



LORDS OF HELLAS

LIVRET DE L'EXTENSION KRONOS

1 KRONOS



1 FICHE DE KRONOS



1 MARQUEUR DE POINTS DE COLÈRE



21 CARTES ORDRE DE KRONOS



1 PION JOUEUR EN COURS



7 CARTES CHAÎNE DE KRONOS



3 CARTES ÉVÈNEMENT DE KRONOS



9 PIONS CAPACITÉ SPÉCIALE DE HÉROS



KRONOS

Kronos est plus un mode de jeu alternatif qu'une extension traditionnelle. Si vous ne maîtrisez pas bien le jeu de base ou la campagne solo, vous risquez de rencontrer des difficultés en affrontant Kronos ou en le jouant contre vos amis !

Ce mode de jeu est prévu pour 2 à 4 joueurs.

L'un d'entre eux va contrôler Kronos. Il devra d'abord tenter de se libérer, en ayant recours à des Monstres et à divers pouvoirs, avant d'exercer sa vengeance sur les dieux qui l'ont jadis emprisonné.

Les autres joueurs forment une équipe, incarnant des Héros à la tête de leurs Armées qui vont tenter d'empêcher le terrible Titan de détruire leur pays.

CONDITIONS DE VICTOIRE DE KRONOS

- Avoir une Attitude de Population Hostile dans 5 Territoires.
- Détruire les 3 Monuments.

CONDITIONS DE VICTOIRE DES HÉROS

- Tuer Kronos.
- Contrôler 3 Territoires.
- Tuer tous les Monstres sur le plateau (possible après avoir accompli la Quête « Fermer les Portes du Tartare »).

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1. Disposez le plateau alternatif (celui de la campagne solo, au dos du plateau normal).

2. Mélangez les paquets Attaque de Montre et cartes Combat, puis placez-les dans leurs emplacements respectifs sur le plateau.

3. Préparez le paquet Bénédiction et retirant les cartes suivantes :

- Audace
- Colère du Héros
- Défense Farouche
- Don d'Athéna
- Embuscade
- Fin Tacticien
- Force de Riposte
- Manœuvre d'Étranglement
- Moral Inflexible
- Présence Héroïque
- Prêt au Combat
- Resserer les Rangs
- Temple d'Hermès

4. Mélangez le paquet Bénédiction et placez le dans son emplacement sur le plateau.

5. Placez les pions Gloire correspondants dans la case Neutre de leurs pistes d'Attitude de la Population respectives.

6. Placez tous les Temples et l'Oracle de Delphes dans leurs Régions respectives (tous les Temples sont construits au début de la partie).

7. Placez le socle de chacun des Monuments de base (Athéna, Hermès et Zeus) dans leurs Régions respectives. Placez les Artéfacts Divins à côté de leurs Monuments correspondants.

8. Placez les 3 cartes Quête de Kronos dans les emplacements Quête du plateau. Note : Les Quêtes de Kronos ne disposent pas de pion correspondant car elles ne possèdent aucune récompense associée.

NOTE ! Les Artéfacts Neutres, les Artéfacts de Monstre et les Événements ne sont pas utilisés dans ce mode de jeu !

MISE EN PLACE DE KRONOS

1. Disposez la fiche de Kronos et placez 1 pion Caractéristique sur la première case de chacune de ses caractéristiques (Puissance, Colère et Autorité).

Note : Kronos utilise les pions Caractéristique du 5e joueur de l'extension Atlantide.

2. Placez ensuite le marqueur de Points de Colère sur la case qui correspond au nombre de Héros pour cette partie (10 pour 2 Héros, 11 pour 3).

3. Le joueur de Kronos prend la carte Chaîne Colère de Kronos qu'il place à côté de sa fiche, **face visible**.

4. Le joueur de Kronos choisit 3 cartes Chaîne qu'il place à côté de sa carte Colère de Kronos, **face cachée**.

5. Le joueur de Kronos prend la figurine de Kronos et la place dans l'une des Régions suivantes :

- Locride
- Eubée
- Messénie

6. Dans le Territoire où commence Kronos, placez le pion Gloire sur la case Hostile de la piste d'Attitude de la Population.

7. Le joueur de Kronos mélange le paquet Ordre de Kronos et pioche 3 cartes. La taille limite de main de cartes Ordre de Kronos est de 5.

MISE EN PLACE DES HÉROS

1. Dans ce mode de jeu, les Héros possèdent des Capacités Spéciales différentes. Lorsqu'il choisit son Héros, chaque joueur prend également le pion Capacité Spéciale correspondant et le place sur la fiche de celui-ci, en recouvrant sa Capacité Spéciale d'origine.

Les Bonus de Départ ne sont pas utilisés dans ce mode de jeu et sont entièrement ignorés.

Chaque joueur prend les éléments qui correspondent à son Héros (figurine du Héros, anneau de couleur, pion Capacité Spéciale, fiche d'Armée, figurines de Prêtres et de Hoplites, pions Action Utilisée, marqueurs de Contrôle et pions Caractéristique).

2. Après avoir choisi leur Héros, les joueurs placent la figurine de celui-ci sur le plateau, dans la Région de leur choix, avec leurs Hoplites de départ. Le nombre de Hoplites de départ varie :

- 3 Hoplites pour une partie avec 2 Héros.
- 2 Hoplites pour une partie avec 3 Héros.

3. Le premier joueur de Héros reçoit le pion Joueur en Cours.

PARTIE À 1 CONTRE 1

Dans une partie à 2 joueurs, l'un d'entre eux contrôle Kronos, tandis que l'autre dirige 2 Héros.

Chaque fois qu'une règle renvoie au « joueur de Héros suivant / à un autre joueur de Héros », elle s'applique au « Héros suivant / à l'autre Héros ».

DÉROULEMENT DU JEU

Pour les joueurs de Héros, il n'y a pas de grande différence avec le jeu de base.

Les Tours du joueur de Kronos constituent le changement le plus important.

Le joueur de Kronos effectue toujours le premier Tour de la partie !

Ensuite, le joueur de Kronos effectue un Tour après le Tour de chaque Héros. Une séquence de Tour complète ressemble à ceci :

- Tour du joueur de Kronos
- Tour du joueur du Héros 1
- Tour du joueur de Kronos
- Tour du joueur du Héros 2, etc.

KRONOS

TOUR DU JOUEUR DE KRONOS

Le joueur de Kronos effectue 1 des Actions indiquées sur la fiche de Kronos (et détaillées dans la section suivante).

Utiliser la carte Colère de Kronos permet au joueur de Kronos d'effectuer une seconde Action ce Tour-ci. Il peut s'agir de la même Action que celle précédemment effectuée.

Les Actions de Kronos ont toutes un coût exprimé en Points de Colère (☹).

Pour pouvoir effectuer une Action, le joueur de Kronos doit d'abord dépenser le nombre de ☹ requis. Le total de ☹ dont dispose Kronos est indiqué par le marqueur de Colère placé sur la piste de Colère de la fiche de Kronos. Quand vous dépensez de la ☹ pour effectuer une Action, déplacez le marqueur de Colère du nombre correspondant de cases vers la gauche de la piste.

Une fois que le joueur de Kronos a résolu son Action, son Tour se termine et le joueur de Héros suivant commence le sien.

ACTIONS DE KRONOS

DÉPLACEMENT DE MONSTRE 1 ☹

Le joueur de Kronos déplace de 1 Région un nombre de Monstres égal à sa valeur d'Autorité.

ATTAQUE DE RÉGION 2 ☹ / 3 ☹

Le joueur de Kronos choisit un Monstre qui effectue son Attaque de Région. En plus de tous ses autres effets, cette Attaque de Région tue 1 Hoplite supplémentaire dans la Région ciblée pour chaque niveau d'Attitude de la Population en dessous du Neutre (1 Hoplite supplémentaire dans une Région Méfiante, 2 Hoplites supplémentaires dans une Région Hostile).

Le coût de cette Action dépend du Monstre choisi :

- 2 ☹ - MÉDUSE | SPHINX | CYCLOPE
- 3 ☹ - CHIMÈRE | MINOTAURE | HYDRE | CERBÈRE

TERREUR 1 ☹ + 1 ☹ POUR CHAQUE PAIRE DE HOPLITES DANS LE TERRITOIRE CHOISI

Le joueur de Kronos choisit un Monstre dans n'importe quelle Région et déplace le pion Gloire correspondant vers le bas de la piste d'Attitude de la Population.

Retirez tous les pions Contrôle dans les Régions de ce Territoire qui ne contiennent pas de Hoplites.

DESTRUCTION DE TEMPLE 4 ☹

Le joueur de Kronos choisit un Monstre dans n'importe quelle Région qui contient un Temple. Si aucun Hoplite n'occupe la Région, le Temple est retiré.

Chaque fois qu'un Temple est retiré, le joueur de Kronos augmente l'une des caractéristiques de Kronos de 1.

Les joueurs de Héros ne peuvent pas reconstruire les Temples détruits.

JOUER UNE CARTE ORDRE DE KRONOS 0 ☹ / 2 ☹

Le joueur de Kronos peut jouer une carte Ordre de sa main, en choisissant l'une des deux options suivantes :

● Il peut placer le Monstre correspondant dans l'une des deux Régions indiquées sur la carte Ordre de Kronos.

Après avoir placé un Monstre, le joueur de Kronos peut immédiatement effectuer une Action : Terreur. Cette Action : Terreur supplémentaire constitue une exception à la règle qui limite le joueur de Kronos à 1 Action par Tour. Les coûts doivent être payés normalement.

● Si le Monstre se trouve déjà en jeu, il peut soit Évoluer comme décrit sur la carte jouée, soit effectuer l'Ordre indiqué. Les Évolutions sont attachées à la fiche du Monstre correspondant, tandis que les Ordres sont défauts une fois résolus.

Tant que la Quête La découverte d'Omphalos est active, le coût de cette Action est de 0 ☹. Une fois que les Héros ont accompli la Quête, le coût de cette Action passe à 2 ☹.

PASSER 0 ☹

Au lieu d'effectuer une Action, le joueur de Kronos peut décider de passer son Tour.

Il récupère des Points de Colère (☹) pour atteindre le niveau correspondant au nombre de Régions contrôlées par les joueurs de Héros sur la piste de Colère.

ACTIONS FINALES DE KRONOS

Les Actions suivantes sont verrouillées jusqu'à ce que Kronos parvienne à briser sa dernière Chaîne (voir la section Briser les Chaînes).

DÉPLACEMENT DE KRONOS 4 ☹

Après avoir brisé toutes ses Chaînes, Kronos est libre d'arpenter Hellas !

Cette Action permet à Kronos de se déplacer de 1 Région.

Quand Kronos entre dans une Région, il tue tous les Hoplites qui s'y trouvent. Tout Temple situé dans la Région est détruit et tout marqueur de Contrôle présent est retiré.

Kronos ne peut pas entrer dans une Région qui contient un Monument. Les Monuments DÉTRUITS n'empêchent pas Kronos d'entrer dans la région où ils se trouvaient.

DESTRUCTION DE MONUMENT DE KRONOS 4 ☹

Le joueur de Kronos peut choisir de détruire 2 niveaux d'un Monument situé dans une Région adjacente à celle occupée par Kronos. Les niveaux détruits du Monument sont retirés. Tant que le socle du Monument n'est pas détruit, les joueurs de Héros peuvent reconstruire ce Monument.

Si cette Action détruit le socle du Monument, ce dernier est considéré comme étant DÉTRUIT et ne peut plus être reconstruit par les joueurs de Héros.

Tout Monument DÉTRUIT est retiré du jeu, ainsi que sa carte Artéfact Divin.

TERREUR DE KRONOS 4 ☹

L'Attitude de la Population dans la Région occupée par Kronos devient Hostile. Retirez les pions Contrôle dans toutes les Régions du Territoire affecté qui ne contiennent pas de Hoplites.

DESTRUCTION DE MONUMENT DE MONSTRE 4 ☹

Le joueur de Kronos choisit une Région contenant à la fois un Monstre et un Monument. Le Monstre détruit 1 niveau de ce Monument. Le niveau détruit du Monument est retiré. Tant que le socle du Monument n'est pas détruit, les joueurs de Héros peuvent reconstruire ce Monument.

Si cette Action détruit le socle du Monument, ce dernier est considéré comme étant DÉTRUIT et ne peut plus être reconstruit par les joueurs de Héros.

Tout Monument DÉTRUIT est retiré du jeu, ainsi que sa carte Artéfact Divin.

CHAÎNES DE KRONOS

Pendant la mise en place, le joueur de Kronos choisit 3 chaînes parmi les 6 disponibles.

Ces trois Chaînes sont considérées comme étant **Intactes** au début de la partie..

Les Chaînes Intactes sont placées **face cachée** à côté de la fiche de Kronos. Les joueurs de Héros ne peuvent pas les regarder, mais le joueur de Kronos est libre de les consulter à tout moment.

Le joueur de Kronos ne peut pas utiliser une Chaîne Intacte : il doit d'abord la Briser (voir Briser les Chaînes, ci-après). Un des objectifs du joueur de Kronos est de Briser ces Chaînes afin de libérer le Titan.

La quatrième Chaîne est toujours Colère de Kronos, qui est toujours Brisée en début de partie.



Chaîne Intacte




Chaîne Brisée

BRISER LES CHÂÎNES

Pour Briser une Chaîne et retourner la carte correspondante face visible, le joueur de Kronos doit soit :

- Atteindre une valeur de 3 dans n'importe laquelle des caractéristiques de Kronos (Puissance, Colère ou Autorité) en détruisant des Temples dans diverses Régions.

OU

- Posséder au moins 8  lors de l'Action Spéciale : Construction de Monument de n'importe quel joueur. Consultez la section Construction de Monument, page suivante, pour plus de détails.

Quand une Chaîne est Brisée, sa carte est retournée face visible, révélant tout Pouvoir de Kronos octroyé par la carte. Pour rappel, Kronos ne peut utiliser que les Pouvoirs issus de Chaînes Brisées !

Quand le joueur de Kronos Brise la dernière Chaîne Intacte, il déverrouille les Actions Finales de Kronos (Déplacement de Kronos, Terreur de Kronos, Destruction de Monument de Kronos et Destruction de Monument de Monstre).

UTILISER LES CARTES CHAÎNE DE KRONOS

Chaque carte Chaîne de Kronos est divisée en trois sections :

- La section en haut à gauche indique le nombre de **DÉGÂTS** supplémentaires qui devront être infligés à Kronos afin de réussir une Chasse contre lui. Quand les Héros ont couvert tous les symboles de Dégâts d'une carte Chaîne, cette dernière est détruite et retirée de la partie. Le joueur de Kronos ne peut plus l'utiliser.

- Le cadre **ACTIF** d'une carte Chaîne peut être utilisé à n'importe quel moment du Tour du joueur de Kronos.

Ce Pouvoir fonctionne exactement comme un Artéfact du jeu de base de Lords of Hellas. Après l'avoir utilisé, inclinez la carte à 90° afin d'indiquer son statut. La carte est restaurée quand n'importe quel joueur de Héros effectue l'Action Spéciale : Construction de Monument.

- Le cadre **PASSIF** d'une carte Chaîne prend effet dès que la Chaîne est Brisée et que la carte est révélée. Les capacités Passives réduisent le coût de certaines Actions de Kronos.

Pour Rappel, Kronos ne peut utiliser que les Pouvoirs issus de Chaînes Brisées !

LA RÉGION OCCUPÉE PAR KRONOS

Quelques règles et restrictions spécifiques s'appliquent à la Région occupée par Kronos :

- Les Hoplites ne peuvent pas entrer dans la Région occupée par Kronos.

- Les Héros et les Monstres peuvent entrer dans la Région occupée par Kronos.

- La Région n'est pas prise en compte pour la Condition de Victoire « Contrôler 3 Territoires ».

CHASSER KRONOS

Les joueurs de Héros peuvent se lancer à la Chasse de Kronos dès qu'ils ont accompli la Quête de Kronos « La Bénédiction de Rhéa ». Avant cela, il n'est pas possible de Chasser le Titan.

Kronos dispose de 4 symboles de Dégâts sur sa fiche, plus 4 sur sa carte Chaîne Colère de Kronos, ce qui lui donne un total de 8 au début de la partie.

Les symboles de Dégâts apparaissant sur les cartes Chaînes Intactes ne comptent pas. Quand la Chaîne est Brisée et que la carte est retournée, les symboles de Dégâts qu'elle contient sont ajoutés au total dont dispose Kronos, renforçant ainsi le Titan.

Quand un Héros parvient à couvrir tous les symboles Dégâts d'une carte Chaîne Brisée, cette dernière est retirée du jeu et Kronos perd tous les Pouvoirs octroyés par la carte.

Kronos attaque de la même façon qu'un Monstre standard. Cependant, il ajoute la valeur de sa caractéristique Puissance à n'importe quelle carte Attaque de Monstre qu'il joue.

ATTAQUE SPÉCIALE DE KRONOS :

La Chasse se termine immédiatement. Le Héros subit 1 Blessure et le joueur de Kronos peut le placer dans n'importe quelle Région du plateau.

Kronos n'est pas considéré comme un Monstre normal et il est immunisé contre toutes les capacités qui affectent les Monstres (par exemple, il ne peut pas subir de Dégâts du Tonnerre de Zeus ni être déplacé par la capacité alternative de Hector).

ACTIONS DES HÉROS

Le Tour du joueur de Héros se déroule comme dans le jeu de base de *Lords of Hellas*, avec les quelques exceptions suivantes :

CONSTRUCTION DE TEMPLE

Dans ce mode, les joueurs de Héros ne peuvent pas effectuer l'Action Spéciale : Construction de Temple. Ils ne peuvent ni bâtir de Temples ni reconstruire ceux qui ont été détruits. Ils ne disposent que deux moyens d'obtenir des Prêtres : soit en les gagnant en tant que trophées de Chasse, soit en contrôlant des Régions qui abritent un Temple au moment d'effectuer l'Action Spéciale : Construction de Monument.

FIN DU TOUR D'UN JOUEUR DE HÉROS

À la fin du Tour d'un joueur de Héros, le pion Joueur en Cours est transmis au joueur de Héros suivant dans le sens horaire.

CHASSE

La Chasse se déroule comme dans le jeu de base de *Lords of Hellas*, le joueur de Kronos jouant toutes les cartes Attaque de Monstre. Les trophées de Chasse sont cependant octroyés différemment :

- Le trophée pour avoir tué un Monstre consiste à déplacer le pion Gloire correspondant de 1 case vers le haut de la piste d'Attitude de la Population.

Si l'Attitude était déjà Neutre, le Héros peut placer le pion Gloire sur sa fiche et utiliser l'Action Spéciale : Usurpation.

Le joueur pioche également une carte Bénédiction en tant que trophée supplémentaire.

Le joueur peut défausser la carte Bénédiction piochée pour ajouter un Prêtre dans sa réserve de Prêtres.

- Lorsqu'il inflige un Dégât doté d'un symbole de Prêtre, le joueur de Héros peut piocher une carte Bénédiction après la Chasse.

Le joueur peut défausser la carte Bénédiction piochée pour ajouter un Prêtre dans sa réserve de Prêtres.


- Lorsqu'il inflige un Dégât doté d'un symbole d'Artéfact, le joueur de Héros peut déplacer le pion Gloire correspondant de 1 case vers le haut de la piste d'Attitude de la Population.

Si l'Attitude était déjà Neutre, le Héros peut placer le pion Gloire sur sa fiche et utiliser l'Action Spéciale : Usurpation.

Les trophées obtenus lors d'une Chasse ne sont pas cumulatifs. Si le Héros tue le Monstre, il change l'Attitude de la Population et pioche une carte Bénédiction. Si le Monstre a seulement subi des Dégâts, le joueur de Héros doit choisir un trophée (selon les symboles de Dégâts infligés).

CONSTRUCTION DE MONUMENT

Après qu'un joueur a effectué l'Action Spéciale : Construction de Monument, sautez la Phase d'Événement et la Phase des Monstres.

À la place, le joueur de Kronos récupère des Points de Colère () pour atteindre le niveau correspondant au nombre de Régions contrôlées par les joueurs de Héros sur la piste de Colère.

Si, après avoir récupéré ses Points de Colère, la valeur de Colère sur la piste atteint ou dépasse 8, le joueur de Kronos peut choisir de Briser une de ses Chaînes. S'il le fait, la piste des Points de Colère est remise à 0.

Le joueur de Kronos pioche 1 carte Ordre de Kronos pour chaque Héros, toutes les cartes Chaîne Brisée sont restaurées.

Si tous les Monuments ont été détruits, la partie se termine sur la victoire de Kronos !

ORACLE DE DELPHES

L'Oracle fonctionne comme un Temple normal, avec quelques règles supplémentaires :

- Le premier Héros qui contrôle la Phocide au cours de cette partie pioche une carte Bénédiction.

- Quand l'Oracle de Delphes est détruit, le joueur de Kronos peut déplacer le pion Gloire de n'importe quelle piste d'Attitude de la Population de 1 case vers le bas.

HOPLITES

Les joueurs de Héros œuvrent de concert pour arrêter Kronos. Leurs Hoplites ne vont par conséquent pas s'affronter. Des Hoplites appartenant à des joueurs différents peuvent se trouver dans une même Région.

Toutefois, un joueur de Héros ne peut pas combiner des Hoplites de différentes couleurs pour savoir s'il contrôle une Région (seuls ses propres Hoplites comptent).

QUÊTES

Les joueurs de Héros peuvent accéder aux Quêtes de Kronos dès le début de la partie.

Tant que ces Quêtes sont actives, le joueur de Kronos bénéficie des capacités spéciales indiquées sur ces cartes.

Quand un Héros parvient à accomplir une Quête de Kronos, la carte est défaussée et Kronos perd toutes les capacités octroyées par cette dernière. Chaque fois qu'un Héros accomplit une Quête de Kronos, déplacez le pion Gloire de la piste d'Attitude de la Population correspondante de 1 case vers le haut. Si l'Attitude était déjà Neutre, le Héros peut placer le pion Gloire sur sa fiche et utiliser l'Action Spéciale : Usurpation.

ARTÉFACTS

Il n'y a ni Artéfacts de Monstre ni Artéfacts Neutres dans ce mode de jeu. Seuls les Artéfacts Divins sont utilisés.



CRÉDITS :

Auteur de l'Extension : Adam Kwapiński

Développement de l'Extension : Paweł Samborski, Łukasz Krawiec

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

Conception Graphique : Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

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

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

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.