetons Lieu à vos personnages :

- Vous pouvez convertir jusqu'à 5 de vos Fidèles en Ouvriers. Prenez le nombre de Fidèles que vous souhaitez convertir depuis votre plateau Olympien, et placez-les dans les emplacements libres de la réserve d'Ouvriers de votre plateau Hangar.
- Vous pouvez assigner un Ouvrier depuis votre réserve d'Ouvriers à chacune de vos tuiles Technologie MK non accomplies. Cette étape est essentielle, car vous avez besoin d'un Ouvrier pour pouvoir accomplir les Tâches d'une tuile durant la Phase d'Action.

 Attention, à la fin d'un Âge, chaque Ouvrier sur une tuile Technologie MK coûte 1 Aegis.

Par exemple, Zeus décide de convertir 3 Fidèles en Ouvriers. Il prend donc 3 Fidèles sur son plateau Olympien, et les ajoute à la réserve d'Ouvriers de son plateau Hangar, à côté de l'unique Ouvrier disponible. Cela lui fait donc un total de 4 Ouvriers.

Ayant planifié son tour et espérant avancer sur le développement de deux de ses tuiles Technologie MK, il décide d'assigner 2 Ouvriers sur les tuiles suivantes : un sur le « Thunderbolt », et un autre sur la « Dynamo Matricielle » qui possède déjà des Tâches accomplies.

### 3. PHASE D'ACTION

Aucun changement concernant cette Phase.

### 4. PHASE DE FIN DES ÂGES

Trois nouvelles étapes sont ajoutées à la fin de cette phase :

- 8. Épuisement** : Pour chaque Ouvrier encore assigné sur une tuile Technologie MK, payez 1 Aegis pour garder l'Ouvrier sur la tuile Technologie MK ou remettez-le dans la réserve générale.
- 9. Inexorable** : Avancez Chaos d'une case sur la piste Progression.
- 10. Recherche** : Chaque joueur peut décider de gagner autant de Points de Victoire que le nombre de cubes Énergie retirés depuis sa Jauge de R&D vers la réserve générale.

## INDEX

### A

Absorption.....	8
Attraction.....	9
Aventure.....	7

### C

Camp.....	6
Cartes Cataclysme.....	8
Cartes Exploration.....	7
Chaos.....	8
Chef d'Atelier.....	4, 10

### D

Défendre (action).....	8
------------------------	---

### E

Échec.....	7
Énergie.....	4
Engager.....	5
Événement.....	7
Explorer (action).....	6

### H

Hangar.....	10
-------------	----

### I

Inexorable.....	9
Interception.....	9

### J

Jauge de R&D.....	10
-------------------	----

### M

Module.....	7, 10
Momentum.....	8

### O

Ouvrier.....	4
--------------	---

### P

Piste Défense.....	6
Piste Exploration.....	6
Piste Progression.....	8

### R

R&D.....	4
Repoussé.....	9
Réserve d'Énergie.....	10
Réserve d'Ouvriers.....	10

### S

Site.....	7
Succès.....	7

### T

Tâches.....	11
Transférer.....	5
Tuiles Technologie MK.....	11