

# FAQ BGG

## Mythic Battles : Pantheon

### Modificateurs

Q : Modificateurs des troupes : certaines troupes ont comme Règles Spéciales d'unité des bonus à l'attaque comme "+1 attaque par figurine". Comment cela fonctionne-t-il face à la règle " modificateur unique jamais supérieur à +2"?

R : *La règle devient la suivante, Page 7 - Cartes de troupes, point 7 :*

***"Les règles spéciales de l'unité. De nombreuses unités de troupes gagnent des bonus en fonction du nombre de figurines encore présentes sur le plateau : un bonus de Caractéristique est une altération de la Caractéristique d'origine appliquée avant tout modificateur, ce bonus n'est pas impacté par les limitations de modificateurs (voir page 19)."***

### Mouvement

Q : Est-il possible de faire une course tout en utilisant le talent Escalade ?

R : *Non, une unité qui effectue une action complexe lors de son activation n'a aucun talent.*

Q : Les talents et pouvoirs doivent-ils suivre les règles de déplacement d'une marche ?

R : *La règle devient la suivante, Page 13 - Déplacement - ajouter ce texte à la fin de la colonne gauche à la place du marteau :*

***"Règles de déplacement***

**Tout effet qui déplace une Unité, volontairement ou non, doit respecter les règles suivantes :**

- **l'Unité ne peut pas pénétrer dans une zone saturée,**
- **l'Unité ne peut pas quitter le plateau de cette façon,**
- **chaque nouvelle zone dans laquelle l'Unité est déplacée doit être adjacente à la précédente,**
- **la frontière qui sépare ces deux zones doit pouvoir être franchie par l'Unité,**
- **le déplacement de l'Unité prend fin dès qu'elle pénètre dans une zone contenant au moins 1 Unité ennemie."**

*Tout effet (action, pouvoir, etc.) qui déplace une unité suit ces règles. Les talents et les dashboards seront modifiés en conséquence pour suivre ces règles qui prévalent sur tout, sauf indication contraire (cas du pouvoir de Charybde).*

### Troupes

Q : Une troupe peut-elle être redéployée en utilisant une carte d'Activation?

R : Non, seule la manœuvre Rappel de troupes permet de faire revenir des troupes sur le plateau.

La règle devient la suivante, Page 13 - Déplacement - Déploiement :

**“Si une unité commence la partie en dehors du plateau, sa première action doit être le déploiement. Elle ne peut être déployée qu'une fois par partie. Une Unité qui commence la partie sur le plateau est considérée comme ayant déjà été déployée. Lors d'une action de déploiement, une unité est placée sur l'une des zones de déploiement de son armée, telles que définies par le scénario. L'activation de l'unité prend alors fin. Une unité peut uniquement effectuer un déploiement dans une zone vers laquelle pourrait effectuer une action de marche. Une unité ne peut utiliser ses talents ou ses pouvoirs que si elle a préalablement effectué une action de déploiement.”**

Q : Les troupes peuvent-elles bénéficier d'un Rappel de troupes si elles ont déjà été activées (y compris déployées) ce tour?

R : Non, la règle devient la suivante, Page 25 - Manoeuvres- Rappel des troupes :

**“Effet : Le joueur peut rappeler une unité de troupes à condition qu'elle ait déjà accompli l'action de déploiement durant la partie mais qu'elle n'ait pas été activée durant ce tour.**

**Quel que soit son statut actuel, et même si elle n'est plus en jeu, l'unité au complet est placée dans la même zone que sa divinité. Cette zone peut être n'importe quel type de terrain. Si l'unité transportait un omphalos, ce dernier est lâché avant le Rappel. Les éventuels jetons placés sur l'unité sont retirés de cette Unité et leurs effets sont annulés.”**

Q : Les règles spéciales de certaines Unités de troupes sont parfois obligatoires, d'autres fois facultatifs, pour l'évolution de leur attaque en attaque de zone. Est-ce volontaire ?

R : Oui, ces effets sont différents et c'est ainsi que cela a été prévu.

Q : Troupes liées à un Dieu, un Héros ou un Monstre

Certaines Unités de troupes possèdent une carte de Recrutement (Satyres, Golems de lave) mais elles ne peuvent être recrutées que par une Unité spécifique. Que faut-il faire de ces cartes Recrutement ?

R : Ces cartes ne doivent pas être utilisées, il s'agit d'une erreur. Les Unités de troupes concernées sont toujours réservées à l'unité qui les recrute gratuitement et ne sont jouées que si ces Unités sont dans le pool de recrutement.

## Combat

Q : A quel moment de la séquence d'attaque la manœuvre Évasion peut-elle être effectuée ?

*R : Cette manoeuvre peut être effectuée en 2ème étape, après le choix de la cible et avant l'utilisation d'un éventuel Gardien.*

Q : Quelle est la bonne règle pour la manoeuvre Évasion ?

*R : La règle devient la suivante, Page 25 - Manoeuvres - Évasion :*

***“Quand est-elle autorisée et par qui : N’importe quel joueur peut effectuer cette manoeuvre quand une de ses unités volantes est ciblée par une attaque (y compris les attaques de zone ou multiples) par une unité non-volante dotée d’une valeur de portée 0-1. Vous devez déclarer l’utilisation de l’évasion avant que les dés n’aient été lancés. Une évasion ne peut pas être effectuée lors de la résolution d’une contre-attaque.***

***Chaque joueur peut effectuer 1 manoeuvre Evasion 1 fois par tour.”***

### **Unités ne pouvant être attaquées**

Q : Quand le pouvoir d’une unité stipule qu’elle ne peut pas être attaquée (Apollon, Aphrodite ...), cela empêche-t-il un ennemi de faire une attaque de zone dans celle où l’unité se trouve? Ou peut-on attaquer la zone sans attaquer l’unité en question?

*R : Il est possible de faire une attaque de zone même si une unité présente ne peut pas être attaquée.*

*Les Attaques de zones ciblent toutes les unités dans une zone (sauf l’unité attaquante), en résolvant des séquences d’attaque séparées contre chaque cible, une par une.*

*Ainsi, dans le cas d’Apollon, son pouvoir empêche de le cibler, mais il n’empêche pas de cibler les autres unités en résolvant les autres attaques une par une.*

*Dans le cas d’Aphrodite, l’attaquant doit, une fois arrivé à la séquence qui concerne Aphrodite, payer 1 carte Art de la Guerre ou ignorer la séquence d’attaque qu’elle aurait du subir.*

### **Attaque de portée 0 vers une zone saturée et contre-attaque**

Q : Une unité attaquée d’une case adjacente via la règle “attaque de portée 0 dans une zone saturée” peut-elle contre-attaquer ?

*R : Oui, elle peut contre-attaquer ! Quand une unité située dans une case adjacente cible une unité ennemi dans une zone saturée avec une portée 0, il est précisé qu’elle doit “faire comme si elle se trouvait dans la même zone que sa cible (portée 0). Si l’attaquant choisit cette option, alors toutes les règles normales s’appliquent”. Donc la contre-attaque est possible.*

### **Attaque de portée 0 vers une zone saturée et mouvement**

Q : Il existe plusieurs endroits sur certains Plateaux de jeu où la forme des zones est telle que deux zones adjacentes peuvent avoir des obstacles entre elles quand il s’agit de tracer une ligne de vue. Est-ce voulu ? Peut-on attaquer dans ce cas dans une zone saturée adjacente ? Afin de faire une attaque dans une zone saturée en provenance d’une zone adjacente en se choisissant une portée 0, est-ce que l’on doit également être capable de s’y rendre dans l’activation (sans que cela ne soit possible comme la zone est saturée) OU la règle en question permettait-elle de ne pas dépendre de la capacité de s’y rendre (et donc

attaquer une zone adjacente saturée quand on n'aurait pas eu assez de mouvement pour s'y rendre en temps normal)?

*R : Cela ne dépend pas des capacités initiales de mouvement/ d'atteintes d'unités. Il n'est donc pas nécessaire d'être au départ capable de s'y rendre. Néanmoins, il convient toujours d'avoir une ligne de vue vers la zone saturée pour pouvoir l'attaquer, cela reste impossible si un obstacle se dresse en travers du chemin, comme c'est le cas dans certaines zones des plateaux de jeu.*

Q : Qu'est-ce qu'une Attaque de portée 1+?

*R : Toute attaque stipulant "portée X +" signifie qu'elle ne peut cibler une zone plus proche que X. Une portée 2+ ne permettrait par exemple pas de cibler une zone de portée 1.*

Q : Peut-on utiliser Évasion sur plus d'une unité par tour?

*R : Comme stipulé page 24 au chapitre des manœuvres "Chaque manœuvre ne peut être achetée qu'une seule fois par tour" (la seule exception à cette règle étant les pouvoirs, pour lesquels on peut payer une manœuvre pour chaque pouvoir différent une fois par tour), ce qui confirme qu'on ne peut utiliser qu'une Évasion par tour en tout, quel que soit le nombre d'unités volantes en sa possession.*

## Cartes

Q : Si un effet fait piocher plus de cartes qu'il n'y en a dans la pioche, à quel moment la reconstitution de pioche a-t-elle lieu?

*R : Au moment où il y a une interaction avec une pioche vide, la défausse correspondante doit être mélangée. Si il n'y a pas de carte dans la pioche, il faut effectuer la séquence de pioche épuisée dès le début de l'effet qui fait piocher, s'il reste des cartes dans la pioche mais que l'effet conduit à la vider et que le joueur doit encore piocher au moins 1 carte, c'est au moment de piocher et que la pioche est vide qu'il faut effectuer la séquence de pioche épuisée.*

Q : Les cartes défaussées sont-elles consultables par tout le monde?

*R : Oui, aussi bien pour l'aspect tactique que cela offre que pour limiter les tricheries.*

Q : Est-il donc possible de Rechercher une carte dont on sait qu'elle ne serait pas dans la pioche? Cela permettrait de mélanger la pioche.

*R : Le joueur qui Effectue une Recherche de carte n'a pas à annoncer ce qu'il cherche, il doit simplement prendre une carte dans tous les cas. Les effets qui en revanche pourraient provoquer cette situation seront modifiées afin de l'éviter (voir la partie sur Leader plus bas) : on ne peut pas chercher une carte précise qui n'est pas dans la pioche, les joueurs ayant toutes les informations pour savoir ce qui reste dans leur pioche sans avoir à la consulter.*

Q : Est-il possible de regagner un point de vitalité perdu en défaussant une carte Omphalos plus d'une fois par tour?

R : *Oui, cet effet n'étant pas une manœuvre, cela peut se faire plusieurs fois dans le tour, tant que le coût en est à chaque fois acquitté.*

## Cartes Divinité

Q-Comment les augmentations de caractéristiques des Cartes Divinités interagissent-elles avec la règle du "bonus unique maximum de +2"?

R : *Les bonus des Cartes Divinité fonctionnent comme les règles spéciales des troupes. En tant qu'altérations directes de caractéristiques, elles ne sont pas considérées comme des modificateurs ou des bonus.*

### Carte Divinité d'Hélios

Q : Le texte ne devrait-il pas dire "Au lieu de piocher une carte au début de votre tour, vous pouvez choisir une carte dans votre pioche ..." ?

R : *Le texte de cette carte Divinité devient :*

***"Au lieu de piocher une carte au début de votre tour, vous pouvez choisir de faire une manœuvre Chercher une carte gratuitement. Cette manœuvre ne compte pas comme la manœuvre Chercher une carte du tour (on peut donc payer le coût de la manœuvre pour la faire une seconde fois)."***

### Carte Divinité d'Aphrodite

Q : Le second effet de la Carte Divinité d'Aphrodite dit que "toutes les unités alliées dans la même zone qu'Aphrodite gagnent Gardien", cela sous-entend-il qu'Aphrodite le gagne également?

R : *Oui, elle l'obtient également. La règle du glossaire page 36 précise "une unité est toujours alliée à elle-même", ce qui inclut donc Aphrodite.*

### Carte Divinité de Typhon

Q : L'effet "la cible ne peut contre-attaquer" est-il manquant de cette carte? Devrait-elle l'avoir?

R : *Oui, en fait ce sont des attaques de zone, la contre-attaque est donc impossible. Le texte de cette carte Divinité devient :*

***"Au moment où Typhon absorbe son 3ème Omphalos : résolvez une attaque de zone à 8 dés dans ses environs, Typhon subit aussi cette attaque de zone."***

## Plateaux

Q : Plateau Labyrinthe de Minos : y a-t-il un plafond ?

R : *Non, pas nativement, sinon cela aurait été indiqué d'une manière ou d'une autre.*

Q : Plateau Thermopyles : comment la frontière impassable le long d'un des côtés fonctionne-t-elle ?

R : *la grande falaise le long de ce bord est à but purement illustratif, ignorer la ligne rouge et tout de qui se trouve entre elle et le bord du plateau.*

Q : Plateaux avec des zones de lave : est-il autorisé de lâcher un omphalos dans une zone de lave ?

R : *Oui, cela peut arriver... et si cela se produit, les unités non volantes et non ignifugées ne peuvent récupérer un tel omphalos qu'avec un talent ou un pouvoir qui le permet.*

## Frontières

Q : Les frontières sont-elles des effets de terrain ?

R : *Non, les effets des frontières concernent toute unité quel que soit son type.*

*La règle devient la suivante, Page 14 - Types de frontière :*

***“Des zones adjacentes sont séparées par une frontière. Les frontières concernent toutes les unités, quel que soit leur type. Il existe divers types de frontière, leurs effets sont les suivants :”***

Q : Les zone de mur sont-elles liées à leur frontière impassable ?

R : *Les Murs sont devenus des frontières, ils sont en fait fusionnés avec leur propre frontière pour ne constituer qu'une frontière. Le terrain de type Mur est supprimé définitivement.*

### Frontière impassable

Q : Comment les frontières impassables doivent-elles être jouées ? Comment les unités volantes interagissent-elles avec ces frontières ?

R : *Les frontières impassables changent de nom pour devenir directement des Murs, la règle devient la suivante, Page 14 - Types de frontière - Mur :*

***“Seules les unités volantes peuvent franchir cette frontière. Cette frontière est un obstacle.***

***Les illustrations de murs se situant à l'intérieur de cette frontière n'ont pas d'effet sur le jeu, elles servent uniquement à matérialiser cette frontière.”***

### Escarpement

R : *La règle devient la suivante, Page 14 - Types de frontière - Escarpement :*

***“Seules les Unités volantes et les Unités disposant du Talent Escalade peuvent franchir cette frontière. ”***

### Paroi de cage du Tartare

Q : La règle diffère pour cette frontière entre la version anglaise et la version française, quelle est la bonne règle ?

R : *La règle devient la suivante, Page 14 - Types de frontière - Paroi de cage du Tartare :*

***“Seuls les Héros et les Unités de troupes peuvent franchir cette frontière.”***

## Hauteurs

Q : Frontière Hauteurs : quelle est l'interaction avec la flèche de la frontière ?

R : La règle devient la suivante, Page 14 - Types de frontière - Hauteurs :

**“Seules les Unités volantes peuvent franchir cette frontière. Les Unités non volantes adjacentes à cette frontière gagnent +1 POR, elles ignorent les obstacles et gagnent +1 CBT lorsqu'elles tracent une ligne de vue qui traverse cette frontière dans le sens de sa flèche.”**

## Effets de terrain

### Crevasse

Q : Quelle est la bonne règle pour traverser la crevasse du plateau Styx (différences VAVF)?

R : La règle devient la suivante, Page 15 - Crevasse :

**“Éléments 3D : aucun.**

**Effet de terrain : les Unités de troupes et les Héros considèrent cette zone comme un terrain neutre.**

**Effet de terrain : les Divinités et les Monstres ne peuvent pas terminer leur déplacement dans cette zone. Ces Unités ne peuvent se déplacer dans une zone de Crevasse qu'en suivant le chemin de crânes (voir le plateau) et que si elles peuvent dépenser suffisamment de points de mouvement pour traverser la Crevasse.**

### Marais

Q : Quel est l'effet de terrain du marais (différences avec l'aide de jeu) ?

R : La règle devient la suivante, Page 15 - Marais :

**“Éléments 3D : aucun.**

**Effet de terrain : les unités situées dans cette zone ne peuvent pas effectuer de marche et ne peuvent effectuer une course que pour parcourir un maximum d'1 zone. Toute unité entrant dans cette zone doit s'arrêter et terminer immédiatement son activation. Effet de terrain : toute unité située dans cette zone subit -1 DEF contre toute attaque de Portée 1+.”**

### Lave

Q : quelles sont les véritables règles à utiliser la lave et ces 2 types de zones ?

R : La règle devient la suivante, Page 14 - Types de frontière - Lave :

**“La lave peut exister dans deux états : effusive ou explosive. Elle est considérée comme effusive, sauf indication contraire du scénario.**

#### Lave effusive

**Éléments 3D : aucun.**

**Effet de terrain : les unités ne peuvent pas terminer leur déplacement dans cette zone. Si une unité pénètre dans une zone de Lave effusive, elle devient la cible d'une**

**attaque à 5 dés provenant de cette zone. L'unité est alors déplacée par son contrôleur vers la zone adjacente de son choix, autre qu'une zone de lave.**

### **Lave explosive**

**Éléments 3D : aucun.**

**Effet de terrain : les unités ne peuvent pas effectuer de marche, de course ou de déploiement dans cette zone. Si une unité pénètre dans une zone de Lave explosive, elle devient la cible d'une attaque à 7 dés provenant de cette zone. L'unité est alors déplacée par son contrôleur vers la zone adjacente de son choix, autre qu'une zone de lave."**

### **Rocher**

Q : Les éléments 3D de rocher peuvent-ils être retirés du plateau, comme les colonnes et les arbres ?

R : Les éléments 3D de rocher matérialisent la propriété d'obstacle que représente leur zone de rocher, *ils ne peuvent être retirés par aucun moyen, tout effet qui le permettrait sera modifié en ce sens.*

Q : Une attaque de Portée 0 sur un rocher obtient-elle malgré tout le bonus procuré ?

R : *Non, la règle devient la suivante, Page 15 - Rocher :*

**"Cette zone compte comme un obstacle.**

**Éléments 3D : rocher. Cet élément ne être retiré d'aucune manière.**

**Effet de terrain : les unités ne peuvent pas effectuer de marche, de course ou de déploiement dans cette zone. Effet de terrain : les unités situées dans cette zone gagnent +1 POR, elles ignorent les obstacles lorsqu'elles déterminent si une cible est visible et gagnent +1 CBT pour toute attaque à Portée 1+."**

Q : Est-il possible d'attaquer une unité située dans une zone de Rocher saturée, même si l'attaquant n'a pas le talent Escalade ?

R : *Oui, rien ne l'interdit dans la règle.*

### **Escaliers**

Q : Est-ce-que toutes les zones autour d'une Zone d'Escaliers sont affectées par le bonus donné par cette zone ?

R : *Non, seules les zones plus basses que la zone d'Escaliers sont concernées.*

*La règle devient la suivante, Page 15 - Escaliers :*

**"Éléments 3D : aucun.**

**Effet de terrain : les unités situées dans cette zone gagnent +1 POR, elles ignorent les obstacles lorsqu'elles déterminent si une cible est visible et gagnent +1 CBT pour toute attaque à Portée 1+ de toute zone située au bas de cette zone d'Escaliers.**

**Les zones au bas des Escaliers sont celles qui sont au même niveau ou plus bas que la partie basse de l'illustration de cette zone d'Escaliers."**

## **Recrutement**

Q : Est-il possible de dépenser 1 Point de recrutement pour prendre 1 carte Omphalos même s'il reste des Unités de troupes à recruter ?

R : Non : la règle est très claire à ce sujet, faire autrement modifierait l'équilibre de la phase de recrutement.

## Talents

Q : Les bonus de caractéristique provenant de différentes unités alliées pour un Talent identique s'ajoutent-ils ? (par exemple un double Moral des troupes)

A : Oui, ils s'ajoutent, tant que la limite de bonus maximum est respectée.

La règle devient la suivante, Page 26 - Talents :

***“La plupart des unités de Mythic Battles: Pantheon possèdent au moins un talent, la plupart en ont 3. Les modificateurs numériques d'un talent (comme par exemple le +1 CBT du talent Tir à l'Arc) ne concernent que les caractéristiques de l'unité. Ils ne modifient pas les pouvoirs. Les effets non numériques d'un talent (comme par exemple Projection) s'appliquent aux pouvoirs. L'utilisation de tout ou partie d'un talent est facultative et à la discrétion du propriétaire. Un même talent utilisé par plusieurs unités sur une même cible cumule ses effets. Dans tous les cas de cette liste, le terme “cette unité” désigne l'unité qui possède le talent décrit.”***

### Projection

Q : Si le déplacement provoqué par une projection n'est pas possible, l'unité lâche-t-elle son omphalos ?

R : Oui, voir ci-dessous.

Q : Une projection doit-elle respecter les règles de déplacement ?

R : Oui, la règle devient la suivante, Page 27 - Projection :

***“Chaque fois que cette unité attaque, elle peut projeter sa cible, en plus de toute blessure et même si elle ne lui inflige pas de blessure.***

***Cette unité résout ses attaques normalement, à l'exception des résultats vierges du premier assaut : son contrôleur peut les écarter spécifiquement, et une fois l'attaque entièrement résolue, il peut utiliser ces résultats vierges écartés afin de projeter sa cible, en fonction de sa classe.***

***Projeter un Héros ou une Unité de troupes nécessite de la part du contrôleur d'écarter 1 résultat vierge, projeter un Monstre ou un Dieu en nécessite 2 et projeter un Titan en nécessite 3. Si le contrôleur a écarté suffisamment de faces vierges pour projeter l'unité ciblée, résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :***

***1) La cible lâche tout omphalos qu'elle avait éventuellement collecté avant d'être projetée***

***2) Le contrôleur de l'unité qui effectue la Projection déplace la cible d'une zone en respectant les règles de déplacement, avec les limitations suivantes :***

***- aucune unité ne peut être projetée sur une zones de Falaise ou de Rocher,***

**- une Divinité ou un Monstre ne peut pas être projeté dans une zone de Crevasse. S'il n'y a aucune zone valide vers laquelle l'unité peut être projetée, elle reste dans sa zone actuelle. Une unité peut être projetée même après avoir été détruite par l'attaque."**

### **Leader**

Q : Est-il possible de chercher une carte Activation qui ne se trouve pas dans la pioche ?

R : Non, la règle devient la suivante, Page 27 - Leader :

**"À la fin de l'activation de cette Unité, son contrôleur peut choisir 1 Unité de troupes alliée dans la même zone que cette Unité.**

**1) Le contrôleur de l'Unité de troupes alliée choisie peut aller chercher dans sa pioche 1 carte Activation de cette Unité de troupes, uniquement s'il en reste, et l'ajouter à sa main après l'avoir montrée aux autres joueurs.**

**2) Le contrôleur l'Unité de troupes choisie peut l'activer immédiatement en défaussant 1 carte Activation correspondante. Cette activation compte dans le nombre maximum d'activations d'Unités autorisé durant le tour du joueur actif, mais ne nécessite pas de défausser de carte Art de la guerre."**

## **Pouvoirs**

Q : La résolution d'un pouvoir est-elle obligatoire ? Comment le déterminer ?

R : *Tout Pouvoir dont le déclenchement est lié à un événement doit obligatoirement être résolu quand cet événement se produit et ses effets doivent être résolus en intégralité, qu'il ait été déclenché volontairement ou non.*

La règle devient la suivante, Page 6, point 7 :

**"Les pouvoirs de l'unité. Ici figure le type du pouvoir, tel que défini ci-contre. Si une unité possède deux pouvoirs, l'un d'entre eux aura un fond noir et l'autre un fond blanc. Ceci correspond au symbole ou au chiffre qui apparaît sur la colonne Pouvoir de la ligne de Caractéristiques. Le tableau de bord fournit aussi le coût du pouvoir en cartes Art de la guerre, et une description de ses effets. Si un pouvoir utilise X comme valeur, utilisez le chiffre coloré de la bonne couleur sur la rangée actuelle de caractéristiques de la colonne Pouvoir ; s'il n'y a pas de valeur dans la colonne Pouvoir, il faut alors utiliser la caractéristique Combat actuelle de l'unité. Tout Pouvoir dont le déclenchement est lié à un événement doit obligatoirement être résolu quand cet événement se produit et ses effets doivent être résolus en intégralité, qu'il ait été déclenché volontairement ou non."**

Q : Certaines Attaque spéciales n'ont pas de valeur Combat dans le carré noir de la Caractéristique Pouvoir : quelle valeur utiliser ?

R : *Si aucune valeur n'est indiquée, c'est la Caractéristique Combat actuelle de l'unité qui est utilisée. Voir la question suivante pour la règle complète.*

Q : Est-il possible de modifier les Caractéristiques d'un Pouvoir avec un modificateur de terrain ou de frontière ?

*R : Tout effet utilisant une valeur X ou une valeur spécifique ne peut profiter d'un modificateur de terrain ou de frontière. Tout Pouvoir qui utilise une Caractéristique standard de l'Unité est modifiée par les modificateurs de terrain ou de frontière.*

*La règle devient la suivante, Page 19, Valeur effective de combat / Valeur effective de défense :*

***"Il s'agit de la valeur des Caractéristiques de l'unité une fois que tous les modificateurs applicables ont été pris en compte. Les modificateurs appliqués ne peuvent pas faire baisser la valeur de combat ou de défense en-dessous de 0, ni les augmenter au-dessus de 10. Lors du calcul des modificateurs, faire l'addition de tout ce qui s'applique, des effets identiques provenant de sources différentes se cumulent. Parmi tous les modificateurs appliqués :***

***- s'il y en a un qui est supérieur à +2 ou inférieur à -2 : le plus élevé parmi tous est le bonus/malus maximum applicable à la Caractéristique,***

***- si aucun n'est supérieur à +2 ou inférieur à -2 : le bonus/malus total appliqué est limité à +2 ou -2.***

***Tout effet utilisant une valeur X ou une valeur spécifique ne peut profiter d'un modificateur de terrain ou de frontière.***

***Tout Pouvoir qui utilise une Caractéristique standard de l'Unité est modifiée par les modificateurs de terrain ou de frontière."***

#### **Questions relatives à la Pétrification**

**Q : Que signifie le passage "ne peut utiliser ni talents ni pouvoirs" ?**

**Cela inclut-il tous les types de pouvoirs, même les pouvoirs permanents comme celui du Phénix ?**

***R : La pétrification concerne tous les pouvoirs. De plus, un jeton n'est retiré qu'une fois que l'unité a été effectivement détruite, donc les pouvoirs qui se déclenchent à la destruction ne sont pas disponibles du fait de la présence du jeton Pétrifié. De ce fait, le Phénix ne peut pas placer son jeton Cendres à sa destruction s'il est pétrifié, il est donc définitivement détruit. Cela signifie qu'il faut parfois rapidement retirer les jetons Pétrifié...***

**Q : Une Unité pétrifiée arrête-t-elle le déplacement d'une Unité ennemie qui entre dans sa zone ?**

***R : Oui, rien ne dit le contraire.***

**Q : Une Unité pétrifiée bloque-t-elle les lignes de vue?**

***R : Oui, l'Unité reste un obstacle, rien ne dit le contraire.***

**Q : Les Pouvoirs permanents ayant un coût en Art de la Guerre peuvent-ils être utilisés 1 fois par tour ou autant que souhaité tant que le joueur dépense des cartes Art de la guerre ?**

***R : Les Pouvoirs comptant comme une manœuvre sont les Pouvoirs actifs et les Attaques spéciales. Les Pouvoirs passifs et les Pouvoirs permanents ne sont pas concernés, leur déclenchement est lié à des situations précises et peuvent être déclenchés plusieurs fois par tour, en respectant leurs conditions de déclenchement.***

***La règle devient la suivante, Page 25 - Manœuvres - Déclencher un Pouvoir :***

**“Effet : Tel qu’indiqué dans la description individuelle du pouvoir sur le tableau de bord. Chaque attaque spéciale et chaque pouvoir actif compte comme une manœuvre différente.”**

Q : A quel moment les Pouvoirs actifs peuvent-ils être utilisés ?

R : *Chaque Pouvoir actif peut être utilisé en plus des 2 actions simples lors de l’activation d’une unité (pas si l’unité va effectuer une action complexe durant son activation) si les conditions de déclenchement sont remplies et en fonction du timing indiqué sur le tableau de bord. Si aucun timing n’est donné, le joueur choisit à quel moment le Pouvoir actif est déclenché.*

## Jetons

Q : Les jetons placés sur une unité détruite revenant à la vie restent-ils en jeu ou disparaissent-ils entre deux (Sisyphe, Phénix ...)?

R : *Ils disparaissent. Une fois la destruction d’une unité résolue, tous les jetons présents sur elle retournent dans la réserve de l’unité qui les a placés, avant toute résurrection. Voir la question suivante pour la règle complète.*

Q : Les jetons placés sur une unité sont-ils enlevés de celle-ci quand l’unité les ayant placés est détruite? Par exemple si Méduse meurt, que deviennent les jetons pétrification en jeu ?

R : *La règle devient, Page 8 - Jetons :*

**“Certains pouvoirs utilisent des jetons. La boîte de base comprend plusieurs ensembles de jetons identiques. Chaque unité qui utilise des jetons doit d’abord en prendre autant que nécessaire d’un même ensemble. Vous pouvez utiliser n’importe quel jeton pour n’importe quel pouvoir. Au début de la partie, placez les jetons d’une unité sur son tableau de bord. Ce stock est appelé réserve de jetons de l’unité. Sauf mention contraire, lorsqu’un jeton marquant un effet est retiré, remettez-le dans la réserve de jetons de l’unité qui en est propriétaire.**

**Quand une unité est détruite :**

**- tout jeton qu’elle a placé sur d’autres unités ou sur le plateau reste en place et suit toujours les règles qui lui sont propres tant qu’il n’est pas retiré**

**- tout jeton placé sur l’unité détruite est retiré une fois sa destruction résolue.”**

Q : Les jetons sont-ils cumulables? Plus précisément, l’effet se cumule-t-il, de plus en plus puissant alors que les jetons sont de plus en plus nombreux?

Certains pouvoirs comme le Poison d’Échidna sont ambigus à ce sujet.

R : *Si rien n’est précisé, une unité peut recevoir plusieurs jetons du même type. Concernant d’éventuels effets cumulables, ils sont alors directement mentionnés sur le pouvoir en question.*

## Scénarios

Q : Que se passe-t-il pour les unités d'un joueur quand sa Divinité meurt en Escarmouche "chacun pour soi"? Et comment gagne-t-on?

R : *En chacun pour soi, la dernière Divinité vivante ou la première à absorber 4 Omphalos remporte la partie. Toutes les unités qui appartiennent au joueur dont la Divinité vient d'être détruite sont immédiatement retirées du plateau (elles ne sont pas détruites, elles ne déclenchent pas les effets liés à la destruction d'unités).*

Q : Que se passe-t-il quand une Divinité meurt en 2v2?

R : *En 2v2, dès la mort d'une Divinité, la partie est terminée.*

Q : Concernant le Rappel des troupes, les unités commençant la partie sur le plateau de jeu lors des scénarios sont-elles considérées comme ayant été déployées?

R : *Oui, elles sont considérées comme ayant déjà été déployées.*

Q : Sauvez la princesse!

R : *Il devrait évidemment être précisé "limite d'un sacrifice par tour pour l'armée des Monstres" dans le texte.*

R : *On ne peut faire une marche à travers les murs, traitez les murs comme des frontières impassables, comme d'habitude.*

Q : À petit feu ...

R : *pour la version anglaise*

• *Page 20, colonne de droite, Effet des cartes : la phrase est coupée, il faut lire "Omphalos : the active player's god suffers 1 wound".*

Q : Chasse à l'Hydre

R : *pour la version anglaise*

• *Page 22, colonne de gauche, sous le texte bleu. Phrase en partie effacée, il faut lire "A special rule controls the Hydra"*

Q : Prisonniers du Tartare

R : *Les prisonniers ne peuvent ni être activés, ni se libérer. Cf la partie "Libération" dans "Règles Spéciales" du scénario.*

Q : Navires

R : *Les unités volantes ne peuvent être déployées sur des navires. Les règles des navires précisent également "les navires peuvent transporter des unités non-volantes" ainsi que "toute unité non-volante et non-aquatique peut monter à bord".*

Rise of the Titans

Q : Étranges soupçons

Où les Spartiates de l'armée d'Athéna commencent-ils le scénario?

R : *Ils commencent sur la même zone que Léonidas.*

## Unités Spécifiques

### Acamas

Q : Métal en Fusion : en anglais, ce pouvoir permet d'attaquer toutes les unités non-volantes. En français, il permet d'attaquer également les unités volantes, et Gardien ne peut pas être utilisé contre cette attaque. Quelle est la bonne version?

In french, it allows to attack every other units and Guard cannot be used.

R : *Le Pouvoir Métal en fusion devient :*

**“Après qu’Acamas a résolu une attaque : effectuer une attaque à 5 dés contre toutes les autres Unités non volantes de la Zone de la cible, sauf Acamas  
Le Talent Gardien ne peut être utilisé contre cette attaque.”**

### Andromède

Q : En anglais, Sacrifice d'Andromède coûte une carte Art de la Guerre, en français, c'est gratuit. Quelle est la bonne version?

R : *La version française est la bonne, il n’y a pas de carte AdG à payer.*

### Aphrodite

Q : Pour Irrésistible, si un allié utilise Gardien pour protéger Aphrodite, l'attaquant doit-il quand même défausser une carte Art de la Guerre? Il semblerait que oui car le pouvoir dit “veut attaquer” et non “attaque” ou “est capable d'attaquer”.

R : *Oui, l'attaquant doit défausser une carte Art de la Guerre même si la cible est ensuite modifiée par Gardien. La façon dont l'effet est écrit indique que c'est la cible initiale qui compte.*

*Le Pouvoir Irrésistible devient :*

**“Chaque fois qu’Aphrodite est attaquée par une Unité, l'attaquant doit défausser 1 carte AoW, sinon il ne peut pas attaquer Aphrodite.”**

Q : Vengeance en français : si une unité blesse Aphrodite alors qu'elle a déjà un jeton Vengeance, en reçoit-elle un en plus? Est-ce cumulatif?

R : *La version anglaise est la bonne. Le Pouvoir Irrésistible devient :*

**“Quand Aphrodite subit au moins 1 Blessure, l'attaquant reçoit 1 jeton Vengeance.  
Quand Aphrodite attaque ou est attaquée par une Unité porteuse d'un jeton Vengeance :**

- 1) Aphrodite reçoit +2 CBT et les Talents Initiative et Harcèlement,**
- 2) Après la résolution de l'attaque, le jeton Vengeance est retiré.”**

### Apollon

Q : Flèches Dorées : quelle est la valeur d'attaque de X ?

R : *Il y a ici une erreur, la bonne valeur d'attaque est de 6 dés (de 9 à 6 points de vitalité) puis 5 dés (de 5 à 3 points de vitalité).*

## **Arachné**

Q : En cas de multiples Toiles d'Arachné, est-ce que deux jetons peuvent être détruits dans la même attaque ou il faut les attaquer deux fois? Une unité alliée qui effectue une attaque de zone attaque-t-elle ainsi tous les jetons?

R : *Chaque attaque ne peut retirer qu'un jeton à la fois. Les attaques de zone ne ciblent pas les jetons, car bien qu'ils puissent être détruits, ils ne constituent pas une unité (les unités étant les seules cibles des attaques de zone).*

Q : Si Arachné n'a plus qu'un jeton Toile disponible, peut-elle malgré tout le placer sur l'unité attaquée?

R : *Oui, le Pouvoir Toile d'Arachné devient :*

***“Effectuer une attaque de Zone à 4 dés de Portée 2 : cette attaque n'inflige pas de Blessure, mais toute Unité qui devrait en subir au moins 1 reçoit jusqu'à 2 jetons Toile, le contrôleur d'Arachné choisit les Unités touchées s'il n'a pas assez de jetons Toile.***

***Une Unité porteuse d'au moins 1 jeton Toile qui s'active ne peut faire aucune autre action qu'attaquer un jeton Toile.***

***Une Unité alliée à une Unité porteuse d'un jeton Toile peut attaquer un jeton Toile. Chaque jeton Toile doit être attaqué individuellement et ne peut être ciblé par une attaque de zone.***

***Un jeton Toile détruit est retiré.”***

## **Araignées Géantes**

Q : Est-ce un oubli ou une volonté des développeurs que les Araignées Géantes n'aient pas escalade du tout? Pour une question d'équilibrage?

R : *Les Araignées Géantes devraient bien évidemment avoir le talent Escalade, cela sera changé sur leur carte d'unité de troupes.*

## **Arès**

Q : Peut-il utiliser ses deux pouvoirs dans la même activation d'Arès?

R : *Oui, à condition de résoudre Frénésie complètement avant de résoudre Fureur d'Arès, car Frénésie doit résoudre ses effets avant d'être à nouveau considéré comme en fin d'activation.*

Q : Peut-il décider de marche de 0 zone pour Frénésie?

R : *Oui, la marche permet de pénétrer dans un nombre de zones égal ou inférieur à sa valeur de déplacement, il peut donc tout à fait choisir de se déplacer de 0 zone.*

*Le Pouvoir Frénésie devient :*

***“À la fin de l'activation d'Arès : défausser 1 carte Activation Arès pour lui faire effectuer une action supplémentaire de marche, puis d'attaque dans la même activation en tant que 3ème et 4ème actions simples, elles sont chacune facultatives.”***

## **Artemis**

Q : Chef de Meute : cela affecte-t-il également Artémis?

R : *Non, le Pouvoir Chef de meute devient :*

**“À son recrutement : recruter immédiatement l'Unité de troupes Chiens d'Artémis pour 0 PR.**

**Toute Unité alliée autre qu'Artémis qui commence son activation dans la Zone d'Artémis gagne +1 Mvt si l'Unité Chiens d'Artémis est au complet sur le plateau.”**

Q : Arc Doré : “effectuez une attaque de portée 1+ avec combat +1. Cette attaque ignore les obstacles.” Cette attaque peut-elle être modifiée par les effets de terrains?

R : *Oui, cette attaque utilise les règles normales de caractéristique de combat et donc les modificateurs susceptibles d'y être appliqués, le pouvoir n'a pas de valeur d'attaque bloquée. À noter que cette attaque ne permet pas la manœuvre Évasion, le Pouvoir Arc Doré devient : “Effectuez une attaque de Portée 1+ avec +1 CBT en ignorant les obstacles.*

**La manœuvre Evasion ne peut pas être utilisée contre cette attaque.”**

### **Artilleurs Infernaux**

Q : La règle spéciale : 2+ or 3+ artilleurs nécessaires?

R : *La règle spéciale fonctionne à partir de 2 artilleurs minimum sur le plateau.*

### **Atalante**

Q : Peut-elle se considérer en portée 1 dans une zone saturée, comme dans les règles p17? May she count the range of a full area as 1, as per the rules on page 17 ? Si c'est le cas, peut-elle faire son attaque d'un rocher, faire une marche d'une distance de 0 zone, puis attaquer dans la zone saturée comme étant à portée 0?

R : *Le Pouvoir Chasserresse devient :*

**“Au début de l'activation d'Atalante, son contrôleur choisit si Atalante utiliser ce Pouvoir.**

**Si c'est le cas, l'activation d'Atalante doit se composer des actions simples suivantes, et dans cet ordre :**

- 1) Attaque de Portée 1+ (facultatif),**
- 2) Marche (facultatif),**
- 3) Attaque dans sa propre zone, (facultatif)**
- 4) L'activation d'Atalante prend fin.”**

*Ainsi, si elle attaque d'un rocher, elle ne gagne pas le bonus de +1 combat pour sa troisième action car la portée étant bloquée à 0, elle ne peut gagner le bonus de combat ou de portée pour attaquer d'un rocher.*

### **Atlas**

Q : Poings du Titan : Atlas est-il concerné par son propre pouvoir? (pour la seconde partie du pouvoir)

R : *Non, le Pouvoir Poings du Titan devient :*

**Effectuez une attaque de Zone à X dés de Portée 1.**

**Après cette attaque et jusqu'au début du prochain tour de son contrôleur, chaque Unité non volante autre qu'Atlas présente sur le plateau subit -1 Cbt, -1 Def et -1 Mvt (poser le jeton Tremblement sur le plateau tant que cet effet est actif).**

## **Autolycos**

Q : Est-ce que la Collecte d'omphalos avec Roi des Voleurs doit se jouer comme une action même si ça ne coûte pas d'action? Par exemple, est ce qu'on doit finir sa marche avant de pouvoir collecter l'omphalos, ou pourrait-on commencer une marche, utiliser Roi des Voleurs, puis finir la marche?

R : *Bien que la Collecte d'omphalos via Roi des Voleurs ne compte pas comme une action pour ce qui de la limite du nombre d'actions dans le tour, elle reste une action, il ne peut donc pas couper une autre action (Marche, Course ...) pour utiliser le pouvoir.*

*Le Pouvoir Roi des voleurs devient un Pouvoir permanent avec le texte suivant :*

**“Durant son activation :**

- **Autolycos considère tout Omphalos collecté par d'autres unités comme étant libre,**
- **Autolycos peut collecter un Omphalos en tant qu'action gratuite, s'il n'en a pas déjà un.**

## **Charybde**

Q : Pour les Pouvoirs affectant la portée (comme Lune Noire d'Hécate), Gueule Abyssale est-elle considérée comme une attaque de portée de +1?

R : *Cette attaque spéciale ne mentionne aucune portée, et ne peut donc être modifiée d'aucune manière.*

Q : Sur le tableau de bord anglais Charybde ne possède pas le talent Immense/Huge. Est-ce une erreur?

R : *Oui, Charybde devrait l'avoir, conformément à la version francophone.*

Q : Charybde (ou toute autre unité "Immense") peut-il se déplacer dans une zone (sans utiliser son Pouvoir Lame de Fond) qui contient déjà des unités vu qu'Immense précise que l'unité avec le talent sature la zone? Si ce n'est pas possible, peut-il courir vers la zone en question (vu que l'action complexe ne fait bénéficier d'aucun talent, donc des bénéfiques et contraires d'Immense)? Comment cela se passe-t-il alors quand le talent revient à la fin de son activation?

R : *Les unités dotées du Talent immense ne peuvent ni effectuer l'action de course, ni voir leur caractéristique de mouvement modifié d'aucune façon (le talent sera modifié). Le seul moyen pour Charybde de se déplacer est donc d'utiliser Lame de Fond. Cela signifie également qu'elle ne peut, par son mode de déplacement particulier et ses limitations de saturation, collecter un Omphalos.*

*Le Talent Immense devient (il sera ajouté Page 27) :*

**“Cette Unité :**

- **ne peut pas effectuer de Course,**
- **ne peut entrer que dans des Zones avec une capacité d'accueil de 3+,**
- **ignore tout Talent ou Pouvoir d'autres Unités qui pourraient la déplacer vers une autre Zone.**

**La Zone de cette Unité est toujours considérée comme saturée, quelle que soit sa capacité d'accueil.”**

Q : *Lame de Fond détruit-il les Rochers ?*

R : *Non, uniquement les Arbres et Colonnes, les éléments 3D de rocher ne peuvent jamais être retirés du plateau, il ne font que figurer le volume du plateau.*

**Le Pouvoir Lame de fond devient :**

***“1) Déplacez Charybde jusqu'à 2 Zones (cette Unité est directement placée dans une nouvelle Zone),***

***2) Tout arbre ou colonne présent dans la Zone d'arrivée est détruit,***

***3) Déplacer chaque Unité et chaque Omphalos présent dans cette Zone vers une Zone adjacente au choix du contrôleur de Charybde, en suivant les règles de déplacement : les Unités non volantes déplacées de cette façon subissent chacune une attaque à 5 dés,***

***4) L'activation de Charybde prend fin.”***

### **Chimère**

Q : *Cette unité peut-elle utiliser ses deux pouvoirs dans le même tour?*

R : *Oui, étant donné que chaque pouvoir est entièrement résolu avant de résoudre le suivant.*

### **Chiron**

Q : *En anglais, Sagesse de Chiron est un pouvoir actif. En français, c'est un pouvoir passif. Quelle est la bonne version?*

R : *C'est un pouvoir actif.*

Q : *Sagesse de Chiron dit “vous pouvez choisir de piocher une seconde carte de votre pioche”. Cela porte à confusion puisque normalement c'est au début du tour que l'on pioche la première carte, pas au début de la première activation.*

R : *Effectivement, ce Pouvoir devient :*

***“Au début de la phase d'activation de Chiron, son contrôleur peut piocher 1 carte. S'il le fait, chaque joueur (lui compris) peut également chercher 1 carte Art de la Guerre dans sa pile de défausse et l'ajouter à sa main.”***

### **Diomède**

Q : *Fléau des Dieux est un pouvoir permanent en anglais et passif en français, lequel est le bon?*

R : *C'est un pouvoir permanent.*

### **Echidna**

Q : *Le Pouvoir Poison d'Échidna ne devrait-il pas dire “Si une unité porteuse d'un jeton ou plus”?*

R : *Ce Pouvoir devient :*

***“Chaque fois qu'Échidna inflige au moins 1 Blessure : placer 1 jeton Poison sur sa cible.***

***Au moment où une Unité porteuse d'au moins 1 jeton Poison s'active :***

***1) Elle subit immédiatement une attaque à 5 dés,***

***2) Elle résout son activation,***

**3) À la fin de son activation, 1 fois par tour : son contrôleur peut défausser 1 carte AW pour lui retirer 1 jeton Poison.”**

Q : Peut-on retirer plus d'un jeton Poison par tour?

R : Non, comme le dit le tableau de bord d'Échidna, 1 jeton Poison à la fin de l'activation de l'unité uniquement. (voir la réponse ci-dessus).

### **Echo**

Q : Hurlement ne précise pas “la cible ne peut pas contre-attaquer”, est-ce voulu?

R : Non, il devrait être précisé “la cible ne peut pas contre-attaquer”.

Le Pouvoir Hurlement devient :

**“Effectuer une attaque à 4 dés contre toute Unité ennemie dans les environs d'echo avec une défense effective de 5.**

**Les Unités ciblées ne peuvent pas contre-attaquer.”**

### **Eurytion**

Q : Si Eurytion utilise sa Provocation, le possesseur de l'unité provoquée peut-il utiliser Gardien sur elle?

R : Oui, l'unité peut bénéficier d'un gardien, rien ne l'en empêche.

Q : Peut-on utiliser Provocation sur une unité incapable de l'attaquer? Si oui, comment cela se gère-t-il?

R : Ce pouvoir devient :

**“Au début de l'activation de toute unité ennemie dans les environs d'Eurytion, et si cette unité est capable de l'attaquer ce tour (en se déplaçant ou non), le contrôleur d'Eurytion choisit si cette unité ennemie agit normalement ou si elle doit attaquer Eurytion.**

**Si l'unité doit attaquer Eurytion, elle ne peut utiliser ni ses talents, ni ses pouvoirs pour toute son activation.**

**(Le talent Gardien peut être utilisé par le contrôleur d'Eurytion)”**

### **Gaïa**

Q : Pouvoir Racines : En anglais : mouvement réduit à 1. En français : mouvement réduit de 1. Quelle est la bonne version ?

R : Ce Pouvoir devient :

**“Jetons Racine (Caractéristiques : Def = 1, PV = 5)**

**À la fin de l'activation de Gaïa : placer 1 jeton Racine dans 1 zone de ses environs n'en contenant pas.**

**Un jeton Racine ne peut pas se déplacer ni être déplacé. Toute Unité ennemie non volante qui entre dans une zone ou quitte une zone comportant un jeton Racine termine immédiatement son activation. Toute Unité ennemie non volante commençant son activation dans une Zone avec 1 jeton Racine voit sa Caractéristique MVT réduite à 1 et peut attaquer le jeton Racine en tant qu'Unité ennemie.”**

### **Geryon**

Q : Le pouvoir Berger est-il juste comme le talent Gardien? Cela lui ressemble beaucoup.

R : *Ce pouvoir est une version améliorée de Gardien puisqu'elle fonctionne également dans les environs de Geryon (du moment qu'il est également à portée afin de pouvoir déclencher le pouvoir).*

### **Grées**

Q : Si un monstre allié dans les environs des Grées utilise Gardien sur une unité autre qu'un monstre, l'attaquant doit-il quand même défausser une carte Art de la Guerre pour attaquer le Gardien (monstre)

R : *Oui, car la cible change grâce au talent Gardien, comme indiqué par la règle.*

Q : Même question que pour Sisyphe (voire plus bas) mais concernant l'œil des Grées. Collecter l'œil l'empêche-t-elle de collecter un omphalos? Est-ce qu'une projection fait lâcher l'œil comme un omphalos?

R : *Oui aux deux. Toutes les unités peuvent collecter des omphalos. Les Grées et Sisyphe peuvent collecter d'autres éléments (œil, rocher de Sisyphe) qui utilisent le même emplacement que l'omphalos et se jouent comme un omphalos pour tout ce qui n'est pas une absorption, et seraient donc en conséquence lâchés en cas de Projection.*

*La règle devient la suivante, Page 22 - Omphalos - Collecter :*

***“Une unité peut porter au maximum un Omphalos collecté. Notez bien que cette limite se calcule par unité, et non par figurine. Une unité peut collecter un omphalos libre situé sur sa zone. Certains jetons sont traités en suivant les mêmes règles que les Omphalos : si une unité collecte un tel jeton, il prend la place d'un omphalos et l'unité ne peut donc pas avoir collecté à la fois un jeton et un omphalos.”***

### **Hermès**

Q : Est-il possible de faire une Course pendant la Célérité d'Hermès?

R : *La Course prévient toute utilisation de pouvoirs passifs, et Hermès ne déroge pas à la règle. Le pouvoir sera reformulé en “Aucun talent ou pouvoir ne peut modifier les actions de Marche d'Hermès, ni le déplacer d'aucune façon.*

Le Pouvoir Célérité devient :

***“Aucun Talent ou Pouvoir ne peut modifier les actions Marche d'Hermès, ni le déplacer d'aucune façon.”***

### **Leonidas**

Q : La dernière phrase de Mur de Boucliers dit “il doit se déclarer à la place de Gardien.”

Léonidas doit donc choisir entre Mur de Boucliers et Gardien?

R : *Tout à fait, tel qu'écrit sur son tableau de bord.*

### **Marsyas**

Q : Comment la Célérité d'Hermès et le Défi de Marsyas interagissent-ils?

R : *Le Défi de Marsyas n'altère pas l'effet des actions de mouvement, pas plus qu'il ne déplace directement, il force uniquement à se déplacer vers lui, comme la Provocation d'Eurytion (et seulement si on ne paye pas pour ignorer le Défi)'.  
Le Pouvoir Défi devient :*

**“Le contrôleur de Marsyas place 1 jeton Défi sur 1 Divinité ennemie, le contrôleur de cette Divinité peut défausser 1 carte AW pour retirer immédiatement ce jeton**

**Lors de l'activation de toute Divinité porteuse d'un jeton Défi :**

**1) Celle-ci doit réduire la distance avec Marsyas au maximum de ses possibilités avec l'action la plus efficace, son contrôleur choisit le chemin et la Zone d'arrivée s'il y a lieu,**

**2) Retirer le jeton Défi de cette Divinité.**

**Toute Divinité porteuse d'un jeton Défi ne peut utiliser ni ses Talents, ni ses Pouvoirs pour attaquer Marsyas.”**

### **Médée**

Q : Est-ce qu' Étourdir devrait infliger au moins une blessure pour bénéficier du jeton Étourdi ?

R : L'attaque devrait subir au moins 1 blessure pour que le pouvoir puisse placer un jeton Étourdi.

Le Pouvoir Etourdir devient :

**“Effectuer une attaque de Portée 1, cette attaque n'inflige pas de Blessure, mais si la cible devait en subir au moins 1, elle reçoit 1 jeton Étourdi.**

**Toute Unité porteuse d'un jeton Étourdi subit -1 CBT, -1 DEF et -1 MVT.**

**À la fin de l'activation de toute Unité porteuse d'un jeton Étourdi : l'Unité peut défausser 1 carte AdG pour retirer ce jeton.”**

### **Minotaure**

Q : Charge (que ça soit celle du Minotaure ou toute autre unité avec charge, comme Tempête de Typhon, Le Taureau de Colchide, ou le Sanglier de Calydon) permet-elle de revenir sur ses pas, en avançant d'une case, puis en retournant sur sa case de départ?

R : Non charge ne permet pas cela, cela ressemblerait davantage à deux charges qu'à une Charge.

Q : Peut-il charger à travers une crevasse?

R : Non, Charge est en fait considérée comme deux actions simples de mouvement successives. Le minotaure devrait utiliser la Course pour traverser une crevasse.

Q : Peut-il charger à travers une zone saturée?

R : Non il ne peut pas charger à travers une zone saturée car la Charge suit les règles de Marche.

Q : . Soif de sang permet au Minotaure de relancer un dé pour chaque 5 obtenu sur un dé dans n'importe quel assaut d'une attaque. Cela ne semble pas ajouter de dé, donc si un dé a été mis de côté, il n'est pas possible de le relancer?

R : C'est bien ça. A noter que le Pouvoir du Héraut de Typhon porte le même nom alors qu'il est différent, il sera renommé pour éviter le quiproquo.

## Oedipe

Q : La version anglaise dit que c'est un pouvoir passif, la version française une attaque spéciale, laquelle est la bonne?

R : *L'anglaise, c'est un pouvoir passif.*

## Orion

Q : Pour le pouvoir Chasseur, il est mis "relance" et non "peut relancer", est-ce voulu?

R : *Oui, Orion doit relancer les résultats vierges sur les attaques contre un monstre, c'est obligatoire (c'est un chasseur de monstres après tout).*

## Orphée

Q : Orphée peut-il être la cible de son pouvoir d'Extase?

R : *Non, le Pouvoir Extase devient :*

***"Chaque autre Unité dans la Zone d'Orphée qui n'a pas déjà de jeton Extase reçoit 1 jeton Extase, le contrôleur d'Orphée choisit les Unités touchées s'il n'a pas assez de jetons Extase.***

***Toute Unité porteuse d'un jeton Extase le retire si elle subit au moins 1 Blessure.***

***Toute Unité qui débute son activation avec un jeton Extase retire ce jeton et termine son tour immédiatement."***

## Pan

Q : Pour Berger Divin, quand le Rappel des Satyres a-t-il lieu? Immédiatement ou durant l'étape de Rappel de troupes normale (étape D1)? Peut-il être utilisé durant une activation de Pan où il fait une action complexe?

R : *Ce pouvoir se déclenche en tant que pouvoir actif, il ne compte pas comme la manœuvre Rappel de troupes de ce tour, bien qu'en dehors de cela elle en suivie le reste des règles. Ainsi, Pan pourrait être la première unité active du tour, il Rappelera les Satyres durant son activation, puis ils pourraient très bien être la seconde unité activée du tour. L'inverse en revanche (activer les satyres, puis activer Pan pour les Rappel à lui) serait impossible à cause du reste des règles de Rappel.*

Le Pouvoir Berger Divin devient :

***"Retirer du jeu 1 jeton Berger Divin : effectuer un Rappel de troupes sur cette Unité de troupes en suivant les règles de la Manoeuvre Rappel de troupes, mais sans défausser de carte Art de la guerre.***

***Cet effet n'empêche pas d'effectuer un Rappel de troupes à la fin de cette activation."***

## Paris

Q : Le Jugement de Paris est un pouvoir passif, mais il ne peut être jouée qu'à la fin de l'activation de Paris, donc pourquoi n'est-il pas un pouvoir actif?

R : *C'est bien un pouvoir passif (afin de prévenir son utilisation en cas d'action complexe et non actif afin de lui permettre de l'utiliser dans l'eau).*

## Persée

Q : Chasseur de Monstre empêche-t-il Persée d'être Gardien face à des Attaques Spéciales?

*R : Tout à fait, pour en être le Gardien, il devrait être affecté par eux, ce qu'il ne peut, même en le souhaitant.*

Q : Persée est-il également immunisé aux attaques de zone provenant de monstres par son Pouvoir?

*R : Oui, il n'empêche pas ces attaques d'avoir lieu et d'affecter d'autres unités, mais lui ne le sera pas.*

### **Phénix**

Q : Si le Phénix est détruit, avant d'utiliser le Pouvoir De ses Cendres, peut-on utiliser ses cartes d'Activation en tant que cartes Art de la Guerre, comme on pourrait le faire pour une unité normale détruite?

*R : Tant que l'unité est toujours au stade "détruite", ses cartes Activation peuvent être défaussées/utilisées de la même façon que les autres unités.*

### **Poseidon**

Q : Poséidon peut se mouvoir grâce à Tempête Divine? Il est écrit "n'importe quelle unité".

*R : Non, le Pouvoir Tempête Divine devient :*

***"Au début de l'activation de Poséidon : son contrôleur peut déplacer tout ou partie des autres Unités dans sa Zone vers des Zones adjacentes en suivant les règles de déplacement."***

### **Sisyphe**

Q : Je comprends sa capacité comme "il manipule le rocher comme un Omphalos, mais ça n'est pas un Omphalos donc il peut à la fois collecter l'Omphalos et le rocher". C'est bien ça?

*R : Non, Sisyphe ne peut pas collecter un Omphalos s'il a déjà collecté le rocher. Le rocher compte comme un Omphalos pour ce qui est de Collecter et Lâcher, comme le jeton Rocher est traité comme un Omphalos pour l'action collecter, une fois celui-ci collecté et sur lui comme l'aurait été un Omphalos, il devient impossible pour lui d'en collecter un nouveau, il lui serait nécessaire de le Lâcher pour pouvoir Collecter un vrai Omphalos.*

### **Talos**

Q : Métal Brûlant : après qu'une unité a résolu une attaque contre Talos, elle subit immédiatement une attaque à 5 dés à laquelle elle ne peut pas contre-attaquer." Quelle est la portée maximale?

*R : C'est une attaque de portée 0.*

*Le Pouvoir Métal brûlant devient :*

***"Après qu'une Unité a résolu une attaque à Portée 0 contre Talos : elle subit immédiatement une attaque à 5 dés contre laquelle elle ne peut pas contre-attaquer. Ce Pouvoir ne compte pas comme une contre-attaque."***

### **Thésée**

Q- Est-ce que Fil d'Ariane lui permet de faire une marche d'une zone quand l'unité l'attaquant a Bloqueur? Il semblerait que oui comme les Pouvoirs ont priorité sur les Talents.

*A : Oui, il le peut, les Pouvoirs ont priorité de règles sur les Talents.*

### **Typhon**

Q : Pour Psychopathe, est-ce que “effectuez une marche vers l’unité la plus proche ... et attaquez-là” compte comme deux actions simples? Ou cela l’envoie-t-il à l’étape B3?

*R : Psychopathe compte bien comme deux actions simples.*

*Le Pouvoir Psychopathe devient :*

***“Au début de l’activation de Typhon, s’il n’utilise pas son Pouvoir Tempête : défausser 1 carte AdG ou résoudre Psychopathe.***

***Psychopathe : effectuer une marche vers l’Unité la plus proche et l’attaquer, puis l’activation de Typhon prend fin.***

***Si plusieurs Unités sont à la même distance, son contrôleur choisit laquelle attaquer.”***

### **Ulysse**

Q : Subterfuge peut-il être utilisé par Odysseus sur lui-même pour être gratuitement la seconde activation?

*R : Oui.*

Q : Subterfuge: Les ennemis dans la même zone bénéficient-ils de son effet?

*R : Non, le Pouvoir Subterfuge devient :*

***“Toute manœuvre de seconde activation d’une Unité alliée située dans la Zone d’Ulysse coûte 0 carte AdG.”***