



---

RÈGLES DE NEMESIS NEMESIS

---



# RÉSUMÉ

<b>INTRODUCTION</b>	5	<b>IXe CAMPAGNE COOP</b>	8
<b>II ACTIVATIONS DES JOUEURS</b>	5	A • Un pari désespéré .....	8
<b>III GAGNER LE JEU</b>	5	B • Le Cœur de Cerbère .....	10
<b>CONFIGURATION DU JEU IV</b>	5	C • La Course Infernale .....	12
A • Campagne Solo/Coop .....	5	<b>Escarmouche X Nemesis</b>	14
B • Escarmouche Nemesis .....	5	A • Escarmouche en solo .....	14
C • Configuration du tableau .....	6	A • Escarmouche entre partenaires .....	15
<b>V JOUER AU JEU</b>	6	B • L'Olympe en ruines .....	16
A • Séquence du tour de joueur .....	6	C • Le Labyrinthe de Minos .....	17
B • Rappel des troupes .....	6	D • Rivière Styx .....	18
C • Limite d'activation .....	6	E • Tartare .....	19
D • Pont .....	6	F • Thermopyles .....	20
E • Pierres divines détruites .....	6	<b>XI ARMÉES D'ESCARMISH NEMESIS</b>	22
F • Séquence de virage Nemesis .....	7	<b>XII ANNEXE</b>	26
G • Règles d'activation de Nemesis .....	7	A • Pouvoirs divins .....	26
H • Résolution de l'attaque Nemesis .....	7	B • Pouvoirs des monstres .....	26
I • Priorité de ciblage Nemesis .....	7	C • Pouvoirs des Héros .....	28
J • Décisions supplémentaires .....	8	<b>XIII Agrandissements</b>	30
<b>VI TALENTS</b>	8	A • Héphaïstos .....	30
A • Archer, Renfort, Corps à corps , Corps à corps Protection, Phalange, Attaque sournoise , Tourment .....	8	B • Héra .....	34
B • Bloc .....	8	C • Poséidon.....	38
C • Monter .....	8	D • Titans.....	42
D • Force de la nature .....	8		
E • Collectionneur de gemmes , Initiative .....	8		
F • Garde .....	8		
G • Dirigeant .....	8		
H • Mobilité .....	8		
I • Tueur de monstres .....	8		
J • Lancer puissant .....	8		
<b>VII POUVOIRS</b>	9		
<b>VIII TERRAIN</b>	9		
A • Rocher .....	9		
B • Forêt/Ruines/Escaliers/Cage.....	9		
C • Lave .....	9		
D • Marais, eau .....	9		
E • Polaire .....	9		

## INTRODUCTION

Ces règles des modes de jeu solo et coopératif supposent que les joueurs possèdent une connaissance approfondie de la façon de jouer au jeu de société Mythic Battles de Monolith. Ces règles ne sont pas réimprimées ici mais sont référencées ici, une expérience préalable du jeu est donc requise. Les règles solo et coopératives permettent à un ou plusieurs joueurs de participer à des escarmouches ou à des scénarios spécialement conçus qui éliminent le besoin d'un adversaire humain. Au lieu de cela, les joueurs eux-mêmes contrôleront les tableaux de bord et les miniatures du Nemesis. En utilisant un système de priorités de ciblage, les joueurs déplacent les pièces et lancent les dés contre leurs propres unités. Les joueurs n'ont pas besoin de réfléchir ou d'élaborer une stratégie pour les unités Nemesis. Il y aura des cas où les joueurs devront comprendre les talents et les pouvoirs de l'unité Nemesis pour tirer le meilleur parti de leur activation, mais les règles sur les talents, les pouvoirs et le terrain guideront les joueurs sur la façon de procéder.

## II• ACTIVATIONS DES JOUEURS

Le gameplay pour le joueur ne changera pas, même si certains pouvoirs de son unité pourraient se comporter différemment. Les joueurs dessineront et s'activeront comme d'habitude. Ils recruteront des unités selon le scénario ou l'escarmouche. La seule différence est stratégique. Cela nécessitera une approche légèrement différente lors de la lutte contre les commandes prédéterminées de ce Nemesis non-joueur que contre un adversaire humain.

## III• GAGNER LE JEU

Chaque scénario indique ses propres conditions de victoire. En mode coopératif, les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble. Au cours d'une partie, lorsque deux règles se contredisent, la règle ayant la priorité la plus élevée a préséance.

## IV• CONFIGURATION DU JEU

Chaque partie de MYTHIC BATTLES: PANTHEON est configurée en fonction du mode de jeu sélectionné par les joueurs : Escarmouche et Aventure sont des modes joueur contre joueur couverts dans le livre de règles principal, tandis que Campagne coopérative et Nemesis Skirmish sont des modes joueur contre le jeu lui-même et sont abordés dans ce livret de règles.

## A• CAMPAGNE COOPÉRATIVE

### 1• Choix du scénario

S'ils jouent une campagne, les joueurs commencent par le premier scénario. Les joueurs peuvent également choisir d'y jouer comme un scénario autonome en utilisant les règles spéciales trouvées dans le scénario.

### 2• Recrutement

Le scénario indiquera si le processus de recrutement des joueurs est Draft Pool ou Limited. Le processus Nemesis est toujours limité.

Draft Pool - Les joueurs utilisent le système de draft pour construire leur armée initiale en utilisant les points de recrutement fournis dans le premier scénario. Ces unités sont également ajoutées au Draft Pool, qui est répercuté sur les scénarios ultérieurs de la campagne. Les joueurs ne peuvent choisir que des unités du Draft Pool pour constituer leurs armées. Les unités du Draft Pool ne sont pas liées à des joueurs spécifiques. Au fur et à mesure que les joueurs progressent dans la campagne, ils gagneront des points de recrutement pour ajouter des unités à leur Draft Pool.

Limité – Les armées sont dictées par le scénario.

### 3• Ordre du tour

Pour les jeux multijoueurs, les joueurs doivent déterminer leur ordre de tour avant le début de la partie. Cet ordre du tour ne peut pas être modifié pour le reste de la partie.

Le jeu commence par le tour d'un joueur (au choix du joueur). Chaque fois que le tour d'un joueur se termine, Nemesis s'active.

Dans une partie solo, l'ordre du tour est le suivant :

- Joueur 1 > Némésis

Dans une partie multijoueur, l'ordre du tour est le suivant :

- Joueur 1 > Némésis
- Joueur 2 > Némésis
- Joueur 3 > Némésis

## B • Escarmouche Némésis

### 1• Choix Némésis

Le joueur choisit quel dieu combattre et sélectionne l'une de ses armées dans la liste préconstruite.

### 2• Choix du conseil d'administration

Le joueur choisit sur quel plateau jouer et sur quel côté du plateau il se déploiera.

### 3 • Recrutement

Le joueur peut recruter toutes les unités qui ne font pas actuellement partie de l'armée adverse. Ils sont limités aux points de recrutement autorisés dans les règles du scénario Solo Skirmish.

- Draft restreint (facultatif) - Lorsqu'un joueur recrute une unité, lancez un dé. Sur un 0-1, cette unité est indisponible. • Draft Limité

(Facultatif) - En utilisant les cartes de draft,

les joueurs sont limités à un pool de draft de 5 divinités aléatoires et d'une valeur de 40 RP de monstres/héros/troupes.

### C • CONFIGURATION DE LA TABLE

Une fois que le joueur a construit son deck, construisez le deck pour Nemesis en mélangeant toutes les cartes d'unité, toutes les cartes d'art de guerre fournies par les unités, plus trois cartes d'art de guerre supplémentaires. Placez le deck près de la zone avec les tableaux de bord Nemesis.

Suivez la configuration standard du plateau de jeu en plaçant tous les éléments 3D et unités de troupes requis.

## V • JOUER AU JEU

Le mode Solo/Coopératif se joue en une série de tours.

À chaque tour, un joueur joue un tour suivi d'un tour Nemesis. Le tour commence avec le tour du joueur principal et continue dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table jusqu'à ce que le tour de chaque joueur/Nemesis ait eu lieu. Si toutes les unités d'un joueur sont éliminées du jeu, le tour du joueur (et le tour ultérieur de Nemesis) est ignoré.

### A • SÉQUENCE DE TOUR DE JOUEUR

La séquence des tours de jeu du joueur est identique à celle du mode Escarmouche ou Aventure.

### B • RAPPEL DES TROUPES

#### Joueurs

Un joueur ne peut pas rappeler une Troupe à moins qu'il ne contrôle une Divinité (ou certains Héros comme Circé).

Une Divinité ne peut pas rappeler les Troupes alliées appartenant à d'autres joueurs. De plus, les Troupes ne sont jamais considérées comme une Unité Détruite, même s'il n'y a aucune Divinité pour les rappeler.

#### Némésis

- Les rappels de troupes ont lieu à la fin du tour de Nemesis si une carte Art de la Guerre/Omphalos a été piochée pendant le tour, que la Troupe n'est pas en pleine vitalité, ET que la divinité Nemesis est sur le plateau de jeu.

- Un astérisque (\*) indique quelle troupe sera rappelée. Si une unité de Troupe n'a pas d'astérisque, elle est considérée comme une Unité Détruite lorsqu'elle est tuée.
- Les troupes associées à une unité spécifique (Circé, etc.) sont rappelées selon les règles en annexe.

### C • LIMITÉ D'ACTIVATION

Les joueurs et Nemesis peuvent activer un maximum de 2 unités différentes de leur propre armée à chacun de leurs tours.

Bien que l'unité d'un joueur ne puisse pas s'activer plus d'une fois par tour, les unités Nemesis sont autorisées à s'activer deux fois par tour.

### D • PONT

Lorsque le deck d'un joueur est épuisé :

1. Seul CE joueur mélange sa pile de défausse pour former un nouveau deck.
2. Si nécessaire, CE joueur pioche une ou plusieurs cartes afin d'avoir une main de 3 cartes.
3. Ajoutez une carte Art de la Guerre en haut du deck du Nemesis afin que ce soit la première carte piochée pendant le tour du Neme-sis.

Lorsque le deck de Nemesis est épuisé :

1. Mélangez la pile de défausse Nemesis pour former une nouvelle pioche. N'incluez aucune unité détruite.

### E • DÉTRUIRE LES PIERRES DIVINES

Nemesis traite les pierres divines différemment des joueurs. Au lieu que la divinité absorbe les pierres divines, les unités Nemesis les détruisent. N'importe quelle unité Nemesis peut détruire une pierre divine, mais cela nécessite une action complexe. Aucun jet n'est requis, et même une unité avec une valeur d'attaque de 0 peut détruire une pierre divine.

Lorsqu'une unité Nemesis s'active dans une zone sans Pierre Divine, elle se déplacera vers la Pierre Divine la plus proche si elle est incapable d'attaquer une unité Joueur. Il utilisera une action Marcher s'il peut atteindre la zone souhaitée, ou une action Courir s'il ne le peut pas. (Voir Gem Collector pour les exceptions.)

Lorsqu'une unité Nemesis s'active dans une zone avec une pierre divine, utilisez la priorité de ciblage pour déterminer si l'unité détruit la pierre divine.

Lorsque Nemesis détruit un Omphalos : 1. Ajoutez une carte Omphalos en haut du paquet Nemesis.

Lorsque Nemesis pioche une carte Omphalos :

1. Toutes les unités Nemesis blessées retrouvent 1 point de vie.
2. Nemesis obtient une deuxième activation.
3. Nemesis effectue un rappel de troupes à la fin de l'activation.

## F • SÉQUENCE DE TOUR DE NEMESIS

Nemesis joue son tour après chaque joueur. Piochez une carte du paquet Nemesis.

- S'il s'agit d'une carte d'activation pour une Unité Détruite, retirez la carte du jeu et piochez une carte de remplacement.
- S'il s'agit d'une carte d'activation pour une unité résidentielle, activez l'unité en suivant les règles d'activation.
- S'il s'agit d'une carte Art of War/Omphalos, la Nemesis activera 2 unités ce tour-ci (et pourra également rappeler une unité selon le scénario).
  - » Piochez une carte et activez la 1ère unité » Piochez une autre carte pour activer la 2ème unité
  - » Si une deuxième carte Art de la Guerre/Omphalos est piochée, défaussez-la et piochez une carte de remplacement.

## G • RÈGLES D'ACTIVATION DE NEMESIS

Les joueurs doivent prendre le temps d'évaluer les options de l'unité Nemesis en examinant leurs statistiques de talents, de pouvoirs, de mouvement et de portée. En suivant les règles ci-dessous, les unités Nemesis agiront de manière agressive mais pas nécessairement sage. Les joueurs devraient utiliser cela à leur avantage, d'autant plus que ces règles modifiées rendent le Nemesis plus puissant qu'un joueur humain.

### 1. Déterminez toutes les unités du joueur qui les activent.

l'unité peut éventuellement attaquer (en utilisant la distance, la mêlée, la marche, l'escalade ou les pouvoirs).

Attaque de zone (cibles multiples) - Si l'unité d'activation a une attaque de zone et peut l'utiliser pour attaquer plusieurs unités, choisissez l'emplacement et l'attaque qui ciblent le PLUS les unités ennemis.

Effectuez chaque attaque dans l'ordre inverse de la priorité de ciblage (en commençant par 6 et en ignorant 4).

- Les unités Nemesis n'ont pas besoin de cartes Art of War pour utiliser leurs pouvoirs.
- Les unités Nemesis ne subissent pas de « tirs amis » provenant d'attaques de zone ou d'effets de pouvoir (Pétrification, etc.).

Attaque au corps à corps/à distance - Si l'unité d'activation ne peut pas attaquer plusieurs unités ennemis, utilisez la priorité de ciblage pour effectuer une attaque au corps à corps ou à distance.

Attaque de zone (cible unique) - Si l'unité ne peut pas effectuer une attaque de mêlée ou à distance, utilisez la priorité de ciblage pour effectuer une attaque de zone contre une seule unité.

### 2. Si l'unité activatrice ne peut attaquer aucun ennemi unités, ou a une valeur d'attaque de 0, il marchera ou courra vers la pierre divine la plus proche (voir Détruire les pierres divines).

## H • RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE NEMESIS

Lorsqu'une unité Nemesis attaque, procédez comme suit :

1. Lancez les dés pour l'unité Nemesis attaquante
2. Si l'attaque est contre une unité avec une défense de 6 ou moins, optimisez les résultats pour atteindre ce nombre.
3. Sinon, obtenez autant de 5 que possible lors du premier assaut et conservez tous les dés de recharge inutilisés pour augmenter les totaux lors du second.
4. Lors du deuxième assaut, obtenez autant de coups blessés que possible.

## I • PRIORITÉ DE CIBLAGE DE NEMESIS

Lors du choix d'une cible, l'unité Nemesis choisira toujours en fonction de la liste ci-dessous, les divinités des joueurs (le cas échéant) étant la priorité la plus élevée.

1. Divinité du joueur avec la défense la plus basse.
2. Héros ou monstre avec la défense la plus faible et portant un Omphalos.
3. Troupe avec la défense la plus basse qui transporte un Omphalos.
4. Détruisez les Omphalos non réclamés dans sa zone.
5. Héros ou monstre avec la défense la plus basse.
6. Troupe avec la défense la plus basse.

### Comment gérer les décisions

S'il y a égalité entre plusieurs unités cibles de même niveau de priorité (par exemple, deux héros avec 7 de défense), ou s'il existe plusieurs zones de destination pour le mouvement, Nemesis choisira celle qui lui permettra de profiter des Talents. (comme Blocage, Tourment, Force de la Nature, Leader ou le bonus d'attaque depuis une zone élevée).

Si cela ne résout pas la décision, Nemesis choisira celui qui lui permet de profiter du Terrain (Rocher, Forêt, Ruines).

Si cela ne permet pas de résoudre l'égalité, le joueur peut choisir le choix qui lui est le plus avantageux.

## J • DÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES

Parfois, les joueurs doivent prendre une décision concernant les unités Nemesis qui n'est pas couverte par ces règles. Dans ces circonstances, les joueurs peuvent choisir le choix qui leur est le plus avantageux.

## VI• TALENTS

**Archer, Traversin, Combat rapproché , Protection rapprochée , Phalange, Attaque sournoise , Tourment**  
 Les unités Nemesis se positionneront pour profiter de ces Talents si possible, à moins que cela ne les empêche de lancer une attaque de zone contre le plus grand nombre d'unités ou d'attaquer la cible choisie.

**Bloc**

Les unités Nemesis avec Blocage se déplaceront dans la zone avec leur cible si possible (sauf si cela les empêche de lancer une attaque de zone contre le plus grand nombre d'unités). Les unités Nemesis sans blocage éviteront les zones où elles souffriraient d'un blocage à moins que a) il n'y ait aucun autre moyen d'attaquer la cible choisie, ou b) entrer dans la zone leur offre un bonus offensif ou défensif et il n'y a aucune autre zone qui fournirait un blocage. un bonus offensif ou défensif.

**Grimper**

Les unités Nemesis avec Climb doivent prendre en compte la portée étendue lors de la détermination des unités du joueur à attaquer. Les unités Nemesis profiteront si possible du bonus d'attaque des zones élevées (sauf si les règles de Blocage ou de Tourment entrent en jeu).

**Force de la nature**

Les unités Nemesis dotées de ce talent utiliseront la Force de la Nature autant que possible.

## Collectionneur de pierres précieuses

Les unités Nemesis avec Gem Collector qui ciblent et se dirigent vers une zone avec une pierre divine utiliseront ce talent depuis une zone adjacente plutôt que d'entrer dans la zone avec la pierre divine. Après avoir déplacé et récupéré la Pierre Divine, cette unité la lâchera immédiatement.

**Initiative**

Nemesis n'utilisera pas ce Talent sauf indication contraire dans un scénario ou en annexe.

**Garde**

Une Troupe Nemesis possédant ce Talent l'utilisera pour garder sa divinité ou son unité associée (Circé, etc.). Les unités hors troupes n'utilisent pas ce talent.

**Chef**

Si une unité Nemesis avec Leader partage une zone avec une troupe amie à tout moment lors de son activation, activez la troupe une fois l'activation de l'unité terminée. Aucune carte n'est requise pour l'activation de cette troupe et elle ne compte pas dans la limite d'activation de Nemesis.

**Mobilité**

Les unités Nemesis dotées de ce talent s'éloigneront de la zone avec leur cible (si possible) après avoir attaqué.

**Tueur de monstres**

Les unités Nemesis avec ce talent relanceront les 2 nombres les plus bas à moins qu'ils ne soient 5.

**Puissant lancer**

Une unité Nemesis n'utilisera Mighty Throw que dans les circonstances suivantes :

- Si la cible a Garde.
- Si leur cible porte un Omphalos.

Dans les deux cas, si l'unité Nemesis lance un jet tel que le lancer puissant est possible, elle projetttera l'unité une zone plus proche des zones de départ du joueur (si possible). S'il existe plusieurs zones, choisissez-en une qui ne donne pas de bonus offensif ou défensif. Si plusieurs zones répondent à ce critère, choisissez-en une qui est vide. Si aucun n'est vide, ou si plusieurs sont vides, le joueur peut choisir.



## VII• POUVOIRS

De nombreux pouvoirs fonctionnent de la même manière pour les joueurs et Nemesis. Cependant, d'autres pouvoirs sont soit modifiés, soit ignorés en fonction de ces règles modifiées. La liste complète des unités et leurs pouvoirs sont répertoriés en annexe.

Les pouvoirs Nemesis ne nécessitent PAS de cartes Art of War.



## VIII• TERRAIN

### Rocher

Lors du choix d'une ou plusieurs cibles, une unité Nemesis avec Climb entrera dans une zone Rock si cela permet à l'unité d'atteindre sa cible ou de lancer des dés supplémentaires pour son attaque (sauf si les règles de blocage ou de tourment entrent en jeu).

### Forêt, Ruines, Escaliers, Cage

En se déplaçant vers sa cible, si une unité Nemesis a le choix entre entrer dans une zone avec un bonus défensif et une sans, elle choisira la zone avec le bonus défensif.

### Lave

Les unités Nemesis qui ne sont pas ignifuges éviteront la lave à moins qu'il n'y ait aucune autre option pour atteindre leur cible. S'ils entrent dans Lava, ils sortiront en direction de leur destination prévue.

### Marécages, Eau

Les unités Nemesis qui ne sont pas aquatiques éviteront les marais et l'eau à moins qu'il n'y ait pas d'autre option pour atteindre leur cible.

### Polaire

Les unités Nemesis qui ne sont pas boréales éviteront les zones polaires à moins qu'il n'y ait aucune autre option pour atteindre leur cible.



3

# Scénario 1

## UN DÉSPERÉ GAMBIT

Conseil:

Olympe en ruines

Les monstres parcourent les terres et les dieux ne tiennent plus compte de nos prières. Certains disent que les dieux nous ont abandonnés, tandis que d'autres prétendent qu'ils sont tellement affaiblis qu'ils ne peuvent pas répondre à nos appels à l'aide.

Les éclaireurs ont signalé un groupe de ces sphères lumineuses dans les vieilles ruines au nord. La sagesse recommande d'éviter ces zones, car elles semblent être un phare pour de viles créatures et leurs serviteurs infernaux. Mais nous manquons d'options.

Peut-être que si nous parvenons à rassembler suffisamment de ces Omphalos, les dieux nous considéreront comme suffisamment dignes de leur venir en aide. Et s'ils sont trop faibles, comme le prétendent les opposants, alors peut-être que ces sphères pourront les aider à retrouver leur gloire d'antan.

### Installation

Placez les unités Nemesis dans les zones de la carte comme indiqué. Les unités Nemesis comprennent : Python, Dragon de Thèbes, Lycaon, Infernal Warriors et Infernal Hounds.

Zones avec les ou les icônes sont les zones de déploiement.

Les zones avec les sont celles où les joueurs doivent rassembler les Omphalos en offrande aux dieux.



### La victoire

Les joueurs gagnent si à tout moment les zones contenant icône 4 Omphalos OU si toutes les unités Nemesis sont détruites.

Les joueurs perdent si toutes leurs unités sont tuées ou s'ils sont incapables de remplir la condition de victoire.



### Les forces



Pour cette campagne, les joueurs sont limités aux unités listées ici. Chaque joueur sélectionne son armée de départ. Les unités repêchées sont inscrites dans le pool de repêchage et sont disponibles pour le reste de la campagne.



#### Joueur 1

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et 2 RP pour le recrutement de Troupes.



#### Joueur 2

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et 2 RP pour le recrutement de Troupes.



#### Joueur 3

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et 2 RP pour le recrutement de Troupes.

#### 1 • HÉROS

Achille	Eurytion	Léonidas
Égisthe	Eurytos	Ulysse
Atalante	Hector	
Bellérophon	Héraclès	
Cécrops	Hippolyte	
Circé	Jason	

#### 2 • TROUPES

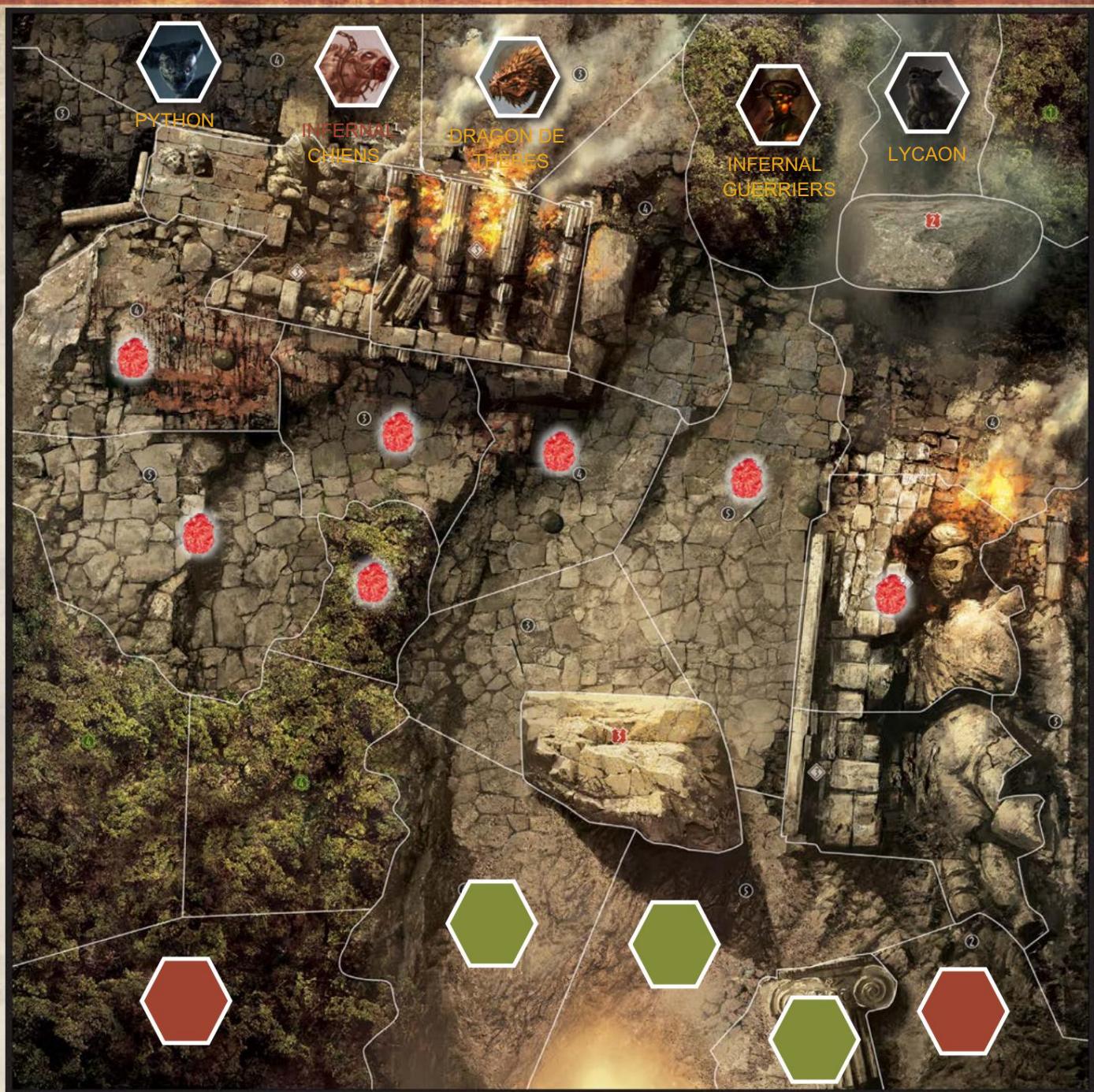
Amazones	Hoplites	Spartiates
Toxotaï	Centaures	Loups géants*
Myrmydons	Argonautes	

#### 3 • MONSTRES

Échidné	Orion
---------	-------

#### 4 • DIEUX

Athéna	Enfers	Zeus
Artémis	Perséphone	



## Omphalos

Les unités Nemesis sont assoiffées de sang et ne tenteront pas de détruire Omphalos dans ce scénario.

## Épilogue

### Si les joueurs gagnent le scénario

Au moins un des dieux a remarqué vos actes, que ce soit en bien ou en mal. Les joueurs gagnent 8 points de recrutement qui peuvent être dépensés pour recruter des héros ou des troupes supplémentaires dans le pool de recrutement pour des scénarios futurs.

### Si les joueurs perdent le scénario

Les dieux ignorent vos efforts, mais la nouvelle de votre courage parvient au village voisin. Les joueurs gagnent 4 points de recrutement qui peuvent être dépensés pour recruter des héros ou des troupes supplémentaires dans le pool de recrutement pour des scénarios futurs.



## Scénario 2

# LE COEUR DE CERBÈRE

3

Conseil:

Rivière Styx

Les monstres deviennent plus audacieux. Aucune colonie n'est plus sûre. Cerbère, le gardien des enfers, semble être le plus intelligent et le plus vicieux.

Les éclaireurs ont suivi la bête jusqu'à son antre, qui n'est autre que les ruines d'Hadès lui-même.

Les anciens ont suggéré de tuer Cerbère et de brûler son cœur sur un autel en sacrifice à Zeus. Peut-être qu'alors les dieux viendront à notre secours !

Bien que nous ne sachions pas qui contrôle la vile créature tapie dans les profondeurs, le hargneux Cerbère est guidé par une puissante entité qui a élu domicile dans le monde souterrain. Nous devons être prudents !



## Hors campagne



Chaque joueur compose son armée selon la liste ci-dessous à partir des unités répertoriées dans le scénario 1 - Un Gambit Désespéré. De plus, ils disposent de 6 points de recrutement qu'ils peuvent répartir et dépenser à leur guise en Héros et en Troupes.



### Joueur 1

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et  
2 RP pour le recrutement de Troupes.



### Joueur 2

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et  
2 RP pour le recrutement de Troupes.



### Joueur 3

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et  
2 RP pour le recrutement de Troupes.



## Campagne



Les joueurs doivent avoir 3 decks. Construisez ces decks en sélectionnant n'importe quel nombre d'unités dans le Draft Pool.

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la façon de diviser les unités.

## Installation

Les unités Nemesis sont placées sur la carte comme indiqué à l'exception d'Apollo, qui doit se déployer comme d'habitude. Les unités Nemesis comprennent : Apollo, Cerberus, Hydra, Infernal Warriors et Infernal Hounds\*.

Zones avec les zones les icônes sont le déploiement du joueur de ment.

Mélangez les 1 à 4 jetons placez-les au hasard sur le plateau comme indiqué.



## La victoire

Les joueurs gagnent s'ils brûlent le Coeur de Cerbère.

Les joueurs perdent si toutes leurs unités sont tuées ou s'ils sont physiquement incapable de remplir la condition de victoire.

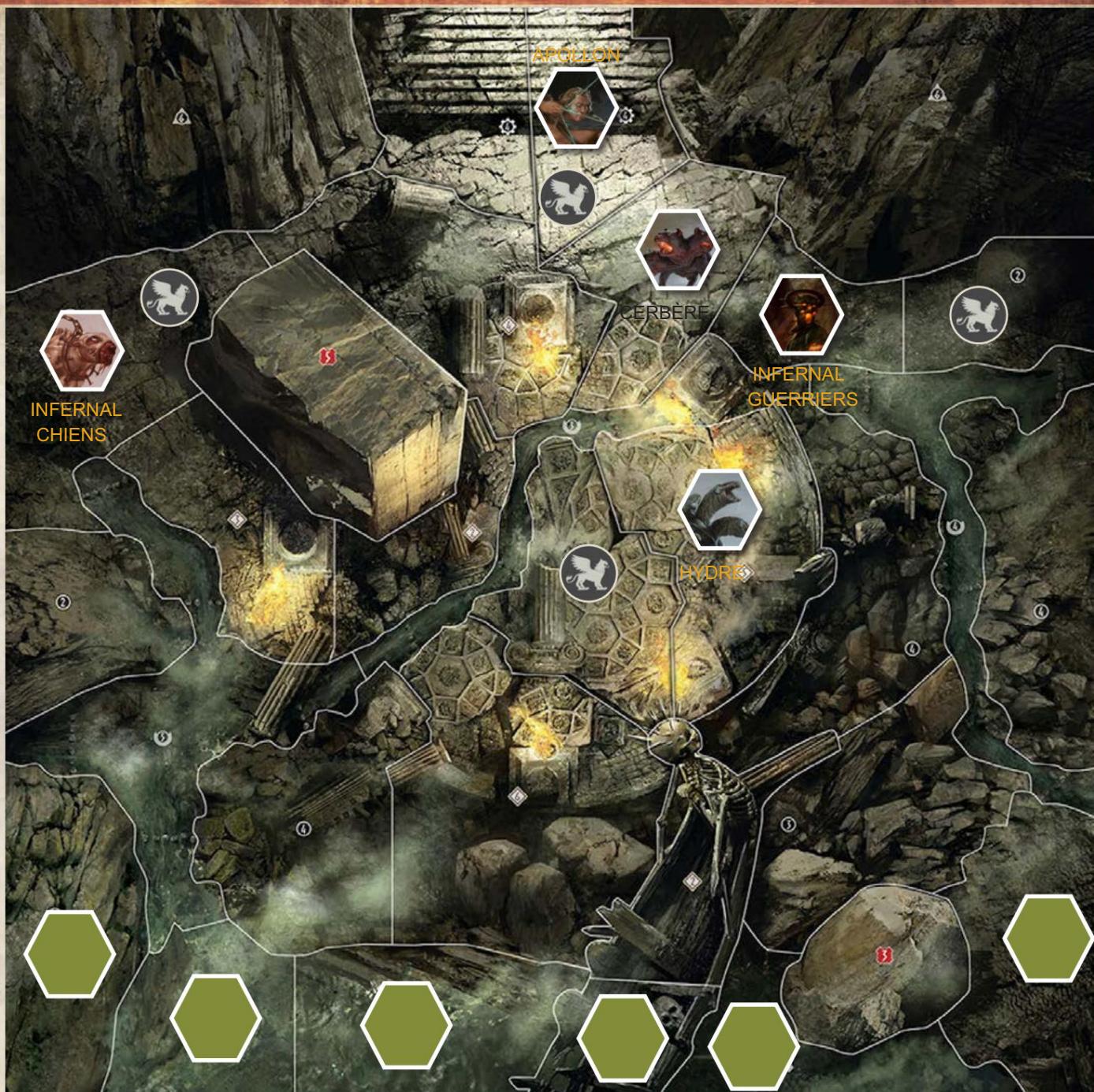
## Épilogue

### Si les joueurs gagnent le scénario

Zeus approuve l'offrande. Les joueurs gagnent 6 points de recrutement qui peuvent être dépensés pour recruter un dieu, des héros ou des troupes dans le pool de recrutement pour des scénarios futurs.

### Si les joueurs perdent le scénario

Zeus ne récompense pas l'échec. Ou bien il ne le remarque même pas. Quoi qu'il en soit, vos efforts continuent de constituer des guerriers pour votre cause. Les joueurs gagnent 6 points de recrutement qui peuvent être dépensés pour recruter des héros ou des troupes supplémentaires dans le pool de recrutement pour des scénarios futurs.



## Règles spéciales

### Apollon

Apollon ne bouge pas. S'il est attaqué avec une attaque à portée 0, Apolo ripostera toujours avec initiative et sans jouer de carte d'activation. Il utilise la Lyre d'Apollon et les Flèches Dorées (si possible) à chaque activation. N'oubliez pas que les unités Nemesis peuvent utiliser leurs pouvoirs sans jouer de carte Art of War. Si Apollon est tué, remettez-lui immédiatement le plateau de jeu dans sa zone de départ.

### Cerbé rus

Lorsque Cerbère meurt, placez un Omphalos dans la zone où il est mort pour représenter le Cœur de Cerbère.

### Autel de Burie

Les jetons représentent des tas de décombres. Pour nettoyer un tas de décombres, une unité de joueur dans la zone avec un tas de décombres peut l'attaquer. Les tas de décombres ont 6 armures et 3 vitalités. Une fois effacé, retournez le jeton. Si le jeton porte 1 au dos, les joueurs ont trouvé l'autel.

### Cœur brûlant

Si à un moment donné le Cœur de Cerbère se trouve dans la même zone que l'autel et qu'il n'y a aucune unité Nemesis dans la zone, le Cœur de Cerbère est brûlé.



# Scénario 3

## L'INFERNAL COURSE

3

Conseil:

Tartare

Nous avons appris qu'il existe des pierres puissantes au plus profond d'Hadès, dans l'enfer connu sous le nom de Tartare. Celui qui tente d'empêcher Zeus de retrouver son ancienne gloire a envoyé ses monstres les plus rapides pour détruire ces pierres divines.

Nous ne pouvons pas laisser cela arriver !

Avec de la chance, nous pourrons atteindre le Tartare avant ces démons, et ensuite nous pourrons faire tomber le plafond sur eux.



### Hors campagne



Chaque joueur compose son armée selon la liste ci-dessous à partir des unités répertoriées dans le scénario 1 - Un Gambit Désespéré. De plus, ils disposent de 12 points de recrutement qu'ils peuvent diviser et dépenser à leur guise en héros, en troupes et jusqu'à 1 Dieu.



#### Joueur 1

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et 2 RP pour le recrutement de Troupes.



#### Joueur 2

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et 2 RP pour le recrutement de Troupes.



#### Joueur 3

3 RP pour le recrutement d'un ou plusieurs Héros et 2 RP pour le recrutement de Troupes.



### Installation

Les unités Nemesis sont placées sur la carte comme indiqué.

Les unités Nemesis incluent : Arachne, Campe, Griffon, Phoenix, Giant Spiders\*.

Zones avec les zones les icônes sont le déploiement du joueur de ment.

Mélangez les numéros 1 à 8 du dom et jetons et ran-placez-en 4 face cachée sur le plateau comme indiqué.



### La victoire

Les joueurs gagnent s'ils détruisent les piliers avec un collectif valeur de 10.

Les joueurs perdent si toutes leurs unités sont tuées ou si les 3 les omphalos sont détruits.

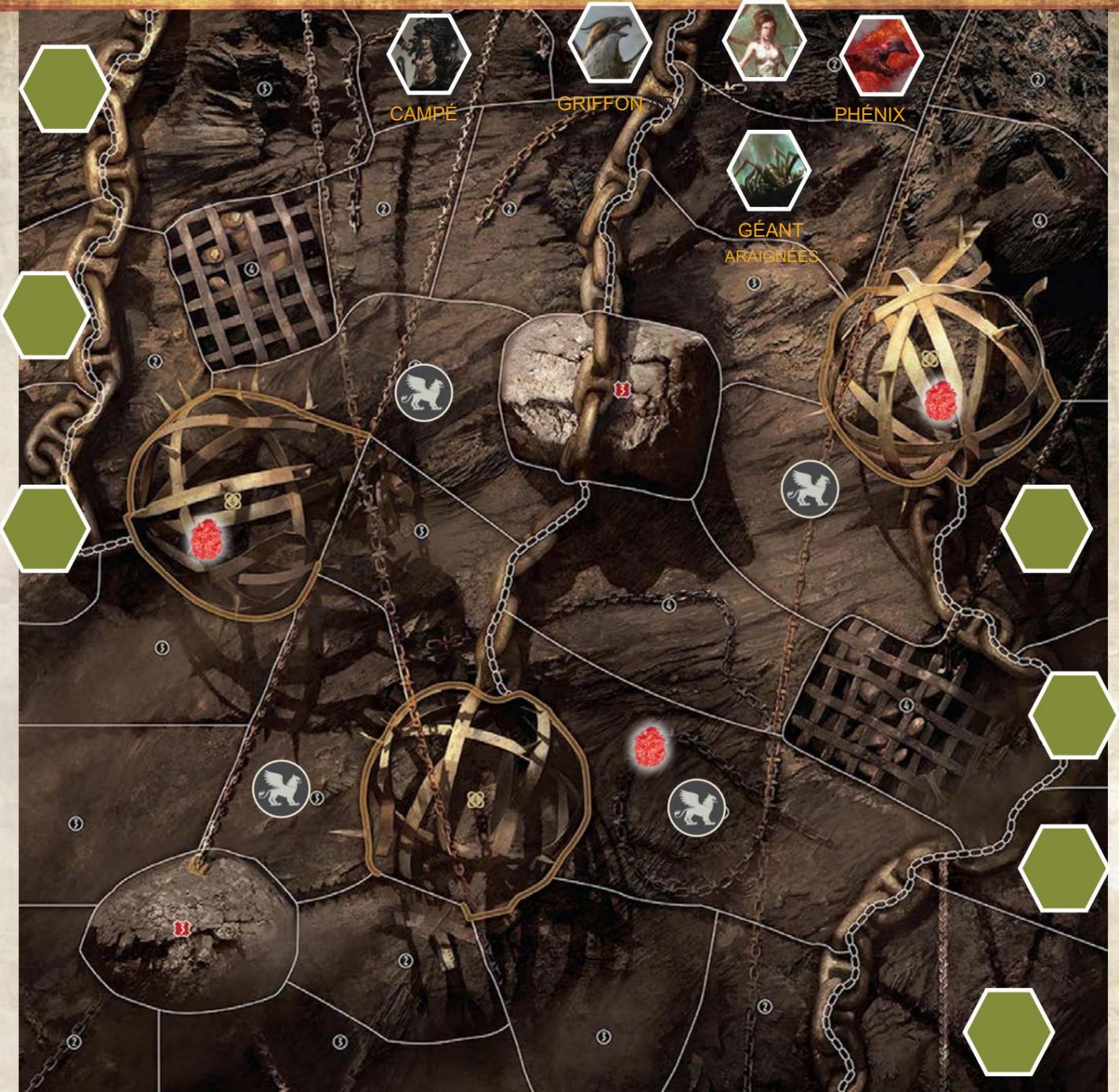
### Épilogue

#### Si les joueurs gagnent le scénario

Zeus est capable de récupérer les pierres divines. Les joueurs gagnent 12 points de recrutement qui peuvent être dépensés pour recruter des dieux, des monstres, des héros ou des troupes dans le pool de recrutement pour de futurs scénarios.

#### Si les joueurs perdent le scénario

Zeus est affaibli, mais soutient pleinement votre cause. Les joueurs gagnent 12 points de recrutement qui peuvent être dépensés pour recruter des héros, des monstres, des troupes supplémentaires et jusqu'à 1 Dieu dans le pool de recrutement pour des scénarios futurs.



## Règles spéciales

### Chaînes maudites

Les unités Nemesis ne peuvent pas marcher, courir, voler, attaquer ou utiliser un collecteur de pierres précieuses au-delà de la limite de la chaîne, même si elles disposent de l'option Grimper.

### Piliers

Les jetons  représentent des piliers. Pour détruire un pilier, une unité de joueur dans la zone comportant un pilier peut l'attaquer.

Les piliers ont 8 armures et 2 vitalités. Pour détruire un pilier, la vitalité doit être réduite à 0 en une seule attaque.



# SOLO ESCARMOUCHE

Depuis la chute de l'Olympe, il n'y a eu que des batailles. Les dieux et les titans parcourent les terres brisées, chacun rassemblant à ses côtés des guerriers de toutes races afin d'acquérir autant d'omphalos que possible et de se tailler un empire.

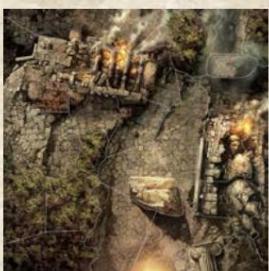
Alors que la plupart des rares survivants mortels luttent pour survivre dans un chaos précaire, les légendes d'antan reprennent le chemin de la bataille. Pour la première fois depuis des générations, des monstres légendaires rôdent la nuit, et ces héros légendaires devront recréer leurs célèbres exploits pour vaincre une fois de plus les monstres qu'ils pensaient vaincus depuis longtemps.

C'est l'histoire d'une de ces escarmouches.

## Planches

Les scénarios d'escarmouche peuvent être joués sur n'importe quel plateau. Les cartes suivantes montrent les différentes configurations sur les quatre cartes de la boîte de base. Les pierres divines sont placées comme indiqué sur les cartes.

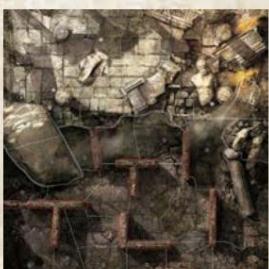
Placer un nombre d'arbres par superficie forestière égal à la capacité de la superficie divisé par deux et arrondi au supérieur.  
Placez 1 colonne en ruine dans chaque zone de ruines.



Olympe en ruines



Rivière Styx



Le Labyrinthe de Minos



Tartare



## Les forces



Le joueur choisit d'abord quelle armée Nemesis combattre à l'aide du tableau des armées d'escarmouche en solo.

Ensuite, le joueur recrute des forces pour sa propre armée selon les règles standard, à l'exception des unités de la force Nemesis.



1 joueur : 18 RP

## Déploiement

Les nombres dans les hexagones correspondent à la même unité numérotée dans l'armée Nemesis sélectionnée.

Lorsque cette unité est déployée pendant le jeu, placez l'unité n°1 dans la zone avec l'hexagone 1, etc.

Placez les unités Nemesis Troop dans les zones de déploiement qui leur sont assignées.

Une fois cela fait, le joueur place n'importe laquelle de ses unités de troupes dans les zones de déploiement indiquées sur le plateau de jeu.



## La victoire

Il existe deux façons de gagner une escarmouche en solo .  
Lorsque l'une de ces affirmations est vraie, le jeu se termine immédiatement . Soit:

- Lorsque toutes les unités Nemesis ont été détruites , le joueur gagne.
- Lorsque la divinité du joueur absorbe un quatrième pierre divine, le joueur gagne.

## Défaite

Il existe deux manières de perdre une escarmouche en solo . • Lorsque la divinité du joueur est détruite, le joueur perd.

- Quand Nemesis détruit le quatrième divin pierre, le joueur perd.



2

## PARTENAIRE ESCARMOUCHE

Depuis la chute de l'Olympe, il n'y a eu que des batailles. Les dieux et les titans parcourent les terres brisées, chacun rassemblant à ses côtés des guerriers de toutes races afin d'acquérir autant d'omphalos que possible et de se tailler un empire.

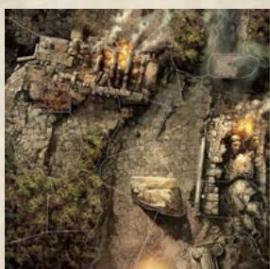
Alors que la plupart des rares survivants mortels luttent pour survivre dans un chaos précaire, les légendes d'antan reprennent le chemin de la bataille. Pour la première fois depuis des générations, des monstres légendaires rôdent la nuit, et ces héros légendaires devront recréer leurs célèbres exploits pour vaincre une fois de plus les monstres qu'ils pensaient vaincus depuis longtemps.

C'est l'histoire d'une de ces escarmouches.

### Planches

Les scénarios d'escarmouche peuvent être joués sur n'importe quel plateau. Les cartes suivantes montrent les différentes configurations sur les quatre cartes de la boîte de base. Les pierres divines sont placées comme indiqué sur les cartes.

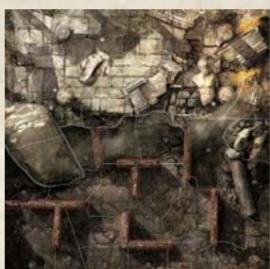
Placer un nombre d'arbres par superficie forestière égal à la capacité de la superficie divisé par deux et arrondi au supérieur.  
Placez 1 colonne en ruine dans chaque zone de ruines.



Olympe en ruines



Rivière Styx



Le Labyrinthe de Minos



Tartare



## Les forces



Les joueurs choisissent d'abord quelle armée Nemesis combattre à l'aide du tableau des armées d'escarmouche en solo.

Ensuite, les joueurs recrutent des forces pour leur propre armée selon les règles standard, à l'exception des unités de la force Nemesis.



Joueur 1 : 14 RP



Joueur 2 : 14 RP

## Déploiement

Les nombres dans les hexagones correspondent à la même unité numérotée dans l'armée Nemesis sélectionnée.

Lorsque cette unité est déployée pendant le jeu, placez l'unité n°1 dans la zone avec l'hexagone 1, etc.

Placez les unités Nemesis Troop dans les zones de déploiement qui leur sont assignées.

Une fois cela fait, les joueurs placent n'importe laquelle de leurs unités de troupes dans les zones de déploiement indiquées sur le plateau de jeu.



## La victoire

Il existe deux façons de gagner une escarmouche partenaire h. Lorsque l'une de ces affirmations est vraie, le jeu se termine immédiatement . Soit:

- Lorsque toutes les unités Nemesis ont été détruites , les joueurs gagnent.
- Lorsque les divinités des joueurs absorbent un quatrième pierre divine, les joueurs gagnent.

## Défaite

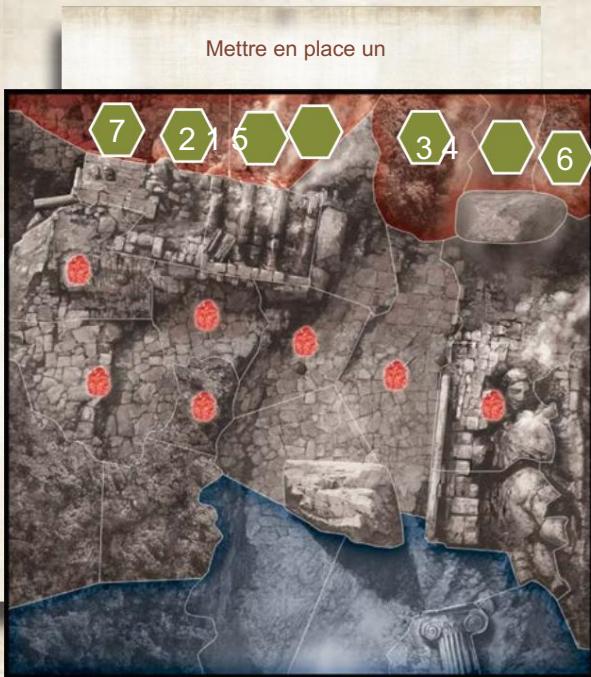
Il existe deux manières de perdre une escarmouche partenaire

- Lorsque la divinité d'un joueur est détruite, les deux joueurs perdent.
- Quand Nemesis détruit le quatrième divin pierre, les joueurs perdent.

# OLYMPE EN RUINES



Mettre en place un



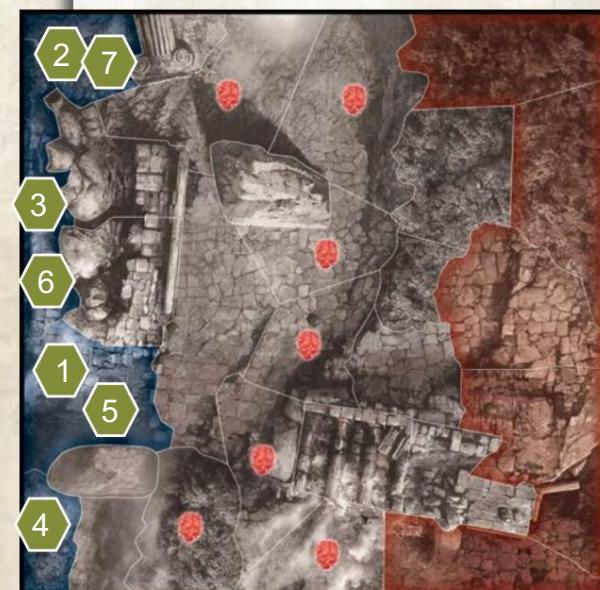
Configuration B



Configuration C



Configuration D

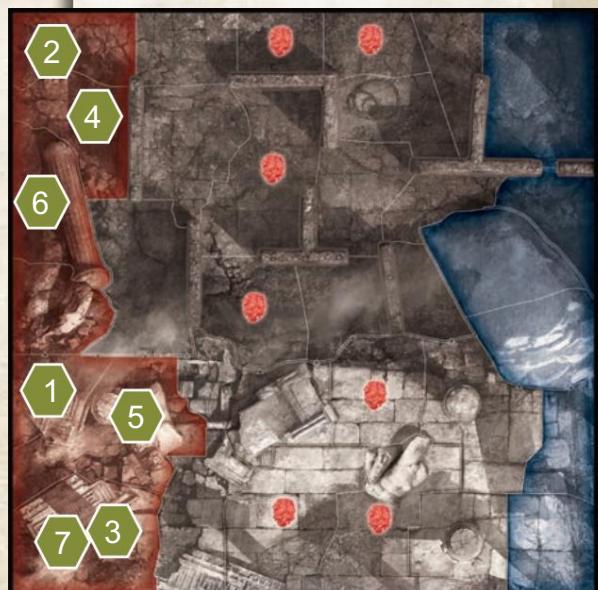


# LE LABYRINTHE DE MINOS

Mettre en place un



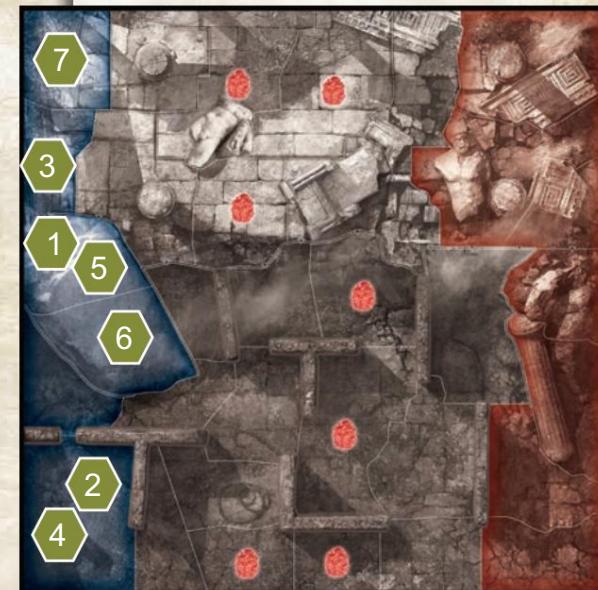
Configuration B



Configuration C



Configuration D



# RIVIÈRE STYX



Mettre en place un



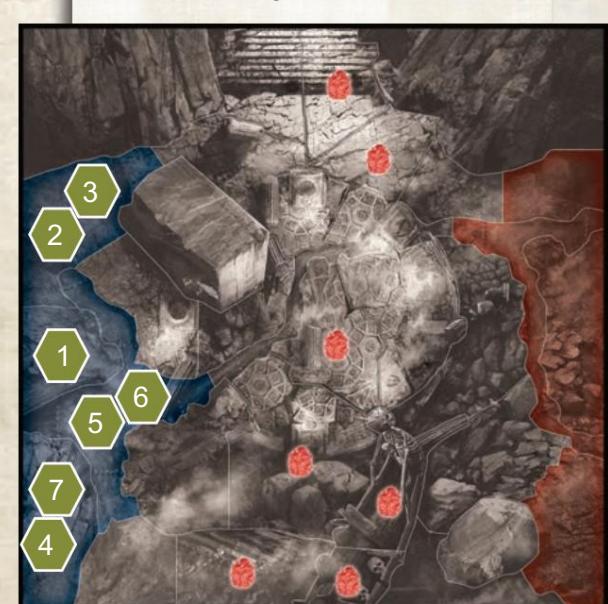
Configuration B



Configuration C



Configuration D



# TARTARE

Mettre en place un



1



Configuration B



Configuration C



1



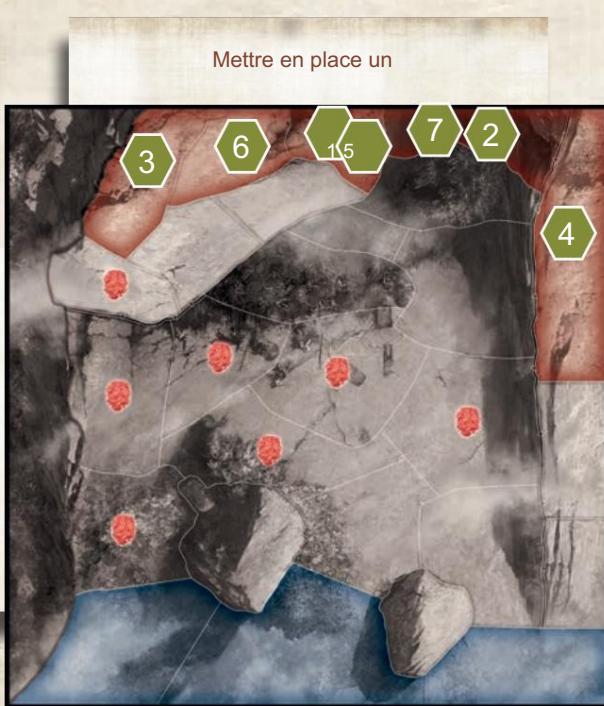
Configuration D



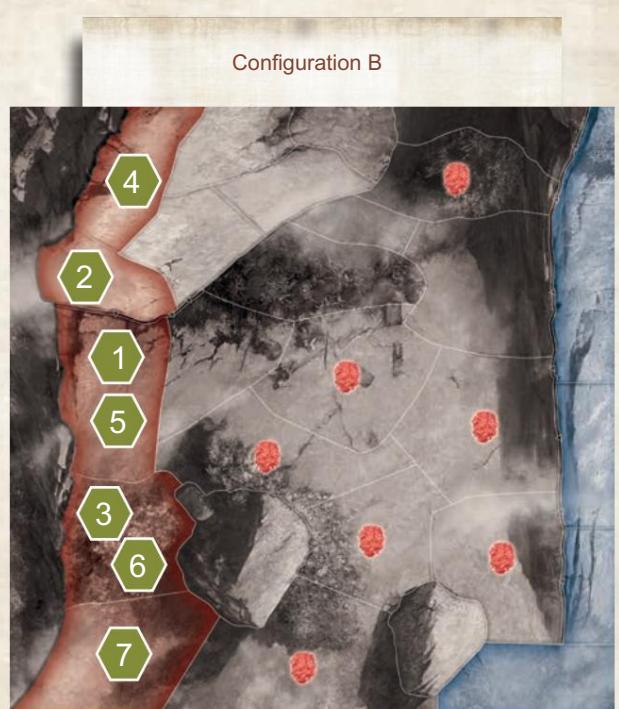
# THERMOPYLÉES



Mettre en place un



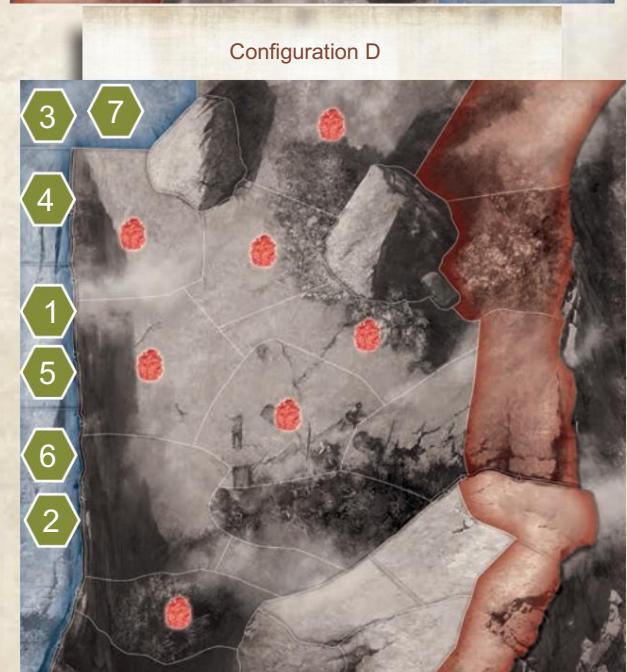
Configuration B



Configuration C



Configuration D







# ARMÉES NÉMÉSIS

## DÉBUTANT

## APHRODITE

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1. Aphrodite	2 1. Aphrodite	3 1. Aphrodite	4 1. Aphrodite	5 1. Aphrodite	6 1. Aphrodite
2. Campe	2. Dragon de Thèbes	2. Hydra	2. Cerbère 3.	2. Griffon	2. Lion de
3. Eurytion		3. Méduse	Hercule 4.	3. Méduse	
4. Minotaure	3. Eurytos	4. Jason	Égisthe 5.	4. Cécrops	Némée 3.
5. Hoplites*	4. Atalante	5. Spartiates*	Hoplites* 6.	5. Hoplites*	Bellérophon
6. Guerriers infernaux	5. Hoplites*	6. Centaures	Marsyas	6. Circé	4. Achille 5. Médée
	6. Chiens infernaux			7. Les loups de Circé	

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1. Apollo	2 1. Apollo	3 1. Apollo	4 1. Apollo	5 1. Apollo	6 1. Apollo
2. Tityos	2. Orion	2. Dragon	2. Stethno	2. Python	2. Cerbère 3.
3. Ulysse 4.	3. Hector		3. Lycaon	3. Héraclès	Orion 4.
Lycaon 5.	4. Circé	Colchidien	4. Bellerophon	4. Campe	Jason 5.
Toxotai* 6.	5. Hoplites*	3. Phénix 4.	5. Spartiates*	5. Eurytos	Hoplites* 6.
Spartiates	6. Amazones	Cécrops 5.	6. Chiens		Écho
	7. Les loups de Circé	Argonautes*	infernaux*	6. Artilleurs infernaux	

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1.	2 1.	3 1.	4 1.	5 1.	6 1.
Ares 2.	Ares 2.	Ares 2.	Ares 2.	Ares 2. Lion de	Ares 2.
Méduse 3.	Minotaure	Griffon 3.	Campe 3.	Némée	Hydra 3.
Eurytion 4.	3. Python 4.	Héraclès	Cerberus 4.	3. Jason 4.	Python 4.
Eurytos 5.	Cécrops 5.	4. Hector 5. Argonautes*	Artilleurs infernaux*	Dragon	Lycaon 5. Achille
Guerriers infernaux 6.	Hoplites* 6. Amazones*	6. Chiens infernaux	5. Achille	Colchidien 5. Atalante	

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1. Artémis	2 1. Artémis	3 1. Artémis	4 1. Artémis	5 1. Artémis	6 1. Artémis
2. Stethno	2. Bellérophon	2. Eurytos	2. Griffon	2. Échidné	2. Orphée 3.
3. Hector	3. Cécrops	3. Dragon	3. Égisthe 4.	3. Cerbère 4.	Python 4.
4. Circé	4. Lycaon		Jason 5.	Achille 5.	Hydra 5.
5. Chiens d'Artémis*	5. Hoplites*	Colchidien	Chiens	Chiens	Icare 6.
6. Campe	6. Chiens	4. Atalante	d'Artémis*	d'Artémis*	Chiens
7. Les loups de Circé	d'Artémis	5. Médée	6. Méduse		d'Artémis*
		Amazones* 7.	Chiens d'Artémis		7. Eurytos

# ARMÉES NÉMÉSIS

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 4</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 6</u>
1 1. Athéna	2 1. Athéna	3 1. Athéna	1. Athéna	5 1. Athéna	1. Athéna
2. Léonidas	2. Hydra	2. Lion de Némée	2. Python	2. Stethno	2. Orion
3. Minotaure	3. Cécrops	3. Eurytion	3. Achille 4.	3. Méduse	3. Lycaon
4. Hector	4. Hippolyte	4. Campe	Phénix 5.	4. Eurytos	4. Bellérophon 5.
5. Spartiates*	5. Centaures*	5. Hoplites*	Argonautes* 6.	5. Héraclès	Égisthe
6. Artilleurs	6. Écho	6. Toxotai	Icare		
infernaux					

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 4</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 6</u>
1 1. Hadès	2 1. Hadès	3 1. Hadès	1. Hadès	5 1. Hadès	1. Hadès
2. Phénix 3.	2. Achille 3.	2. Bellérophon 3.	2. Méduse	2. Griffon	2. Echidna
Stethno 4.	Circé 4.	Hydra 4.	3. Dragon de	3. Campe	3. Héraclès
Égisthe 5.	Arachné 5.	Marsyas 5.	Thèbes	4. Python	4. Égisthe 5.
Écho 6.	Araignées géantes*	Hoplites* 6.	4. Hector	5. Jason	Toxotai* 6.
Centaures* 7.	6. Lycaon	Chiens	5. Spartiates*	6. Argonautes*	Chiens
Myrmidons	7. Les loups de Circé	infernaux	6. Artilleurs		infernaux
infernaux					

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 4</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 6</u>
1 1. Hécate	2 1. Hécate	3 1. Hécate	1. Hécate	5 1. Hécate	1. Hécate
2. Cerbère 3.	2. Cécrops	2. Ulysse 3.	2. Arachné	2. Lion de Némée	2. Léonidas
Hippolyta 4.	3. Minotaure	Dragon	3. Achille 4.	3. Tityos	3. Griffon
Circé 5.	4. Hector		Python 5.	4. Orphée 5.	4. Bellérophon 5.
Hoplites* 6.	5. Centaures*	Colchidien	Araignées géantes*	Héraclès	Hoplites*
Lycaon 7.	6. Amazones	4. Eurytos	6. Médée		
Les loups de Circé		5. Guerriers			
infernaux* 6. Icare					

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 4</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée 6</u>
1 1. Hélios	2 1. Hélios	3 1. Hélios	1. Hélios	5 1. Hélios	1. Hélios
2. Eurytion	2. Hydra	2. Tityos	2. Méduse	2. Bellérophon 3.	2. Eurytos
3. Orion	3. Hector	3. Marsyas	3. Orion	Phénix 4.	3. Arachné
4. Hippolyta	4. Atalante	4. Dragon	4. Jason	Héraclès 5.	4. Cerbère 5.
5. Chiens	5. Centaures*		5. Spartiates*	Hoplites*	Araignées
infernaux	6. Spartiates	Colchidien	6. Icare		géantes*
6. Toxotai*		5. Orphée 6. Amazones*			6. Cécrops

# ARMÉES NÉMÉSIS

**DÉBUTANT****AVANCÉ**

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1. Hermès	2 1. Hermès	3 1. Hermès	4 1. Hermès	5 1. Hermès	6 1. Hermès
2. Hippolyta	2. Méduse	2. Echidna	2. Orion	2. Lion de Némée	2. Phénix 3.
3. Lycaon	3. Jason	3. Eurytos	3. Stethno	3. Marysas	Griffon 4.
4. Hector	4. Circé	4. Python	4. Héraclès	4. Belleraphon	Icare 5.
5. Centaures*	5. Les loups de Circé* 6. Ulysse	5. Hoplites*	5. Toxotai*	5. Cécrops	Chiens infernaux*
6. Minotaure					6. Achille

**DÉBUTANT****AVANCÉ**

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1.	2 1.	3 1.	4 1.	5 1.	6 1.
Pan 2. Égisthe	Pan 2.	Pan 2.	Pan 2.	Pan 2.	Pan 2.
3. Arachné	Cécrops 3.	Jason 3.	Hydra 3.	Echidna 3.	Griffon 3.
4. Orion	Eurytion 4. Lion	Cerbère	Tityos 4.	Eurytos 4.	Belleraphon 4.
5. Araignées géantes 6.	de Némée 5.	4. Écho 5.	Héraclès 5. Satyres*	Méduse 5.	Dragon
Satyres* 7. Orphée	Amazones* 6. Satyres	Satyres* 6.	Atalante 6. Satyres*	Atalante 6. Satyres*	Colchidien 5. Satyres*
		Dragon de Thèbes			

**DÉBUTANT****AVANCÉ**

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1. Persophone	2 1. Persophone	3 1. Persophone	4 1. Persophone	5 1. Persophone	6 1. Persophone
2. Achille	2. Eurytos	2. Arachné	2. Python	2. Icare	2. Stethno
3. Circé	3. Orphée 4.	3. Cécrops	3. Belleraphon	3. Echidna	3. Jason
4. Hydra	Tityos 5.	4. Méduse	4. Lycaon	4. Phénix 5.	4. Marsyas
5. Les loups de Circé* 6. Toxotai	Centaures* 6.	5. Hector	5. Myrmidons*	Héraclès	5. Égisthe 6.
	Spartiates	6. Araignées géantes*	6. Écho		Cerbère

**DÉBUTANT****AVANCÉ**

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1.	2 1.	3 1.	4 1.	5 1.	6 1.
Zeus 2.	Zeus 2.	Zeus 2. Dragon	Zeus 2.	Zeus 2.	Zeus 2. Lion
Eurytion 3.	Orion 3.	de	Méduse 3.	Achille 3.	de
Minotaure 4.	Hippolyta 4.	Thèbes 3.	Python 4.	Phénix 4.	Némée 3.
Léonidas 5.	Ulysse 5.	Hector 4.	Eurytos 5. Araignées géantes*	Hydra 5. Orphée	Héraclès
Centaures* 6. Hoplites	Spartiates*	Lycaon 5.	6. Artilleurs infernaux	6. Argonautes*	4. Griffon 5. Marsyas



# ARMÉES ADDITIONNELLES

## DÉBUTANT

Armée 1. Hadès 1.  
Hécate 2. Ajax 2. Ajax 3. Paris 3.  
Campe 4. Lycaon 4.  
Agamemnon 5. Myrmidon\* 5.  
Argonautes\* 6. Chiens infernaux 7.  
Centaures

Armée  
3 1. Artémis  
2. Paris  
3. Eurytos  
4. Lion de Némée  
5. Chiens d'Artémis\*  
6. Méduse

Armée  
4 1. Aphrodite  
2. Griffon  
3. Penthesilea  
4. Stheno  
5. Guerriers infernaux\*  
6. Toxotai

Armée  
5 1.  
Zeus 2. Dragon de Thèbes 3.  
Diomède 4.  
Bellérophon 5. Spartiates\* 6. Lycaon

## AVANCÉ

## DÉBUTANT

Armée  
1 1. Hermès  
2. Renard Teumessian  
3. Basilic 4.  
Orphée 5.  
Hoplites\* 6.  
Lycaon

Armée  
2 1. Artémis  
2. Chimère  
3. Ulysse 4.  
Dragon de Thèbes  
5. Chiens d'Artémis\*

Armée  
3 1. Athéna  
2. Basilic 3.  
Chimère 4.  
Achille 5.  
Centaures

Armée  
4 1. Aphrodite  
2. Orion  
3. Renard  
Achille 5.  
Teumessian  
4. Eurytos  
5. Toxotai

Armée  
5 1.  
Zeus 2.  
Échidné 3.  
Basilic 4.  
Chimère  
5. Écho 6. Graea

## AVANCÉ

## DÉBUTANT

Armée  
1 1. Perséphone  
2. Python  
3. Minos  
4. Achille 5.  
Hoplites\*

Armée  
2 1. Hermès  
2. Lycaon  
3. Éaque  
4. Circé  
5. Les loups de Circé\* 6. Lion de Némée

Armée  
3 1. Ares  
2. Dragon de Thèbes  
3. Rhadamanthe 4.  
Jason 5.  
Spartiates\* 6. Myrmidons

Armée  
4 1.  
Zeus 2.  
Hydra 3.  
Griffon 4.  
Aeacus 5. Argonautes\* 6. Écho

Armée  
5 1. Hélios  
2. Minos  
3. Éaque  
4. Bellérophon  
5. Toxotai\*  
6. Écho

## AVANCÉ

## CORINTHIE

Armée  
1 1.  
Pan 2.  
Sphynx 3.  
Achille 4.  
Bellérophon 5. Satyres Spartiates\* 6.

Armée  
2 1. Athéna  
2. Échidné  
3. Œdipe 4.  
Hector 5.  
Chiens infernaux

Armée  
1 1. Perséphone  
2. Héraut de Typhon  
3. Cécrops  
4. Atalante  
5. Amazones\*  
6. Campe

Armée  
2 1. Athéna  
2. Ketos  
3. Ulysse 4.  
Tityos

Armée  
1 1. Hélios  
2. Manticore  
3. Circé  
4. Médée  
5. Les loups de Circé\* 6. Minotaure

## MANTICORE

# ANNEXE

Cette section fournit des éclaircissements sur les puissances unitaires pour la boîte de base, la boîte d'objectifs extensibles et les petites extensions. Si un pouvoir spécifique n'est pas mentionné, cela fonctionne comme d'habitude.

## 1• POUVOIRS DE LA DIVINITÉ

### Aphrodite

Joueur : Irrésistible n'a aucun effet sur le Nemesis.

Némésis : Aucun changement.

### Apollon

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Apollo utilise à la fois les flèches dorées et la Lyre d'Apollo à chaque activation (le cas échéant).

### Arès

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Après l'activation d'Ares, déterminez si la colère d'Ares affecterait 2 cibles ou plus. Si c'est le cas, utilisez-le et Ares termine son tour. Sinon, utilisez plutôt Frenzy . Si frénésie est utilisé, recherchez dans le paquet une carte d'activation Ares, placez-la dans la pile de défausse et remélangez le paquet. S'il n'y a plus de carte d'activation Ares dans le deck, Ares ne peut pas utiliser Frenzy.

### Artémis

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

### Athéna

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Si Athéna était la première unité activée pendant le tour de Nemesis, elle utilise Stratège pour activer deux unités supplémentaires une fois son activation terminée.

### Atlas

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

### Enfers

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez Inferno s'il permet à Hadès d'attaquer plusieurs unités.

Soul Culling permet à Hadès de retrouver la vitalité perdue, mais ne pioche pas de cartes supplémentaires.

### Hécate

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

### Hélios

Joueur : Révéler la Lumière n'a aucun effet sur le Nemesis.

Nemesis : Helios utilisera la portée supplémentaire du Fouet d'Helios lors de l'évaluation de la priorité de ciblage.

Déplacez la cible dans la même zone qu'Hélios si le Fouet d'Hélios est nécessaire pour attaquer la cible la plus prioritaire.

### Hermès

Joueur : Kerykeion n'a aucun effet sur le Nemesis.

Némésis : Hermès utilise Kerykeion si un joueur a plus de cinq cartes en main. Kerykeion n'a aucun effet sur le Nemesis.

### Poèle

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : n'utilisez Panic que s'il y a une zone avec 2 unités de joueur ou plus. S'il y a plus d'une zone, choisissez la zone avec le plus d'unités. Les unités Nemesis ne subissent pas les effets de l'attaque de zone et ne comptent pas dans l'offensive effective. Lorsque l'unité Satyre est détruite, utilisez un jeton Berger Divin pour la rappeler.

### Perséphone

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Persphone n'utilise pas Spring Growth.

Lorsque la Reine des Enfers s'active, les joueurs doivent défausser la carte du dessus de leur deck, mais le Nemesis ne pioche pas de carte.

### Zeus

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Zeus n'utilise pas Partiarch.

## 2• POUVOIRS DE MONSTRE

### Arache

Joueur : Aucun changement.

Némésis : utilisez la Toile d'Arachné uniquement si 2 unités ennemis ou plus peuvent être ciblées. Lorsqu'une carte d'art de guerre est piochée, rappelez également les araignées géantes si elles ne sont pas en pleine vitalité.

Basilic

Joueur : le jeton Pétrifier est retiré une fois l'activation de l'unité pétrifiée terminée sans qu'il soit nécessaire de se défausser d'une carte Art de la guerre.

Nemesis : Petrify est utilisé avant toute attaque de mêlée 0.

Placez les jetons dans l'ordre de priorité de ciblage.

Campé

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : à la fin de chaque activation de Campe, utilisez Campe's Sting.

Cerbère

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez Three Headed Bite au lieu d'une attaque de mêlée standard.

Chimère

Joueur : Aucun changement.

Némésis : utilisez toujours la morsure de la chimère et le souffle ardent, le cas échéant.

Dragon Colchidien

Joueur : Aucun changement.

Némésis : La vigilance n'est pas utilisée à moins qu'un scénario ne fournit des règles spécifiques de représailles.

Dragon de Thèbes

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Échidné

Joueur : Le poison d'Echidna est retiré une fois l'activation de l'unité empoisonnée terminée sans qu'il soit nécessaire de défausser une carte d'art de la guerre.

Némésis : Aucun changement.

Graée

Joueur : Les Gardiens de la Gorgone n'ont aucun effet sur les unités Nemesis.

Nemesis : Au lieu de se déplacer pour attaquer, Graeae se déplace pour avoir le plus grand nombre de monstres amis dans son environnement.

Griffon

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez Swift Talon pour riposter chaque fois que Griffon est la cible d'une attaque à portée 0.

Hydre

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Cétos

Joueur : Si une unité Nemesis possède un jeton Dévorer, Ketos devient le numéro 1 sur la priorité de ciblage.

Némésis : Aucun changement.

Lycaon

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Manticore

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez toujours Scorpion's Sting, le cas échéant.

Vile Présence n'affecte pas les unités Nemesis.

Méduse

Joueur : le jeton Pétrifier est retiré une fois l'activation de l'unité pétrifiée terminée sans qu'il soit nécessaire de se défausser d'une carte Art de la guerre.

Nemesis : Petrify est utilisé avant toute attaque de mêlée 0.

Placez les jetons dans l'ordre de priorité de ciblage.

Minotaure

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : La charge est utilisée si elle permet au Minotaure d'attaquer plusieurs unités. Utilisez Bloodthirst pour relancer 1, 2 ou 3 (dans cet ordre).

Minos

Joueur : Aucun changement.

Némésis : utilisez toujours Tribute of Minos, le cas échéant.

Utilisez Déception si elle peut rediriger une attaque d'une unité non-Troupe vers une unité de Troupe.

Lion de Némée

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Orion

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : relancez les blancs en utilisant Hunter (sauf ceux qui seront utilisés pour Mighty Throw) et n'utilisez jamais le Track-ing.

Phénix

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Si le jeton Cendre est sur le plateau, lorsque la prochaine carte art de la guerre est piochée, utilisez Out of the Ashes.

au lieu d'effectuer une deuxième activation de Nemesis.

Utilisez les Flammes du Phénix si cela permet au Phénix d'attaquer plusieurs unités. Le Phénix est la seule unité Nemesis à subir des dégâts de cette attaque de zone.

Python

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Sphinx

Joueur : Si le Sphinx utilise la Supériorité Intellectuelle sur une unité Nemesis, piochez 2 cartes du paquet Nemesis et placez-les dans la pile de défausse. Si l'une ou l'autre est une carte Art of War ou Omphalos, l'unité Nemesis ne subit aucun dégât.

Nemesis : utilisez la supériorité intellectuelle en fonction de la priorité de ciblage. Pour l'Énigme du Sphinx, chaque fois qu'il y a égalité dans la priorité de ciblage, le Sphinx choisira celui ayant la valeur stratégique la plus faible.

Sthénô la Gorgone

Joueur : le jeton Pétrifier est retiré une fois l'activation de l'unité pétrifiée terminée sans qu'il soit nécessaire de se défausser d'une carte Art de la guerre.

Nemesis : Petrify est utilisé avant toute attaque de mêlée 0.

Placez les jetons dans l'ordre de priorité de ciblage. Utilisez Sang de la Gorgone sur une cible ennemie disponible pour attaquer (en utilisant la priorité de la cible) si possible. Sinon, utilisez-le pour soigner une unité alliée (au choix du joueur) si possible.

Renard Teumessien

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez toujours Uncatchable le cas échéant. S'il y a un Omphalos non réclamé dans sa zone de départ, déplacez-le vers la même zone que le Renard Teumessian.

Tityos

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez Rock and Roll si cela permet à Tityos d'attaquer plusieurs unités. Utilisez toujours Tremblement de terre.

Héraut de Typhon

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez toujours Fury le cas échéant, et cela ne coûte pas de carte Art of War. Utilisez Bloodlust pour relancer le ou les dés ayant le numéro le plus bas.

### 3• POUVOIRS DES HÉROS

Achille

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez les prouesses d'Achille sur tous les blancs non utilisés pour le lancer puissant (le cas échéant).

Éaque

Joueur : Geôlier des Enfers n'affecte pas les unités Nemesis.

Nemesis : N'utilisez jamais Sentence d'exil.

Égisthe

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez toujours Poisoned Dagger si la cible est un héros.

Agamemnon

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : N'utilisez jamais Commander. Si Agamemnon était la première unité activée pendant le tour de Nemesis, il utilise le Sceptre d'Héphaïstos pour activer deux unités supplémentaires une fois son activation terminée.

Ajax

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Si Ajax détruit un héros ou un monstre, utilisez Shame of Ajax pour mélanger une carte d'activation Ajax de la pile de défausse dans le deck Nemesis.

Atalante

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Utilisez toujours Dodge.

Bellérophon

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : N'utilisez jamais Friend of the Muses.

Cécrops

Joueur : Aucun changement.

Némésis : lorsque vous utilisez Culte, placez la carte Art de la guerre au-dessus du paquet. Lorsque vous utilisez Choice of Ce-crops, choisissez +1 mouvement à moins que +1 portée ne lui permette d'atteindre une priorité de cible plus élevée.

Diomède

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Circé

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Pour le chef de meute, lorsqu'une carte d'art de la guerre est piochée, rappelez également les loups géants s'ils ne sont pas en pleine vitalité. Utilisez toujours Metamorphosis si possible et rappelez toujours les loups géants lorsque vous l'utilisez.

Léonidas

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez le Mur de boucliers si possible (les joueurs choisissent l'unité de troupes s'il y en a plusieurs disponibles).

Utilisez toujours Born Leader pour activer une unité de troupes amie si possible (sans utiliser de carte d'activation). Si Léonidas est la deuxième unité à activer, cela permet une troisième activation.

Écho

Joueur : La distraction ne peut pas être utilisée contre les unités Nemesis.

Nemesis : utilisez la distraction à chaque activation en utilisant la priorité de ciblage jusqu'à ce que tous les jetons de distraction soient utilisés.

Eurytion

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : N'utilise jamais Taunt.

Eurytos

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Hector

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilise la bravoure d'Hector pour activer l'unité de troupe amie la plus proche après la fin de l'activation d'Hector sans utiliser de carte d'activation. Si Hector est la deuxième unité à activer, cela permet une troisième activation.

Héraclès

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Utilisez Heraclean Strength si cela lui permet d'effectuer une attaque de zone et qu'il y a des éléments de terrain disponibles. Utilisez Heraclean Feat pour relancer les 3 nombres les plus bas, à moins qu'ils ne soient de 5 en attaque et seulement de 5 en défense.

Hippolyte

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : N'utilisez jamais la Reine des Amazones. Utilisez la ceinture de Hip-polyta chaque fois qu'elle subit des blessures.

Icare

Joueur : Aucun changement.

Némésis : utilisez les Ailes de Dédale chaque fois qu'Icare est attaqué.

Jason

Joueur : Aucun changement.

Némésis : N'utilisez jamais Golden Fleece. Utilisez la bonne fortune si Jason inflige 0 blessure en attaquant ou subit 3 blessures ou plus lorsqu'il est attaqué.

Marsyas

Joueur : Le Nemesis ne supprimera pas un défi jeton.

Nemesis : Utilisez le Défi de Marsyas s'il possède un jeton Défi . Marsyas ne bouge pas lorsqu'il utilise le Défi de Marsyas. S'il ne lui reste plus de jeton Défi , il tentera uniquement de détruire Omphalos.

Médée

Joueur : Un jeton Étourdissement est retiré une fois l'activation de l'unité étourdie terminée sans qu'il soit nécessaire de se défausser d'une carte Art de la guerre.

Nemesis : utilisez Stun sauf si Médée n'a pas de jeton Stun.

Ulysse

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Si Ulysse termine son tour dans la même zone qu'un allié non-troupe, utilisez Subterfuge pour activer cette unité. Aucune carte n'est requise pour cette activation et elle ne compte pas dans la limite d'activation de Nemesis.

La ruse n'a aucun effet sur le Nemesis.

Œdipe

Joueur : Si une unité Nemesis sans valeur stratégique attaque Œdipe et inflige des dégâts, piochez deux cartes du dessus du paquet Nemesis et placez-les dans la pile de défausse. Si aucune des deux cartes n'est une carte Art de la Guerre ou Omphalos, Œdipe peut utiliser La Réponse pour ignorer les dégâts.

Némésis : N'utilisez jamais Repentir.

Orphée

Joueur : Un jeton Lyre d'Orphée est retiré du jeu après l'activation de l'unité affectée. L'unité ne fait rien pendant cette activation.

Nemesis : utilisez Lyre d'Orphée et Rapture (si possible) en utilisant la priorité cible. Si aucun jeton Rapture n'est disponible, effectuez une attaque standard (si possible).

Paris

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : N'utilisez jamais le Jugement de Paris.

Penthésilée

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

Rhadamante

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez toujours Chain Strike, le cas échéant.

Sisyphe

Joueur : Nemesis n'attaquera pas Sisyphus à moins qu'il ne porte un omphalos.

Nemesis : Nemesis ne devrait pas utiliser cette unité.



# HÉPHAISTOS



## DÉBUTANT

## AVANCÉ

Armée 1	Armée 2	Armée 3	Armée 4	Armée 5	Armée 6
1. Héphaïstos 2.	1. Héphaïstos 2.	1. Héphaïstos 2.	1. Héphaïstos 2.	1. Héphaïstos 2.	1. Héphaïstos 2.
Atalante 3.	Héraclès 3.	Méduse 3.	Aigle du Caucase	Prométhée 3. Achille	Aigle du Caucase
Taureau Colchidien 4.	Acamas 4.	Talos 4.	3.	4. Griffon 5.	3.
Jason 5.	Lycaon 5.	Cécrops 5.	Belléraphon 4.	Golems de lave*	Acamas 4.
Golems de lave* 6.	Golems de lave* 6.	Golems de lave* 6.	Eurytos 5.	Lion de Némée 5.	Golems de lave* 6.
Hippolyte 7.	Chiens	Pandore	Golems de lave* 6.		Ulysse
Amazones	infernaux		Médée		

## 1• POUVOIRS DE LA DIVINITÉ

### Joueur

Héphaïstos : Aucun changement.

Némésis : utilisez les Flammes de la Forge pour chaque attaque.

### Joueur Aigle du

Caucase : Aucun changement.

Némésis : utilisez toujours Eagle's Quarry.

### Joueur Taureau

Colchidien : Aucun changement.

Nemesis : utilisez Charge ou Feu dévastateur, selon ce qui permet à Colchidian Bull d'attaquer plus d'unités.

### Joueur

Prométhée : lorsque Primeval Fire est utilisé, Nemesis prend toutes les cartes d'art de guerre de la pile de défausse et les mélange dans le paquet.

Nemesis : N'utilisez jamais le Feu Primordial.

### Joueur

Talos : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

## 2• POUVOIRS DE MONSTRE

### Joueur

Acamas : Aucun changement.

Némésis : utilisez toujours du métal fondu.



## 3• POUVOIRS DES HÉROS

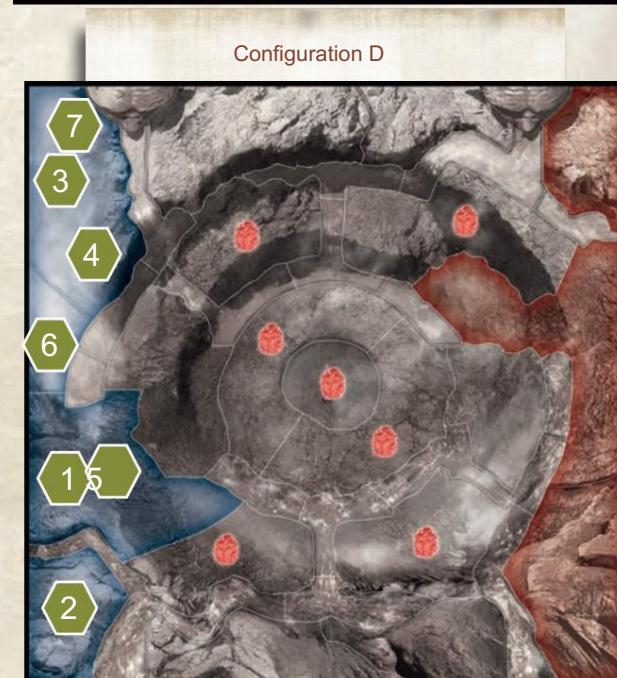
### Pandora

Player : Evils of Mankind n'affecte pas Nemesis.

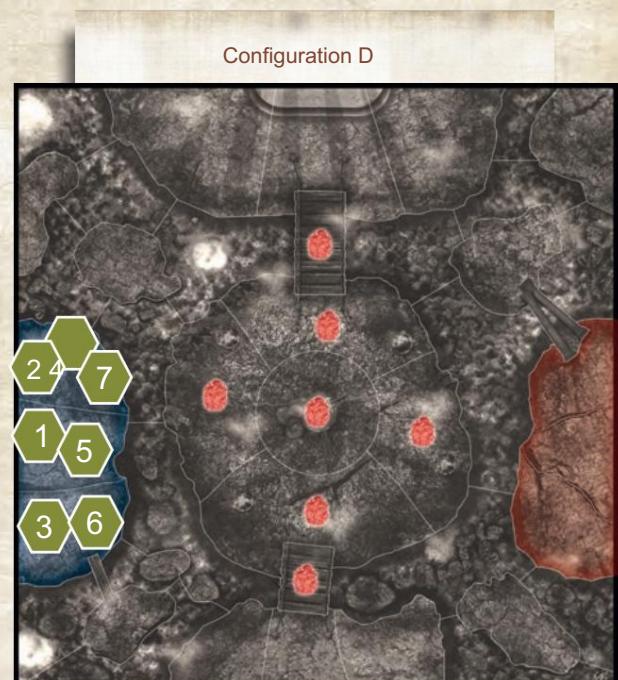
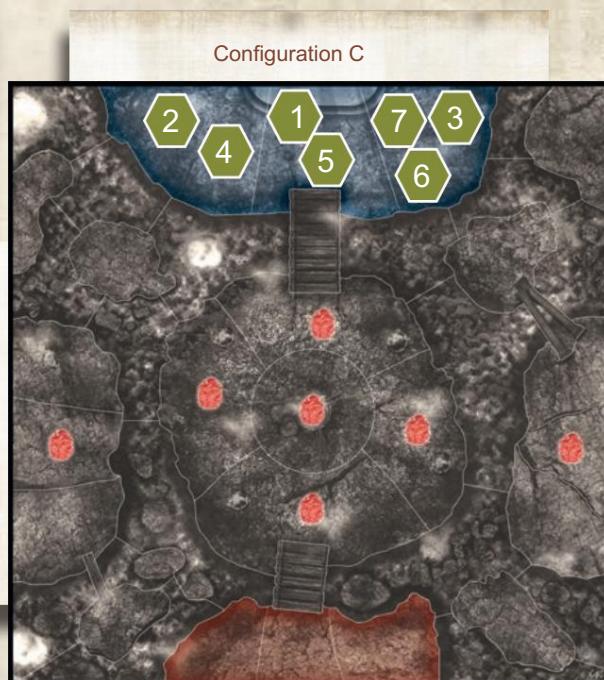
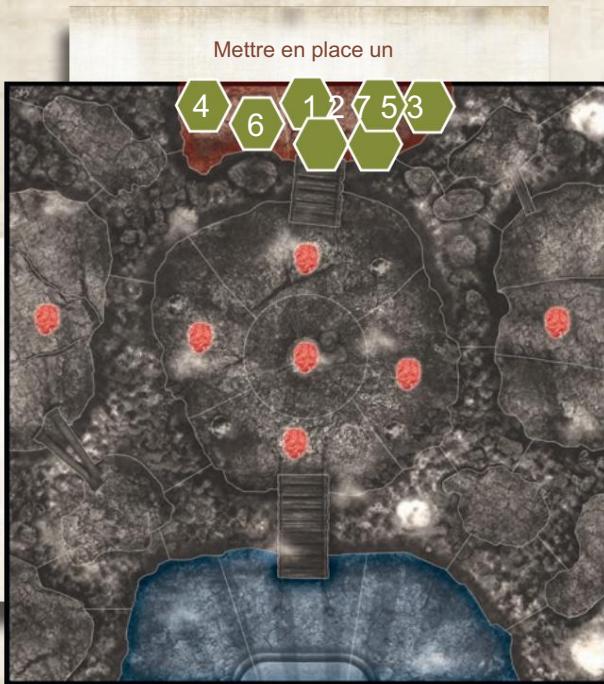
Nemesis : Utilisez toujours Evils of Mankind. Remplacez l'Espoir de Pando-ra par chaque carte d'art de guerre de la pile de défausse.



# FORGER



# VOLCAN





# HÉRA



## DÉBUTANT

## AVANCÉ

Armée 1	Armée 2	Armée 3	Armée 4	Armée 5	Armée 6
1. Héra	1. Héra	1. Héra	1. Héra	1. Héra	1. Héra
2. Chiron	2. Autolycus	2. Ladon	2. Sthéno	2. Belléraphon	2. Vétéran
3. Calydonien Sanglier	3. Vétéran Héraclès	3. Jason	3. Persée	3. Vétéran Héraclès	Achille
4. Hydreae	4. Chiron	4. Échidné	4. Python	4. Python	3. Géryon
5. Argonautes	5. Toxotai*	5. Eurysthée	5. Spartiates*	5. Spartiates*	4. Colchidienne
6. Infernal	6. Oiseaux stymphaliens		6. Jason	6. Écho	Dragon
Artilleurs*					5. Hoplites*

## 1• POUVOIRS DE LA DIVINITÉ

### Héra

Joueur : Le jeton Perfide est retiré une fois l'activation de l'unité terminée sans qu'il soit nécessaire de se défausser d'une carte Art de la guerre.

Némésis : Aucun changement.

## 2• POUVOIRS DE MONSTRE

### Sanglier Caladonien

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Utiliser la Charge si cela permet au Sanglier Caladonien d'attaquer plusieurs unités. Utilisez toujours Noxious Breath.

### Géryon

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

### Ladon

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

## 3• POUVOIRS DES HÉROS

### Autolycus

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : N'utilisez

jamais King of Thieves.



### Chiron

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Utilisez toujours l'Immortalité. Pour déterminer les conditions de victoire, Chiron est considéré comme « mort » lorsqu'il a 1 vitalité.

### Eurysthée

Joueur : Les unités Nemesis n'attaqueront pas Eurystheus à moins que l'unité du Travail d'Eurystheus n'ait été détruite.

Nemesis : Pour le Travail d'Eurystheus, choisissez l'unité numéro 2, 3 ou 4 dans la liste d'armée (dans cet ordre) selon qu'elles sont déployées ou non. Si aucun n'est déployé, mettez Eurysthée de côté jusqu'à ce que l'un d'eux soit déployé, et déployez-le en même temps. Au lieu de se déplacer pour attaquer, Eurysthée se déplace pour avoir le plus grand nombre d'alliés dans son environnement.

### Persée

Joueur : le jeton Pétrifier est retiré une fois l'activation de l'unité pétrifiée terminée sans qu'il soit nécessaire de se défausser d'une carte Art de la guerre.

Nemesis : Petrify est utilisé avant toute attaque de mêlée 0.

Placez les jetons dans l'ordre de priorité de ciblage.

### Achille vétéran

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez toujours Master of Battle si possible.

### Hercule vétéran

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : utilisez Heraclean Feat pour relancer les 3 nombres les plus bas, à moins qu'ils ne soient 5 en attaque et seulement 5 en défense.

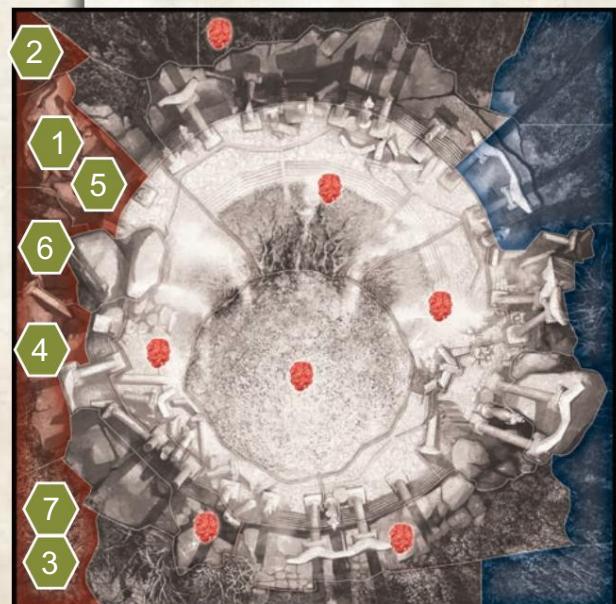


# JARDIN DES HESPERIDES

Mettre en place un



Configuration B



Configuration C



Configuration D

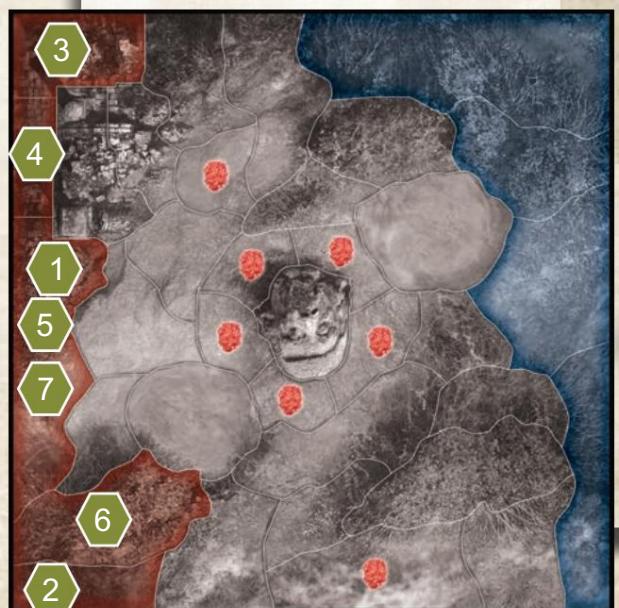


# MARAIS DE LERNÉEN

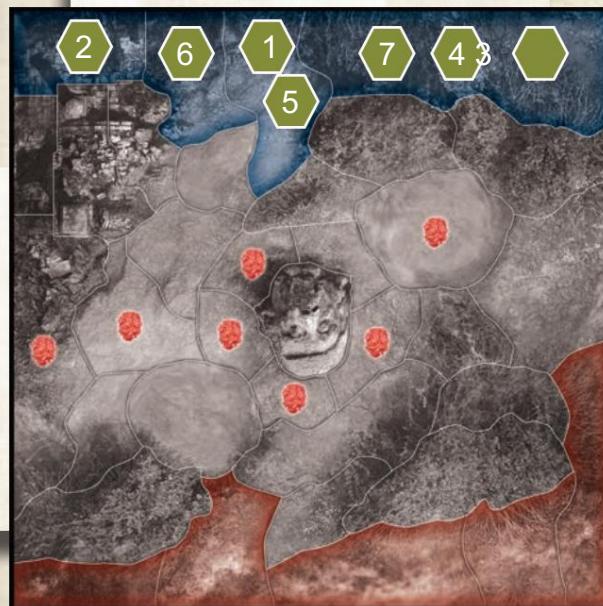
Mettre en place un



Configuration B



Configuration C



Configuration D





# POSÉIDON



## DÉBUTANT

## AVANCÉ

Armée 1	Armée 2	Armée 3	Armée 4	Armée 5	Armée 6
1. Poséidon	1. Poséidon	1. Poséidon	1. Poséidon	1. Poséidon	1. Poséidon
2. Thésée	2. Minotaure	2. Échidné	2. Polyphème	2. Charybde	2. Scylla
3. Hydrea	3. Antée	3. Périphètes	3. Héraclès	3. Ulysse	3. Achille
4. Sirènes	4. Ulysse	4. Égisthe	4. Médée	4. Tityos	4. Cerbère
5. Hoplites*	5. Spartiates*	5. Infernal	5. Toxotai**	5. Centaures*	5. Tentacules
6. Andromède	6. Sirènes	Guerriers			
		6. Lycaon			

## 1• POUVOIRS DE LA DIVINITÉ

### Poséidon

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : lorsque vous utilisez Divine Storm sur des unités alliées, déterminez où l'unité irait si c'était son tour et qu'elle avait un point de mouvement supplémentaire. Déplacez-les ensuite d'une zone dans cette direction. Utilisez Tempête divine sur les unités ennemis si cela permet à Poséidon d'éloigner les unités avec Garde des unités ayant une priorité plus élevée sur la cible.

## 2• POUVOIRS DE MONSTRE

### Charybde

Joueur : Aucun changement.

Némésis : utilisez toujours Groundswell pour vous déplacer. Si des unités sont déplacées, rapprochez-les d'une zone de l'unité la plus proche ayant la priorité de cible la plus élevée.

### Polyphème

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : reportez-vous au talent Mighty Throw pour connaître les règles sur le moment d'utiliser la colère de Polyphème.

### Scylla

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Utilisez toujours la Fureur de Scylla à la fin de son activation. Remplacez les pertes des unités existantes avant de créer de nouvelles unités.

## 3• POUVOIRS DES HÉROS

### Andromède

Joueur : Aucun changement.

Némésis : utilisez le sacrifice d'Andromède lorsque cela est possible. Ne ciblez pas une unité de troupes avec les chaînes d'Andromeda. Quand Andromède n'aura plus de chaînes, elle tentera de détruire Omphalos.

### Antée

Joueur : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

### Périphètes

Joueur : Aucun changement.

Nemesis : Brigand fait lâcher l'Omphalo-los à l'unité.

### Thésée

Joueur : Aucun changement.

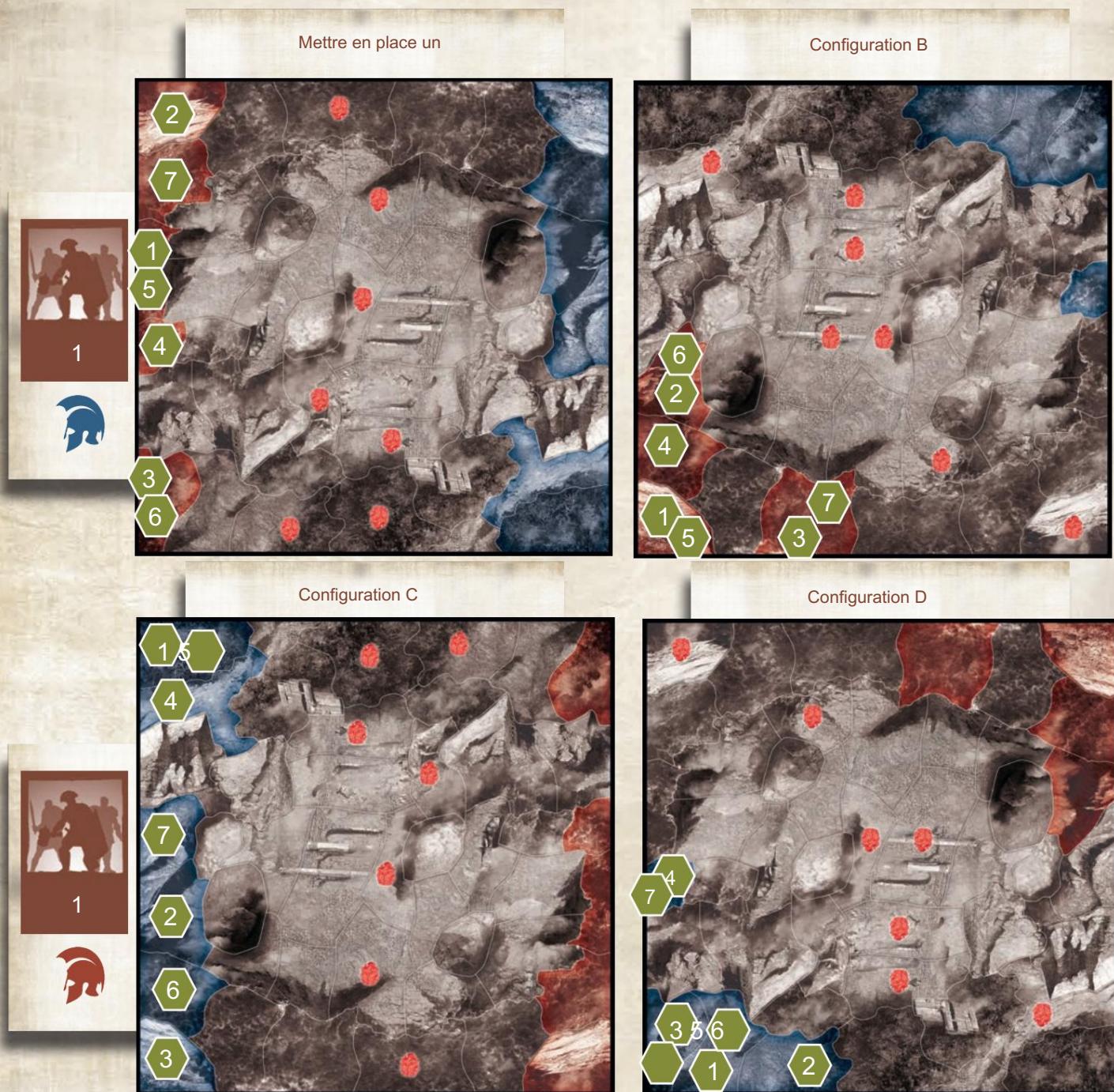
Nemesis : Lorsqu'il est attaqué, utilisez le Fil d'Ariane s'il permet à Thésée d'éviter l'attaque OU s'il lui permet de se déplacer vers une zone qui offre un bonus défensif.

Utilisez toujours Shining Strike lorsque Thésée est attaqué.





# L'ÎLE DE POLYPHÈME



# MER ÉGÉE





# TITANS



## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1.	2 1.	3 1.	4 1.	5 1.	6 1.
Atlas 2.	Atlas 2. Ulysse	Atlas 2.	Atlas 2. Lion de	Atlas 2.	Atlas 2.
Cécrops 3.	3. Arachné	Bellérophon	Némée 3.	Eurytos 3.	Orion 3. Dragon
Eurytion	4. Eurytion	3. Lycaon	Égisthe	Échidné	
4. Lycaon 5. Hoplites*	5. Araignées géantes*	4. Médée 5. Toxotai*	4. Jason 5.	4. Circé 5. Les	Colchidien
			Artilleurs infernaux*	loups de Circé 6. Icare	4. Orphée 5. Écho

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1. Encelade	2 1. Encelade	3 1. Encelade	4 1. Encelade	5 1. Encelade	6 1. Encelade
2. Atalante	2. Arachné	2. Lion de Némée	2. Campe	2. Méduse	2. Héraclès
3. Léonidas	3. Cécrops	3. Ulysse 4.	3. Achille 4.	3. Jason	3. Bellérophon
4. Hippolyte	4. Sthéno	Lycaon 5.	Médée 5.	4. Dragon	4. Écho
5. Hoplites*	5. Araignées géantes*	Spartiates*	Chiens	Colchidien	5. Guerriers
6. Amazones			infernaux*	5. Myrmidons*	infernaux*

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1.	2 1.	3 1.	4 1.	5 1.	6 1.
Gaia 2.	Gaia 2.	Gaia 2.	Gaia 2.	Gaia 2.	Gaia 2.
Hydra 3.	Lycaon	Minotaure 3.	Cerbère 3.	Griffon 3.	Echidna
Hector 4.	3. Circé 4.	Héraclès	Hippolyta 4.	Achille 4.	3. Jason 4. Méduse
Guerriers	Bellérophon	4. Médée 5. Hoplites*	Léonidas 5. Centaures*	Arachné 5. Araignées géantes*	
infernaux 5. Myrmidons*	5. Les loups de Circé*				

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>	<u>Armée</u>
1 1. Kronos	2 1. Kronos	3 1. Kronos	4 1. Kronos	5 1. Kronos	6 1. Kronos
2. Dragon de Thèbes	2. Minotaure	2. Atalante	2. Griffon	2. Cerbère 3.	2. Dragon
3. Eurytion	3. Léonidas	3. Bellérophon	3. Cécrops	Achille 4.	
4. Écho	4. Égisthe 5.	4. Lycaon	4. Circé	Phénix	Colchidien
5. Centaures*	Spartiates*	5. Hoplites*	5. Les loups de Circé 6. Myrmidons*		3. Sthéno 4. Ulysse 5.
					Chiens infernaux*

# TITANS

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée 1</u>	<u>Armée 2</u>	<u>Armée 3</u>	<u>Armée 4</u>	<u>Armée 5</u>	<u>Armée 6</u>
1. Typhon 2.	1. Typhon 2.	1. Typhon 2.	1. Typhon 2.	1. Typhon 2.	1. Typhon 2.
Arachné 3.	Tityos 3.	Phénix 3.	Stheno 3.	Bellérophon 3.	Héraclès 3.
Égiste 4. Atalante	Circé 4.	Marysas 4.	Eurytion 4.	Lycaon 4.	Lion de Némée 4.
5. Araignées	Echo 5.	Cécrops 5.	Icare 5.	Orphée	Toxotai*
géantes*	Les loups de Circé*	Chiens infernaux*	Centaures*		

## DÉBUTANT

## AVANCÉ

<u>Armée 1</u>	<u>Armée 2</u>	<u>Armée 3</u>	<u>Armée 4</u>	<u>Armée 5</u>	<u>Armée 6</u>
1. Ymir 2.	1. Ymir 2.	1. Ymir 2.	1. Ymir 2.	1. Ymir 2.	1. Ymir 2.
Dragon Colchidien	Lycaon 3.	Méduse 3.	Python 3.	Cerbère 3.	Griffon 3.
3. Jason	Héraclès 4.	Eurytos 4.	Achille 4.	Léonidas 4.	Bellérophon 4. Icare
4. Marsyas	Atalante 5.	Eurytion 5.	Médée 5.	Égiste 5. Les loups de Circé* 6. Circé	5. Guerriers infernaux*
5. Argonautes*	Amazones*	Toxotai*	Hoplites*		

## 1• POUVOIRS DE LA DIVINITÉ

### Joueur

Atlas : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement. Rappel : Fists of the Titan n'affecte pas les unités Nemesis.

### Joueur

Encelade : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

### Gaia

Player : les jetons racine sont considérés comme le numéro 7 sur la liste des priorités de ciblage.

Némésis : Aucun changement.

### Joueur

Kronos : Aucun changement.

Nemesis : Si Tyrant s'applique à plusieurs unités, choisissez en fonction de la priorité de ciblage la plus élevée.

### Joueur

Typhon : Aucun changement.

Némésis : Psychopathe ne s'applique pas. Typhon n'utilise pas Tempête à moins qu'une carte Art de la Guerre ou Omphalos n'ait été piochée avant l'activation de Typhon ce tour-ci.

### Joueur

Ymir : Aucun changement.

Némésis : Aucun changement.

