GUIDE DES CARTES

APOLLON - CARI

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



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

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



CHARISME
Niveau 1, 2 exemplaires
Apollon est renommé pour sa beauté, et ses serviteurs sont choisis bien souvent selon ce critère. Les mortels n'ont aucune chance de résister à sa volonté.

Instantané - Prenez un Citoyen.



FUTUR SOMBRE
Niveau 1, 2 exemplaires
Les prophéties de la Pythie sont souvent cryptiques et recèlent des pièges. Lorsque plusieurs dieux sont impliqués, de nombreux exploits mémorables sont à prévoir.

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



HOMÈRE
Niveau 1, 1 exemplaire
Quel meilleur moyen pour accéder à la légende que de voir ses exploits contés par Homère ? On attribue à ce poète aveugle l'Iliade et l'Odyssée, deux poèmes épiques qui sont aux sources de la culture gréco-romaine et occidentale.

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



TEMPLE D'APOLLON
Niveau 1, 1 exemplaire

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



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

Eleusis (Activé) - Utilisez le pouvoir Déclenché ou Instantané d'une carte de l'Oracle.
Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous possédez au moins un autre Eleusis dans votre Domaine.



OFFRANDES
Niveau 2, 2 exemplaires
Les services de la Pythie ne sont pas gratuits, et le temple de Delphes est fort riche.

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



PROPHÉTIE DE GLOIRE
Niveau 2, 3 exemplaires
Connaître l'avenir permet aux héros de se rendre directement sur les lieux de leurs exploits, ou de recruter de nouveaux compagnons avec discernement.

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



ASSEMBLÉE DES HÉROS
Niveau 3, 2 exemplaires
Les plus célèbres quêtes héroïques sont l'œuvre de groupes de héros, menés par un chef charismatique, comme Jason et les Argonautes ou la chasse au Sanglier de Calydon. Consulter la Pythie pour choisir ses compagnons relève du plus élémentaire bon sens.

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



DIEU DU SOLEIL
Niveau 3, 1 exemplaire
Archer, musicien, dieu solaire, Apollon est l'un des olympiens les plus populaires même s'il ne se montre pas toujours bienveillant car il est jaloux et orgueilleux. Les demi-dieux qui gagnent sa faveur sont en bonne voie dans leur quête de gloire.

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



LES MUSES
Niveau 3, 1 exemplaire
Si Apollon est le patron des arts, il n'est pas seul ; les muses inspirent les artistes, les historiens et les poètes de la Grèce antique, et chaque œuvre réussie est agréable aux dieux, qui accordent cadeaux et faveurs aux talentueux.

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



MAÎTRE DE L'ORACLE
Niveau 3, 1 exemplaire
Les serviteurs d'Apollon profitent parfois de leur connaissance de l'avenir pour rassembler de puissants compagnons.

Déclenché - Défaussez 1 carte de votre Domaine pour choisir et prendre 2 cartes de l'Oracle.
Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Maître de l'oracle.



SUCCESSION
Niveau 3, 2 exemplaires
Transmettre son savoir est important. Certains héros choisissent leurs successeurs, qui parviennent parfois à surpasser leurs aînés.

Activé - Défaussez 1 carte de votre Domaine pour choisir et prendre 1 carte de l'Oracle.
Vous pouvez parfaitement défausser un Citoyen ou Succession.

ARÈS - JOHN McCAMBRIDGE

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



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

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



HOPLITES
Niveau 1, 2 exemplaires
Tous les citoyens grecs sont appelés à servir leur cité en tant que soldats, et ils contribuent ainsi à sa défense, comme à sa réputation.

Instantané - Recevez 1 PP.



RECRUTEUR
Niveau 1, 2 exemplaires
Même les plus humbles peuvent servir au sein de l'armée d'une cité et, s'il le faut, des mercenaires et des barbares peuvent faire office d'alliés.

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



TEMPLE D'ARÈS
Niveau 1, 1 exemplaire

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



VÉTÉRANS
Niveau 1, 1 exemplaire
La plupart des cités-états de la Grèce antique disposent d'unités d'élite. Les exploits du bataillon sacré thébain ou des hoplites spartiates retentissent dans toute la Grèce, et les dieux les regardent avec bienveillance.

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



CHARS DE GUERRE
Niveau 2, 3 exemplaires
De toutes les guerres mythiques, le siège de Troie reste le plus célèbre des conflits. Les héros partent au combat sur des chars, et l'affrontement entre Achille et Hector sous les murs de la ville représente l'idéal du combat héroïque.

Légende - Recevez 1 PP.



DÉIMOS ET PHOBOS
Niveau 2, 2 exemplaires
Arès part au combat accompagné de la peur et de la terreur incarnées, deux terrifiants démons dont la seule vue affaiblit les mortels.

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



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

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



DIEU DE LA GUERRE
Niveau 3, 1 exemplaire
La victoire intéresse moins Arès que la violence de la guerre elle-même. Bien qu'Arès soit peu apprécié par les grecs, un peuple aussi valeureux au combat ne peut que rechercher sa faveur.

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



DRAGON D'EAU
Niveau 3, 1 exemplaire
Cadmus, fondateur de la ville de Thèbes, affronta et vainquit un dragon des eaux, une créature sacrée pour Arès. En punition, il dut servir le dieu pendant huit années. Même un vaillant guerrier ne peut encourir la colère d'Arès sans être châtié.

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



TRIBUT AUX AMAZONES
Niveau 3, 1 exemplaire
Guerrières légendaires, archères redoutables, on dit que les amazones vouent leur vie à Arès et ne prennent pas d'époux. Elles combattent aux côtés des troyens et asservissent de nombreuses cités, qui leur paient un lourd tribut.

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



VA DIRE À SPARTE
Niveau 3, 2 exemplaires
Lors de la bataille des Thermopyles, 300 spartiates et 1000 alliés grecs retinrent pendant trois jours les envahisseurs perses, permettant aux cités grecques d'organiser la défense de la Grèce. Tous furent tués, mais une stèle portant cette inscription rappelle leur sacrifice aux générations futures.

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



VICTOIRE GLORIEUSE
Niveau 3, 2 exemplaires
Les lois de la guerre et d'Arès sont impitoyables. La fortune et la victoire sourient aux audacieux et aux valeureux mais, très souvent, elles vont aux plus nombreux.

Activé - Recevez 1 PP par carte Arès dans votre Domaine.
Exemple : si vous avez 3 cartes Arès dans votre Domaine (y compris Victoire Glorieuse), vous recevez 3 PP.

ATHÉNA - VINCENT DUTRAIT

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



ACCORD COMMERCIAL
Niveau 1, 2 exemplaires
Déesse bienveillante de la sagesse, Athéna prône la solution pacifique et le gain mutuel de chacun. Souvent, néanmoins, ses serviteurs en profitent un peu plus que les autres.

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



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

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



DÉMOCRATIE
Niveau 1, 2 exemplaires
Dans la démocratie athénienne, les citoyens peuvent exprimer leur opinion et ainsi influer sur la politique de la cité. Ils jouent donc un rôle significatif et peuvent ainsi aider dans leurs quêtes les demi-dieux ambitieux.

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



MÉDIATION
Niveau 1, 1 exemplaire
Lors de la fondation d'Athènes, les citoyens doivent choisir un dieu tutélaire. Athéna et Poséidon proposent chacun un cadeau : un magnifique cheval pour Poséidon, une simple fontaine pour Athéna. Les citoyens choisissent la déesse, prouvant une fois de plus qu'Athéna finit toujours par l'emporter.

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



TEMPLE D'ATHÉNA
Niveau 1, 1 exemplaire

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



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

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



JEUX PANATHÉNAÏQUES
Niveau 2, 2 exemplaires
Les jeux olympiques ne sont pas la seule occasion pour les cités grecques d'entrée dans une compétition pacifique mais prestigieuse. La cité dévouée à Athéna organise ses propres jeux, et leur popularité est également très importante.

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



PUISSANCE NAVALE
Niveau 2, 3 exemplaires
Athéna n'est pas une déesse étrangère à la guerre. Mais son objectif est toujours la victoire et la domination au moindre coût. Rien d'étonnant à ce que sa cité favorite soit parvenue à dominer la Grèce grâce à ses navires, tant commercialement que militairement.

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



AMBASSADE
Niveau 3, 2 exemplaires
Garante de la paix, vigilante quant au respect des contrats et des serments, Athéna attend de ses serviteurs qu'ils participent en nombre aux négociations entre cités.

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



AÉGIS
Niveau 3, 1 exemplaire
Bouclier enchanté partagé entre Athéna et Zeus, l'Aegis a aidé et protégé de nombreux héros dans leurs quêtes, car Athéna est une déesse bienveillante. Ses nombreux fidèles savent en profiter.

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



DÉESSE DE LA SAGESSE
Niveau 3, 1 exemplaire
Malgré son sens aigu de la justice, Athéna accorde sa faveur de façon parfois inégale. Les demi-dieux ambitieux seraient bien inspirés de ne pas confondre sa bienveillance avec une tolérance sans limite. Sa colère est rare, mais terrible.

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



LOI DIVINE
Niveau 3, 1 exemplaire
Obtenir la faveur de la déesse permet d'obtenir des accords et des jugements favorables. Mais Athéna ne lèse jamais quiconque de façon injuste.

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



PROMESSE D'HOSPITALITÉ
Niveau 3, 2 exemplaires
L'hospitalité est l'une des coutumes les plus sacrées en Grèce. Parfois, un invité imprévu peut se révéler bienfaisant.

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

HADÈS - PASCAL QUIDAULT

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



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

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



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

Déclenché - Transférez gratuitement un Citoyen.



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

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



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

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



TEMPLE D'HADÈS
Niveau 1, 1 exemplaire

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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

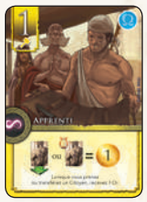
HÉPHAÏSTOS - DIDIER POLI

Forgeron des dieux, fils de Zeus et d'Héra, il est laid, boiteux et rancunier. C'est le dieu des artisans et il accorde ou échange aux dieux et aux mortels des objets enchantés de grand pouvoir.
Dans Elysium, l'Or représente l'aide des dieux octroyée aux héros pour leurs quêtes. Les serviteurs d'Héphaïstos assurent donc aux joueurs une aide précieuse pour réaliser des exploits et accéder au rang de légende.



AIDE DIVINE
Niveau 1, 2 exemplaires
Quand un artisan se surpasse, il reçoit parfois l'aide cachée d'Héphaïstos et crée un objet doté de grands pouvoirs, qui permet à un héros d'accomplir son destin.

Instantané - Recevez 2 Or.



APPRENTI
Niveau 1, 2 exemplaires
Héphaïstos est un dieu industrieux qui prend apprentis et compagnons pour leur enseigner sa science et ses secrets.

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



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

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



DON D'HÉPHAÏSTOS
Niveau 1, 1 exemplaire
Les armes et les armures forgées par le dieu boiteux sont plus solides et plus durables que toute œuvre d'un mortel.

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



FORGES D'HÉPHAÏSTOS
Niveau 1, 1 exemplaire

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



ATELIER
Niveau 2, 3 exemplaires
Dans les ateliers d'Héphaïstos, situées dans un volcan actif, seuls les serviteurs les plus forts et les plus endurants peuvent œuvrer jour après jour.

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



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

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



SACRIFICE
Niveau 2, 2 exemplaires
Les dieux apprécient les travaux d'Héphaïstos. Les mortels (ou les demi-dieux ambitieux) qui souhaitent attirer la bienveillance des olympiens doivent être prêts à sacrifier ses dons.

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



AUTOMATES
Niveau 3, 1 exemplaire
Le génie du dieu n'a pas de limite ! Devant la difficulté de trouver des serviteurs capables de résister à la charge de travail et à l'environnement hostile de ses forges, Héphaïstos fabrique des automates qui peuvent à leur tour fabriquer d'autres automates.

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



DIEU DU FEU
Niveau 3, 1 exemplaire
Héphaïstos impressionne les autres dieux grâce à ses chars, capables de se déplacer sans chevaux ou tirés par des automates d'or et d'argent.

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



ESCLAVES
Niveau 3, 2 exemplaires
Prisonniers, barbares capturés ou même pauvres étrangers achetés par les ambitieux marchands grecs, les esclaves constituent hélas un bon moyen d'obtenir richesse et pouvoir, si l'on n'est pas encombré de scrupules.

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



MAÎTRE D'ŒUVRE
Niveau 3, 2 exemplaires
Les nombreux serviteurs du dieu de la forge travaillent sans relâche. Ils créent trésors et richesses sans fin sous la surveillance du maître d'œuvre.

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



TRÔNE D'OR D'HÉRA
Niveau 3, 1 exemplaire
Pour obtenir sa place au sein des dieux, Héphaïstos offre à Héra un trône d'or en cadeau. Malgré son mépris pour le dieu difforme, elle s'assied avant de réaliser qu'elle a été piégée et ne peut plus se lever. Tous les dieux, même Zeus, tentent sans succès de briser les chaines. Héphaïstos accepte finalement de la libérer en échange de son élévation au rang de dieu de l'Olympe à part entière.

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

HERMÈS - EMMANUEL ROUDIER

Messager, espion, voleur et marchand, Hermès est facétieux et rusé, globalement bien disposé envers les mortels et les héros. Il protège les audacieux et connait des secrets mystiques.
Dans Elysium, il permet aux joueurs d'utiliser ou de réutiliser les pouvoirs des cartes, y compris celles qui se trouvent dans l'Elysium.



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

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



L'ESCROC
Niveau 1, 2 exemplaires
Joueur et malin, Hermès regarde avec bienveillance ceux qui savent tirer parti de la naïveté des autres, ou de leur manque d'attention.

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



LE MESSAGER
Niveau 1, 2 exemplaires
Dieu populaire, Hermès protège les ambitieux, et il apprécie les sans-grades et les anonymes qui tentent d'accéder à la gloire.

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



TEMPLE D'HERMÈS
Niveau 1, 1 exemplaire

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



TRICHEUR
Niveau 1, 1 exemplaire
Hermès est un dieu jeune et hardi. Il peut faire passer un anonyme pour un héros… à condition de ne pas se faire prendre.

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



GARDIEN DES RÊVES
Niveau 2, 2 exemplaires
Les rêves des mortels n'ont pas de secret pour Hermès. Il leur transmet des messages, des conseils et des mises en garde, et leur permet parfois d'accomplir leurs rêves.

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



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

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



LE CADUCÉE
Niveau 2, 3 exemplaires
Grâce à sa curiosité, Hermès possède une grande connaissance du corps humain, et les médecins lui rendent hommage.

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



BUTIN LÉGENDAIRE
Niveau 3, 1 exemplaire
Les serviteurs d'Hermès sont souvent des individus peu recommandables. Mais la richesse et le butin sont des atouts incontestables lorsque l'on construit sa légende.

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



DIEU DES VOLEURS
Niveau 3, 1 exemplaire
Hermès aux pieds ailés aime jouer des tours aux dieux et aux mortels, et il s'entoure de compagnons pour ses pires méfaits. Rejoindre ce groupe est un privilège et un risque.

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



PSYCHOPOMPE
Niveau 3, 2 exemplaires
Ce terme signifie prêtre des morts. Hermès est un guide des morts dans l'au-delà et en profite parfois pour obtenir faveurs et renseignements auprès des héros défunts.

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



ORPHÉE
Niveau 3, 1 exemplaire
Avec l'aide des dieux et ses talents de musicien, Orphée entre aux Enfers pour ramener à la vie sa bien-aimée Eurydice. Peu avant leur arrivée à la surface, ignorant les conseils d'Hermès, il jette un regard derrière lui et la soumet de nouveau au pouvoir d'Hadès.

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



VOL
Niveau 3, 2 exemplaires
Les meilleurs plans reposent sur la diversion. Hélas, il faut parfois payer le prix et sacrifier un complice.

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

POSÉIDON - ÉRIC BOURGIER

Dieu de la mer et père des monstres, Poséidon est le plus imprévisible et sans doute le plus dangereux des dieux de l'Olympe pour les mortels.
Dans le jeu, ses serviteurs et les cartes dont il dispose sont en général agressifs envers les autres joueurs.



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

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



COLÈRE DIVINE
Niveau 1, 1 exemplaire
Poséidon est colérique et rancunier. Sans relâche, il poursuit ses ennemis de sa haine et se réjouit de leur décès.

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



RAZ-DE-MARÉE
Niveau 1, 2 exemplaires
Les enfants de Poséidon et ses serviteurs peuvent diriger sa colère sur ses ennemis, et la colère du dieu des Océans est terrible.

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



TEMPLE DE POSÉIDON
Niveau 1, 1 exemplaire

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



TREMBLEMENT DE TERRE
Niveau 1, 2 exemplaires
Parfois, sa colère se concentre sur une cité, pour un sacrifice oublié ou un affront à son orgueil. Il la submerge alors, sans pitié pour les citoyens innocents.

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



CYCLOPES
Niveau 2, 3 exemplaires
Nombreux sont les monstres que Poséidon a engendrés. Parmi eux, les cyclopes sont ses préférés. Laids et stupides, ils sont réputés pour leur sauvagerie et la cruauté dont ils font preuve envers les mortels.

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



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

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



PILLARDS
Niveau 2, 2 exemplaires
Les marins grecs ne sont pas que des marchands. Et de nombreuses guerres commencent par un raid maritime audacieux, dûment béni par Poséidon.

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



ANTÉE
Niveau 3, 2 exemplaires
Fils de Poséidon, ce géant édifie un temple de crânes en l'honneur de son père. Pour cela, il défie à la lutte les voyageurs et les tue de ses mains nues.

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



CHARYBDE ET SCYLLA
Niveau 3, 2 exemplaires
Les grecs vivent pour la plupart à proximité de la mer. Mais ils la redoutent, car les naufrages sont fréquents. La plupart sont attribués aux monstres marins engendrés par Poséidon, dont la fertilité et le peu de discernement quant à ses partenaires sont légendaires.

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



DIEU DES OCÉANS
Niveau 3, 1 exemplaire
Gagner la faveur de Poséidon implique de se faire de nombreux ennemis. Mais la récompense est grande, car le dieu est aussi bienfaisant envers ses amis qu'il est cruel avec les autres.

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



LA TOISON D'OR
Niveau 3, 1 exemplaire
L'un des nombreux rejetons de Poseidon est un bélier ailé, dont le pelage est devenu l'un des objets enchantés les plus connus de la Grèce mythologique : la toison d'or, symbole de richesse et de puissance absolue.

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



MÉDUSE
Niveau 3, 1 exemplaire
Méduse, une belle jeune fille, est violée par Poséidon dans un temple d'Athéna. Punie par la déesse, elle devient un monstre, la plus terrible des Gorgones, et son regard change ses victimes en pierre.

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

ZEUS - SYLVAIN GUINEBAUD / BRUNO TATTI

Zeus est le chef des dieux, le père de bon nombre d'entre eux, et sa faveur est indispensable pour accéder à l'immortalité. Parfois mesquin, toujours volage, il a ses favoris et leur passe tout, et se montre impitoyable envers ceux qui le contrarient.
Dans Elysium, la famille de Zeus permet aux joueurs de récupérer des points de victoire en plus de ceux que l'on décompte par le biais des légendes.



ALLIANCE
Niveau 1, 2 exemplaires.
Zeus est le roi des dieux, et tous ceux qui gouvernent avec sagesse lui rendent hommage.

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



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

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



JARDIN DES HESPÉRIDES
Niveau 1, 2 exemplaires
Pour prouver sa valeur à son père, Hercule accomplit de nombreux exploits, dont le vol des pommes des Hespérides, qui donnaient l'immortalité.

Instantané - Recevez 2 PV.



JUSTICE DE ZEUS
Niveau 1, 1 exemplaire
Zeus est le juge des querelles entre les dieux comme les mortels.
Même s'il se veut juste et équitable, il a tendance à récompenser ses favoris.

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



TEMPLE DE ZEUS
Niveau 1, 1 exemplaire

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



ANGES DE ZEUS
Niveau 2, 3 exemplaires
Kratos, Bia, Nike, Zelus sont des dieux mineurs, serviteurs de Zeus. Ils symbolisent la force, la puissance, la victoire et le zèle. Zeus leur a donné les ailes du vent pour les aider dans leurs tâches.

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



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

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



TRIOMPHE
Niveau 2, 2 exemplaires
Zeus n'est pas le dieu de la guerre, mais les vainqueurs savent lui rendre hommage car il est le père des dieux et sa colère est terrible.

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



CONSEIL DU ROI
Niveau 3, 2 exemplaires
Malgré son caractère volcanique, Zeus est sage et il attend des rois et des tyrans grecs qu'ils se montrent sages et pondérés en toute chose, pour éviter les conflits trop longs ou sanglants.

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



ÉPREUVE DES HÉROS
Niveau 3, 2 exemplaires
Hercule est le fils favori de Zeus. Tuer le Lion de Némée et faire de sa peau une cape fut l'une de ses tâches les plus ardues.

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



HERCULE
Niveau 3, 1 exemplaire
Héros et compagnon des héros, Hercule, fils favori de Zeus, est le modèle que tous les demi-dieux suivent. Son aide est précieuse pour acquérir la faveur de Zeus.

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



MURMURES D'HÉRA
Niveau 3, 1 exemplaire
Malgré ses infidélités répétées, Zeus craint et respecte sa femme, et il écoute toujours ses conseils. Indisposer l'épouse de Zeus est imprudent, gagner sa faveur est une bénédiction.

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



PÈRE DES DIEUX
Niveau 3, 1 exemplaire
Un demi-dieu soumis à l'attention du père des dieux est en route vers l'immortalité… ou une fin très douloureuse, car la colère de Zeus est légendaire et nul immortel ne tient à la subir.

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