



◆ LIVRET DE RÈGLES ◆





SOMMAIRE

UNE NOUVELLE DESTINÉE	5
I PRÉSENTATION	6
II CONVENTIONS	6
III HIÉRARCHIE DES RÈGLES	6
IV BUT DU JEU	7
V APERÇU DU JEU	7
A • PLATEAUX DE JEU	7
B • UNITÉS	7
1 • LES UNITÉS DE HÉROS, DE MONSTRE, DE DIEU ET DE TITAN	8
2 • LES UNITÉS DE TROUPES	9
C • DIVERS ÉLÉMENTS DE JEU	9
VI MISE EN PLACE	10
A • ESCARMOUCHE	10
B • AVENTURE	10
C • RECRUTER UNE ARMÉE	11
D • TABLE	12
E • JEU EN ÉQUIPE	12
VII DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	13
A • SÉQUENCE DU TOUR	13
B • RAPPEL DE TROUPES	13
C • LIMITE D'ACTIVATIONS	13
D • PIOCHE	13
VIII ACTIONS	14
A • ACTIONS SIMPLES	14
1 • MARCHÉ	14
2 • ATTAQUE	14
a • Attaque normale	14
b • Attaque de zone	17
3 • COLLECTE	19
B • ACTIONS COMPLEXES	19
1 • COURSE	19
2 • DÉPLOIEMENT	19
3 • ABSORPTION	19
IX PIERRE DIVINE	19
X CARTES ART DE LA GUERRE	20



XI MANŒUVRES	20
A • PIOCHER DES CARTES	20
B • CHERCHER UNE CARTE	20
C • ÉVASION	20
XII CHAMPS DE BATAILLE	20
A • FRONTIÈRES	20
B • TERRAINS	21
XIII TRAITS	24
XIV TALENTS	25
A • DESCRIPTION DES POUVOIRS DE TROUPES	27
B • DESCRIPTION DES POUVOIRS SUR UN TABLEAU DE BORD	27
XV POUVOIRS	27
A • UTILISATION DES POUVOIRS	28
B • JETONS DE POUVOIR	28
XVI LÉGENDES DES TEMPS ANCIENS	30
INDEX	38

UNE NOUVELLE DESTINÉE

Les Guerres Médiques étaient terminées et les Grecs victorieux. Personne ne doutait de leur courage ou de leur force. La flotte athénienne avait ramené la paix sur les mers. Sparte savourait la gloire acquise grâce au sacrifice de Léonidas et de ses trois-cents guerriers aux Thermopyles.

Les dieux de l'Olympe regardaient en bas, satisfaits de leur œuvre. Alors que les mortels imaginaient que cette victoire était de leur fait, les dieux connaissaient la vérité. C'était eux qui avaient rétabli l'ordre dans un monde où dominait le chaos. Ils avaient inspiré les héros qui avaient chassé les monstres et ainsi rendu la Grèce plus sûre. Ils avaient offert leur patronage et leurs présents aux cités mortelles qui prospéraient désormais en leur nom.

Du haut de son trône doré, le foudre à la main, Zeus s'accordait un instant de repos. Les Titans et les Géants étaient enfermés au Tartare ; les monstres et les tribus sauvages vaincus ou exilés. Seule l'humanité, prospère et paisible, perdurait dans la Grèce qu'il avait bâtie. Tout était pour le mieux. Ou du moins le pensait-il...

Sous la surface calme de la cour olympienne bouillonnait une fureur aux proportions monumentales sur le point d'exploser. Zeus était calme, mais sa femme, Héra, était plus furieuse que les mots ne sauraient l'exprimer. Une fois encore, Zeus avait été infidèle. Une fois encore, une mortelle lui avait donné un fils : Ambrosios, le dernier-né. Une fois encore, Héra était humiliée et couverte de honte au vu et au su de tous les dieux de l'Olympe. Cette fois, elle lui ferait payer.

Si Héra était en colère, ce furent les Moires qui attisèrent la flamme de sa colère en cette fureur apoplectique dans laquelle elle se trouvait, lui murmurant à l'oreille, instillant le poison dans ses pensées et l'incitant à mener la plus imprudente des actions.

Et c'est ainsi qu'Héra quitta l'Olympe. Elle traversa les royaumes mortels pour atteindre les profondeurs insondables des Enfers, jusqu'aux portes de l'ancienne prison du Tartare. Là, au pied des portes d'acier, Héra parvint à soumettre Campé. Et c'est ainsi que l'acte de défi et de malveillance d'Héra permit l'ouverture en grand des lourdes portes et l'évasion, une fois de plus, des titans que Zeus avait emprisonnés !

Enivrés de siècles à ruminer leur sombre vengeance, les puissantes divinités primordiales répandirent le chaos sur toute la Grèce. Une deuxième guerre entre les dieux et les titans, une seconde Titanomachie, venait de commencer !

Les vastes batailles de cette guerre divine causèrent un carnage sans précédent. Des cités entières furent rasées, les

terres inondées ou écrasées sous la chute des montagnes et des millions de personnes moururent. Et pourtant les combats continuaient. Face à l'éventualité d'une défaite irrémédiable, Zeus convoqua tous les dieux olympiens à ses côtés et dans une ultime bataille, ils combattirent au sommet de l'Olympe contre Kronos et son armée.

Le choc final fut apocalyptique. Dieux et titans s'affrontèrent sur les pentes de l'Olympe. Dans cette folie destructrice, une puissance phénoménale fut libérée et explosa. Une force qui secoua le monde entier. Une explosion si dévastatrice que nombre de dieux, devenus mortels, périrent. Les hommes, bien plus tard, nommèrent cet événement « le Cataclysme ».

Parmi les mortels, moins d'un sur dix parvint à survivre à l'onde de choc du Cataclysme. Les divinités furent sonnées ou tuées et les survivants plongés dans une catatonie qui dura près d'un siècle. Pendant ce laps de temps, le dernier-né lutta pour aider ce qui restait de l'humanité à se reconstruire, avant de s'exiler. Lorsque les dieux s'éveillèrent, le monde avait changé. L'Olympe avait disparu, dispersé en un milliard de morceaux. Parmi tous ces débris épars, une nouvelle pierre, l'omphalos, s'était formée à partir de l'énergie cristallisée des dieux décédés.

Les dieux ne furent pas les seuls survivants hébétés à la vue de cette terre détruite. Lorsque Zeus avait appelé à l'aide, Hadès avait quitté sa garde aux Enfers pour combattre à ses côtés. Ainsi plus personne ne gardait les portes des Enfers. Les monstres abattus par les héros légendaires s'étaient échappés et semaient désormais la terreur dans les ruines de la Grèce.

Mais tout n'est pas perdu car les monstres n'étaient pas les seuls à s'être enfuis des ténèbres. Les héros qui les avaient tués étaient eux aussi de retour sur la terre des vivants. Les noms légendaires d'Héraclès et d'Achille pouvaient résonner à nouveau.

Une nouvelle période de guerres avait vu le jour : l'Âge de l'Espérance. Les dieux survivants sont les chefs naturels de ce creuset formé de monstres et de héros. Eux seuls peuvent contrôler les désirs aveugles de ces créatures ainsi que les égos des légendes. Et même si leur puissance n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était auparavant, les dieux restent extrêmement puissants.

Les dieux réalisèrent rapidement que leur salut résidait dans l'absorption des omphalos dispersés à la surface du monde et dans la récupération de cette puissance divine qui leur appartenait de droit. Grâce à ce regain d'immortalité, ils pourraient créer un nouveau panthéon formé à leur image. Assoiffés de pouvoir, ils sillonnèrent donc les étendues abandonnées de la Grèce, accompagnés de bandes de fidèles, à la recherche des rares et inestimables omphalos, pour avoir une chance de bâtir un nouveau monde...



I. PRÉSENTATION

Juste après la seconde titanomachie, vous vous trouvez au seuil d'une nouvelle ère : l'Âge de l'Espérance. La Grèce est désormais un environnement post-apocalyptique dans lequel les dieux sont tombés et les Enfers ont relâché les héros ainsi que les monstres morts depuis longtemps. Dans ce contexte chaotique, qui sera votre champion dans cette lutte pour forger un nouveau monde sur les cendres de l'ancien ?

Dans **MYTHIC BATTLES: PANTHEON**, vous constituez une armée, dirigée par une divinité issue de la mythologie grecque, que vous mènerez au combat au cours de différents scénarios. L'armée d'un joueur est constituée de toutes les unités qu'il contrôle.

II. CONVENTIONS

Il y a de nombreux termes de jeu dans **MYTHIC BATTLES: PANTHEON**, certains d'entre eux étant aussi des mots à usage courant. Pour en avoir la liste complète, reportez-vous à l'index page 38.

Afin d'éviter toute confusion, les conventions d'écriture suivantes sont utilisées : les caractéristiques sont écrites en italique, comme par exemple *combat* ou *portée*, et les initiales des pouvoirs et talents sont en capitales, comme par exemple Appel des Âmes, Leader ou Moral des Troupes.

III. HIÉRARCHIE DES RÈGLES

Certaines règles sont conçues pour prendre le pas sur d'autres. C'est par exemple le cas lorsqu'un pouvoir modifie ou contredit les règles de ce livret. Lorsque deux règles se contredisent, c'est celle dont la priorité est la plus élevée qui doit être appliquée.

L'ordre de priorité est le suivant, de la plus haute à la plus faible :

- 1 ► SCÉNARIOS
- 2 ► POUVOIRS
- 3 ► TALENTS
- 4 ► TRAITS
- 5 ► RÈGLES DU JEU

ATTENTION : certains points de règles qui concernent la résolution d'effets s'affranchissent de cette table des priorités et prennent systématiquement le pas sur toutes les autres règles et/ou effets. Ces points de règles sont précédés de ce pictogramme : !

! EFFETS IGNORÉS
Lorsqu'un effet est ignoré, il n'est pas appliqué et n'a donc pas d'existence en termes de priorité.

! EFFETS SIMULTANÉS
Si plusieurs effets doivent se résoudre en même temps, c'est le joueur actif qui décide l'ordre de résolution. Un effet doit être résolu entièrement avant qu'un autre ne prenne effet.

! EFFETS DÉCLENCHÉS
Un effet déclenché est toujours résolu intégralement avant toute autre résolution d'effet. Un effet n'est pas annulé si ses conditions de déclenchement ne sont plus remplies lors de sa résolution.

Par exemple, un effet qui fait pénétrer une unité terrestre dans une zone aquatique est résolu entièrement même si celui-ci ne pouvait être déclenché dans une zone de ce type.

IV. BUT DU JEU

MYTHIC BATTLES: PANTHEON peut être joué selon deux modes : l'escarmouche ou l'aventure.

Dans le mode **escarmouche**, quel que soit le nombre de joueurs, il existe deux façons de gagner. Le jeu se termine immédiatement :

- ♦ Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule divinité dans une partie où chaque joueur est contre l'autre ou lorsque l'une des divinités d'un camp est détruite dans une partie en équipe.

OU

- ♦ Quand la divinité ou les divinités d'un camp ou d'une équipe absorbent un total de quatre pierres divines.

Le joueur ou l'équipe qui possède encore au moins une divinité ou qui a absorbé un total de quatre pierres divines gagne la partie.

Dans le mode **aventure**, les joueurs choisissent un scénario qui possède ses propres conditions de victoire. Elles ne sont pas forcément les mêmes pour chaque joueur.

V. APERÇU DU JEU

MYTHIC BATTLES: PANTHEON nécessite l'utilisation de différents types de composants de jeu comme des plateaux, des figurines, des tableaux de bord ou encore des cartes.

A. PLATEAUX DE JEU

Les plateaux de jeu définissent le champ de bataille où la partie va se jouer. Ils sont divisés en zones, elles-mêmes délimitées par des frontières. Sur chaque zone figure une icône. Celle-ci permet de tracer des lignes de vue. Sa forme indique le type de terrain de la zone. Cette icône contient également un chiffre. Il s'agit de sa capacité d'accueil. Quand le nombre d'unités (et non de figurines) présentes dans la zone est égal à la

capacité de celle-ci, la zone est saturée, c'est-à-dire qu'elle ne peut plus accueillir d'unités supplémentaires.



Deux zones sont dites adjacentes si elles partagent une frontière commune.

Les environs d'une unité sont constitués de la zone dans laquelle elle se trouve et de toutes les zones adjacentes à celle-ci.

! EFFETS DANS LES ENVIRONS
Un effet qui affecte les environs d'une unité doit prendre pour cible une zone visible dans les environs de l'unité à l'origine de l'effet.

B. UNITÉS

Les armées de chaque joueur sont constituées d'un certain nombre d'unités.

Une unité est alliée à une autre si toutes les deux sont contrôlées par le même joueur ou si les deux joueurs qui les contrôlent sont dans le même camp. Une unité est considérée comme étant alliée à elle-même. Une unité contrôlée par un joueur adverse est une unité ennemie.

Ces unités sont représentées par des figurines sur le plateau et caractérisées par des tableaux de bord ou des cartes de troupes en termes de jeu.

Il existe 5 types d'unités différentes : les **DIEUX** et les **TITANS** (tous les deux regroupés sous l'appellation « divinité »), les **HÉROS**, les **MONSTRES** et les **TROUPES**.

1. LES UNITÉS DE HÉROS, DE MONSTRE, DE DIEU ET DE TITAN

Chacune de ces unités est représentée par une figurine unique sur le plateau de jeu et caractérisée par un tableau de bord en termes de jeu :



Tableau de bord de Médée

◆ TABLEAU DE BORD ◆

1 TYPE DE L'UNITÉ :

Bleu pour les titans
Vert pour les monstres
Jaune pour les dieux
Gris pour les héros.

2 BARRETTE :

elle se glisse dans les rails du tableau de bord. Les caractéristiques actuelles de l'unité sont visibles dans sa fenêtre. Les symboles des différentes caractéristiques figurent sur la barrette et sont définis ci-contre. Une unité commence la partie avec sa barrette placée sur la ligne la plus haute.

3 TABLEAU DE CARACTÉRISTIQUES :

chaque ligne du tableau correspond à un point de *vitalité* de l'unité. En fonction des blessures qu'elle reçoit, l'ensemble des caractéristiques évolue.

4 CARTE ACTIVATION :

le nombre de cartes activation apportées par l'unité. Chaque icône représente une carte activation de l'unité.

5 VALEUR STRATÉGIQUE :

chaque icône représente une carte art de la guerre.

6 POINTS DE RECRUTEMENT :

le coût de l'unité en points de recrutement (PR).

7 NOM DE L'UNITÉ.

8 TALENTS.

9 POUVOIRS :

toute la partie droite du tableau de bord contient les pouvoirs de l'unité. Chacun est présenté sous la forme d'un encadré qui contient :

- 9.1 Son type de pouvoir
- 9.2 Son coût
- 9.3 Son nom
- 9.4 Un nombre de jetons éventuellement associés au pouvoir
- 9.5 Sa description détaillée

10 TRAIT :

une unité peut être aquatique, ignifugée, volante, boréale, immense ou terrestre. Si aucune de ces icônes n'est présente, l'unité est terrestre.



◆ CARACTÉRISTIQUES ◆

COMBAT : le nombre de dés que l'unité lance pour son premier assaut lors d'une attaque.

DÉFENSE : une valeur qui traduit la difficulté à blesser l'unité.

PORTÉE : la distance maximum en nombre de zones à laquelle l'unité peut effectuer une attaque. Une *portée* 0 correspond à la zone dans laquelle se trouve l'unité.

DÉPLACEMENT : le nombre de zones dans lesquelles peut pénétrer l'unité lorsqu'elle effectue une marche.

POUVOIR DISPONIBLE : le nombre de dés utilisés pour les attaques des pouvoirs offensifs (chiffre) ou la disponibilité du pouvoir (symbole). Un tiret signifie que ce pouvoir ne peut pas être utilisé.

VITALITÉ : nombre de points de *vitalité* restants.

! La *vitalité* d'une unité ne peut jamais être augmentée au-delà de la valeur maximale indiquée sur sa carte de troupes ou son tableau de bord.

! Les modificateurs (pouvoirs, talents, terrains, etc.) ne peuvent pas faire descendre les valeurs de *combat*, *défense*, *portée* et *déplacement* en dessous de 0, ni les augmenter au-dessus de 10.

2. LES UNITÉS DE TROUPES

Sauf mention contraire, une unité de troupes coûte toujours 1 PR.

Elle est représentée par une ou plusieurs figurines sur le plateau de jeu. Toutes les figurines en jeu d'une même unité de troupes doivent toujours se trouver dans la même zone.

Ces figurines servent aussi à représenter les points de *vitalité* de l'unité. Une troupe au complet est une unité de troupes qui possède toutes ses figurines en jeu. Une unité de troupes détruite peut revenir en jeu grâce au rappel de troupes (cf. page 13).

Ce type d'unité est caractérisé par une carte de troupes en termes de jeu :

◆ CARTES DE TROUPES ◆



Carte de troupes Spartiates

1 NOMBRE DE FIGURINES :

chaque symbole représente une figurine qui constitue la troupe et correspond à ses points de *vitalité*.

2 CARTES ACTIVATION :

le nombre de cartes activation apportées par l'unité. Chaque icône représente une carte activation de l'unité.

3 NOM.

4 TRAIT.

5 CARACTÉRISTIQUES :

une carte de troupes affiche les mêmes caractéristiques que pour les autres types d'unité (*combat*, *défense*, *portée* et *déplacement*). Cependant sa caractéristique de *vitalité* ne figure pas sur la carte car elle est représentée par son nombre de figurines sur le plateau.

6 TALENTS :

lorsqu'une unité de troupes n'est plus au complet et ne contient plus qu'une seule figurine, ses talents sont ignorés.

7 DESCRIPTION DU POUVOIR.

◆ DIVERS ÉLÉMENTS DE JEU

Outre les plateaux, les figurines, les tableaux de bord et les cartes de troupes, les joueurs de Mythic Battles sont amenés à manipuler un certain nombre d'éléments de jeu dont voici un rapide aperçu.



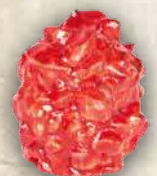
♦ CARTES ACTIVATION ♦

Chaque unité possède son propre ensemble de cartes activation identiques. Une carte activation n'affiche que le nom et l'illustration de l'unité ainsi que le nombre de cartes activation dont elle dispose. Elles permettent d'activer les unités pendant la partie.



♦ CARTES ART DE LA GUERRE ♦

Ces cartes sont toutes identiques. Elles permettent aux joueurs de payer des activations supplémentaires, des manœuvres, des pouvoirs, etc.



♦ OMPHALOS ♦

Les pierres divines de la mythologie grecque sont des omphalos. Ils sont matérialisés par des gemmes en plastique et représentent l'énergie divine cristallisée dont les divinités ont besoin pour retrouver leur puissance perdue. Ils sont placés sur le plateau tel qu'indiqué par le scénario.

VI. MISE EN PLACE

Chaque partie de Mythic Battles: Pantheon est mise en place selon le mode de jeu choisi par les joueurs : **escarmouche** ou **aventure**.

A. ESCARMOUCHE

Si les joueurs décident de jouer avec le mode escarmouche, suivez les étapes ci-dessous :

1. CHOIX DU TYPE DE RECRUTEMENT

Tout d'abord, les joueurs sélectionnent ensemble le type de recrutement qu'ils vont appliquer : **draft** ou **construction**. Notez que le recrutement de type construction ne peut être utilisé que pour les parties à 2 joueurs ou à 4 joueurs en équipe. Le reste de la mise en place varie selon ce choix. Quel que soit le type de recrutement, rendez-vous en 2.

2. CHOIX DU PLATEAU

2.a ♦ DRAFT : les joueurs se mettent d'accord sur le

plateau qu'ils utilisent pour la partie. Rendez-vous ensuite en 3.a.

2.b ♦ CONSTRUCTION : chacun choisit un plateau de son côté. Le plateau utilisé pour la partie sera ensuite déterminé lors d'une prochaine étape. Rendez-vous en 4.b.

3. DÉTERMINATION DU PREMIER JOUEUR

3.a ♦ DRAFT : chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé est le premier joueur. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre choisit le côté du plateau sur lequel il jouera. Rendez-vous en 4.a.

3.b ♦ CONSTRUCTION : chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé est le premier joueur et choisit, parmi les deux plateaux sélectionnés précédemment, celui sur lequel se déroulera la partie. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre décide de quel côté du plateau il jouera. Rendez-vous en 5.

4. RECRUTEMENT

4.a ♦ DRAFT : chaque joueur recrute l'ensemble des unités qu'il va contrôler au cours de la partie. Elles constituent son armée. Reportez-vous à la description du recrutement adéquat puis rendez-vous à l'étape 5.

4.b ♦ CONSTRUCTION : chaque joueur recrute l'ensemble des unités qu'il va contrôler au cours de la partie. Elles constituent son armée. Reportez-vous à la description du recrutement adéquat puis rendez-vous à l'étape 3.b.

5. PRÉPARATION DE LA TABLE

Les joueurs installent ensemble tous les éléments de jeu comme décrit dans le chapitre D- Préparer la table (cf page 12).

6. DÉBUT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence la partie puis le ou les autres joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

B. AVENTURE

Si les joueurs décident de jouer avec le mode aventure, suivez les étapes ci-dessous :

1. CHOIX DU SCÉNARIO

Selon leur nombre, les joueurs choisissent ensemble un scénario.

2. RECRUTEMENT

Chaque scénario indique le type de recrutement à appliquer :

- ♦ Si les unités sont déterminées par le scénario, il s'agit du mode imposé.
- ♦ Si le scénario indique un nombre de points de recrutement (PR), les joueurs doivent recruter leur armée avec le recrutement de type draft.

3. PRÉPARATION DE LA TABLE

Les joueurs installent ensemble tous les éléments de jeu comme décrit dans le chapitre D. Préparer la table (cf. page 12).

4. DÉBUT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence la partie puis, le ou les autres joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

◀ RECRUTER UNE ARMÉE

1. DRAFT

Le draft vous permet de recruter des unités parmi toutes celles que vous possédez ou parmi une sélection d'unités préalablement définie entre joueurs.

Pour ce type de recrutement en mode aventure, le scénario détermine le nombre de PR que chacun va pouvoir dépenser pour son armée ainsi que le premier joueur et les éventuelles limitations de choix d'unités.

Pour ce type de recrutement en mode escarmouche, le nombre de joueurs détermine le nombre de PR que chacun va pouvoir dépenser pour son armée :

- ♦ 2 joueurs ► 18 PR
- ♦ 3 joueurs ► 16 PR
- ♦ 4 joueurs ► 14 PR

Pour recruter leur armée, les joueurs appliquent les étapes suivantes :

- Les tableaux de bord et les cartes de troupes des unités disponibles sont disposés sur la table.
- Les joueurs commencent par se mettre d'accord sur le type de divinité qu'ils souhaitent jouer : les joueurs auront tous soit un dieu, soit un titan. Ensuite, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent à tour de rôle une divinité du type sélectionné qu'ils recrutent.
- En commençant par le dernier joueur à avoir choisi sa divinité, puis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, tous les joueurs recrutent à tour de rôle, une à une, les unités qui composent le reste de leur armée tant qu'il leur reste des PR.

Chaque joueur doit respecter les restrictions suivantes :

- ♦ lorsqu'un joueur recrute une unité, il doit pouvoir immédiatement en payer le coût en PR.
- ♦ une armée doit comporter une seule divinité (dieu ou titan),
- ♦ une armée ne peut pas contenir plus d'une unité, en plus de sa divinité, dont le coût en PR est supérieur ou égal à 5,
- ♦ une même armée, ou un même camp dans une partie en équipe, ne peut pas contenir deux fois la même unité (Achille et Achille vétéran ainsi que Héraclès et Héraclès vétéran sont considérés comme une même unité).

Si un joueur ne peut plus recruter aucune unité parmi celles disponibles, les PR restants sont convertis en cartes art de la guerre : il prend une carte pour chaque PR non dépensé. Ces cartes feront partie de sa main de départ.

Si un joueur n'a plus de PR, les autres joueurs continuent de choisir leurs unités dans le même ordre, en sautant le joueur dont le recrutement est terminé.

2. CONSTRUCTION

La construction vous permet de recruter des unités parmi toutes celles que vous possédez. Le nombre de joueurs détermine le nombre de PR que chacun va pouvoir dépenser pour son armée :

- ♦ 2 joueurs ► 18 PR
- ♦ 3 joueurs ► 16 PR
- ♦ 4 joueurs ► 14 PR

Les joueurs se mettent d'accord sur le type de divinité qu'ils vont tous jouer : **dieu** ou **titan**.

Pour composer leurs armées, les joueurs recrutent de leur côté les unités parmi toutes les unités que chacun possède.

Chaque joueur doit respecter les restrictions suivantes :

- ♦ lorsqu'un joueur recrute une unité, il doit pouvoir en payer le coût en PR.
- ♦ une armée doit comporter une seule divinité (dieu ou titan),
- ♦ une armée ne peut pas contenir plus d'une unité, en plus de sa divinité, dont le coût en PR est supérieur ou égal à 5,
- ♦ la somme des PR des unités recrutées doit être strictement égale au nombre de PR dont il dispose.
- ♦ une même armée ou un même camp ne peut pas contenir deux fois la même unité (Achille et Achille vétéran ainsi que Héraclès et Héraclès vétéran sont considérés comme une même unité).

➤ IMPOSÉ

Le scénario détermine toutes les unités qui sont recrutées par les joueurs.

▷ PRÉPARER LA TABLE

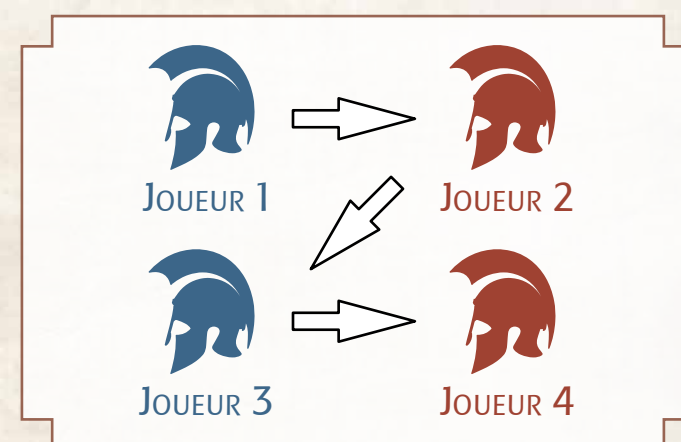
Lors de la mise en place, quel que soit le mode de jeu choisi, la préparation de la table s'effectue en appliquant les étapes ci-dessous :

- ▶ Placez le plateau au centre de la table. Ajoutez les éventuels éléments 3D, les pierres divines, les jetons et les figurines représentés sur le schéma du scénario. Si le placement des éléments 3D n'est pas précisé par le scénario, ils sont placés selon la description du type de terrain correspondant.
- ▶ Mettez les dés, les cartes art de la guerre et les cartes omphalos à proximité du plateau.
- ▶ Chaque joueur place devant lui les tableaux de bord, les cartes de troupes, les jetons et les figurines de ses unités.
- ▶ En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place tour à tour une unité de troupes sur une de ses zones de déploiement. Procédez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes leurs unités de troupes sur le plateau.
- ▶ Chaque joueur forme sa pioche avec :
 - ♦ toutes les cartes activation apportées par les unités de son armée et
 - ♦ un nombre de cartes art de la guerre égal à la somme de toutes les valeurs stratégiques de ses unités.
- ▶ Chaque joueur constitue sa main avec :
 - ♦ 3 cartes art de la guerre prises parmi celles qui restent,
 - ♦ les 3 premières cartes de sa pioche,
 - ♦ les cartes art de la guerre éventuellement obtenues lors du recrutement de son armée s'il ne pouvait plus recruter aucune unité.

✕ JEU EN ÉQUIPE

Pour les parties à quatre joueurs en mode escarmouche, nous vous conseillons de jouer à deux équipes de deux joueurs plutôt que chacun pour soi. Les joueurs de la même équipe constituent un camp. Toutes les unités d'un même camp sont alliées. Le jeu fonctionne de la même manière à une exception près. En effet, outre le partage de la victoire avec votre partenaire, la seule modification de règles concerne le placement des joueurs autour de la table et son impact sur l'ordre du tour.

Étant donné que les joueurs d'un même camp déploient leurs figurines du même côté du plateau, il est plus simple qu'ils se placent côte à côte. Ainsi, il convient de jouer « en Z » comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Cet ordre fonctionne à la fois pour le recrutement des armées et pour le jeu en lui-même. Si les règles évoquent le sens des aiguilles d'une montre, parcourez le « Z » comme indiqué ci-dessus ; s'il est fait mention du sens inverse des aiguilles d'une montre, suivez le schéma ci-dessous en commençant par le joueur 4.



Chaque joueur dispose de 14 PR pour son armée et les plans de mise en place à utiliser sont les mêmes que pour une partie à deux joueurs.

VII. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Mythic Battles se joue en une série de rounds. Un round est composé d'un tour par joueur. Chaque round commence par le tour du premier joueur et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

A. SÉQUENCE DU TOUR

Chaque tour se décompose en plusieurs phases décrites ci-contre/dessous. Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif et il doit accomplir les phases suivantes dans l'ordre pour pouvoir réaliser ses activations d'unités.

1. PHASE DE DÉBUT DE TOUR

1.a : Les effets des pouvoirs qui ont été déclenchés lors du tour précédent du joueur actif et qui ne durent qu'un seul round prennent fin.

1.b : Le joueur actif pioche 1 carte.

1.c : Il choisit s'il passe son tour ou s'il le poursuit. S'il passe son tour, il peut de nouveau piocher 1 carte, puis passe directement à la phase de fin de tour (4).

2. PHASE D'ACTIVATION D'UNITÉ

2.a : Le joueur actif défausse 1 carte activation de l'unité qu'il souhaite activer. Puis il annonce si celle-ci va effectuer des actions simples ou une seule action complexe.

2.b : Il résout les pouvoirs qui se déclenchent au début de l'activation de l'unité.

2.c : L'unité s'active et peut réaliser :

- ♦ 0, 1 ou 2 actions simples **OU** ♦ 0 ou 1 action complexe

2.d : Il résout les pouvoirs qui se déclenchent à la fin de l'activation de l'unité.

3. PHASE DE NOUVELLE ACTIVATION D'UNITÉ

3.a : Si le joueur actif a activé un nombre d'unités égal à sa limite d'activations ou s'il ne souhaite pas activer une autre unité, il passe directement à la phase de fin de tour (4).

3.b : Si le joueur actif souhaite activer une autre unité, il défausse 1 carte art de la guerre et retourne à la phase d'activation d'unité (2).

4. PHASE DE FIN DE TOUR

4.a : Le joueur actif choisit s'il défausse 1 carte art de la guerre pour effectuer un rappel de troupes.

4.b : Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le nouveau joueur actif. Il commence son tour à la phase de début de tour (1).

B. RAPPEL DE TROUPES

Lorsqu'un joueur effectue un rappel de troupes, il choisit une unité de troupes (en jeu ou détruite) qu'il contrôle. Toutes les figurines (en jeu ou non) de l'unité sont placées dans la zone de sa divinité. Si l'unité portait une pierre divine, elle est lâchée sur la zone d'origine de l'unité. De plus, les éventuels jetons placés sur l'unité sont retirés du jeu et leurs effets annulés.

✕ LIMITE D'ACTIVATIONS

La limite d'activations d'un joueur est de 2 activations par tour. Une même unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

▷ PIOCHE

Chaque joueur défausse ses cartes en pile face visible pour former sa défausse. Elles sont consultables par tous les joueurs à n'importe quel moment.

Lorsqu'un joueur ne peut plus piocher parce que sa pioche est épuisée, la partie s'interrompt momentanément.

Tous les joueurs reconstituent leur pioche, en suivant ces étapes :

- 1 ► Chaque joueur ajoute l'ensemble des cartes restantes de sa pioche à sa main.
- 2 ► Chaque joueur mélange sa défausse pour former une nouvelle pioche.
- 3 ► Chaque joueur pioche, si besoin, jusqu'à avoir 3 cartes en main.
- 4 ► La partie reprend où elle s'était interrompue.
- 5 ► Le joueur qui a provoqué l'interruption momentanée de la partie pioche les cartes qu'il n'avait pas pu piocher auparavant.

VIII • ACTIONS

Le joueur actif a le choix parmi 6 actions que son unité peut effectuer. Elles sont de deux types : **simples** ou **complexes**.

A • ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont : **marche**, **attaque** et **collecte**. Si l'unité réalise des actions simples, elle doit respecter les restrictions suivantes :

- ♦ ses deux actions doivent être différentes,
- ♦ l'unité doit terminer complètement son action avant de pouvoir en effectuer une autre,
- ♦ si l'unité a effectué une attaque, elle ne peut plus effectuer de marche lors de cette activation.

1 • MARCHÉ

Une unité qui effectue une marche peut pénétrer dans autant de zones que sa caractéristique de **déplacement**. Chaque nouvelle zone doit être adjacente à la précédente. La marche d'une unité prend fin immédiatement si elle pénètre dans une zone qui contient une ou plusieurs unités ennemies.

Une unité ne peut pénétrer que dans une zone dont la description de son type de terrain l'y autorise. De plus, elle ne peut franchir que des frontières dont la description de son type de frontière l'y autorise.

! Une unité ne peut pas pénétrer, de quelque manière que ce soit, dans une zone saturée.

2 • ATTAQUE

Il existe deux types d'attaque : l'**attaque normale** et l'**attaque de zone**.

L'attaquant est l'unité qui est à l'origine de l'attaque et le défenseur est l'unité qui est la cible de l'attaque. Lorsqu'il est fait référence à l'attaquant ou au défenseur, il peut s'agir soit de l'unité, soit du joueur qui la contrôle.

a • ATTAQUE NORMALE

Une unité qui réalise cette action résout les étapes de la séquence d'attaque normale :

- 1 ► CHOIX DE LA CIBLE;
- 2 ► RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE;
- 3 ► CONTRE-ATTAQUE.

1 ► CHOIX DE LA CIBLE

L'attaquant ne peut prendre pour cible que les unités ennemies qui remplissent au moins une de ces conditions :

- ♦ l'unité est visible de l'attaquant et est à une distance inférieure ou égale à la **portée** de l'attaquant. Une unité peut toujours cibler une unité ennemie située dans la même zone qu'elle, c'est-à-dire à portée 0.
- ♦ l'unité se situe dans une zone adjacente saturée. Dans ce cas, l'attaquant peut choisir de résoudre le reste de la séquence d'attaque comme si le défenseur était à portée 0.

♦ UNITÉ VISIBLE ET OBSTACLE ♦

Un obstacle peut être de différentes natures ; il peut s'agir :

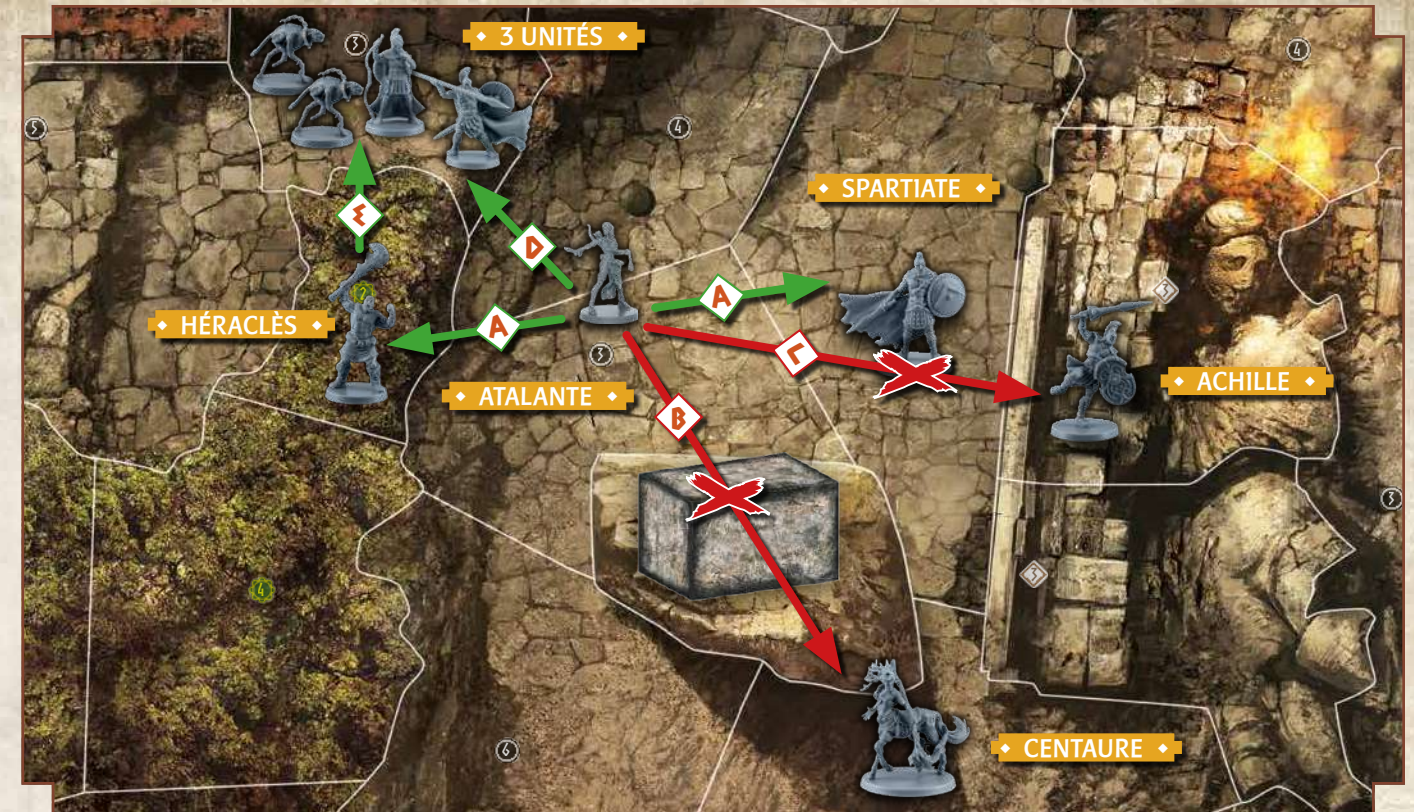
- ♦ d'une zone si elle contient au moins une unité,
- ♦ d'une zone ou d'une frontière dont il est spécifié dans sa description qu'elle constitue un obstacle.

Pour déterminer si une cible est visible, le joueur actif trace une ligne imaginaire entre l'icône de la zone de l'attaquant et celle de sa cible. Si cette ligne ne traverse aucun obstacle, sans tenir compte de sa zone de départ et d'arrivée, la cible est visible. Une cible située dans la même zone que l'attaquant est toujours visible.

♦ DISTANCE ET PORTÉE ♦

Une cible est à **portée** de l'attaquant si la caractéristique de **portée** de ce dernier est supérieure ou égale à la plus courte distance qui le sépare de sa cible. Pour calculer cette distance, un joueur doit compter le nombre de zones minimum nécessaires pour aller d'une zone à l'autre sans prendre en considération les types de frontières et de terrains. La zone de l'attaquant n'est pas prise en compte dans ce calcul.

- ♦ Lorsqu'il est fait mention de **portée X** (X étant un chiffre), il s'agit d'une distance inférieure ou égale à X.
- ♦ Lorsqu'il est fait mention de **portée X+**, il s'agit d'une distance supérieure ou égale à X.



A ATALANTE (valeur de portée 2) peut attaquer HÉRACLÈS ou le SPARTIATE qui sont tous les deux à sa portée, sans obstacle à sa ligne de vue.

B Elle ne peut pas attaquer le CENTAURE. Bien qu'il soit situé à sa portée, la zone de rocher est un obstacle qui bloque sa ligne de vue.

C Elle ne peut pas attaquer ACHILLE. Bien qu'il soit situé à sa portée, la zone où se tient le SPARTIATE est considérée comme un obstacle à la ligne de vue.

D Elle peut attaquer n'importe laquelle des 3 UNITÉS situées dans la zone qui se trouve à sa portée de 2, sans obstacle à sa ligne de vue.

E Notez que HÉRACLÈS a une valeur de portée 0, mais il peut attaquer n'importe laquelle des 3 UNITÉS dans sa zone adjacente (portée 1) puisque cette zone est saturée. Son attaque est considérée comme étant à portée 0.

2 ► RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE

Pour résoudre une attaque, ces étapes doivent être appliquées dans l'ordre :

- 2.a ► CALCUL DES VALEURS EFFECTIVES
- 2.b ► PREMIER ASSAUT
- 2.c ► SECOND ASSAUT
- 2.d ► BLESSURES

2.a ► CALCUL DES VALEURS EFFECTIVES

L'attaquant et le défenseur calculent respectivement leur valeur effective de **combat** et de **défense**. Il s'agit de la valeur des caractéristiques de l'unité une fois que tous les modificateurs ont été pris en compte.

Dans un scénario ou sur un pouvoir, s'il est indiqué de réaliser une attaque avec un certain nombre de dés, celui-ci correspond à la valeur effective de **combat** de l'attaque.

! Les modificateurs (pouvoirs, talents, terrains, etc.) ne peuvent pas faire descendre les valeurs de **combat** et de **défense** en dessous de 0, ni les augmenter au-dessus de 10.

2.b ► PREMIER ASSAUT

2.b.1: L'attaquant prend autant de dés que sa valeur effective de **combat** et les lance.

2.b.2: Chaque dé avec un résultat vierge est immédiatement défaussé. A chaque étape, lorsqu'un dé est défaussé, il est écarté et ne sera donc plus utilisé pour cette attaque.

2.b.3: Parmi les dés restants, l'attaquant peut défausser autant de dés qu'il le souhaite pour obtenir des bonus pour d'autres dés. Chaque dé ainsi défaussé permet d'ajouter 1 à la valeur d'un autre dé. La nouvelle valeur de ce dernier est donc égale à son résultat augmenté du nombre de dés défaussés.



A chaque étape, dès que la valeur d'un dé atteint ou dépasse la valeur effective de *défense* de la cible, il est immédiatement placé sur le tableau de bord ou la carte de troupes de l'attaquant pour notifier qu'il infligera une blessure à la cible (cf. 2.d ► **BLESSURES**).

2.c ► SECOND ASSAUT

Si l'attaquant a obtenu un ou plusieurs dés avec une valeur de 5, peu importe que ce soit un résultat net ou après modification lors du premier assaut, il peut en effectuer un second. Pour ce faire, il applique ces étapes suivantes dans l'ordre. Sinon, il passe directement à l'étape 2.d ► **BLESSURES**.

2.c.1 : L'attaquant relance autant de dés qu'il le souhaite parmi ceux du premier assaut qui ont une valeur strictement égale à 5.

2.c.2 : Chaque dé avec un résultat vierge est immédiatement défaussé. Sa valeur précédente est donc aussi perdue.

2.c.3 : Les nouveaux résultats des dés relancés sont additionnés à leur valeur de 5.

2.c.4 : Parmi les dés restants, y compris ceux qui n'ont pas été défaussés lors du premier assaut, l'attaquant peut défausser autant de dés qu'il le souhaite pour obtenir des bonus pour d'autres dés. Chaque dé ainsi défaussé permet d'ajouter 1 à la valeur d'un autre dé. La nouvelle valeur de ce dernier est donc égale à sa valeur augmentée du nombre de dés défaussés.

2.d ► BLESSURES

Chaque dé dont la valeur a atteint ou dépassé la valeur effective de *défense* du défenseur lui inflige une blessure. Ainsi pour chaque dé qui se trouve sur le tableau de bord ou la carte de troupes de l'attaquant, le défenseur perd un point de *vitalité* :

- ♦ si le défenseur est une divinité, un héros ou un monstre, le joueur baisse la barrette d'un nombre de lignes égal au nombre de points de *vitalité* perdus de manière à actualiser ses caractéristiques.
- ♦ si le défenseur est une unité de troupes, le joueur retire du plateau autant de figurines de l'unité que de points de *vitalité* perdus et les place sur leur carte de troupes.

♦ UNITÉ DÉTRUITE ♦

Une unité est détruite dès que sa *vitalité* atteint 0 :

- ♦ pour les divinités, les héros ou les montres, cela signifie que le joueur ne peut plus physiquement baisser la barrette du tableau de bord. Il retire donc la figurine du plateau et la range dans la boîte avec son tableau de bord. Ces unités ne peuvent plus revenir en jeu.
- ♦ concernant les troupes, cela signifie que le joueur a retiré du plateau la dernière figurine de l'unité.

Lorsqu'une unité est détruite, tous les éléments qu'elle porte (pierres divines, etc.) sont laissés sur sa zone. Si un ou plusieurs jetons de pouvoir y étaient placés, ils retournent dans la ou les réserves adéquates. Les cartes activation et art de la guerre d'une unité détruite restent en jeu.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, lorsqu'une divinité est détruite, le joueur qui la contrôle retire du jeu tous les éléments qui composent son armée.

3 ► CONTRE-ATTAQUE

Si le défenseur est la cible d'une attaque de *portée* 0, il peut contre-attaquer l'unité qui a déclenché l'attaque.

Le défenseur devient donc l'attaquant et inversement : il doit défausser une carte activation de l'unité qui contre-attaque puis la résoudre comme une attaque normale (cf. 2 ► **RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE**).

Une unité ne peut pas effectuer une contre-attaque contre une contre-attaque.

Une unité ne peut pas contre-attaquer plus d'une fois par tour.

b • ATTAQUE DE ZONE

Certaines unités peuvent, grâce à leur action d'attaque, effectuer une attaque de zone. Celle-ci affecte toutes les unités alliées et ennemies de la zone, à l'exception de l'attaquant lui-même. La zone ciblée doit contenir au moins une unité ennemie. La zone en elle-même n'est pas attaquée. Une unité qui réalise cette action résout les étapes de la séquence d'attaque de zone :

1 ► CHOIX DE LA ZONE :

l'attaquant choisit la zone de l'attaque. Celle-ci doit être à *portée* et visible de l'attaquant.

2 ► CHOIX DE LA CIBLE :

l'attaquant choisit une unité cible. Chaque unité de la zone ne peut être ciblée qu'une seule fois.

3 ► RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE :

l'attaquant résout l'attaque contre cette cible de la même manière que pour une attaque normale (cf. page 14). Si une unité alliée est ciblée, c'est son adversaire qui résout l'attaque comme s'il contrôlait l'unité attaquante. Il ne peut pas dépenser de cartes art de la guerre, mais peut décider librement des talents et pouvoirs qu'il utilise pour l'unité attaquante.

S'il reste au moins une unité qui n'a pas été ciblée dans la zone, l'attaquant retourne à l'étape 2 de cette séquence pour cibler une nouvelle unité. Sinon l'attaque est terminée.

ATTENTION : le défenseur ne peut pas contre-attaquer lors une attaque de zone.

♦ EXEMPLE DE RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE ♦



Les **HOPLITES** réalisent une action d'attaque. Le joueur qui les contrôle (l'attaquant) choisit de prendre **LEONIDAS** pour cible. Il peut le faire car **LEONIDAS** est situé dans la zone des **HOPLITES**. Le défenseur ne déclare pas l'utilisation de talents ou de traits.



L'attaquant déclare bénéficier de **+1** à sa valeur de combat grâce à son pouvoir. La valeur effective de combat des **HOPLITES** est donc désormais de **4**.

La valeur effective de défense de **LEONIDAS** est de **7**.



L'attaquant réalise le premier assaut. Pour cela il prend 4 dés et les lance. Les résultats sont : vierge, 3, 4 et 5.

Il défausse immédiatement le dé dont le résultat est vierge. Puis, il décide de défausser le 3 pour augmenter de 1 la valeur du dé qui indique 4. Sa nouvelle valeur est donc désormais de 5.



L'attaquant réalise le second assaut. Pour cela, il décide de relancer tous les dés avec une valeur de 5. Il obtient 1 sur chacun de ces dés. Il augmente donc leur précédente valeur d'1 chacun. Leur nouveau résultat est désormais 6.



La valeur effective de défense de **LEONIDAS** est de 7. Afin de lui infliger une blessure, l'attaquant doit obtenir une valeur au moins égale à 7 avec un dé. Il décide donc de défausser un de ses deux dés pour augmenter la valeur de l'autre de 1 afin que sa valeur passe à 7.



L'attaquant compare la valeur de son dé à la valeur effective de défense de **LEONIDAS**. La valeur de son dé est égale à la valeur effective de défense de **LEONIDAS**, donc les **HOPLITES** lui infligent une blessure. La vitalité de **LEONIDAS** passe donc à 5. Le défenseur déplace immédiatement la réglette au niveau de la nouvelle valeur de vitalité de **LEONIDAS**.



Le défenseur déclare une contre-attaque contre les **HOPLITES**. Il peut le faire car **LEONIDAS** est situé dans leur zone. Pour cela, il défausse une carte activation de **LEONIDAS**.

Ce dernier ne déclare l'utilisation d'aucun talents ni de traits.



LEONIDAS a une valeur effective de combat de 6. Les **HOPLITES** ont une valeur effective de défense de 5.



LEONIDAS réalise le premier assaut de sa contre-attaque. Pour cela il prend 6 dés et les lance. Il obtient : 1, 2, 2, 3, 4 et 5.



Il décide de défausser un dé pour augmenter la valeur d'un dé jusqu'à 5 et défausse deux autres dés pour augmenter la valeur d'un autre dé jusqu'à 5. Il a donc 3 dés de valeur 5.

Il décide de ne pas réaliser de second assaut et passe directement à l'application des blessures.



LEONIDAS compare la valeur de ses dés à la valeur effective de défense des **HOPLITES**. La valeur de ces trois dés est égale à la valeur effective de défense des **HOPLITES**. **LEONIDAS** leur inflige donc trois blessures. La vitalité des **HOPLITES** passe donc à 2. Le défenseur retire immédiatement trois figurines de **HOPLITES** du plateau.

La séquence d'attaque est terminée.

COLLECTE

Une unité peut collecter une pierre divine libre (posée sur le plateau) de sa zone si elle n'en porte pas déjà une. Lorsqu'une unité réalise cette action, le joueur qui la contrôle place cette pierre divine, désormais collectée, sur le socle de l'unité. Une unité ne peut porter qu'une seule pierre divine à la fois.

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes sont : course, absorption et déploiement.

Si l'unité réalise une action complexe, ses talents ainsi que ses pouvoirs actifs, passifs et offensifs, sont ignorés pour la durée de son activation.

1. COURSE

Une unité qui réalise une course peut pénétrer dans autant de zones que sa caractéristique de déplacement + 1. Chaque nouvelle zone doit être adjacente à la précédente.

La course d'une unité prend fin immédiatement si elle pénètre dans une zone qui contient une ou plusieurs unités ennemies.

Une unité ne peut pénétrer que dans une zone dont la description de son type de terrain l'y autorise. De plus, elle ne peut franchir que des frontières dont la description de son type de frontière l'y autorise.

Une unité ne peut pas pénétrer, de quelque manière que ce soit, dans une zone saturée.

2. DÉPLOIEMENT

Il s'agit de la seule action que peut effectuer une unité qui n'est jamais entrée en jeu. Une unité en jeu ou qui a été détruite ne peut plus effectuer de déploiement.

Une unité qui réalise cette action est placée sur une de ses zones de déploiement (définies par le scénario). Cette dernière doit être d'un type de terrain qui autorise l'unité à y pénétrer.

Une unité de troupes commence la partie sur le plateau de jeu (cf. D • PRÉPARER LA TABLE page 12).

Une unité ne peut pas pénétrer, de quelque manière que ce soit, dans une zone saturée.

ABSORPTION

Seules les divinités situées dans la zone d'une pierre divine libre ou collectée par une unité alliée peuvent réaliser une absorption. Lorsqu'une divinité réalise cette action, le joueur qui la contrôle prend une pierre divine et la place sur son tableau de bord.

De plus, si cette pierre divine est issue de la même mythologie que la divinité, cette dernière applique son effet.

IX. PIERRE DIVINE

Il existe différentes pierres divines associées aux différentes mythologies de l'univers de Mythic Battles. La pierre divine de la mythologie grecque est l'omphalos. Celle de la mythologie scandinave est la rune et le kheper pour la mythologie égyptienne. Une pierre divine est soit libre, soit collectée.

PIERRE DIVINE COLLECTÉE :

il s'agit d'une pierre divine qui est portée par une unité, c'est-à-dire sur le socle d'une de ses figurines. Une unité ne peut porter qu'une seule pierre divine à la fois.

PIERRE DIVINE LIBRE :

il s'agit d'une pierre divine située sur une zone du plateau et non sur un socle.

LÂCHER UNE PIERRE DIVINE :

une unité peut lâcher sur sa zone une pierre divine qu'elle a collectée à n'importe quel moment de son activation. Lâcher une pierre divine n'est pas une action. La pierre divine est à nouveau libre.

Certains éléments du jeu sont traités comme des omphalos ou des pierres divines. Chaque fois qu'une règle ou un effet indique qu'un élément est assimilé à un omphalos ou à une pierre divine, il suit toutes les règles et effets appliqués aux pierres divines, à l'exception de l'absorption.

EFFET D'UN OMPHALOS :

l'effet d'un omphalos est de permettre au joueur qui contrôle une divinité grecque qui l'absorbe de prendre une carte omphalos pour l'ajouter à sa main.

Une carte omphalos peut être utilisée de deux manières :

- à n'importe quel moment de son tour, un joueur peut remettre dans la boîte une carte omphalos, depuis sa main. Dans ce cas, sa divinité récupère un point de vitalité. Ceci ne retire pas d'omphalos présent sur le tableau de bord de la divinité.
- une carte omphalos peut être défaussée à la place d'une carte art de la guerre.



X• CARTES ART DE LA GUERRE

Les cartes art de la guerre servent à s'acquitter d'un coût afin de réaliser des manœuvres et d'autres effets de jeu.

Lorsqu'un joueur doit payer une carte art de la guerre, il peut défausser :



1 carte
ART
DE LA GUERRE

1 carte
OMPHALOS

2 cartes
ACTIVATION
D'UNITÉS DÉTRUITES
autre que des
troupes.

XI• MANŒUVRES

Un joueur peut effectuer des manœuvres à n'importe quel moment d'un round (pendant son tour et ceux de ses adversaires).

Chaque manœuvre ne peut être effectuée qu'une seule fois par round et par joueur.

Un joueur qui souhaite effectuer une manœuvre doit s'acquitter de son coût en cartes art de la guerre afin de pouvoir résoudre ses effets.

A• PIOCHER DES CARTES

- **COÛT** : 1 carte art de la guerre
- **EFFET** : le joueur pioche immédiatement 2 cartes.

B• CHERCHER UNE CARTE

- **COÛT** : 1 carte art de la guerre
- **EFFET** : le joueur prend immédiatement 1 carte de son choix dans sa pioche et l'ajoute à sa main. Puis, il mélange sa pioche.

◀• ÉVASION

- **COÛT** : 1 carte art de la guerre

- **EFFET** : le joueur déclare effectuer une évasion avec une unité volante, autre qu'une troupe, qui est la cible d'une attaque de portée 0. L'attaquant peut rediriger son attaque vers une autre cible à une distance inférieure ou égale à sa portée. Si l'attaque n'est pas redirigée, elle est annulée et perdue.

XII• CHAMPS DE BATAILLE

A• FRONTIÈRES

Les frontières sont les éléments de jeu qui séparent et délimitent les zones du plateau.

Une frontière est représentée par un trait ou une illustration, comme un mur par exemple, qui détermine son type. Chacune n'est que d'un seul type et ne sépare que deux zones. Cependant deux mêmes zones peuvent être séparées par plusieurs frontières différentes.

Lors d'un déplacement entre deux zones séparées par plusieurs frontières, la restriction la moins contraignante est prise en compte.



LEONIDAS veut se déplacer dans la zone adjacente. Il ne peut pas traverser le mur **A** qui lui interdit le déplacement. En revanche, la frontière normale **B** l'autorise à se déplacer. Il peut donc rejoindre sa zone de destination.

Les différents types de frontière sont présentés ainsi :

• TYPE DE FRONTIÈRE

- **DÉPLACEMENT** : ✓ ou ✗ (indique si ce type de frontière autorise les déplacements d'unités entre les zones qu'elle sépare).
- **EFFET** : description des effets de la frontière.

• CHAÎNES

- **DÉPLACEMENT** : ✓
- **EFFET** : si une unité a franchi une frontière de ce type pendant une marche ou une course, l'action en cours se termine immédiatement.

• ESCARPEMENT

- **DÉPLACEMENT** : ✗
- **EFFET** : aucun

• HAUTEURS

- **DÉPLACEMENT** : se référer à la frontière sur laquelle se trouve l'icône de hauteur.
- **EFFET** : la flèche pointe vers les zones d'un niveau inférieur. Une unité dans une zone séparée par une frontière de ce type du côté supérieur gagne +1 en combat et +1 en portée pour ses attaques contre une cible située à un niveau inférieur. De plus, elle ignore les obstacles lorsqu'elle doit déterminer si une cible, située dans une zone d'un niveau inférieur, est visible.

• MUR

- **DÉPLACEMENT** : ✗
- **EFFET** : cette frontière est un obstacle. Une frontière de mur est représentée par un dessin de mur entouré d'une ligne rouge continue. Le dessin lui-même n'est pas une zone.

• NORMALE

- **DÉPLACEMENT** : ✓
- **EFFET** : aucun

• PAROIS DE CAGE

- **DÉPLACEMENT** : ✓ pour les unités de troupes et de héros ; ✗ pour les autres types d'unités.
- **EFFET** : aucun

B• TERRAINS

Chaque zone n'est que d'un seul type de terrain, indiqué par l'icône de zone. Si dans la description d'un type de terrain il est indiqué qu'il fonctionne avec des éléments 3D comme des arbres ou des colonnes en ruine, les effets de ce type de terrain ne peuvent être résolus que s'il reste au moins un élément 3D de ce type dans la zone.

Dès lors que cette zone ne contient plus d'éléments 3D, elle devient un terrain neutre.

Les différents types de terrain sont présentés ainsi :

• TYPE DE TERRAIN

- **DÉPLACEMENT** : ✓ ou ✗ (indique si ce type de terrain autorise les déplacements d'unités vers cette zone).
- **OBSTACLE** : oui ou non (indique si la zone est un obstacle).
- **ÉLÉMENTS 3D** : nombre et type (indique si la zone fonctionne avec des éléments 3D).
- **EFFET** : description des effets du terrain

• CAGE

- **DÉPLACEMENT** : ✓
- **OBSTACLE** : oui
- **ÉLÉMENTS 3D** : aucun
- **EFFET** : une unité dans cette zone gagne +1 en défense contre les attaques de portée 1+.

• CREVASSE

- **DÉPLACEMENT** : ✓
- **OBSTACLE** : non
- **ÉLÉMENTS 3D** : aucun
- **EFFET** : cette zone n'a aucun effet pour les unités de troupes et de héros. Les divinités et les monstres ne peuvent pas terminer leur activation dans cette zone. Ils ne peuvent se déplacer à travers cette zone qu'en suivant un chemin de crânes (voir les dessins de chemins de crânes sur le plateau) et uniquement si leur caractéristique de déplacement est suffisante pour leur permettre de quitter la zone pendant la même activation. Les divinités et les monstres qui effectuent une marche ou une course à travers une telle zone ne sont pas arrêtées par les unités ennemies qui s'y trouvent.



4 • EAU (AQUATIQUE)

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** non
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** les talents et les pouvoirs de type offensif et actif d'une unité dans cette zone sont ignorés.

4 • ESCALIERS

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** non
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** une unité dans cette zone gagne +1 en portée. Pour les attaques de portée 1+, elle bénéficie de +1 en combat. De plus, elle ignore les obstacles lorsqu'elle doit déterminer si une cible est visible.

6 • FALAISE

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✗
- ▶ **OBSTACLE :** oui
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** aucun

4 • FORÊT

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** oui
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** le nombre d'arbres par zone est égal à la capacité d'accueil de la zone divisée par deux et arrondie au supérieur.
- ▶ **EFFET :** une unité dans cette zone gagne +1 en défense contre les attaques de portée 1+.

4 • LAVE

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** non
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** une unité qui pénètre dans une zone de lave subit immédiatement une blessure. Le joueur qui la contrôle doit ensuite la déplacer vers une zone adjacente de son choix et qui n'est pas une zone de lave. L'action de déplacement se termine immédiatement.

4 • MARAIS (AQUATIQUE)

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** non

- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** une unité qui pénètre dans cette zone en effectuant une marche ou une course termine immédiatement son activation. Une unité dans cette zone ne peut pas faire de marche et peut effectuer une course avec un déplacement maximum de 1. De plus, elle subit -1 en défense lorsqu'elle est la cible d'une attaque de portée 1+.

5 • NEUTRE

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** non
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** aucun

6 • POLAIRE

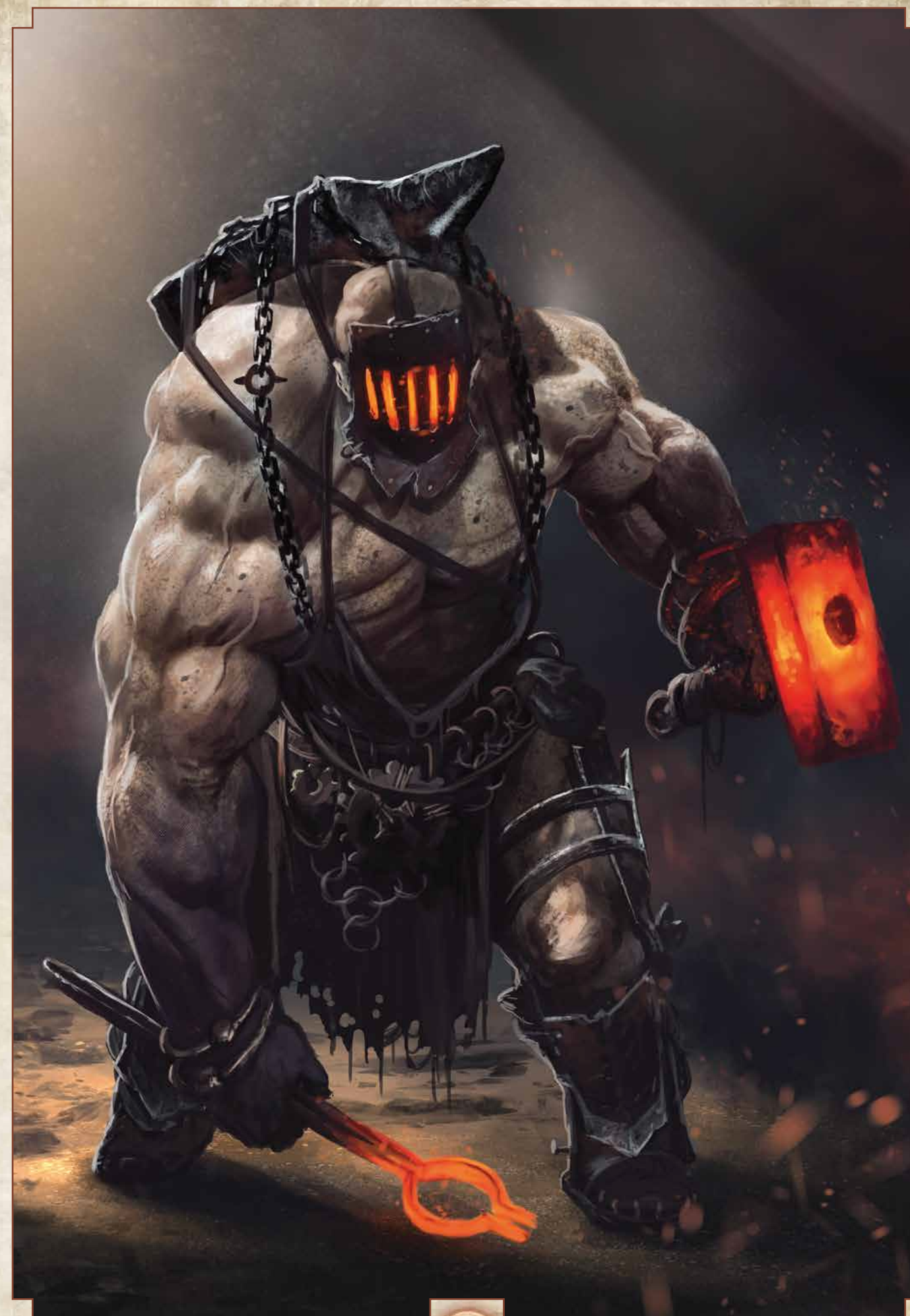
- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** oui
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** une unité qui débute son activation dans une zone polaire subit immédiatement une blessure. De plus, pour le reste du tour, elle ne peut effectuer qu'une action simple ou une action complexe et ne peut pas utiliser de pouvoir actif ou offensif pour le reste du tour.

2 • ROCHER

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✗
- ▶ **OBSTACLE :** oui
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** aucun
- ▶ **EFFET :** une unité dans cette zone gagne +1 en portée. Pour les attaques de portée 1+, elle bénéficie de +1 en combat. De plus, elle ignore les obstacles lorsqu'elle doit déterminer si une cible est visible.

1 • RUINES

- ▶ **DÉPLACEMENT :** ✓
- ▶ **OBSTACLE :** oui
- ▶ **ÉLÉMENTS 3D :** 1 colonne en ruine par zone
- ▶ **EFFET :** une unité dans cette zone gagne +1 en défense contre les attaques de portée 0.



XIII • TRAITS

Toutes les unités possèdent un trait indiqué par la présence ou non d'une icône sur leur tableau de bord ou leur carte de troupes. Si aucune icône n'y figure, l'unité possède le trait terrestre.

♦ TERRESTRE ♦

- **EFFET :** aucun



♦ AQUATIQUE ♦

- **EFFET :** une unité aquatique gagne +1 en *déplacement* pendant ses actions de marche ou de course à condition que ces dernières commencent dans une zone aquatique et que l'unité ne pénètre que dans des zones de ce type.

Les unités aquatiques ignorent les effets de terrain de type aquatique (eau, marais, etc.).



♦ IGNIFUGÉE ♦

- **EFFET :** les unités ignifugées ignorent les effets de terrain de type lave.



♦ BORÉALE ♦

- **EFFET :** les unités boréales ignorent les effets de terrain de type polaire.

♦ IMMENSE ♦



- **EFFET :** une unité immense ne peut jamais se situer dans des zones avec une capacité d'accueil inférieure à 3.



♦ VOLANTE ♦

- **EFFET :** une unité volante peut effectuer un déploiement sur une zone de type falaise ou rocher de sa zone de déploiement.

Une unité volante n'est pas en permanence dans les airs et se déplace au sol. Cependant, elle peut prendre son envol pour aller se poser plus loin ou encore pour fondre sur un adversaire. Pour symboliser cela, un joueur qui active une unité volante a accès à deux actions complexes supplémentaires :

Vol rapide :

une unité qui effectue un vol rapide peut pénétrer dans autant de zones que sa caractéristique de *déplacement* + 1 en ignorant leurs effets de terrain. Lors de cette action, l'unité peut pénétrer dans des zones de types falaise et rocher. De plus, elle peut franchir les frontières de type mur et escarpement. Elle ne peut pas pénétrer dans une zone saturée. Lors de cette action, l'unité ne peut pas lâcher une pierre divine.

N.B. : les unités qui effectuent un vol rapide ne sont pas arrêtées par les unités ennemies qui se trouvent dans les zones traversées. Elles doivent respecter les autres effets de frontière.

Attaque aérienne :

une unité qui effectue une attaque aérienne applique une séquence d'attaque normale avec les exceptions suivantes :

- ♦ elle ignore l'effet de terrain de sa zone,
- ♦ elle bénéficie d'un bonus de +1 en *portée*,
- ♦ lorsque cette unité détermine si sa cible est visible, elle ignore tous les obstacles.

La zone de cette unité est toujours considérée comme saturée, quelle que soit sa capacité d'accueil.

De plus, les talents et pouvoirs qui pourraient déplacer une unité immense sont ignorés.

XIV • TALENTS

Certaines unités possèdent des talents. Leur utilisation est toujours facultative.

Une unité affectée par l'effet d'un talent est la cible du talent. À chaque fois qu'un talent peut être utilisé, une seule unité peut l'utiliser à cet instant. Un même talent ne peut donc pas être cumulé.

Lorsqu'une unité de troupes n'est plus au complet et ne contient plus qu'une seule figurine, ses talents sont ignorés.

Les talents sont présentés ainsi :

NOM DU TALENT

- **EFFET :** description des effets du talent.

ATTAQUE SOURNOISE

- **EFFET :** lors du calcul de la valeur effective de *combat* d'une attaque normale de *portée* 0, si une unité alliée se trouve dans la même zone que l'attaquant, l'unité avec Attaque sournoise gagne +1 en *combat* jusqu'à la fin de son activation.

BLOQUEUR

- **EFFET :** une unité ennemie qui se trouve dans la zone d'une unité avec Bloqueur ne peut pas effectuer de marche ni de course. Une unité ennemie ne peut pas collecter de pierre divine qui se trouve dans la zone d'une unité avec Bloqueur.

Une unité avec le talent Bloqueur ignore ces effets.

COLLECTEUR DE GEMMES

- **EFFET :** lors de son activation, l'unité avec Collecteur de gemmes peut effectuer une collecte dans une zone visible de ses environs.

CORPS-À-CORPS

- **EFFET :** lors du calcul de la valeur effective de combat d'une attaque normale à *portée* 0, l'unité avec Corps-à-corps gagne +1 en *combat* jusqu'à la fin de son activation.

ESCALADE

- **EFFET :** une unité avec Escalade peut effectuer une marche vers des zones de type rocher ou falaise. Elle est autorisée à franchir les frontières de type escarpement et elle ignore les effets des frontières de type chaînes.

FORCE DE LA NATURE

- **EFFET :** avant le choix de la cible d'une attaque normale ou de zone, si l'unité avec Force de la Nature se trouve dans une zone avec au moins un élément 3D, elle peut en retirer un pour gagner +1 en *combat* et +1 en *portée* jusqu'à la fin de son activation.

GARDIEN

- **EFFET :** après le choix de la cible d'une attaque normale ou de zone par un adversaire, si l'unité avec Gardien se trouve dans la même zone que l'unité alliée ciblée, elle devient la nouvelle cible.

Ce talent ne peut pas être utilisé contre une contre-attaque ni contre les effets de terrain.

HARCÈLEMENT

- **EFFET :** lors du calcul de la valeur effective de *défense* d'une attaque normale à *portée* 0 effectuée par l'unité avec Harcèlement, l'unité ciblée subit -1 en *défense* jusqu'à la fin de l'attaque.

INITIATIVE

- **EFFET :** après le choix de la cible d'une attaque normale à *portée* 0, si l'unité avec Initiative est ciblée, elle effectue sa contre-attaque avant la résolution de l'attaque.

Après la contre-attaque, si l'attaquant est à une distance de la cible supérieure à sa *portée*, l'action se termine. Sinon, l'attaquant réalise l'attaque sans que la cible ne puisse contre-attaquer à nouveau.

Si l'attaquant et la cible ont tous les deux ce talent, ce dernier est ignoré.

LEADER

- **EFFET :** à la fin de sa phase d'activation, une unité avec Leader permet au joueur actif de prendre dans sa pioche une carte activation d'une unité de troupes alliée visible dans ses environs et de l'ajouter à sa

main après l'avoir montrée à son adversaire. Si cette unité appartient à un autre joueur du même camp, ce joueur prend la carte activation correspondante dans sa pioche. L'unité de troupes ainsi choisie peut être activée immédiatement en défaussant une de ses cartes activation. Cette activation compte dans la limite d'activations du tour. Cependant, le joueur actif n'a pas besoin de défausser une carte art de la guerre pour cette nouvelle activation.

Si l'unité choisie pour cette nouvelle activation n'appartient pas au joueur actif, il en prend le contrôle jusqu'à la fin de son activation.

MOBILITÉ

- **EFFET :** une unité avec Mobilité peut effectuer une marche même après avoir effectué une attaque.

MORAL DES TROUPES

- **EFFET :** lors du calcul des valeurs effectives de *combat* et de *défense* d'une attaque normale ou de zone, les unités de troupes alliées dans la même zone que l'unité avec Moral des troupes gagnent +1 en *combat* et +1 en *défense*.

PHALANGE

- **EFFET :** lors du calcul des valeurs effectives de *combat* et de *défense* d'une attaque normale ou de zone, si une unité de troupes alliée se trouve dans la même zone, l'unité avec Phalange gagne +1 en *combat* et +1 en *défense*.

PROJECTION

- **EFFET :** après avoir lancé les dés du premier assaut d'une attaque normale ou de zone et avant de défausser les dés avec un résultat vierge, l'unité avec Projection peut déplacer d'une zone l'unité ciblée. Cette zone ne doit pas être saturée et d'un type de terrain qui autorise l'unité ciblée à y pénétrer. De plus, cette dernière peut uniquement franchir des frontières qui l'y autorisent.

Avant d'être déplacée de la sorte, l'unité ciblée lâche sa pierre divine si elle en portait une.

Le type d'unité qui peut être projeté dépend du nombre de résultats vierges obtenu :

- ♦ 1 pour une unité de troupes ou de héros,
- ♦ 2 pour une unité de monstre ou de dieu,
- ♦ 3 pour une unité de titan.

Après avoir déplacé l'unité ciblée, la résolution de l'attaque se poursuit normalement même si l'unité ciblée n'est plus à une distance inférieure ou égale à la portée de l'attaquant.

PROTECTION RAPPROCHÉE

- **EFFET :** lors du calcul de la valeur effective de *défense* d'une attaque normale ou de zone, si une unité alliée se trouve dans la même zone, l'unité avec Protection rapprochée gagne +1 en *défense*.

TIR À L'ARC

- **EFFET :** lors du calcul de la valeur effective de *combat* d'une attaque normale à portée 1+, l'unité avec Tir à l'arc gagne +1 en *combat*.

TUEUR DE MONSTRE

- **EFFET :** après avoir lancé les dés du premier assaut d'une attaque normale ou de zone et avant de défausser les dés avec un résultat vierge, si la cible est une unité de monstre, l'unité avec Tueur de Monstre peut relancer jusqu'à 2 dés. Puis, la résolution de l'attaque se poursuit normalement.

XV • POUVOIRS

Les pouvoirs permettent aux unités qui les possèdent de bénéficier d'effets spécifiques. Ces pouvoirs peuvent être de 4 types : **permanent**, **passif**, **actif** et **offensif**.

A • DESCRIPTION DES POUVOIRS DE TROUPES

Les pouvoirs des unités de troupes sont tous permanents et présentés ainsi :

- DESCRIPTION DÉTAILLÉE DU POUVOIR**
- BONUS :** indique que le pouvoir ajoute un bonus à une caractéristique associée.



Carte de troupes Guerriers des Enfers

B • DESCRIPTION DES POUVOIRS SUR UN TABLEAU DE BORD



Tableau de bord du Phénix

- TYPE DU POUVOIR :** indique si le pouvoir est permanent, passif, actif ou offensif. Si une unité possède deux pouvoirs, l'un d'entre eux est sur fond blanc et l'autre sur fond noir. Cette couleur correspond à l'icône ou au chiffre sur fond de couleur de la caractéristique pouvoir du tableau de caractéristiques.
- COÛT :** le nombre total d'icônes indique le coût d'utilisation du pouvoir en cartes art de la guerre.
- NOM.**
- JETON DE POUVOIR :** indique si le pouvoir utilise des jetons et leur quantité.
- DESCRIPTION DÉTAILLÉE :** indique l'effet du pouvoir lorsqu'il est utilisé.
- ICÔNE DE POUVOIR DISPONIBLE :** indique si le pouvoir correspondant peut être utilisé. S'il n'est pas représenté par un chiffre, il correspond au pouvoir dont l'icône est identique (forme et couleur).
- VALEUR X :** indique que le pouvoir remplace une caractéristique par une valeur X. Cette valeur est la valeur effective de la caractéristique et ne peut donc pas être modifiée.



◀ UTILISATION DES POUVOIRS

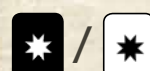
Un pouvoir ne peut être utilisé par une unité que s'il est disponible ; c'est-à-dire si son icône (ou un chiffre sur fond de la même couleur) apparaît dans la fenêtre de la barrette du tableau de bord. Les pouvoirs des unités de troupes sont toujours disponibles.

Un joueur doit s'acquitter du coût du pouvoir en cartes art de la guerre afin d'en appliquer ses effets. Si rien n'est indiqué sur le tableau de bord ou sur la carte de troupes, le pouvoir ne nécessite pas de carte art de la guerre pour être utilisé.

Lorsqu'une icône de caractéristique associée à une valeur X sur fond de couleur noire ou blanche est affichée dans la description du pouvoir, cela signifie que la valeur effective de la caractéristique est à lire dans la fenêtre de la barrette.

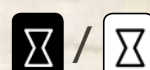
Les pouvoirs déclenchés par un effet doivent être résolus.

PERMANENT



L'unité peut utiliser son pouvoir chaque fois que ses conditions d'utilisation sont remplies et cela même si elle effectue une action complexe ou si elle n'est pas sur le plateau.

PASSIF



L'unité peut utiliser son pouvoir à chaque fois que ses conditions d'utilisation sont remplies sauf si elle effectue une action complexe ou si elle n'est pas sur le plateau.

ACTIF



L'unité peut utiliser son pouvoir une seule fois par tour lors de son activation mais pas si elle effectue une action complexe.

OFFENSIF



L'unité peut utiliser son pouvoir lors de son activation mais pas si elle effectue une action complexe.

Son utilisation remplace une action simple d'attaque et compte donc dans la limite des deux actions simples que l'unité peut effectuer dans le tour.

Si rien n'est précisé dans la description du pouvoir, l'attaque suit la séquence d'attaque normale.

EXEMPLE : Zeus s'active et décide d'effectuer deux actions simples. La première action qu'il effectue est son pouvoir offensif Foudre. Il ne peut donc pas effectuer d'attaque ou de marche en seconde action.

▶ JETONS DE POUVOIR

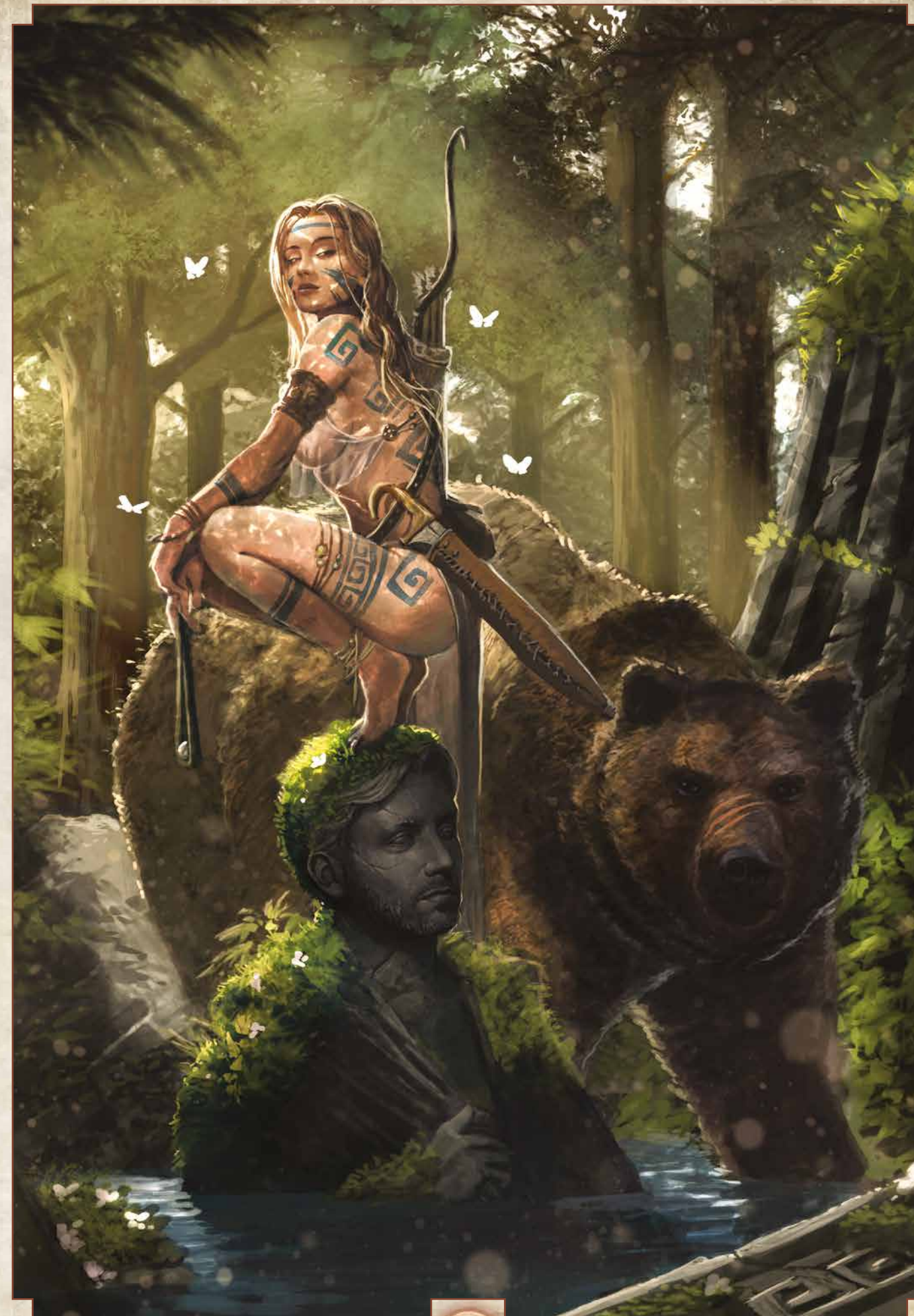
Certains pouvoirs nécessitent l'utilisation de jetons.

Lors de la mise en place, chaque joueur doit prendre autant de jetons à l'effigie des unités qui en ont besoin qu'indiqué sur leur tableau de bord. Ils constituent la réserve de jetons du pouvoir. Sauf mention contraire, lorsqu'un jeton est retiré du jeu, il retourne dans cette réserve.

Un jeton conserve son effet tant qu'il est en jeu, peu importe que le pouvoir correspondant soit actif, passif, permanent ou offensif et cela même si l'unité qui l'utilise est détruite.

Lors d'un recrutement de type construction, chaque camp place ses jetons de pouvoir, avec la face de la couleur qui leur correspond visible, sur les tableaux de bords des unités qui possèdent un pouvoir avec jetons.

Certains jetons possèdent une caractéristique de *défense* et de *vitalité* ; ils peuvent donc être pris pour cible d'une attaque comme s'il s'agissait d'une unité. Cependant, les talents de l'attaquant sont alors ignorés. Quand un jeton n'a plus de points de *vitalité*, il est retiré du jeu.



XVI • LÉGENDES DES TEMPS ANCIENS



◆ ARÈS ◆

Maître de la guerre et de la destruction, Arès est le fils de Zeus et d'Héra. Souvent décrit comme violent et impulsif, il apparaît dans de nombreux récits de guerre comme étant le seul dieu prenant part au combat. Dans l'Iliade d'Homère, il est dit qu'il accompagne les héros sur le champ de bataille, dans un camp puis dans l'autre. Sa témérité l'a souvent mené à se faire dépasser par ses adversaires, et il a plusieurs fois été vaincu.

Il est l'amant d'Aphrodite, mais se fit démasquer par son mari, Héphestos, et humilier devant les dieux. Malgré ses mésaventures, Arès est un dieu vénéré par toute la Grèce pour sa fougue, sa puissance et son courage, en particulier dans les cités guerrières comme Sparte.

Arès est l'archétype du parfait guerrier, spécialiste des actions rapides et violentes.

Son premier pouvoir, Fureur d'Arès, lui permet d'effectuer une marche et une attaque une seconde fois dans le même tour : une manœuvre absolument redoutable quand on connaît sa force de frappe. En combat, ce pouvoir peut être combiné avec un autre, Frénésie, qui lui permet d'attaquer une nouvelle fois toutes les unités situées dans sa zone.

Arès est un tueur. Quel que soit celui qui ouvre les hostilités, il sera là pour finir le travail !



◆ HADÈS ◆

Frère de Zeus, de Héra ou encore de Poséidon, Hadès aida les autres dieux à vaincre les titans. En récompense, il se vit attribuer les Enfers où il règne en maître. Gardien des morts et des divinités ancestrales qui y sont enfermées, il a le devoir d'empêcher qu'elles ne soient de sortir des profondeurs infernales.

Il est généralement décrit comme à la fois sage et énigmatique, face à des héros tels qu'Orphée et Héraclès qui veulent visiter les Enfers et revenir sains et saufs dans le monde des vivants. Alors qu'il peut être perçu comme sinistre, son épouse est la très belle Perséphone, déesse de la végétation printanière et du retour à la vie. À eux deux, ils contrôlent les richesses du monde souterrain.

Combattant aux multiples facettes, Hadès est un maître de la vie et de la mort. Bien que ses caractéristiques ne soient que peu élevées pour un dieu, ses pouvoirs lui permettent des coups d'éclat particulièrement intéressants. Le premier, Appel des Âmes, régénère un de ses points de vitalité perdu et vous offre une carte activation à la mort de chaque unité, alliée comme ennemie. Cela vous permet de profiter de vos réussites comme de vos échecs.

Son second pouvoir, Brasier Infernal, lui permet d'attaquer plusieurs unités simultanément sans possibilité de contre-attaque. Il peut être utilisé en combinaison avec son premier pouvoir pour produire des effets de combos gagnants. Dieu ambivalent, Hadès joue avec la vie et la mort pour briser ses adversaires !



◆ ATHÉNA ◆

Déesse de la sagesse et de la stratégie militaire, Athéna est connue pour son intelligence sans faille. Elle est la fille de Zeus et de la nymphe Métis. Sa naissance fut des plus étranges, sortant de la tête de son père sous forme adulte et en armure après que ce dernier eut avalé Métis, enceinte, pour la cacher des yeux de sa femme Héra. Malgré cette arrivée insolite, Athéna a rapidement acquis une place importante dans le Panthéon. Elle est appelée, à juste titre, "celle à qui l'on ne peut rien refuser".

Dans les histoires grecques, Athéna est souvent le guide spirituel du héros. C'est le cas pour Ulysse, Héraclès ou Thésée, ce dernier lui offrant la tête de Méduse qu'elle fixe à son bouclier pour se protéger des sortilèges. Représentée avec une chouette, et symbolisée par un olivier, elle est la protectrice de la cité d'Athènes à qui elle a fait don de l'arbre.

Athéna est une guerrière rusée plutôt que brutale, spécialiste des manœuvres rapides et tactiques. Elle apporte un grand nombre de cartes art de la guerre. Bien que ses caractéristiques soient moyennes pour un dieu, elles sont assurément compensées par des pouvoirs d'une efficacité remarquable.

Le premier, Stratège, vous permet d'activer deux unités en plus d'Athéna dans un même tour - plus qu'aucun autre dieu n'est capable de le faire. Joué au moment opportun, cela peut renverser les situations les plus difficiles à votre avantage, voire détruire toute l'organisation mise en place par votre adversaire. Le second, Chouette d'Athéna, remplace votre attaque de base par une attaque à distance, vous permettant d'influencer la bataille sans faire prendre de risques à Athéna.

Stratège inégalable et redoutable chef d'armée, sa ruse peut lui permettre de vaincre des adversaires bien plus puissants qu'elle physiquement !



◆ ZEUS ◆

Roi des dieux et maître de la foudre, Zeus est le fils de deux titans. Son père, Kronos, est l'une des premières divinités, régnant sur le domaine des mortels comme sur celui des immortels. Mais une prophétie raconte que l'un de ses enfants prendra sa place, alors Kronos les avala un à un pour les emprisonner dans son corps. Cependant, la mère de Zeus, Rhéa, trompa la vigilance de son mari et dissimula son fils dans une montagne où il grandit à l'abri de son père.

Lorsqu'il fut assez mûr, Zeus libéra ses frères et sœurs emprisonnés, prit la tête du Panthéon à la place de Kronos et le chassa avec les autres titans dans les tréfonds des Enfers. Il se maria à sa sœur Héra avec laquelle il eut de nombreux enfants, mais il fut aussi connu pour ses innombrables infidélités. Il est le père illégitime d'une centaine de dieux ou de héros, souvent célèbres, comme Athéna et Héraclès.

Polyvalent et puissant, Zeus est un combattant hors pair. Ses valeurs de combat, de défense et de vitalité particulièrement élevées en font un guerrier exceptionnel. De plus, sa capacité à lancer des éclairs lui permet d'infliger des dommages considérables à distance.

Son second pouvoir, Patriarche, vous permet plus de contrôle dans le choix des cartes activation, vous offrant une grande souplesse de jeu.

Maître de la foudre, Zeus terrasse ses adversaires avec la puissance de ses armes comme avec celle du ciel !



◆ HÉRACLÈS ◆

Fils de Zeus et d'Alcmène, une mortelle descendante de Persée, Héraclès est principalement connu pour ses douze travaux et son ingéniosité. Élève du centaure Chiron, d'Eurythos, de Rhadamanthe le sage ou encore de son beau-père Amphitryon, le jeune Héraclès se distingua rapidement par sa force et sa fougue.

Sa vie ne fut pas facile. Entraîné dans la folie par la jalousie d'Héra, il tua sa femme et ses enfants et fut condamné par Eurysthée, roi de l'Argolide influencé par Héra, à douze travaux apparemment impossibles à accomplir. Le succès de ces quêtes et de bien d'autres l'élevèrent au rang des plus grands héros de la Grèce antique.

Héraclès est un guerrier puissant et polyvalent. Ses caractéristiques en font un personnage particulièrement fort et efficace au corps-à-corps, et son pouvoir Exploit Héracléen lui permet d'influer sur le résultat de ses attaques et de celles de ses adversaires. À première vue, ses faiblesses sont ses valeurs de déplacement et de portée qui le limitent à distance. Cependant, son second pouvoir Force Héracléenne lui permet de lancer des arbres et des colonnes en ruines sur ses adversaires en leur infligeant de lourds dommages.

Demi-dieu et force de la nature, Héraclès est un héros idéal dans tous types d'armées !



◆ ACHILLE ◆

Achille, dit « Achille l'invincible », est un guerrier grec aussi légendaire pour sa puissance que pour son orgueil. Fils d'un roi et d'une nymphe, sa mère le trempa dans le Styx alors qu'il n'était qu'un nourrisson. Ce mystérieux fleuve des enfers possédait d'étranges propriétés. Pour Achille, ce bain le rendit invulnérable aux armes. Son seul point faible était son talon, l'endroit par lequel sa mère le tenait quand elle l'immergea, seule partie de son corps qui ne fut pas touchée par les eaux noires.

Achille est principalement connu pour sa participation à la Guerre de Troie, au cours de laquelle il tua Hector et mena de glorieuses batailles. Il n'a peur ni des hommes, ni des dieux. Achille mourut lors de la prise de Troie, d'une flèche dans son talon vulnérable tirée par Pâris et guidée par Apollon. Préférant une vie brève et glorieuse à une vie longue mais sans éclats, il incarne un idéal pour de nombreux guerriers.

À la fois force de frappe et extrêmement résistant, Achille peut tenir tête à la plupart des ennemis, même les dieux. En plus de sa valeur de défense élevée, son pouvoir Endurance lui permet de réduire les dommages qui lui sont infligés. Il possède en outre une valeur de combat honorable qui s'ajoute à son second pouvoir, Prouesse d'Achille, lui permettant d'optimiser les dégâts qu'il inflige. Son principal défaut est son faible déplacement et l'absence d'attaque à distance. Il doit donc être déployé rapidement et au plus près de vos ennemis. Une fois en mêlée, il ne vous reste plus qu'à profiter de sa puissance.

Sorte de mini Arès, Achille est un guerrier monstrueux au corps-à-corps, qui peut faire trembler même les dieux !



◆ LÉONIDAS ◆

Léonidas 1^{er} est le plus célèbre des rois de Sparte. Issu d'une grande lignée de dirigeants, il mena les troupes grecques au défilé des Thermopyles pour y livrer une bataille légendaire contre l'immense armée perse. Bien que l'armée ennemie soit considérablement plus grande que la sienne et que l'oracle de Delphes ait prédit sa mort au combat, il décida de lutter jusqu'au dernier de ses hommes plutôt que de fuir cette bataille perdue d'avance. C'est grâce à ce noble sacrifice que les Grecs eurent le temps de réunir leurs forces et, par la suite, gagner les batailles de Salamine et de Platée, conservant ainsi leur indépendance. Plusieurs fois au cours de l'histoire et encore de nos jours, le courage de Léonidas et de ses 300 spartiates reste un symbole de résistance héroïque et de sacrifice.

À l'image de sa stratégie pendant la bataille des Thermopyles, Léonidas, accompagné de ses troupes, est un protecteur implacable. Bien que ses caractéristiques soient moyennes, ses talents et ses pouvoirs font de lui un commandant exceptionnel. Le pouvoir Leader Né lui permet, après avoir agi, d'activer des troupes alliées proches tout en les dotant de bonus sur leurs valeurs de combat et de défense. Cela permet aussi à vos troupes de suivre Léonidas dans ses déplacements.

Là où ce héros est d'autant plus redoutable, c'est lorsqu'il est placé comme protecteur : son talent Gardien permet de rediriger vers lui les coups destinés à une unité alliée proche, coups qu'il peut à nouveau dévier sur les troupes qui l'accompagnent grâce à son pouvoir Mur de Boucliers. Ainsi, s'il est suffisamment entouré, il peut endurer de nombreuses attaques et devenir, par exemple, un puissant garde du corps pour un dieu. À l'image du commandant tenace et implacable qu'il fut, Léonidas est à la fois la lance et le bouclier d'une armée !



◆ ULYSSE ◆

Ulysse (Odysseus en grec ancien), le roi d'Ithaque, est un stratège légendaire. Célèbre pour sa ruse, c'est un grand meneur d'hommes et un diplomate hors pair. Il est, par exemple, l'inventeur du célèbre Cheval de Troie, qui permit la conquête de cette ville que l'on disait imprenable.

C'est après cette grande victoire grecque qu'il tenta de rentrer chez lui, mais la colère de Poséidon l'en empêcha. L'Odyssée d'Homère relate l'épopée d'Ulysse et de ses compagnons, déjouant une à une les nombreuses embûches du dieu. Ils parvinrent ainsi à échapper au cyclope Polyphème, à l'attaque des sirènes ou encore au danger du passage gardé par les redoutables Charybde et Scylla. Dix ans après son départ de Troie, Ulysse parvint finalement à rentrer à Ithaque pour y retrouver sa famille. Bien que peu d'écrits relatent sa mort, on dit qu'elle fut douce et heureuse, marquant la fin de l'âge des héros.

Sur le champ de bataille, Ulysse apporte beaucoup de souplesse à votre jeu. Au-delà des nombreuses cartes art de la guerre qu'il apporte avec lui, vous pouvez en économiser encore plus grâce à son pouvoir Subterfuge. Cela réduit tout simplement le coût d'une manœuvre à zéro.

Son second pouvoir, Ruse, vous permet de piocher une carte gratuitement, vous offrant plus de choix pour votre prochaine activation d'unité.

Enfin, il peut attaquer vos ennemis à distance grâce à sa longue portée et sans s'exposer au corps-à-corps, là où sa faible défense le rendrait vulnérable.

À l'image de sa ruse, Ulysse est un héros redoutable dans les armées tactiques !



◆ ATALANTE ◆

Princesse d'Arcadie, Atalante est connue pour sa détermination et sa bravoure.

Abandonnée par son père qui voulait un fils, elle fut d'abord recueillie par une ourse avant d'être élevée par des chasseurs. Devenant à son tour une redoutable chasserresse, elle fit vœu de virginité devant Artémis avant de retrouver son statut royal. Son exploit le plus connu fut la traque du Sanglier du Calydon, une bête géante qui semait la terreur dans cette région. Malgré la mort de nombreux chasseurs, elle réussit à poursuivre la bête, à la blesser et à l'achever avec ses compagnons survivants. En récompense de sa bravoure, elle reçut la tête de la créature en guise de trophée.

Si de nombreuses versions de ses aventures existent, les plus récentes disent qu'elle est la seule femme à avoir fait partie de l'équipage des Argonautes. Elle fut donc compagnon d'équipage d'Héraclès.

Sur le champ de bataille, Atalante est une spécialiste des embuscades et du contrôle de zones. À première vue assez faible, elle est en fait redoutable à distance grâce à l'impressionnante combinaison offerte par ses pouvoirs, sa longue portée et sa grande mobilité. Elle peut, grâce à son talent Escalade, se hisser sur les hauteurs d'où elle peut atteindre des zones particulièrement lointaines, et ce avec une valeur de combat renforcée.

Son pouvoir Chasserresse lui permet d'enchaîner deux attaques : d'abord une à distance, pour affaiblir son adversaire, puis après un déplacement, une autre au corps-à-corps. Ce coup est efficace pour diminuer ou achever rapidement une unité ennemie affaiblie. En raison de sa faible défense, le combat au contact est sa principale faiblesse, mais son second pouvoir, Esquive, permet de rééquilibrer temporairement cette caractéristique. Utilisée efficacement, Atalante est une héroïne dont la vitesse et les coups d'éclat ne cesseront de surprendre vos adversaires !



◆ LE MINOTAURE ◆

Minos, roi de Crète, se vit offrir son titre par Poséidon en échange du sacrifice d'un majestueux taureau blanc capturé par Héraclès. Mais le roi, trouvant la bête trop belle pour être tuée, tenta de tromper le dieu en en abattant une autre. Pour se venger, Poséidon unit Pasiphaé, la femme de Minos, à l'animal. L'engence fut un monstre mi-homme, mi-taureau, un cannibale d'une incroyable sauvagerie.

En grandissant, le Minotaure dévasta les côtes de la Crète, semant le chaos et devenant de plus en plus puissant au fil des ans. Le roi ne put bientôt plus ignorer cette menace et décida de l'enfermer dans un labyrinthe situé sous son palais. Chaque année, le Minotaure reçut un tribut de sept jeunes hommes et sept jeunes femmes pour assouvir sa faim. C'est Thésée, originellement destiné à être dévoré par la créature, qui le tua dans un extraordinaire duel.

Monstre briseur des lignes, le minotaure est un spécialiste du combat contre les rangs resserrés. Avec son pouvoir Charge, il peut traverser plusieurs zones, y attaquer toutes les unités présentes et causer d'importants dommages. De plus, son talent Projection permet de propulser ses adversaires dans les zones alentours, et ainsi de semer le chaos dans les lignes ennemies.

Son second pouvoir, Soif de Sang, offre des relances de dés lorsqu'il attaque, rendant ses assauts d'autant plus destructeurs.

N'en doutez pas, la charge puissante du Minotaure sèmera la panique dans les défenses de vos ennemis !



◆ L'HYDRE ◆

L'Hydre de Lerne est l'engence des titans Typhon et Échidna. Élevée par Héra pour tuer Héraclès, elle grandit dans le lac de Lerne, en Argolide, où elle sema la terreur. Son corps gigantesque supporte plusieurs long cous, se terminant chacun par une tête reptilienne fétide. Malheureusement pour les héros qui cherchent à tuer l'Hydre, elle possède un don de régénération, refaisant pousser chaque cou lorsqu'il est coupé. Même son sang est un poison mortel.

Usant à la fois de sa force et de son adresse au combat, Héraclès coupa une à une les têtes de la créature, dont il cautérisa immédiatement les blessures avec un tronc d'arbre enflammé, l'empêchant ainsi de se régénérer. Bien plus tard, l'Hydre eut sa revanche, puisque c'est son sang empoisonné qui tua Héraclès, achevant de fait ses exploits.

Force de dissuasion et d'attaque, l'Hydre est idéale pour ralentir la progression des unités ennemies sur le terrain. Sa caractéristique de combat élevée et sa portée de 1 la rendent idéale pour bloquer l'accès à certaines zones, comme celles contenant des Omphalos. Créature de type aquatique, elle sera encore plus redoutable dans les plateaux contenant de l'eau, où sa vitesse de nage la mettra alors encore plus rapidement à portée de l'ennemi.

Au combat, vous pouvez aussi faire appel à la puissance de ses multiples têtes, représentée par son premier pouvoir, Morsures de l'Hydre, et ainsi attaquer toutes les unités ennemies à sa portée. Lorsqu'elle arrive au milieu des forces ennemies, elle devient alors une grande menace. Bien qu'ayant une valeur de défense moyenne pour un monstre de cette taille, sa vitalité élevée et son second pouvoir, Régénération, en font un adversaire tenace dont il est difficile de venir à bout.

Monstre polycéphale capable de se régénérer, l'Hydre de Lerne est une menace qu'on ne saurait ignorer !



◆ CERBÈRE ◆

Cerbère est la progéniture des titans Typhon et Échidna. Il servit d'abord Hadès en devenant le gardien de l'entrée des Enfers, terrorisant autant les vivants que les morts.

Héraclès, pour le dernier de ses douze travaux, le maîtrisa à mains nues et l'emmena à son commanditaire, le roi Eurysthée de l'Argolide, dans le monde des vivants. Mais trop effrayé par le monstre, ce dernier demanda à Héraclès de le ramener aux Enfers, où il reprit son rôle de gardien. Il est dit que les trois têtes de Cerbère sont le symbole des trois âges des hommes : la naissance, la jeunesse et la vieillesse.

Monstre redoutable dans les affrontements, Cerbère est aussi un protecteur d'une singulière efficacité, et peut donc remplir plusieurs rôles. Au combat, il se distingue par une valeur de combat élevée, appuyée par ses deux pouvoirs, Triple Morsure et Souffle Brûlant, qui lui permettent chacun d'adapter ses capacités offensives selon son opposition.

Ses talents Gardien et Bloqueur, couplés à sa vitalité élevée et une solide défense, en font un fantastique garde du corps. C'est dans ce rôle qu'il est le plus souvent utilisé, protégeant ainsi un héros ou une divinité vulnérable. Cela dit, le combat n'est pas la seule option de Cerbère. Sa vitesse le rend tout aussi efficace pour rapporter rapidement les omphalos à votre dieu sans que ce dernier n'encoure de dangers. Contrairement à la plupart des autres unités rapides, Cerbère peut se charger lui-même des combats, il n'est pas cette sorte d'éclaireur fragile à qui l'on confie généralement cette mission de récupération.

À la fois puissant, rapide et protecteur, Cerbère se révèle utile quelle que soit la situation !

♦ MÉDUSE ♦



Bien que fille de Phorcys et de Céto, deux créatures marines, Méduse naquit sous forme humaine. Éprise de sa propre beauté, elle tenta de rivaliser avec Athéna qui, pour la punir de son orgueil, la transforma en monstre hideux à la chevelure de serpents et au regard pétrifiant. Bien des héros furent transformés en pierre par ce terrible pouvoir. Ce fut finalement Persée qui vainquit Méduse, la décapitant tout en ne la regardant qu'à travers le reflet renvoyé par son bouclier poli. Le sang qui coula de son corps sans tête donna naissance au guerrier Chrysaor ainsi qu'au cheval ailé Pégase.

Thésée se servit par la suite de la tête de Méduse pour pétrifier Atlas, le titan qui portait la voûte céleste, et plusieurs autres de ses ennemis. Finalement, il offra son trophée à Athéna qui le fixa sur son bouclier. Ce symbole sera repris par de nombreux guerriers grecs comme une protection contre le mauvais sort.

Très mobile et bénéficiant d'une longue portée, Méduse peut menacer ses adversaires à grande distance. Son talent Escalade la rend encore plus dangereuse, en augmentant à la fois sa portée et sa puissance lorsqu'elle tire depuis une position élevée. Son pouvoir Pétrification est capable de renverser le cours d'une bataille. Lorsqu'elle pose son regard meurtrier sur ses adversaires, elle détruit en effet instantanément toutes les troupes présentes dans sa zone, et paralyse les plus puissants ennemis.

Avec la menace omniprésente de la pétrification, Méduse sèmera la terreur parmi vos adversaires !

♦ AMAZONES ♦



Ce peuple de femmes-guerrières à la fois féroces et fières possède de nombreuses héroïnes célèbres. Même les citoyennes ordinaires sont des combattantes courageuses et entraînées.

Les Amazones ne sont pas les plus résistantes des troupes et sont plus utiles en tant que soutien à longue portée d'unités plus percutantes. Utilisées comme telles, elles sont excellentes. Servez-vous de leur talent

Escalade pour bénéficier d'une position surélevée et d'un bonus de portée. Lorsqu'elles surplombent le champ de bataille, leur total de 3 en portée leur permettra de faire pleuvoir les flèches sur leurs ennemis éloignés, bien avant qu'elles puissent se retrouver elles-mêmes en danger.

Si elles se retrouvent au corps-à-corps, leur Initiative leur donne l'opportunité de frapper avant que leur ennemi puisse les submerger. Même un puissant adversaire devra les traiter avec respect.

♦ CHIENS DES ENFERS ♦



Les guerriers morts depuis longtemps ne parcourent pas seuls les Enfers. Comme dans la vie, ils sont accompagnés par leurs fidèles chiens de chasse, qui souvent sont le reflet de leur maître. Les Enfers et le temps transforment les âmes

et les corps. Seuls les esprits les plus forts peuvent garder la raison dans le territoire des morts.

Ces chiens sont relativement faibles individuellement, ils chassent donc en meute. Ceci leur donne plus de force et en font une menace réelle, surtout grâce à leur talent Harcèlement. S'ils sont peu susceptibles de tuer un héros ou un monstre à eux-seuls, ils peuvent le distraire et le blesser, et au final l'affaiblir. Leur vitesse en fait une troupe rapide, utile également pour récupérer des omphalos et les rapporter à leur dieu.

♦ GUERRIERS DES ENFERS ♦



Le domaine d'Hadès est un lieu lugubre et inquiétant qui rend fous beaucoup de ses habitants et en transforme certains. La perte, le chagrin, la culpabilité et le regret jouent sur l'esprit des morts, et au fil des années, ils perdent lentement leur emprise sur la réalité. Certains se replient sur eux-mêmes, tandis que d'autres focalisent leurs pensées sur la vengeance et la bataille, obnubilés par leurs méfaits passés qu'ils voudraient réparer

ou dont ils voudraient noyer les souvenirs dans le sang. Ce sont les guerriers des Enfers.

Le trait le plus frappant chez les guerriers des Enfers est qu'ils reviennent d'entre les morts. Encore et encore. À la fin de leur activation, vous remettez une figurine précédemment éliminée à nouveau dans l'unité. Cela signifie que votre adversaire doit les détruire le plus vite possible pour libérer le chemin. Et même alors, ils peuvent être rappelés.

Associée au talent Gardien, cette capacité de régénération en fait une unité de protection très utile et un ennemi très frustrant.

♦ HOPLITES ♦



Hoplites est le nom donné aux soldats citoyens de la Grèce antique. Chacun d'entre eux est autonome, responsable de son propre équipement et de son entraînement, bien qu'au combat, ils soient bien plus efficaces en combattant aux côtés de commandants charismatiques tels qu'Ulysse.

Ils ont un très fort esprit de groupe, ce ne sont pas des loups solitaires : ils tirent profit des talents de leur commandant qu'ils protègent en retour. C'est à la fois un devoir et un honneur de servir en tant qu'Hoplite.

♦ SPARTIATES ♦



Tout le monde a entendu parler des guerriers spartiates. Ce sont, parmi les mortels, les combattants les plus entraînés et les plus redoutables de toute la Grèce. Sparte est une nation qui vit pour la guerre et forme dès l'enfance ses citoyens masculins à supporter les rigueurs de la bataille, mais aussi les privations qui en découlent. Cela a endurci les Spartiates, s'attirant le respect et la crainte des autres Grecs.

Les unités de Spartiates sont petites, se battent souvent et sont très sollicitées par leurs commandants, ce qui en fait des troupes rares et précieuses. Leur qualité compense largement le faible nombre de leurs combattants. Les Spartiates sont dotés d'une défense élevée pour des troupes, et peuvent lancer un dé supplémentaire en attaque pour chaque figurine encore présente dans l'unité. Cela signifie qu'ils se battent au maximum jusqu'à leur dernier souffle, comme le veut leur tradition.

♦ CENTAURES ♦



Avant la chute de l'Olympe, les centaures restaient principalement entre eux, éloignés des autres mortels. Comme les humains, ils sont constitués de toutes sortes d'individus, bien que leur réputation les dépeignent comme une race d'ivrognes colériques et dangereux.

Depuis le cataclysme, ils parcourent les terres comme jamais auparavant, cherchant un semblant d'ordre dans le chaos qui depuis règne, à moins que ce ne soit au contraire pour profiter de la confusion générale. Les centaures peuvent se retrouver au service de n'importe quel dieu, s'efforçant de trouver leur place en tant que serviteur fidèle de celui qui les protège en ces temps troubles.

Malgré leur petit nombre, les centaures restent puissants, et la combinaison de déplacement 2 et de portée 1 leur permet de se mettre très vite en position d'attaque. Cela signifie qu'ils peuvent commencer à avoir un impact sur la bataille bien plus rapidement que la plupart des autres troupes.

INDEX

A

absorption19
 action complexe..... 13, 19, 22, 24, 28
 action simple.....13, 14, 22, 28
 activation..... 10, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 28
 adjacente..... 7, 14, 15, 19, 20, 22
 adversaire.....17, 20, 24, 25, 26
 alliée 7, 12, 17, 19, 25, 26
 aquatique7, 8, 22, 24
 armée..... 3, 6, 7, 10, 11, 12, 16, 31, 32
 attaque9, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 25, 26, 28
 ♦ attaque aérienne 24
 ♦ attaque de zone 14, 17
 ♦ attaque normale14
 aventure.....7, 10, 11

B

barrette.....8
 blessure15, 16, 18, 22
 boréale..... 8, 24

C

camp7, 11, 12, 26, 28
 capacité d'accueil.....7, 22, 24
 caractéristique6, 8, 9, 14, 15, 16, 19, 21, 24, 27, 28
 carte
 ♦ carte activation6, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 26
 ♦ carte art de la guerre.....8, 10, 12, 17, 19, 20, 26, 27, 28
 ♦ carte de troupes 9, 16, 24, 28
 ♦ carte omphalos10, 12, 19
 cible..... 7, 14, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28
 collecte..... 14, 19, 25
 collectée (pierre divine)19
 combat..... 3, 6, 9, 15, 17, 18, 21, 22, 25, 26
 complet (troupe au) 9, 25
 construction 10, 11, 28
 contre-attaque.....16, 18, 25
 course19, 21, 22, 24, 25

D

défausse13, 14, 17, 18
 défense9, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 25, 26, 28
 déplacement9, 14, 19, 20, 21, 22, 24
 déploiement 12, 19, 24
 détruite (unité)3, 7, 9, 13, 16, 19, 20, 28
 dieu2, 3, 6, 8, 11, 12, 26
 distance9, 14, 20, 25, 26
 divinité..... 3, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 16, 19, 21, 22
 draft10, 11

E

effet.....6, 7, 13, 19, 20, 21, 24, 25, 27, 28
 élément 3D..... 12, 21, 25

ennemi.....7, 14, 17, 19, 21, 24, 25
 environs7, 25, 26
 escarmouche..... 7, 10, 11, 12

F

frontière.....7, 14, 19, 20, 21, 24, 25, 26

H

héros 2, 3, 6, 8, 16, 21, 26
 hiérarchie 6

I

ignifugée 8, 24
 ignoré..... 6, 9, 19, 22, 24, 25, 28
 immense..... 8, 24
 imposé 11, 12

J

jeton de pouvoir.....27, 28
 joueur actif6, 13, 14, 26

L

lâcher (une pierre divine)19, 24
 libre (pierre divine).....19

M

manœuvre 10, 20
 marche..... 9, 14, 21, 22, 24, 25, 26, 28
 mode de jeu10, 12
 monstre2, 3, 6, 8, 16, 21, 22, 26
 mythologie 6, 10, 19

O

obstacle14, 15, 21, 22, 24
 omphalos..... 10, 19

P

pénétrer..... 7, 9, 14, 19, 24, 26
 pierre divine13, 19, 24, 25, 26
 plateau.....7, 8, 9, 10, 12, 16, 18, 19, 20, 21, 28
 point
 ♦ point de recrutement.....8, 11
 ♦ point de vitalité8, 9, 16, 19, 28
 portée.....6, 9, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26
 pouvoir
 ♦ actif6, 13, 14, 19, 22, 26, 27, 28
 ♦ disponible9, 27, 28
 ♦ offensif.....9, 19, 22, 27, 28
 ♦ permanent.....27, 28
 ♦ passif.....28
 premier assaut.....9, 15, 16, 17, 18, 26



R

rappel de troupes.....9, 13
 recrutement.....10, 11, 12, 28
 round13, 20

S

saturée (zone).....7, 14, 15, 19, 24, 26
 scénario 6, 7, 10, 11, 12, 15, 19
 second assaut15, 16, 18

T

tableau
 ♦ tableau de bord.....8, 9, 16, 19, 24, 27, 28
 ♦ tableau de caractéristiques.....8, 27
 talent.....6, 9, 15, 17, 18, 19, 22, 24, 25, 28
 terrain7, 9, 12, 14, 15, 19, 21, 24, 25, 26
 terrestre7, 8, 24
 titan3, 8, 11, 12, 26
 tour.....10, 11, 12, 13, 16, 19, 20, 22, 26, 28

trait6, 8, 9, 17, 18, 20, 24
 troupes.... 8, 9, 11, 12, 13, 16, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28

U

unité..... 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28

V

valeur
 ♦ valeur effective15, 16, 17, 18, 25, 26, 27, 28
 ♦ valeur stratégique8, 12
 visible7, 8, 13, 14, 17, 21, 22, 24, 25, 26, 28
 vitalité9, 16, 18, 28
 volante8, 20, 24
 vol rapide..... 24

Z

zone ...7, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26

