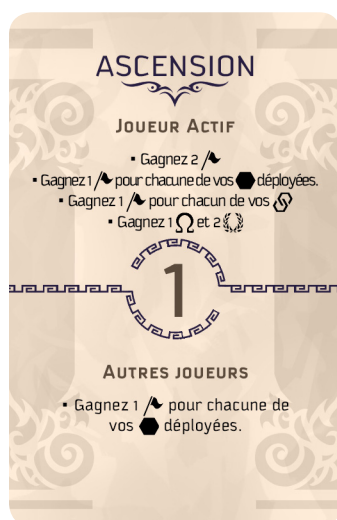


HYBRIS

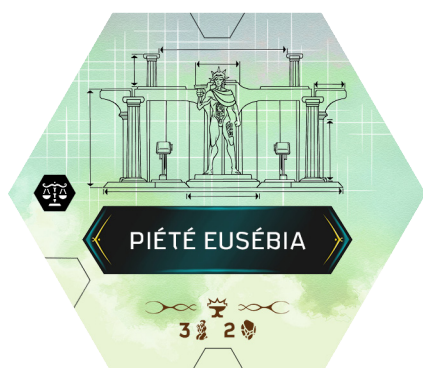
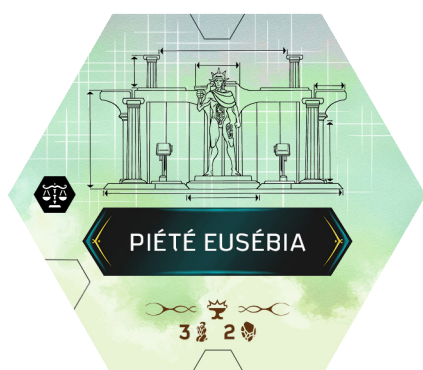
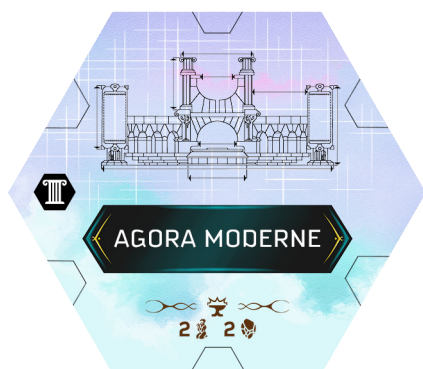
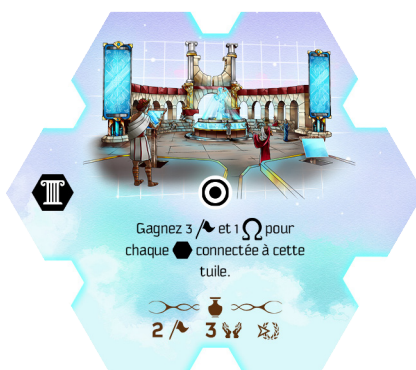
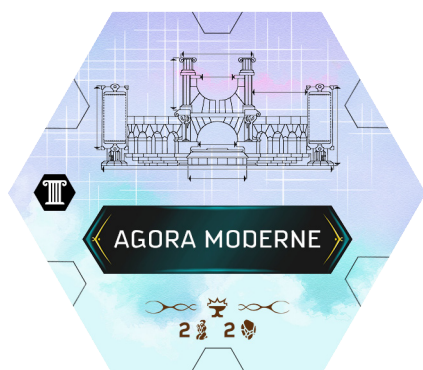


2025 JEU DE BASE UPDATES

2025 MINI CARTES JEU DE BASE FRONT



2025 TECHNOLOGIES JEU DE BASE



2025 NOUVELLES CARTES AIDE PHASES DE JEU FRONT

MODE CLASSIQUE

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

Dans l'ordre de la , chaque joueur choisit un Pilier Divin.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et .

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (*activer votre  est gratuit*).
2. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (*les  peuvent bouger n'importe où*). Placez le  dans votre emplacement .
3. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
4. Réalisez une action dans le Lieu.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser votre carte Pilier Divin pendant votre tour.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

MODE CLASSIQUE

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

Dans l'ordre de la , chaque joueur choisit un Pilier Divin.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et .

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (*activer votre  est gratuit*).
2. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (*les  peuvent bouger n'importe où*). Placez le  dans votre emplacement .
3. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
4. Réalisez une action dans le Lieu.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser votre carte Pilier Divin pendant votre tour.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

MODE CLASSIQUE

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

Dans l'ordre de la , chaque joueur choisit un Pilier Divin.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et .

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (*activer votre  est gratuit*).
2. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (*les  peuvent bouger n'importe où*). Placez le  dans votre emplacement .
3. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
4. Réalisez une action dans le Lieu.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser votre carte Pilier Divin pendant votre tour.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

MODE CLASSIQUE

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

Dans l'ordre de la , chaque joueur choisit un Pilier Divin.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et .

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (*activer votre  est gratuit*).
2. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (*les  peuvent bouger n'importe où*). Placez le  dans votre emplacement .
3. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
4. Réalisez une action dans le Lieu.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser votre carte Pilier Divin pendant votre tour.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

2025 NOUVELLES CARTES AIDE PHASES DE JEU BACK

MODE DUEL

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

1. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une carte Pilier Divin.
2. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une seconde carte Pilier Divin et indique sa Posture.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et 

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (activer votre  est gratuit).
2. Quand vous activez votre , activez votre Posture.
3. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (les  peuvent bouger n'importe où). Placez le  dans votre emplacement . Les emplacements avec un  sont bloqués !
4. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
5. Réalisez une action dans le Lieu.
6. Après avoir joué un  ou un , placez un  ou un  sur le Lieu où vous vous trouvez ou un Lieu adjacent, selon votre Posture.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser vos cartes Pilier Divin pendant votre tour. Après l'activation de votre , placez un  ou un  dans n'importe quel emplacement vide.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Chaque joueur retourne ses  ou  dans chaque Lieu.
8. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

MODE DUEL

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

1. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une carte Pilier Divin.
2. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une seconde carte Pilier Divin et indique sa Posture.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et 

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (activer votre  est gratuit).
2. Quand vous activez votre , activez votre Posture.
3. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (les  peuvent bouger n'importe où). Placez le  dans votre emplacement . Les emplacements avec un  sont bloqués !
4. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
5. Réalisez une action dans le Lieu.
6. Après avoir joué un  ou un , placez un  ou un  sur le Lieu où vous vous trouvez ou un Lieu adjacent, selon votre Posture.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser vos cartes Pilier Divin pendant votre tour. Après l'activation de votre , placez un  ou un  dans n'importe quel emplacement vide.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Chaque joueur retourne ses  ou  dans chaque Lieu.
8. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

MODE DUEL

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

1. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une carte Pilier Divin.
2. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une seconde carte Pilier Divin et indique sa Posture.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et 

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (activer votre  est gratuit).
2. Quand vous activez votre , activez votre Posture.
3. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (les  peuvent bouger n'importe où). Placez le  dans votre emplacement . Les emplacements avec un  sont bloqués !
4. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
5. Réalisez une action dans le Lieu.
6. Après avoir joué un  ou un , placez un  ou un  sur le Lieu où vous vous trouvez ou un Lieu adjacent, selon votre Posture.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser vos cartes Pilier Divin pendant votre tour. Après l'activation de votre , placez un  ou un  dans n'importe quel emplacement vide.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Chaque joueur retourne ses  ou  dans chaque Lieu.
8. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

MODE DUEL

PHASES DE JEU

I - PHASE DE PILIER DIVIN

1. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une carte Pilier Divin.
2. Dans l'ordre de , chaque joueur choisit une seconde carte Pilier Divin et indique sa Posture.

II - PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur assigne un  pour chacun de ses  et 

III - PHASE D'ACTION

Dans l'ordre des Piliers Divins, chaque joueur active à tour de rôle l'un de ses personnages, ou passe son tour.

1. Activer un  ou un  coûte 1  (activer votre  est gratuit).
2. Quand vous activez votre , activez votre Posture.
3. Envoyez le personnage dans le Lieu indiqué par le  (les  peuvent bouger n'importe où). Placez le  dans votre emplacement . Les emplacements avec un  sont bloqués !
4. Gagnez le bonus ou appliquez le malus pour votre placement.
5. Réalisez une action dans le Lieu.
6. Après avoir joué un  ou un , placez un  ou un  sur le Lieu où vous vous trouvez ou un Lieu adjacent, selon votre Posture.

Si vous activez votre , ou si vous passez, vous devez utiliser vos cartes Pilier Divin pendant votre tour. Après l'activation de votre , placez un  ou un  dans n'importe quel emplacement vide.

IV - FIN DES ÂGES

1. Remplacez les cartes Pilier Divin.
2. Reprenez tous vos  de l'emplacement .
3. Déplacez tous vos  de l'emplacement  vers l'emplacement .
4. Avancez les Quêtes.
5. Avancez chaque  dans l'Usine.
6. Révélez une carte Primordial si vous le devez.
7. Chaque joueur retourne ses  ou  dans chaque Lieu.
8. Reprenez tous vos personnages, sauf ceux défaits aux Enfers.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

1. ASCENSION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 2 
- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.
- Gagnez 1  pour chacun de vos 
- Gagnez 1  et 2 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.

2. TRÊVE

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Réalisez l'action Influencer dans la Ville de votre choix.

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 2 

3. GUIDANCE

JOUEUR ACTIF

- Choisissez 1  de l'Olympe et réalisez l'action Fabriquer (*payez son coût de Fabrication, retournez-la, placez-la à l'Usine, placez votre  dessus*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1  du Colisée.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

1. ASCENSION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 2 
- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.
- Gagnez 1  pour chacun de vos 
- Gagnez 1  et 2 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.

2. TRÊVE

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Réalisez l'action Influencer dans la Ville de votre choix.

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 2 

3. GUIDANCE

JOUEUR ACTIF

- Choisissez 1  de l'Olympe et réalisez l'action Fabriquer (*payez son coût de Fabrication, retournez-la, placez-la à l'Usine, placez votre  dessus*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1  du Colisée.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

1. ASCENSION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 2 
- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.
- Gagnez 1  pour chacun de vos 
- Gagnez 1  et 2 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.

2. TRÊVE

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Réalisez l'action Influencer dans la Ville de votre choix.

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 2 

3. GUIDANCE

JOUEUR ACTIF

- Choisissez 1  de l'Olympe et réalisez l'action Fabriquer (*payez son coût de Fabrication, retournez-la, placez-la à l'Usine, placez votre  dessus*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1  du Colisée.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

1. ASCENSION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 2 
- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.
- Gagnez 1  pour chacun de vos 
- Gagnez 1  et 2 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1  pour chacune de vos  déployées.

2. TRÊVE

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Réalisez l'action Influencer dans la Ville de votre choix.

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 2 

3. GUIDANCE

JOUEUR ACTIF

- Choisissez 1  de l'Olympe et réalisez l'action Fabriquer (*payez son coût de Fabrication, retournez-la, placez-la à l'Usine, placez votre  dessus*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1  du Colisée.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

4. AMBITION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Jusqu'à la fin de la Phase d'Action, augmentez votre  de 3 dans tous les Combats.

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 

5. SYMBOLIQUE

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  d'une Amélioration (*placez-le dans une Ville*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 carte Prémonition.

6. ENDOCTRINEMENT

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  ou  d'une Amélioration.
- Gagnez 1 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1 
- Le joueur actif ajoute 1  au Puits de Prière pour chacun des autres joueurs. En cas de débordement, c'est le joueur actif qui paie la pénalité.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

4. AMBITION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Jusqu'à la fin de la Phase d'Action, augmentez votre  de 3 dans tous les Combats.

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 

5. SYMBOLIQUE

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  d'une Amélioration (*placez-le dans une Ville*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 carte Prémonition.

6. ENDOCTRINEMENT

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  ou  d'une Amélioration.
- Gagnez 1 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1 
- Le joueur actif ajoute 1  au Puits de Prière pour chacun des autres joueurs. En cas de débordement, c'est le joueur actif qui paie la pénalité.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

4. AMBITION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Jusqu'à la fin de la Phase d'Action, augmentez votre  de 3 dans tous les Combats.

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 

5. SYMBOLIQUE

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  d'une Amélioration (*placez-le dans une Ville*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 carte Prémonition.

6. ENDOCTRINEMENT

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  ou  d'une Amélioration.
- Gagnez 1 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1 
- Le joueur actif ajoute 1  au Puits de Prière pour chacun des autres joueurs. En cas de débordement, c'est le joueur actif qui paie la pénalité.

AIDE DE JEU

∞ PILIERS DIVINS ∞

4. AMBITION

JOUEUR ACTIF

- Gagnez 1 
- Jusqu'à la fin de la Phase d'Action, augmentez votre  de 3 dans tous les Combats.

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 

5. SYMBOLIQUE

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  d'une Amélioration (*placez-le dans une Ville*).

AUTRES JOUEURS

- Piochez 1 carte Prémonition.

6. ENDOCTRINEMENT

JOUEUR ACTIF

- Retirez 1  ou  d'une Amélioration.
- Gagnez 1 

AUTRES JOUEURS

- Gagnez 1 
- Le joueur actif ajoute 1  au Puits de Prière pour chacun des autres joueurs. En cas de débordement, c'est le joueur actif qui paie la pénalité.

2025 NOUVELLES CARTES AIDE JEU DE BASE FRONT

AIDE DE JEU

ACTIONS - JEU DE BASE

L'OLYMPE



CONVERTIR

Choisissez une ligne du tableau de conversion, et payez le nombre indiqué de depuis votre plateau Olympien pour recevoir immédiatement le bonus correspondant. Vous pouvez effectuer un nombre illimité de conversions, y compris la même conversion plusieurs fois.



CONCEVOIR

Prenez une de votre choix dans n'importe quelle pile, et placez-la sur la case A de l'Atelier à la Forge, du côté plan. Placez un de vos sur la pour l'identifier comme étant la vôtre.

LA FORGE



FABRIQUER

Choisissez une dans l'Atelier ayant votre et payez le coût de Fabrication comme indiqué sur la (en et/ou en).



PRODUIRE

Faites glisser toutes les de l'Usine d'une case vers l'avant, dans le sens des flèches.

L'ORACLE



PERCEVOIR

Piochez et regardez secrètement les trois premières cartes Prémonition de la pile Prémonition. Choisissez-en une et ajoutez-la à votre main. Placez les deux autres en-dessous de la pile Prémonition.



PRÉSAGE

Choisissez une de votre main et placez-la face visible à côté du plateau de l'Oracle, avec l'un de vos dessus. Elle doit représenter au moins 1 symbole Élément qui n'est pas déjà présent sur les autres . Ensuite, vous pouvez payer 1 pour regarder secrètement la prochaine carte Primordial qui sera révélée.

AIDE DE JEU

ACTIONS - JEU DE BASE

L'OLYMPE



CONVERTIR

Choisissez une ligne du tableau de conversion, et payez le nombre indiqué de depuis votre plateau Olympien pour recevoir immédiatement le bonus correspondant. Vous pouvez effectuer un nombre illimité de conversions, y compris la même conversion plusieurs fois.



CONCEVOIR

Prenez une de votre choix dans n'importe quelle pile, et placez-la sur la case A de l'Atelier à la Forge, du côté plan. Placez un de vos sur la pour l'identifier comme étant la vôtre.

LA FORGE



FABRIQUER

Choisissez une dans l'Atelier ayant votre et payez le coût de Fabrication comme indiqué sur la (en et/ou en).



PRODUIRE

Faites glisser toutes les de l'Usine d'une case vers l'avant, dans le sens des flèches.

L'ORACLE



PERCEVOIR

Piochez et regardez secrètement les trois premières cartes Prémonition de la pile Prémonition. Choisissez-en une et ajoutez-la à votre main. Placez les deux autres en-dessous de la pile Prémonition.



PRÉSAGE

Choisissez une de votre main et placez-la face visible à côté du plateau de l'Oracle, avec l'un de vos dessus. Elle doit représenter au moins 1 symbole Élément qui n'est pas déjà présent sur les autres . Ensuite, vous pouvez payer 1 pour regarder secrètement la prochaine carte Primordial qui sera révélée.

AIDE DE JEU

ACTIONS - JEU DE BASE

L'OLYMPE



CONVERTIR

Choisissez une ligne du tableau de conversion, et payez le nombre indiqué de depuis votre plateau Olympien pour recevoir immédiatement le bonus correspondant. Vous pouvez effectuer un nombre illimité de conversions, y compris la même conversion plusieurs fois.



CONCEVOIR

Prenez une de votre choix dans n'importe quelle pile, et placez-la sur la case A de l'Atelier à la Forge, du côté plan. Placez un de vos sur la pour l'identifier comme étant la vôtre.

LA FORGE



FABRIQUER

Choisissez une dans l'Atelier ayant votre et payez le coût de Fabrication comme indiqué sur la (en et/ou en).



PRODUIRE

Faites glisser toutes les de l'Usine d'une case vers l'avant, dans le sens des flèches.

L'ORACLE



PERCEVOIR

Piochez et regardez secrètement les trois premières cartes Prémonition de la pile Prémonition. Choisissez-en une et ajoutez-la à votre main. Placez les deux autres en-dessous de la pile Prémonition.



PRÉSAGE

Choisissez une de votre main et placez-la face visible à côté du plateau de l'Oracle, avec l'un de vos dessus. Elle doit représenter au moins 1 symbole Élément qui n'est pas déjà présent sur les autres . Ensuite, vous pouvez payer 1 pour regarder secrètement la prochaine carte Primordial qui sera révélée.

AIDE DE JEU

ACTIONS - JEU DE BASE

L'OLYMPE



CONVERTIR

Choisissez une ligne du tableau de conversion, et payez le nombre indiqué de depuis votre plateau Olympien pour recevoir immédiatement le bonus correspondant. Vous pouvez effectuer un nombre illimité de conversions, y compris la même conversion plusieurs fois.



CONCEVOIR

Prenez une de votre choix dans n'importe quelle pile, et placez-la sur la case A de l'Atelier à la Forge, du côté plan. Placez un de vos sur la pour l'identifier comme étant la vôtre.

LA FORGE



FABRIQUER

Choisissez une dans l'Atelier ayant votre et payez le coût de Fabrication comme indiqué sur la (en et/ou en).



PRODUIRE

Faites glisser toutes les de l'Usine d'une case vers l'avant, dans le sens des flèches.

L'ORACLE



PERCEVOIR

Piochez et regardez secrètement les trois premières cartes Prémonition de la pile Prémonition. Choisissez-en une et ajoutez-la à votre main. Placez les deux autres en-dessous de la pile Prémonition.



PRÉSAGE

Choisissez une de votre main et placez-la face visible à côté du plateau de l'Oracle, avec l'un de vos dessus. Elle doit représenter au moins 1 symbole Élément qui n'est pas déjà présent sur les autres . Ensuite, vous pouvez payer 1 pour regarder secrètement la prochaine carte Primordial qui sera révélée.

2025 NOUVELLES CARTES AIDE JEU DE BASE BACK

AIDE DE JEU

∞ ACTIONS - JEU DE BASE ∞

LES MOIRES

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ACCOMPLIR

Sélectionnez une des Quêtes présentes, et tentez de la résoudre en respectant les conditions de la carte.

LE COLISÉE

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ENTRAÎNER

Piochez 1  du Colisée et ajoutez-la à votre main.



COMBATTRE

Choisissez un  du Colisée à combattre en sélectionnant sa carte correspondante, puis engagez le Combat avec lui.

LES ENFERS



RESSUSCITER

Remettez dans votre réserve l'un de vos  précédemment défait.



DRAINER

Gagnez un nombre de  depuis la réserve générale égal à la valeur d'Aegis notée sur la carte Primordial révélée aux Enfers.

LE MONDE MORTEL



INFLUENCER

Gagnez les avantages décrits dans la bannière de la Ville. Si vous avez un  dans la Ville, gagnez 1  ou 1  supplémentaire.



DÉPLOYER

Placez une  dans le Monde Mortel. Un autre joueur peut Contester votre déploiement. Obtenez les récompenses de déploiement.

AIDE DE JEU

∞ ACTIONS - JEU DE BASE ∞

LES MOIRES

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ACCOMPLIR

Sélectionnez une des Quêtes présentes, et tentez de la résoudre en respectant les conditions de la carte.

LE COLISÉE

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ENTRAÎNER

Piochez 1  du Colisée et ajoutez-la à votre main.



COMBATTRE

Choisissez un  du Colisée à combattre en sélectionnant sa carte correspondante, puis engagez le Combat avec lui.

LES ENFERS



RESSUSCITER

Remettez dans votre réserve l'un de vos  précédemment défait.



DRAINER

Gagnez un nombre de  depuis la réserve générale égal à la valeur d'Aegis notée sur la carte Primordial révélée aux Enfers.

LE MONDE MORTEL



INFLUENCER

Gagnez les avantages décrits dans la bannière de la Ville. Si vous avez un  dans la Ville, gagnez 1  ou 1  supplémentaire.



DÉPLOYER

Placez une  dans le Monde Mortel. Un autre joueur peut Contester votre déploiement. Obtenez les récompenses de déploiement.

AIDE DE JEU

∞ ACTIONS - JEU DE BASE ∞

LES MOIRES

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ACCOMPLIR

Sélectionnez une des Quêtes présentes, et tentez de la résoudre en respectant les conditions de la carte.

LE COLISÉE

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ENTRAÎNER

Piochez 1  du Colisée et ajoutez-la à votre main.



COMBATTRE

Choisissez un  du Colisée à combattre en sélectionnant sa carte correspondante, puis engagez le Combat avec lui.

LES ENFERS



RESSUSCITER

Remettez dans votre réserve l'un de vos  précédemment défait.



DRAINER

Gagnez un nombre de  depuis la réserve générale égal à la valeur d'Aegis notée sur la carte Primordial révélée aux Enfers.

LE MONDE MORTEL



INFLUENCER

Gagnez les avantages décrits dans la bannière de la Ville. Si vous avez un  dans la Ville, gagnez 1  ou 1  supplémentaire.



DÉPLOYER

Placez une  dans le Monde Mortel. Un autre joueur peut Contester votre déploiement. Obtenez les récompenses de déploiement.

AIDE DE JEU

∞ ACTIONS - JEU DE BASE ∞

LES MOIRES

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ACCOMPLIR

Sélectionnez une des Quêtes présentes, et tentez de la résoudre en respectant les conditions de la carte.

LE COLISÉE

LES  NE SONT PAS AUTORISÉS



S'ENTRAÎNER

Piochez 1  du Colisée et ajoutez-la à votre main.



COMBATTRE

Choisissez un  du Colisée à combattre en sélectionnant sa carte correspondante, puis engagez le Combat avec lui.

LES ENFERS



RESSUSCITER

Remettez dans votre réserve l'un de vos  précédemment défait.



DRAINER

Gagnez un nombre de  depuis la réserve générale égal à la valeur d'Aegis notée sur la carte Primordial révélée aux Enfers.

LE MONDE MORTEL



INFLUENCER

Gagnez les avantages décrits dans la bannière de la Ville. Si vous avez un  dans la Ville, gagnez 1  ou 1  supplémentaire.



DÉPLOYER

Placez une  dans le Monde Mortel. Un autre joueur peut Contester votre déploiement. Obtenez les récompenses de déploiement.



AIDE DE JEU

ACTIONS - CATACLYSME

LES ALENTOURS

LE CAMP

Les présents dans le Camp peuvent être utilisés par n'importe quel joueur aux Alentours pour réaliser les actions Explorer et Défendre.

EXPLORER

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Exploration d'autant de case que de payés. Piochez le nombre de cartes Exploration indiqué sur la case Bonus au dessus de votre , puis gardez-en une à résoudre.

DÉFENDRE

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Défense d'autant de case que de payés. Réalisez un Combat contre Chaos, augmentez votre de la valeur indiquée par la case Bonus au-dessus de votre . En cas de victoire, appliquez les effets Repoussé.

RÉUSSITE DES ACTIONS EXPLORER ET DÉFENDRE

Si l'une des actions est réussie, choisissez l'une des récompenses de la ligne Récompense, entre la case Récompense en dessous de votre et les cases précédentes. Remplacez votre à la première.

LE HANGAR

PHASE DE PLANIFICATION

Après avoir assigné vos jetons Lieu, vous pouvez convertir jusqu'à 5 en . Puis, vous pouvez assigner 1 à chacune de vos non activées.

CHEF D'ATELIER

Quand une de vos est activée, votre sur cette tuile devient . Pour tout effet vous demandant un , vous pouvez utiliser votre à la place. Lorsque vous réalisez une action aux Alentours, ajoutez gratuitement 1 dans le Camp depuis la réserve.



À la fin d'un Âge, vous pouvez payer 1 par que vous voulez garder se trouvant sur une non activée. Remettez les autres dans la réserve.

AIDE DE JEU

ACTIONS - CATACLYSME

LES ALENTOURS

LE CAMP

Les présents dans le Camp peuvent être utilisés par n'importe quel joueur aux Alentours pour réaliser les actions Explorer et Défendre.

EXPLORER

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Exploration d'autant de case que de payés. Piochez le nombre de cartes Exploration indiqué sur la case Bonus au dessus de votre , puis gardez-en une à résoudre.

DÉFENDRE

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Défense d'autant de case que de payés. Réalisez un Combat contre Chaos, augmentez votre de la valeur indiquée par la case Bonus au-dessus de votre . En cas de victoire, appliquez les effets Repoussé.

RÉUSSITE DES ACTIONS EXPLORER ET DÉFENDRE

Si l'une des actions est réussie, choisissez l'une des récompenses de la ligne Récompense, entre la case Récompense en dessous de votre et les cases précédentes. Remplacez votre à la première.

LE HANGAR

PHASE DE PLANIFICATION

Après avoir assigné vos jetons Lieu, vous pouvez convertir jusqu'à 5 en . Puis, vous pouvez assigner 1 à chacune de vos non activées.

CHEF D'ATELIER

Quand une de vos est activée, votre sur cette tuile devient . Pour tout effet vous demandant un , vous pouvez utiliser votre à la place. Lorsque vous réalisez une action aux Alentours, ajoutez gratuitement 1 dans le Camp depuis la réserve.



À la fin d'un Âge, vous pouvez payer 1 par que vous voulez garder se trouvant sur une non activée. Remettez les autres dans la réserve.

AIDE DE JEU

ACTIONS - CATACLYSME

LES ALENTOURS

LE CAMP

Les présents dans le Camp peuvent être utilisés par n'importe quel joueur aux Alentours pour réaliser les actions Explorer et Défendre.

EXPLORER

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Exploration d'autant de case que de payés. Piochez le nombre de cartes Exploration indiqué sur la case Bonus au dessus de votre , puis gardez-en une à résoudre.

DÉFENDRE

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Défense d'autant de case que de payés. Réalisez un Combat contre Chaos, augmentez votre de la valeur indiquée par la case Bonus au-dessus de votre . En cas de victoire, appliquez les effets Repoussé.

RÉUSSITE DES ACTIONS EXPLORER ET DÉFENDRE

Si l'une des actions est réussie, choisissez l'une des récompenses de la ligne Récompense, entre la case Récompense en dessous de votre et les cases précédentes. Remplacez votre à la première.

LE HANGAR

PHASE DE PLANIFICATION

Après avoir assigné vos jetons Lieu, vous pouvez convertir jusqu'à 5 en . Puis, vous pouvez assigner 1 à chacune de vos non activées.

CHEF D'ATELIER

Quand une de vos est activée, votre sur cette tuile devient . Pour tout effet vous demandant un , vous pouvez utiliser votre à la place. Lorsque vous réalisez une action aux Alentours, ajoutez gratuitement 1 dans le Camp depuis la réserve.



À la fin d'un Âge, vous pouvez payer 1 par que vous voulez garder se trouvant sur une non activée. Remettez les autres dans la réserve.

AIDE DE JEU

ACTIONS - CATACLYSME

LES ALENTOURS

LE CAMP

Les présents dans le Camp peuvent être utilisés par n'importe quel joueur aux Alentours pour réaliser les actions Explorer et Défendre.

EXPLORER

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Exploration d'autant de case que de payés. Piochez le nombre de cartes Exploration indiqué sur la case Bonus au dessus de votre , puis gardez-en une à résoudre.

DÉFENDRE

Transférez des , puis avancez votre sur la piste Défense d'autant de case que de payés. Réalisez un Combat contre Chaos, augmentez votre de la valeur indiquée par la case Bonus au-dessus de votre . En cas de victoire, appliquez les effets Repoussé.

RÉUSSITE DES ACTIONS EXPLORER ET DÉFENDRE

Si l'une des actions est réussie, choisissez l'une des récompenses de la ligne Récompense, entre la case Récompense en dessous de votre et les cases précédentes. Remplacez votre à la première.

LE HANGAR

PHASE DE PLANIFICATION

Après avoir assigné vos jetons Lieu, vous pouvez convertir jusqu'à 5 en . Puis, vous pouvez assigner 1 à chacune de vos non activées.

CHEF D'ATELIER

Quand une de vos est activée, votre sur cette tuile devient . Pour tout effet vous demandant un , vous pouvez utiliser votre à la place. Lorsque vous réalisez une action aux Alentours, ajoutez gratuitement 1 dans le Camp depuis la réserve.



À la fin d'un Âge, vous pouvez payer 1 par que vous voulez garder se trouvant sur une non activée. Remettez les autres dans la réserve.

AIDE DE JEU

ACTIONS - TRAHISON DIVINE

LE TARTARE

LIBÉRER

Déplacez un Prisonnier de sa case Prison vers un emplacement disponible dans le Lieu de votre choix. Vous êtes le propriétaire de ce Prisonnier.

PACTISER

Choisissez une ligne sur le tableau de conversion au Tartare, et payez le nombre indiqué de  pour recevoir le bonus correspondant. Vous pouvez réaliser autant de conversions différentes que vous le voulez.

RÈGLES DU TARTARE

SUBIR LA CORRUPTION

Résolvez l'effet de la case où se trouve votre jeton Olympien et de toutes les cases précédentes sur la piste de Corruption.

 Si un effet possède l'icone ! et que vous ne pouvez pas le résoudre, votre tour se termine immédiatement.

SANCTION EMPRISONNEMENT

Quand un joueur gagne un Combat contre un Prisonnier, le propriétaire subit la Sanction Emprisonnement.

 Avancez de 1 case sur la piste Corruption

 Révélez la première carte du paquet Corruption et résolvez l'effet

 Prisonnier 

 Gagnez 1 Culpabilité

CULPABILITÉ

Lorsque vous gagnez de la , placez un de vos  sur la carte Primordial aux Enfers. Si le nombre de  sur la carte est égal ou supérieur à la valeur de  du Primordial, le ou les joueurs qui ont le plus de  subissent l'effet Courroux I de ce Primordial. Les  sont rendus à leur propriétaire.

JETONS ENTRAVE

Quand vous devez prendre un , placez-le le plus à droite des  sur votre piste . Si vous avez au moins 1  quand vous devez retirez 1 , défaussez 1  à la place.

AIDE DE JEU

ACTIONS - TRAHISON DIVINE

LE TARTARE

LIBÉRER

Déplacez un Prisonnier de sa case Prison vers un emplacement disponible dans le Lieu de votre choix. Vous êtes le propriétaire de ce Prisonnier.

PACTISER

Choisissez une ligne sur le tableau de conversion au Tartare, et payez le nombre indiqué de  pour recevoir le bonus correspondant. Vous pouvez réaliser autant de conversions différentes que vous le voulez.

RÈGLES DU TARTARE

SUBIR LA CORRUPTION

Résolvez l'effet de la case où se trouve votre jeton Olympien et de toutes les cases précédentes sur la piste de Corruption.

 Si un effet possède l'icone ! et que vous ne pouvez pas le résoudre, votre tour se termine immédiatement.

SANCTION EMPRISONNEMENT

Quand un joueur gagne un Combat contre un Prisonnier, le propriétaire subit la Sanction Emprisonnement.

 Avancez de 1 case sur la piste Corruption

 Révélez la première carte du paquet Corruption et résolvez l'effet

 Prisonnier 

 Gagnez 1 Culpabilité

CULPABILITÉ

Lorsque vous gagnez de la , placez un de vos  sur la carte Primordial aux Enfers. Si le nombre de  sur la carte est égal ou supérieur à la valeur de  du Primordial, le ou les joueurs qui ont le plus de  subissent l'effet Courroux I de ce Primordial. Les  sont rendus à leur propriétaire.

JETONS ENTRAVE

Quand vous devez prendre un , placez-le le plus à droite des  sur votre piste . Si vous avez au moins 1  quand vous devez retirez 1 , défaussez 1  à la place.

AIDE DE JEU

ACTIONS - TRAHISON DIVINE

LE TARTARE

LIBÉRER

Déplacez un Prisonnier de sa case Prison vers un emplacement disponible dans le Lieu de votre choix. Vous êtes le propriétaire de ce Prisonnier.

PACTISER

Choisissez une ligne sur le tableau de conversion au Tartare, et payez le nombre indiqué de  pour recevoir le bonus correspondant. Vous pouvez réaliser autant de conversions différentes que vous le voulez.

RÈGLES DU TARTARE

SUBIR LA CORRUPTION

Résolvez l'effet de la case où se trouve votre jeton Olympien et de toutes les cases précédentes sur la piste de Corruption.

 Si un effet possède l'icone ! et que vous ne pouvez pas le résoudre, votre tour se termine immédiatement.

SANCTION EMPRISONNEMENT

Quand un joueur gagne un Combat contre un Prisonnier, le propriétaire subit la Sanction Emprisonnement.

 Avancez de 1 case sur la piste Corruption

 Révélez la première carte du paquet Corruption et résolvez l'effet

 Prisonnier 

 Gagnez 1 Culpabilité

CULPABILITÉ

Lorsque vous gagnez de la , placez un de vos  sur la carte Primordial aux Enfers. Si le nombre de  sur la carte est égal ou supérieur à la valeur de  du Primordial, le ou les joueurs qui ont le plus de  subissent l'effet Courroux I de ce Primordial. Les  sont rendus à leur propriétaire.

JETONS ENTRAVE

Quand vous devez prendre un , placez-le le plus à droite des  sur votre piste . Si vous avez au moins 1  quand vous devez retirez 1 , défaussez 1  à la place.

AIDE DE JEU

ACTIONS - TRAHISON DIVINE

LE TARTARE

LIBÉRER

Déplacez un Prisonnier de sa case Prison vers un emplacement disponible dans le Lieu de votre choix. Vous êtes le propriétaire de ce Prisonnier.

PACTISER

Choisissez une ligne sur le tableau de conversion au Tartare, et payez le nombre indiqué de  pour recevoir le bonus correspondant. Vous pouvez réaliser autant de conversions différentes que vous le voulez.

RÈGLES DU TARTARE

SUBIR LA CORRUPTION

Résolvez l'effet de la case où se trouve votre jeton Olympien et de toutes les cases précédentes sur la piste de Corruption.

 Si un effet possède l'icone ! et que vous ne pouvez pas le résoudre, votre tour se termine immédiatement.

SANCTION EMPRISONNEMENT

Quand un joueur gagne un Combat contre un Prisonnier, le propriétaire subit la Sanction Emprisonnement.

 Avancez de 1 case sur la piste Corruption

 Révélez la première carte du paquet Corruption et résolvez l'effet

 Prisonnier 

 Gagnez 1 Culpabilité

CULPABILITÉ

Lorsque vous gagnez de la , placez un de vos  sur la carte Primordial aux Enfers. Si le nombre de  sur la carte est égal ou supérieur à la valeur de  du Primordial, le ou les joueurs qui ont le plus de  subissent l'effet Courroux I de ce Primordial. Les  sont rendus à leur propriétaire.

JETONS ENTRAVE

Quand vous devez prendre un , placez-le le plus à droite des  sur votre piste . Si vous avez au moins 1  quand vous devez retirez 1 , défaussez 1  à la place.

2025 NOUVELLES CARTES AIDE TRAHISON DIVINE

MODE CHRONOS

I - PHASE DE PILIER DIVIN

- Résolvez l'effet Désolation pour chaque carte Concept face visible dans l'ordre des Piliers Divins. Après avoir résolu un effet, oblitérez la carte Concept.
- Pour chaque Avatar sur le plateau Chronos, Chronos gagne la ressource associée.
- Les joueurs choisissent leur Pilier Divin :
 - Les joueurs placent leur  sur la case Focus correspondant au Pilier Divin choisi.
 - Si un joueur choisit Ascension ou Ambition, ajustez la réserve d'Intensité du Concept correspondant par le modificateur indiqué sur la tuile Amélioration de Chronos, s'il y en a un.
 - Si vous prenez un autre Pilier Divin,  du Concept associé. S'il ne reste plus de Chaîne sur ce Concept, Chronos gagne autant de  que la valeur du Pilier Divin associé au Concept.

⚠ Dans une partie solo, vous devez choisir 2 Piliers Divins, et résoudre les effets de la prise des deux. Cependant, vous ne placez qu'un seul de vos  sur une case Focus de votre choix.

II - PHASE DE PLANIFICATION

- Révélez la première carte de chaque paquet Concept. Placez-la sur le dessus du paquet correspondant.
- La Phase de Planification se poursuit normalement.



MODE CHRONOS

III - PHASE D'ACTION

- Dans l'ordre des Piliers Divins, de 1 à 6, vérifiez la case Focus :
 -  : ce joueur choisit un personnage. Si le personnage correspond à la barre de personnage sur la carte Concept, résolvez l'effet principal de la carte et oblitérez-la. Activez votre personnage. S'il n'y a pas de barre de personnage, vous pouvez choisir de résoudre ou non l'effet principal.
 -  : si une carte Concept est révélée, résolvez l'effet principal de la carte sauf si tous les joueurs possèdent les conditions requises sur la piste Chaîne correspondante. Sinon, ils doivent choisir entre :
 - Résoudre l'effet principal de la carte Concept et l'oblitérer.
 - Chronos gagne 1 ressource correspondant au Concept.
 - Déplacer l'Avatar associé (si possible).

⚠ Dans une partie solo, quand vous résolvez votre Pilier Divin, n'appliquez pas l'effet de la partie inférieure de la carte. À la place :

- Si vous êtes sur un Concept Amélioration, ajustez la réserve d'Intensité du Concept par le modificateur.
- Si vous êtes sur un Concept Enchaîné, Chronos gagne 1 ressource correspondant au Concept.

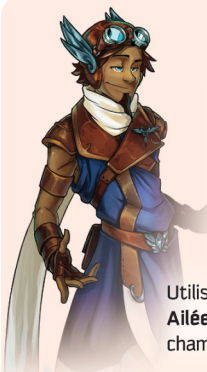
- Ce cycle se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient passés, auquel cas la Phase se termine immédiatement (ne terminez pas le cycle).

IV - FIN DES ÂGES

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

- Si un Primordial a été révélé, bougez l'Avatar correspondant.
- De gauche à droite, résolvez l'effet principal de chaque Avatar dans le Monde Mortel.
- Résolvez les effets de fin d'Âge sur les Améliorations de Chronos.

HERMÈS



Malicieux, Hermès utilisera son jeton Arrogance pour agir en premier ou en dernier lors de la Phase d'Action. Prenez vos ennemis par surprise en choisissant les Pilier Divin **Symbolisme** ou **Endoctriner** tout en jouant en premier !

Utilisez le pouvoir d'**Autolykos** ou des **Sandaes Ailées** et tournez votre jeton Arrogance afin de chambouler les plans de vos adversaires !

Rapide, le mouvement est une compétence importante pour Hermès. Débloquez l'Amélioration **Les Hermaï** le plus tôt possible, elle vous permettra de directement assigner un  sous un personnage juste gagné. Essayez de la combiner avec l'Amélioration **La Caducée** et la Technologie **Stoa Illuminée** pour garder un maximum de  dans votre réserve.

Hermès est faible en Combat. Déployez des Technologies  comme la **Polybole à Vapeur** pour augmenter votre  !

Quelques conseils utiles quand vous jouez Hermès :

- N'oubliez pas votre pouvoir **Messageur des Dieux**.
- Palaestra** peut vous faire gagner beaucoup de .
- Utilisez (et retournez) votre jeton **Arrogance** au bon moment.
- Le **Mont Cyllène** peut ruiner les plans de vos adversaires !

AMÉLIORATIONS

LA CADUCÉE

Une fois par tour, quand vous placez un  dans votre emplacement , échangez-le avec un autre  sous un autre de vos personnages disponibles. Gagnez 1 .

 4  + 4

PALAEASTRA

Palaestra a +2  quand elle combat un . Quand Palaestra gagne des , augmentez ce gain de 1.

 2  1 

LES SANDALES AILÉES

Si vous êtes contesté quand vous déployez avec Hermès, vous pouvez éviter le Combat et renvoyer Hermès dans votre réserve, blessé. Donnez au Contestataire soit 2  ou 1 . Tournez votre jeton Arrogance.

 3 

LE MONT CYLLÈNE

Quand vous piochez une Prémonition, vous pouvez la donner à un joueur. Si vous le faites, ce joueur doit vous donner une autre Prémonition (si possible) et 1 .

 1 

AUTOLYCOS

Autolykos doit donner n'importe quel bonus d'emplacement à un autre joueur dans ce Lieu (s'il y en a un). Ce joueur doit vous donner 1  ou 1 , si possible. Tournez le jeton Arrogance.

 2 

LES HERMAÏ

Quand vous recrutez un  ou un  (y compris du **Colisée**), vous pouvez immédiatement lui assigner l'un de vos  disponibles.

 1 

MINI CARTES EXTENSION TRAHISON DIVINE



MINI CARTES BACK

