



DILUVIUM
CAMPAGNE SOLO

Dotre cœur se serre alors que vous contemplez les derniers reliquats de votre empire, qui tiennent à peine debout sur les quelques navires composant encore votre flotte. Peu ont pu être sauvés, et moins nombreux encore sont ceux qui espèrent un jour revoir la terre. Jamais vous n'avez offensé Poséidon. Et pourtant, vous voilà à sa merci, attendant d'être happée par la poigne d'écume de ce dieu indomptable.

Alors que le déluge a cessé depuis plusieurs semaines, vous puisez dans des forces insoupçonnées pour maintenir vos navires unis. Les dernières rations ont été distribuées il y a déjà trop longtemps, et maintenir un semblant d'ordre devient impossible.

C'est alors que vous entendez un cri que vous ne pensiez plus pouvoir apprécier de votre vivant : « Terre ! Terre en vue ! » Il se pourrait bien que votre salut réside dans ces quelques mots hurlés avec frénésie. Un empire qui ne menacerait pas de sombrer à chaque vague, voilà ce à quoi votre peuple aspire.

Vous accostez sans attendre et restez coi devant le spectacle fascinant de cette île aux reflets inconnus, alors que tous autour de vous se jettent au sol pour sentir la réalité du sable s'écouler entre leurs doigts.

Passé l'euphorie de sentir un sol stable sous vos pieds, vous envoyez des éclaireurs à la recherche de nourriture et d'eau. Mais ce sont les bras chargés de reliques d'une civilisation perdue ayant peuplé cette île qu'ils reviennent. N'ignorant pas le mauvais augure que sont les ruines d'un ancien peuple, vous décidez malgré tout d'établir votre camp sur ces terres.

Seulement, des traces de passage bien plus récentes vous mènent à penser que cette terre n'a pas été promise qu'à vous seule. Vous devrez mériter votre place.



Cette campagne de Diluvium, qui se joue seul, vous fera naviguer à travers les eaux inconnues de l'archipel où vous venez d'accoster. Si vous voulez espérer rebâtir votre empire, il faut vous préparer à affronter les terribles menaces qui se dresseront sur la voie de vos ambitions.

Pour mener une campagne à bien, il vous faudra remporter quatre scénarios au total. Chaque scénario pouvant vous mener vers plusieurs autres selon vos actions, l'histoire que vous écrierez au cours de cette campagne sera donc différente à chaque fois que vous la rejouerez.

À chaque scénario, une civilisation adverse vous fait face. Elle réagit à vos actions, mais n'a pas de volonté propre. Vos comportements vont donc avoir un impact direct sur votre jeu, mais également sur celui de votre adversaire. Libre à vous de choisir votre manière d'aborder ces scénarios, dont vous ne sortirez que par une des issues proposées.

Chaque scénario de la campagne dispose d'une mise en place spécifique, tant pour les tuiles que pour les ressources.

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE AU MODE SOLO



1 plateau d'actions adverse



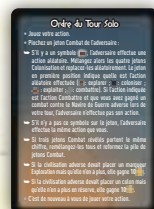
4 jetons Colonisation



8 jetons Combat



1 jeton Astrolabe



1 Aide de jeu



4 jetons Objectif (numérotés de 1 à 4)

SOMMAIRE

MISE EN PLACE	4
FIN DE PARTIE	5
TOUR DE JEU	5
Comportement de la civilisation adverse	5
Action aléatoire	6
Exploration	6
Colonisation	8
Exploitation	9
Combat	10
Carnet de campagne	12
Scénarios	13
Terre d'écueil	14
Des murmures venus de l'Est	15
Ce qui les a tués nous rendra plus forts	16
Un ami dans le besoin	17
Recours tardif	18
Sur la route des égarés	20
Les vestiges de la discorde	21
Face à la fatalité	22
L'étau en eaux troubles	23
Assaut en plein cœur	24
Les terres condamnées	26
La malédiction de Mû	28
L'éclat du métal	29
Le dernier rempart	30
L'ire de l'hydre	31
Scénarios indépendants	
Entre la fièvre et le fer	32
Un cœur bouillonnant	33
Fiche du carnet de campagne	34
À propos de	35

MISE EN PLACE

Commencez par choisir votre mode de difficulté (p. 12). Si vous débutez à ce jeu, nous vous conseillons bien entendu le premier mode de difficulté. Mais si vous vous sentez prêt ou prête à affronter des périls qui ne laissent que peu de place à l'erreur, vous pouvez choisir un mode de difficulté plus élevé. Rendez-vous ensuite à la page du scénario que vous voulez jouer. Si vous commencez la campagne, choisissez entre le scénario « Terre d'écueil », page 14 et « Des murmures venus de l'Est », page 15.

Vous incarnez l'impératrice de la civilisation bleue, les **Grecs**.

Suivez ensuite les instructions dictées par le scénario. Vous allez placer les tuiles Océan comme indiqué, en faisant attention à respecter le niveau des tuiles que vous prenez au hasard. Certaines tuiles peuvent être spécifiquement choisies et placées, regardez bien si des numéros de tuiles sont indiqués sur le schéma de mise en place.

Placez les **Navires adverses** comme indiqué sur l'image. Vos Navires commencent la partie sur votre Cité.

Prenez le plateau d'actions adverse (le plateau d'actions du mode solo) et placez dessus **6 Colons à la couleur de cette civilisation (A)**. Les 3 autres

Colons sont placés sur leur Cité. Placez les **marqueurs Exploration (B)** ainsi que le marqueur de **Force Militaire (C)** sur ce plateau d'actions. Placez également vos marqueurs sur votre plateau d'actions.

Placez dans leurs coffres les ressources dans les quantités indiquées. L'or est également disponible en quantité limitée.

Placez les **jetons Colonisation** sur le plateau de la civilisation adverse (**D**), dans l'ordre indiqué par le scénario (placez-les en colonne en commençant par le haut). Ces jetons servent à savoir sur quelles îles seront placés les Colons de la civilisation adverse lorsqu'elle doit en placer.

Mélangez les **8 jetons Combat** et placez-les sur le plateau en une pile face cachée (**E**). Placez également le **jeton Astrolabe**, face cachée (**F**). Gardez à proximité les **cartes Ruines**, ainsi que les **jetons Monstre vaincu**. Donnez le **marqueur premier joueur** à la civilisation adverse et démarrez la partie.

Si vous jouez la campagne, n'oubliez pas que vous avez peut-être reçu des bonus à la fin des parties précédentes. Si c'est le cas, pensez bien à les appliquer. Tous les bonus acquis lors d'une même campagne s'appliquent. À chaque fois que vous en obtenez, nous vous conseillons de les noter dans le **carnet de campagne** afin de vous en souvenir (cf p. 12, 34).



FIN DE PARTIE

La partie est immédiatement perdue si la civilisation adverse atteint son objectif, c'est à dire si son Navire de Guerre atteint votre Cité.

Comme pour une partie multijoueur, la partie s'arrête à la fin d'un tour de jeu **si une réserve de ressources est épuisée au début de ce tour**. Mais attention, car vous disposez d'un stock d'or limité, et l'épuisement de l'or entraîne également la fin de partie de cette manière. Comme la civilisation adverse possède toujours le jeton premier joueur, la partie s'arrête à la fin de votre tour si une pile de ressources était épuisée au début du tour de la civilisation adverse.


La partie s'arrête également à la fin d'un tour de jeu **si une des conditions de fin de partie du scénario est remplie**.

Lorsque la partie s'arrête, vous la gagnez uniquement si vous remplissez une des conditions de victoire du scénario ET que vous possédez plus d'or

que la civilisation adverse. Si vous remplissez une condition de victoire mais que vous avez moins d'or, ou autant, que la civilisation adverse, alors vous perdez la partie.



Lorsque la réserve d'or est épuisée, cela déclenche la fin de partie mais vous pouvez continuer à en gagner en prenant les pièces d'or restées de côté.

Sur votre carnet de campagne, vous trouverez ces symboles « Vie ».  Ils représentent la résilience de votre empire. Si vous subissez une défaite lors de cette campagne, barrez un de ces symboles et recommencez le scénario que vous venez de perdre. Lorsque vous devriez barrer un symbole mais que vous les avez déjà tous barrés, votre empire s'écroule et il vous faudra recommencer la campagne depuis le début.


TOUR DE JEU


Un tour de jeu est composé de deux étapes : l'action de la civilisation adverse, puis votre action. Les actions que vous pouvez effectuer sont strictement identiques à celles du jeu multijoueur et sont soumises aux mêmes règles.




Le premier tour de jeu mis à part, l'action que la civilisation adverse effectue est toujours la même que la vôtre. Lors du premier tour de la partie, vous seul effectuez votre action.

COMPORTEMENT DE LA CIVILISATION ADVERSE

La civilisation adverse s'est implantée sur des îles, tout comme vous, et explore l'archipel. Elle n'agira qu'en réaction à vos propres actions. Au début de chaque tour de la civilisation adverse (le tout premier tour de la partie mis à part), piochez un jeton Combat de la civilisation adverse. Si ce jeton affiche le symbole , alors elle effectue une action choisie aléatoirement (voir *Action aléatoire* juste après). Si le jeton n'affiche pas ce symbole, la civilisation adverse effectue la même action que vous. Dans tous les cas, défaussez le jeton. Si trois jetons défaussés portent le même




chiffre, alors mélangez tous les jetons défaussés avec les jetons encore dans la pile afin de former une nouvelle pile Combat. Ainsi, si vous effectuez une action d'Exploration et que le jeton pioché n'affiche pas , la civilisation adverse effectuera également une action d'Exploration lors du tour suivant. Cela fonctionne de la même manière pour les quatre actions différentes. La civilisation adverse ne prend jamais de ressources dans la réserve (en revanche, elle peut défausser des ressources depuis la réserve), mais elle prend l'or depuis la réserve.

ACTION ALÉATOIRE

Au début de chaque tour de la civilisation adverse, piochez un jeton Combat. Si le jeton affiche un symbole , votre adversaire effectue une action aléatoire.

Commencez par défausser le jeton Combat que vous venez de piocher. S'il y a, dans la défausse, trois jetons portant le même chiffre, remélanguez la défausse avec les jetons Combat restants pour reformer la pile des jetons Combat.

Ensuite, que vous ayez remélangé les jetons Combat ou non, prenez les quatre jetons Colonisation, mélangez-les et remplacez-les aléatoirement sur leurs emplacements. Le jeton ainsi placé en première position détermine quelle action aléatoire est alors effectuée :

- si c'est le jeton de **Nourriture** , la civilisation adverse explore,
- si c'est le jeton de **Ruines** , elle colonise,
- si c'est le jeton d'**Artisanat** , elle exploite,
- si c'est le jeton d'**Armes** , elle combat.

Si l'action aléatoire indiquée est la même que l'action précédente, la civilisation adverse l'effectue quand même. Ainsi, elle peut effectuer la même action sur plusieurs tours consécutifs.

Évidemment, l'action aléatoire remplace l'action normale : la civilisation adverse n'effectue toujours qu'une seule action par tour.

← EXPLORATION

Si, lors de votre tour, vous effectuez l'action **Explorer**, la civilisation adverse fera de même à son tour.

Le Navire d'Exploration adverse se déplace toujours en direction de la tuile non explorée la plus proche. Qu'il puisse atteindre cette tuile ou non, il va vers elle. Si plusieurs tuiles pourraient être la destination du Navire, ou si plusieurs chemins peuvent être empruntés, **prenez le jeton Astrolabe**, face cachée, et placez-le sur la tuile où se trouve le Navire. Révélez-le en prenant soin de faire correspondre les côtés du jeton Astrolabe avec les côtés de la tuile. Parmi les chemins qui pouvaient être empruntés, **celui qui est indiqué par le plus petit chiffre** est celui que le Navire emprunte.

! Le jeton Astrolabe est là pour générer des directions aléatoires : faites le tourner une ou deux fois sur lui-même avant de le révéler...

Dans l'exemple ci-contre, vous devez réaliser le mouvement du navire rouge. Trois tuiles non explorées (A) se trouvent à égale distance du navire : il faut donc utiliser le jeton Astrolabe. En révélant celui-ci, on voit que le 1 n'indique aucune tuile. En revanche, la direction du 2 indique une tuile non explorée par la civilisation adverse. Le Navire d'Exploration se déplace donc dans cette direction.



Le nombre de tuiles que peut parcourir au maximum le Navire d'Exploration adverse dépend du nombre de Colons de la civilisation adverse sur des emplacements de **Nourriture** 🍷 (il y en a toujours au minimum 1, sur sa Cité). **Son Navire d'Exploration peut se déplacer d'une tuile par Colon qu'elle possède sur un emplacement de Nourriture** 🍷.

Si le Navire d'Exploration adverse atteint une **tuile Océan non révélée, révéléz-la** sans prendre en compte son coût en **Nourriture** 🍷. Le déplacement du Navire est alors terminé. La civilisation adverse place un marqueur Exploration sur cette tuile.

Si le Navire d'Exploration adverse atteint une tuile révélée qui ne possède pas de marqueur Exploration à sa couleur, la civilisation adverse y place un marqueur Exploration.



Le Navire d'Exploration adverse peut se déplacer de 3 tuiles, puisque sa civilisation dispose de 3 Colons sur des emplacements de Nourriture 🍷. Toutefois, les tuiles non explorées les plus proches sont à 2 tuiles de distance : le Navire ne se déplacera donc que de 2 tuiles. Puisque ces deux tuiles sont à égale distance, on utilise le jeton Astrolabe pour savoir vers où se déplace le Navire. Le 3 est le plus petit chiffre qui indique un des chemins les plus courts menant à une tuile non explorée. C'est donc ce chemin qu'emprunte le Navire d'Exploration adverse.

PLACER LE MARQUEUR EXPLORATION

La civilisation adverse place **toujours** son marqueur Exploration **sur l'emplacement qui octroie 2 or** (ou plus) s'il y en a un de disponible sur la tuile.

Si ce n'est pas le cas, elle place son marqueur **sur un emplacement de Colon**. Pour placer ce Colon, elle le fait de la même manière que pour l'action Coloniser, en prenant un de ses Colons depuis sa réserve et en suivant l'ordre des jetons Colonisation pour le placer, sans oublier de déplacer au bas de la colonne le jeton Colonisation ayant servi (cf. Colonisation). S'il y a au moins un emplacement libre sur une île de la tuile qui vient d'être explorée, le Colon doit être en priorité placé sur cette tuile. Dans le cas contraire, il est placé sur n'importe quelle autre tuile explorée par la civilisation adverse.

Attention, si la civilisation adverse doit placer un marqueur Exploration mais qu'elle n'en a plus, **elle gagne 10 🍷!**

! Si le Navire d'Exploration adverse est bloqué par votre Navire de Guerre sur son unique chemin le plus court (car il aurait dû s'arrêter là où se trouve votre Navire de Guerre), il se déplace d'autant qu'il peut et s'arrête avant la tuile de votre Navire de Guerre.

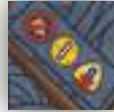
Si plusieurs chemins sont les plus courts, et que votre Navire de Guerre forcerait le Navire adverse à ne pas utiliser pleinement son déplacement, alors le Navire d'Exploration adverse emprunte l'autre chemin.

COLONISATION

Si, lors de votre tour, vous effectuez l'action Coloniser, la civilisation adverse fera de même à son tour, **en déplaçant deux Colons depuis sa réserve vers des tuiles Océan qu'elle a déjà explorées.**

De même, la civilisation adverse place un Colon lorsqu'elle pose un marqueur Exploration sur un emplacement de Colon, ou encore lorsqu'elle pioche une carte Ruines qui indique de placer un Colon.

À chaque fois que la civilisation adverse **ne peut pas déplacer un de ses Colons** (parce qu'il n'y a aucun emplacement de libre sur les tuiles qu'elle a explorées, ou parce que ces emplacements sont bloqués par votre Navire de Guerre), elle gagne 1 🍌 et défusse 1 ressource de la réserve qui correspond au jeton Colonisation le plus haut dans la colonne (Ruines mis à part), sans déplacer ce jeton.



PLACER UN COLON

Lorsque la civilisation adverse **déplace un Colon**, reportez-vous aux **jetons Colonisation**. Si une île dont la ressource correspond au jeton Colonisation le plus haut possède un emplacement libre et se situe sur une tuile Océan que la civilisation adverse a exploré, alors un Colon y est déplacé. S'il n'y a pas un tel emplacement libre, reportez-vous de la même manière au jeton juste en dessous, et ainsi de suite. À chaque fois qu'un Colon est placé de la sorte, **déplacez le jeton Colonisation** qui vous a servi à placer le Colon tout en bas de la colonne.

Si plusieurs tuiles Océan peuvent être choisies pour placer un Colon, choisissez celle qui comporte le moins de Colons de la civilisation adverse. S'il y a encore un choix possible, c'est vous qui choisissez parmi ces emplacements.

En colonisant, la civilisation adverse place un Colon sur une île d'Armes (A), car c'est le jeton Colonisation le plus haut. Elle le place sur la tuile Océan sur laquelle il y a le moins de ses Colons. Il en va de même pour son deuxième Colon, qui ne peut pas être placé sur un emplacement de Nourriture, car le seul disponible est bloqué par votre Navire de Guerre (B). Il est donc placé sur un emplacement d'Artisanat (C), sur l'île avec le moins de ses Colons. Les jetons Colonisation sont à chaque fois décalés vers le bas.



Lorsqu'un Colon de la civilisation adverse est placé sur une île qui contient des ressources, **il ne rapporte aucune ressource**. En revanche, s'il est placé sur une île qui contient des Ruines, **piochez immédiatement une carte** que vous appliquez à la civilisation adverse de la façon suivante :

- Si la carte rapporte des ressources, la civilisation les prend et les défusse.
- Si la carte rapporte de l'or, la civilisation le prend et le garde.
- Si la carte permet de placer un Colon, la civilisation effectue l'action Coloniser en utilisant un seul Colon.

- Si la carte permet d'augmenter sa Force Militaire, la civilisation augmente sa Force Militaire de 1 si possible.
- Si la carte permet de placer un marqueur Exploration et qu'il en reste à la civilisation, elle défusse un marqueur Exploration (le plus à gauche) et gagne la quantité d'or inscrite dessous.
- Si la carte permet un mouvement de Navire, la civilisation effectue l'action Combattre en déplaçant son Navire de Guerre de 2 tuiles (ou d'une seule si cela suffit pour atteindre son objectif).

Attention, si la civilisation adverse devait déplacer un Colon depuis sa réserve mais qu'elle n'en a plus, **elle gagne 10** 🟡.

←EXPLOITATION

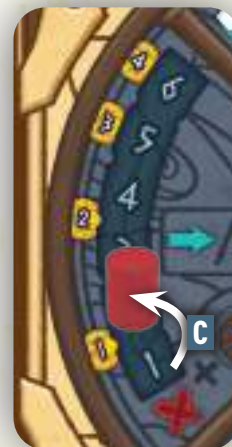
Si, lors de votre tour, vous effectuez l'action **Exploiter**, la civilisation adverse fera de même à son tour.

Lorsque la civilisation adverse Exploite, comptez le nombre de ses Colons qui se trouvent sur des emplacements d'Artisanat et d'Armes.

Pour chaque **paire de ses Colons** sur des emplacements d'Artisanat 🏠, elle gagne 3 🟡.

Pour chaque **paire de ses Colons** sur des emplacements d'Armes ⚔️, elle augmente de 1 sa Force Militaire 🏹 (si elle n'est pas déjà au maximum).

Après avoir réalisé votre action d'Exploitation, la civilisation adverse fait de même. Puisqu'elle possède 3 Colons (A) sur des emplacements d'Artisanat 🏠, elle gagne 3 🟡 ; Il lui manque un Colon sur un emplacement d'Artisanat 🏠 pour gagner 3 🟡 supplémentaires. Elle possède également 3 Colons (B) sur des Emplacements d'Armes ⚔️, elle avance donc de 1 son marqueur de Force Militaire 🏹 (C); il lui manque un Colon sur un emplacement d'Armes ⚔️ pour augmenter une nouvelle fois de 1 sa Force Militaire 🏹. Ses autres Colons ne sont pas sur des emplacements d'Armes ⚔️ ou d'Artisanat 🏠 et n'apportent donc aucun bonus lors de l'action Exploiter.



COMBAT

Si, lors de votre tour, vous effectuez l'action **Combattre**, la civilisation adverse fera de même à son tour. En revanche, **si vous rencontrez le Navire de Guerre adverse à votre tour et que vous remportez le combat, alors la civilisation adverse ne fera pas d'action de combat à son tour**. Ainsi, vous piochez toujours un jeton Combat et si elle doit effectuer une action normale (une action non aléatoire) alors que vous venez de vaincre son Navire de Guerre, elle n'effectue pas d'action. En revanche, si l'action se trouve être aléatoire, elle pourra l'effectuer, à moins que ce ne soit une action **Combattre**, dans ce cas elle ne l'effectue toujours pas (dans le cas précis où vous venez de vaincre son Navire de Guerre).


Lorsqu'elle effectue l'action **Combattre**, la civilisation adverse déplace son Navire de Guerre puis va, sur sa tuile d'arrivée et dans cet ordre :

- ➔ combattre votre Navire de Guerre,
- ➔ faire fuir votre Navire d'Exploration et vos Colons,
- ➔ combattre un Monstre.


Comme pour une partie en multijoueur, si certaines de ces actions ne sont pas possibles (car vous n'avez ni Navire, ni Colons sur sa tuile d'arrivée par exemple) alors elle ne les effectue pas. Si elle perd un combat contre votre Navire de Guerre, elle ne fait pas fuir votre Navire d'Exploration ni vos Colons et ne peut pas combattre de Monstre.

DÉPLACEMENT DU NAVIRE DE GUERRE ADVERSE

Le Navire de Guerre adverse se déplace toujours en direction de votre Cité en empruntant le chemin le plus court. Si plusieurs chemins peuvent être empruntés, prenez le jeton Astrolabe, face cachée, et placez-le sur la tuile où se trouve le Navire. Révélez-le en prenant soin de faire correspondre les côtés du jeton Astrolabe avec les côtés de la tuile. Parmi les chemins qui pouvaient être empruntés, celui qui est indiqué par le plus petit chiffre est celui qui sera emprunté par le Navire.





Le nombre de tuiles que peut parcourir au maximum le Navire de Guerre adverse dépend du nombre de Colons de la civilisation adverse sur des emplacements de **Nourriture**  (il y en a toujours au minimum 1, sur sa


Cité). **Son Navire de Guerre peut se déplacer d'une tuile par Colon qu'elle possède sur un emplacement de Nourriture** .


Si le Navire de Guerre adverse atteint une tuile Océan non révélée, révélez-la sans prendre en compte son coût en **Nourriture** . Le déplacement du Navire est alors terminé.

COMBAT CONTRE UN NAVIRE DE GUERRE

Lorsque votre Navire de Guerre et celui de la civilisation adverse se retrouvent sur la même tuile à la fin d'un déplacement, vous allez devoir vous affronter.

➔ Pour cela, choisissez le nombre de ressources **Armes**  que vous souhaitez ajouter à votre **Force Militaire**  et défaussez-les. Votre **Force Militaire**  est augmentée, pour ce combat seulement, du nombre de ressources **Armes**  ainsi défaussées.


➔ Révélez ensuite le premier jeton de la pile de jetons Combat. Il peut avoir une valeur de 0, 1 ou 2. La **Force Militaire**  de la civilisation adverse augmente d'autant, pour ce combat seulement, que la valeur du jeton ainsi révélé. Laissez ce jeton face visible.

➔ Résolvez maintenant le combat comme dans une partie multijoueur (l'attaquant remporte le combat en cas d'égalité, et le vainqueur gagne de l'or en fonction de la **Force Militaire**  de son adversaire).

➔ Si le jeton Combat qui a été révélé est de valeur 0, augmentez maintenant, si possible, la **Force Militaire**  de la civilisation adverse de 1.

➔ **Si le jeton Combat révélé est de valeur identique à deux autres jetons déjà révélés** (donc si c'est le troisième jeton de valeur 1 ou le troisième de valeur 2), mélangez les 8 jetons Combat ensemble et reformez une pile face cachée à la fin du combat.

! Si vous avez initié et gagné un combat contre le Navire de Guerre adverse, celui-ci ne se déplace pas à son tour, il reste sur sa Cité.

! Si vous piochez un jeton avec le symbole  lors d'un combat, ignorez le symbole, ne prenez en compte que la valeur du jeton.

FUITE DU NAVIRE D'EXPLORATION ET DES COLONS

Faire fuir le Navire d'Exploration adverse ainsi que ses Colons se déroule de la même manière que dans une partie multijoueur.

COMBAT CONTRE UN MONSTRE

Lorsque la civilisation adverse termine son déplacement sur une tuile où se trouve un Monstre, elle doit le combattre.

- ➔ Révélez le premier jeton de la pile de jetons Combat. La Force Militaire \times de la civilisation adverse augmente d'autant, pour ce combat seulement, que la valeur du jeton ainsi révélé. Laissez ce jeton face visible.
- ➔ Si la Force Militaire \times de la civilisation adverse est alors supérieure ou égale à la Force \times du Monstre, elle remporte le combat.
- ➔ En cas de victoire, elle gagne autant d'or qu'indiqué sur le Monstre. Un jeton Monstre Vaincu est placé sur celui-ci pour indiquer qu'il ne peut plus être combattu.
- ➔ Si le jeton Combat qui a été révélé est de valeur 0, augmentez maintenant, si possible, la Force Militaire \times de la civilisation adverse de 1.
- ➔ **Si le jeton Combat révélé est de valeur identique à deux autres jetons déjà révélés** (donc si c'est le troisième de valeur 1 ou le troisième de valeur 2), mélangez les 8 jetons Combat ensemble et reformez une pile face cachée à la fin du combat.



Si le Navire adverse perd son combat contre le Monstre, son Navire reste sur place comme si il ne l'avait pas combattu.

Attention, si le Navire de Guerre adverse termine son déplacement sur votre Cité, **vous perdez la partie !**


Lors du combat, vous ne souhaitez dépenser aucun jeton Armes 🔪 et vous vous servez seulement de votre Force Militaire \times de 3. La civilisation adverse pioche le jeton Combat 0 (A), et n'ajoute donc rien à sa Force Militaire \times pour ce tour (B). Le Navire de Guerre adverse est alors renvoyé sur sa Cité et vous remportez 1 👑 . Grâce au jeton Combat 0, la Force Militaire \times adverse augmente toutefois de 1 après le combat (C). Il n'y a toujours pas trois jetons aux valeurs identiques révélés (D), donc les jetons Combat ne sont pas encore remélangés.



CARNET DE CAMPAGNE

En page 34 de ce livret, vous trouverez le **Carnet de Campagne**. Vous pourrez noter sur cette page toutes les informations qui vous seront utiles pour mener à bien votre campagne, à savoir la difficulté choisie, le nom des scénarios joués, les **vies**  encore restantes, les bonus ou modifications éventuellement acquises, ainsi que l'**or**  gagné à la fin de chaque scénario.

Pour démarrer une nouvelle campagne, choisissez entre le scénario « **Terre d'écueil** », page 14, et « **Des murmures venus de l'Est** », page 15. À la fin de chaque scénario votre civilisation évoluera en gagnant des bonus, et il vous sera indiqué quel scénario jouer par la suite, selon l'issue de la partie.

À la fin de la campagne, c'est à dire au bout de quatre scénarios, vous cumulerez le total des montants d'**or**  amassé au cours de ces différents scénarios. Ce montant vous donnera alors le **niveau de réussite de votre campagne**, pour savoir si vous avez été une meneuse exceptionnelle ou si vous vous êtes sortis des embûches de justesse.

CHOIX DE LA DIFFICULTÉ

Lorsque vous commencez une campagne ou un scénario indépendant, choisissez un mode de difficulté et appliquez les modifications indiquées, ainsi que toutes les modifications des modes de difficulté précédents.

Mode normal

Jouez normalement au jeu, sans rien changer.


Mode difficile

Retirez 2 ressources de chaque pile lors de la mise en place, ainsi que 10  de la réserve.

Mode extrême

La civilisation adverse commence la partie avec 2 en Force Militaire .

Mode châtiment divin

Au début de la partie, piochez une carte Ruines  et appliquez-en les effets à la civilisation adverse.

NIVEAU DE RÉUSSITE DE LA CAMPAGNE

20 – 70 **Chanceuse**

Vous avez échappé de peu aux catastrophes qui vous poursuivent. Priez vos dieux pour qu'ils vous laissent enfin en paix. Vous l'avez mérité, et chaque nouvelle épreuve risque d'ébranler votre empire.

71 – 150 **Leader impétueuse**

Jamais les mers n'ont connu de conquérante si ambitieuse. Votre gloire passée vous obsède et vous êtes sur le point de la restaurer. Vous avez fait face à tout ce qui vous barrait la route et avez tenu bon ! Derrière votre détermination inflexible, votre peuple renaît et s'étend. Votre but est à portée de main.

151 – 209 **Souveraine prodige**

Athéna vous accueille avec bienveillance. Vous avez passé de front chaque vague violente placée sur votre voie. Vous avez ainsi démontré la supériorité du peuple Grec, et donc légitimé le Panthéon de vos dieux. Grâce à vous, l'avenir de votre civilisation est assuré.

210+ **Guide radieuse**

Vous vous déclarez l'égale de vos dieux. Ont-ils conduit votre peuple à la victoire ? L'ont-ils préservé des périls qui ont maintes fois failli le décimer ? VOUS avez accompli ces exploits ! VOUS avez défié les divinités qui soutenaient vos adversaires. Vous n'êtes pas redevable à vos dieux, vous en êtes l'égale ! C'est ainsi que vous vous présentez devant vos gens, qui vous sont dévoués. Quant à ce qu'en pensera le reste du Panthéon ? Vous le saurez certainement bien assez tôt.



DILUVIUM
SCENARIOS

TERRE D'ÉCUEIL

Nous avons peut-être installé notre campement trop hâtivement. Ces longs mois d'errance sur le mortel miroir mouvant, à manquer de tout, nous ont fait oublier que nous pourrions être à court de vivres sur la terre ferme également. Fort heureusement, nos éclaireurs pensent avoir découvert des îles foisonnantes non loin d'ici. En nous y implantant, nous ne devrions plus avoir à nous soucier de pénuries.

Mais... Les navires qui ont été aperçus sillonnant les alentours m'inquiètent. Sont-ils amis ou ennemis ? S'ils ont déjà posé un pied sur ces îles, ils doivent s'imaginer qu'elles leurs appartiennent. Ils verront bien qu'il n'en est rien ! S'ils ne reculent pas, nous les repousserons. Nous ne pouvons attendre plus, le manque nous assaille et personne ne veut le sentir à nouveau dans ses entrailles.

MISE EN PLACE



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez remporté 4 combats contre le Navire de Guerre adverse.
- Tous vos Colons sont sur des tuiles Océan entourées de vert sur le schéma.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez remporté 4 combats contre le Navire de Guerre adverse et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Belliqueuse**.

OU

Tous vos Colons sont sur des tuiles Océan entourées de vert sur le schéma et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Conquérante**.

LA BELLIQUEUSE

*Les Égyptiens ont tenté de nous barrer la route, mais rien ne pourra nous faire reculer. Nous avons perdu un royaume par la volonté des dieux. Nous n'en perdrons pas un second de la main de simples humains. Et il ne restera rien de ceux qui tenteront de s'opposer à nous. Prenez le plateau d'actions du Guerrier. Vous jouerez chacune de vos parties suivantes avec ce plateau. Allez au scénario **Recours tardif**, page 18.*



LA CONQUÉRANTE

*Nous voilà assurés que nous ne manquerons plus de rien à présent. Mais la présence des Égyptiens m'intrigue. Ils ont l'air aussi égarés que nous. Les dieux semblent leur avoir fait subir le même sort... À quoi jouent-ils ? Qu'est-ce qui nous attend encore ? Commencez chacune de vos parties suivantes avec un jeton Nourriture que vous prendrez dans la réserve. Allez au scénario **Un ami dans le besoin**, page 17.*

DES MURMURES VENUS DE L'EST

Poséidon nous a mis à l'épreuve. Des mois durant, nous avons erré sur ce mortel miroir mouvant, luttant contre la famine, la déshydratation et les maladies. Avons-nous surmonté les périls auxquels il nous a soumis ? Ou bien s'est-il simplement désintéressé de nous ? Impossible à dire, mais la côte qui se dessinait à l'horizon depuis peu était réelle, et elle semble à même de nous accueillir. Notre supplice touche à sa fin.

Les voiles que nous avons aperçues au loin m'inquiètent à présent. Leur pavillon m'est inconnu, et si leurs porteurs ont déjà posé le pied sur cette île, ils doivent s'imaginer qu'elle leur appartient. Ils verront bien assez tôt qu'il n'en est rien ! Zeus m'en soit témoin, plus rien ni personne ne se mettra en travers de notre chemin ! Nous prendrons ce que les dieux ont voulu nous donner !

MISE EN PLACE



Prenez les tuiles 19 et 20 et mélangez-les avec trois autres tuiles de niveau 2. Ces cinq tuiles sont réparties aléatoirement pour former les tuiles entourées de vert sur le schéma.




LA PROSPECTRICE

Les Aztèques sont féroces et dangereux, mais nous avons rencontré des artisans égyptiens qui ont élu domicile ici. Ils sont bien plus conciliants et aimables. Il reste encore l'espoir de bâtir un monde meilleur, sous l'égide d'Athéna bien évidemment. Retirez un jeton Combat de valeur 0 à la civilisation adverse. Allez au scénario **Un ami dans le besoin**, page 17.


FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez placé un Colon sur l'île d'Artisanat  de la tuile 19.
- Vous avez placé un Colon sur l'île de Ruines  de la tuile 20.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez placé un de vos Colons sur l'île d'Artisanat  de la tuile 19 et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Prospectrice**.

OU

Vous avez placé un de vos Colons sur l'île de Ruines  de la tuile 20 et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **L'Exploratrice**.

L'EXPLORATRICE

Les ruines d'une ancienne civilisation... Voilà qui est prometteur ! Et inquiétant à la fois... Nous devons en apprendre davantage, si nous ne souhaitons pas finir comme eux. Des parchemins, des bibelots et de la poussière, voilà ce qui reste d'eux. Mais nous laisserons plus que des empreintes ! Notre civilisation, jamais ne s'éteindra ! Avec les Aztèques à nos portes, toutefois, l'exploration sera la clé de notre avenir. Allez au scénario **Ce qui les a tués nous rendra plus forts**, page 16.

« QUI LES A TUÉS NOUS RENDRA PLUS FORTS »

La lumière d'Hélios nous indique de nouvelles terres qui n'attendent que de nous recevoir. Mais si belles soient-elles, le risque est de nous installer sous les crocs d'un ennemi à la gueule grande ouverte. Quant aux ruines que nous avons découvertes, elles pourraient nous en apprendre beaucoup sur nos prédécesseurs, la civilisation de Mû... Ces vestiges abandonnés pourraient bien renfermer des connaissances inestimables. Ou bien pourrions-nous réveiller ce qui a anéanti cette civilisation...

MISE EN PLACE

Prenez les tuiles numéro 11, 12 et 13 et mélangez-les. Placez-les, face cachée, sur les emplacements entourés de vert. Placez une carte Ruines comme indiqué sur le schéma.



À chaque fois que vous révéléz une tuile et que vous l'explorez au cours de la même action d'Exploration, placez un jeton Objectif dessus.

L'ARCHÉOLOGUE

Ce voile d'épouvante qui m'assailait était vain. Fort heureusement, c'est ma vaillance qui l'a emporté. Nous voilà maintenant maîtres de savoirs inavoués, larvés dans ces vestiges. Nos rivaux vont devoir se soumettre et nous vénérer, s'ils veulent obtenir nos faveurs et ne pas finir en épaves. Prenez la carte Ruines placée sur le plateau. Vous commencerez chacune de vos parties suivantes avec cette carte en main.

Allez au scénario **Les vestiges de la discorde**, page 21.

FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez un Colon sur chaque île de Ruines des tuiles entourées de vert sur le schéma.
- Vous avez posé 4 jetons Objectif.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez un Colon sur chaque île de Ruines des tuiles entourées de vert sur le schéma et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **l'Archéologue**.

OU

Vous avez posé 4 jetons Objectif et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Navigatrice**.

LA NAVIGATRICE

Toutes ces terres rien que pour nous. Nous ne les partagerons pas avec nos rivaux, ceux-là mêmes qui rêvent de nous voir réduits en cendres. Ces nouveaux territoires seront le siège de notre patrie ! Radieux y seront les rayons d'Hélios, qui nous protégera de son aura. Choisissez une des tuiles sur lesquelles se trouve un jeton Objectif. Elle remplacera votre Cité pour chacune de vos parties suivantes. Vous n'aurez pas besoin de l'explorer pour pouvoir la coloniser, et vos Navires retournent dessus lorsqu'ils sont renvoyés par un Navire adverse. Vos Colons, en revanche, ne peuvent pas être placés dessus lorsqu'ils sont renvoyés. Allez au scénario **Sur la route des égarés**, page 20.

UN AMI DANS LE BESOIN

es artisans que nous avons rencontrés ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils pensent être. Leurs médiocres récoltes ne leur permettront pas de passer la morte-saison. Nous avons partagé avec eux nos maigres provisions, mais mon propre peuple est maintenant en péril. Nous pouvons les guider vers d'autres terres où s'enraciner, s'ils se montrent assez tenaces. Mais si l'effroi les retient, eux qui ne possèdent plus rien, nous pourrions toujours leur laisser quelques grains, quelques matériaux et de quoi refuser un funeste destin.

MISE EN PLACE

Prenez les tuiles numéro 5, 6 et 7 et mélangez-les avec une autre tuile de niveau 1. Placez-les, face cachée, sur les emplacements entourés de vert. Prenez les 9 Colons égyptiens et placez-les à proximité de votre plateau.



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez placé les 9 Colons égyptiens sur les grandes îles (à 3 emplacements chacune) des tuiles 5, 6 et 7.
- Vous avez obtenu 4 jetons Objectif.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez placé les 9 Colons égyptiens sur les grandes îles des tuiles 5, 6 et 7 et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **La Bergère**. **OU** Vous avez obtenu 4 jetons Objectif et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **La Marchande**.

Lorsque vous placez un ou plusieurs Colons, vous pouvez choisir de placer des Colons de votre peuple ou des Colons égyptiens (ou un mix des deux). **Les Colons égyptiens ne vous apportent aucune ressource lorsque vous les placez ou lorsque vous exploitez.** Lorsque le Navire de Guerre adverse se déplace, il se dirige vers votre Cité ou vers une tuile contenant des Colons égyptiens, selon laquelle est la plus proche de lui.

Lorsque vous effectuez l'action **Exploiter**, vous pouvez **défausser une ressource de chaque type afin d'obtenir un jeton Objectif**. Lorsque vous les défaussez de la sorte, ces ressources ne vous rapportent rien d'autre. Vous ne pouvez obtenir qu'un seul jeton Objectif à chaque action **Exploiter**.

LA BERGÈRE

Voilà les Égyptiens bien implantés. Nos adversaires vont déchanter, une fois défaits, en s'en retournant sur une flotte fragmentée. Prenez le plateau d'actions du **Colonisateur**. Vous jouerez chacune de vos parties suivantes avec ce plateau. Les Égyptiens sont maintenant vos alliés. Allez au scénario **Face à la fatalité**, page 22.



LA MARCHANDE

Résister à l'impétueux torrent aztèque, déversant sa fureur sur nous en assauts ravageurs, a dévoré notre ardeur. Nous avons cependant tenu bon, tel un phare éteint dont la lueur perçait la nuit noire. Prenez le plateau d'actions de l'**Exploitant**. Vous jouerez chacune de vos parties suivantes avec ce plateau. Allez au scénario **Les vestiges de la discorde**, page 21.



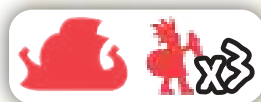
RÉCOURS TARDIF

Nous n'avons pas su intercepter tous les messagers des Égyptiens semble-t-il. L'armada à laquelle ils voulaient faire appel commence à noircir l'horizon... Mais une telle force est lente, ils vont vite s'apercevoir qu'ils ne viennent porter secours qu'à des décombres fumants. Ils n'ont plus de raison d'être ici. À nous de les persuader qu'ils ont mieux à faire que de nous déclarer la guerre. Sans bien sûr leur laisser les cales vides. Leurs anciens alliés possédaient plus qu'ils ne voulaient bien le montrer.








Après avoir bravé des flots tumultueux pour arriver jusqu'ici, repartiront-ils vraiment si aisément ? Si nous devons les repousser, ce ne sera pas chose aisée. Les avant-postes qu'ils mettent en place sont bien gardés... Ne nous laissons pas encercler ! Nous devons prendre les devants !

MISE EN PLACE

Prenez les 4 jetons Objectif, mélangez-les et placez-en 3 face cachée sur les tuiles entourées de vert. Ces jetons sont des Avant-postes.



RÈGLES SPÉCIALES


- Lorsque vous révélez une tuile qui contient un Avant-poste, ou lorsqu'un de vos Navires entre sur la tuile d'un Avant-poste face cachée, révélez ce jeton Avant-poste. Si la tuile est révélée par un Navire adverse, l'Avant-poste reste face cachée.
- Votre Navire d'Exploration peut se trouver sur la tuile d'un Avant-poste, mais vous ne pouvez pas placer de marqueur Exploration sur une telle tuile.
- Si votre Navire de Guerre termine son déplacement sur la tuile d'un Avant-poste, vous entamez un combat. La Force Militaire  de l'Avant-poste n'est pas celle inscrite sur le plateau adverse, elle est égale au chiffre inscrit sur le jeton Avant-poste. Comme pour un combat contre le Navire de Guerre, retournez un jeton Combat pour savoir de combien est augmentée la Force Militaire  de l'Avant-poste. Si vous révélez le jeton Combat « 0 », augmentez de 1 la Force Militaire  sur le plateau de la civilisation adverse.
- Lorsque vous gagnez un combat contre un Avant-poste, gagnez de l'or  comme si la valeur inscrite sur le jeton Avant-poste était la position du marqueur Force Militaire  (donc si vous gagnez contre l'Avant-poste « 4 », vous remportez 2 ).
- Si vous perdez un combat contre un Avant-poste, votre Navire de Guerre est renvoyé sur votre Cité.
- Lorsque vous effectuez l'action Exploitation, si au moins un de vos Colons se trouve sur la même île qu'un Colon adverse, vous pouvez donner des ressources Artisanat  à sa civilisation. Elle les garde à côté de son plateau, sans que cela ne lui rapporte d'or.

LA BELLICISTE

*Ils voulaient une raison pour pleurer, pour se venger ? Ils vont avoir leur propre destruction sur laquelle se morfondre. Mais cette fois encore, ils n'auront plus personne à venger. Allez au scénario **Assaut en plein cœur**, page 24.*



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez détruit les 3 avant-postes adverses.
- La civilisation adverse possède 10 ressources Artisanat .
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez détruit les 3 avant-postes adverses et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Belliciste**.

OU

La civilisation adverse possède 10 ressources Artisanat  et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Corruptrice**.

LA CORRUPTRICE

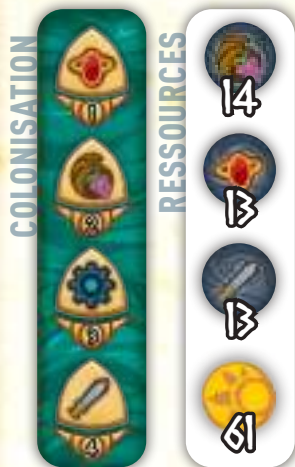
*Ils sont venus répandre notre sang, mais les voilà à présent assis à notre table. Il est bon d'écraser un ennemi, mais il est encore meilleur de s'en faire un allié. Ils ont même laissé un des leurs à notre bord, en guise de bonne foi. Remplacez un de vos Colons par un Colon aztèque. Ce Colon fournit 2 ressources lorsqu'il est placé. Les Aztèques sont maintenant vos alliés. Allez au scénario **Face à la fatalité**, page 22.*

SUR LA ROUTE DES ÉGARÉS

Le faisceau d'Hélios s'est dissipé. Notre guide nous laisse agir seuls et les Aztèques sont toujours à nos trousses. Nul besoin de devin pour connaître notre destin si nous ne trouvons pas un allié de poids. Les autochtones que nous avons rencontrés jusque là disent tous venir de la même cité à l'origine. Nous devons la retrouver et en convaincre les habitants de joindre leur étendard au notre, ils sont notre meilleure chance de fonder une alliance à même de vaincre nos poursuivants.

MISE EN PLACE

Prenez la Cité chinoise et gardez-la de côté. Prenez quatre Colons chinois : ce sont des Exilés. Gardez-en trois à côté de vous et placez-en un sur une des deux tuiles se trouvant immédiatement sous votre Cité. Cette tuile est choisie grâce à l'Astrolabe.




FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez trouvé la Cité chinoise et votre Navire d'Exploration se trouve dessus.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

- Vous avez trouvé la Cité chinoise, votre Navire d'Exploration se trouve dessus et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Voyageuse**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsque vous rencontrez un Exilé, il vous indique où se trouve le prochain de ses ex-compatriotes. Pour le savoir, prenez l'Astrolabe et placez un nouvel Exilé sur l'une des tuiles (indiquée par le plus petit des chiffres) qui se situe dans un des trois emplacements possibles sous la tuile où vous vous trouvez. Retirez du jeu l'Exilé que vous venez de rencontrer. 
- Pour rencontrer un Exilé, vous devez vous arrêter sur sa tuile avec votre Navire d'Exploration et défausser 2 pièces d'or. Si vous ne défaussez pas l'or, vous pouvez tout de même vous arrêter sur la tuile et l'explorer, mais vous ne rencontrez pas l'Exilé.
- Lorsque vous rencontrez le quatrième Exilé, il vous indique où se trouve sa Cité ! À l'aide de l'Astrolabe, placez alors la Cité chinoise sur un des trois emplacements sous la tuile où se trouve votre Navire d'Exploration à la manière des exilés, qui n'est pas déjà occupé par une tuile Océan.
- Les Exilés ne sont pas des Colons. Ils se trouvent sur les tuiles, mais n'occupent pas d'emplacements sur des îles. De plus, ils ne sont affectés par aucun Navire de Guerre.

LA VOYAGEUSE

Les murs de la cité sont majestueux. Depuis quand ce peuple avait-il élu domicile ici ? Ils sont arrivés bien avant nous, c'est certain. Mais ils en sont également repartis... Les cultures arides et les résidences abandonnées à la hâte ne laissent rien présager de bon. Voyons où nous mène leur piste...

Prenez le plateau d'actions de l'Explorateur. Vous jouerez chacune de vos parties suivantes avec ce plateau.

Allez au scénario **Les terres condamnées**, page 26.



LES VESTIGES DE LA DISCORDE

Je craignais un malheur en m'enfonçant dans ces ruines sans lueur, mais Hadès semble avoir des tours bien plus retors à nous offrir. Ne perdons pas de vue que si les dieux aiment jouer, ce sont les hommes qui restent sans pitié. Si nous ne voulons pas nous faire écraser par nos voisins, il va nous falloir les acheter, car il semble qu'ils ne cherchent que la richesse. Ou nous pourrions nous approprier les artefacts avant eux. Ils n'auraient alors plus que leur voix pour implorer notre clémence. Ce à quoi nous leur répondrons non.

MISE EN PLACE

Prenez les tuiles numéro 11, 12 et 13 et mélangez-les avec deux autres tuiles de niveau 1 prises au hasard. Disposez les ensuite face cachée sur les emplacements de tuiles de niveau 1 indiqués sur le schéma. Faites de même avec les tuiles numéro 17, 18 et 19 ainsi que deux tuiles de niveau 2. Prenez les 4 jetons Objectif et placez-les de côté. Ce sont les jetons **Pillage**.



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez 5 cartes Ruines en main.
- Vous avez donné 12 à la civilisation adverse.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez 5 cartes Ruines en main et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Pilleuse de tombes**.

OU

Vous avez donné 12 à la civilisation adverse et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Mécène**.

RÈGLES SPÉCIALES

Le jeton Colonisation Ruines reste toujours en première place, même lorsqu'un Colon adverse est placé sur un emplacement de Ruines. Les autres jetons se comportent normalement. À chaque fois que vous placez un Colon sur une île de Ruines, s'il n'y a pas de jeton Pillage sur cette île et qu'il vous en reste, piochez une carte Ruines et placez un jeton Pillage sur l'île. Vous ne pouvez pas piocher de cartes Ruines si l'île sur laquelle vous placez votre Colon possède un jeton Pillage.

LA PILLEUSE DE TOMBES

*Comment cette civilisation qui nous a précédée a-t-elle pu ainsi sombrer ? Elle possédait les seules terres encore émergées, et des savoirs d'une infinie supériorité aux nôtres... Gagnez une vie, que vous notez sur votre carnet de campagne. Allez au scénario **La malédiction de Mû**, page 28.*

Lorsque votre Navire d'Exploration termine son déplacement sur une tuile contenant des Colons adverses et avant d'explorer, vous pouvez donner 2 à chaque Colon adverse sur la tuile. Stockez cet or sur la Cité adverse et remettez les Colons sur le plateau d'actions adverse. Cet or compte dans le total d'or de la civilisation adverse lors du décompte de fin de partie.

LA MÉCÈNE

*Le terrain d'entente sur lequel nous nous sommes retrouvés est propice à la germination d'une puissance sans égale. En supposant que nous ayons rencontré tous ceux venus chercher refuge sur ces atolls... Prenez un support de ressources supplémentaire. Vous pouvez maintenant avoir jusqu'à douze ressources à la fin de votre tour. Allez au scénario **L'éclat du métal**, page 29.*

FACE À LA FATALITÉ

Aveugles aux signes et avertissements, nos alliés ont vogué sur des vagues revenant à d'autres que nous. Trop loin de leurs îles d'origine, trop proches de terres déjà occupées, ils se retrouvent sous le rouleau d'un raz-de-marée qu'ils n'ont pas su anticiper. Alors que Charon prépare déjà sa barque, nous allons tenter de faire barrière au funeste destin qui étend sur eux son ombre. Nous aurons fort à faire, tant leur puissance n'est encore qu'un pâle mirage, alors que l'écrasante domination de nos ennemis est réelle et fracassante.

MISE EN PLACE

Prenez 8 Colons alliés  et placez-les comme indiqué sur le schéma.



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez placé tous les Colons de votre couleur sur des tuiles entourées de vert sur le schéma.
- Il n'y a plus de Colons alliés en jeu.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.


VICTOIRE

Vous avez placé tous les Colons de votre couleur sur des tuiles entourées de vert sur le schéma. Vous voilà **La Meneuse**.

OU

Il n'y a plus de Colons alliés en jeu. Vous voilà **la Solitaire**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Vos alliés sont déterminés par le scénario précédent.
- À chaque fois que l'adversaire doit placer un Colon mais ne le peut pas, remplacez un Colon allié sur une tuile explorée par l'adversaire par un Colon adverse. Le Colon allié est retiré de la partie. Le Colon à remplacer est choisi en fonction de son emplacement, grâce aux jetons Colonisation. Si aucun Colon allié ne peut être remplacé (car il n'y en a aucun sur une tuile explorée par l'adversaire), l'adversaire gagne 1  et défausse

- 1 ressource correspondant au jeton Colonisation en première position.
- Le Navire de Guerre adverse se déplace vers la tuile la plus proche comportant des Colons alliés. Lorsque des Colons alliés sont renvoyés par le Navire de Guerre adverse, ils sont retirés de la partie.
- Vous n'avez pas besoin d'avoir plus d'or que la civilisation adverse pour remporter la partie.

LA MENEUSE

*Tel un roc, nous avons fait bloc ! Nous avons tenu bon. Espérons à présent que le grondement que j'entends au loin ne soit que le fruit de mon imagination et pas la graine de notre destruction. Allez au scénario **L'ire de l'hydre**, page 31.*

LA SOLITAIRE

*Convertis. Reclus. Anéantis. Nos alliés ne sont plus. Le problème à présent est que nous sommes à la place des disgraciés... Perdez une Vie. Allez au scénario **Le dernier rempart**, page 30.*

L'ÉTAU EN EAUX TROUBLES

Arès ne nous laisse aucun répit. Les éclaireurs viennent de nous apprendre l'arrivée de deux flottes : l'une battant pavillon égyptien, que nous pensions pacifiés ; l'autre arborant le pavillon chinois. Nos actions nous définissent, et il semble que l'on nous perçoive comme une menace. Tant mieux ! Nous allons devoir nous montrer à la hauteur de notre réputation jusqu'à ce que la simple évocation de notre nom fasse frémir les plus braves. Alors Athéna pourra de nouveau faire régner la justice. Ce qui reste du monde connaîtra enfin la paix. Notre paix.

MISE EN PLACE

Prenez les quatre jetons Objectif, mélangez-les et placez-en un, face cachée, sur chaque Cité adverse.



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez atteint et conquis les deux Cités adverses.
- Un Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez atteint et conquis les deux Cités adverses et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Pacificatrice**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Le Navire de Guerre aztèque obéit aux règles données dans le scénario précédent.
- Lorsque votre Navire de Guerre atteint une Cité adverse, un combat se déclenche comme contre un Navire de Guerre, mais la **Force Militaire** **X** adverse est déterminée par le **jeton Objectif** présent sur la Cité en plus du jeton Combat. Vous perdez le combat en cas d'égalité. Si vous remportez le combat, vous avez **conquis la Cité adverse**. Retirez de la partie le Navire de Guerre correspondant à cette Cité.
- Les deux Cités sont un seul et même adversaire. N'utilisez que les Colons et le Navire d'Exploration Égyptiens pour cet adversaire. Lors d'une action Combattre, les deux Navires de Guerre adverses se déplacent. Lorsque des Colons adverses sont renvoyés, ils le sont en priorité sur les emplacements libres de la Cité chinoise. La Cité chinoise peut être colonisée par l'adversaire.
- Les deux Navires de Guerre adverses utilisent la même piste de **Force Militaire** **X**.
- Les Navires de Guerre adverses retournent sur leurs Cités respectives lorsqu'ils sont vaincus.

LA PACIFICATRICE

Les épaves flamboyantes s'étendent à perte de vue. Jamais un désastre aussi vaste n'a été si satisfaisant. Leur sacrifice n'aura pas été vain. Notre autorité sera sans conteste à présent car tous ont pu voir ce qu'il advient de nos adversaires. La peur s'étendra dans notre sillage à mesure que nous répandrons la paix et la sagesse de notre bien aimée Athéna. Quelques braises de la rancœur restent encore à étouffer et dans quelques années, nos chers citoyens chanteront les mérites de nos dieux bienfaiteurs. De leurs dieux bienfaiteurs.

ASSAUT EN PLEIN CŒUR

Nous avons retrouvé les fuyards. Après leur défaite écrasante, la peur a soufflé dans leurs voiles et ils nous ont conduit droit vers leur cité-mère. Si nous leur tournons le dos à présent, ils ne retiendront que l'amertume que nous leur inspirons. En revanche, si nous les piétons sur leur propre sol, notre empreinte se gravera à jamais dans leurs esprits et ils sauront qui ils doivent respecter et craindre. C'est la voie la plus sûre vers la tranquillité, pour nous tout du moins... Quant à leurs alliés - des archipels fédérés d'après nos informations - les allégeances se tournent et se retournent. Allons frapper à leur port avec notre Armada, ils sauront vite de quel côté penche la balance de leur loyauté. Laissons la fureur du Tartare chauffer nos glaives. Nos hommes sont prêts à se battre et je sens nos ennemis à peine disposés à se débattre. C'est donc le moment d'en finir, car notre ire n'aura de cesse que dans les vestiges d'un adversaire qui s'est fait abattre.

MISE EN PLACE

Prenez les 4 jetons Objectif, mélangez-les et placez-les face cachée sur les tuiles entourées de vert. Ce sont les Archipels Fédérés.





RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsque le Navire de Guerre adverse termine son déplacement sur une tuile avec vos Colons et qu'il les renvoie, ces Colons reviennent forcément sur votre plateau d'actions (ils ne peuvent pas revenir sur votre Cité). De plus, ces Colons reviennent sur votre plateau d'actions en étant **couchés**.
- Lorsque vous déplacez un Colon depuis votre plateau d'actions, si ce Colon est couché, **relevez-le mais ne le déplacez pas**.
- Lorsque votre Navire de Guerre atteint la Cité adverse, un combat se déclenche. Menez ce combat comme si vous affrontiez le Navire de Guerre adverse, à l'exception du fait que vous perdez le combat en cas d'égalité. Si vous remportez ce combat, **vous avez conquis la Cité adverse**.
- Lorsque vous gagnez un combat contre le Navire de Guerre adverse, déplacez ce Navire sur l'Archipel Fédéré le plus proche de votre Cité. Si votre Navire de Guerre se trouve sur cette tuile, déplacez le Navire de Guerre adverse sur le deuxième Archipel Fédéré le plus proche de votre Cité. Si votre Navire d'Exploration ou vos Colons se trouvent sur cette tuile, le Navire de Guerre adverse les fait fuir.
- Lorsqu'un de vos Navires termine son déplacement sur la tuile d'un jeton Archipel Fédéré face cachée, révélez ce jeton.
- Lorsque votre Navire d'Exploration termine son déplacement sur un Archipel Fédéré, vous pouvez le **corrompre**. Défaussez autant d'or que le chiffre indiqué sur le jeton, et retirez ensuite ce jeton de la partie. Le Navire de Guerre adverse ne pourra alors plus se rendre sur cette tuile.
- Vous pouvez placer un marqueur Exploration sur un Archipel Fédéré.

FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez atteint et **conquis la Cité adverse**.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez atteint et **conquis la Cité adverse** et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **L'Impitoyable**.

L'IMPITOYABLE

La chaleur m'envahit alors que je foule du pied les pavés, sur lesquels se reflète la danse des flammes qui dévorent la cité de mes ennemis. Leur soif de vengeance les a perdus. Leur navire amiral est le plus beau bâtiment sur lequel j'ai pu poser mes yeux jusqu'à aujourd'hui. Il semble fait de la main même de leurs dieux. Je peux sentir d'ici la terreur qu'il inspirera à ceux qui se dresseront sur notre route.

Prenez le Navire de Guerre aztèque. Il débutera la partie suivante sur votre Cité. Lorsque vous déplacez votre Navire de Guerre, s'il est sur la même tuile que le Navire de Guerre aztèque, vous pouvez déplacer ce dernier en même temps que votre propre Navire. Il apporte +1 à votre **Force Militaire** ✖ s'il se trouve sur la même tuile que votre Navire de Guerre. S'il se trouve seul sur une tuile et qu'un Navire de Guerre adverse termine son déplacement sur cette tuile, un combat commence, comme si le Navire de Guerre aztèque était votre Navire de Guerre.

Allez au scénario **L'étau en eaux troubles**, page 23.

LES TERRES CONDAMNÉES

La nature a-t-elle relâché son emprise dans ces régions ? Ou bien l'oeuvre de nos contemporains a-t-elle rendu toutes ces terres infécondes ? La réponse importe assez peu, tant nous ne pouvons nous non plus prendre racine en ces lieux stériles qui n'ont plus rien à nous offrir. Nous devons continuer à chercher parmi ces archipels décharnés celui qui sera assez riche pour se laisser changer en un berceau pour notre civilisation. Nul temps à perdre, nos ennemis prêts à nous mordre s'abattent telle la foudre sur nos escadres, sans nous laisser de répit pour répondre. Trouvons la terre promise, ce lieu fantasmé par le plus grand nombre, et prions Athéna pour qu'elle soit accueillante. Les derniers espoirs de mon peuple s'y sont logés, car nous n'avons plus ni vivres, ni autre échappatoire. Quant à mes aspirations, je les place justement dans mon peuple.







MISE EN PLACE

Mélangez les jetons Objectif et placez-les face cachée sur chacune des quatre tuiles entourées de vert. Sur les deux tuiles de coût d'exploration 0, placez autant de ressources que d'emplacements. Les ressources doivent correspondre aux îles présentes et sont prises dans les piles de ressources déjà constituées.






RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsque vous révéléz une tuile avec un jeton Objectif dessus, révéléz également le jeton.
- Si votre Navire d'Exploration se trouve sur la tuile avec le jeton Objectif 1, vous avez trouvé la terre promise.
- La fin de partie ne se déclenche pas lorsque la pile de ressources **Armes**  se vide.
- Lorsque vous devriez placer une ou plusieurs ressources **Armes**  sur une tuile mais que vous ne le pouvez pas, déplacez le Navire de Guerre adverse comme s'il effectuait une action de Combat.
- Vous ne perdez pas la partie si le Navire de Guerre adverse atteint votre tuile de départ.
- Le Navire de Guerre adverse se déplace toujours en direction de votre Navire d'Exploration.
- Les Navires adverses peuvent se rendre sur votre tuile de départ.
- Lorsqu'un de vos Navires est renvoyé, remettez-le sur votre tuile de départ. Si celle-ci est occupée par le Navire de Guerre adverse, placez votre Navire sur une tuile que vous avez explorée, la plus proche possible de votre tuile de départ. S'il y en a plusieurs, vous choisissez laquelle.
- Lorsqu'un de vos Colons est renvoyé par le Navire de Guerre adverse, il retourne obligatoirement sur votre plateau d'actions.
- Lorsqu'une tuile est révélée, placez dessus une ressource par emplacement de chacune de ses îles. Les ressources doivent correspondre aux îles présentes (ex : s'il y a une île d'**Armes**  à deux emplacements et une île d'**Artisanat**  à un emplacement, placez deux  et un  sur la tuile).
- Lorsque vous placez un Colon sur une tuile, prenez la ressource présente sur la tuile correspondant à l'emplacement, s'il en reste. Sinon, n'en prenez pas.
- Lorsque votre adversaire place un Colon, défaissez la ressource correspondante qui se trouve sur la tuile.
- Lorsque vous exploitez une tuile autre que votre tuile de départ, prenez les ressources qui se trouvent sur la tuile tant que possible. Ne recevez pas celles qui manquent depuis les piles de ressources.
- Ne placez jamais de ressources sur votre tuile de départ, elles sont prises dans les piles de ressources lorsque vous y placez un Colon ou que vous exploitez cette tuile.
- À la fin de la partie, si vous avez autant ou moins d'or que votre adversaire, ne le comptez pas dans votre carnet de campagne.

FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources (excepté les **Armes** ) est épuisée.
- Vous avez **trouvé la terre promise** et votre Navire d'Exploration se trouve dessus.

VICTOIRE

Vous avez **trouvé la terre promise** et votre Navire d'Exploration se trouve dessus. Vous voilà **la Découvreuse**.

LA DÉCOUVREUSE

Nous laissons derrière nous l'étendue infertile et les navires hostiles. Des flots scintillants déborde une île aux merveilles abondantes. Ses occupants, dans le sillage desquels nous avons vogué, nous accueillent avec méfiance. Comprenant rapidement que nos poursuivants présentent une menace bien plus redoutable, ils se joignent à nos forces. Notre coalition inarrêtable fait plier le chêne massif qu'étaient nos féroces ennemis. Tandis que son écorce craque sous les coups et les impacts, et que sombrent ceux qui ne se sont pas dissipés, une vision m'apparaît. Celle de nos peuples, semant l'espoir de grandir à nouveau, unis cette fois, dans une harmonie salutaire.

LA MALÉDICTION DE MÛ

Comment ne l'avons nous pas compris plus tôt ? La disparition de cette civilisation est le fait des dieux. Ils ne comptent pas partager l'Olympe. C'est ainsi que la malédiction s'est abattue sur ce peuple et l'a éradiqué. Et notre destin serait scellé avec le leur ? Hors de question ! Retournons ces artefacts maudits à leurs propriétaires avant d'avoir été engloutis par les vagues voraces et prions pour que cela suffise à lever le courroux qui s'abat sur nous. Si Hadès ne dresse aucun obstacle sur notre route, j'ai bon espoir que nous nous en sortions.

MISE EN PLACE

La tuile entourée de vert est le sanctuaire. Prenez un jeton Objectif et placez-le sur la tuile en bas à droite, face cachée.



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Un de vos Navires a été englouti.
- Tous vos colons ont été engloutis.
- Vous avez levé la malédiction.

VICTOIRE

Vous avez levé la malédiction.
Vous voilà **la Rescapée**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Vous n'avez aucun ennemi lors de cette partie. Ne prenez donc pas le plateau d'actions adverse ni les éléments utilisés habituellement pour l'adversaire.
- Lorsqu'un de vos Navires termine son déplacement sur le sanctuaire, si vous avez deux cartes Ruines avec vous, vous pouvez les défausser. Dans ce cas, vous avez levé la malédiction.
- La malédiction qui s'est abattue sur vous engloutit toutes les terres que vous foulez. À la fin de chacun de vos tours, regardez le jeton Objectif. S'il est face cachée, retournez-le face visible. Si en revanche il est face visible, retirez du jeu la tuile sur laquelle il se trouve, puis replacez-le sur une tuile adjacente (déterminée par le jeton Astrolabe si nécessaire). Si une tuile se retrouve complètement isolée des autres, retirez-la immédiatement de la partie. Si des Colons se trouvent sur une tuile retirée, ils sont engloutis et ne peuvent plus revenir en jeu. Si un de vos Navires se trouve sur une tuile retirée, il est englouti et vous perdez immédiatement la partie.
- Les tuiles 16, 27 et 28 comportent des monstres. Ce sont des gardiens, et vous ne pouvez pas aller au delà de ces tuiles avant d'en avoir vaincu le gardien. Vous pouvez en revanche explorer normalement les tuiles des gardiens.

LA RESCAPÉE

Les reliques sont retournées à leurs créateurs, ainsi la furie des dieux et de l'océan a cessé. Nous pensions être à l'abri sur ces îlots rescapés du déluge, mais nombre d'entre eux sont retournés aux flots aujourd'hui. L'ire céleste est imprévisible, et nous devons en permanence rester sur nos gardes si nous ne voulons pas les rejoindre.


À l'horizon, les flèches de lumière qui fendent la voûte sinistre sont un message d'Athéna. Elle nous félicite d'avoir surmonté les épreuves et nous indique la direction à suivre.

Il est à parier que des jours bien meilleurs nous attendent à présent.

L'ÉCLAT DU MÉTAL



Notre empire s'est étendu par delà la courbure de l'horizon. Notre aisance attise bien des regards, qui nourrissent une convoitise sans égal. Nos armadas sont éparpillées à travers notre royaume, et un ennemi vient à présent nous chercher querelle. Qu'il pille tant qu'il le souhaite les autres contrées, cela ne nous regarde pas. Mais qu'il vienne se servir dans nos richesses ? Il n'en est pas question ! Nous ne pourrions le vaincre avec nos rares navires dans les environs. Mais nos fréigates ne sont pas les seules existantes ! Il est temps pour nos alliés de nous prouver leur allégeance.

MISE EN PLACE

Placez la Cité Égyptienne comme indiqué.
Prenez 6 . Cet or forme la réserve.
L'or restant (62) est mis de côté.



RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsque vous devez gagner de l'or, vous pouvez le prendre dans la réserve et le gagner, ou bien vous pouvez le prendre parmi l'or mis de côté et le mettre dans la réserve. À chaque fois que vous gagnez de l'or, vous choisissez d'où vous prenez cet or.
- Lorsque l'adversaire gagne de l'or, il en prend autant que possible dans la réserve. S'il n'y en a pas assez dans la réserve, il prend le reste dans l'or que vous avez gagné.
- La fin de partie ne se déclenche pas lorsqu'il n'y a plus d'or dans la réserve tant qu'il en reste de côté. En revanche, s'il n'y a plus d'or ni dans la réserve, ni de côté, la fin de partie se déclenche bel et bien.
- Si vous possédez 6 Armes , vous pouvez vous rendre avec l'un de vos Navires sur la Cité Égyptienne et défausser ces Armes . Dans ce cas, vous avez armé votre allié.

FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez armé votre allié.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez armé votre allié et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Condottière**.

LA CONDOTTIÈRE

Le fer de notre armada, éparpillée aux quatre vagues, n'aurait jamais pu revenir à temps. Nos alliés se sont révélés plus précieux que je ne l'aurais cru. Cette coalition forgée dans l'affolement n'aurait pu se montrer plus bénéfique et fructueuse. Devant Athéna, nous scellons par ce pacte un avenir d'entraide, que nous souhaitons illuminé par l'harmonie et plus jamais souillé par la guerre, tant nos puissances combinées devraient parvenir à repousser tous ceux se prétendant assez vaillants pour nous défier. Nos peuples devraient enfin vivre en paix, si les dieux l'ont ainsi décidé.

LE DERNIER REMPART

L'armada aux voiles pourpres continue inexorablement sa progression. Nos alliés se sont fait happer. Il ne reste plus que nous, et déjà les tentacules de nos adversaires s'étendent, enlaçant les nôtres dont nous n'entendons plus les voix. De leur marche implacable, ils piétinent tout ce que nous étions parvenus à bâtir. Nous allons nous implanter à leurs portes et menacer directement leur pouvoir. Nous ne pourrons vaincre leur flotte entière, mais nous devrions pouvoir leur couper la tête. Pour cela, il nous faudra nous tenir prêts, et être nombreux.

MISE EN PLACE

Prenez les tuiles 17 à 24, mélangez-les et placez-en cinq sur les emplacements entourés de vert sur le schéma.



RÈGLES SPÉCIALES

- À chaque fois que l'adversaire doit placer un Colon mais ne le peut pas, remplacez un de vos Colons par un Colon adverse. Le Colon ainsi remplacé est renvoyé sur votre plateau d'actions. Il est choisi en fonction de son emplacement. Il doit se trouver sur une île qui correspond au jeton Colonisation le plus haut possible. En cas d'égalité, vous choisissez quel Colon renvoyer.
- Lorsqu'un Navire adverse s'arrête sur une tuile qui contient vos Colons, un de vos Colons de cette tuile est remplacé par un Colon adverse. Si c'est le Navire de Guerre adverse qui s'est arrêté, résolvez ensuite le renvoi de vos autres Colons de manière normale.

FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vos Colons occupent tous les emplacements d'une des deux tuiles adjacentes à la Cité adverse.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vos Colons occupent tous les emplacements d'une des deux tuiles adjacentes à la Cité adverse et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **L'Inarrêtable**.

L'INARRÊTABLE

Nous avons submergé un océan ! L'audace de cette bravade s'est avérée salubre. Les dieux aiment l'impudence et la saluent lorsqu'elle ne leur est pas destinée. Nos dernières forces libérées en un torrent destructeur de rage pure, nous avons pu prendre d'assaut l'ancre même de cet ennemi démesuré et le défaire.

Nous embrasserons ceux qui souhaitent s'unir à nous, et détruirons ceux d'entre eux qui désirent garder leur indépendance, avec le futile espoir de nous renverser à leur tour. Jamais plus personne ne nourrira ce fantasme. J'y veillerai personnellement.

L'IRE DE L'HYDRE

Le bruit terrible, ce puissant tumulte, ne signifiait pas l'effondrement de nos ennemis. Nous les avons malmenés, sans doute, mais vaincus, certainement pas. J'ignore par quelle magie ils ont pu asservir une telle bête, mais les voilà qui fendent l'horizon accompagnés d'une hydre. Le déluge n'était-il pas suffisant ? Il semble que non. Notre désir de vivre n'en est pourtant pas entravé ! Nous avons affronté toutes ces épreuves sans faillir, et nous tiendrons aujourd'hui encore. Nos alliés sont donnés en pâture à la créature titanesque, nous ne pouvons les abandonner !

MISE EN PLACE



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez coupé les trois têtes de l'hydre.
- Il n'y a plus de Colons alliés en jeu.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez coupé les trois têtes de l'hydre et vous avez plus d'or que votre adversaire. Vous voilà **la Pourfendeuse**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Les Colons alliés se font décimer par l'hydre. À chaque fois que la civilisation adverse effectue l'action combattre, l'hydre élimine un Colon allié. Vous choisissez le Colon à éliminer sur la tuile Océan la plus proche de l'hydre et qui comporte le plus de Colons alliés. En cas d'égalité, choisissez sur quelle tuile est éliminé le Colon.
- Lorsque vous effectuez l'action Coloniser, si vous avez exploré la tuile 5 ou 6, vous pouvez choisir de placer sur ces tuiles des Colons alliés éliminés par l'hydre. Ces Colons remplacent vos propres Colons que vous auriez pu placer et ne vous apportent aucune ressource lorsque vous les placez ou lorsque vous exploitez.
- Les deux premières fois que vous affrontez et terrassez l'hydre, vous ne faites que lui couper une tête. Placez un jeton Monstre Vaincu sur sa tuile, mais ne gagnez pas l'or, car l'hydre n'est pas encore défaite. Elle repousse en revanche votre Navire de Guerre qui revient sur votre Cité. La troisième fois que vous terrassez l'hydre, vous coupez sa troisième tête et gagnez l'or indiqué sur le Monstre.

LA POURFENDEUSE

Les têtes de la bête gisent aux côtés de son corps encore fumant. Son sang brûlant a anéanti une partie de nos armées et rendu inhabitable cette île à jamais, mais notre victoire a redonné espoir à un peuple tout entier qui se tient derrière nous, prêt à asséner le coup de grâce à nos ennemis. Nous devons en éparpiller les cendres avant qu'ils ne se réunissent à nouveau. Si la violence est la seule issue que mes yeux perçoivent, je prie Athéna qu'elle ne brûle pas dans les pupilles de mes sujets. Mon règne à la tête de la plus puissante civilisation encore existante se devra d'être exemplaire.

SCENARIO INDEPENDANT ENTRE LA FIEVRE ET LE FER

Assouffés. Creusés par la faim et le soleil de plomb. Toute force s'est enfuie de nos enveloppes, qui ne doivent la vie qu'à une faible volonté encore enfouie au plus profond de notre chair. Des îles où nous avons accosté jusqu'ici, aucune ne peut nous accueillir. Nous arrivons trop tard, d'autres les ont colonisées et pillées avant nous. Dans l'état de faiblesse où nous sommes, nous ne pouvons nous permettre de récolter les restes, sous peine de devenir ces restes. Je ne vois plus aucune lueur dans les yeux de mes hommes. Le peuple fort et fier que nous sommes a besoin d'une terre à défendre, une terre d'où pousser et s'accroître. En s'implantant sur quelques îles, nous allons pouvoir raviver suffisamment l'ardeur dans nos coeurs pour réveiller le volcan en nous !

MISE EN PLACE

Placez un jeton Objectif sur chacune des tuiles entourées de vert sur le schéma, cela vous permettra de vous souvenir quelles tuiles vous devez absolument explorer.



FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez exploré les 4 tuiles entourées de vert sur le schéma.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez exploré les 4 tuiles entourées de vert sur le schéma et vous avez plus d'or que votre adversaire.

Non sans peine, nous avons pu nous implanter sur ces atolls. Face à notre furie bouillonnante, plus personne ne s'aventure à nous approcher. Il est temps de nous déverser sur ces terres tel le torrent tumultueux. Les craintifs quitteront les lieux, terrorisés, avant même de pouvoir contempler notre pavillon envelopper l'horizon.

SCENARIO INDEPENDANT

UN CŒUR BOUILLONNANT

Nous qui pensions trouver des terres propices à notre installation, se retrouver face à des adversaires si terribles est terrifiant. Ils sont unis et frappent d'un bloc. S'ils nous coincent, un coup d'estoc et c'est la chute. Mais jamais le peuple Grec ne se rendra sans une ultime réplique. Et il se trouve qu'en leur sein gronde la révolte. Des voix dissonantes aux clameurs baroques revendiquent la fin de l'unité et de leur régime tyrannique. Si nous parvenons à les fournir en matériel tactique, cela pourrait donner lieu à une lutte épique, voire même la fin de leur époque. Restons sur nos gardes, car nous devons affronter les flots impétueux tout en nous faufilant au travers des mailles des filets adverses, si nous voulons fournir en armes les rebelles fougueux et échapper à un funeste futur.

MISE EN PLACE



RÈGLES SPÉCIALES

Vous pouvez terminer le mouvement de votre Navire d'Exploration sur la Cité adverse. Lorsque vous terminez votre mouvement sur la Cité adverse, si vous avez 6 ressources Armes sur votre support, vous pouvez les livrer au groupe rebelle.

FIN DE PARTIE

- Une pile de ressources est épuisée.
- Vous avez livré 6 ressources Armes au groupe rebelle.
- Le Navire de Guerre adverse a atteint votre Cité.

VICTOIRE

Vous avez livré 6 ressources Armes au groupe rebelle et vous avez plus d'or que votre adversaire.

Échappant à la surveillance de nos prétentieux opposants, la livraison a eu lieu. Maintenant que la révolte a le poing armé, elle va pouvoir poignarder son oppresseur. Pour plus de sûreté, nous allons aider ces rebelles à mettre fin au règne du despote qui les gouverne. Libre à eux de déterminer ensuite quels pavés emprunter pour s'extirper des cendres de la domination.



CARNET DE CAMPAGNE

CAMPAGNE

I

SCÉNARIO 1

NOM

BONUS

DIFFICULTÉ : Normale Difficile Extrême Châtiment divin

SCÉNARIO 2

NOM

BONUS

SCÉNARIO 3

NOM

BONUS

SCÉNARIO 4

NOM



CAMPAGNE

II

SCÉNARIO 1

NOM

BONUS

DIFFICULTÉ : Normale Difficile Extrême Châtiment divin

SCÉNARIO 2

NOM

BONUS

SCÉNARIO 3

NOM

BONUS

SCÉNARIO 4

NOM



CAMPAGNE

III

SCÉNARIO 1

NOM

BONUS

DIFFICULTÉ : Normale Difficile Extrême Châtiment divin

SCÉNARIO 2

NOM

BONUS

SCÉNARIO 3

NOM

BONUS

SCÉNARIO 4

NOM



CAMPAGNE

IV

SCÉNARIO 1

NOM

BONUS

DIFFICULTÉ : Normale Difficile Extrême Châtiment divin

SCÉNARIO 2

NOM

BONUS

SCÉNARIO 3

NOM

BONUS

SCÉNARIO 4

NOM



À PROPOS DE...



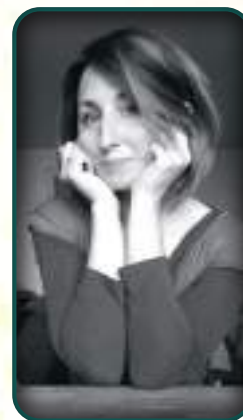
ANTONI GUILLEN

Antoni Guillen a envoyé du bois toute sa vie. Après une longue expérience en menuiserie et ébenisterie, ce joueur invétéré est passé à la création ludique comme un poisson dans l'eau. Auteur curieux et éclectique, il a entre autres commis le jeu d'ambiance *Kiki va sortir les poubelles ?* ainsi que le jeu de réflexion *Monki* avec son collègue Jean Pineau, avant de s'essayer au genre du « 4X light » avec *Diluvium*. Des sources bien informées nous indiquent qu'il aurait beaucoup d'autres projets dans les tuyaux, du jeu abstrait au jeu de cartes familial, en passant par un jeu de réflexion chafouin où il s'agit de faire exploser les petits bonshommes adverses avec de mignonnes petites bombes...

MAUD CHALMEL



Maud Chalmel a commencé à dessiner fort tôt sur les dos d'enveloppes administratives que sa grand-mère lui mettait de côté à une époque où le papier était déjà précieux. C'est en période de pénurie mondiale qu'elle donne au sort son ironie, en illustrant tout un tas de jeux de société imprimés sur tout un tas de papiers. Auparavant, elle a suivi des études de communication visuelle à Paris puis s'est lancée dans l'indépendance et les métiers du graphisme dès sa sortie d'école, pour dérouler lentement la pelote qui lui fera illustrer toute une ribambelle de jeux depuis 2015. Elle fait aussi quelques parutions régulières, absurdes et grivoises sur les pages du magazine *Fluide Glacial*.



HENRI KERMARREC

Henri Kermarrec a remplacé les études par la pratique du jeu de rôle et du jeu de cartes à collectionner, ce qui théoriquement n'aurait pas dû le mener bien loin - et en effet, il a simplement déménagé de la France vers la Bretagne. Il officie aujourd'hui en tant que couteau suisse du jeu de société : auteur d'une vingtaine de jeux, il est également graphiste et directeur artistique indépendant, ainsi qu'enseignant en game design. On peut l'observer à l'état sauvage au bar à jeux de Rennes, où il s'abreuve régulièrement avec le collectif du Gang Rennais d'Auteurs Ludiques.

←EXPLORER

Si vous avez exploré, la civilisation adverse explore.

- Son Navire d'Exploration se déplace vers la tuile qu'il n'a pas explorée la plus proche. S'il y a plusieurs possibilités, utilisez l'Astrolabe.
- Le Navire adverse se déplace au maximum d'une tuile par Colon adverse sur un emplacement de Nourriture 🍌.
- Si le Navire adverse atteint une tuile non révélée, révélez-la sans prendre en compte son coût en Nourriture 🍌. Le déplacement du Navire s'arrête et la civilisation adverse explore la tuile.
- Placez en priorité le marqueur Exploration adverse sur l'emplacement donnant 2 🍌 (ou plus). Si ce n'est pas possible, placez-le sur 🏠 et déplacez un de ses Colons.
- Si la civilisation adverse doit placer un marqueur Exploration mais qu'elle n'en a plus, elle gagne 10 🍌.

←EXPLOITER

Si vous avez exploité, la civilisation adverse exploite.

- Elle gagne 3 🍌 pour chaque paire de ses Colons sur des emplacements d'Artisanat 🏠.
- Elle augmente sa Force Militaire ⚔ de 1 pour chaque paire de ses Colons sur des emplacements d'Armes 🗡.

←COLONISER

Si vous avez colonisé, la civilisation adverse colonise.

- Elle déplace deux Colons depuis sa réserve vers des tuiles Océan qu'elle a déjà explorées. Lorsqu'elle déplace un Colon, elle le fait sur un emplacement libre d'une île qu'elle a explorée qui correspond au jeton Colonisation le plus haut possible. Si plusieurs tuiles Océan peuvent être choisies, colonisez celle qui comporte le moins de Colons adverses.
- Elle ne peut pas gagner de ressources, mais elle pioche une carte Ruines en déplaçant un Colon sur un emplacement de Ruines 🏰.
- Si elle a des Colons en réserve mais qu'elle ne peut pas les déplacer, pour chaque Colon qu'elle ne peut pas déplacer, elle gagne 1 🍌 et défausse 1 ressource de la réserve correspondant au jeton Colonisation (hors Ruines) le plus haut.
- Si la civilisation adverse doit placer un Colon mais qu'elle n'en a plus sur son plateau, elle gagne 10 🍌.

←COMBATTRE

Si vous avez combattu, la civilisation adverse combat, sauf si vous avez gagné un combat contre son Navire de Guerre à votre tour.

- Le Navire de Guerre adverse se déplace vers votre Cité, en empruntant le chemin le plus court. Si plusieurs chemins sont possibles, utilisez le jeton Astrolabe.
- Le Navire adverse se déplace au maximum d'une tuile par Colon adverse sur un emplacement de Nourriture 🍌.
- Si le Navire de Guerre adverse atteint une tuile Océan non révélée, révélez-la sans prendre en compte son coût en Nourriture 🍌. Le déplacement s'arrête.
- Si vos Navires de Guerre se trouvent sur la même tuile à l'issue d'un déplacement, vous vous affrontez. Choisissez les ressources Armes 🗡 que vous misez, puis révélez un jeton Combat pour la civilisation adverse. Ajoutez cela à vos Forces Militaires ⚔ respectives et résolvez le combat.
 - ➡ Si le jeton Combat révélé est de valeur 0, augmentez la Force Militaire ⚔ adverse de 1 à la fin du combat.
 - ➡ Si le jeton révélé est le troisième de cette valeur dans la défausse, reprenez tous les jetons Combat, mélangez-les et reformez la pile.
- Après le potentiel combat, si le Navire de Guerre adverse se trouve avec votre Navire d'Exploration et/ou vos Colons, il les chasse.
- Si le Navire de Guerre adverse termine son déplacement sur une tuile où se trouve un Monstre, il l'affronte en révélant un jeton Combat. En cas de victoire, le Monstre est vaincu et la civilisation adverse remporte l'or.

←ACTION ALÉATOIRE

Piochez un jeton combat au début de chaque tour de la civilisation adverse.

Si ce jeton indique 🎲, elle effectue une action aléatoire.

Mélangez alors les jetons Colonisation et remplacez-les aléatoirement. Celui en première position indique quelle action effectuée l'adversaire.

🍌 Exploration 🏰 Colonisation 🏠 Exploitation 🗡 Combat

Si trois jetons Combat indiquent la même valeur, remélangez-les tous.

- Si le Navire de Guerre adverse atteint votre Cité, vous perdez la partie.
- Si une pile de ressources est épuisée au début du tour de la civilisation adverse, jouez chacun un tour et la partie se termine.
- Si vous remplissez une condition de fin de partie, la partie se termine immédiatement. Vérifiez alors les conditions de victoire pour savoir si vous avez gagné.