

# LORDS OF HELLAS



LIVRET DE L'EXTENSION ÂGES SOMBRES

## 1 MONUMENT DE POSÉIDON EN 5 PARTIES



### 1 CARTE RÉFÉRENCE DE POSÉIDON



### 1 ARTÉFACT DIVIN DE POSÉIDON



### 10 CARTES BÉNÉDICTION DE POSÉIDON



### 1 FICHE DE FLOTTE



### 6 PIONS FLOTTE



### 7 PIONS PORT



# POSÉIDON



*Note ! Cette extension modifie le jeu de base et elle est destinée à des joueurs confirmés. Il est conseillé de n'utiliser qu'une seule extension portant le symbole à la fois lors de vos parties, bien que le mode Simplifié puisse être employé dans n'importe quelle partie.*

*Poséidon est nécessaire pour pouvoir utiliser l'extension Atlantide.*

## MISE EN PLACE :

- Placez le Monument de Poséidon en Messénie.
- Placez l'Artéfact Divin de Poséidon sous son Monument.
- Prenez la carte Référence de Poséidon. Utilisez le côté indiqué par un coin rouge.
- Placez 1 pion Port (au hasard, face numérotée cachée) dans chacune des Régions suivantes : Acarnanie, Thessalie, Attique, Messénie et Laconie.

Lors d'une partie à plus de 4 joueurs, placez des pions Port supplémentaires :

5-6 joueurs : Atlantide Nord (si vous utilisez l'extension Atlantide)  
6 joueurs : Lesbos (si vous utilisez l'extension La Cité d'Acier)

- Mélangez les Bénédiction de Poséidon dans le paquet Bénédiction. Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent normalement.

## PORTS

Les Régions contenant un Port sont considérées comme adjacentes les unes aux autres, en appliquant les restrictions suivantes :

- Les Monstres ne peuvent pas se déplacer d'un Port à un autre.
- L'Action Standard : Déplacement des Hoplites ne peut pas être utilisée pour déplacer des Hoplites d'un Port à un autre.
- L'Action Standard : Déplacement du Héros peut être utilisée pour déplacer un Héros d'un Port à un autre (compte comme un déplacement de 1 Région).
- L'Action Spéciale : Marche peut être utilisée pour déplacer une Armée d'un Port à un autre (compte comme un déplacement de 1 Région).
- Le Pouvoir Divin d'Hermès peut être utilisé pour déplacer une Armée d'un Port à un autre (compte comme un déplacement de 1 Région).

## FLOTTE (🚢)

**Flotte** désigne une nouvelle caractéristique de base supplémentaire. La valeur de Flotte d'un Héros est indiquée par le pion Flotte de sa couleur sur la fiche de Flotte.

Chaque joueur commence avec une valeur de Flotte de 1. La valeur maximale est de 5.

Ajoutez votre valeur de Flotte à votre Force d'Armée lors de n'importe quelle Bataille qui se déroule dans une **Région** contenant un **Port**, en appliquant les restrictions suivantes :

- Le bonus de Flotte maximal d'un joueur est égal à sa valeur de Flotte.
- Le bonus de Flotte d'un joueur ne peut jamais être supérieur au nombre de ses Hoplites participant à la Bataille.

Par exemple, un joueur doté d'une valeur de Flotte de 4 et possédant 3 Hoplites dans la Bataille gagne 3 en Force d'Armée grâce à sa caractéristique Flotte.

## MODE SIMPLIFIÉ DE POSÉIDON

Le Monument de Poséidon peut également être utilisé dans le mode Simplifié, dans lequel il remplace un des Monuments du jeu de base. Dans un tel cas, remplacez Athéna par Poséidon.

● Lors de la mise en place, mettez le Monument de Poséidon en Attique, à la place de celui d'Athéna.

● Placez l'Artéfact Divin de Poséidon sous son Monument.

● Mélangez les Bénédiction de Poséidon dans le paquet Bénédiction.

● Prenez la carte Référence de Poséidon. Utilisez le côté indiqué par un coin gris.

● Placez 1 pion Port (au hasard, face numérotée cachée) dans chacune des Régions suivantes : Acarnanie, Thessalie, Attique, Messénie et Laconie.

Lors d'une partie à plus de 4 joueurs, placez des pions Port supplémentaires :

5-6 joueurs : Atlantide Nord (si vous utilisez l'extension Atlantide)

6 joueurs : Lesbos (si vous utilisez l'extension La Cité d'Acier)

Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent normalement. Les règles et éléments relatifs à la Flotte ne sont pas utilisés. Le mode Simplifié fonctionne avec l'extension Atlantide.



## 1 PLATEAU DE L'ATLANTIDE



## 3 CARTES QUÊTES AVEC LEURS PIONS QUÊTES



## 1 FICHE D'ARMÉE



## 15 HOPLITES, 4 PRÊTRES



## 15 PIONS CONTRÔLE, 1 PION GLOIRE, 1 ANNEAU COLORÉ



## 1 HÉROS (CLITO)



## 3 PIONS CARACTÉRISTIQUE



## 1 FICHE DE HÉROS (CLITO)



## 3 MONSTRES (SIRÈNE, CÉTO ET TALOS)



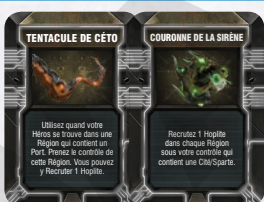
## 3 FICHES DE MONSTRE (SIRÈNE, CÉTO ET TALOS)



## 4 CARTES ÉVÈNEMENT DE MONSTRE (2 X SIRÈNE, 2X CÉTO)



## 2 CARTES ARTÉFACT TROPHÉE DE MONSTRE



## 1 FORGE



# ATLANTIDE EXTENSION 5<sup>e</sup> JOUEUR

*Note ! Les éléments de cette extension sont destinés aux parties à 5 joueurs et ne peuvent pas être utilisés à joueurs ou moins (à l'exception de Clito, qui peut être utilisée pour remplacer n'importe quel Héros du jeu de base). Cette extension proposant de nouvelles règles (la Forge et Talos), il est conseillé de la réserver à des joueurs confirmés.*

*Poséidon est nécessaire pour pouvoir utiliser l'extension Atlantide, qui est elle-même requise pour jouer avec La Cité de l'Acier.*

## MISE EN PLACE

- Disposez le plateau de l'Atlantide dans le coin inférieur droit du plateau standard.



- Lors de l'étape 3 de la Mise en Place, mélangez les nouvelles cartes Monstre et Quête dans le paquet Événement.

## LA FORGE

La Forge représente un type spécial de Temple.

N'importe quel joueur qui contrôle le Cercle Intérieur du plateau de l'Atlantide peut effectuer une Action Spéciale : Construction de Temple pour bâtir la Forge. La Forge est considérée comme un Temple (le joueur qui la contrôle reçoit des Prêtres dans sa réserve de Prêtres lorsqu'elle est bâtie ou qu'il effectue une Action Spéciale : Construction de Monument).

La Forge compte également pour la Condition de Victoire Élu des Dieux (contrôler 5 Régions contenant un Temple).

Quand la Forge est construite, placez la figurine de Talos sur le plateau de l'Atlantide, dans la Région du Cercle Intérieur.

## TALOS

À partir du moment où la Forge a été construite, le joueur qui contrôle la Région du Cercle Intérieur contrôle également Talos.

Talos est considéré comme un Monstre normal et peut être tué au cours d'une Chasse.

Règles supplémentaires de Talos :

- Le joueur qui contrôle Talos ne peut pas le Chasser.
- Le joueur qui contrôle Talos peut effectuer 1 Action Standard de Talos. Chaque tour, le joueur peut effectuer cette Action Standard pour déplacer Talos ou utiliser l'Attaque de Région du Monstre.
- Lors de chaque Phase des Monstres, le joueur qui contrôle Talos gagne une Action Standard de Talos supplémentaire au lieu de lancer le Dé de Monstre pour Talos.

## NOUVELLES VOIES MARITIMES

Les Voies Maritimes du plateau de l'Atlantide mènent vers les Régions correspondantes du plateau standard et de celui de la Cité d'Acier (si cette extension est utilisée). Ces Voies Maritimes fonctionnent dans les deux sens.

## 14 PIONS ORICALQUE



## 10 CARTES MACHINE



# ORICALQUES ET MACHINES



*Note ! Cette extension modifie le jeu de base et elle est destinée à des joueurs confirmés. Il est conseillé de n'utiliser qu'une seule extension portant le symbole à la fois lors de vos parties.*

L'extension Orichalque peut être combinée avec les extensions Poséidon et Atlantide.

## MISE EN PLACE :

- Lors de l'étape 2 de la Mise en Place, placez 1 pion Orichalque dans chaque Région qui contient une Cité.
- Ne placez pas de pion Orichalque à Sparte ou à Troie (si vous utilisez l'extension la Cité d'Acier).
- Lors de l'étape 8 de la Mise en Place, piochez 3 cartes Machine et placez-les face visible à côté du plateau.

## ORICALQUE

Un joueur qui termine une Action Standard : Déplacement du Héros (sans se lancer dans une Quête) dans une Région contenant un pion Orichalque peut prendre ce pion.

Au début de son Tour (avant d'effectuer la moindre Action), un joueur peut dépenser un nombre de son choix de pions Orichalque (en les retirant de la partie) pour recharger le même nombre d'Artéfacts.

Les pions Orichalque peuvent également être dépensés pour utiliser n'importe quelle carte Machine face visible.

## MACHINES

Au début de son Tour (avant d'effectuer la moindre Action), un joueur peut utiliser 1 des 3 cartes Machine face visible en payant son coût (indiqué sur la carte) en pions Orichalque.

Une carte Machine est retirée de la partie après avoir été utilisée. Elle ne servira plus au cours de cette partie.

Pendant la Phase d'Événement, s'il y a moins de 3 cartes Machine face visible en jeu, piochez des cartes du paquet Machine jusqu'à atteindre ce nombre.

## 1 MONUMENT DE HADÈS EN 5 PARTIES



## 6 GUERRIERS DE HADÈS



## 6 PIONS PORTAIL DE HADÈS



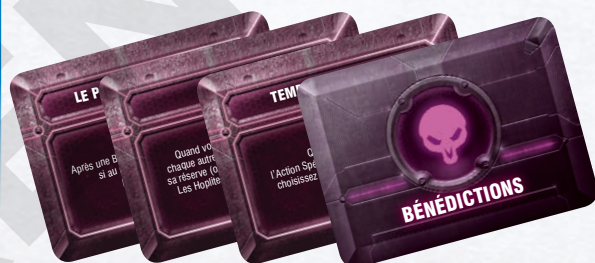
## 1 CARTE RÉFÉRENCE DE HADÈS



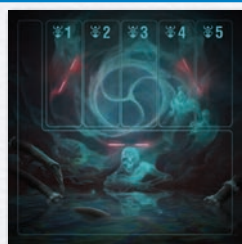
## 1 ARTÉFACT DIVIN DE HADÈS



## 10 CARTES BÉNÉDICTION DE HADÈS



## 1 FICHE DU MONDE SOUTERRAIN



## 6 PIONS RÉANIMATION



## MODE SIMPLIFIÉ DE HADÈS

Le Monument de Hadès peut également être utilisé dans le mode Simplifié, dans lequel il remplace un des Monuments du jeu de base. Dans un tel cas, remplacez Zeus par Hadès.

- Lors de la mise en place, mettez le Monument de Poséidon en Thésalie, à la place de celui de Zeus.
- Placez l'Artéfact Divin de Hadès sous son Monument.
- Mélangez les Bénédiction de Hadès dans le paquet Bénédiction.
- Prenez la carte Référence de Hadès. Utilisez le côté indiqué par un coin gris.

Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent normalement. Les règles et éléments relatifs aux Guerriers de Hadès, pions Réanimation, Portails de Hadès et à la fiche du Monde Souterrain ne sont pas utilisés.

# HADÈS



*Note ! Cette extension modifie le jeu de base et elle est destinée à des joueurs confirmés. Il est conseillé de n'utiliser qu'une seule extension portant le symbole à la fois lors de vos parties, bien que le mode Simplifié puisse être employé dans n'importe quelle partie.*

## MISE EN PLACE

- Placez le Monument de Hadès en Messénie.
- Placez l'Artéfact Divin de Hadès sous son Monument.
- Prenez la carte Référence de Hadès. Utilisez le côté indiqué par un coin rouge.
- Lors du choix des Héros, chaque joueur prend 1 Guerrier de Hadès et le place dans n'importe quelle Région du plateau. Une fois les Guerriers de Hadès placés, les joueurs déploient leurs Hoplites normalement.
- Une fois les Héros placés sur le plateau, avant le début de la partie, chaque joueur place 1 Portail de Hadès dans la Région de départ de son Héros.
- Mélangez les Bénédiction de Hadès dans le paquet Bénédiction.

## GUERRIERS DE HADÈS

Un Guerrier de Hadès augmente de 1 la Force de Population de la Région dans laquelle il se trouve.

Les Guerriers de Hadès se joignent automatiquement à toute Armée présente dans leur Région si le propriétaire de l'Armée contrôle la Région.

Chaque Guerrier de Hadès ajoute 1 à la Force d'Armée de toute Armée qu'il rejoint.

Les Guerriers de Hadès peuvent se déplacer gratuitement en même temps que l'Armée qu'ils accompagnent (ils ne sont pas considérés comme des Hoplites).

Quand une Armée comprenant des Guerriers de Hadès entre dans une Région qui contient l'Armée d'un autre joueur, ils restent avec celle qui vient de se déplacer au moins jusqu'à la fin de la Bataille.

Une Armée attaquante qui contient un ou plusieurs Guerriers de Hadès tue 1 Hoplite ennemi avant le début de la Bataille. Les Guerriers de Hadès ne sont pas considérés comme des Hoplites. Ils ne peuvent pas mourir et ne sont pas soumis aux effets qui affectent les Hoplites.

Après une Bataille, les Guerriers de Hadès restent toujours dans la Région où la Bataille s'est déroulée, même si les Hoplites leur contrôleur se sont repliés ou ont tous été tués.

## FICHE DU MONDE SOUTERRAIN

Quelle que soit la cause de leur décès (Attaque de Région, Pertes, etc.), tous les Hoplites tués sont placés sur la fiche du Monde Souterrain. Ils peuvent être ramenés en jeu en effectuant l'Action Standard : Résurrection (voir ci-dessous).

## RÉANIMATION

Réanimation désigne une nouvelle caractéristique de base supplémentaire.

La valeur de Réanimation d'un Héros est indiquée par le pion Flotte de sa couleur sur la fiche du Monde Souterrain.

Chaque joueur commence avec une valeur de Réanimation de 1. La valeur maximale est de 5.

La caractéristique Réanimation est utilisée lors de l'Action Standard : Résurrection (voir ci-dessous).

## PORTAILS DE HADÈS ET RÉSURRECTION

La Résurrection désigne une nouvelle Action Standard :

Sur la fiche du Monde Souterrain, Prenez un nombre de vos Hoplites égal à la valeur de Réanimation de votre Héros et placez-les dans une Région contenant un Portail de Hadès ou dans votre réserve de Hoplites. Vous pouvez déclencher une Bataille de la sorte.

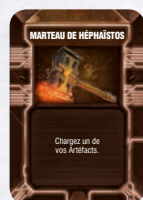
## 1 MONUMENT DE HÉPHAÏSTOS EN 5 PARTIES



### 1 CARTE RÉFÉRENCE DE HÉPHAÏSTOS



### 1 ARTÉFACT DIVIN DE HÉPHAÏSTOS



### 10 CARTES BÉNÉDICTION DE HÉPHAÏSTOS



### 13 CARTES RELIQUE




### 5 CARTES ARTÉFACT NEUTRE



# HÉPHAÏSTOS



*Note ! Cette extension modifie le jeu de base et elle est destinée à des joueurs confirmés. Il est conseillé de n'utiliser qu'une seule extension portant le symbole  à la fois lors de vos parties, bien que le mode Simplifié puisse être employé dans n'importe quelle partie.*

## MISE EN PLACE

- Placez le Monument de Héphaïstos en Messénie.
- Placez l'Artéfact Divin de Héphaïstos sous son Monument.
- Prenez la carte Référence de Héphaïstos. Utilisez le côté indiqué par un coin **rouge**.
- Après avoir placé les Héros et pioché les cartes Combat de départ, séparez les cartes Foudre du paquet Relique et constituez un paquet Foudre face visible.
- Piochez ensuite 3 cartes du paquet Relique et placez-les face visible à côté du plateau, au-dessus des emplacements de Quêtes. Pendant la partie, les joueurs pourront Reforgier les cartes Combat en ces Reliques (voir ci-dessous).
- Mélangez les Bénédiction de Héphaïstos dans le paquet Bénédiction.
- Pendant la Phase d'Événement, s'il y a moins de 3 cartes Relique face visible en jeu, piochez des cartes du paquet Relique jusqu'à atteindre ce nombre (en plus du paquet Foudre).

## RELIQUES

Les Reliques constituent un type spécial de carte, à la fois Artéfact et carte Combat.

Les joueurs peuvent obtenir de Reliques en Reforgeant leurs cartes Combat (voir ci-dessous).

Quand un joueur gagne une Relique, elle est placée à côté de sa fiche de Héros, en vue de tous.

Les Reliques sont utilisées comme des cartes Combat (lors d'une Chasse ou d'une Bataille), mais elles ne sont pas défaussées après usage. Au lieu de cela, elles sont considérées comme utilisées, à l'instar des Artéfacts. Elles peuvent être rechargées comme des Artéfacts normaux, lors de l'Action Spéciale : Construction de Monument.

Les cartes Reliques ne comptent pas dans la limite de cartes Combat d'un joueur.

Les Reliques ne sont pas des Artéfacts. Elles ne sont pas soumises aux effets qui affectent les Artéfacts.

## REFORGER

Un joueur peut effectuer une Action Standard : Adoration et envoyer un Prêtre au Monument de Héphaïstos pour Reforgier 1 de ses cartes Combat. Choisissez et défaussez 1 carte Combat appropriée pour prendre la carte Relique correspondante.

Une carte Combat ne peut être Reforgée qu'en une Relique portant le même symbole de Dégât (par exemple, vous pouvez Reforgier une carte portant le symbole de l'épée en la Relique Épée de Justice).

Une carte arborant le bouclier peut être Reforgée en Bouclier Miroir.

Une carte arborant la faux peut être Reforgée en Faux Adamantine.

## FOUDRE

Les cartes Relique Foudre fonctionnent un peu différemment :

- Si vous choisissez une Relique Foudre quand vous Reforgez, vous ne défaussez pas de carte Combat.
- Les cartes Relique Foudre sont disponibles en permanence.
- Une fois utilisées, les cartes Relique Foudre sont défaussées et remises dans le paquet Foudre.
- Un joueur ne peut jamais posséder plus d'une carte Relique Foudre à la fois.

## MODE SIMPLIFIÉ DE HÉPHAÏSTOS :

Le Monument de Héphaïstos peut également être utilisé dans le mode Simplifié, dans lequel il remplace un des Monuments du jeu de base. Dans un tel cas, remplacez Zeus par Héphaïstos.

- Lors de la mise en place, mettez le Monument de Héphaïstos en Thessalie, à la place de celui de Zeus.
- Placez l'Artéfact Divin de Héphaïstos sous son Monument.
- Mélangez les Bénédiction de Héphaïstos dans le paquet Bénédiction.
- Prenez la carte Référence de Héphaïstos. Utilisez le côté indiqué par un coin **gris**.

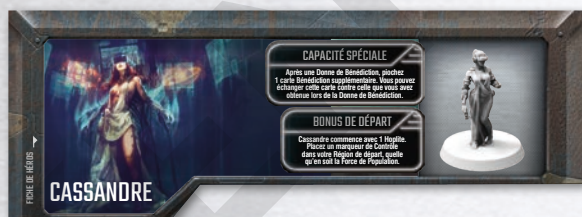
Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent normalement. Les règles et éléments relatifs aux cartes Relique ne sont pas utilisés.



## 2 HÉROS (CASSANDRE, ULYSSE)



## 2 FICHES DE HÉROS (CASSANDRE, ULYSSE)



## 2 MONSTRES (TYPHON, PYTHON)



## 2 FICHES DE MONSTRE (TYPHON, PYTHON)



## 4 CARTES ÉVÉNEMENT DE MONSTRE (2X TYPHON, 2X PYTHON)



## 2 CARTES ARTÉFACT TROPHÉE DE MONSTRE (TYPHON, PYTHON)



# HÉROS ET MONSTRES

Cette extension ne modifie pas les règles de façon significative. Elle permet d'ajouter de la diversité et peut être utilisée lors de n'importe quelle partie, y compris en conjonction avec les extensions dotées du symbole

## MISE EN PLACE

- Lors de l'étape 3 de la Mise en Place, mélangez les nouvelles cartes Monstre dans le paquet Événement.
- Les Héros sont choisis normalement, sauf que vous disposez d'un plus grand choix !

Tous les éléments de cette extension sont identiques à leurs équivalents de la boîte de base. Soyez toutefois conscient qu'ajouter de nouveaux Monstres sans ajouter la mini extension Cartes Combat Supplémentaires (voir ci-dessous) peut légèrement altérer l'équilibre des Conditions de Victoire.

## 6 CARTES COMBAT



# CARTES COMBAT SUPPLÉMENTAIRES

Cette extension ne modifie pas les règles de façon significative. Elle permet d'ajouter de la diversité et peut être utilisée lors de n'importe quelle partie, y compris en conjonction avec les extensions dotées du symbole

## MISE EN PLACE

- Lors de l'étape 3 de la Mise en Place, mélangez les cartes Combat supplémentaires dans leur paquet.

Elles sont utilisées comme des cartes Combat normales.

## 1 MONSTRE SPÉCIAL (CHIRON)



## 1 CARTE ARTÉFACT TROPHÉE DE MONSTRE



## 1 FICHE DE MONSTRE



## 6 CARTES PRÉCEPTÉ DE CHIRON



## 2 CARTES ÉVÉNEMENT DE MONSTRE



# CHIRON

Cette extension ne modifie pas les règles de façon significative. Elle permet d'ajouter de la diversité et peut être utilisée lors de n'importe quelle partie, y compris en conjonction avec les extensions dotées du symbole

## MISE EN PLACE

- Lors de l'étape 3 de la Mise en Place, mélangez les cartes Monstre de Chiron dans le paquet Événement. Chiron peut entrer en jeu lors de la Mise en Place ou d'une Phase d'Événement, comme n'importe quel autre Monstre.
- Créez un paquet face cachée contenant les 6 cartes Précepté de Chiron. Elles sont utilisées quand Chiron apparaît sur le plateau (voir ci-dessous).

## QUÊTES DE PRÉCEPTÉ

- Quand Chiron entre en jeu, piochez 1 carte Précepté et placez-la sur le premier emplacement de Quête disponible.
- Si aucun emplacement n'est libre, défaussez la première Quête qui n'abrite aucun Héros. S'il y a des Héros sur chaque Quête, mettez la carte Précepté de côté. Elle viendra remplacer la première Quête défaussée.
- Les cartes Précepté fonctionnent exactement comme des cartes Quête normales. Pour commencer une Quête de Précepté, un joueur doit posséder (et montrer aux autres joueurs) des cartes Combat spécifiques.
- Après avoir accompli une Quête de Précepté, le joueur reçoit la carte Précepté correspondante et la place à côté de sa fiche de Héros.
- Quand un joueur reçoit une carte Précepté après avoir accompli la quête, placez une nouvelle carte Précepté dans l'emplacement de Quête.
- Si Chiron est tué, défaussez la Quête de Précepté (tout Héros qui s'y trouvait est placé dans la Région qu'occupait Chiron).

## CARTES PRÉCEPTÉ APRÈS L'ACCOMPLISSEMENT DE LA QUÊTE

- Les cartes Précepté sont utilisées comme des cartes Combat normales (lors d'une Chasse ou d'une Bataille), mais elles ne sont pas défaussées après usage.
- Au lieu de cela, elles sont considérées comme utilisées, au même titre qu'un Artéfact. Elles sont rechargées comme des Artéfacts normaux, lors de l'Action Spéciale : Construction de Monument.
- Les cartes Précepté ne comptent pas dans la limite de cartes Combat d'un joueur.
- Les cartes Précepté ne sont pas des Artéfacts. Elles ne sont pas soumises aux effets qui affectent les Artéfacts.

## 5 CARTES OPPORTUNITÉ



# CARTES OPPORTUNITÉ

Cette extension ne modifie pas les règles de façon significative. Elle permet d'ajouter de la diversité et peut être utilisée lors de n'importe quelle partie, y compris en conjonction avec les extensions dotées du symbole

## MISE EN PLACE

Lors de l'étape 3 de la Mise en Place, mélangez les cartes Opportunité dans le paquet Événement.

## CARTES OPPORTUNITÉ

Quand une carte Opportunité est piochée du paquet Événement (lors de la Mise en Place ou d'une Phase d'Événement), elle est placée au sommet du paquet Événement.

Elle y reste jusqu'à ce qu'un joueur se décide à l'utiliser. Si elle n'a pas été utilisée, elle est défaussée au début de la Phase d'Événement suivante.

Au début de son Tour (avant d'effectuer la moindre Action), un joueur peut choisir d'utiliser la carte Opportunité face visible. Le joueur applique le texte de la carte, puis pioche une nouvelle carte Événement du paquet.

Les cartes Opportunité sont défaussées après utilisation.

## 1 BOÎTE DE PANDORE AU CONTENU SECRET (SEULEMENT DANS L'ÉDITION KICKSTARTER)



# BOÎTE DE PANDORE

Si vous décidez d'ouvrir cette boîte au début de la partie, vous DEVEZ en utiliser le contenu lors de cette partie. AVERTISSEMENT ! Réservé aux joueurs confirmés.

## 1 ENVELOPPE AU CONTENU SECRET (SEULEMENT DANS L'ÉDITION KICKSTARTER)



# ENVELOPPE SECRÈTE

Le premier joueur qui remporte 3 parties ouvre l'enveloppe, en consulte le contenu et applique les règles qui s'y trouvent.

### CRÉDITS :

**Auteur de l'Extension :** Adam Kwapiński

**Auteur de l'extension Hadès :** Adam Kwapiński, Paweł Samborski, Michał Sikiński

**Développement de l'Extension :** Paweł Samborski, Michał Sikiński

**Illustrations :** Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz

**Conception Graphique :** Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

**Modèles 3D :** Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

**Test et Développement :** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon

**Relecture et Écriture :** Hervé Daubet

**Traduction :** Hervé Daubet

**Remerciements Spéciaux :** À tous nos contributeurs de la campagne Kickstarter qui ont permis à ce projet de devenir une réalité, à tous les testeurs qui ont passé énormément de temps sur ce titre, à Adrian Komarski et Michał Oracz pour l'élan créatif dont ils ont fait preuve lors de chacune des étapes du développement de ce jeu.

