

MYTHIC BATTLES PANTHEON

TM

HERA

1.5



Illustration par Loïc Muzy



MYTHIC BATTLES
PANTHEON

TM

HERA

1.5

SOMMAIRE

CAMPAGNE : LES NOUVEAUX TRAVAUX _____ 4

SCÉNARIOS

SCÉNARIO 1 FRÈRE CONTRE FRÈRE _____ 8

SCÉNARIO 2..... LA PIERRE DU MUET _____ 12

SCÉNARIO 3..... LE DÉFI D'AUTOLYCOS _____ 15

SCÉNARIO 4..... LA CEINTURE D'HIPPOLYTE _____ 18

SCÉNARIO 5..... LE RAID _____ 21

SCÉNARIO 6..... LE SANGLIER DE CALYDON _____ 24

SCÉNARIO 7 LES POMMES D'OR DU JARDIN DES HESPÉRIDES ____ 27

SCÉNARIO 8..... L'HYDRE DE LERNE _____ 30

SCÉNARIO 9..... QUAND L'ÉLÈVE DÉPASSE LE MAÎTRE _____ 32

SCÉNARIO 10 ... REGARD DE PIERRE _____ 35

SCÉNARIO 11 LE MARÉCAGE DU RÉPROUVÉ _____ 38

SCÉNARIO 12 ... PETITS MEURTRES EN FAMILLE _____ 41

MISE EN PLACE D'ESCARMOUCHE _____ 44



CAMPAGNE : LES NOUVEAUX TRAVAUX

Zeus, pressé de recouvrer son trône, tente de se débarrasser d'une puissante rivale en la personne de sa propre épouse, Héra. Il ourdit pour cela un complot impliquant sa fille Athéna ainsi que deux des héros les plus puissants et célèbres revenus d'entre les morts à la faveur de la dernière Titanomachie : Achille et Héraclès.

UNE FEMME BAFOUÉE

Les Nouveaux Travaux est une campagne à 2 joueurs pour *Mythic Battles: Pantheon*. Il est préférable que les joueurs soient déjà familiarisés avec le jeu de base avant de se lancer dans cette aventure.

La campagne est constituée d'une série de scénarios, que vous allez choisir au fur et à mesure parmi 12 possibilités. Le vainqueur de la campagne sera celui qui remportera la bataille finale.

En plus de jouer ces scénarios en campagne, vous pouvez également les jouer individuellement.

PROLOGUE

Après la terrible Titanomachie qui a ébranlé le Monde, la guerre fait rage entre les dieux de l'Olympe à la recherche de leur grandeur passée. Chaque divinité est prête à tout pour essayer de restaurer sa puissance et récupérer ses pouvoirs d'antan.

Malgré son statut d'ancien maître des dieux, Zeus sait qu'il n'est pas en mesure, pour l'heure, de faire face à ses rivaux pour reprendre son trône. Pour parvenir à ses fins, il va lui falloir manigancer, comploter et tenter de manipuler ses congénères, car rien n'est plus important à ses yeux que récupérer le pouvoir, son pouvoir.

Zeus a déjà établi un plan de reconquête, et celui-ci passe par l'élimination d'Héra, son encombrante épouse et rivale. Mais, s'il est prêt à tout, Zeus sait que son statut actuel ne lui permet pas d'agir directement contre sa femme sans prendre le risque de voir d'autres Olympiens se retourner contre lui.

Aussi a-t-il prévu de manipuler Eurysthée, l'ancien roi d'Argolide, afin de lui faire concocter une série de Travaux qui mèneront Héra à sa perte. L'idée consiste à faire croire à la déesse qu'elle pourra retrouver sa puissance et son prestige passés en menant à bien ces Travaux.

De son côté, Héra n'hésite pas longtemps. Dans la course à la puissance à laquelle se livrent les dieux redevenus mortels, elle pense qu'une telle opportunité ne se représentera sans doute pas. C'est pourquoi elle choisit immédiatement de faire appel aux services d'un héros échappé des Champs-Élysées pendant la guerre contre les Titans : le puissant et bouillant Achille.

Cependant, le machiavélisme du plan de Zeus ne s'arrête pas là. L'ancien roi de l'Olympe va ensuite à la rencontre de sa fille Athéna, qui fait toujours partie de ses fidèles, et la met en garde contre la jalousie et le courroux destructeur d'Héra. Il lui explique que cette dernière est en train de lever une armée afin d'accomplir de nouveaux Travaux qui pourraient lui permettre d'acquérir une puissance suffisante pour le balayer lui, ainsi que les dieux qui lui sont alliés.

Ne pouvant rien tenter directement, Zeus réclame l'aide d'Athéna pour contrer Héra et lui propose de ranger à son service le héros le plus puissant qu'il connaisse, son fils Héraclès.

Ainsi va le plan de Zeus, un affrontement entre déesses, un affrontement entre héros, un nouveau chaos pour son seul bénéfice.



RÈGLES DE CAMPAGNE

Les règles spéciales de campagne suivantes s'appliquent à tous les scénarios, en plus des éventuelles règles spécifiques à chaque scénario. En cas de conflit entre les règles de campagne et les règles de scénario, ce sont les règles de scénario qui prédominent.

FORCES

Chaque joueur prend le contrôle d'une armée pour toute la durée de la campagne. Il s'agit soit d'Héraclès et de ses suivants, soit de son rival Achille accompagné de ses hommes.

Le camp d'Héraclès commence avec les unités suivantes disponibles : Athéna, Héraclès, Léonidas, Atalante et les Spartiates.

Le camp d'Achille commence avec les unités suivantes disponibles : Héra, Achille, Ulysse, Eurysthée et les Hoplites.

Les deux armées s'amélioreront après chaque partie, soit en recrutant des unités supplémentaires, soit en achetant de l'équipement afin d'améliorer les unités. Chaque joueur constitue l'armée qu'il utilisera pour chaque scénario parmi les unités qui lui sont disponibles.

SÉQUENCE DU TOUR DE CAMPAGNE

- 1) **Phase de choix du scénario.** Le joueur ayant perdu le scénario précédent choisit le suivant et devient l'attaquant et le premier joueur. Les joueurs lisent ensuite le scénario.
- 2) **Phase de dépense de la renommée.** En commençant par le vainqueur du précédent scénario, les joueurs achètent à leur tour une carte à la fois jusqu'à ce que les deux camps aient dépensé toute la renommée qu'ils souhaitaient dépenser.
- 3) **Phase de recrutement.** Le perdant du précédent scénario recrute son armée en premier, suivi par le vainqueur.
- 4) **Phase de jeu.** Les joueurs jouent le scénario choisi.
- 5) **Phase de vérification.** Dès que cinq scénarios ont été joués, les joueurs terminent la campagne en jouant le scénario 12.

RENOMMÉE

Tout au long de la campagne, les joueurs gagnent de la renommée après chaque scénario. Cette renommée peut être dépensée par les joueurs pour acheter/recruter de nouvelles unités pour leurs armées et de l'équipement pour leurs unités.

GAGNER DE LA RENOMMÉE

Chaque joueur gagne 2 points de renommée à la fin de chaque scénario.

Si le vainqueur remplit une condition de victoire particulière, il peut également gagner un bonus.



DÉPENSER DE LA RENOMMÉE

Entre deux scénarios, un joueur peut dépenser autant de points de renommée accumulés qu'il le souhaite pour développer son armée. La dépense intervient après le choix du scénario et après la lecture des objectifs.

Pour recruter une unité ou acheter un équipement pour son armée, procédez comme suit :

- 1) Choisissez une carte dans le paquet des équipements et unités disponibles.
- 2) Dépensez autant de renommée que le coût de la carte.
- 3) Ajoutez votre achat au paquet d'équipement de votre armée, ou l'unité à votre armée.
- 4) Quand un joueur a ajouté un équipement ou une unité à son armée, la carte est retirée du paquet d'achat et n'est plus disponible.
- 5) Notez vos achats pour ne pas les oublier lors de votre prochaine partie.

Seul le joueur Héraclès peut acheter Héraclès Vétéran, et seul le joueur Achille peut acheter Achille Vétéran. Quand un joueur achète une de ces versions Vétéran, il retire la version précédente de son armée. Cette unité ne peut plus être utilisée. Le joueur doit jouer le reste de la campagne avec la version Vétéran de son héros.

CARTES DE RECRUTEMENT/ ÉQUIPEMENT



Seul l'équipement que vous avez acheté préalablement et qui se trouve dans votre paquet équipement est disponible pour votre armée.

Une unité peut porter au maximum une pièce d'équipement pendant un scénario. Choisissez si une unité portera un équipement et, le cas échéant, lequel, lors du recrutement de l'unité. Le coût en PR d'un équipement compte dans votre total d'armée. Veuillez noter que le type d'unité (héros, monstre, troupes) doit correspondre à celui qui est inscrit sur la carte équipement pour qu'elle puisse le porter.

À la fin d'un scénario, tous les éléments équipés retournent dans le paquet équipement du joueur. Il pourra les réattribuer normalement à son armée pour le scénario suivant.

Les bonus tirés des cartes équipement sont traités comme s'ils étaient inscrits sur la carte de troupes ou le tableau de bord de l'unité. Si le bonus de l'équipement n'est pas un talent, il est considéré comme un pouvoir. Toutes les restrictions et avantages normaux des talents et pouvoirs s'appliquent normalement.

MISE EN PLACE & PREMIER JOUEUR

Le joueur qui choisit le scénario est l'attaquant pour ce scénario et le premier joueur pour le premier tour de jeu. Il se déploie en premier et joue en premier.

RECRUTEMENT DES ARMÉES

Une fois que le scénario a été choisi et après que les points de renommée ont été dépensés pour acheter de nouvelles recrues ou pièces d'équipement, les joueurs doivent recruter leurs armées. Pour cela, les règles de recrutement standard s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

Le nombre de PR dépensés pour recruter l'armée doit être exactement égal aux dispositions du scénario.

Sauf mention contraire dans un scénario, l'armée d'Héraclès doit toujours comprendre Athéna et Héraclès.

Sauf mention contraire dans un scénario, l'armée d'Achille doit toujours comprendre Héra et Achille.

Les joueurs ne peuvent choisir que des unités figurant parmi celles qui sont disponibles pour leurs armées, et des équipements qui figurent dans leurs propres paquets équipement. Le coût en PR de chaque pièce d'équipement choisie s'ajoute au coût de l'unité.

GAGNER UN SCÉNARIO

Le vainqueur d'un scénario gagne 1 point de victoire. Le perdant gagne 0 point de victoire.

En outre, un scénario peut mentionner une récompense spéciale pour les vainqueurs.

Si un joueur l'emporte suite à la mort du dieu ou du héros adverse (Héraclès ou Achille), il ne gagne que le point de victoire, pas la récompense spéciale. Dans cette situation, si la récompense de scénario est une unité, elle peut être recrutée lors de la prochaine phase de renommée. Le prix de l'unité en renommée est égal à son coût de recrutement.

Le joueur qui a le plus de points de victoire dispose d'un avantage dans le dernier scénario.

CHOIX DU SCÉNARIO À JOUER

La campagne débute toujours par le scénario 1 et se termine par le scénario 12. Pour le reste, l'ordre dans lequel les scénarios sont joués dépend uniquement des joueurs eux-mêmes.

Le joueur ayant perdu le précédent scénario choisit le suivant. Vous pouvez choisir n'importe lequel, en respectant la restriction suivante : un joueur ne peut choisir un scénario spécifique que si, à la fin de la phase d'achat, les deux joueurs ont suffisamment d'unités et d'équipement dans leurs armées pour remplir le total de PR requis par ledit scénario.

FIN DE LA CAMPAGNE

Dès que cinq scénarios ont été joués, les joueurs terminent la campagne en jouant le scénario 12. Le joueur qui remporte ce scénario remporte la campagne.

VARIANTE LONGUE CAMPAGNE

Si les joueurs souhaitent jouer une campagne plus longue, ils peuvent s'affronter sur les onze scénarios avant de passer au dernier. Décidez de ceci avant de commencer la campagne, afin que les deux joueurs sachent à quoi s'attendre.





SCÉNARIO 1

FRÈRE CONTRE FRÈRE

Plateau : **JARDIN DES HESPÉRIDES**



Héra a pris les devants et, souhaitant lever rapidement une puissante armée, elle a décidé d'envoyer Achille recruter Géryon, un géant pouvant devenir une recrue de choix. Zeus, au courant de la manœuvre, en a averti Athéna qui, elle, a aussitôt fait le choix d'envoyer Héraclès afin de tenter de recruter le géant pour son propre compte.

Lorsque les héros pénètrent dans le domaine du géant, celui-ci fou de colère, se précipite à leur rencontre. Il hurle de rage et de désespoir, car son troupeau de bœufs a été massacré pendant la nuit. Pensant avoir trouvé les coupables, Géryon s'apprête à déchaîner sa colère sur eux. Il ne sait pas plus que les héros que c'est Zeus lui-même qui a occis ses bêtes.

Celui qui voudra avoir le géant à son service devra donc, tout d'abord, le capturer.



FORCES



Achille joue en premier.



2 JOUEURS : 10 PR CHACUN

Aucun des joueurs ne peut recruter son dieu pour ce scénario.

Les joueurs disposent chacun de 2 cartes équipement Gastrophète pour ce scénario uniquement. Elles doivent être attribuées aux unités pendant le recrutement.

MISE EN PLACE

Placez Géryon dans la zone indiquée.

Héraclès est le défenseur. Placez les unités d'Héraclès n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Achille est l'attaquant. Placez les unités d'Achille n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Prenez les cartes activation de Géryon, plus 2 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche du camp neutre. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord de Géryon, à côté du plateau de jeu.



VICTOIRE

SI UN JOUEUR CAPTURE GÉRYON, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : GÉRYON EST AJOUTÉ AUX UNITÉS DISPONIBLES DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.



RÈGLES SPÉCIALES

CAPTURER GÉRYON

Pour capturer Géryon, un joueur doit le faire sortir du plateau par une des zones de sa zone de déploiement.

RAPPEL DE TROUPES

Les troupes peuvent être rappelées dans leur zone de déploiement.

GÉRYON

Dans ce scénario, Géryon ignore tous les pouvoirs et talents des autres unités et peut uniquement être ciblé par une attaque de filet (voir ci-dessous). Si une

attaque de zone est effectuée sur la zone de Géryon, ignorez Géryon durant la résolution de cette attaque.

À chaque fois qu'un joueur termine son tour, il pioche une carte du paquet du camp neutre, applique ses effets, puis la défausse. Ceci met fin au tour du camp neutre. Quand la dernière carte du paquet neutre est résolue, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.

- Si c'est une carte Géryon et si ce dernier a au moins un jeton Filet sur son socle, retirez-en 1.
- Si c'est une carte Géryon et si ce dernier n'a aucun jeton Filet sur son socle, le joueur qui a pioché la carte d'activation effectue une attaque avec Géryon contre une unité de son choix située à portée du géant.
- Si c'est une carte art de la guerre et s'il y a au moins un jeton Filet sur le socle de Géryon, retirez tous les jetons.
- Si c'est une carte art de la guerre et s'il n'y a aucun jeton Filet sur le socle de Géryon, le joueur qui a pioché la carte d'activation doit utiliser le pouvoir Tricéphale de Géryon. Il doit cibler autant d'unités que possible dans les limites de sa portée et pour un total maximal de 3.

CARTE GASTROPHÈTE



Une unité équipée de cette carte peut effectuer l'action simple lancer le filet. Cette action compte comme l'attaque de l'unité pour ce tour. Cette action peut uniquement cibler Géryon et ne peut être utilisée que s'il n'a pas de jeton Filet sur son socle. C'est le seul type d'attaque dont Géryon peut être la cible.



jeton
filet

Lancer le filet est une attaque à 5 dés de Portée 2 résolue normalement. Cependant, les blessures qui pourraient en découler ne sont pas appliquées. À la place, Géryon est empêtré

dans le filet. Placez 2 jetons Filet sur son socle.

Tant qu'il y a au moins 1 jeton Filet sur son socle, tous les talents de Géryon sont ignorés.

Si, à la fin de son tour, un joueur dispose d'une unité dans la même zone que Géryon, et si ce dernier a au moins 1 jeton Filet sur son socle, cette unité peut défausser une carte art de la guerre pour déplacer Géryon vers une zone adjacente. Géryon doit pouvoir pénétrer dans cette zone normalement. Les jetons Filet sont déplacés avec lui.

CONCLUSION

- **Camp vainqueur :** « Après un âpre affrontement, nous avons réussi à capturer Géryon. Une fois ramené dans notre camp, celui-ci a aisément été subjugué par la déesse que je sers ; lui laissant croire que sa rivale était la coupable de la destruction de son troupeau. Le géant s'est ainsi décidé à combattre pour notre compte ».
- **Camp vaincu :** « Nous n'avons pas été à la hauteur et avons raté l'occasion de récupérer un allié de choix, qui aurait pu faire la différence sur le champ de bataille ; mais ma divinité nous rassure, car nous ne subirons plus de défaite maintenant qu'elle est à nos côtés ».







SCÉNARIO 2

LA PIERRE DU MUET

Plateau :

TARTARE



Une légende ancienne raconte qu'un puissant artefact, caché au fin fond du Tartare, permettrait à son porteur d'annuler tous les pouvoirs à son contact. Cependant, il est également dit que pour atteindre cet objet légendaire, de grands sacrifices seront nécessaires.

Les deux camps se mettent donc en quête de la précieuse relique. Après avoir franchi le Styx et traversé les Enfers, les deux armées débouchent dans une région aride, brumeuse et sans vie. Des cages remplies de squelettes jonchent le sol, des âmes hurlantes de déçus tournoient dans les airs, alors que des cris de suppliciés semblent résonner de nulle part.

Le doute n'est plus permis, il s'agit des plaines du Tartare dans lesquelles flottent en permanence l'odeur de la souffrance, de l'abandon et du désespoir. Un champ de bataille résolument maléfique.



FORCES



2 JOUEURS : 16 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez le jeton Artefact dans la zone indiquée.

Placez les unités du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez les unités de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.



VICTOIRE

SI UN JOUEUR RÉCUPÈRE L'ARTÉFACT, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : LA CARTE ÉQUIPEMENT PIERRE DU MUET EST AJOUTÉE AU PAQUET ÉQUIPEMENT DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.





RÈGLES SPÉCIALES

SACRIFIER DES ÂMES

Quand une unité de troupes se trouve dans l'une des zones marquées par un rond vert ne contenant pas déjà de jeton Âme sacrifiée, le joueur qui contrôle cette unité gagne l'action simple sacrifier des âmes.

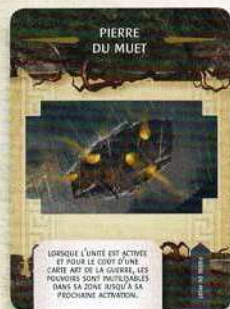


jeton
Âme
sacrifiée

Quand une unité de troupes effectue l'action sacrifier des Âmes, elle est détruite. Placez un jeton âme sacrifiée dans la zone.

L'ARTEFACT

Au début du scénario, l'artefact est inutilisable et sombre. Il ne peut pas être déplacé.



Quand les trois zones vertes contiennent un jeton Âme sacrifiée, l'artefact s'active et commence à briller. Il peut désormais être déplacé. Cependant, quand il est actif, aucun pouvoir d'aucune unité située dans la même zone ne peut être utilisé.



jeton
Artéfact

Le jeton Artéfact suit les mêmes règles qu'un omphalos en ce qui concerne le fait de le collecter, de le lâcher et de le déplacer.

Pour posséder définitivement l'artefact, un joueur doit le porter hors du plateau en sortant par une de ses zones de déploiement.

CONCLUSION

- **Camp vainqueur :** « *La bataille a été rude, mais nous avons tout de même pu récupérer la pierre magique. Cependant, cette victoire a été remportée au prix d'une atroce hécatombe : le sacrifice de trop nombreux frères d'armes qui ne trouveront jamais le repos éternel en ce lieu maudit* ».
- **Camp vaincu :** « *Quelle horreur, tant d'hommes sont morts pour rien ! Nous avons perdu la pierre, ainsi que trop de nos braves soldats. Nous n'aurons plus aucun repos avant d'avoir connu la vengeance* ».



SCÉNARIO 3

LE DÉFI D'AUTOLYCOS



2

Plateau : STYX

L'affrontement qui oppose Héra et Athéna commence à résonner jusqu'aux ruines de l'Olympe. C'est alors qu'apparaît Autolykos, fils d'Hermès et voleur à plein temps. Ce dernier se propose d'apporter son aide au camp qui se montrera le plus rusé.

Pour cela, il lance un défi suprême à chaque divinité : réussir à dérober le harnais de Cerbère sans succomber à sa puissance infernale.

FORCES

  2 JOUEURS : 16 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez Cerbère dans la zone indiquée.

Placez le dieu et le héros (Héraclès ou Achille) de l'armée du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez le dieu et le héros (Héraclès ou Achille) de l'armée de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Toutes les unités des deux armées qui ne sont pas sur le plateau commencent le scénario en dehors du champ de bataille et doivent utiliser leur première action pour se déployer dans leurs zones de déploiement respectives.

Prenez les cartes activation de Cerbère, plus 4 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche du camp neutre. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord de Cerbère, à côté du plateau de jeu. Fixez la vitalité de Cerbère à 2 sur son tableau de bord.

VICTOIRE

SI UN JOUEUR VOLE LE HARNAIS DE CERBÈRE, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : AUTOLYCOS EST AJOUTÉ AUX UNITÉS DISPONIBLES DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.



RÈGLES SPÉCIALES

VOLER LE HARNAIS

Pour voler le harnais, un joueur doit le porter hors du plateau en sortant par une zone marquée en vert.

CERBÈRE

Tant que Cerbère a moins de 8 en *vitalité*, il dort. Quand Cerbère a 8 en *vitalité*, il est éveillé.

Dans ce scénario, Cerbère ne peut être ciblé que par l'action endormir Cerbère et par aucune forme d'attaque. Si une attaque de zone est effectuée sur la zone de Cerbère, ignorez Cerbère durant la résolution de cette attaque.

Toutes les unités peuvent remplacer leurs attaques normales par l'action simple endormir Cerbère. Cette action ne peut être effectuée que si Cerbère est éveillé. Pour utiliser cette action, le joueur doit défausser une carte art de la guerre. Résolez normalement une attaque contre Cerbère. Cependant, les blessures qui pourraient en découler ne sont pas appliquées. À la place, Cerbère se rendort. Fixez sa *vitalité* à 2 sur son tableau de bord.

À la fin de son tour et avant de piocher une carte dans le paquet neutre, un joueur peut défausser une carte art de la guerre de sa main et la mettre dans la pioche neutre pour passer le tour du camp neutre. Le joueur doit ensuite mélanger la pioche neutre avec la pile de défausse neutre. Le joueur ne pioche pas de carte dans la pioche neutre et le joueur suivant commence son tour.

Si un joueur ne passe pas le tour du camp neutre, il doit piocher une carte dans la pioche neutre après son tour de jeu et appliquer ses effets avant de la défausser. Quand la dernière carte du paquet neutre est résolue, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet neutre.

- Si Cerbère dort, une carte d'activation piochée dans le paquet neutre est ignorée et une carte art de la guerre piochée augmente sa *vitalité* de 2.
- Si Cerbère est éveillé et si le jeton Harnais se trouve dans sa zone, une carte activation piochée dans le paquet neutre est ignorée. Une carte art de la guerre piochée signifie que Cerbère va essayer d'utiliser un de ses pouvoirs.
- Si Cerbère est éveillé et si le jeton Harnais ne se trouve pas dans sa zone, une carte activation permet à Cerbère de se déplacer de 2 zones maximum dans sa direction. Une carte art de la guerre permet à Cerbère de se déplacer de 2 zones maximum dans la direction du jeton Harnais puis d'essayer d'utiliser un de ses pouvoirs.

Quand Cerbère utilise ses pouvoirs, le joueur qui a pioché la carte choisit lequel utiliser ainsi que sa cible (même ses propres unités), sans avoir à payer de coût en carte art de la guerre, et dans les limites suivantes : Cerbère attaquera toujours une unité portant le harnais s'il peut l'atteindre. Dans le cas contraire, il ciblera simplement un maximum d'unités.

NE LE RÉVEILLEZ PAS !

Dès le début de la partie, et tant que Cerbère dort, les unités ne peuvent accomplir qu'une action simple ou l'action complexe déploiement.

À partir du tour suivant le réveil de Cerbère, les unités peuvent agir normalement. Cette règle est alors annulée pour le reste de la partie, même si Cerbère s'endort à nouveau plus tard.

PRENDRE LE HARNAIS

Tant que le harnais n'a pas été pris à Cerbère, toute unité dans la même zone que lui lorsqu'il dort gagne l'action simple prendre le harnais. Lorsqu'une unité effectue cette action, placez le jeton Harnais sur son socle. Il n'y a qu'un jeton Harnais.

Le jeton Harnais suit les mêmes règles qu'un omphalos en ce qui concerne le fait de le collecter, de le lâcher et de le déplacer. Tant qu'une unité transporte le harnais de Cerbère, elle est traitée comme un monstre pour ce qui concerne la Projection, le mouvement à travers les zones de crevasses...



jeton
Harnais

CONCLUSION

- **Camp vainqueur :** « *Nous l'avons fait ! La terrible bête était déchaînée, mais nous lui avons finalement volé son harnachement. Notre déesse est fière de nous. Autolykos ne pensait pas que cela soit possible. Impressionné, il a rejoint notre armée tout en imaginant les profits qu'il pourra tirer de ce harnais.* »
- **Camp vaincu :** « *En laissant faire Autolykos, Hermès a privilégié le camp adverse. Aujourd'hui ce satané voleur se rit de nous. Pourquoi l'avons-nous donc écouté ? Nous saurons lui faire ravalier sa fierté lorsque nos chemins se croiseront de nouveau.* »



SCÉNARIO 4

LA CEINTURE D'HIPPOLYTE

2

Plateau : LABYRINTHE DE MINOS

Au cœur de la Bithynie se trouve Thémiscyra, capitale du farouche peuple des Amazones. Là-bas repose pour toujours la dépouille d'Hippolyte, leur ancienne reine, à qui ce fier peuple de guerrières voue toujours un culte ardent.

Afin de renforcer son pouvoir de commandement et fédérer plus de monde autour d'elle, Athéna a décidé de s'emparer du symbole d'autorité que représente la ceinture de la défunte reine et qui repose avec elle, dans son tombeau. Héraclès jubile, voyant là l'occasion de prendre sa revanche sur Héra dont la trahison causa la mort d'Hippolyte.

Mais, ce que les troupes d'Athéna ignorent, c'est que l'épouse de Zeus connaît leur plan et s'apprête à les intercepter pour récupérer la ceinture avant eux. Oubliant par la même occasion que les Amazones, tapies dans l'ombre du temple en ruine, défendront farouchement leur relique sacrée jusqu'à la mort.



FORCES



  2 JOUEURS : 16 PR CHACUN

Chaque joueur reçoit gratuitement 1 jeton Échelle et l'attribue à l'une de ses unités à la place d'une carte équipement. Ce jeton ne peut être utilisé que dans ce scénario et ne constitue pas un ajout permanent à l'équipement du camp.

MISE EN PLACE

Placez le jeton Ceinture d'Hippolyte dans la zone indiquée.

Placez 2 jetons Échelle sur les bords des zones marquées, comme illustré.

Placez les jetons numérotés 1 à 8 au hasard, face cachée, sur les zones indiquées. Il s'agit de pièges.

Placez les unités du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez les unités de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.



VICTOIRE

SI UN JOUEUR RÉCUPÈRE LA CEINTURE D'HIPPOLYTE, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : LA CARTE ÉQUIPEMENT CEINTURE D'HIPPOLYTE EST AJOUTÉE AU PAQUET ÉQUIPEMENT DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.



RÈGLES SPÉCIALES

ÉCHELLES

Placez les jetons Échelle sur la ligne séparant deux zones adjacentes. Ils modifient le type de frontière qui devient normal. Les jetons Échelle ne peuvent pas être déplacés une fois placés.



jeton
Échelle

Une unité peut être équipée d'une échelle à la place d'une carte équipement. Une unité équipée d'une échelle peut la placer sur le plateau au prix d'une action simple. Elle doit être placée sur la limite de zone entre la zone où se trouve l'unité et une zone adjacente.

CEINTURE D'HIPPOLYTE

Pour récupérer la Ceinture d'Hippolyte, un joueur doit la porter hors du plateau en sortant par une zone de sa zone de déploiement.



jeton
Ceinture

Le jeton Ceinture d'Hippolyte suit les mêmes règles qu'un omphalos en ce qui concerne le fait de le collecter, de le lâcher et de le déplacer.



jeton
Piège

Quand la Ceinture d'Hippolyte est ramassée pour la première fois, retournez tous les jetons Piège du plateau face visible et appliquez leurs effets.

- **Jetons 1 à 4 :** Effondrement ! Retirez ce jeton du plateau, puis cette zone subit une attaque de zone à 5 dés. Gardien ne peut pas être utilisé. Après cette attaque, placez 2 colonnes en ruine dans la zone et traitez-la comme une zone de ruines.
- **Jetons 5 à 8 :** Amazone ! Toutes les unités situées dans les environs de ce jeton subissent immédiatement une attaque à 4 dés. Dès qu'une unité est activée dans les environs de ce jeton ou se déplace sur celui-ci, elle subit une attaque à 4 dés. Une unité peut subir au maximum 1 attaque par activation pour chaque jeton Amazone.

Les jetons Amazone peuvent être attaqués et détruits. Ils ont *défense* 4 et *vitalité* 1. Lorsqu'un jeton n'a plus de *vitalité*, remettez le jeton dans la boîte.

CONCLUSION

- **Camp vainqueur :** « *La ceinture est nôtre ! C'est un rude coup que nous venons de porter à nos ennemis, car d'heure en heure nos rangs vont grossir, nous assurant un avantage certain lors de la prochaine bataille* ».
- **Camp vaincu :** « *Les ruines du temple étaient piégées et nous n'avons pu faire face à la furie des Amazones, ainsi que la détermination de nos ennemis. Tout s'est déroulé extrêmement vite et l'effondrement du temple a achevé de transformer cet affrontement en débâcle totale. Il nous faut désormais vivre pour combattre un autre jour* ».





SCÉNARIO 5

LE RAID

Plateau :

LABYRINTHE DE MINOS



Les éclaireurs sont de retour avec une nouvelle importante. Nos ennemis ont installé un campement avancé non loin de nos positions, mais celui-ci ne semble pas, pour l'heure, fortement défendu. L'occasion de porter un coup important à l'adversaire tout en le dépossédant de quantité d'équipements dont nous avons besoin.

Cependant, afin de bénéficier d'un effet de surprise total, il faudra tout d'abord être attentifs à ce que l'ennemi ne puisse embraser les vasques emplies de poix qu'il utilise comme système d'alarme.



FORCES



2 JOUEURS : 12 PR CHACUN

Aucun des joueurs ne peut recruter son dieu pour ce scénario.

MISE EN PLACE

Placez un jeton Brasero éteint dans les zones indiquées.

Placez un jeton Guerrier sur chaque zone indiquée du plateau.

Placez les unités du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez les unités de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Composez un paquet d'arrivée des renforts de l'attaquant avec 11 cartes art de la guerre non utilisées.



VICTOIRE

SI LES RENFORTS D'UN JOUEUR ARRIVENT, CE DERNIER GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

SI L'ATTAQUANT GAGNE, IL PEUT PRENDRE DES CARTES ÉQUIPEMENT POUR UNE VALEUR ALLANT JUSQU'À 2 POINTS DE RENOMMÉE DANS LE PAQUET ÉQUIPEMENT DU DÉFENSEUR.

SI LE DÉFENSEUR L'EMPORTE, IL GAGNE LA CARTE TROUPE EXPÉRIMENTÉE.



RÈGLES SPÉCIALES

RENFORTS

À la fin d'un tour, l'attaquant doit piocher une carte de son paquet arrivée des renforts. Les renforts de l'attaquant arrivent à la fin du tour au cours duquel

il n'a pas pu piocher de cartes art de la guerre dans son paquet arrivée des renforts. La partie se termine immédiatement.

Les renforts du défenseur arrivent si les quatre jetons Brasero sont allumés au début d'un des tours du défenseur. La partie se termine immédiatement.

RAPPEL DE TROUPES

Les troupes peuvent être rappelées dans leur zone de déploiement.

Les jetons Guerrier ne peuvent pas être rappelés.

JETONS GUERRIER

Au début de chacun de ses tours, avant toute autre action, le défenseur active jusqu'à 3 jetons Guerrier disponibles. Le défenseur peut ensuite défausser une carte art de la guerre pour activer jusqu'à 3 autres jetons Guerrier disponibles. Il peut le faire une fois par tour pour activer jusqu'à 6 guerriers. Ceci ne compte ni comme une activation ni comme une action. Le défenseur peut ensuite débiter son tour normalement.



jeton
Guerrier
disponible

Les jetons Guerrier comptent comme une unité de troupes. Lorsqu'un jeton Guerrier voit sa *vitalité* réduite à 0, il est détruit. Placez-le à côté du plateau face disponible visible. Le jeton pourra de nouveau entrer en jeu plus tard comme nouveau guerrier. Ceci remplace la règle de rappel normale.

Les guerriers n'ont ni talents ni pouvoirs. Leurs caractéristiques sont :

JETON GUERRIER					
	3	6	0	1	1

Seuls les guerriers disponibles peuvent être activés. Un jeton Guerrier disponible est un jeton placé face disponible sur le plateau ou un jeton Guerrier placé à côté du plateau.

Lorsque le défenseur active un jeton Guerrier, ce dernier peut se déplacer d'une zone puis attaquer une unité à portée. Le défenseur retourne ensuite le jeton face indisponible. Le défenseur peut décider de ne rien faire avec le jeton Guerrier et de simplement le retourner face indisponible.

- Si le défenseur active un jeton placé à côté du plateau, il peut le déployer comme une unité normale, face indisponible visible.
- Si, à tout moment, il n'y a plus de jetons Guerrier disponibles, le défenseur retourne tous les jetons Guerrier sur leur face disponible. Il conti-

nue ensuite d'activer les jetons Guerrier restants dans son tour. Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

BRASEROS



jeton
Brasero

Déterminez quelle face représente un brasero éteint, et quelle face le représente allumé.

Au tour du défenseur, si un jeton Guerrier se trouve dans la même zone qu'un brasero éteint, il l'allume. Ceci ne compte ni comme une activation ni comme une action.

Pour éteindre un brasero, l'attaquant doit dépenser une action simple avec une unité située dans une zone contenant un jeton Brasero allumé mais pas de jetons Guerrier. L'attaquant peut ensuite retourner le jeton Brasero face éteint.



CONCLUSION

- **Camp attaquant vainqueur :** « *Le raid a été une véritable réussite. Notre tactique et notre rapidité ont désorienté nos adversaires, qui ont été incapables de réagir. Avec le matériel récupéré pendant l'incur-sion, nous avons porté un coup terrible au moral de l'ennemi et allons pouvoir renforcer nos positions* ».
- **Camp défenseur vainqueur :** « *En dépit de cette attaque sournoise, notre adversaire sait désormais qu'il ne peut pas prendre l'ascendant sur nous. Ma déesse est satisfaite. Elle a pu constater qu'aujourd'hui nous sommes pleinement acquis à sa cause. Une cérémonie va d'ailleurs avoir lieu afin de décorer les meilleurs d'entre nous et former une troupe d'élite* ».



SCÉNARIO 6

LE SANGLIER DE CALYDON

Plateau : OLYMPE EN RUINES



Eurysthée propose bientôt à Héra une nouvelle épreuve pouvant lui permettre d'accroître la puissance de son armée : la capture du tristement célèbre Sanglier de Calydon.

Autrefois envoyé par Artémis afin de punir le roi de Calydon pour lui avoir fait un affront, l'effroyable bête sema la terreur et la destruction jusqu'à ce qu'elle soit finalement chassée par les Argonautes. Mais la créature n'est pas morte. Elle vit toujours, enfermée dans les restes d'un temple consacré à la sœur jumelle d'Apollon.

Qui osera s'approcher d'une telle aberration ? Sa peau d'ébène suinte la malfaisance, ses défenses sont de véritables poignards et son souffle laisse échapper une écume brûlante. Quant à sa charge sauvage, elle est tout simplement mortelle.



FORCES



2 JOUEURS : 18 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez le Sanglier de Calydon dans la zone indiquée.

Placez un jeton Pilier sur les zones indiquées. (vous pouvez, si vous préférez, utiliser les colonnes 3D à la place des jetons Pilier)

Placez les unités du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez les unités de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Prenez les cartes d'activation du Sanglier de Calydon, plus 2 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche du camp neutre. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord du Sanglier de Calydon, à côté du plateau de jeu.



VICTOIRE

SI UN JOUEUR CAPTURE LE SANGLIER DE CALYDON, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : LE SANGLIER DE CALYDON EST AJOUTÉ AUX UNITÉS DISPONIBLES DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.





RÈGLES SPÉCIALES

SANGLIER DE CALYDON

Pour capturer le Sanglier de Calydon, un joueur doit le faire sortir du plateau par une zone de sa zone de déploiement.



jeton
Pilier

Si une unité se trouve dans une zone contenant un pilier, elle gagne l'action simple déchaîner le sanglier. Quand un joueur effectue cette action, il peut retirer le jeton Pilier de sa zone.

Lorsqu'il n'y a plus de piliers sur le plateau, à la fin du tour d'un joueur et avant de piocher une carte dans

la pioche neutre (voir ci-dessous), le joueur actif peut déplacer le Sanglier de Calydon. Pour cela, l'une des unités du joueur doit se trouver dans la même zone que le monstre. Le joueur doit ensuite défausser une carte art de la guerre pour déplacer le Sanglier de Calydon vers une zone adjacente.

Dans ce scénario, le Sanglier de Calydon ignore tous les pouvoirs et talents des autres unités et ne peut pas être la cible d'une attaque. Si une attaque de zone est effectuée sur la zone du Sanglier de Calydon ignorez le Sanglier de Calydon durant la résolution de cette attaque.

À chaque fois qu'un joueur termine son tour, il pioche une carte du paquet du camp neutre, applique ses effets, puis la défausse. Quand la dernière carte du paquet neutre est résolue, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.

- Si une carte activation du Sanglier de Calydon est piochée, ce dernier utilise Souffle Néfaste. Ceci met fin au tour du camp neutre.
- Si une carte art de la guerre est piochée alors qu'il reste au moins un jeton Pilier sur le plateau, le joueur qui l'a piochée peut choisir d'en retirer un. Ceci met fin au tour du camp neutre.
- Si une carte art de la guerre est piochée alors qu'il n'y a plus de jeton Pilier sur le plateau, et si le Sanglier de Calydon n'est pas dans sa zone initiale, il doit charger en se déplaçant d'une zone. Cette charge doit consister en une tentative de retour à la zone initiale du sanglier par le plus court chemin. S'il y a plusieurs chemins d'égale distance, le joueur qui a pioché la carte choisit. La charge peut être annulée par le joueur qui contrôle une unité située dans la même zone que le Sanglier de Calydon en défaussant soit une carte art de la guerre, soit une carte activation de l'unité en question. La résolution ou l'annulation de la charge met un terme au tour du camp neutre.

CONCLUSION

- **Camp vainqueur :** « *Quel monstre ! Quelle puissance fantastique ! S'il est possible de dresser une telle créature, nul doute qu'elle fera trembler de terreur nos ennemis* ».
- **Camp vaincu :** « *Nos adversaires pensent avoir remporté une victoire, mais ils se trompent lourdement. Une telle bête ne peut être domptée et elle sera la cause de leur perte* ».





SCÉNARIO 7

LES POMMES D'OR DU JARDIN DES HESPÉRIDES

Plateau : **JARDIN DES HESPÉRIDES**

Il est un fabuleux jardin, peuplé de nymphes, où la vie est douce et s'écoule toujours paisiblement. En son cœur se trouve un arbre somptueux et millénaire sur lequel poussent des pommes d'or.

Malheureusement pour qui voudrait s'approprier ces pommes, l'arbre est gardé par un monstrueux et implacable gardien, le dragon Ladon. Autrefois, la créature au service d'Héra fut vaincue par Héraclès. Mais aujourd'hui, échappé des Enfers après la dernière Titanomachie, le dragon ne rend plus de compte à personne.

C'est pourquoi Eurysthée pense que ce terrifiant reptile ferait un allié de choix pour la déesse qui serait capable de l'amadouer. Héra, sûre d'elle, pense pouvoir reprendre l'ascendant qu'elle exerçait autrefois sur la bête. Quant à Athéna, elle compte à la tête de son armée la seule personne qui parvint à vaincre la créature : le héros Héraclès.



FORCES



2 JOUEURS : 18 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez Ladon dans la zone indiquée.

Placez 7 jetons Pomme d'or dans les zones indiquées.

Placez les unités du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez les unités de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Prenez les cartes activation de Ladon, plus 1 carte art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche du camp neutre. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord de Ladon, à côté du plateau de jeu.



VICTOIRE

SI UN JOUEUR DONNE 4 JETONS POMME D'OR À LADON, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : LADON EST AJOUTÉ AUX UNITÉS DISPONIBLES DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.





RÈGLES SPÉCIALES

LADON

Dans ce scénario, Ladon ne peut pas être la cible d'une attaque. Si une attaque de zone est effectuée sur la zone de Ladon, ignorez Ladon durant la résolution de cette attaque.

À chaque fois qu'un joueur termine son tour, il pioche une carte du paquet du camp neutre, applique ses effets, puis la défause. Quand la dernière carte du paquet neutre est résolue, mélangez la pile de défause pour créer un nouveau paquet.

- Si une carte activation de Ladon est piochée, le joueur qui l'a piochée doit effectuer une action de marche avec Ladon. Ceci met fin au tour du camp neutre.
- Si une carte art de la guerre est piochée, le joueur qui l'a piochée doit utiliser le pouvoir Les Cent Têtes de Ladon. Les deux joueurs étant des ennemis de Ladon, celui-ci attaquera toutes les unités à sa portée. Ceci met fin au tour du camp neutre.

LES POMMES D'OR



jeton
Pomme d'or

Lorsqu'une unité se trouve dans une zone contenant un jeton Pomme d'or, elle peut le ramasser. Les jetons Pomme d'or suivent les mêmes règles qu'un omphalos en ce qui concerne le fait de les collecter, de les lâcher et de les déplacer.

Quand une unité portant un jeton Pomme d'or se trouve dans la même zone que Ladon, elle gagne l'action simple donner la Pomme d'or. Le joueur prend alors le jeton Pomme d'or de la base de son unité et le place de son côté du plateau en guise de rappel. En outre, à chaque fois que Ladon reçoit une pomme d'or, prenez une carte art de la guerre inutilisée dans la réserve et mélangez-la dans la pioche neutre avec sa pile de défausse.

CONCLUSION

- **Camp vainqueur** : « *Le serpent, repu, a finalement été capturé. Envoûté par notre déesse, il fait désormais partie de nos rangs* ».
- **Camp vaincu** : « *Nous avons laissé échapper la formidable opportunité qui nous était offerte de s'adjoindre les services d'un dragon. Si notre déesse est déçue, elle n'en laisse rien paraître, nous exhortant à relever la tête. Cette bataille est perdue, mais la guerre n'est pas terminée* ».



SCÉNARIO 8

L'HYDRE DE LERNE

2

Plateau :

MARAIS DE LERNE

C'est au plus profond du marais putride de Lerne que vit l'un des plus ignobles monstres ayant foulé notre monde et aujourd'hui, nous allons à sa rencontre. Il est dit que le sang de cette créature, possédant un corps de dragon et une multitude de têtes, est un poison incurable ; mais qu'il permettrait de brasser un élixir de régénération pour qui en connaît la formule secrète. Si nous parvenons à vaincre la bête pour récupérer son sang, nous prendrons un avantage décisif dans la guerre que nous menons, mais la dompter pourrait être encore mieux, si cela était possible.



FORCES

Le défenseur ajoute l'Hydre à ses unités disponibles pour ce scénario uniquement. Le défenseur doit recruter l'Hydre pour ce scénario, en payant son coût normal en PR.



2 JOUEURS : 18 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez l'Hydre dans la zone indiquée.

Placez les unités restantes du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez les unités de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Formez une pioche de domptage. Prenez 1 carte omphalos et 2 cartes art de la guerre. Mélangez ces 3 cartes ensemble et placez les face cachée sur la table. Placez 8 autres cartes art de la guerre par-dessus. Ceci constitue la pioche de domptage.

VICTOIRE

LES DÉFENSEURS L'EMPORTENT S'ILS PARVIENNENT À DOMPTER L'HYDRE.

LES ATTAQUANTS L'EMPORTENT S'ILS PARVIENNENT À TUER L'HYDRE.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE (ATTAQUANT) : SI L'ATTAQUANT L'EMPORTE, LA CARTE ÉQUIPEMENT SANG DE L'HYDRE EST AJOUTÉE À SON PAQUET ÉQUIPEMENT POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE. L'HYDRE EST REMISE DANS LA BOÎTE.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE (DÉFENSEUR) : SI LE DÉFENSEUR L'EMPORTE, L'HYDRE EST AJOUTÉE À SES UNITÉS DISPONIBLES POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.



RÈGLES SPÉCIALES

HYDRE

Au début de chacun de ses tours, le défenseur doit piocher une carte de la pioche de domptage. S'il s'agit d'une carte art de la guerre, la partie continue. Si c'est une carte omphalos, le défenseur est parvenu à dompter l'Hydre, et la partie s'achève immédiatement sur une victoire du défenseur.

Si, au début de son activation, l'Hydre se trouve dans la même zone que des unités de l'attaquant, celui-ci peut défausser une carte art de la guerre pour empêcher l'Hydre d'utiliser Régénération à ce tour.

Dans ce scénario, l'Hydre ne peut être projetée et ne peut se déplacer que dans les zones de marais.

CONCLUSION

- **Camp attaquant vainqueur :** « *L'Hydre est morte. Notre ennemi a misérablement pataugé en vain dans les marais, mais il n'a pu nous empêcher de collecter le sang du monstre. À nous l'immortalité au combat* ».
- **Camp défenseur vainqueur :** « *Galvanisés par la détermination de notre déesse, nous avons repoussé nos adversaires, qui se sont révélés incapables de vaincre l'Hydre. Nous contrôlons désormais le monstre, pour le plus grand malheur de nos ennemis* ».

SCÉNARIO 9

QUAND L'ÉLÈVE DÉPASSE LE MAÎTRE

Plateau :

OLYMPE EN RUINES

Dépossédé jadis de ses terres, le peuple de la forêt, souvent connu comme rude et cruel, a repris ses droits depuis la Titanomachie. Pourtant, parmi les créatures à moitié homme et à moitié cheval régnant en ces lieux, se distingue un être d'exception : le dénommé Chiron. Ce centaure immortel est réputé pour sa sagesse et ses nombreuses connaissances, qui lui valurent de devenir le précepteur de nombreux héros.

Eurysthée sait que le sage ne souhaite pas prendre parti dans la guerre qui oppose Héra à Athéna et surtout, qu'il ne souhaite pas devoir choisir entre ses anciens disciples, Achille et Héraclès. C'est pourquoi, l'ancien roi d'Argolide pense que ce serait là une épreuve de choix pour les déesses que de parvenir à enrôler Chiron, malgré ses doutes ; car le centaure n'acceptera de prêter allégeance que si l'un de ses anciens élèves parvient à le surpasser.



FORCES

  2 JOUEURS : 20 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez Chiron dans la zone indiquée.

Placez un jeton Centaure dans chaque zone indiquée (vous pouvez remplacer les jetons Centaure par des figurines de centaures et de satyres)

Placez le dieu et le héros (Héraclès ou Achille) de l'armée du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez le dieu et le héros (Héraclès ou Achille) de l'armée de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Toutes les unités des deux armées qui ne sont pas sur le plateau commencent le scénario en dehors du champ de bataille et doivent utiliser leur première action pour se déployer dans leurs zones de déploiement respectives.

Prenez les cartes d'activation de Chiron, plus 4 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche du camp neutre. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord de Chiron, à côté du plateau de jeu.

VICTOIRE

SI UN JOUEUR TUE CHIRON, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : CHIRON EST AJOUTÉ AUX UNITÉS DISPONIBLES DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.



RÈGLES SPÉCIALES

CHIRON

À chaque fois qu'un joueur termine son tour, il pioche une carte du paquet du camp neutre, applique ses effets, puis la défasse. Quand la dernière carte du paquet neutre est résolue, mélangez la pile de défasse pour créer un nouveau paquet.

- Si une carte d'activation Chiron est piochée, le joueur qui l'a piochée peut effectuer une activation normale de Chiron comme s'il s'agissait de l'une de ses unités. La seule limite est qu'il ne peut utiliser la Sagesse de Chiron. Le même joueur effectue ensuite une activation normale avec 1 des jetons Centaure comme s'il s'agissait de l'une de ses propres unités. Ceci met fin au tour du camp neutre.



- Si une carte art de la guerre est piochée, le joueur qui l'a piochée peut effectuer une activation normale de Chiron comme s'il s'agissait de l'une de ses unités. La seule limite est qu'il ne peut pas utiliser la Sagesse de Chiron. Le même joueur effectue ensuite une activation normale avec 2 des jetons Centaure comme s'il s'agissait de ses propres unités. Une fois les activations de Chiron et des 2 centaures terminées, le joueur qui a pioché la carte art de la guerre peut prendre un jeton Centaure de la réserve et le placer sur la zone de Chiron, si possible. Ceci met fin au tour du camp neutre.

Chiron ignore le talent Bloqueur dans ce scénario.

La règle suivante remplace l'Immortalité de Chiron : Pour retirer à Chiron son dernier point de *vitalité*, le joueur qui a infligé la blessure doit dépenser une carte art de la guerre. Dans le cas contraire, la *vitalité* de Chiron reste à 1.

JETONS CENTAURE



jeton
Centaure

Les jetons Centaure comptent comme une unité de troupes. Lorsqu'un jeton Centaure voit sa *vitalité* réduite à 0, il est détruit. Placez-le à côté du plateau en réserve. Le jeton pourra de nouveau entrer en jeu plus tard en tant que nouveau centaure, lorsqu'un joueur piochera une carte art de la guerre de la pioche neutre. Ceci remplace la règle de rappel de troupes normale.

JETON CENTAURE					
	4	7	1	2	1

Les jetons Centaure ont le talent Gardien.

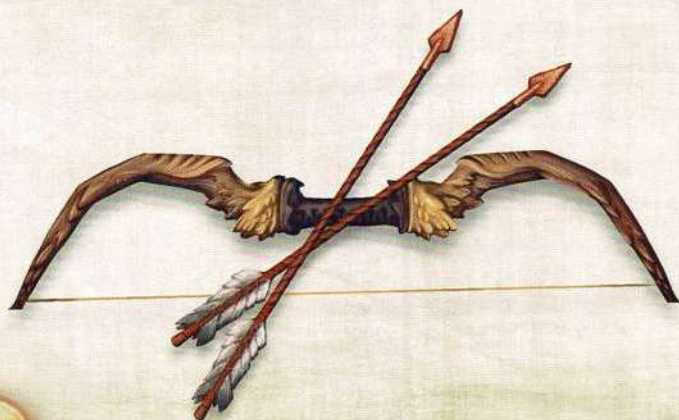
Les jetons Centaure utilisent Gardien quand Chiron est la cible d'une attaque, à chaque fois que cela est possible.

CONCLUSION

- **Camp vainqueur :** Tête inclinée, bras droit sur la poitrine, jambe gauche repliée, Chiron se soumet en reconnaissant sa défaite.

« Tu t'es bien battu et aujourd'hui, l'élève a dépassé le maître. Oui, tu es le plus fort, néanmoins mon cœur saigne. Je ne vous ai pas entraînés pour vous voir vous déchirer. Toutefois, tu as su démontrer ta bravoure, ta force et ta ruse. Pour cette raison, je combattrai à tes côtés ».

- **Camp vaincu :** *« Je perçois dans le regard de mon ancien maître des sentiments contradictoires et je comprends son tourment. J'étais peut-être le préféré, mais je n'ai pas su me montrer digne de ses enseignements au moment opportun. Aujourd'hui, il fait le choix de rejoindre le camp des vainqueurs, de se ranger du côté de nos ennemis. J'espère seulement que je n'aurai pas à l'affronter sur le champ de bataille ».*





SCÉNARIO 10

REGARD DE PIERRE

Plateau :

STYX



Le cataclysme qui a ébranlé le monde n'a pas épargné le royaume d'Hadès qui ne contrôle plus les Enfers. Ainsi, d'anciens ennemis de longue date parviennent à s'extraire du Tartare ou des Champs-Élysées en ayant une seule obsession : vaincre leur Némésis.

Tel est le cas de Persée, qui à peine revenu à la vie n'a qu'une obsession : pourfendre la vile gorgone nommée Méduse. Assis sur un rocher à l'entrée des Enfers, il attend, contemplant son bouclier poli et se remémorant son éclatante victoire. De son côté, la gorgone, n'a pas oublié non plus. Le monstre hybride espère bien retrouver Persée et lui faire payer sa décapitation. Elle se précipite à sa rencontre dans une atroce reptation, brandissant son arc et scrutant les ténèbres de son regard pétrificateur.

Alors que l'histoire se répète et que Persée affronte de nouveau Méduse, un éclair aveuglant déchire l'obscurité et soudain, Héra et Athéna, ainsi que leurs troupes, sont là. Les deux déesses ont consenti à une importante débauche d'énergie pour venir jusqu'ici, car l'enjeu de ce fantastique duel va bien au-delà de la vie ou de la mort de l'un des deux rivaux. Il permettrait de recruter facilement le vainqueur dont le potentiel guerrier sera un atout majeur pour la suite des événements.

Il faut maintenant choisir qui soutenir.



FORCES



L'attaquant ajoute Persée à ses unités disponibles pour ce scénario uniquement. L'attaquant doit recruter Persée pour ce scénario, en payant son coût normal en PR.

Le défenseur ajoute Méduse à ses unités disponibles pour ce scénario uniquement. Le défenseur doit recruter Méduse pour ce scénario, en payant son coût normal en PR.



2 JOUEURS : 20 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez Méduse dans la zone indiquée.

Placez la divinité du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez la divinité de l'attaquant et Persée n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Toutes les unités des deux armées qui ne sont pas sur le plateau commencent le scénario en dehors du champ de bataille et doivent utiliser leur première action pour se déployer dans leurs zones de déploiement respectives.

Prenez les cartes activation de Méduse, plus 4 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche de Méduse. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord de Méduse, du côté du défenseur.

Prenez les cartes activation de Persée, plus 4 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche de Persée. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord de Persée, du côté de l'attaquant. Placez une carte équipement Bouclier poli à côté du tableau de bord de Persée.



VICTOIRE

LES DÉFENSEURS L'EMPORTENT S'ILS PARVIENNENT À TUER PERSÉE.

LES ATTAQUANTS L'EMPORTENT S'ILS PARVIENNENT À TUER MÉDUSE.

▶ SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE (ATTAQUANT) : SI L'ATTAQUANT L'EMPORTE, PERSÉE EST AJOUTÉ À SES UNITÉS DISPONIBLES POUR LE RESTE DE

LA CAMPAGNE. MÉDUSE EST REMISE DANS LA BOÎTE.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE (DÉFENSEUR) : SI LE DÉFENSEUR L'EMPORTE, MÉDUSE EST AJOUTÉE À SES UNITÉS DISPONIBLES POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE. PERSÉE EST REMIS DANS LA BOÎTE.



RÈGLES SPÉCIALES

MÉDUSE

Toute unité attaquant Méduse subit une perte de -2 points en *combat*.

Lorsqu'une unité cible Méduse avec n'importe quel type d'attaque, le joueur résout l'attaque puis l'unité attaquante est pétrifiée.

PERSÉE

Persée ne peut pas être pétrifié par Méduse dans ce scénario.

Persée ne peut pas utiliser Regard de Méduse dans ce scénario.

SÉQUENCE DE JEU

Dans ce scénario, les joueurs alternent deux types de tours. Le premier tour d'un joueur se déroule normalement. Durant son deuxième tour, le joueur pioche uniquement une carte dans la pioche Méduse ou Persée (en fonction du camp du joueur) et en applique les effets. Le troisième tour se déroule ensuite normalement, et durant le quatrième, il pioche à nouveau une carte dans la pioche Méduse ou Persée, et ainsi de suite.

À chaque fois qu'un joueur doit piocher une carte du paquet Méduse ou Persée, appliquez ses effets, puis défaussez-la. Quand la dernière carte d'un paquet est résolue, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.

Si la pioche Méduse révèle une carte art de la guerre, le joueur doit choisir entre :

- activer une unité de son camp en jouant une carte activation, comme il le ferait normalement.
- activer Méduse. Elle doit marcher jusqu'à une autre zone puis attaquer une seule unité ou pétrifier toutes les unités de sa zone. Le joueur qui a révélé la carte choisit.

Si la pioche Méduse révèle une carte activation Méduse, le joueur active Méduse. Elle doit marcher jusqu'à une autre zone puis attaquer une seule unité ou pétrifier toutes les unités de sa zone. Le joueur qui a révélé la carte choisit.

Si la pioche Persée révèle une carte art de la guerre, le joueur doit choisir entre :

- activer une unité de son camp en jouant une carte activation, comme il le ferait normalement.
- Activer Persée. Il doit marcher jusqu'à une autre zone et attaquer une des unités du joueur adverse. Le joueur qui a révélé la carte choisit.

Si la pioche Persée révèle une carte activation Persée, le joueur active Persée. Il doit marcher jusqu'à une autre zone et attaquer une des unités du joueur adverse. Le joueur qui a révélé la carte choisit.

CONCLUSION

- **Attaquant vainqueur :** « Méduse est vaincue. Persée, avec notre aide, a une nouvelle fois triomphé et décapité le monstre. Le célèbre roi d'Argos s'est ensuite rallié à notre cause pour remercier notre déesse de son soutien ».
- **Défenseur vainqueur :** « Persée s'effondre au sol, le corps lacéré et transpercé. L'horrible Méduse brandit ensuite sa tête pétrifiée face à nos ennemis en déroute. Nous avons triomphé, mais à quel prix ? Car je dois bien avouer que cette créature m'effraie et si elle est l'ennemie de mon ennemi, est-elle pour autant mon alliée ? ».





SCÉNARIO 11

LE MARÉCAGE DU RÉPROUVÉ

Plateau :

MARAI DE LERNE



Zeus est satisfait, Eurysthée ne se montrant pas avare en travaux pouvant mettre à mal son épouse. Quant à Athéna, elle fait plus que rivaliser avec Héra, au-delà de l'attente de son père.

Bientôt, l'ancien roi de Mycènes propose une nouvelle épreuve à la déesse Héra. Suite au cataclysme, le Minotaure s'est lui aussi échappé des Enfers et son périple destructeur l'a conduit jusqu'aux abords d'un marais alimenté par le silencieux et paisible fleuve Léthé, également appelé Fleuve de l'Oubli. Le monstre, abreuvé des eaux du Léthé et empoisonné par l'atmosphère corrompue des lieux, en a oublié sa fuite et la raison de sa liberté retrouvée. Il a, en outre, fait du marécage son nouveau territoire et le protège jalousement.

Fort heureusement, il semblerait que des Omphalos gisant ici ou là, pourraient être utilisés afin de purifier le marais avant d'atteindre la créature et essayer de l'amadouer.



FORCES



2 JOUEURS : 20 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez un omphalos sur chaque zone indiquée et les jetons Marais infecté sur les zones correspondantes.

Placez le Minotaure dans la zone indiquée.

Placez le dieu et le héros (Héraclès ou Achille) de l'armée du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez le dieu et le héros (Héraclès ou Achille) de l'armée de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Toutes les unités des deux armées qui ne sont pas sur le plateau commencent le scénario en dehors du champ de bataille et doivent utiliser leur première action pour se déployer dans leurs zones de déploiement respectives.

Prenez les cartes d'activation du Minotaure, plus 2 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche du camp neutre. Placez cette dernière à proximité du tableau de bord du Minotaure, à côté du plateau de jeu.



VICTOIRE

SI UN DES JOUEURS PERSUADE LE MINOTAURE DE LE REJOINDRE, IL GAGNE IMMÉDIATEMENT.

SI LA VITALITÉ D'UN HÉROS (HÉRACLÈS OU ACHILLE) OU D'UNE DÉESSE (ATHÉNA OU HÉRA) EST RÉDUITE À 0, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE PERD IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : LE MINOTAURE EST AJOUTÉ AUX UNITÉS DISPONIBLES DU CAMP VICTORIEUX POUR LE RESTE DE LA CAMPAGNE.



Minotaure

RÈGLES SPÉCIALES

TERRAIN

La zone initiale du Minotaure est considérée comme un terrain neutre pour ce scénario.

Une unité située dans une zone de marais infecté subit une perte de -2 en *combat*.



jeton
Marais
infecté

Les zones de marais infecté peuvent être purifiées en retirant le jeton Marais infecté. Durant son tour, si un joueur dispose d'une unité dans une zone contenant un jeton Marais infecté, il peut retirer une carte omphalos de sa main et la remettre dans la boîte. Retirez le jeton Marais infecté de cette zone et placez-le en face du joueur qui l'a purifiée.



Les cartes omphalos ne peuvent pas être utilisées pour soigner dans ce scénario.

TOUR NEUTRE

À chaque fois qu'un joueur termine son tour, il pioche une carte du paquet du camp neutre, applique ses effets, puis la défausse. Quand la dernière carte du paquet neutre est résolue, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.

- Si une carte activation Minotaure est piochée, le joueur qui l'a piochée active le Minotaure. Le Minotaure peut marcher puis doit faire une attaque s'il y a des unités à portée. S'il y a plus d'une cible potentielle, le joueur qui a pioché la carte choisit. Ceci met fin au tour du camp neutre.
- Si une carte art de la guerre est piochée et si tout le marais n'a pas encore été purifié, le joueur qui a pioché la carte peut activer une unité ennemie se trouvant dans une zone de marais infecté. Le joueur qui a pioché la carte doit choisir parmi ces trois options : attaquer une unité, marcher ou lâcher un omphalos.
- Si une carte art de la guerre est piochée alors que le marais a été entièrement purifié, le joueur qui a pioché la carte utilise le pouvoir Charge du Minotaure. Le joueur qui a pioché la carte choisit le trajet du Minotaure.

Si le Minotaure a au moins un jeton sur son socle durant son activation, ignorez la carte piochée dans son paquet. À la place, tous les jetons sont retirés de son socle et son activation prend fin.

MINOTAURE

Le Minotaure ne peut pas être la cible d'une attaque tant que tout le marais n'a pas été purifié. Si une attaque de zone est effectuée sur la zone du Minotaure, ignorez le Minotaure durant la résolution de cette attaque.

Dès que la *vitalité* du Minotaure est réduite à 0, il est maîtrisé et la partie prend fin. Pour déterminer quel camp il rejoint, comptez les points. Les joueurs gagnent un point de maîtrise par jeton Marais infecté en leur possession, et un point de maîtrise supplémentaire va au camp qui a réduit la *vitalité* du Minotaure à 0.



CONCLUSION

- **Camp vainqueur :** « *L'effet des vapeurs toxiques s'estompe et les yeux du Minotaure semblent s'ouvrir pour la première fois. Le monstre de Minos sort de sa torpeur et reprend ses esprits. Il comprend que les guerriers viennent finalement de le libérer d'une nouvelle prison. Reconnaisant, il se range à nos côtés, car il a flairé l'odeur du sang et sait qu'il retrouvera bientôt l'ivresse de la bataille.* »
- **Camp vaincu :** « *Maudit marais corrompu, il a rendu fou nos unités ! Nous n'étions plus à même de faire face à l'ennemi et à la terrifiante puissance destructrice du Minotaure. Il n'y a plus qu'à espérer que cette bête, rendue folle par la fureur de la bataille et le goût du sang, se retournera contre eux.* »



SCÉNARIO 12

PETITS MEURTRES EN FAMILLES

Plateau :

TARTARE

Zeus a patiemment attendu son heure et il pense qu'il est grand temps de mettre un terme à son plan. Les deux armées sont désormais suffisamment étoffées pour venir à bout l'une de l'autre lors d'un choc de grande ampleur.

Il envoie ainsi Eurysthée mentir une nouvelle fois à Héra en lui expliquant que pour accomplir sa destinée et devenir la plus puissante des Olympiennes, la déesse doit se rendre dans les plaines du Tartare pour y sacrifier Achille. En ingurgitant un Omphalos préalablement trempé dans le sang du héros mort, elle connaîtra l'emplacement de tous les Omphalos présents sur Terre. Leur absorption pourra lui garantir de retrouver sa puissance d'antan, voire de la dépasser.

Héra, prête à tous les sacrifices pour asseoir son pouvoir et conquérir l'Olympe, met son armée en ordre de marche, en omettant bien de préciser à tous le sort funeste qui attend Achille.

Zeus en personne, s'empresse ensuite d'aller à la rencontre de sa fille Athéna afin de l'informer de l'ignoble plan d'Héra. Il lui assure qu'elle seule peut désormais s'interposer et empêcher la folie destructrice de son épouse.

Ce sont donc dans les plaines maudites du Tartare que va se dérouler l'affrontement final entre les deux déesses.



FORCES



2 JOUEURS : 22 PR CHACUN

MISE EN PLACE

Placez un jeton Tempête dans chaque zone indiquée.

Placez les unités du défenseur n'importe où dans la zone de déploiement bleue.

Placez les unités de l'attaquant n'importe où dans la zone de déploiement rouge.

Prenez les cartes activation de Zeus, plus 8 cartes art de la guerre, et mélangez-les pour former la pioche Foudre de Zeus.

Le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire durant la campagne gagne la carte Foudre de Zeus gratuitement. Le Foudre de Zeus est un pouvoir d'attaque spécial qui coûte une carte art de la guerre. L'effet est celui d'une attaque de zone à 7 dés et de portée 2.



VICTOIRE

LES DÉFENSEURS L'EMPORTENT SI LES SCORES DE VITALITÉ D'HÉRA ET D'ACHILLE SONT RÉDUITS À 0.

LES ATTAQUANTS L'EMPORTENT SI LES SCORES DE VITALITÉ D'ATHÉNA ET D'HÉRACLÈS SONT RÉDUITS À 0.

LE VAINQUEUR DE CE DERNIER SCÉNARIO REMPORTE TOUTE LA CAMPAGNE.





RÈGLES SPÉCIALES

TEMPÊTE DE ZEUS

À chaque fois qu'un joueur termine son tour, il pioche une carte du paquet composé de cartes activation de Zeus, applique ses effets, puis la défausse. Quand la dernière carte du paquet est résolue, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.



jeton
Tempête

Si une carte art de la guerre est piochée, le joueur déplace un jeton Tempête vers une zone adjacente. Il ne peut y avoir qu'un jeton Tempête par zone.

Si une carte activation de Zeus est piochée, le joueur effectue une attaque de zone à 5 dés sur toutes les zones contenant un jeton Tempête.

CONCLUSION

Camp Athéna victorieux : « Cette bataille a été titanessque et meurtrière. Des corps ensanglantés et mutilés jonchent le sol sous le ciel lugubre de ce sinistre lieu de perte. Héra a péri et, pour la plus grande gloire de notre déesse, nous avons triomphé. Les vainqueurs se comptent sur les doigts de la main alors qu'Athéna chancelle, épuisée.

Bientôt, les cieux crépitent et Zeus apparaît dans une avalanche d'éclairs aveuglants. Il s'avance, l'air bienveillant et le sourire aux lèvres, puis enserme chaleureusement sa fille dans ses bras puissants. Un tourbillon de lumière dorée vient entourer le père et la fille qui disparaissent momentanément de la vue des survivants.

Lorsque leurs silhouettes redeviennent visibles, je comprends que quelque chose ne va pas. Zeus porte sa fille, inerte, dans ses bras. Il se dirige vers l'une des geôles du Tartare et y dépose Athéna. Après avoir scellé l'indestructible cage et alors qu'il s'éloigne, je l'entends prononcer ces mots - Merci, ma fille. Tu m'as servi bien au-delà de mes espérances. Adieu...

Je titube comme si j'étais ivre. Qu'ai-je fait ? Tous ces morts, tous ces sacrifices, pour finir berné par celui qui reste le maître de l'Olympe. Il est temps de cesser cette mascarade et de redonner le pouvoir aux hommes ».

Plus loin, Achille rend ses armes à Zeus. Son camp est vaincu et son châtement n'en sera que plus exemplaire.

Quant à Héraclès, bien que faisant partie du camp des vainqueurs, il se sent trahi et profondément offensé par le comportement des dieux alors que le monde peine à se relever de la folie destructrice qui l'a ravagé. Il ne comprend pas cette course au pouvoir et à la puissance qui s'est engagée au détriment de l'humanité et d'un monde pour lequel il a tant lutté.

Le fils de Zeus se décide ainsi à retrouver le titan Prométhée. Selon lui, le titan qui fut jadis le créateur des hommes est sans doute le plus à même de pouvoir aider l'humanité à se relever.

Camp Héra victorieux : « Cette bataille a été titanessque et meurtrière. Des corps ensanglantés et mutilés jonchent le sol sous le ciel lugubre de ce sinistre lieu de

perdition. Athéna a péri et, pour la plus grande gloire de notre déesse, nous avons triomphé. Les vainqueurs se comptent sur les doigts de la main alors qu'Héra chancelle, épuisée.

Bientôt, les cieux crépitent et Zeus apparaît dans une avalanche d'éclairs aveuglants. Il s'avance, l'air bienveillant et le sourire aux lèvres, puis enserme chaleureusement son épouse dans ses bras puissants. Un tourbillon de lumière dorée vient entourer le mari et sa femme qui disparaissent momentanément de la vue des survivants.

Lorsque leurs silhouettes redeviennent visibles, je comprends que quelque chose ne va pas. Zeus porte sa femme, inerte, dans ses bras. Il se dirige vers l'une de geôles du Tartare et y dépose Héra. Après avoir scellé l'indestructible cage et alors qu'il s'éloigne, je l'entends prononcer ces mots à l'attention d'Eurysthée - Merci, mon ami, tu m'as servi bien au-delà de mes espérances.

Je titube comme si j'étais ivre. Qu'ai-je fait ? Tous ces morts, tous ces sacrifices, pour finir berné par celui qui reste le maître de l'Olympe. Il est temps de cesser cette mascarade et de redonner le pouvoir aux hommes ».

Plus loin, Achille rend hommage à Zeus. Son camp a triomphé, il est bien le plus grand guerrier de tous les temps et sera le nouveau héraut du maître de l'Olympe.

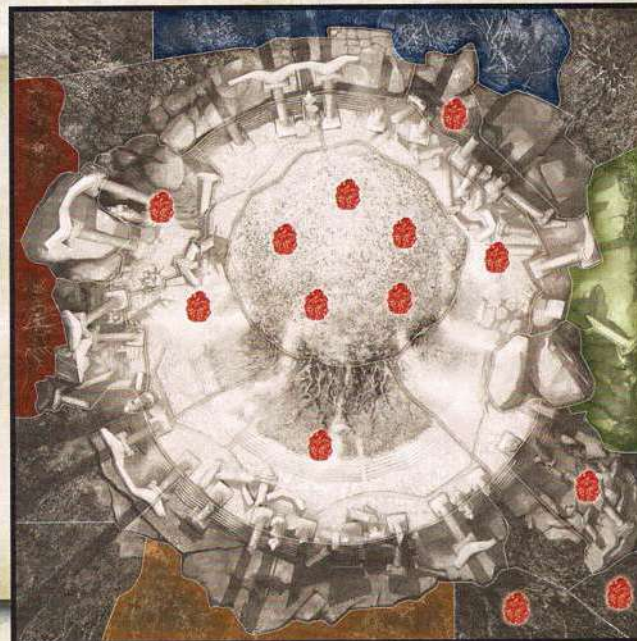
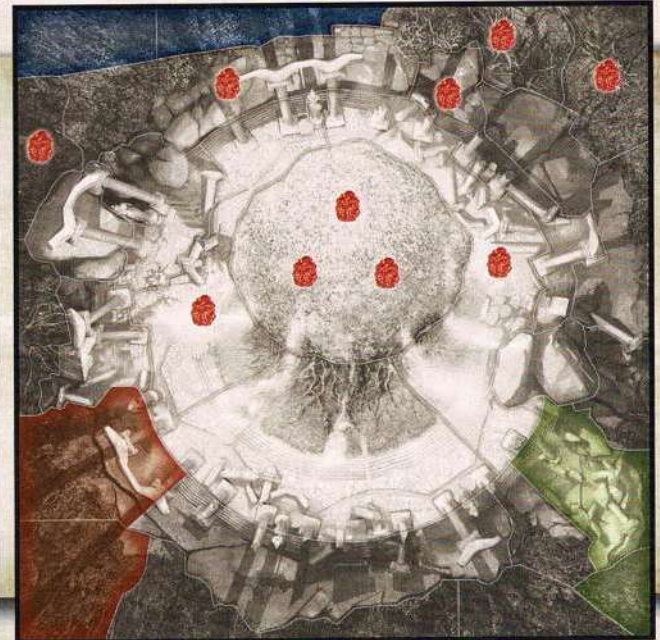
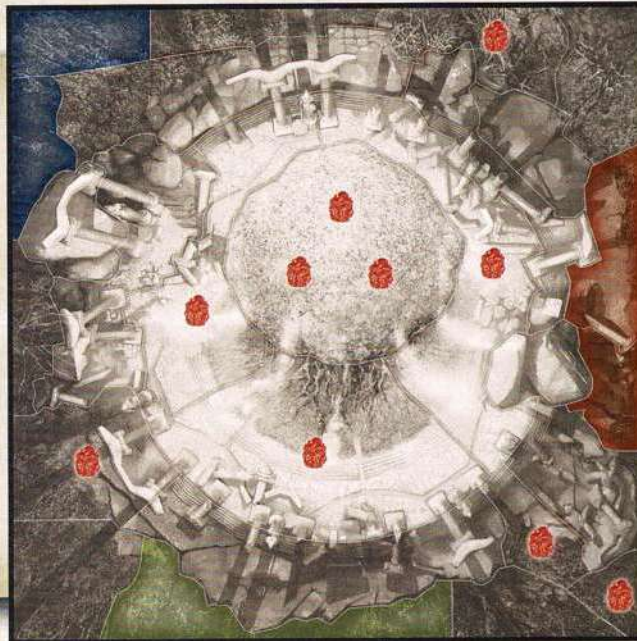
Quant à Héraclès, bien que faisant partie du camp des vaincus, il n'est pas inquiet par son père. Mais le guerrier à la massue se sent trahi et profondément offensé par le comportement des dieux alors que le monde peine à se relever de la folie destructrice qui l'a ravagé. Il ne comprend pas cette course au pouvoir et à la puissance qui s'est engagée au détriment de l'humanité et d'un monde pour lequel il a tant lutté.

Le fils de Zeus se décide ainsi à retrouver le titan Prométhée. Selon lui, le titan qui fut jadis le créateur des hommes est sans doute le plus à même de pouvoir aider l'humanité à se relever.



MISE EN PLACE A

MISE EN PLACE B



ESCARMOUCHE

JARDIN DES HESPÉRIDES



Terrain neutre



Ruines



Rochers

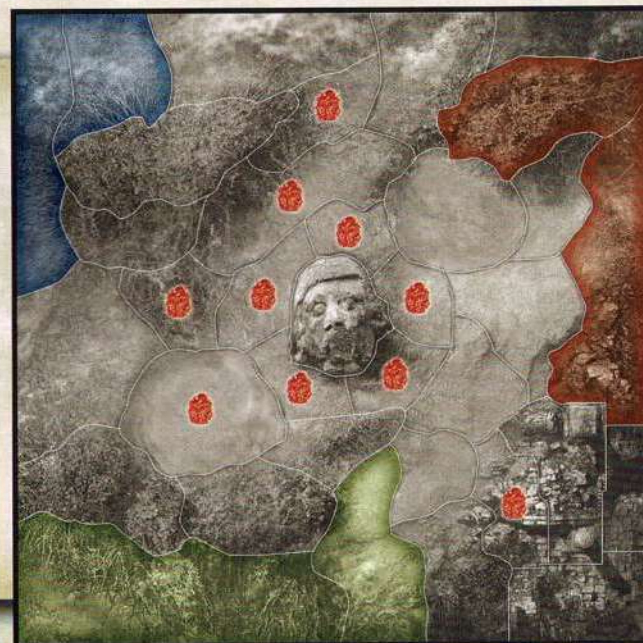
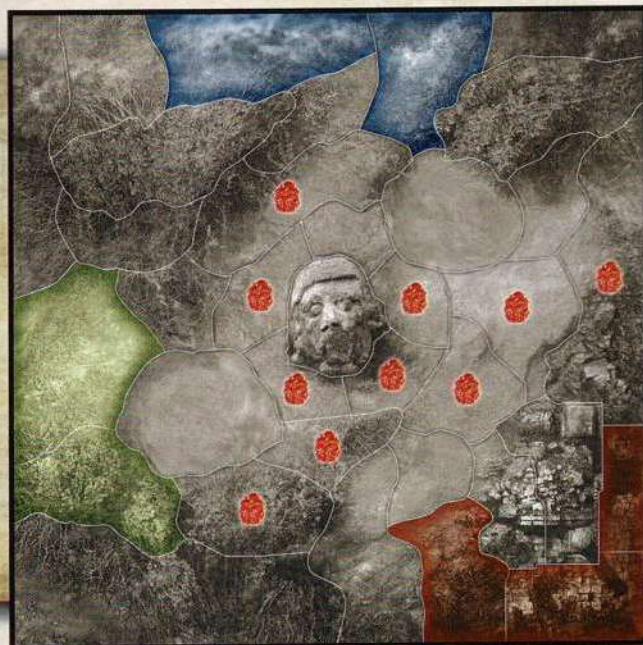


Forêt

MISE EN PLACE A



MISE EN PLACE B



ESCARMOUCHE

MARAIS DE LERNE



Terrain neutre



Ruines



Rochers



Eau
(aquatique)



Forêt



Marais
(aquatique)





Auteur : Benoît Vogt

Développeur, directeur artistique : Léonidas Vesperini

Règles spéciales d'Héra et scénarios : Tony Berart & Emmanuel Crochet

Assistants éditoriaux : Mark Brendan & Erwann Le Torrivellec

Graphistes : David Rakoto, Stéphane Gantiez, Sandra Tessières

Illustration de couverture : Guillem H. Pongiluppi

Illustrations intérieures : Vincent Dutrait, Stéphane Gantiez, Stefan Kopinski, Loïc Muzy, Paolo Parente, Guillem H. Pongiluppi

Illustration des plateaux : Georges Clarenko, Gregory Clavillier

Conception des figurines et sculptures : Arnaud Boudoiron, Gautier Giroud, Gaël Goumon, Edgar Ramos, Stéphane Simon, Irek Zielinski

Responsable de production : Tracey Fraser-Elliott

Traduction : Sylvain Broche, Julien Fenoglio, Eric Harlaux

Superviseur et responsable de la sculpture : Erwan Hascoët

Éditeurs : Monolith™ (première version publiée par Monolith & Mythic Games)

Illustration par Stefan Kopinski



MYTHIC BATTLES PANTHEON

TM

HERA

1.5

