

DOXA

LISTE DU MATÉRIEL

2 plateaux Cité (1 orange et 1 violet)

40 cartes comprenant :

- * 10 cartes de Base (5 par joueur)
- * 30 cartes Progrès

12 cubes (marqueurs Ressources) dont :

- * 6 cubes de couleur orange
- * 6 cubes de couleur violette

8 marqueurs Révolte (4 oranges et 4 violets)

14 jetons Doxa (7 oranges et 7 violets)

2 aides de jeu

Jetons Doxa



Marqueurs Révolte

Cartes de base

Cartes progrès



INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Doxa* vous plonge au cœur d'une rivalité entre 2 cités-États œuvrant depuis toujours pour imposer leur hégémonie.

À la tête de votre cité, faites des choix judicieux afin d'agrandir vos infrastructures, renforcer votre armée et accroître vos différentes richesses économiques, scientifiques et culturelles tout en affaiblissant votre adversaire jusqu'à votre suprématie.

Il y a 4 manières de remporter une partie de **Doxa** :

La suprématie militaire

La suprématie scientifique

La suprématie civile (en remportant les 7 jetons de gloire de sa couleur, les « Doxa* »)

La déchéance de la cité adverse (en fomentant des révoltes)

Dès qu'un joueur parvient à remplir l'une de ces 4 conditions, il gagne **instantanément** la partie.

* L'une des 3 significations de DOXA en grec est « Gloire »



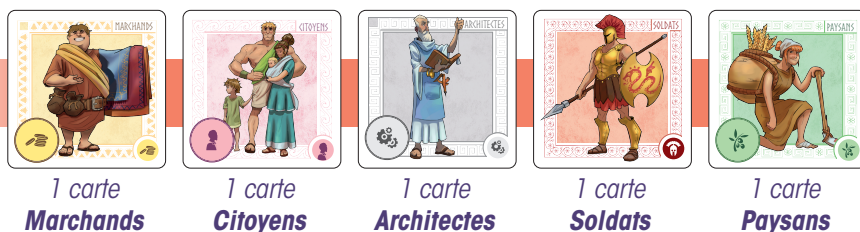
Aide de jeu

POPULATION Gagnez 1 Population	MINERIE Gagnez 1 Or	NAVI Abaissez de 1 l'une de vos révoltes	INDUSTRIATION Piochez 1 carte et débaissez 1 carte de votre main	DOXA Dépotez l'un de vos Doxa d'une case, chez vous ou votre adversaire
DEVELOPPEMENT Gagnez 1 Développement	SCIENCE Gagnez 1 Science	OPPORTUNITE Vous pouvez acheter ou débaisser la première carte de la poche rivale	TRAVAIL Gagnez 1 ressource et perdez 1 ressource	REVOLTE Votre adversaire augmente toutes ses révoltes de 1
NOURTURE Gagnez 1 Nourture	MILITAIRE Gagnez 1 militaire ou votre adversaire perd 1 militaire	REVOLTE Prenez 2 ressources chez votre adversaire qui en prend 1 chez vous	TRAVAIL Débaissez 1 carte dans la main de votre adversaire	TRAVAIL Copiez le gain ou l'effet de votre choix parmi les cartes présentes dans la rivée

1. PRÉSENTATION DU MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend 1 aide de jeu **A** et 1 plateau Cité **B** de la couleur de son choix qu'il place devant lui, ainsi que les 7 jetons Doxa de la couleur correspondante (orange ou violet).
- 2 Il place les jetons Doxa sur leurs emplacements respectifs : 5 jetons Doxa sur son propre plateau Cité **C¹** et 2 jetons Doxa sur le plateau Cité adverse **C²**.
- 3 Il prend également 5 cubes de sa couleur et 1 cube de la couleur de son adversaire **D**, 4 marqueurs Révolte **E** et les place sur son plateau.
- 4 Il prend ensuite les 5 cartes de base constituant son Deck** de départ :

Deck de départ (cartes de base) :



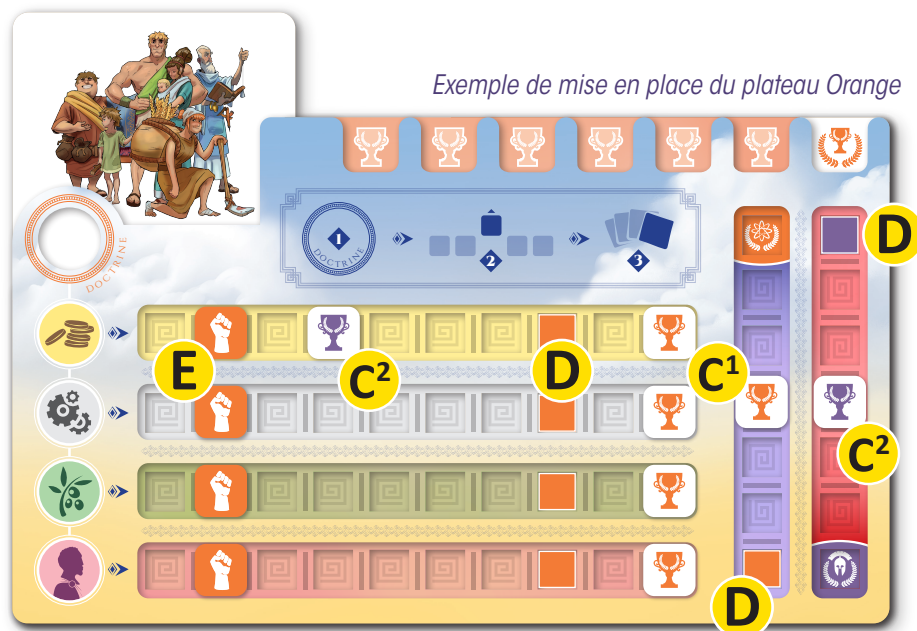
Il les mélange et les place à gauche de son plateau Cité **F**, face cachée. On appelle cette pile « le Deck du joueur ». Prévoyez également un espace à droite du plateau Cité **G** afin d'y placer la future « Défausse Personnelle » (cartes jouées par le joueur, placées en pile, face visible).

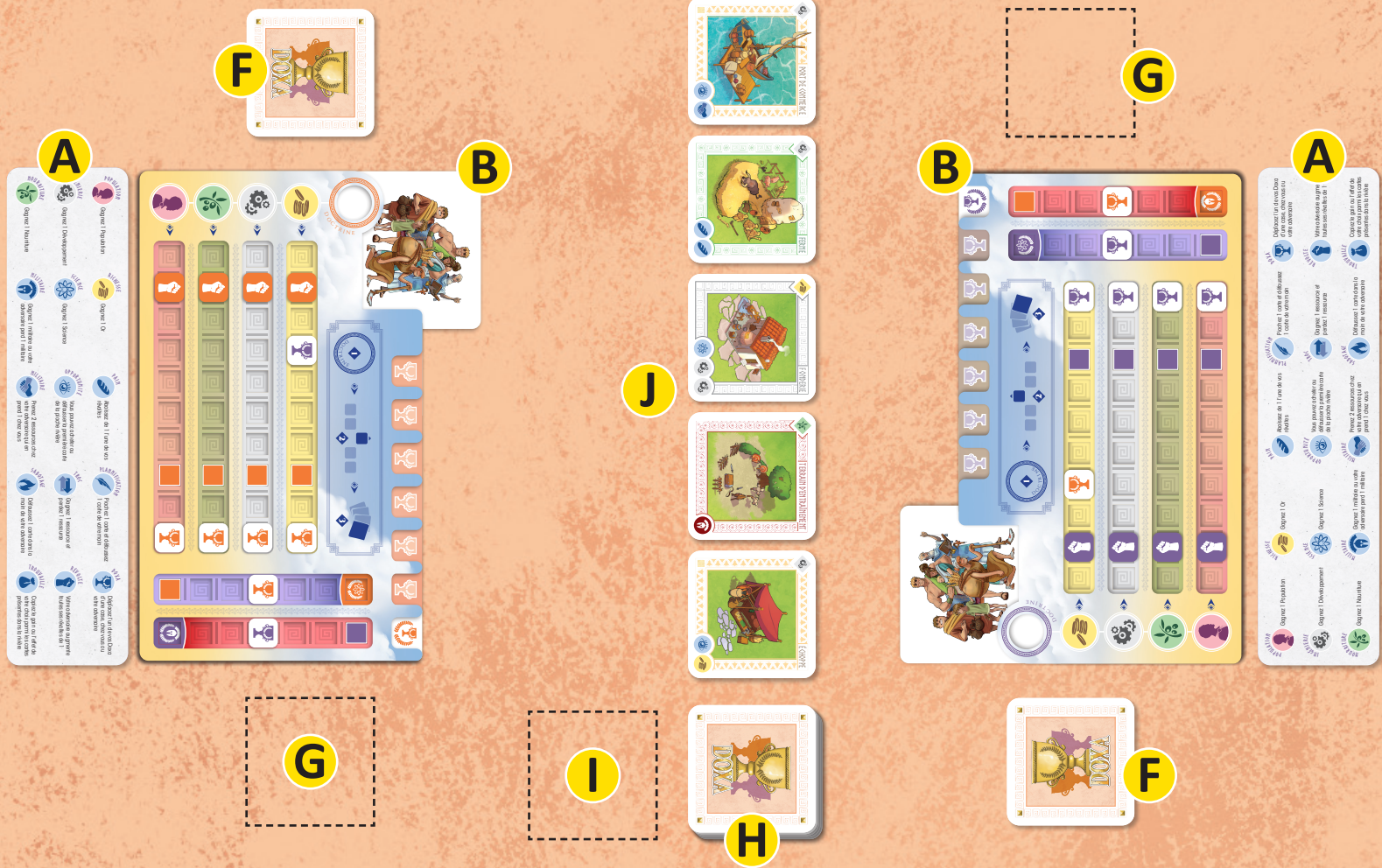
(**le Deck du joueur est le paquet de cartes dont il dispose pour la partie. Il pourra l'améliorer en achetant d'autres cartes et pourra les utiliser tout au long de la partie)

- 5 Mélangez les cartes Progrès et formez une pile face cachée, accessible aux 2 joueurs, que l'on appelle la pioche Commune **H**. Prévoyez un espace à côté de cette pioche **I** afin d'y placer la future « Défausse Commune » (cartes Progrès non conservées par les joueurs, placées en pile, face visible).
- 6 Révélez les 5 premières cartes Progrès de la pioche Commune et placez-les face visible au centre de la table **J**. Elles représentent la « Rivière » (c'est-à-dire les cartes disponibles).
- 7 Chaque joueur pioche les 4 premières cartes de son Deck pour constituer sa main de départ (il reste donc 1 carte dans son deck).

Le joueur étant capable de réciter le plus de lettres de l'alphabet Grec est désigné 1^{er} joueur (si aucun des joueurs n'en connaît ou en cas d'égalité, vous pouvez, au choix : citer des divinités Grecques, vous affronter dans une joute verbale, faire un Chifoumi ou simplement tirer au sort).

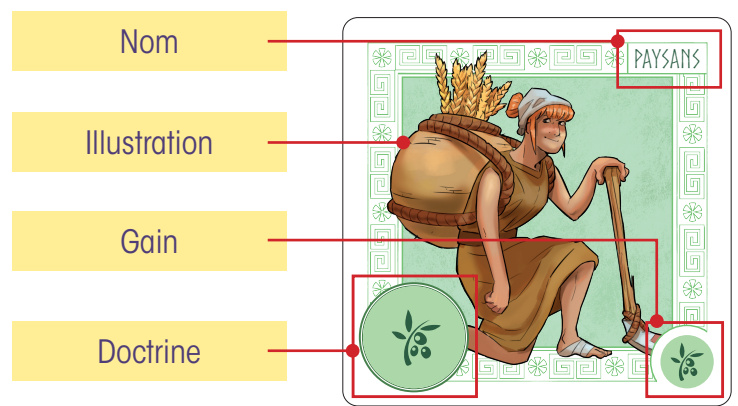
La partie peut débuter !



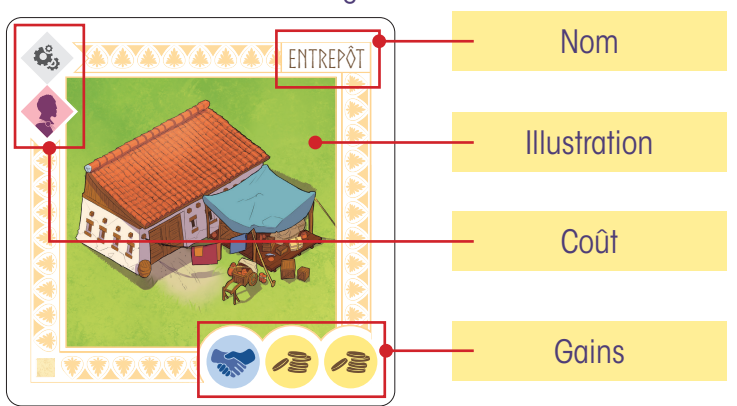


PRÉSENTATION DES CARTES

Carte de Base



Carte Progrès





2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Dans Doxa, les joueurs jouent à tour de rôle en enchaînant 3 phases de jeu pendant leur tour, jusqu'à ce que l'une des 4 conditions de victoire soit remplie (voir ci-après).

À chacun de ses tours, le joueur joue 2 cartes, l'une de la Rivière, l'autre de sa main.

Les cartes peuvent avoir un coût (cartes progrès) ou être gratuites (cartes de base) mais octroient toujours 1 ou plusieurs effets (voir liste des effets page 9).

Les effets influent majoritairement sur l'avancée des marqueurs sur les différentes pistes du joueur, mais aussi sur celles de son adversaire.

Selon qu'il s'agisse d'un coût ou d'un effet, les marqueurs vont être déplacés dans un sens ou dans l'autre sur leurs pistes respectives.

En effet, Doxa est un jeu de type « tir à la corde », ce qui signifie que les joueurs n'auront de cesse de faire bouger les marqueurs à leur avantage afin d'atteindre ou empêcher l'une des conditions de victoire immédiate suivantes :



1. LA SUPRÉMATIE MILITAIRE

Lorsque le marqueur militaire d'un joueur atteint la dernière case de la piste **A**, son armée envahit la cité adverse et il remporte la partie. Rappel : le marqueur militaire d'un joueur se trouve sur le plateau de son adversaire.



2. LA SUPRÉMATIE SCIENTIFIQUE

Lorsque le marqueur scientifique d'un joueur atteint la dernière case de la piste **B**, sa cité est à son apogée scientifique : il remporte la partie !



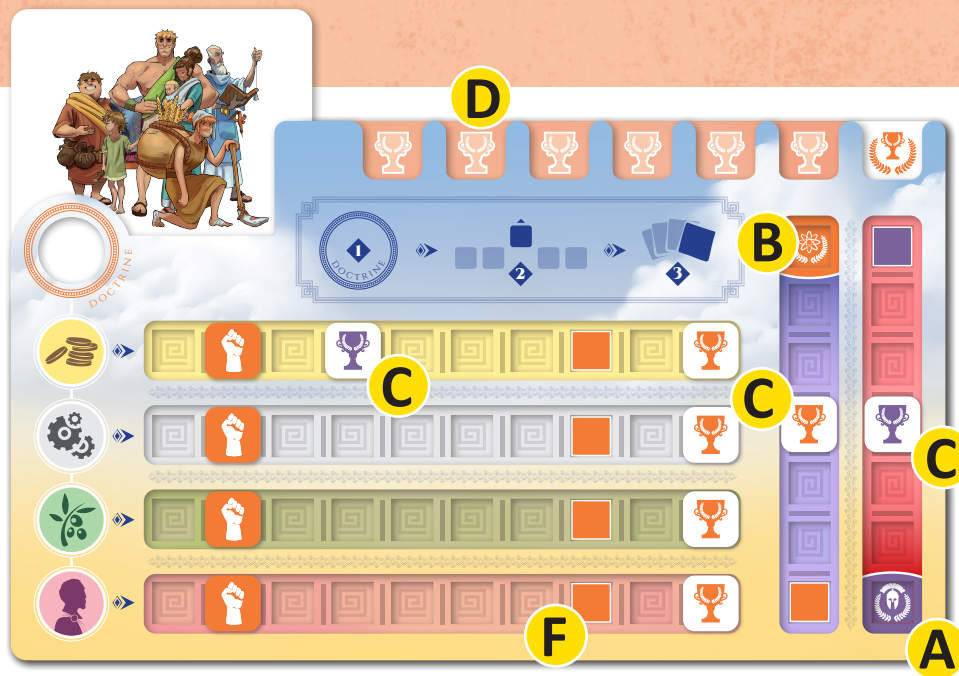
3. LA SUPRÉMATIE CIVILE

Lorsqu'un marqueur (ressource ou révolte*) atteint ou dépasse 1 jeton Doxa **C**, ce jeton est récupéré par son propriétaire. Ce dernier le place sur l'emplacement vide le plus à gauche de la piste Doxa **D**. Dès lors qu'un joueur récupère son 7^e et dernier jeton Doxa, il remporte la partie !

À noter que deux des jetons Doxa de votre plateau ne sont pas à votre couleur (l'un se trouve sur votre piste Commerce et l'autre sur votre piste Militaire). Cela signifie que si votre marqueur atteint l'un de ces deux jetons, c'est votre adversaire qui le récupère.

De même que 2 des vôtres sont à récupérer chez votre adversaire.

***Précision : la piste commerce a la particularité de disposer d'un jeton Doxa entre le marqueur Révolte et le marqueur Ressource. C'est donc la seule piste qui permet de récupérer un jeton Doxa qu'importe si c'est le marqueur Ressource ou Révolte qui l'atteint ou le dépasse.**



4. LA DÉCHÉANCE DE LA CITÉ ADVERSE

Lorsqu'un marqueur Révolte atteint ou croise un marqueur Ressource **F**, le joueur perd instantanément la partie ! Les citoyens se sont rebellés, la cité est renversée : c'est la déchéance. La victoire revient à l'adversaire !

Vous l'aurez compris, dans Doxa, il va falloir gérer votre cité, tenter de renverser la cité adverse, le tout en vous défendant des attaques militaires et autres révoltes fomentées par votre adversaire !

Il convient donc d'acquérir et d'utiliser ses cartes de façon à créer un équilibre entre les ressources générées et celles dépensées !

Mais attention... exception faite des cartes de base qui sont gratuites, le joueur DOIT s'acquitter du coût de chaque carte lors de son acquisition (voir page 6) ou de son activation (voir page 7).

COÛTS ET EFFETS

COÛTS



Les cartes Progrès peuvent avoir des coûts en : *Population* *Nourriture* *Ingénierie* *Or*

Pour payer le coût d'une carte Progrès, le joueur déplace vers la gauche, le ou les marqueurs concernés sur leurs pistes respectives, d'autant de ressources qu'indiquées par la carte (1 cran par ressource).

Rappel : les cartes de Base n'ont aucun coût, juste des effets.

EFFETS

Les effets sont des bonus ou des malus, pour vous ou votre adversaire.

Cela peut être des gains de ressources, Or, Population, Nourriture et Ingénierie (sur les cartes de Base et les cartes Progrès), des gains de ressources Scientifiques , Militaires  ou d'autres effets comme des échanges, des révoltes générales, des attaques etc... (sur les cartes Progrès uniquement). Liste et détails des effets page 9.



3. PHASES DE JEU

À son tour de jeu, le joueur doit effectuer **3 phases**, dans cet ordre :

PHASE 1 : APPLIQUER LA DOCTRINE (si possible)

PHASE 2 : SÉLECTIONNER UNE CARTE PROGRÈS DANS LA RIVIÈRE (obligatoire)

PHASE 3 : JOUER UNE CARTE DE SA MAIN (obligatoire)

PHASE 1 : APPLIQUER LA DOCTRINE



Cette phase n'est déclenchée **que si vous avez placé une carte de Base à l'emplacement Doctrine de votre plateau cité** lors de la **PHASE 3** (ce n'est donc pas possible au 1^{er} tour).

Dans ce cas, vous gagnez immédiatement **1 fois** la ressource indiquée. Voir **PHASE 3 : JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN** pour mieux comprendre les Doctrines.

Si vous n'avez pas de carte sur cet emplacement, passez directement à la **PHASE 2**.

PHASE 2 : SÉLECTIONNER UNE CARTE PROGRÈS

Vous devez sélectionner l'une des cartes Progrès encore présente dans la Rivière (reformez cette dernière si nécessaire, voir page 8, « Fin du tour ») et la laisser face visible, temporairement, au-dessus de votre plateau Cité. Que cela vous arrange ou non, vous DEVEZ vous acquitter de l'intégralité du coût (voir schéma ci-après).

Note : le coût des cartes Progrès est variable (de 1 à 2 ressources) ainsi que le nombre d'effets (de 1 à 3 effets).

Après avoir payé l'intégralité du coût, vous devez choisir entre ces 2 options :

CONSERVER LA CARTE POUR PLUS TARD

Dans ce cas, choisissez et appliquez 1 effet et 1 seul, parmi ceux de la carte (s'il n'y en a qu'un, le choix est rapide !).

APRÈS avoir appliqué l'effet choisi, posez la carte Progrès face cachée sur le DESSUS de votre Deck. Vous savez donc ce que vous piocherez le moment venu.

DÉFAUSSER LA CARTE APRÈS EN AVOIR APPLIQUÉ TOUS LES EFFETS

Dans ce cas, appliquez **TOUS** les effets de la carte, dans l'ordre de votre choix PUIS posez la carte Progrès face visible sur le dessus de la Défausse commune.

Cette carte ne reviendra pas dans la partie, à moins de devoir re-mélanger la défausse commune pour former une nouvelle pioche de carte Progrès (voir plus loin).

Note : si l'un des effets d'une carte ne peut pas s'appliquer, ce dernier est perdu mais les autres effets s'appliquent.

Exemple :

Si vous décidez de défausser le « Port de pêche », vous pouvez **descendre l'un de vos marqueurs Révolte de 1,**

+ infliger une Révolte générale à votre adversaire
+ gagner 1 nourriture

Si votre **marqueur de Nourriture** est au maximum, cet effet est perdu mais vous appliquez le reste des effets de la carte.

De même que si tous vos **marqueurs Révolte** sont au minimum, vous n'avez rien à diminuer.

Cependant, vous pourriez tout de même vouloir infliger à votre adversaire des effets tels qu'une Révolte générale ! Choisir délibérément une telle carte pourrait même vous faire gagner, qui sait ?

PHASE 3 : JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Vous **DEVEZ** jouer une carte de votre main en choisissant l'une de ces 2 options : **activer** une carte ou **appliquer/modifier** une Doctrine.

Une doctrine est une direction, souvent politique, donnée à une institution ou un pays. Elle constitue les règles de pensée ou de conduite choisies par les dirigeants. Dans Doxa, appliquer une Doctrine consiste à mettre l'accent sur une caste en particulier, afin de spécialiser votre cité. Ainsi, en choisissant par exemple les Marchands, votre cité axe ses efforts sur le commerce et obtiendra 1 ressource « or » à chaque début de tour (en phase 1).

ACTIVER UNE CARTE

Pour cela, payez-en d'abord le coût en intégralité (**rappel : les cartes de base sont gratuites**) puis appliquez TOUS les effets avant de placer la carte, face visible, sur le dessus de votre défausse personnelle.

Rappel : si un effet n'est pas applicable, il est perdu.

Important : après avoir joué une carte de votre main, n'en piochez pas de nouvelle immédiatement. Vous ne pouvez refaire votre main que lorsque celle-ci est vide. Si vous venez de jouer la dernière carte de votre main, piochez-en 4 nouvelles depuis votre deck. Certains effets nécessitent que les joueurs aient toujours au moins 1 carte en main. Il convient donc de refaire sa main aussitôt après l'avoir vidée.

S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans votre Deck, mélangez votre pile de défausse Personnelle, placez-la face cachée à gauche de votre plateau et complétez votre main de sorte que vous ayez à nouveau 4 cartes.



APPLIQUER UNE DOCTRINE

Cette action est gratuite et n'est possible qu'avec les 4 cartes de base possédant un symbole **Doctrine** (la carte **Militaires** et les cartes Progrès ne peuvent pas être utilisées pour appliquer une Doctrine).

Pour appliquer une Doctrine, glissez simplement la carte choisie dans l'emplacement prévu sur votre plateau cité. Vous ne gagnez aucune ressource. À partir du PROCHAIN tour seulement, gagnez la ressource indiquée par votre Doctrine pendant la phase 1 et ce, tant que la carte est en place.

MODIFIER LA DOCTRINE

Cette action se fait uniquement en phase 3.

Pour modifier une doctrine, remplacez simplement la carte précédemment choisie par une autre carte de base de votre main, sans gagner de ressource à ce tour. La carte retirée est placée sur votre défausse personnelle.

4. FIN DU TOUR

Une fois ces 3 phases effectuées, votre tour prend fin. Conservez les cartes de votre main.

C'est à votre adversaire de jouer son tour de jeu et d'effectuer ces 3 mêmes phases.

LA RIVIÈRE N'EST PAS COMPLÉTÉE ENTRE LES TOURS DES JOUEURS. Elle n'est reconstituée qu'une fois vide. Lorsqu'un joueur débute son tour, si la rivière est vide, il révèle 5 nouvelles cartes face visible. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche commune, il re-mélange la défausse commune afin de constituer une nouvelle pioche, face cachée, et complète la rivière de sorte qu'il y ait bien 5 cartes Progrès.

FIN DE PARTIE

Enchaînez les tours comme précédemment jusqu'à qu'un joueur impose son hégémonie !

Rappel des conditions de victoire (voir détails pages 4 et 5) :

suprématie militaire

suprématie scientifique

suprématie civile (en remportant ses 7 jetons Doxa)

déchéance de la cité adverse (révoltes)

VICTOIRE PAR SUPRÉMATIE CIVILE



DÉTAIL DES EFFETS & CONSEILS



DOXA

Déplacez d'une case l'un des jetons Doxa de **votre couleur** sur n'importe quel plateau cité.

Cet effet permet de rapprocher ses jetons Doxa des marqueurs afin d'accélérer leur prise pour la victoire par suprématie Civile. Si le déplacement permet d'atteindre immédiatement l'un des marqueurs du plateau, le jeton Doxa est récupéré et placé sur la piste Doxa du joueur.



PLANIFIKATION

Piochez la première carte de votre Deck puis défaussez une carte de votre main. La carte défaussée peut être celle que vous venez de piocher. Vous ne payez pas le coût et n'appliquez pas les effets.

Cela permet de « faire tourner » son Deck. C'est-à-dire de piocher plus rapidement les cartes précédemment acquises ou d'avoir immédiatement dans sa main une carte plus intéressante que celles restantes à cet instant et de pouvoir la jouer en phase 3.



SCIENCE

Déplacez votre marqueur scientifique d'une case vers le haut.

Cela permet de vous rapprocher de la victoire par suprématie Scientifique. Attention, cet effet ne s'applique pas sur le plateau cité de l'adversaire afin de faire descendre son marqueur Science. À vous d'être attentif aux cartes que vous laissez à disposition de votre adversaire ! Laisser l'autre obtenir toutes les cartes avec un effet Science peut s'avérer fatal !



COMMERCE

Prenez deux ressources différentes chez un adversaire (il déplace ses deux cubes correspondants d'une case vers la gauche et vous déplacez vos cubes correspondants d'une case vers la droite). Il choisit ensuite l'une des deux ressources que vous n'avez pas sélectionnées. Il augmente sa piste correspondante et diminue la vôtre.



RÉVOLTE GÉNÉRALE

Forcez votre adversaire à déplacer TOUS ses marqueurs Révolte d'une case vers la droite.

C'est une manœuvre pour fomenter des troubles au sein de la cité adverse et tenter de la renverser ! Si cette action fait qu'au moins l'un de ces marqueurs atteint immédiatement un marqueur Ressource chez votre adversaire...c'est la victoire pour vous ! Il convient donc d'être vigilant, une fois de plus, sur les cartes Progrès que chacun acquiert. Surveillez vos marqueurs Révolte, forcez votre adversaire à dépenser des ressources le rapprochant dangereusement de sa déchéance et pensez à « calmer » vos citoyens grâce aux offrandes de pain...(voir ci-dessous)



MILITAIRE

Repoussez l'ennemi : **montez** d'un cran le marqueur Militaire de votre adversaire (sur votre plateau) ou Attaquez : **descendez** d'un cran votre marqueur Militaire (chez votre rival)



SABOTAGE

Consultez la main de votre adversaire et choisissez l'une de ses cartes qu'il DOIT défausser (sur sa défausse personnelle).



TROUVAILLE

S'il reste des cartes dans la Rivière, vous pouvez copier l'effet de votre choix de l'une d'entre elles. Attention, vous ne copiez qu'un seul des effets d'une carte, même si cette dernière en possède plusieurs. La carte ainsi copiée reste dans la Rivière.

Dans le cas où un joueur joue, en phase 3, la dernière carte de sa main et que celle-ci a un effet Copie mais qu'il vient de « vider » la rivière en phase 2, l'effet Copie ne peut donc pas s'appliquer ! De même que si le joueur, en phase 2, souhaite défausser la dernière carte de la rivière pour en appliquer tous les effets et que se trouve parmi eux l'effet Copie, ce dernier est « perdu ». Dans ce cas, il pourrait être plus judicieux de conserver la carte Progrès pour plus tard (voir page 6) et n'appliquer qu'un seul autre effet à cet instant. Les joueurs peuvent donc décider de « laisser » volontairement une telle carte afin que le tour de jeu de leur adversaire ne puisse être optimisé ! Après tout, votre but est la suprématie... pas la sympathie !



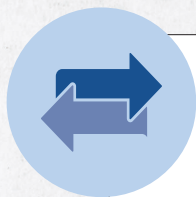
OPPORTUNITÉ

Révélez la 1^{ère} carte Progrès du dessus de la pioche commune. Vous pouvez soit :

La défausser SANS rien appliquer de ses effets et SANS payer le coût

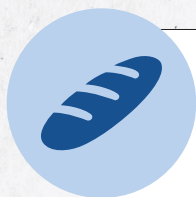
Payer l'intégralité de son coût puis choisir entre :

- * la conserver et appliquer 1 seul de ses effets au choix (possible même s'il n'y a qu'un effet sur la carte)
- * appliquer tous ses effets (si possible) puis défausser la carte



TROC

Perdez 1 ressource en Population, Ingénierie, Nourriture ou Trésor pour augmenter une autre de vos ressources de 1.



PAIN

Baissez un (et un seul) marqueur Révolte d'une case.

Une façon de calmer vos citoyens et retarder ou éviter la déchéance de votre cité ! À vous d'évaluer sur quelle piste la déchéance vous guette ! Pensez aux ressources que vous devez dépenser, aidez-vous de votre doctrine, cumulez les « offrandes » de pain... Apaiser un peuple révolté prend du temps.

CRÉDITS

Un jeu de Jérémy Rahard - © Nostromo Edition - 2025

Illustrations : Samuel Piette et Jean-Félix Raynfeld

Graphisme : Julie Gruet

Pictographie : Dorine Becker et Julie Gruet

Développement : La NostroTeam

Rédaction des règles : Thycia Libert

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

“Merci à Arthur et Erwan pour toutes les parties tests, aux auteurs du Bocal 49 qui m'ont partagé leur passion et conseils pour la création de jeux, à Nostromo qui a tout de suite cru au jeu et pour finir, un grand merci à tous ceux qui ont testé le jeu et dont les retours ont permis d'en faire ce qu'il est aujourd'hui.”

– Jérémy –

MYCÈNES, 1660 AVANT JC.

À quelques kilomètres de ce qui deviendra un jour la glorieuse Athènes, Mycènes, une modeste bourgade prospère, portée par la renommée grandissante de ses potiers. Là, l'art de la céramique se transmet avec ferveur de génération en génération, mêlant savoir-faire ancestral et secrets bien gardés.

À l'écart de l'effervescence du centre, les ateliers s'activent dans le calme, façonnant l'argile avec une précision presque rituelle. Mais ce matin-là, un événement vint rompre la quiétude des lieux : quelqu'un frappa à la porte de la fabrique...

Signant le message, le maître congédia l'apprenti d'un geste bref. Sans perdre une seconde, ce dernier s'élança en direction de l'Agora, cœur battant de la vie politique et sociale de la cité. Autrefois terrain de jeux et d'espiègleries, la place prenait désormais une tout autre dimension pour le jeune homme : elle devenait le théâtre de son avenir.

Les cris joyeux et les balles en cuir avaient cédé la place aux joutes verbales, aux proclamations officielles, aux rumeurs grondantes. Les ruelles pavées regorgeaient de monde, et la foule se faisait plus dense à mesure qu'il approchait. Hommes de savoir et badauds, enfants curieux et anciens à la démarche lente, aristocrates drapés et esclaves silencieux, tous s'étaient réunis pour entendre l'annonce.

Le jeune potier se frayait un passage à travers la masse, bousculant sans malice, attiré par l'estrade qui surplombait l'Agora. Au-dessus du brouhaha, une voix autoritaire s'élevait, implacable, martelant des mots qu'il n'arrivait d'abord qu'à deviner.

Renonçant à se rapprocher davantage, il grimpa les marches du temple voisin. De là, sur le parvis orné de colonnes, il trouva une vue dégagée et un poste d'écoute idéal. Perché sur ce promontoire sacré, il capta enfin distinctement les paroles qu'il avait manquées au début...

— « Une nouvelle doctrine va être adoptée pour répondre à cette menace, annonça l'orateur d'un ton ferme. Elle s'articule autour de quatre mesures majeures. Premièrement, l'âge d'enrôlement des nouvelles recrues sera abaissé d'un an, afin d'élargir considérablement nos effectifs. Deuxièmement, des denrées alimentaires seront réquisitionnées pour soutenir l'effort de guerre. Troisièmement, un nouvel impôt sera instauré pour financer cette campagne militaire. Et enfin, nos ingénieurs mettront la touche finale au bélier suspendu, une arme offensive au potentiel redoutable. Aucune contestation ne sera tolérée. La dernière rébellion a affaibli nos fondations. L'heure est venue de riposter. Et cette riposte commence ici, aujourd'hui, par l'arrestation d'un acteur clé du soulèvement, originaire du quartier des potiers. »

Le cœur de l'apprenti s'emballa. Soudain, tout s'éclaira. Les pièces éparses de ces dernières semaines s'imbriquaient avec une précision glaçante : les visites furtives, les absences inexpliquées, les messes basses, les regards fuyants, les échanges d'objets inhabituels...

Il n'écoula pas la fin du discours.

Bousculant la foule, il fit volte-face et s'élança en sens inverse. Il savait. Et il savait qu'il était trop tard pour fuir son propre destin. L'atelier allait céder la place aux champs de bataille.

Mais une pensée l'animait, lui insufflait une énergie fébrile : prévenir son père. Le prévenir à temps.

Si ce dernier était bien impliqué dans la rébellion, si les soupçons prenaient forme, alors peut-être avait-il encore une chance. Une chance d'organiser sa défense. D'éviter l'exil. De préserver, peut-être, l'honneur de toute une lignée.

L'espoir était mince. Mais le jeune homme ne pouvait se résoudre à rester spectateur. Il fallait agir. Et vite.

ASLAUG

Mémoire de la civilisation Mycénienne