

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





RÈGLES DU JEU

VOUS INCARNEZ UN DEMI-DIEU AMBITIEUX QUI CHERCHE À PRENDRE PLACE AU SOMMET DE L'OLYMPIE. RECRUTEZ DES HÉROS, Rassemblez des artefacts et entreprenez des quêtes héroïques pour écrire votre légende. Au cours des cinq époques du jeu, vous allez construire de puissantes combinaisons de cartes, mais aussi les détruire car les cartes doivent atteindre l'Elysium et perdre leurs pouvoirs pour vous octroyer des points de victoire.

Pour apprendre les règles en vidéo : <http://www.spacecowboys.fr/elysium>

MATÉRIEL

8 FAMILLES DE 21 CARTES

Les 168 dos sont tous identiques et présentent un Citoyen



1 TEMPLE EN DEUX PARTIES

Fronton recto/verso



1 plateau Marches



1 PLATEAU ORACLE



16 COLONNES D'INFLUENCE

Les autocollants sont facultatifs, ils facilitent le jeu pour les daltoniens



6 TUILES QUÊTE

Les 6 dos sont tous identiques et présentent une Quête Inachevée



4 DISQUES ORDRE DU TOUR



1 MARQUEUR D'ÉPOQUE



12 ANNEAUX DE DÉCLENCHEMENT



4 PLATEAUX DE JEU INDIVIDUELS



4 CARTES AIDES DE JEU



19 JETONS BONUS

3 Bonus de Niveau



16 Bonus de Famille (2 par Famille)



40 JETONS OR



25 JETONS POINTS DE PRESTIGE (PP)



45 JETONS POINTS DE VICTOIRE (PV)



1 GUIDE DES CARTES

Précisions thématiques et clarifications



MISE EN PLACE

1 Installez le fronton du Temple, en choisissant au hasard la face qui sera exposée.

2 Sous le fronton, placez les 4 Quêtes avec le symbole ●●●/●●●● en ordre croissant de gauche à droite (mise en place pour 3 et 4 joueurs).

3 Placez le plateau Marches sous les Quêtes.

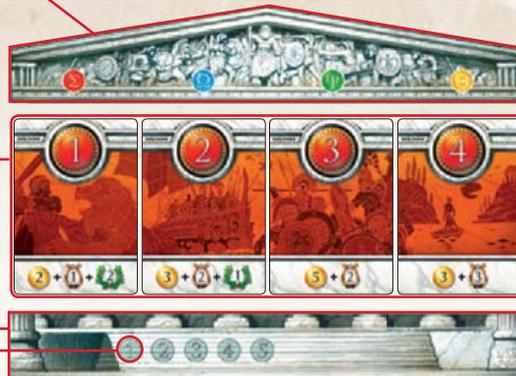
4 Posez le marqueur Époque sur la case 1 des Marches.

6 Chaque joueur prend et assemble un plateau de jeu individuel, et le pose devant lui.

7 Un joueur au hasard prend le Disque n° 1 et le pose à droite de son plateau. En sens horaire, les autres joueurs prennent les autres Disques dans l'ordre. Les disques inutilisés sont remis dans la boîte du jeu.

11 Choisissez 5 Familles parmi les 8 disponibles. Les cartes des Familles inutilisées sont remises dans la boîte du jeu. Lors de vos premières parties, nous vous recommandons fortement de jouer avec : Athéna , Hadès , Héphestos , Poséidon , Zeus .

Prenez les 105 cartes correspondant aux familles choisies et mélangez-les avec soin, face cachée. Piochez un nombre de cartes égal au triple du nombre de joueurs plus 1 (par exemple, à 3 joueurs, 10 cartes) et posez-les face visible dans l'AGORA (surface de jeu centrale).



5 Formez une réserve commune avec l'Or, les PV et les anneaux de Déclenchement.



8 Chaque joueur prend 4 Or qu'il pose sur son plateau.

9 Chaque joueur prend 1 Colonne de chaque couleur, qu'il place sur son plateau. Les Colonnes inutilisées sont remises dans la boîte du jeu.

10 Chaque joueur prend un nombre de PV égal au chiffre sur son Disque. Le joueur disposant du Disque n° 1 reçoit 1 PV, le n° 2 reçoit 2 PV et ainsi de suite.



12 Posez les cartes restantes face cachée à portée de main des joueurs, pour former la pioche. Prévoyez un espace pour la défausse.

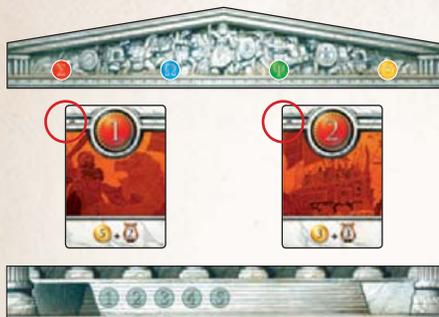
13 Disposez les 3 jetons Bonus Niveau ainsi que les 10 jetons Bonus Famille correspondant aux 5 Familles de cartes choisies.



EN ROUTE POUR LA GRÈCE LÉGENDAIRE !

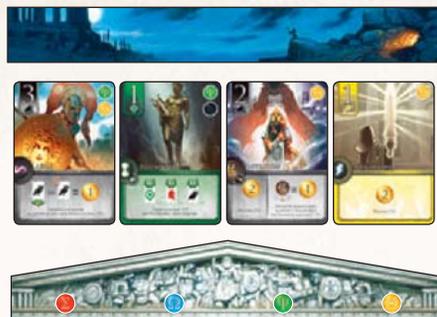
PRÉCISIONS

À 2 JOUEURS, on n'utilise que les 2 Quêtes marquées ●●. Placez-les à cheval sous 2 couleurs.



Par ailleurs, les règles d'Elysium ne changent pas quel que soit le nombre de joueurs.

Si LA FAMILLE APOLLON est en jeu, on joue avec l'Oracle, qui se place au-dessus du Temple.



Lors de la mise en place, posez également 4 cartes face visible sous l'Oracle.

Si LA FAMILLE ARÈS est en jeu, ajoutez les jetons Points de Prestige (PP) à la réserve commune.



La zone au-dessus de votre plateau se nomme le DOMAINE, et celle en-dessous l'ELYSIUM.

Votre DOMAINE

Votre ELYSIUM

ANATOMIE D'UNE CARTE ET D'UNE QUÊTE

LES CARTES ET LES QUÊTES CONTIENNENT PLUSIEURS INFORMATIONS IMPORTANTES, LES VOICI EN DÉTAIL :

Ce chiffre indique le Niveau de la carte. Il varie de 1 à 3.

La couleur de la carte rappelle sa Famille (ici Hadès).

Idem pour le symbole.

Le symbole d'activation indique le moment et la façon d'activer le pouvoir de la carte (expliqué plus loin).



La Condition d'acquisition indique la ou les couleurs de Colonnes nécessaires à la prise de la carte.

Noir signifie "n'importe quelle couleur".

Le nom de l'artiste.

Le nom de la carte.

Le pouvoir de la carte. Important : vous ne pouvez utiliser le pouvoir d'une carte que lorsqu'elle se trouve dans votre DOMAINE.

QUÊTE



Ordre de jeu

Or

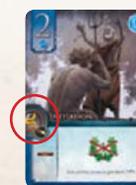
Transfert(s)

Points de Victoire (PV)



CITOYENS

Tous les dos des cartes des 8 Familles affichent un Citoyen. Lorsque vous prenez un Citoyen, piochez la première carte de la pioche et posez-la face cachée dans votre DOMAINE. Cette carte est désormais un Citoyen pour le reste de la partie. Un Citoyen ne sera jamais retourné, et il est interdit de prendre connaissance du côté face de la carte.



Certaines cartes comportent le symbole ELEUSIS. Les cartes Eleusis se combinent entre elles pour générer certains pouvoirs.

BUT DU JEU

LE BUT DU JEU est d'accumuler le plus de PV possible. Ceux-ci s'obtiennent principalement par le biais des cartes que vous allez transférer dans votre ELYSIUM pour écrire vos Légendes, mais aussi au fil du jeu grâce aux pouvoirs de certaines cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

UNE PARTIE SE JOUE EN 5 ÉPOQUES, UNE ÉPOQUE EST COMPOSÉE DE 4 PHASES :

PHASE I : ÉVEIL

PHASE II : ACTIONS

PHASE III : ÉCRITURE DES LÉGENDES

PHASE IV : FIN D'ÉPOQUE

PHASE I : ÉVEIL

PROCÉDEZ DANS L'ORDRE :

① Retirez de l'AGORA les éventuelles cartes restantes de l'Époque précédente et placez-les dans la défausse.

② Piochez des cartes et posez-les face visible dans l'AGORA, jusqu'à ce qu'il y en ait un nombre égal à 3 fois le nombre de joueurs plus 1 :

- à 2 joueurs, 7 cartes ;
- à 3 joueurs, 10 cartes ;
- à 4 joueurs, 13 cartes.

Les phases ① et ② sont ignorées lors de la 1ère Époque.



Si vous jouez avec la Famille Apollon, l'Oracle est alors en jeu :

- Après le point 1, faites glisser les éventuelles cartes restantes de l'Oracle à l'AGORA;
- Après le point 2, piochez 4 nouvelles cartes et ajoutez-les face visible à l'Oracle. L'Oracle permet donc de connaître une partie des cartes qui seront disponibles à l'Époque suivante.



PHASE II : ACTIONS

• En commençant par celui qui possède le Disque n° 1, les joueurs jouent chacun leur tour en suivant l'ordre des Disques.

• À votre tour, vous devez prendre 1 Quête ou 1 carte Famille. Au cours de vos 4 tours, vous devrez prendre exactement 1 Quête et 3 cartes.

Pour prendre une Quête ou une carte Famille, il faut posséder sur votre plateau la ou les Colonnes correspondantes à sa Condition d'acquisition.

Il est interdit de posséder simultanément deux cartes identiques (avec la même illustration) dans votre DOMAINE.



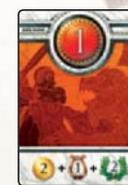
Pour cette carte, il faut avoir sur votre plateau la Colonne bleue, plus une autre de votre choix.



Ici, il vous manque la verte, impossible de prendre cette carte.



Là, c'est bon, la Colonne rouge est sur votre plateau.



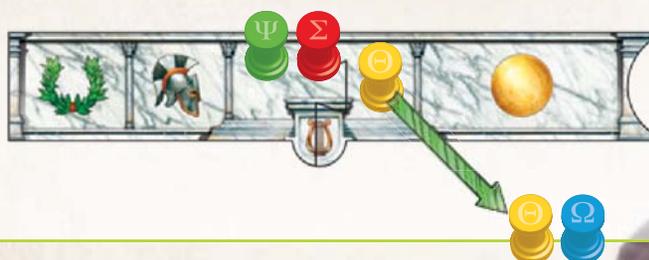
La Condition d'acquisition d'une Quête se trouve au-dessus, sur le fronton du Temple.



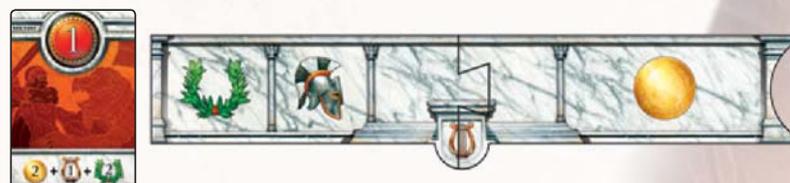
À 2 joueurs, prendre une Quête est un peu plus facile : il suffit de posséder une des deux couleurs présentes au-dessus.

- Une fois votre carte ou Quête prise, vous devez écarter 1 (et une seule) de vos Colonnes en la sortant de votre Plateau individuel. **Vous pouvez écarter n'importe quelle Colonne, pas nécessairement une Colonne présente dans la Condition d'acquisition.**

Peu importe la Condition d'acquisition d'une carte, vous n'écarterez toujours qu'une seule Colonne, de la couleur de votre choix.



La Quête prise lors d'une Époque se pose à côté de votre plateau de jeu.



Lorsque vous prenez une carte, placez-la immédiatement dans votre DOMAINE.



- À la fin de vos 4 tours, vous devrez avoir pris exactement 1 Quête et 3 cartes au moyen des colonnes. Cette contrainte peut entraîner deux types de cas particuliers :



Si vous ne pouvez remplir aucune des Conditions d'acquisition des cartes restantes dans l'AGORA, vous devez prendre un Citoyen à la place. Prenez la carte au sommet de la pioche et placez-la face cachée dans votre DOMAINE.

Vous ne pouvez pas choisir de prendre un Citoyen si vous avez la possibilité d'acquérir une carte Famille ou une Quête.



Si vous n'avez plus de quoi remplir la Condition d'acquisition d'une Quête, vous ne prenez aucune Quête pendant cette Époque. Une fois que vous avez pris vos 3 cartes, vous ne jouez pas de nouveau tour. Lorsque tous les joueurs ont achevé leurs tours, vous recevez l'une des Quêtes restantes, mais vous devez la retourner du côté Quête Inachevée.

UTILISER UN POUVOIR EN PHASE II

Durant votre tour, vous avez le droit d'utiliser le pouvoir des cartes situées dans votre DOMAINE.

- Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir d'une carte qui a été transférée dans votre ELYSIUM (cf. plus loin).
- Vous pouvez utiliser les pouvoirs de plusieurs cartes de votre DOMAINE durant le même tour de jeu.

- Vous ne pouvez utiliser aucun pouvoir de type Déclenché, Activé et Eleusis pendant les tours des autres joueurs.
- Si vous utilisez un pouvoir pour transférer une carte, vous devez payer ce transfert et suivre les Règles des Légendes (voir p. 8 et 9).
- Le pouvoir de chaque carte peut être activé d'une manière spécifique, en fonction de son symbole d'activation. Voyez à la page suivante les pouvoirs disponibles en Phase III.



INSTANTANÉ

Le pouvoir doit être utilisé au moment précis où la carte est prise (et seulement à ce moment).



PERMANENT

Le pouvoir est actif en permanence, aussi longtemps que la carte est présente dans votre DOMAINE.



ACTIVÉ

Le pouvoir peut être utilisé une fois par Époque.



Inclinez la carte à 90° après avoir utilisé son pouvoir. Lors de la Phase Fin d'Époque suivante, redressez-la ; le pouvoir sera ainsi à nouveau disponible durant l'Époque suivante.



DÉCLENCHÉ

Le pouvoir peut être utilisé une fois dans toute la partie.



Lorsque vous prenez une carte à effet Déclenché, placez immédiatement un anneau de Déclenchement sur son symbole d'activation.



Lorsque vous décidez d'utiliser son pouvoir, retirez l'anneau de Déclenchement de la carte et remettez-le au stock. Son pouvoir est désormais épuisé.



ELEUSIS

En plus du symbole d'activation, certaines cartes font partie des Eleusis. Pour pouvoir les activer, vous devez **impérativement** posséder **au moins** 1 autre carte Eleusis dans votre DOMAINE, sans quoi il est impossible d'utiliser ce pouvoir.



Si un joueur utilise le pouvoir d'une carte Athéna qui permet à plusieurs joueurs de transférer des cartes, le joueur actif effectue son transfert en premier. Les autres joueurs font de même en suivant l'ordre du tour.

Si le pouvoir d'une carte entre en conflit avec les règles générales, c'est le pouvoir de la carte qui prend le pas. Ceci est valable pour tous les pouvoirs du jeu.

PHASE III : ÉCRITURE DES LÉGENDES

Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs 4 tours, on passe à la Phase III : Écriture des Légendes. Lors de cette phase, l'ordre du tour est changé, les joueurs obtiennent de l'Or et des PV pour leurs Quêtes et peuvent transférer des cartes de leur DOMAINE à leur ELYSIUM. Ceci permet de créer et compléter des Légendes, qui vous rapporteront la plupart de vos PV en fin de partie.

1) Changement d'ordre du tour de jeu

Attribuez un Disque à chacun en fonction de la Quête prise durant la Phase II. Le joueur qui détient la Quête ayant la valeur d'Ordre de jeu la plus basse reçoit le Disque n°1, et ainsi de suite.

Quêtes inachevées

Si vous êtes en possession d'une Quête inachevée, vous obtenez automatiquement le Disque dont le chiffre est le plus élevé. Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, on se base sur leur disque actuel pour les départager.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, Sébastien et Christophe ont chacun pris une Quête Inachevée. Sébastien était le 1^{er} joueur de l'Époque en cours

et Christophe était le 3^e. Lors de la nouvelle attribution, Sébastien prend donc la tuile d'ordre de jeu 3 et Christophe la 4.

2) Revenus (PV et Or)

Chaque joueur reçoit les éventuels PV et l'Or indiqués sur sa Quête.

3) Transferts

En suivant l'ordre de jeu indiqué par les Disques, chaque joueur peut transférer des cartes de son DOMAINE vers son ELYSIUM.

- Le nombre de cartes que vous pouvez transférer pendant cette Phase est limité par le nombre indiqué dans le symbole Lyre de votre Quête.
- Pour transférer une carte de votre DOMAINE à votre ELYSIUM, il faut payer de l'Or. Le coût de chaque carte est égal à son Niveau (1, 2 ou 3). L'Or est remis dans la réserve commune.
- Toute carte transférée dans votre ELYSIUM doit suivre les Règles des Légendes qui sont expliquées à la page suivante.

On place ensuite les tuiles Quête, face quête visible, sous le fronton du temple comme lors de la mise en place (en ordre croissant de gauche à droite).

UTILISER UN POUVOIR EN PHASE III



LÉGENDE

Le pouvoir peut être utilisé à cette Phase, tant que la carte se trouve dans votre DOMAINE.



PERMANENT

Les pouvoirs permanents peuvent être utilisés à cette Phase, tant que la carte se trouve dans votre DOMAINE.

RÈGLES DES LÉGENDES

Le coût de chaque transfert est égal au Niveau de la carte transférée en Or. Un transfert déplace une carte de votre DOMAINE à votre ELYSIUM. Une carte qui arrive dans votre ELYSIUM peut créer, agrandir ou même achever une Légende.

Il existe deux types de Légendes : les Légendes de Niveau et les Légendes de Famille.

LÉGENDES DE NIVEAU

Les Légendes de Niveau comportent des cartes du même Niveau, mais toutes les cartes doivent être de Familles différentes.

Une telle Légende peut au maximum être composée de 5 cartes, une de chaque Famille.



Une Légende de Niveau 1 en cours.



Une Légende de Niveau 2 en cours.



Une Légende de Niveau 3 complète.

LÉGENDES DE FAMILLE

Les Légendes de Famille comportent des cartes de la même Famille, mais toutes les cartes doivent être de Niveaux différents.

Une telle Légende est ainsi composée au maximum de 3 cartes, une de chaque Niveau.



Une Légende Zeus en cours.



Une Légende Athéna complète.

ÉCRITURE DES LÉGENDES :

- La séquence dans laquelle vous bâtissez vos Légendes est libre. Ainsi, pour une Légende de Famille, vous pourriez commencer par un 2, par la suite y ajouter un 1 et finir par un 3. Au même titre, une Légende de Niveau n'a aucun ordre imposé.
- Il est permis d'avoir plusieurs Légendes en cours, il n'y a pas d'obligation d'en compléter une pour en commencer une autre.
- Une carte ne peut jamais être retirée d'une Légende, ni pour être intégrée à une autre Légende, ni pour être défaussée. Une carte seule de votre ELYSIUM ne peut jamais être ajoutée par la suite dans une Légende en cours.
- Vous pouvez transférer une carte avec un anneau de Déclenchement. Dans ce cas, remettez l'anneau dans la réserve.
- Une carte seule dans votre ELYSIUM en fin de partie sera écartée du jeu et ne rapportera aucun point.
- Lorsque vous transférez une carte dans votre ELYSIUM, vous devez vous décider immédiatement : soit elle commence une nouvelle Légende, soit elle agrandit ou complète une Légende.

INCLURE UN CITOYEN DANS UNE LÉGENDE

Un Citoyen peut être transféré au sein d'une Légende, mais uniquement si cette dernière contient déjà **au moins 2 cartes**. Le Citoyen remplace une carte de Famille dans cette Légende. Le coût en Or de ce transfert est égal au Niveau de la carte que

le Citoyen remplace. Les Citoyens sont donc des sortes de jokers, mais attention, il y a un prix à payer : chaque Citoyen présent dans votre ELYSIUM en fin de partie vous retirera 2 PV.



Ce citoyen complète cette Légende de Famille. Son transfert coûte 2 Or.



Ce Citoyen remplace une carte de Niveau 1 dans cette Légende de Niveau. Son transfert coûte 1 Or.



Ce Citoyen remplace une carte de Niveau 3 dans cette Légende de Niveau. Son transfert coûte 3 Or.

BONUS DES LÉGENDES

Le premier joueur qui complète une Légende de Famille reçoit la tuile Bonus de cette Famille affichant 5PV.

Le deuxième reçoit la tuile Bonus de cette Famille affichant 2PV.

Les joueurs suivants ne reçoivent aucun Bonus.

Vous pouvez parfaitement recevoir les 2 Bonus d'une même Famille si vous parvenez à terminer 2 Légendes de cette Famille avant les autres joueurs.



Pour chaque Légende de Niveau, le premier joueur qui constitue une Légende d'au moins 2 cartes reçoit le Bonus correspondant (Niveau 1 : 3 PV / Niveau 2 : 6 PV / Niveau 3 : 9 PV).

Si un autre joueur réussit à écrire une Légende de même Niveau contenant plus de cartes que lui, il lui prend le Bonus.

La tuile Bonus peut ainsi changer plusieurs fois de propriétaire, jusqu'à ce qu'un joueur complète une Légende de ce Niveau (5 cartes), après quoi il est impossible de le dépasser.



PHASE IV : FIN D'ÉPOQUE

Lorsque tout le monde a terminé ses transferts, il est temps de se préparer pour la prochaine Époque :

- Remplacez vos 4 colonnes dans la zone centrale de votre plateau ;
- Redressez les cartes à effet Activé de votre DOMAINE ;

- Avancez le marqueur d'Époque d'un cran vers la droite ;
- Entamez une nouvelle Époque à la Phase I : Éveil.

Si c'était la fin de l'Époque 5, c'est également la fin de la partie et l'on procède directement au décompte final des points.

DÉCOMPTE FINAL

Commencez par retirer du jeu toutes les cartes présentes dans votre DOMAINE, ainsi que toutes les cartes de votre ELYSIUM ne faisant pas partie d'une Légende (donc les cartes esseulées). Notez bien qu'elles ne sont pas défaussées, mais remises dans la boîte de jeu.



POUVOIR CHRONOS

C'est maintenant que ces pouvoirs peuvent vous rapporter des points supplémentaires. Notez que ces bonus ne sont valables que si les cartes font partie d'une Légende en fin de partie. Les symboles = et ≠ rappellent le type de Légende le plus rentable pour ces cartes.

Ensuite, chaque Légende rapporte des points selon le barème suivant :

Légende de Famille : 2 cartes = 3 PV / 3 cartes = 6 PV

Légende de Niveau : 2 cartes = 2 PV / 3 cartes = 4 PV / 4 cartes = 8 PV / 5 cartes = 12 PV



Si vous avez joué avec la Famille d'ARÈS, certains joueurs auront récolté des Points de Prestige (PP) au fil de la partie. Il rapportent eux aussi des PV selon le barème suivant : Le joueur qui en a le plus marque 16 PV. Le suivant marque 8 PV, puis 4 PV, puis 2 PV. En cas d'égalité, partagez la valeur cumulée des places concernées.

Attention, un joueur qui n'a aucun Point de Prestige ne marque aucun PV !



Additionnez à vos PV récoltés durant la partie tous les points acquis grâce à vos pouvoirs Chronos, vos Légendes et vos PP. Retranchez 2 PV pour chaque Citoyen présent dans vos Légendes et vous obtenez votre score final.

Le joueur possédant le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'Or parmi les joueurs concernés l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VOUS CONNAISSEZ DÉSORMAIS LES RÈGLES D'ELYSIUM.

Après quelques parties, nous vous conseillons d'essayer différentes combinaisons de Familles.

Chaque partie d'Elysium est différente, même si vous jouez avec les mêmes familles de Dieux. Néanmoins, ce serait dommage de ne pas varier les plaisirs, car les pouvoirs des cartes sont très variés et changent profondément le style des parties.

Nous vous présentons donc plusieurs "sets" de familles, que nous avons particulièrement appréciés ou qui créent un environnement particulier. Après plusieurs essais, vous saurez ce qui vous convient le mieux, et vous pourrez créer vos propres sets ! N'hésitez pas à nous les envoyer sur la page web Space Cowboys dédiée à Elysium.

Le set "Opulence", pour ceux qui aiment faire de gros scores : *Arès, Athéna, Héphaïstos, Hermès, Zeus.*

Le set "Malheur aux vaincus", pour les amateurs d'interaction agressive et de compétition acharnée : *Arès, Hadès, Héphaïstos, Hermès, Poséidon.*

Le set "Zone aride", pour les joueurs qui aiment la difficulté et les scores serrés : *Apollon, Arès, Hadès, Hermès, Poséidon.*

Le set "Combinaisons machiavéliques", pour les amateurs de combos spectaculaires : *Apollon, Athéna, Hadès, Héphaïstos, Hermès.*

Le set "Elysium, pourquoi faire ?", pour les joueurs qui aiment trouver des chemins alternatifs vers la victoire : *Apollon, Arès, Athéna, Poséidon, Zeus.*

CRÉDITS



MATT DUNSTAN

Ma vie de joueur a probablement commencé lorsque ma tante m'a offert un jeu d'Échecs de voyage pour mes 7 ans. Mes camarades d'école ainsi que les professeurs que j'ai forcés à jouer avec moi à chaque récréation ne seront sûrement pas surpris par mon passe-temps actuel ! J'ai grandi en Australie dans une petite ville à la campagne dont vous n'avez probablement jamais entendu parler (Muswellbrook), mais un été, j'ai pu jouer à Colons de Catane chez un ami, et mon destin fut alors scellé. Lorsque j'ai déménagé à Cambridge, en 2010, j'ai fait la connaissance de Brett, et même si nous nous disputons comme un vieux couple de temps en temps, je pense que nous formons une excellente équipe (à condition que Brett joue les rouges). Elysium est la première incarnation physique de notre travail, j'ai donc quelques messages à passer :

- En premier lieu, merci à Brett d'être un excellent ami, et un partenaire de création encore meilleur.
 - Merci à l'équipe des Space Cowboys dont la passion et la minutie ont permis de créer un jeu magnifique.
 - Merci à nos testeurs généreux et infatigables, de Cambridge et de Londres.
- Enfin, je remercie ma famille et Terezia qui me soutiennent dans toutes mes bizarreries (et j'espère que mon amour pour eux parvient à faire l'équilibre !).



CARI

Entourée de testostérone et de blagues douteuses, Cari a passé six années à animer des monstres en 3D, des flingues et des gros engins robotiques pour l'industrie du jeu vidéo. Après ça, elle a finalement décidé de revenir à sa passion initiale : le dessin. Elysium est son tout premier projet en tant qu'illustrateur professionnel, alors soyez indulgents ! Même si en règle générale elle préfère dessiner des nénettes au caractère bien roulé, Cari a quand même bien apprécié travailler avec cette belle brochette d'artistes aussi doués les uns que les autres et remercie grandement Philippe Mouret de lui avoir donné cette chance. À la prochaine !



JOHN McCAMBRIDGE

Comme le dit la chanson, je suis un peu un *Wild Rover*, je suis né à Ballycastle, dans le comté d'Antrim, en Irlande du Nord. J'ai déménagé en France après avoir terminé l'université et j'ai travaillé à la fois comme illustrateur freelance et concept artist dans les jeux vidéo. Je suis retourné vivre au Royaume-Uni en 2006 avant de m'installer à Varsovie en Pologne pour quelques années. Néanmoins, j'ai toujours gardé le contact avec la France car c'est une plaque tournante de la création et j'ai continué à travailler sur des couvertures pour des bandes dessinées (Durandal et Troie pour Soleil éditions). J'ai grandi avec des histoires folkloriques qui m'ont donné une passion pour l'histoire et les légendes du monde entier. Du coup, c'était formidable de travailler avec l'équipe Space Cowboys et aux côtés d'autres artistes aussi talentueux sur ce projet ; Elysium est un projet incroyable pour moi, combinant beaucoup de mes passions : les légendes, la mythologie et l'histoire grecque. Pour finir sur une note personnelle, je vis désormais dans le Cambridgeshire, le plat pays de l'est de l'Angleterre, avec ma partenaire Sarah et mon fils Fergus.



VINCENT DUTRAIT

Travaillant encore et toujours avec peintures et pinceaux sur papier depuis deux décennies, j'ai appris l'illustration à l'école Emile Cohl où je suis retourné enseigner par la suite. J'ai développé mes thèmes de prédilection que sont le fantastique et l'aventure dans l'édition jeunesse, dans le monde du jeu de rôle et depuis quelques années, je retrouve pleinement mes marques avec le jeu de société. Domaine qui me permet de participer à des projets étonnants comme Elysium, élaborés à plusieurs mains, réunissant univers foisonnants et écritures différentes !



PASCAL QUIDAULT

Après avoir usé quelques mines de stylet dans l'univers huppé et raffiné de la joaillerie avec Splendor, l'envie et le besoin de plonger dans des univers plus ludiques, infantiles et colorés se faisait sérieusement sentir. C'est donc sans l'ombre d'une hésitation que pour illustrer ma partie du projet Elysium, j'ai choisi Hadès : Le dieu des morts. Du fun, de la paillette, des ballons, des... heu ah, attendez je...



BRETT J. GILBERT

Ces braves Space Cowboys m'ont demandé d'écrire quelque chose à mon propos. Franchement, je préfère écrire à leur sujet ! Matt et moi apprécions énormément leur foi absolue en nos idées, et leur travail de développement incroyablement créatif, qui a transformé notre jeu en quelque chose de mythologique, plaisant... et particulièrement esthétique. Passons à mon co-créateur et camarade d'Essen, Matt. Sans son enthousiasme et son talent, ce jeu n'aurait simplement pas vu le jour. Ce genre de collaboration consiste en fait à gérer un "conflit créatif", un conflit qui ne se résout pas dans le compromis, mais dans la capacité à reconnaître que l'idée de l'autre gars est meilleure que la sienne. Le résultat de ces séances (étonnamment plaisantes, d'ailleurs) est toujours incertain, et cela explique mon état d'excitation et de stress alors que la date finale (de sortie !) approche. Il me faut enfin remercier nos amis testeurs, toujours volontaires (et dans la joie), qui nous ont permis d'aboutir, en particulier les membres de Playtest UK à Cambridge et à Londres. Eclectiques, excentriques et peu impressionnables... vous vous reconnaîtrez ! Et moi ? Il y aurait beaucoup à dire, mais je n'ai malheureusement plus de place...



DIDIER POLI

Après quelques années à affûter mes armes à Emile Cohl puis aux Gobelins, c'est dans l'animation que je livre mes premières escarmouches. J'ai depuis écumé tous les champs de batailles (BD, jeux vidéos, jeux de plateau, pub...) avec quelques faits d'armes dont je suis plutôt fier. Depuis quelques années, je me suis plus spécialement orienté vers le chara design et la direction artistique, mais je ne dédaigne pas, comme là, venir m'amuser sur les plates-bandes de mes collègues illustrateurs. Super fan de la mythologie grecque, Elysium était un projet idéal pour moi... et quel plateau ! Un honneur d'être parmi ces gens-là, merci Philippe.



EMMANUEL ROUDIER

Salut à tous les joueurs ! Quel plaisir de délaissier un temps mes personnages préhistoriques pour illustrer ces quelques cartes pour Elysium. Et quelles cartes ! Pouvaient-elles rêver mieux que Hermès, le plus kyoul de tous les dieux de l'Olympe, le plus chic avec son chapeau et ses chaussures italiennes, et aussi le plus mystérieux (les initiés me comprendront...) ? C'était un vrai plaisir que de me remettre à l'illustration de jeux, après plus de dix ans. Je me suis vraiment senti l'âme d'un Space Cowboy et je remercie vivement Philippe Mouret de m'avoir invité à rejoindre l'équipe alors que les moteurs de la fusée commençaient déjà à chauffer ! Bon jeu.
© Chloé Vollmer-Lo



ÉRIC BOURCIER

Ces petites incartades côté jeu de plateau sont toujours un réel plaisir et restent un moment de vraie liberté, voire même d'investigation dans ce qui constitue mon métier : dessiner. Venant de la B.D., le dessin est bien là, mais la confection d'une illustration est un moment fort, dense et bref. Un moment où l'excitation des premières années face à la page resurgit instantanément. Merci donc à ces jeunes Space Cowboys (enfin jeunes...) pour ce jeu qui je l'espère vous enverra. Et maintenant, à vos marques, prêts, jouez !!!



SYLVAIN GUINEBAUD / BRUNO TATTI

Sylvain Guinebaud, né en 1973, est un dessinateur de BD et illustrateur. Après une Licence en Arts Plastiques, il collabore avec François Froideval, Ange, Nicolas Mitric ou bien encore Herik Hanna sur différents projets de bandes dessinées. Il a travaillé également sur les jeux "Guardians Chronicles", "Pina Pirata", "Eden", "Drakerys", etc.



Bruno Tatti alias Stambeco est coloriste / illustrateur. Autodidacte, il entre au Gobelins pour parfaire ses connaissances graphiques et élargir ses horizons. Une rencontre en entraînant une autre, il entre dans l'univers de la B.D. en tant que coloriste, tout en faisant de petits détours du côté de l'illustration, jeunesse / presse, etc...

ICONOGRAPHIE

 = OR	 = TRANSFERT GRATUIT	 = CHOISIR L'UN OU L'AUTRE	 = AU MOINS 2 (ici au moins deux transferts)				
 = POINT DE VICTOIRE (PV)	 = TRANSFERT DONT LE COÛT EST MAJORÉ DE 1	 = CELUI QUI A LE PLUS D'UN ÉLÉMENT (ici l'Or)	 = NÉCESSITE UNE COLONNE VERTE				
 = POINT DE PRESTIGE (PP)	 = RECEVOIR (ICI 1 OR)	 = PIOCHER UNE CARTE ET LA PRENDRE FACE VISIBLE DANS SON DOMAINE	 = POUVOIR PERMANENT				
 = N'IMPORTE QUELLE CARTE	 = DONNER (ICI 1 OR)	 = UTILISER UN POUVOIR D'UN TYPE PRÉCIS (ici Instantané)	 = POUVOIR INSTANTANÉ				
 = CARTE D'UNE FAMILLE PRÉCISE (ici Athéna)	 = PAYER / DÉFAUSSER (ICI 1 OR)	<table border="1" data-bbox="1081 585 1501 872"> <thead> <tr> <th>VOUS</th> <th>TOUS LES AUTRES JOUEURS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Recevez 2 Or.</td> <td> Les autres joueurs reçoivent 1 Or.</td> </tr> </tbody> </table>	VOUS	TOUS LES AUTRES JOUEURS	 Recevez 2 Or.	 Les autres joueurs reçoivent 1 Or.	 = POUVOIR ACTIVÉ
VOUS	TOUS LES AUTRES JOUEURS						
 Recevez 2 Or.	 Les autres joueurs reçoivent 1 Or.						
 = CITOYEN	 = DÉSIGNER (ICI UNE CARTE)	 = AUCUN EFFET	 = POUVOIR DÉCLENCHÉ				
 = CARTE DANS UN DOMAINE	 = CARTE TRANSFÉRÉE (ici Apollon)	 = POUR EN AVOIR AUTANT QUE	 = POUVOIR LÉGENDE				
 = CARTE DANS UN ELYSIUM	 = CARTE PRISE (ici Athéna)	 = OU TOUT AUTRE ÉLÉMENT SIMILAIRE	 = POUVOIR CHRONOS				
 = CARTE DANS UN ELYSIUM	 = DÉFAUSSER UNE CARTE	 = AUCUN (ici aucun Citoyen)	 = POUVOIR CHRONOS, BÉNÉFICIE DES CARTES DE LA MÊME FAMILLE				
 = CARTE DANS L'ORACLE	 = ÉCHANGER	 = AU MOINS 1	 = POUVOIR CHRONOS, BÉNÉFICIE DES CARTES DE FAMILLES DIFFÉRENTES				
 = CARTE DANS LA DÉFAUSSE	 = AJOUTER UNE CARTE		 = POUVOIR ELEUSIS				
 = TRANSFERT							

LES RÈGLES QUE VOUS ALLEZ OUBLIER

- Lorsque vous prenez une carte ou une Quête, vous devez défausser une colonne et une seule. Et n'importe laquelle parmi celles qui vous restent.
- Il est interdit d'avoir deux cartes avec la même illustration dans votre Domaine.
- Lorsque vous faites un transfert, il faut le payer ! Rappel : un transfert vaut 1 Or par Niveau de la carte.
- Vous ne pouvez pas transférer un Citoyen s'il n'y a aucune Légende déjà entamée avec au moins deux cartes dans votre Elysium.
- Vous ne pouvez pas utiliser un pouvoir pendant le tour d'un autre joueur.
- Si vous n'avez aucun Point de Prestige (PP), Arès ne vous confère aucun PV.
- Une carte dans votre Domaine est affectée par son propre pouvoir. Ainsi, une carte Hermès qui donne 1 Or lorsque vous transférez une carte Hermès vous donne 1 Or si vous transférez la carte elle-même !
- Lorsque vous pouvez prendre une carte ou une Quête, vous ne pouvez pas choisir de prendre un Citoyen ou une Quête inachevée. Ces deux éléments ne sont acquis que si vous ne pouvez rien prendre par ailleurs.
- Changez l'Ordre de jeu (avec les Disques) AU DÉBUT de la Phase d'Écriture des Légendes. C'est important pour l'obtention ou la conservation des Bonus de Niveau ou de Famille.
- Une carte toute seule dans votre Elysium sera retirée du jeu AVANT de vous avoir rapporté des PV.

GUIDE DES CARTES

APOLLON - CARI

Apollon, dieu solaire, est l'un des olympiens les plus vénérés dans la Grèce antique. On l'associe aux arts, à la médecine, mais aussi et surtout aux prophéties. La Pythie est son oracle le plus célèbre. Cette jeune femme, enfermée dans une grotte non loin du temple de Delphes, peut prédire le futur de ses visiteurs. Dans Elysium, Apollon possède des pouvoirs qui lui permettent de manipuler l'avenir, c'est-à-dire les personnages qui viendront en jeu à l'Époque suivante.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire

Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



CHARISME

Niveau 1, 2 exemplaires

Apollon est renommé pour sa beauté, et ses serviteurs sont choisis bien souvent selon ce critère. Les mortels n'ont aucune chance de résister à sa volonté.

Instantané - Prenez un Citoyen.



FUTUR SOMBRE

Niveau 1, 2 exemplaires

Les prophéties de la Pythie sont souvent cryptiques et recèlent des pièges. Lorsque plusieurs dieux sont impliqués, de nombreux exploits mémorables sont à prévoir.

Déclenché - Recevez 1 PV pour chaque Famille de l'Oracle.



HOMÈRE

Niveau 1, 1 exemplaire

Quel meilleur moyen pour accéder à la légende que de voir ses exploits contés par Homère ? On attribue à ce poète aveugle l'Iliade et l'Odyssée, deux poèmes épiques qui sont aux sources de la culture gréco-romaine et occidentale.

Chronos - Si votre Elysium contient plus de cartes que tout autre Elysium, cette carte vaut 7 PV. N'oubliez pas que ce pouvoir se déclenche une fois que les cartes essuées ont été retirées du jeu.



TEMPLE D'APOLLON

Niveau 1, 1 exemplaire

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par carte Apollon dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires

Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

Eleusis (Actifé) - Utilisez le pouvoir Déclenché ou Instantané d'une carte de l'Oracle.

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine.

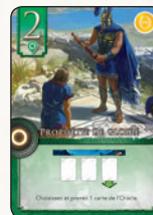


OFFRANDES

Niveau 2, 2 exemplaires

Les services de la Pythie ne sont pas gratuits, et le temple de Delphes est fort riche.

Déclenché - Recevez 1 Or pour chaque Famille de l'Oracle.

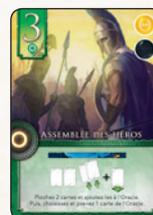


PROPHÉTIE DE GLOIRE

Niveau 2, 3 exemplaires

Connaître l'avenir permet aux héros de se rendre directement sur les lieux de leurs exploits, ou de recruter de nouveaux compagnons avec discernement.

Déclenché - Choisissez et prenez 1 carte de l'Oracle.



ASSEMBLÉE DES HÉROS

Niveau 3, 2 exemplaires

Les plus célèbres quêtes héroïques sont l'œuvre de groupes de héros, menés par un chef charismatique, comme Jason et les Argonautes ou la chasse au Sanglier de Calydon. Consulter la Pythie pour choisir ses compagnons relève du plus élémentaire bon sens.

Déclenché - Piochez 2 cartes et ajoutez-les à l'Oracle. Puis, choisissez et prenez 1 carte de l'Oracle.



DIEU DU SOLEIL

Niveau 3, 1 exemplaire

Archer, musicien, dieu solaire, Apollon est l'un des olympiens les plus populaires même s'il ne se montre pas toujours bienveillant car il est jaloux et orgueilleux. Les demi-dieux qui gagnent sa faveur sont en bonne voie dans leur quête de gloire.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Apollon, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Dieu du Soleil, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.

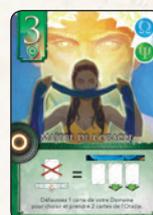


LES MUSES

Niveau 3, 1 exemplaire

Si Apollon est le patron des arts, il n'est pas seul ; les muses inspirent les artistes, les historiens et les poètes de la Grèce antique, et chaque œuvre réussie est agréable aux dieux, qui accordent cadeaux et faveurs aux talentueux.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Apollon, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez Les Muses, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



MAÎTRE DE L'ORACLE

Niveau 3, 1 exemplaire

Les serviteurs d'Apollon profitent parfois de leur connaissance de l'avenir pour rassembler de puissants compagnons.

Déclenché - Défaussez 1 carte de votre Domaine pour choisir et prendre 2 cartes de l'Oracle.

Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Maître de l'oracle.



SUCCESSION

Niveau 3, 2 exemplaires

Transmettre son savoir est important. Certains héros choisissent leurs successeurs, qui parvient parfois à surpasser leurs aînés.

Actifé - Défaussez 1 carte de votre Domaine pour choisir et prendre 1 carte de l'Oracle.

Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Succession.

ARÈS - JOHN MCCAMBRIDGE

Dieu de la guerre, cruel et sans pitié, Arès n'est pas populaire chez les grecs. Il symbolise la noirceur de la guerre, se rend au combat accompagné de la terreur et de la discorde et ne connaît que la violence pour résoudre les querelles. Dans Elysium, il accorde sa faveur de façon exclusive : un seul joueur, le plus prestigieux, remportera le maximum de points de victoire, les autres se contentant de miettes.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire

Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



HOPLITES

Niveau 1, 2 exemplaires

Tous les citoyens grecs sont appelés à servir leur cité en tant que soldats, et ils contribuent ainsi à sa défense, comme à sa réputation.

Instantané - Recevez 1 PP.



RECRUTEUR

Niveau 1, 2 exemplaires

Même les humbles peuvent servir au sein de l'armée d'une cité et, s'il le faut, des mercenaires et des barbares peuvent faire office d'alliés.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez un Citoyen, recevez 1 PP. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez ce Citoyen.



TEMPLE D'ARÈS

Niveau 1, 1 exemplaire

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par carte Arès dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



VÉTÉRANS

Niveau 1, 1 exemplaire

La plupart des cités-états de la Grèce antique disposent d'unités d'élite. Les exploits du bataillon sacré thébain ou des hoplites spartiates retentissent dans toute la Grèce, et les dieux les regardent avec bienveillance.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par PP sur votre plateau.



CHARS DE GUERRE

Niveau 2, 3 exemplaires

De toutes les guerres mythiques, le siège de Troie reste le plus célèbre des conflits. Les héros partent au combat sur des chars, et l'affrontement entre Achille et Hector sous les murs de la ville représente l'idéal du combat héroïque.

Légende - Recevez 1 PP.



DÉIMOS ET PHOBOS

Niveau 2, 2 exemplaires

Arès part au combat accompagné de la peur et de la terreur incarnées, deux terrifiants démons dont la seule vue affaiblit les mortels.

Instantané - Les autres joueurs vous donnent 1 PP. Un joueur qui n'a pas de PP ne vous donne rien.



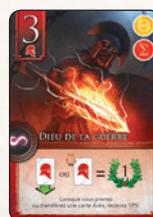
INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires

Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

Eleusis (Activé) - Recevez 1 PP.

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine.



DIEU DE LA GUERRE

Niveau 3, 1 exemplaire

La victoire intéresse moins Arès que la violence de la guerre elle-même. Bien qu'Arès soit peu apprécié par les grecs, un peuple aussi valeureux au combat ne peut que rechercher sa faveur.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Arès, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Dieu de la Guerre, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.



DRAGON D'EAU

Niveau 3, 1 exemplaire

Cadmus, fondateur de la ville de Thèbes, affronta et vainquit un dragon des eaux, une créature sacrée pour Arès. En punition, il dut servir le dieu pendant huit années. Même un vaillant guerrier ne peut encourir la colère d'Arès sans être châtié.

Déclenché - Les autres joueurs vous donnent 1 PP. Un joueur qui n'a pas de PP ne vous donne rien.



TRIBUT AUX AMAZONES

Niveau 3, 1 exemplaire

Guerrières légendaires, archères redoutables, on dit que les amazones vouent leur vie à Arès et ne prennent pas d'époux. Elles combattent aux côtés des troyens et asservissent de nombreuses cités, qui leur paient un lourd tribut.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Arès, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez Tribut aux Amazones, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



VA DIRE À SPARTE

Niveau 3, 2 exemplaires

Lors de la bataille des Thermopyles, 300 spartiates et 1000 alliés grecs retinrent pendant trois jours les envahisseurs perses, permettant aux cités grecques d'organiser la défense de la Grèce. Tous furent tués, mais une stèle portant cette inscription rappelle leur sacrifice aux générations futures.

Activé - Défaussez une carte de votre Domaine pour recevoir 2 PP. Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Va dire à Sparte.



VICTOIRE GLORIEUSE

Niveau 3, 2 exemplaires

Les lois de la guerre et d'Arès sont impitoyables. La fortune et la victoire sourient aux audacieux et aux valeureux mais, très souvent, elles vont aux plus nombreux.

Activé - Recevez 1 PP par carte Arès dans votre Domaine.

Exemple : si vous avez 3 cartes Arès dans votre Domaine (y compris Victoire Glorieuse), vous recevez 3 PP.



ATHÉNA - VINCENT DUTRAIT

Avec Apollon, Athéna est sans doute la déesse la plus populaire de Grèce. Aussi martiale qu'Arès mais plus sage, aussi protectrice que Zeus ou Poséidon mais moins versatile, Athéna représente la sagesse et l'équité, la pondération et la coopération. Dans Elysium, les serviteurs d'Athéna disposent de capacités puissantes, mais qu'ils partagent avec leurs adversaires. Soit l'inverse de Poséidon, son ennemi favori.



ACCORD COMMERCIAL

Niveau 1, 2 exemplaires

Déesse bienveillante de la sagesse, Athéna prône la solution pacifique et le gain mutuel de chacun. Souvent, néanmoins, ses serviteurs en profitent un peu plus que les autres.

Instantané - Recevez 3 Or. Les autres joueurs reçoivent 1 Or.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire

Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



DÉMOCRATIE

Niveau 1, 2 exemplaires

Dans la démocratie athénienne, les citoyens peuvent exprimer leur opinion et ainsi influencer sur la politique de la cité. Ils jouent donc un rôle significatif et peuvent ainsi aider dans leurs quêtes les demi-dieux ambitieux.

Déclenché - Prenez 1 Citoyen. Les autres joueurs peuvent faire de même en payant 1 Or. Les autres joueurs ne sont pas obligés d'utiliser ce pouvoir.



MÉDIATION

Niveau 1, 1 exemplaire

Lors de la fondation d'Athènes, les citoyens doivent choisir un dieu tutélaire. Athéna et Poséidon proposent chacun un cadeau : un magnifique cheval pour Poséidon, une simple fontaine pour Athéna. Les citoyens choisissent la déesse, prouvant une fois de plus qu'Athéna finit toujours par l'emporter.

Chronos - Cette carte vaut 3 PV par Légende complète dans votre Elysium. Une Légende de Famille est complète si elle comporte 3 cartes. Une Légende de Niveau est complète si elle comporte 5 cartes.



TEMPLE D'ATHÉNA

Niveau 1, 1 exemplaire

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par carte Athéna dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires

Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

Eleusis (Activé) - Recevez 2 Or. Les autres joueurs ayant au moins 1 Eleusis dans leur Domaine reçoivent 1 Or. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine.



JEUX PANATHÉNAÏQUES

Niveau 2, 2 exemplaires

Les jeux olympiques ne sont pas la seule occasion pour les cités grecques d'entrée dans une compétition pacifique mais prestigieuse. La cité dévouée à Athéna organise ses propres jeux, et leur popularité est également très importante.

Instantané - Vous pouvez effectuer un transfert. Les autres joueurs aussi, mais en payant 1 Or supplémentaire. Ce transfert n'est pas gratuit (les autres joueurs le payent 1 Or supplémentaire). Vous pouvez transférer Jeux panathénaïques en utilisant son pouvoir.



PUISSANCE NAVALE

Niveau 2, 3 exemplaires

Athéna n'est pas une déesse étrangère à la guerre. Mais son objectif est toujours la victoire et la domination au moindre coût. Rien d'étonnant à ce que sa cité favorite soit parvenue à dominer la Grèce grâce à ses navires, tant commercialement que militairement.

Activé - Recevez 1 Or et 1 PV. Les autres joueurs choisissent l'un ou l'autre.

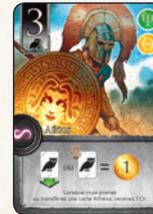


AMBASSADE

Niveau 3, 2 exemplaires

Garante de la paix, vigilante quant au respect des contrats et des serments, Athéna attend de ses serviteurs qu'ils participent en nombre aux négociations entre cités.

Déclenché - Recevez 1 Or et 1 PV par carte Athéna dans votre Domaine. Les autres joueurs choisissent l'Or ou les PV. L'Or et les PV gagnés dépendent du nombre de cartes Athéna dans le Domaine du joueur qui déclenche le pouvoir d'Ambassade.



AÉGIS

Niveau 3, 1 exemplaire

Bouclier enchanté partagé entre Athéna et Zeus, l'Aégis a aidé et protégé de nombreux héros dans leurs quêtes, car Athéna est une déesse bienveillante. Ses nombreux fidèles savent en profiter.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Athéna, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez Aégis, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



DÉESSE DE LA SAGESSE

Niveau 3, 1 exemplaire

Malgré son sens aigu de la justice, Athéna accorde sa faveur de façon parfois inégale. Les demi-dieux ambitieux seraient bien inspirés de ne pas confondre sa bienveillance avec une tolérance sans limite. Sa colère est rare, mais terrible.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Athéna, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Déesse de la Sagesse, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.



LOI DIVINE

Niveau 3, 1 exemplaire

Obtenir la faveur de la déesse permet d'obtenir des accords et des jugements favorables. Mais Athéna ne lèse jamais quiconque de façon injuste.

Déclenché - Piochez une carte et prenez-la face visible dans votre Domaine. Puis, vous pouvez transférer 1 carte. Les autres joueurs choisissent l'un ou l'autre. Ce transfert n'est pas gratuit. Vous pouvez parfaitement transférer un Citoyen, Loi divine ou la carte que vous venez de piocher. Si la carte piochée est déjà présente dans votre Domaine, défaussez-la et piochez-en une autre.



PROMESSE D'HOSPITALITÉ

Niveau 3, 2 exemplaires

L'hospitalité est l'une des coutumes les plus sacrées en Grèce. Parfois, un invité imprévu peut se révéler bienfaisant.

Activé - Défaussez 1 carte de votre Domaine pour piocher une carte. Prenez-la face visible dans votre Domaine. Les autres joueurs peuvent le faire aussi, mais ils doivent payer 1 Or. Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Promesse d'hospitalité. Les autres joueurs ne sont pas obligés d'utiliser ce pouvoir. Ceux qui utilisent ce pouvoir doivent défausser 1 carte et payer 1 Or. Si la carte piochée est déjà présente dans votre Domaine, défaussez-la et piochez-en une autre.



HADÈS - PASCAL QUIDAULT

Dieu des morts, Hadès réside aux Enfers où il accueille tous les mortels. À la fois gardien et juge, il décide également de ceux qui sont dignes d'entrer dans l'Elysium, et renvoie les impies et les pleutres dans les parties des Enfers où ils seront oubliés. Dans Elysium, Hadès a un rôle très important, car il décide si un héros mérite d'entrer dans la légende... et de rapporter des points de victoire en fin de partie.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire
Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



HÉROS POSTHUME

Niveau 1, 2 exemplaires
Même les anonymes et les simples citoyens ont une chance d'atteindre l'Elysium s'ils font montre de courage et de valeur.

Déclenché - Transférez gratuitement un Citoyen.



L'OBOLE DE CHARON

Niveau 1, 2 exemplaires
Le rite grec de l'enterrement consistait à placer une pièce, l'obole, dans la bouche du défunt pour qu'il puisse payer son passage sur le fleuve Styx.

Instantané - Recevez 1 Or, puis vous pouvez transférer une carte. Ce transfert n'est pas gratuit.



TARTARE

Niveau 1, 1 exemplaire
Hadès accueille, tôt ou tard, tous les mortels qui entrent aux Enfers. Mais rien ne le réjouit tant que de voir des héros traverser le fleuve Tartare et atteindre l'Elysium.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par tranche de 2 cartes dans votre Elysium. Exemple : si vous avez 9 cartes dans votre Elysium, vous recevez 4 PV. N'oubliez pas que ce pouvoir se déclenche une fois que les cartes esseulées ont été retirées du jeu.



TEMPLE D'HADÈS

Niveau 1, 1 exemplaire
Cette carte vaut 1 PV par carte Hadès dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



CHARON

Niveau 2, 2 exemplaires
Le sinistre batelier prend l'obole des morts au moment de leur passage sur le Styx. Et sa faveur est acquise à ceux qui lui envoient de nombreux clients.

Légende - Si vous transférez au moins 2 cartes, recevez 2 PV. Vous devez transférer au moins 2 cartes pendant la Phase III pour recevoir les 2 PV. Charon peut faire partie des cartes ainsi transférées.



INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires
Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

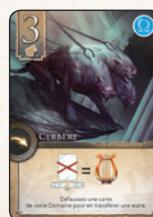
Eleusis (Actifé) - Transférez une carte. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine. Vous pouvez transférer Initiation en utilisant son pouvoir. Ce transfert n'est pas gratuit.



HEAUME D'INVISIBILITÉ

Niveau 2, 3 exemplaires
Le casque d'Hadès a pour pouvoir de rendre son porteur invisible. C'est une aide appréciable sur les champs de bataille (et ailleurs) pour conforter sa réputation.

Légende - Vous pouvez transférer une carte supplémentaire. Vous pouvez transférer Heaume d'invisibilité en utilisant son pouvoir. Ce transfert n'est pas gratuit.



CERBÈRE

Niveau 3, 2 exemplaires
Le gardien des Enfers est si redoutable que passer devant son triple regard implique un sacrifice douloureux pour les intrus dans le royaume d'Hadès. Mais tous ceux qui sont parvenus à passer sont entrés dans la légende.

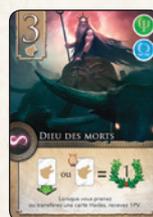
Actifé - Défaussez une carte de votre Domaine pour en transférer une autre. Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Cerbère. Vous pouvez transférer Cerbère en utilisant son pouvoir. Ce transfert n'est pas gratuit.



CORNE D'ABONDANCE

Niveau 3, 1 exemplaire
Hadès est un dieu sinistre et avare, mais la richesse des défunts lui revient, de même que les offrandes lors de funérailles. De sa corne enchantée jaillissent des richesses sans limites.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Hadès, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez Corne d'Abondance, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



DIEU DES MORTS

Niveau 3, 1 exemplaire
Maître incontesté des Enfers, Hadès est l'olympien le plus redouté des grecs, et le moins aimé. Sa faveur est néanmoins recherchée, et ses serviteurs craints et respectés.

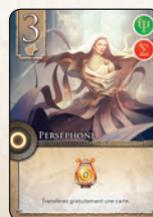
Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Hadès, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Dieu des Morts, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.



JUGES DU MONDE DES MORTS

Niveau 3, 2 exemplaires
Minos, Rhadamanthus et Aeacus, les terribles juges des mortels, jaugent la valeur des héros et déterminent ceux qui peuvent accéder à l'Elysium. Obtenir leur bienveillance est donc un atout non négligeable.

Déclenché - Chaque carte Hadès dans votre Domaine vous permet d'effectuer 1 transfert. Juges du monde des morts peut faire partie des cartes ainsi transférées. Ces transferts ne sont pas gratuits.



PERSÉPHONE

Niveau 3, 1 exemplaire
La fille de Déméter, déesse de l'agriculture, attire le regard et le désir d'Hadès qui finit par l'enlever et l'entraîner dans son domaine. Devant la colère de Déméter et de Zeus, il accepte néanmoins de la rendre à sa mère, mais seulement pour une moitié de l'année. Perséphone passe ainsi des Enfers à la surface, alors que la tristesse de sa mère détermine le cours des saisons.

Déclenché - Transférez gratuitement une carte. Vous pouvez transférer Perséphone en utilisant son pouvoir.

HÉPHAÏSTOS - DIDIER POLI

Forgeron des dieux, fils de Zeus et d'Héra, il est laid, boiteux et rancunier. C'est le dieu des artisans et il accorde ou échange aux dieux et aux mortels des objets enchantés de grand pouvoir.

Dans Elysium, l'Or représente l'aide des dieux octroyée aux héros pour leurs quêtes. Les serviteurs d'Héphaïstos assurent donc aux joueurs une aide précieuse pour réaliser des exploits et accéder au rang de légende.



AIDE DIVINE

Niveau 1, 2 exemplaires

Quand un artisan se surpasse, il reçoit parfois l'aide cachée d'Héphaïstos et crée un objet doté de grands pouvoirs, qui permet à un héros d'accomplir son destin.

Instantané - Recevez 2 Or.



APPRENTI

Niveau 1, 2 exemplaires

Héphaïstos est un dieu industriel qui prend apprentis et compagnons pour leur enseigner sa science et ses secrets.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez un Citoyen, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez ce Citoyen.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire

Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



DON D'HÉPHAÏSTOS

Niveau 1, 1 exemplaire

Les armes et les armures forgées par le dieu boiteux sont plus solides et plus durables que toute œuvre d'un mortel.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par tranche de 2 Or sur votre plateau. Exemple : si vous avez 7 Or sur votre plateau, vous recevez 3 PV.



FORGES D'HÉPHAÏSTOS

Niveau 1, 1 exemplaire

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par carte Héphaïstos dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



ATELIER

Niveau 2, 3 exemplaires

Dans les ateliers d'Héphaïstos, situés dans un volcan actif, seuls les serviteurs les plus forts et les plus endurants peuvent œuvrer jour après jour.

Légende - Recevez 1 Or. Vous recevez 1 Or même si vous transférez Atelier durant cette phase.



INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires

Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

Eleusis (Activé) - Recevez 1 Or. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine.

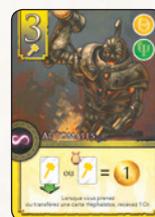


SACRIFICE

Niveau 2, 2 exemplaires

Les dieux apprécient les travaux d'Héphaïstos. Les mortels (ou les demi-dieux ambitieux) qui souhaitent attirer la bienveillance des olympiens doivent être prêts à sacrifier ses dons.

Instantané - Échangez librement de l'Or contre des PV, ou l'inverse. Le taux de conversion est de 1 pour 1.



AUTOMATES

Niveau 3, 1 exemplaire

Le génie du dieu n'a pas de limite ! Devant la difficulté de trouver des serviteurs capables de résister à la charge de travail et à l'environnement hostile de ses forges, Héphaïstos fabrique des automates qui peuvent à leur tour fabriquer d'autres automates.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Héphaïstos, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez Automates, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



DIEU DU FEU

Niveau 3, 1 exemplaire

Héphaïstos impressionne les autres dieux grâce à ses chars, capables de se déplacer sans chevaux ou tirés par des automates d'or et d'argent.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Héphaïstos, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Dieu du Feu, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.



ESCLAVES

Niveau 3, 2 exemplaires

Prisonniers, barbares capturés ou même pauvres étrangers achetés par les ambitieux marchands grecs, les esclaves constituent hélas un bon moyen d'obtenir richesse et pouvoir, si l'on n'est pas encombré de scrupules.

Activé - Défaussez une carte de votre Domaine pour recevoir 2 Or. Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Esclaves.

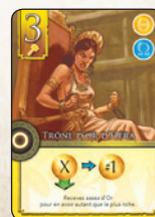


MAÎTRE D'ŒUVRE

Niveau 3, 2 exemplaires

Les nombreux serviteurs du dieu de la forge travaillent sans relâche. Ils créent trésors et richesses sans fin sous la surveillance du maître d'œuvre.

Activé - Recevez 1 Or par carte Héphaïstos dans votre Domaine. Exemple : si vous avez 3 cartes Héphaïstos dans votre Domaine (y compris Maître d'œuvre), vous recevez 3 Or.



TRÔNE D'OR D'HÉRA

Niveau 3, 1 exemplaire

Pour obtenir sa place au sein des dieux, Héphaïstos offre à Héra un trône d'or en cadeau. Malgré son mépris pour le dieu difforme, elle s'assied avant de réaliser qu'elle a été piégée et ne peut plus se lever. Tous les dieux, même Zeus, tentent sans succès de briser les chaînes. Héphaïstos accepte finalement de la libérer en échange de son élévation au rang de dieu de l'Olympe à part entière.

Déclenché - Recevez assez d'Or pour en avoir autant que le plus riche. Le joueur le plus riche est évidemment celui qui possède le plus d'Or au moment où vous déclenchez ce pouvoir.



HERMÈS - EMMANUEL ROUDIER

Messager, espion, voleur et marchand, Hermès est facétieux et rusé, globalement bien disposé envers les mortels et les héros. Il protège les audacieux et connaît des secrets mystiques.

Dans Elysium, il permet aux joueurs d'utiliser ou de réutiliser les pouvoirs des cartes, y compris celles qui se trouvent dans l'Elysium.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire

Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



L'ESCROC

Niveau 1, 2 exemplaires

Joueur et malin, Hermès regarde avec bienveillance ceux qui savent tirer parti de la naïveté des autres, ou de leur manque d'attention.

Déclenché - Échangez une colonne de votre plateau contre une colonne que vous avez déjà défaussée.



LE MESSAGER

Niveau 1, 2 exemplaires

Dieu populaire, Hermès protège les ambitieux, et il apprécie les sans-grades et les anonymes qui tentent d'accéder à la gloire.

Activé - Si vous avez au moins 1 Citoyen dans votre Domaine, utilisez-y le pouvoir Instantané d'une carte.

La carte doit donc se trouver dans votre Domaine.



TEMPLE D'HERMÈS

Niveau 1, 1 exemplaire

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par carte Hermès dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



TRICHEUR

Niveau 1, 1 exemplaire

Hermès est un dieu jeune et hardi. Il peut faire passer un anonyme pour un héros... à condition de ne pas se faire prendre.

Chronos - Si vous n'avez aucun Citoyen dans votre Elysium, cette carte vaut 5 PV.



GARDIEN DES RÊVES

Niveau 2, 2 exemplaires

Les rêves des mortels n'ont pas de secret pour Hermès. Il leur transmet des messages, des conseils et des mises en garde, et leur permet parfois d'accomplir leurs rêves.

Déclenché - Utilisez le pouvoir Déclenché d'une carte dans votre Domaine. Vous pouvez utiliser le pouvoir Déclenché d'une carte même si elle ne possède plus son anneau de déclenchement. Si elle possède encore son anneau de déclenchement, laissez-le en place.



INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires

Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

Eleusis (Activé) - Utilisez le pouvoir d'une carte Eleusis dans le Domaine d'un autre joueur.

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine. Le nombre de cartes Eleusis chez le joueur choisi n'entre pas en compte.



LE CADUCÉE

Niveau 2, 3 exemplaires

Grâce à sa curiosité, Hermès possède une grande connaissance du corps humain, et les médecins lui rendent hommage.

Déclenché - Utilisez le pouvoir Instantané d'une carte dans votre Domaine.



BUTIN LÉGENDAIRE

Niveau 3, 1 exemplaire

Les serviteurs d'Hermès sont souvent des individus peu recommandables. Mais la richesse et le butin sont des atouts incontestables lorsque l'on construit sa légende.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Hermès, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez Butin Légendaire, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



DIEU DES VOLEURS

Niveau 3, 1 exemplaire

Hermès aux pieds ailés aime jouer des tours aux dieux et aux mortels, et il s'entoure de compagnons pour ses pires méfaits. Rejoindre ce groupe est un privilège et un risque.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Hermès, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Dieu des voleurs, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.



PSYCHOPOMPE

Niveau 3, 2 exemplaires

Ce terme signifie prêtre des morts. Hermès est un guide des morts dans l'au-delà et en profite parfois pour obtenir faveurs et renseignements auprès des héros défunts.

Déclenché - Utilisez le pouvoir Déclenché ou Instantané d'une carte de votre Elysium.



ORPHÉE

Niveau 3, 1 exemplaire

Avec l'aide des dieux et ses talents de musicien, Orphée entre aux Enfers pour ramener à la vie sa bien-aimée Eurydice. Peu avant leur arrivée à la surface, ignorant les conseils d'Hermès, il jette un regard derrière lui et la soumet de nouveau au pouvoir d'Hadès.

Déclenché - En respectant les règles des Légendes, échangez une carte de votre Domaine avec un Citoyen de votre Elysium. Exemple : un Citoyen dans une Légende de Famille qui contient déjà une carte de niveau 1 et une carte de niveau 2 doit être remplacé par une carte de niveau 3. Cette action ne vous coûte aucun Or.



VOL

Niveau 3, 2 exemplaires

Les meilleurs plans reposent sur la diversion. Hélas, il faut parfois payer le prix et sacrifier un complice.

Activé - Défaussez une carte de votre Domaine pour utiliser le pouvoir Instantané ou Déclenché d'une carte dans votre Domaine. Si elle possède encore son anneau de déclenchement, laissez-le en place. Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Vol. Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir de la carte que vous venez de défausser.

Dieu de la mer et père des monstres, Poséidon est le plus imprévisible et sans doute le plus dangereux des dieux de l'Olympe pour les mortels.

Dans le jeu, ses serviteurs et les cartes dont il dispose sont en général agressifs envers les autres joueurs.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire

Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



COLÈRE DIVINE

Niveau 1, 1 exemplaire

Poséidon est colérique et rancunier. Sans relâche, il poursuit ses ennemis de sa haine et se réjouit de leur décès.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par tranche de 4 cartes dans la défausse. Exemple : s'il y a 13 cartes dans la défausse en fin de partie, cette carte vaut 3 PV.
Rappel : les cartes esseulées dans l'Elysium et les cartes des Domaines sont retirées du jeu en fin de partie et ne vont pas dans la défausse.



RAZ-DE-MARÉE

Niveau 1, 2 exemplaires

Les enfants de Poséidon et ses serviteurs peuvent diriger sa colère sur ses ennemis, et la colère du dieu des Océans est terrible.

Instantané - Les autres joueurs défaussent 1 Or.
Si un joueur n'a pas d'Or, il ne subit pas les effets de la carte.



TEMPLE DE POSÉIDON

Niveau 1, 1 exemplaire

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par carte Poséidon dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



TREMBLEMENT DE TERRE

Niveau 1, 2 exemplaires

Parfois, sa colère se concentre sur une cité, pour un sacrifice oublié ou un affront à son orgueil. Il la submerge alors, sans pitié pour les citoyens innocents.

Déclenché - Les autres joueurs défaussent tous les Citoyens de leur Domaine.
Si un joueur n'a pas de Citoyen, il ne subit pas les effets de la carte.

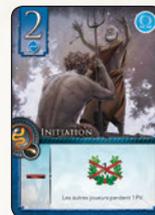


CYCLOPES

Niveau 2, 3 exemplaires

Nombreux sont les monstres que Poséidon a engendrés. Parmi eux, les cyclopes sont ses préférés. Laids et stupides, ils sont réputés pour leur sauvagerie et la cruauté dont ils font preuve envers les mortels.

Instantané - Les autres joueurs doivent choisir de défausser 1 carte de leur Domaine ou 2 Or.
Si un joueur n'a pas 2 Or, il doit défausser une carte de son Domaine. Si un joueur n'a pas de carte dans son Domaine, il doit défausser 2 Or (ou 1 Or si c'est tout ce qui lui reste). Si un joueur n'a ni Or, ni cartes, il ne subit pas les effets de la carte.



INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires

Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

Eleusis (Activé) - Les autres joueurs perdent 1 PV.
Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine. Si un joueur n'a pas de PV, il ne subit pas les effets de la carte.



PILLARDS

Niveau 2, 2 exemplaires

Les marins grecs ne sont pas que des marchands. Et de nombreuses guerres commencent par un raid maritime audacieux, dûment béni par Poséidon.

Instantané - Les autres joueurs vous donnent 1 Or.
Un joueur qui n'a pas d'Or ne vous donne rien.



ANTÉE

Niveau 3, 2 exemplaires

Fils de Poséidon, ce géant édifie un temple de crânes en l'honneur de son père. Pour cela, il défie à la lutte les voyageurs et les tue de ses mains nues.

Déclenché - Choisissez un Niveau. Dans leur Domaine, les autres joueurs défaussent 1 carte de ce Niveau.
Les Citoyens n'ont pas de Niveau et ne peuvent donc pas être défaussés de cette façon. Un joueur qui n'a pas de carte du Niveau choisi n'est pas affecté. Si un joueur a plusieurs cartes du Niveau choisi dans son domaine, il choisit librement la carte à défausser.



CHARYBDE ET SCYLLA

Niveau 3, 2 exemplaires

Les grecs vivent pour la plupart à proximité de la mer. Mais ils la redoutent, car les naufrages sont fréquents. La plupart sont attribués aux monstres marins engendrés par Poséidon, dont la fertilité et le peu de discernement quant à ses partenaires sont légendaires.

Instantané - Les autres joueurs perdent 1 PV et 1 Or.
Un joueur qui n'a pas de PV n'en perd pas. Un joueur qui n'a pas d'Or n'en perd pas.



DIEU DES OCÉANS

Niveau 3, 1 exemplaire

Gagner la faveur de Poséidon implique de se faire de nombreux ennemis. Mais la récompense est grande, car le dieu est aussi bienfaisant envers ses amis qu'il est cruel avec les autres.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Poséidon, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Dieu des Océans, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.



LA TOISON D'OR

Niveau 3, 1 exemplaire

L'un des nombreux rejets de Poséidon est un bélier ailé, dont le pelage est devenu l'un des objets enchantés les plus connus de la Grèce mythologique : la toison d'or, symbole de richesse et de puissance absolue.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Poséidon, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez La Toison d'Or, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



MÉDUSE

Niveau 3, 1 exemplaire

Méduse, une belle jeune fille, est violée par Poséidon dans un temple d'Athéna. Punie par la déesse, elle devient un monstre, la plus terrible des Gorgones, et son regard change ses victimes en pierre.

Déclenché - Désignez 2 cartes dans le Domaine de chaque autre joueur. Chacun doit en défausser 1 des 2.
Un joueur qui n'a qu'une carte doit la défausser. Un joueur qui n'a pas de cartes n'en perd pas.



ZEUS - SYLVAIN GUINEBAUD / BRUNO TATTI

Zeus est le chef des dieux, le père de bon nombre d'entre eux, et sa faveur est indispensable pour accéder à l'immortalité. Parfois mesquin, toujours volage, il a ses favoris et leur passe tout, et se montre impitoyable envers ceux qui le contrarient.

Dans Elysium, la famille de Zeus permet aux joueurs de récupérer des points de victoire en plus de ceux que l'on décompte par le biais des légendes.



ALLIANCE

Niveau 1, 2 exemplaires.

Zeus est le roi des dieux, et tous ceux qui gouvernent avec sagesse lui rendent hommage.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez un Citoyen, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez ce Citoyen.



ASSEMBLÉE

Niveau 1, 1 exemplaire

Les dieux se réunissent au sommet de l'Olympe. Ils distinguent les mortels méritants et tentent d'apaiser leurs propres querelles.

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par Famille dans cette Légende. Dans une Légende de Niveau 1, cette carte peut valoir jusqu'à 5 PV, mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Famille.



JARDIN DES HESPÉRIDES

Niveau 1, 2 exemplaires

Pour prouver sa valeur à son père, Hercule accomplit de nombreux exploits, dont le vol des pommes des Hespérides, qui donnaient l'immortalité.

Instantané - Recevez 2 PV.



JUSTICE DE ZEUS

Niveau 1, 1 exemplaire

Zeus est le juge des querelles entre les dieux comme les mortels. Même s'il se veut juste et équitable, il a tendance à récompenser ses favoris.

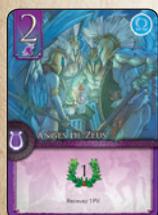
Chronos - Cette carte vaut 1 PV par tranche de 3 PV sur votre plateau. Exemple : Justice de Zeus vaut 2 PV si vous possédez 6 PV sur votre plateau mais seulement 1 PV si vous en possédez 5.



TEMPLE DE ZEUS

Niveau 1, 1 exemplaire

Chronos - Cette carte vaut 1 PV par carte Zeus dans cette Légende. Dans une Légende de Famille, cette carte peut valoir jusqu'à 3 PV mais ne vaudra jamais plus de 1 PV dans une Légende de Niveau 1.



ANGES DE ZEUS

Niveau 2, 3 exemplaires

Kratos, Bia, Nike, Zelus sont des dieux mineurs, serviteurs de Zeus. Ils symbolisent la force, la puissance, la victoire et le zèle. Zeus leur a donné les ailes du vent pour les aider dans leurs tâches.

Légende - Recevez 1 PV. Vous recevez 1 PV même si vous transférez Anges de Zeus durant cette phase.



INITIATION

Niveau 2, 2 exemplaires

Tous les grecs, du plus riche au plus humble, mais aussi les femmes, les nobles ou les rois, peuvent être initiés aux Mystères d'Eleusis. Cette société secrète garantit que, même en cas de conflit, le dialogue existe toujours.

Eleusis (Activé) - Recevez 1 PV. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine.



TRIOMPHE

Niveau 2, 2 exemplaires

Zeus n'est pas le dieu de la guerre, mais les vainqueurs savent lui rendre hommage car il est le père des dieux et sa colère est terrible.

Déclenché - Recevez 1 PV par tranche de 2 cartes dans votre Domaine. Exemple : si vous avez 7 cartes Zeus dans votre Domaine (y compris Triomphe), vous recevez 3 PV.



CONSEIL DU ROI

Niveau 3, 2 exemplaires

Malgré son caractère volcanique, Zeus est sage et il attend des rois et des tyrans grecs qu'ils se montrent sages et pondérés en toute chose, pour éviter les conflits trop longs ou sanglants.

Activé - Recevez 1 PV par tranche de 2 cartes Zeus dans votre Domaine. Exemple : si vous avez 3 cartes Zeus dans votre Domaine (y compris Conseil du roi), vous recevez 1 PV.



ÉPREUVE DES HÉROS

Niveau 3, 2 exemplaires

Hercule est le fils favori de Zeus. Tuer le Lion de Némée et faire de sa peau une cape fut l'une de ses tâches les plus ardues.

Activé - Défaussez une carte de votre Domaine pour recevoir 2 PV. Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Épreuve des héros elle-même pour recevoir les 2 PV.



HERCULE

Niveau 3, 1 exemplaire

Héros et compagnon des héros, Hercule, fils favori de Zeus, est le modèle que tous les demi-dieux suivent. Son aide est précieuse pour acquérir la faveur de Zeus.

Déclenché - Recevez 1 PV par tranche de 3 PV sur votre plateau. Exemple : si vous avez 5 PV sur votre plateau, vous recevez 1 PV.



MURMURES D'HÉRA

Niveau 3, 1 exemplaire

Malgré ses infidélités répétées, Zeus craint et respecte sa femme, et il écoute toujours ses conseils. Indisposer l'épouse de Zeus est imprudent, gagner sa faveur est une bénédiction.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Zeus, recevez 1 Or. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas d'Or lorsque vous prenez Murmures d'Héra, mais vous recevez 1 Or lorsque vous la transférez.



PÈRE DES DIEUX

Niveau 3, 1 exemplaire

Un demi-dieu soumis à l'attention du père des dieux est en route vers l'immortalité... ou une fin très douloureuse, car la colère de Zeus est légendaire et nul immortel ne tient à la subir.

Permanent - Lorsque vous prenez ou transférez une carte Zeus, recevez 1 PV. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la façon dont vous prenez ou transférez cette carte. Vous ne recevez pas de PV lorsque vous prenez Père des Dieux, mais vous recevez 1 PV lorsque vous la transférez.