

MYTHIC BATTLES

LIVRE DE RÈGLES

PAR LES ARMES ET LE SANG, ÉCRIVEZ VOTRE LÉGENDE !

Entrez dans la légende de la Grèce Mythique, une époque peuplée de héros et d'êtres fabuleux. Une terre où les Dieux dominent le destin des mortels du haut de l'Olympe, leur demeure sacrée. Les guerres n'y sont que le reflet de leurs luttes de pouvoir, les créatures terrestres des pions prêts à être sacrifiés.

Général de la Grèce Mythique, vous êtes à la tête d'une armée entièrement dévouée à votre cause. Qu'importent vos motivations : soit insatiable de pouvoir et de conquêtes, richesse, gloire ou vengeance sanguinaire... Votre chemin sera jalonné des cadavres de ceux qui oseront se dresser sur votre route. Vous écraserez impitoyablement tout obstacle vous séparant de votre but. Vos ennemis, simples mortels, héros ou mêmes divinités, mordront la poussière. Le sol sera maculé de leur sang et des chants de victoire seront écrits en votre honneur. Votre nom sera célèbre à travers le Monde connu et même au-delà.

Vous êtes un tacticien aguerri, formé à l'Art de la Guerre. Votre stratégie militaire fera votre renommée. Votre Légende s'écrira sur le Champ de Bataille par le fracas des armes et sera portée par les cris d'agonie de vos adversaires. Vous triompherez aisément... à moins que vous ne croisiez un jour le chemin d'un guerrier de votre trempe...

BUT DU JEU

Mythic Battles met en scène des batailles épiques opposant deux armées de la Grèce Mythique. Certaines batailles voient même s'affronter quatre armées. Les joueurs incarnent les Généraux à la tête de ces armées. Chacun tente de mener ses troupes à la victoire en mettant l'ennemi en déroute.

Pour cela, les joueurs composent leur armée au moyen de cartes Unité et mènent le combat en déployant stratégiquement leurs jetons sur le Champ de Bataille. Pour remporter la victoire, chaque Général devra utiliser au mieux ses Unités, en les activant au bon moment et en se servant intelligemment de leurs Talents.

Le vainqueur est celui qui parvient le premier à réduire l'armée ennemie à trois Unités.

MATÉRIEL

- 145 cartes Unité
- 86 cartes Manœuvre
- 9 cartes Stèle

- 40 cartes Art de la Guerre
- 10 dés spéciaux
- 5 jetons Stèle
- 34 jetons Unité

- 6 Tuiles recto-verso
- 30 jetons Points de Pouvoir
- 1 Livret de Campagne



SOMMAIRE

I - Description du Matériel

II - Règles de Jeu

- 1 - Recruter des Unités
- 2 - La Bataille
- 3 - Utiliser les Cartes
- 4 - Activer les Unités
- 5 - Actions pouvant être entreprises pendant le tour de l'adversaire
- 6 - Utiliser les Talents

III - Annexes

- Variante : Bataille à 4 joueurs
- Variante : Deck Building
- Liste des Talents
- Lexique

Lorsqu'un terme de jeu apparaît pour la première fois, il est noté en **rouge**. Reportez-vous au Lexique en dernière page pour connaître sa signification détaillée.

I - DESCRIPTION DU MATÉRIEL

CARTES UNITÉ

Ces cartes sont posées devant les joueurs, elles indiquent les informations de jeu des Unités combattantes : force, rapidité, talents spéciaux, etc.



1 Nom. Suivi du **type d'Unité** (exemples : Infanterie, Cavalerie, Horde, etc).

2 Coût. Indique le coût de l'Unité en points de Recrutement.

3 Caractéristiques :

Vitalité. Indique le nombre de Dégâts que peut subir l'Unité avant d'être détruite.

Valeur de Déplacement. Indique le nombre de cases que peut parcourir l'Unité au cours d'une activation. Si l'Unité effectue une Manœuvre de Combat durant ce tour, utiliser le **chiffre central**. Sinon, utiliser le **chiffre de droite**.

Attaque au Corps-à-corps (CC). Indique le nombre de dés dont le joueur dispose pour ses jets d'Attaque au Corps-à-corps.

Attaque à Distance. Indique le nombre de dés dont le joueur dispose pour ses jets d'Attaque à Distance. Le chiffre du bas indique la **portée** de l'Attaque.

Défense. Indique la difficulté des jets d'Attaque effectués contre l'Unité.

Manœuvres. Indique le nombre de **cartes Manœuvre** disponibles pour cette Unité (cf. **Lexique**, page 16).

Le symbole **+** indique que l'Unité gagne **+1** pour sa prochaine Manœuvre ou action si son Général paye 1 **point de Pouvoir** (une fois par Manœuvre ou action).

4 Talents. Indique les règles spéciales dont bénéficie cette Unité (cf. **Utiliser les Talents**, page 12).

5 Valeur de Commandement **+**. Indique le nombre de points de Pouvoir obtenus en défaussant une carte Manœuvre.

6 Symbole de **Faction** (Athéna  / Hadès ) ou Symbole **Neutre** .

7 Affiliation. Permet de différencier les **Unités en plusieurs exemplaires**.



Les **Unités Légendaires** sont des Unités particulièrement puissantes, que l'on ne peut recruter qu'en un seul exemplaire. Elles se distinguent par leur fond gris.

ÉVOLUTION DE LA VITALITÉ ET NIVEAUX DE DÉGÂTS

Pour chaque Unité, le joueur reçoit un certain nombre de cartes Unité - ce nombre est égal à sa valeur de Vitalité . Durant la partie, les joueurs utiliseront les différentes cartes de leur Unité au fur et à mesure que celle-ci subira des Dégâts.

Les Caractéristiques et Talents de l'Unité varient en fonction de sa valeur de Vitalité  : plus ce nombre est bas, moins l'Unité est performante. Si la valeur de Vitalité  d'une Unité tombe à 1, elle est détruite par le prochain Dégât qu'elle subit.





JETONS UNITÉ



Les jetons représentent les Unités sur le Champ de Bataille. Les joueurs les déplacent sur le plateau durant la partie.

1 Nom.

2 Symbole de Déplacement.

pour les Unités terrestres, pour les Unités volantes.
(cf. Effectuer un Déplacement, page 9)

CARTES MANŒUVRE

Ces cartes sont piochées par les joueurs au cours de la partie. Elles servent à activer les Unités.



1 Nom. Suivi du symbole de Faction.

2 Affiliation. Permet de différencier les Unités en plusieurs exemplaires.

RÉSUMÉ DU MATÉRIEL : LES UNITÉS

Pour chaque Unité de son armée, le joueur reçoit :

1 Les cartes Unité correspondantes, dont le nombre est indiqué par la Caractéristique Vitalité . Elles sont placées en pile devant le joueur.

2 Les cartes Manœuvre de cette Unité, dont le nombre est indiqué par la Caractéristique Manœuvres . Elles sont incluses dans la pioche du joueur.

3 Le jeton Unité correspondant. Les jetons sont déployés sur le plateau de jeu.



1 Unités en plusieurs exemplaires :

À chaque exemplaire d'une même Unité (même nom) correspondent une affiliation et une illustration distinctes.



Exemple ci-dessus :

Hoplites du Temple d'Arès (à gauche)

Hoplites du Temple d'Héphaïstos (à droite)

Pour chaque Unité de votre Armée, les cartes Unité, les cartes Manœuvre et le jeton Unité doivent avoir le même nom, la même affiliation et la même illustration.

Ces traits servent à distinguer les Unités identiques au sein d'une même armée.

DÉS

Mythic Battles utilise des dés à 6 faces spéciaux.

Ces dés donnent des scores allant de 0 à 5, et sont utilisés lors des combats.



Lorsqu'il est question de jets de dés dans les règles, cela se fait toujours avec ces dés spéciaux.

❗ Comme vous le découvrirez vite, les points de Pouvoir sont une ressource aussi rare que précieuse. Dépensez-les avec parcimonie.



POINTS DE POUVOIR

- ❗ **Valeur.** Lorsqu'un joueur gagne 1 point de Pouvoir, il prend un jeton de valeur 1. Les jetons peuvent avoir des valeurs différentes.
Exemple : Cinq jetons de valeur 1 peuvent être échangés contre un jeton de valeur 5.



CARTES ART DE LA GUERRE

Chaque joueur dispose de 10 cartes Art de la Guerre pour la partie. Ces cartes représentent les subterfuges et stratégies auxquels les Généraux ont recours pour remporter la Bataille.

- ❗ Une fois la partie commencée, le joueur ne peut plus ajouter de nouvelles cartes Art de la Guerre à sa pioche.

PLATEAUX CHAMP DE BATAILLE

Les plateaux représentent le Champ de Bataille et sont formés de **cases** sur lesquelles les joueurs déplacent leurs jetons Unité (1 case = 1 point de Déplacement).

Une partie classique à 2 joueurs se joue avec **4 plateaux** disposés en carré.

Lors de la mise en place, le joueur qui commence la partie choisit les plateaux et les place comme il le souhaite.



Les cases portant les symboles suivants sont soumises à des règles spéciales (cf. **Effets de Terrain**, page 9).

- ❶ Colline 🟡
- ❷ Forêt 🟢
- ❸ Ruines 🟠
- ❹ Terrain Infranchissable 🔴
- ❺ Crevasse 🟠

RÉSUMÉ DU PLACEMENT DES PLATEAUX :

- Pour une partie à 2 joueurs, choisissez 4 plateaux.
- Choisissez quel côté des plateaux vous utiliserez.
- Positionnez les plateaux et déterminez les Zones de Déploiement.

II - RÈGLES DE JEU

1 - MISE EN PLACE

Afin de façonner votre Légende, il vous faut tout d'abord vous entourer de guerriers fidèles et intrépides. Puis bâtissez la stratégie qui vous permettra d'écraser vos adversaires sans leur laisser la moindre chance !

RECRECITER DES UNITÉS

Chaque Général dispose de **100 points de Recrutement** avec lesquels il peut **recruter** des Unités - retrancher de ce total la valeur de coût de chaque Unité recrutée.

Les Factions

Chaque Général choisit sa Faction, Athéna  ou Hadès . Il ne peut recruter que des **Unités de cette Faction**, plus des **Unités Neutres** .

Dépenser ses points de Recrutement

- Un Général peut recruter entre **5 Unités** minimum et **10 Unités** maximum.
- Un Général **ne peut pas** recruter plusieurs Unités ayant **le même nom, la même affiliation et la même illustration**.
- Une **Unité Légendaire** ne peut être recrutée qu'en **un seul exemplaire**.

Pour chaque Unité recrutée, le Général reçoit les **cartes Unité**, les **cartes Manœuvre** et le **jeton** de celle-ci.

Exemple : Pour composer son armée, Jean recrute les Unités suivantes :

- **Cerbère, Gardien de la Porte des Enfers** : 29 points de Recrutement ;
- **Rhadamanthe, Juge des Enfers** : 30 points de Recrutement.

(Ces deux Unités étant Légendaires, il ne peut les recruter qu'une seule fois)
Il recrute ensuite :

- **1 Asseseurs des Enfers** : 15 points de Recrutement ;
- **1 Maraudeurs Infernaux** : 12 points de Recrutement ;

- **2 Légion des Damnés** (Achéron et Phlégéthon) : 5 points de Recrutement chacune, soit 10 points au total ;
- **1 Artilleurs Damnés** : 4 points de Recrutement.

Jean a ainsi dépensé son total de **100 points de Recrutement** pour **7 Unités**.

Il respecte donc le maximum de 10 Unités et le minimum de 5 Unités pour constituer son armée. Toutes les Unités recrutées appartiennent à la même Faction : Hadès (Jean aurait pu également recruter des Unités Neutres).

Il reçoit alors les **jetons** et les **cartes Manœuvre** des Unités qu'il a recrutées :

- 1 jeton Unité **Cerbère, Gardien de la Porte des Enfers** + les 3 cartes Manœuvre de cette Unité ;
- 1 jeton Unité **Rhadamanthe, Juge des Enfers** + les 4 cartes Manœuvre de cette Unité ;
- 1 jeton Unité **Asseseurs des Enfers** + les 3 cartes Manœuvre de cette Unité ;
- 1 jeton Unité **Maraudeurs Infernaux** + les 3 cartes Manœuvre de cette Unité ;
- 1 jeton Unité **Légion des Damnés** (Achéron) + les 2 cartes Manœuvre (Achéron) de cette Unité ;
- 1 jeton Unité **Légion des Damnés** (Phlégéthon) + les 2 cartes Manœuvre (Phlégéthon) de cette Unité ;
- 1 jeton Unité des **Artilleurs Damnés** + les 2 cartes Manœuvre de cette Unité.

Jean reçoit ainsi **19 cartes Manœuvre**.

- ❗ Parfois un joueur peut arriver à un total inférieur à 100 points de Recrutement en constituant son armée.

Chaque joueur doit dépenser **au moins 95 de ses points de Recrutement**. Si un joueur ne dépense pas entièrement ses 100 points de Recrutement, il reçoit en début de partie **2 points de Pouvoir pour chaque point de Recrutement non dépensé**.

RÉSUMÉ DU RECRUTEMENT DES UNITÉS :

- Choisissez votre Faction.
- Recrutez entre 5 et 10 Unités, pour un total de 100 points de Recrutement.
- Vous ne pouvez recruter que des Unités de la Faction que vous avez choisie, plus des Unités Neutres.
- Pour chaque Unité recrutée, prenez les cartes Unité, les cartes Manœuvre et le jeton Unité correspondants.



RÉSUMÉ DE LA MISE EN PLACE :

- Recrutez vos Unités.
- Lancez un dé pour déterminer qui commence.
- Disposez le Champ de Bataille et déterminez les Zones de Déploiement.
- Constituez vos piles d'Unité et la réserve de points de Pouvoir.
- Placez vos jetons Unité sur votre Zone de Déploiement.
- Constituez votre pioche : vos cartes Manœuvre + 10 cartes Art de la Guerre.
- Constituez votre main en piochant 7 cartes.

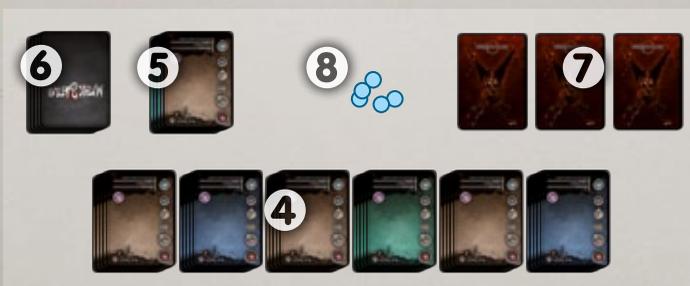
PRÉPARER LA BATAILLE

Avant d'entamer le premier tour de jeu, les joueurs procèdent comme suit :

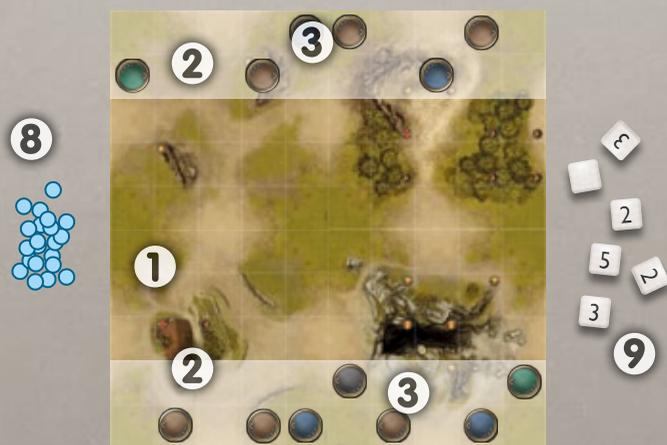
- Chaque Général **lance un dé**. Le plus haut score détermine quel joueur commence la partie - en cas d'égalité, les Généraux relancent un dé jusqu'à ce qu'un vainqueur puisse être désigné.
- Le joueur qui commence la partie dispose de **4 plateaux** de son choix en carré pour former le **Champ de Bataille**. Puis son adversaire désigne la **Zone de Déploiement** de chaque armée : ce sont les deux lignes du Champ de Bataille les plus proches de chaque joueur. Ces zones doivent se situer l'une en face de l'autre.
- Les Généraux constituent leurs **piles d'Unité** en empilant toutes les cartes d'une même Unité (même nom, même affiliation, même illustration) face visible par **ordre décroissant de Vitalité** . Puis chacun dispose ses piles d'Unité devant lui à côté du Champ de Bataille.

- Les Généraux constituent une **réserve commune de points de Pouvoir** à l'extérieur du Champ de Bataille. Quand un Général gagne des points de Pouvoir, ils sont pris dans cette réserve. Quand un Général utilise des points de Pouvoir, ils y sont replacés.
- Puis à tour de rôle, en commençant par celui ayant gagné le jet de dé, les Généraux **placent un jeton Unité** où ils le souhaitent dans leur Zone de Déploiement, jusqu'à ce que tous leurs jetons Unité soient disposés sur le Champ de Bataille.
- ❗ Les jetons doivent être orientés à tout moment vers leur Général, afin que les Unités de chaque camp puisse être clairement différenciées.
- Enfin chaque Général forme une **pioche** (face cachée) avec les **cartes Manœuvre** de ses Unités recrutées et 10 **cartes Art de la Guerre**. Chaque joueur mélange la pioche ainsi formée et tire **7 cartes**.

Exemple : Après avoir réuni toutes ses cartes Manœuvre, Jean y ajoute 10 cartes Art de la Guerre et mélange sa pioche ainsi formée.



▶ JOUEUR 1



LE CHAMP DE BATAILLE

- 1 Plateaux de jeu
- 2 Zone de Déploiement
- 3 Jetons Unité
- 4 Piles d'Unité
- 5 Pioche
- 6 Défausse
- 7 Cartes Art de la Guerre
- 8 Points de Pouvoir
- 9 Dés spéciaux



▶ JOUEUR 2

2 - LA BATAILLE

Maintenant que vous êtes apte à vous entourer de guerriers rompus à la guerre, vous allez apprendre comment mener vos troupes à la victoire !

Une partie représente une **Bataille**, constituée de **tours de jeu** successifs.

Durant son tour, le Général va **activer** ses Unités et utiliser leurs **Caractéristiques** et leurs **Talents** pour vaincre les Unités ennemies.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu d'un Général est découpé en **trois phases** :

- 1 Il tire trois cartes de sa pioche.
 - 2 Il dispose devant lui ses cartes Art de la Guerre et garde en main ses cartes Manœuvre.
 - 3 Il active une ou plusieurs de ses Unités.
- ⓘ Le Général doit activer **au moins une Unité par tour**, sauf s'il n'a pas de cartes Manœuvre en main.
 - ⓘ S'il reste moins de trois cartes dans la pioche d'un Général au début de son tour, il pioche les cartes restantes (1 ou 2).

Une fois que le Général annonce qu'il n'active plus d'Unités, **son tour prend fin**.

VICTOIRE

Une Bataille se termine dès qu'un Général n'a plus que **3 Unités sur le Champ de Bataille**.

Ce dernier est vaincu et son adversaire remporte la Bataille.

3 - UTILISER LES CARTES

Le bon stratège sait lire dans les yeux de son adversaire et saisit le moment opportun pour le frapper implacablement.

PIOCHE ET DÉFAUSSE

Au début de la Bataille, chaque Général a devant lui une **pioche** de cartes faces cachées, composée des **cartes Manœuvre des Unités qu'il a recrutées** et de **10 cartes Art de la Guerre**.

Lorsqu'il pioche des cartes, il garde les cartes Manœuvre dans sa **main** et dispose les cartes Art de la Guerre devant lui.

Après avoir joué une carte, le joueur doit la **défausser**. Les cartes défaussées ne sont pas remises dans la pioche mais sont empilées face visible à part, formant ainsi la **défausse**.

● Une fois par tour, après avoir activé ses Unités, le Général peut **placer trois cartes Manœuvre de sa main en dessous de sa pioche**, puis **piocher deux nouvelles cartes** qu'il ajoute à sa main.

ⓘ Tant que le tour d'un joueur n'est pas terminé, les **cartes Manœuvre défaussées ne vont pas directement dans la défausse**. Les joueurs les gardent devant eux jusqu'à la fin du tour, afin d'éviter qu'une même Unité soit activée ou Contre-Attaque plusieurs fois durant le même tour.

ⓘ Un joueur peut **consulter le contenu de sa défausse à tout moment** - par exemple pour compter les cartes Manœuvre d'une Unité déjà défaussées et en déduire le nombre de cartes Manœuvre restant dans sa pioche.

ⓘ À chaque fois qu'un joueur va **chercher une carte dans sa pioche** (suite à l'utilisation d'un Talent ou d'une carte Art de la Guerre par exemple), il doit ensuite **mélanger sa pioche à nouveau**.

● À la fin de son tour, le Général doit s'assurer que sa main de cartes Manœuvre n'exécède pas **7 cartes**. Dans le cas contraire il doit en défausser de sorte que sa main ne contienne pas plus de 7 cartes à la fin de son tour. Chaque carte ainsi défaussée lui rapporte un nombre de points de Pouvoir égal à la valeur de Commandement  de l'Unité.

Exemple : Sophie pioche sa première main de 7 cartes au début de la partie. Elle reçoit 4 cartes Manœuvre de ses Unités qu'elle garde en main, et 3 cartes Art de la Guerre qu'elle dépose immédiatement devant elle.

Plus tard dans le jeu, au début de son tour, elle pioche 3 cartes. Elle reçoit deux cartes Manœuvre, qu'elle garde en main, et une carte Art de la Guerre, qu'elle dépose immédiatement devant elle.

A la fin du même tour, Sophie annonce qu'elle n'active plus d'Unités, puis elle vérifie sa main qui compte 8 cartes Manœuvre. Elle doit donc défausser immédiatement une carte Manœuvre, pour laquelle elle recevra les points de Pouvoir indiqués sur la carte Unité correspondante.

REFORMER LA PIOCHE

Lorsqu'à la fin d'un tour, les deux Généraux ont **épuisé** leur pioche, chaque Général mélange sa défausse et reforme une nouvelle pioche.

Puis les tours reprennent normalement, en commençant par le Général qui avait épuisé sa pioche en premier.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU :

- Tirez trois cartes de votre pioche.
- Si vous avez pioché une ou plusieurs cartes Art de la Guerre, placez-les devant vous. Gardez vos cartes Manœuvre en main.
- Activez une ou plusieurs Unités.

RÉSUMÉ DES CARTES :

- Vous pouvez à tout moment défausser une carte Art de la Guerre pour chercher n'importe quelle carte de la pioche.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 cartes en main à la fin de votre tour.
- Après avoir joué une carte, défaussez-la face visible.
- À la fin de votre tour, vous pouvez placer trois cartes Manœuvre de votre main en dessous de votre pioche pour piocher deux nouvelles cartes.

ⓘ Attention à ne pas utiliser toutes vos cartes Manœuvre trop rapidement, sans quoi vous pourriez vous retrouver sans défense face à l'ennemi !

RÉSUMÉ DE L'ACTIVATION :

- Choisissez l'Unité que vous voulez activer.
- Défaussez une carte Manœuvre de cette Unité.
- Effectuez une Manœuvre avec cette Unité : un Déplacement et/ou une Attaque.

LES CARTES MANŒUVRE

Les **cartes Manœuvre** servent à **activer des Unités** et à effectuer des **Contre-Attaques**.

- Un Général peut à tout moment **convertir** autant de cartes Manœuvre qu'il le souhaite en **points de Pouvoir** en les défaussant. Une carte Manœuvre défaussée donne un nombre de points de Pouvoir égal à la **valeur de Commandement**  de l'Unité.
- ❗ Si un joueur défausse une carte Manœuvre d'une Unité **détruite**, la carte défaussée ne lui rapporte qu'un **seul point de Pouvoir**.

LES CARTES ART DE LA GUERRE

Les **cartes Art de la Guerre** servent à effectuer des actions spéciales.

Un Général peut à tout moment :

- **convertir** autant de **cartes Art de la Guerre** qu'il le souhaite en **points de Pouvoir** en les défaussant. Une carte Art de la Guerre défaussée donne **2 points de Pouvoir**.
- défausser une carte Art de la Guerre pour **chercher dans sa pioche** la carte de son choix.
- ❗ Juste avant de reformer sa pioche, chaque joueur peut s'il le souhaite **défausser tout ou partie** des cartes Manœuvre de sa main et des cartes Art de la Guerre posées devant lui pour gagner des points de Pouvoir. Il place alors ces cartes dans sa défausse puis reforme sa pioche normalement.

Vous avez maintenant toutes les armes entre vos mains pour démontrer l'étendue de votre savoir guerrier. Il ne vous reste plus qu'à écrire votre Légende sur le Champ de Bataille !

4 - ACTIVER LES UNITÉS

L'Art de la Guerre est fondé sur la capacité d'adaptation du chef de guerre à un contexte changeant. Le général victorieux sera le plus clairvoyant dans ses choix pour mener ses troupes au combat.

Au début de son tour, le Général **choisit** quelle Unité il active puis procède à son activation. Pour activer une Unité, un Général doit **défausser** de sa main une **carte Manœuvre** de l'Unité correspondante.

- ❗ **Rappel** : le Général doit activer **au moins une Unité par tour**, sauf s'il n'a pas de cartes Manœuvre en main.

Une Unité activée lors de son tour peut entreprendre tout ou partie des **Manœuvres** suivantes :

- 1 **Effectuer un Déplacement** puis
- 2 **Attaquer une Unité**

- ❗ Une Unité activée peut n'effectuer aucune Manœuvre et passer son tour. La carte Manœuvre est tout de même défaussée. Le joueur ne reçoit pas de point de Pouvoir pour cette carte défaussée.
- ❗ Un joueur peut également effectuer des actions en dehors de son tour (cf. **Actions pouvant être effectuées pendant le tour de l'adversaire**, page 11).

Types d'Unités

Les Unités sont réparties en plusieurs types : **Infanterie**, **Cavalerie**, **Meute** et **Mastodonte**. Certains Talents par exemple ne fonctionnent qu'avec un type d'Unité en particulier.

On distingue deux types de Déplacement pour les Unités : les **Unités terrestres**  et les **Unités volantes** .

Unités Terrestres

- Les Unités terrestres sont soumises aux **effets de Terrain**.
- Une Unité terrestre **ne peut pas franchir ou s'arrêter sur une case occupée par une autre Unité**, terrestre ou volante.



Unités Volantes

- Les Unités volantes ignorent les **effets de Terrain**.
- Une Unité volante peut **franchir une case occupée par une Unité terrestre**. Seules les autres Unités volantes représentent un obstacle infranchissable pour une Unité volante.



I - EFFECTUER UN DÉPLACEMENT

La stratégie avisée manœuvre de sorte à rendre ses troupes insaisissables. Il harcèle son ennemi pour l'abattre impitoyablement au moment propice.

Toutes les Unités se déplacent selon les règles suivantes :

- Une Unité peut **avancer et/ou reculer en ligne et/ou en diagonale**, d'un nombre de cases inférieur ou égal à sa valeur de Déplacement.
- Une Unité doit terminer son Déplacement **sur une case libre**, même si elle n'utilise pas toute sa valeur de Déplacement.
- Le Déplacement doit avoir lieu avant toute Attaque.

Effets de Terrain

Les cases portant les symboles **Colline**, **Forêt** et **Ruines** sont soumises à des règles spéciales lorsqu'une Unité s'y trouve :

Colline

- Une Unité terrestre 🏃 gagne **+1 en Attaque CC** 🏃 et **Attaque à Distance** 🏃 contre toutes les Unités ne se trouvant pas sur une Colline.
- Elle subit par contre un **malus de -1 en Défense** 🏃 contre les Unités volantes 🏃 et contre les Attaques à Distance 🏃 (malus non cumulatifs).
- Les Collines font **obstacle** aux Attaques à Distance 🏃.

Forêt

- Une Unité terrestre 🏃 gagne **+1 en Défense** 🏃 contre les Unités volantes 🏃 et contre les Attaques à Distance 🏃 (bonus non cumulatifs).
- Les Forêts font **obstacle** aux Attaques à Distance 🏃.
- Si une Unité terrestre 🏃 franchit une case Forêt, le reste du Déplacement qu'elle pourrait encore effectuer durant le même tour subit immédiatement un **malus de -1**.

Exemple : Les Maraudeurs Infernaux de Jean ont une valeur de Déplacement de 3. La première case qu'ils franchissent est une Forêt. Le reste de leur Déplacement pour le tour en cours est immédiatement diminué de 1. Les Maraudeurs Infernaux ne peuvent plus se déplacer que d'une seule case - au lieu de 2 s'ils avaient franchi une case autre que Forêt.

Ruines

- Une Unité terrestre 🏃 gagne **+1 en Défense** 🏃 contre les Attaques à Distance 🏃.
- Les Ruines font **obstacle** aux Attaques à Distance 🏃.

Les cases portant les symboles **Terrain Infranchissable** et **Crevasse** sont soumises aux règles spéciales suivantes :

Terrain Infranchissable

- Une Unité terrestre 🏃 ne peut pas franchir ni s'arrêter sur cette case.
- Les Terrains Infranchissables font **obstacle** aux Attaques à Distance 🏃.

Crevasse

- Une Unité terrestre 🏃 ne peut pas franchir ni s'arrêter sur cette case.
- Les Crevasse ne font pas **obstacle** aux Attaques à Distance 🏃.

Unités adjacentes

Deux Unités sont considérées comme **adjacentes** l'une à l'autre si elles se trouvent sur deux cases côte à côte en ligne ou en diagonale - il ne peut y avoir aucune case libre ou occupée entre leurs emplacements respectifs.

II - ATTAQUER UNE UNITÉ

Exhortez vos troupes à frapper l'ennemi d'un poing vengeur et mortel pour qu'il ne puisse jamais se relever !

Une Unité ne peut effectuer qu'une **seule Attaque au cours d'une activation**.

Le joueur qui annonce une Attaque sur une Unité ennemie est appelé **l'attaquant**, le joueur dont une Unité est attaquée est appelé le **défenseur**.

Un combat se déroule de la façon suivante :

- 1 L'attaquant désigne l'Unité avec laquelle il attaque et l'Unité qu'il souhaite attaquer.
- 2 L'attaquant annonce s'il effectue une **Attaque au corps-à-corps (CC)** 🏃 ou une **Attaque à Distance** 🏃.
- 3 Le défenseur annonce s'il souhaite **agir** [cf. **Actions pouvant être entreprises pendant le tour de l'adversaire**, page 11].
- 4 L'attaquant annonce s'il utilise un ou plusieurs **Talents** de son Unité, puis le défenseur fait de même. L'annonce de l'utilisation d'un Talent doit se faire avant tout jet de dé.
- 5 L'attaquant détermine la **difficulté** de l'Attaque. Cette difficulté est égale à la valeur de Défense 🏃 de la cible.
- 6 L'attaquant effectue son **jet d'Attaque** et détermine le nombre de **succès** obtenus.
- 7 L'Unité du défenseur subit un nombre de **Dégâts** égal au nombre de succès obtenus par l'attaquant lors du jet d'Attaque.

RÉSUMÉ DES EFFETS DE TERRAIN :

Les effets de Terrain ne concernent que les Unités terrestres 🏃.

Colline :
+1 en Attaque CC 🏃 et Attaque à Distance 🏃.
-1 en Défense 🏃 contre les Unités volantes 🏃 et les Attaques à Distance 🏃.

Forêt :
+1 en Défense 🏃 contre les Unités volantes 🏃 et les Attaques à Distance 🏃.
-1 pour le reste du Déplacement du tour.

Ruines :
+1 en Défense 🏃 contre les Attaques à Distance 🏃.

Terrain Infranchissable :
Les Unités terrestres 🏃 ne peuvent pas traverser ni s'arrêter sur cette case.

Crevasse :
idem que ci-dessus.

OBSTACLES :
Les Collines 🏃, Forêts 🏃, Ruines 🏃 et Terrains Infranchissables 🏃 font **obstacle** aux Attaques à Distance 🏃.

RÉSUMÉ DES ATTAQUES :

Attaque CC

● Votre Unité doit être adjacente à l'Unité attaquée.

Attaque à Distance

● Votre Unité doit avoir une valeur d'Attaque à Distance strictement supérieure à 0.

● L'Unité ciblée doit être à portée de tir.

● Il ne doit pas y avoir d'obstacle au tir.

● Votre Unité ne doit pas être adjacente à une Unité ennemie.

ASTUCE :

Pour déterminer s'il y a un obstacle à une Attaque à Distance, essayez de tracer une ligne droite depuis le centre de la case du tireur jusqu'au centre de la case de la cible (utilisez la tranche d'une carte par exemple).

Si vous pouvez tracer une **ligne droite ininterrompue de centre à centre**, l'Attaque à Distance est possible.

Attaque CC

Pour pouvoir effectuer une **Attaque CC**, l'Unité attaquante doit être **adjacente** à sa cible.

Attaque à Distance

Pour pouvoir effectuer une **Attaque à Distance**, les conditions suivantes doivent être remplies :

● L'Unité attaquante doit posséder une **valeur d'Attaque à Distance** strictement supérieure à 0.

● L'Unité ciblée doit être à **portée de tir**, c'est-à-dire être située à un nombre de cases inférieur ou égal à la Portée d'Attaque à Distance de l'Unité attaquante.

 Le chiffre central (ici 3) indique la **valeur d'Attaque à Distance**. Le chiffre situé en bas (ici 5) indique la **Portée** de l'Attaque à Distance.

● L'Unité attaquante ne doit pas être adjacente à une Unité ennemie. Elle est au cœur de la mêlée, ce qui l'empêche de mettre un ennemi en joue - on dit alors que l'Unité est **engagée** par l'ennemi.



● La trajectoire entre le tireur et sa cible doit être **droite et ininterrompue**. Si une tierce Unité, une case Colline, Terrain Infranchissable, Ruines ou Forêt se trouve sur la trajectoire, on dit qu'elle fait **obstacle** au tir. L'Attaque à Distance est alors impossible.



! Les Unités volantes ignorent les Obstacles pour leurs Attaques à Distance.

! Comme pour le Déplacement, une Unité terrestre ne représente pas un obstacle pour une Unité volante. Seule une autre Unité volante représente un obstacle lorsqu'une Unité volante effectue une Attaque à Distance.

Jet d'Attaque

Pour effectuer un jet d'Attaque, l'attaquant lance un nombre de **dés** égal à la Caractéristique d'Attaque (CC ou Distance) de l'Unité.

Le résultat du jet se lit de la façon suivante :

● Chaque dé est considéré **individuellement**, en cumulant les scores obtenus lors des différents jets avec le même dé.

● Les dés affichant **0** sont définitivement **perdus**.

● Pour chaque jet, les dés affichant un score entre 1 et 4 peuvent être **écartés** pour **augmenter de 1** le résultat obtenu sur un autre dé. Un dé écarté est perdu, son score ne s'ajoute pas au total du jet. Le nombre de dés pouvant être écartés lors d'un jet n'est pas limité.

● Un résultat de **5** peut être **relancé**. Un 5 peut être obtenu par un lancer naturel ou en écartant d'autres dés. Le nouveau résultat s'additionne au 5 déjà obtenu.

● Une fois les 5 relancés, il est à nouveau possible d'écarter des dés, y compris ceux non utilisés lors de jets précédents. Une fois passée cette étape, vous ne pouvez plus relancer de dés.

● L'attaquant regarde ses résultats finaux. Chaque résultat supérieur ou égal à la valeur de Défense du défenseur est un **succès**.

Exemple : L'Unité des **Maraudeurs Infernaux** de Jean effectue une Attaque CC contre les **Spartiates** de Sophie.

Les **Maraudeurs Infernaux** ont une **Attaque CC de 4** et les **Spartiates** ont une **Défense de 7**.

Jean lance donc **4 dés** contre une **difficulté de 7** et obtient :

5 2 4 1

Jean décide d'écarter le résultat de 1 pour augmenter le 4 obtenu sur un autre dé et le faire passer à 5 :

~~1~~ 5 2 5

Puis Jean relance ses deux 5 :

5 + 3

5 + 1

Il obtient donc **8** (5+3) et **6** (5+1).

Il écarte son dé qui avait obtenu 2 afin d'augmenter son dé relancé ayant obtenu 1. Le jet d'Attaque final est donc :

5 + 3

~~2~~ 5 + 2

Jean obtient **deux succès** : **8** (5+3) et **7** (5+2).

Dégâts

Commander, c'est décider quels sont vos soldats qui devront mourir pour vous faire remporter la victoire et ceux qui auront une chance de survivre !

Pour chaque succès obtenu par l'attaquant, le défenseur subit un Dégât.

Pour chaque Dégât subi, le défenseur retire une carte du dessus de la pile de l'Unité attaquée et la place **en dessous** de la pile **face cachée**.

Exemple : Lors de son Attaque, Jean a obtenu **deux succès**, les Spartiates de Sophie subissent donc **deux Dégâts**.

Sophie retire deux cartes du dessus de la pile d'Unité des Spartiates et les place face cachée en dessous de la pile.

Unités détruites

Une Unité est **détruite** lorsque toutes les cartes qui composent sa pile sont face cachée.

Le jeton de l'Unité détruite est immédiatement **retiré du Champ de Bataille** et placé sur la pile d'Unité correspondante.

III - ACTIVER PLUSIEURS UNITÉS

Lorsque la première Unité activée a terminé ses Manœuvres, le Général peut décider d'**activer une autre Unité** en défaussant une carte Art de la Guerre. Les règles standard de l'activation s'appliquent et le Général doit défausser une carte Manœuvre de l'Unité correspondante.

● Il est possible de réitérer ce procédé **autant de fois que souhaité**.

Pour cela le Général doit défausser un nombre de cartes Art de la Guerre égal au nombre d'Unités qu'il a déjà activées durant le tour :

un Général qui décide d'activer une **3^e Unité** doit défausser **deux cartes Art de la Guerre**, **3** pour une **4^e Unité**, etc.

❗ Il n'est pas possible d'activer deux fois la même Unité dans le même tour.

❗ **Rappel** : les cartes Manœuvre ne sont pas défaussées tout de suite, mais sont gardées face visible et défaussées seulement à la fin du tour.

Exemple : Durant son tour, Jean active ses **Maraudeurs Infernaux**. Il défausse une carte Manœuvre de cette Unité et la garde devant lui.

Une fois que cette Unité a effectué ses Manœuvres, elle ne peut plus être activée durant le tour. Mais Jean désire activer tout de suite une deuxième Unité. Il défausse

une carte Art de la Guerre, puis une carte Manœuvre de **Cerbère**, qui est ainsi activé.

Il place cette carte Manœuvre devant lui avec celle des **Maraudeurs Infernaux** qu'il a précédemment jouée.

Après avoir déplacé et attaqué avec **Cerbère**, Jean désire continuer son offensive. Il défausse donc deux cartes Art de la Guerre pour activer une nouvelle Unité - car il a deux cartes Manœuvre posées devant lui. Il active sa **Légion des Damnés** et place la carte Manœuvre correspondante devant lui.

À l'issue de cette activation, Jean déclare qu'il ne va plus activer d'Unités et que son tour est fini.

Durant ce tour, Jean a attaqué le **Lion de Némée** et les **Hoplites** de Sophie. Chacune de ces Unités a contre-attaqué (cf. **Contre-attaquer l'Unité Attaquante** ci-dessous). Sophie a donc activé ces Unités et a placé devant elle les cartes Manœuvre correspondantes.

À la fin du tour, Jean place alors les trois cartes Manœuvre posées devant lui dans sa défausse, et Sophie fait de même avec les deux cartes Manœuvre placées devant elle.

5 - ACTIONS POUVANT ÊTRE ENTREPRISES PENDANT LE TOUR DE L'ADVERSAIRE

L'esprit de vos troupes doit être dur comme le fer. Elles ne doivent pas connaître la peur et rendre coup pour coup à l'ennemi.

Pendant le tour de l'adversaire, un Général peut **réagir** aux Manœuvres ennemies. Il peut au choix :

- **Contre-attaquer** l'Unité attaquante
- **Défendre** une Unité attaquée
- **Harceler** une Unité ennemie

CONTRE-ATTAQUER L'UNITÉ ATTAQUANTE

Une Unité attaquée peut choisir de Contre-attaquer. Une Contre-Attaque se déroule **de manière similaire à l'Attaque à partir de l'étape 4**.

Pour cela, **les conditions suivantes doivent être remplies** :

- Le Général doit **défausser une carte Manœuvre** de l'Unité concernée.
- La Contre-Attaque n'est possible que lors d'une **Attaque CC** .
- Une Unité ne peut Contre-attaquer qu'**une fois par tour**.

❗ Attaque et Contre-Attaque ont lieu **en même temps**, les Dégâts de part et d'autre sont appliqués simultanément à l'issue de l'Attaque et de la Contre-Attaque.

RÉSUMÉ DU JET D'ATTAQUE :

● Lancez un nombre de dés égal à la valeur d'Attaque de votre Unité.

● Si vous le souhaitez, écartez un ou plusieurs dés. Pour chaque dé écarté, augmentez de 1 la valeur d'un autre dé.

● Relancez si vous le souhaitez les 5 obtenus. Le résultat du nouveau jet s'additionne au précédent.

● Écartez à nouveau des dés si vous le souhaitez.

● Faites le décompte de vos succès et appliquez les Dégâts.

❗ À tout moment du jet, retirez les dés ayant obtenu 0, ils ne serviront plus pour ce jet.

RÉSUMÉ DE LA CONTRE-ATTAQUE :

● Défaussez de votre main une carte Manœuvre de votre Unité attaquée.

● Annoncez l'utilisation de Talents.

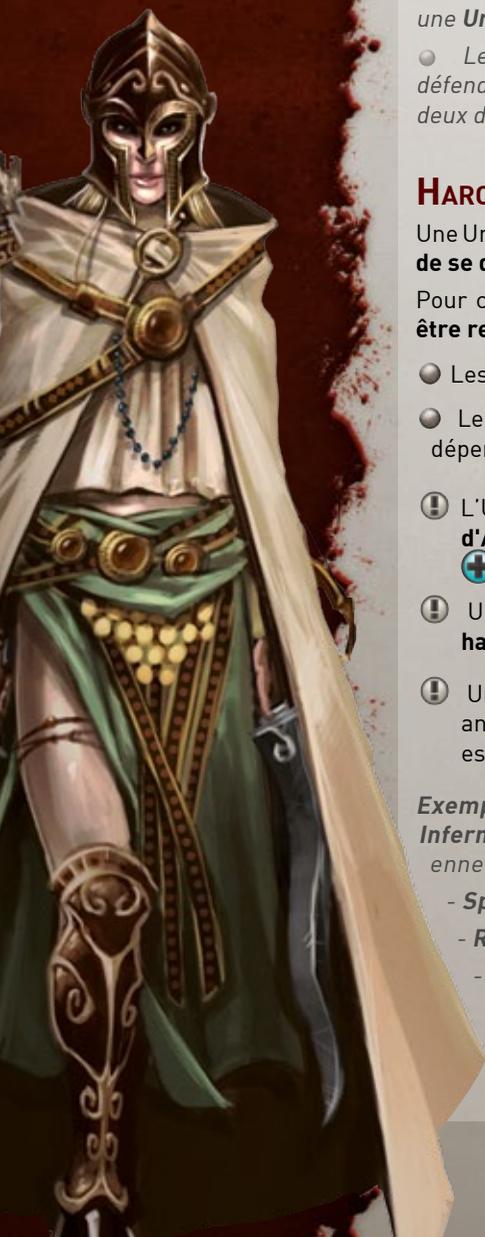
● Effectuez votre jet d'Attaque.

RÉSUMÉ DE LA DÉFENSE :

- Dépensez 2 points de Pouvoir.
- ❗ Votre Unité doit être adjacente à l'Unité défendue.

RÉSUMÉ DU HARCÈLEMENT :

- Dépensez 2 points de Pouvoir.
- ❗ Votre Unité doit être adjacente à l'Unité harcelée et avoir une valeur d'Attaque CC supérieure.



DÉFENDRE UNE UNITÉ ATTAQUÉE

Une Unité peut **se substituer en tant que cible d'une Attaque** visant une autre Unité.

Pour cela, **les conditions suivantes doivent être remplies :**

- Les deux Unités doivent être **adjacentes**.
- Le Général de l'Unité qui défend doit dépenser **2 points de Pouvoir**.
- ❗ Seuls les **effets de Terrain** s'appliquant à l'Unité ciblée par la Défense sont pris en compte.
- ❗ Une **Unité terrestre** (👤) ne peut **pas défendre** une **Unité volante** (👤).
- Une Unité qui défend peut **également Contre-attaquer**. Pour cela, son Général doit l'activer.

Exemple : L'Unité des **Maraudeurs Infernaux** (terrestre 👤) a 2 Unités alliées adjacentes à elle : les **Assesseurs des Enfers** (volant 👤) et les **Lycaons** (terrestre 👤).

- Les **Maraudeurs Infernaux ne peuvent pas défendre les Assesseurs des Enfers**, car une Unité terrestre (👤) ne peut pas défendre une **Unité volante** (👤).
- Les **Maraudeurs Infernaux peuvent défendre les Lycaons** car ils sont tous les deux des **Unités terrestres** (👤).

HARCELER UNE UNITÉ ENNEMIE

Une Unité peut **empêcher une Unité ennemie de se déplacer** lors de son activation.

Pour cela, **les conditions suivantes doivent être remplies :**

- Les deux Unités doivent être **adjacentes**.
- Le Général de l'Unité qui harcèle doit dépenser **2 points de Pouvoir**.
- ❗ L'Unité qui harcèle doit avoir une valeur d'**Attaque CC** (👤) (non modifiée par un +) **supérieure** à celle de la cible.
- ❗ Une **Unité terrestre** (👤) ne peut **pas harceler** une **Unité volante** (👤).
- ❗ Une action de Harcèlement doit être annoncée dès que l'Unité qu'elle cible est activée.

Exemple : L'Unité des **Maraudeurs Infernaux** (terrestre 👤, 🏹 4) a 3 Unités ennemies adjacentes à elle :

- **Spartiates** (terrestre 👤, 🏹 4),
- **Régiment de l'Aube** (volant 👤, 🏹 5)
- **Toxotes** (terrestre 👤, 🏹 2).

- Les **Maraudeurs Infernaux ne peuvent pas harceler les Spartiates**, car ils n'ont pas une valeur

d'**Attaque CC** (🏹) **strictement supérieure** à ces derniers.

- Les **Maraudeurs Infernaux ne peuvent pas harceler les Régiment de l'Aube**, car une Unité terrestre (👤) ne peut pas harceler une **Unité volante** (👤).
- Les **Maraudeurs Infernaux peuvent harceler les Toxotes**, car ils ont une valeur d'**Attaque CC** (🏹) **strictement supérieure** à ces derniers et qu'ils sont tous les deux des **Unités terrestres** (👤).

← UTILISER LES TALENTS

Même la force de la phalange des Spartiates, descendants d'Héraclès, n'est pas sans limites. Un Général doit obtenir le meilleur de ses troupes et tirer avantage des faiblesses de ses ennemis pour les écraser sans pitié !

Pour **utiliser** un ou plusieurs Talents d'une de ses Unités, un Général doit :

- Vérifier que les **conditions** pour utiliser le Talent sont remplies.
- Payer le **coût** en points de Pouvoir (indiqué à gauche sur la carte Unité).
- ❗ Sauf mention contraire, si un Talent modifie la résolution d'une action ou d'une Manœuvre (jet de dés, Déplacement, etc), l'utilisation de ce Talent doit être annoncé **avant la résolution de cette action ou Manœuvre**.
- ❗ Les effets d'un même Talent ne sont **pas cumulables** pour une même Unité. Sauf mention contraire, un Talent ne peut être utilisé qu'une seule fois tant que ses effets s'appliquent. (exemple : un Talent dont les effets durent un tour ne peut être utilisé qu'une fois par tour par une même Unité)
- ❗ Lors d'un combat, l'attaquant annonce les Talents qu'il utilise, puis le défenseur fait de même.
- ❗ Dépenser des points de Pouvoir pour augmenter une Caractéristique dotée d'un + est considéré comme l'utilisation d'un Talent.
Rappel : cet effet dure pour la prochaine Manœuvre ou action.



VARIANTE : BATAILLE À 4 JOUEURS

Pour mener une Bataille à 4 joueurs, les **règles spéciales** ci-dessous s'appliquent en plus des règles classiques :

- Les joueurs forment **deux équipes** composées chacune de deux joueurs.
- Chaque joueur choisit sa **Faction**. Les joueurs d'une même équipe peuvent choisir des Factions différentes.
- Chaque Général dispose de **60 points** pour recruter ses Unités. Il peut recruter n'importe quelle **Unité de sa Faction**. Deux Généraux d'une même équipe ne peuvent toutefois pas recruter une Unité identique (même nom, même illustration et même affiliation).
- Les joueurs doivent dépenser **au moins 55 points de Recrutement**. Ils reçoivent 2 points de Pouvoir en début de partie par point de Recrutement non dépensé.

- L'équipe qui commence la partie dispose de **6 plateaux** en rectangle pour former le **Champ de Bataille**. L'autre équipe détermine les **Zones de Déploiement**.

- Pour le déploiement et l'enchaînement des tours des joueurs, l'ordre doit toujours être le suivant :

Équipe 1, joueur 1 - Équipe 2, joueur 1 - Équipe 1, joueur 2 - Équipe 2, joueur 2

- Les pioches ne sont **reformées** que lorsque les quatre joueurs les ont épuisées.

- Les Généraux d'une même équipe jouent chacun les Unités qu'ils ont recrutées, et ne peuvent ni s'échanger d'Unités, ni dévoiler le contenu de leur main, ni bénéficier des Talents des Unités qu'ils n'ont pas recrutées.

VICTOIRE

L'équipe qui a réduit les deux armées adverses à un total de **3 Unités** remporte la Bataille.



RÉSUMÉ DE LA VARIANTE À 4 JOUEURS :

- Formez deux équipes de deux joueurs.
- Disposez 6 plateaux pour le Champ de Bataille.
- Jouez les tours un joueur après l'autre en alternant les équipes.
- Réduisez les armées de l'équipe adverse à 3 Unités.

VARIANTE : DECK BUILDING

Les Généraux peuvent constituer leurs armées en recrutant n'importe quelle Unité **sans tenir compte des Factions**. Les autres limitations continuent de s'appliquer.

- ⚠ Cette variante ne peut être jouée que si les deux Généraux sont d'accord pour l'appliquer.

- ⚠ Les armées adverses ne peuvent pas comporter une Unité identique (même nom, même affiliation, même illustration).

- ⚠ Cette variante peut être jouée lors d'une Bataille à 4 joueurs.

● **Adresse au Tir** : Ce Talent doit être joué après avoir lancé les dés lorsque l'Unité possédant ce Talent a effectué une Attaque à Distance . Son Général peut relancer un dé avec lequel il a obtenu un 0. Ce Talent est utilisable une fois par Attaque.

● **Adresse en mêlée** : Ce Talent doit être joué après avoir lancé les dés lorsque l'Unité possédant ce Talent a effectué une Attaque CC . Son Général peut relancer un dé avec lequel il a obtenu un 0. Ce Talent est utilisable une fois par Attaque.

● **Assaut Coordonné** : Ce Talent ne peut être utilisé qu'avant d'activer des Unités. Le Général de l'Unité utilisant ce Talent peut chercher dans sa pioche jusqu'à 4 cartes de son choix. Il peut ensuite activer successivement l'Unité utilisant le Talent Assaut Coordonné ainsi que jusqu'à 3 autres Unités. Le Général ne défausse que les cartes Manœuvre des Unités ainsi activées. Aucune carte Art de la Guerre n'est requise. Aucune autre Unité ne peut être activée durant ce tour.

● **Aura de force** : Ce Talent peut être utilisé à tout moment avant un jet de dé et dure jusqu'à la fin du tour. Lorsqu'une Unité utilise ce Talent, son Général peut relancer un dé de son choix lors d'une Attaque ou Contre-Attaque. Cet effet s'applique également aux Unités alliées adjacentes à l'Unité utilisant ce Talent.

● **Bombardement Infernal** : Ce Talent doit être utilisé avant la phase de Déplacement de l'Unité. Cette dernière ne peut pas Attaquer durant le tour. Toutes les Unités ennemies survolées durant le Déplacement de l'Unité subissent une Attaque avec le nombre de dés indiqué à côté du Talent sur la carte Unité. Les Unités ainsi attaquées ne peuvent pas Contre-attaquer.

● **Boulets explosifs** : Si l'Unité effectue une Attaque à Distance  contre une Unité terrestre , la difficulté pour toucher est réduite de 1.

● **Débordement** : Lors d'une Attaque CC , la difficulté pour toucher est réduite de 1 si la valeur de Vitalité 

de l'attaquant est supérieure ou égale à celle du défenseur.

● **Éclaireur** : L'Unité peut ignorer les pénalités de Déplacement lors de son prochain Déplacement.

● **Endurance** : Ce Talent doit être utilisé lors de la résolution des Dégâts d'un combat. L'Unité utilisant ce Talent annule un dégât qui lui est causé. Ce Talent peut être utilisé plusieurs fois par résolution de Dégâts.

● **Évasion** : Ce Talent peut être joué lorsque l'Unité est la cible d'une Attaque CC  par une Unité terrestre . L'Attaque est considérée n'avoir jamais eu lieu. La carte Manœuvre de l'attaquant est tout de même dépensée. L'utilisation de ce Talent doit être annoncée juste après la déclaration de l'Attaque et avant que l'attaquant déclare l'utilisation de Talents. Ce Talent peut être utilisé plusieurs fois par tour.

● **Force Impie** : Lors d'une Attaque CC , l'Unité gagne un dé supplémentaire.

● **Jugement des Âmes** : Si l'Unité détruit une autre Unité, prenez immédiatement 2 points de Pouvoir de la réserve.

● **Leader** : ce Talent permet au Général de l'Unité de dépenser des points de Pouvoir à la place de cartes Art de la Guerre pour activer plusieurs Unités le même tour.
1 point de Pouvoir = 1 carte Art de la Guerre.

● **Mobilité** : L'Unité peut se déplacer après avoir attaqué, à condition qu'elle ne se soit pas déplacée avant son Attaque.

● **Morsures de Cerbère** : Lors d'une Attaque CC , désignez une Unité adjacente à Cerbère. Effectuez une Attaque distincte sur cette Unité ainsi que jusqu'à 2 autres ennemies adjacentes à la fois à Cerbère et à l'Unité désignée. Le nombre de dés pour ces Attaques est indiqué avec le Talent. Les Unités ainsi attaquées ne peuvent pas Contre-attaquer.

● **Mouvement d'Infanterie** : Ce Talent ne peut être utilisé qu'avant d'activer des Unités. Le Général de l'Unité utilisant ce Talent peut chercher dans sa pioche jusqu'à 3 cartes de son choix.

Il peut ensuite activer successivement l'Unité utilisant le Talent Mouvement d'Infanterie ainsi que jusqu'à 2 Infanteries adjacentes à cette Unité. Le Général ne défausse que les cartes Manœuvre des Unités ainsi activées. Aucune carte Art de la Guerre n'est requise. Aucune autre Unité ne peut être activée durant ce tour.

● **Parade** : Ce Talent ne peut être utilisé que par une Unité effectuant une Attaque ou une Contre-Attaque, lors de la résolution des dégâts. Un Dégât causé à l'attaquant et au défenseur est annulé.

● **Rage du Lion** : Quand ce Talent est utilisé, le Lion de Némée a pour Caractéristiques celles de sa carte d'Unité avec une Vitalité  de 7.

● **Renforts** : Ce Talent ne peut être utilisé que lorsque les deux Généraux reforment leur pioche. L'Unité utilisant le Talent récupère un niveau de Vitalité (remettre la carte avec la Vitalité immédiatement supérieure sur le dessus de la pile d'Unité). Ce Talent peut être utilisé plusieurs fois successivement alors que les pioches sont reformées.

● **Retraite** : Lorsqu'une Unité est attaquée, cette dernière recule d'une case et annule un Dégât qu'elle devrait subir. Cette Unité ne peut pas Contre-attaquer le même tour. Si l'Unité ne peut pas reculer d'une case, ce Talent ne peut pas être utilisé.

● **Sentinelle** : L'Unité peut défendre une autre Unité sans dépenser de points de Pouvoir - hormis ceux nécessaires à l'utilisation du Talent.



LISTE DES TALENTS

● **Soutien d'Assaut** : Ce Talent ne peut être utilisé qu'avant d'activer des Unités. Le Général de l'Unité utilisant ce Talent peut chercher dans sa pioche jusqu'à 2 cartes de son choix. Il peut ensuite activer successivement l'Unité utilisant le Talent Soutien d'Assaut ainsi qu'une autre Unité.

Le Général ne défausse que les cartes Manœuvre des Unités ainsi activées. Aucune carte Art de la Guerre n'est requise. Aucune autre Unité ne peut être activée durant ce tour. Si les deux Unités ainsi activées Attaquent durant le tour, elles doivent le faire obligatoirement sur la même Unité ennemie.

● **Tir disséminé** : Lors d'une Attaque à Distance ☉, ce Talent permet à l'Unité l'utilisant d'Attaquer deux Unités ennemies adjacentes l'une à l'autre et à portée de tir. Les Unités ciblées doivent être des Unités terrestres 🏠. Chaque Unité subit une Attaque à Distance ☉ distincte.

● **Tir en cloche** : Lors d'une Attaque à Distance ☉, l'Unité peut ignorer les Unités alliées en tant qu'obstacle au tir.

● **Traque** : L'Unité peut effectuer un Harcèlement sur une Unité ennemie sans dépenser de points de Pouvoir - hormis ceux nécessaires à l'utilisation du Talent.



CAMPAGNE : LES STÈLES DU DESTIN



Le livret de campagne "Les Stèles du Destin" propose une suite de **parties scénarisées**, destinées à introduire progressivement les différents mécanismes du jeu.

● Pour les affrontements de la campagne, les Armées des joueurs et le Champ de Bataille sont **prédéfinis**.

● Chaque affrontement de la campagne comporte ses propres **conditions de victoire**, et des **règles spéciales** peuvent s'appliquer.

Les premiers scénarios de la campagne vous aideront à vous familiariser pas à pas avec les règles du jeu.

Puis les scénarios suivants vous proposeront des règles spéciales destinées à pimenter vos Batailles en y ajoutant des variantes stratégiques.



LEXIQUE



- **Activer** : Défausser une carte Manœuvre durant son tour pour effectuer une manœuvre ou une Contre-Attaque avec une Unité.
- **Bataille** : Ensemble de tours de jeu successifs durant lesquels les joueurs effectuent des Manœuvres avec leurs Unités, et au terme desquels un vainqueur est désigné.
- **Caractéristiques** : Chiffres indiqués sur les cartes Unité, représentant la force d'une Unité au cours du combat. Les Caractéristiques évoluent en fonction de la Vitalité.
- **Cartes Art de la Guerre** : Cartes de la pioche qui peuvent être utilisées pour :
 - activer plusieurs Unités durant son tour
 - chercher une carte dans sa pioche.
 - obtenir deux points de Pouvoir.
- **Cartes Manœuvre** : Cartes de la pioche qui, une fois défaussées, permettent aux Unités d'effectuer une manœuvre ou une Contre-Attaque. Chaque carte Manœuvre est assignée à une Unité spécifique, et ne peut être utilisée que pour cette dernière. Le nombre de cartes Manœuvre disponibles pour une Unité est indiqué par le chiffre de la Caractéristique Manœuvre sur la carte Unité. Le joueur ajoute ces cartes à sa pioche. Les cartes Manœuvre utilisées sont placées dans une pile à part : la défausse. Un joueur peut également défausser une carte Manœuvre pour gagner un nombre de points de Pouvoir égal à la valeur de Commandement  de l'Unité - auquel cas il ne peut pas se servir de cette carte pour activer l'Unité.
- **Champ de Bataille** : Ensemble de plateaux de jeu qui représentent le lieu sur lequel se déroule la Bataille et où sont positionnés et déplacés les jetons Unité.
- **Défausse** : Pile de cartes constituée de l'ensemble des cartes Manœuvre et cartes Art de la Guerre utilisées par un joueur durant la partie. Ces cartes ne peuvent plus être utilisées jusqu'à ce que le joueur reforme sa pioche.
- **Épuiser** : Avoir défaussé toutes les cartes de sa pioche, de sorte à n'avoir plus aucune carte à piocher au début de son prochain tour.
- **Général** : Rôle des joueurs durant le jeu alors qu'ils mènent leurs troupes à la Bataille.
- **Manœuvre** : action de Déplacement ou d'Attaque effectuée par une Unité lors de son activation, nécessitant que le Général dépense une carte Manœuvre.
- **Pile d'Unité** : Ensemble de cartes de nom et d'affiliation identiques qui forment une Unité, placées face visible et triées par ordre décroissant de Vitalité.
- **Pioche** : Pile de cartes constituée de l'ensemble des cartes Manœuvre et cartes Art de la Guerre disponibles pour un joueur durant la Bataille.
- **Points de Pouvoir** : Points obtenus en défaussant des cartes, et permettant d'utiliser des effets de jeu particuliers : améliorer une Caractéristique d'une Unité, utiliser un Talent, effectuer certaines actions, etc.
- **Portée** : Chiffre secondaire de la Caractéristique d'Attaque à Distance , qui indique le nombre de cases maximum pouvant se trouver entre l'attaquant et sa cible.
- **Recruter** : Dépenser des points de Recrutement pour acquérir les Unités constituant son armée.
- **Réserve** : Ensemble commun des points de Pouvoir disponibles pour les joueurs durant la Bataille. Les points de Pouvoir utilisés retournent dans la réserve.
- **Talents** : Effets de jeu spéciaux que les Unités peuvent utiliser au cours de la Bataille en dépensant des points de Pouvoir.
- **Unité** : Force militaire recrutée et contrôlée par un joueur, représentée par une Pile d'Unité et un jeton sur le Champ de Bataille.
- **Unité Légendaire** : Unité ne pouvant être recrutée qu'une seule fois au sein de la même armée.
- **Vitalité** : Caractéristique d'une Unité indiquant le nombre de Dégâts qu'elle peut subir avant d'être éliminée. La Vitalité détermine en outre le nombre total de cartes formant la Pile d'Unité.
- **Zone de Déploiement** : Désigne les deux lignes du Champ de Bataille les plus proches de chaque joueur sur lesquelles les jetons des Unités sont placés avant la Bataille.



CRÉDITS

Un jeu de Benoît Vogt

Illustrations : Loïc Muzy

Graphisme et mise en page : Olivier Trocklé

© 2012 PLAY & WIN. Tous droits réservés.

www.playandwingames.com

Distribué par IELLO

Pour avoir testé, conseillé et accompagné Mythic Battles, l'auteur tient à remercier :

- les pros : Cédric Barbé et Gabriel Durnerin de IELLO, Tanguy Gréban de Case Départ, Thibaut Gruel de la Caverne du Gobelin et Aurore Py.
- la famille Vogt : Romane, Murielle, Patricia et Gilbert.
- les cousins : Béatrice, Julien et Emilie Guillot, ainsi que Nicolas Pilon.
- les potes : Alexandre Nicolas, Pierre Mazerand, Cordélia Hurth et Ludovic Lepercq, ainsi que Jonathan Chertez.
- la famille Bohn : Simone, Gérard et Cécile.
- la famille Belle : Audrey et Julien.
- Loïc Muzy et Olivier Trocklé pour leur investissement et leur disponibilité.