



Ce document a pour but de répondre aux questions les plus fréquemment posées concernant *Mythic Battles: Ragnarök*. Il se découpe de la façon suivante:

I LES QUESTIONS GÉNÉRALES (P.1) (permettant ainsi de clarifier ou d'apporter un complément d'information à la règle) et rappels importants.

PUIS

II LES QUESTIONS PLUS SPÉCIFIQUES CONCERNANT LES UNITÉS ET LEURS POUVOIRS (P.2) (complément d'information, interaction avec d'autres unités...). Cette section est répartie de la manière suivante : Titans, Dieux, Héros, Monstres et Troupes.

I QUESTIONS GÉNÉRALES

ATTAQUE À PORTÉE 0 DANS UNE ZONE SATURÉE

Q : Si j'effectue une attaque à portée 0 dans une zone saturée en étant dans une zone adjacente, puis-je bénéficier des talents et pouvoirs des unités alliées dans cette zone ?

R : Oui. Pendant la durée de l'attaque, l'attaquant est considéré comme étant dans la zone du défenseur, en particulier pour la résolution des talents et des pouvoirs. Il y subit également les effets de terrain comme s'il s'y trouvait déjà au moment de l'attaque. En revanche, il ne bénéficie pas des talents et pouvoirs des unités alliées présentes dans sa zone réelle, ni de son type de terrain.

POUVOIR HORDE

Q : (Jötunn de Glace, Fils de Muspell et Valkyrie) : faut-il utiliser 1 ou 2 cartes Art de la Guerre pour utiliser le pouvoir ?

R : 1 seule en tout.

POUVOIR PERMANENT ET UNITÉ DÉTRUITE

Q : Certains pouvoirs ont un effet qui s'applique après que l'unité soit détruite (Horde, Malédiction Funeste, etc.). Les pouvoirs permanents continuent-ils de fonctionner après que l'unité soit détruite ?

R : Uniquement si c'est précisé sur le pouvoir. Horde précise que l'unité doit être détruite pour que le pouvoir fonctionne, donc ce pouvoir reste disponible une fois détruite.

Dans le cas de Malédiction Funeste, il fonctionnera également à la mort d'Angrboda, mais ceci fait, le pouvoir disparaît.

Si aucune mention d'effet en cas d'unité détruite n'est présente dans le pouvoir, le pouvoir permanent n'a pas de possibilité d'action et l'unité, son tableau de bord et ses pouvoirs sortent définitivement de la partie.

TALENT BERSERK

Q : Qu'entendez-vous par « sans modificateur possible » ?

R : Les valeurs effectives de *combat* et de *défense* de l'attaquant, ainsi que sa portée, ne peuvent PAS être modifiées lorsqu'il utilise le talent Berserk. Cela ne peut être modifié ni par des effets de terrain, de pouvoir, ou d'autres talents comme Tueur ou encore Projection qui pourraient modifier son attaque, etc., ni par lui-même ou d'autres unités (alliés comme ennemies).

En revanche, la *défense* de l'unité attaquée ou ses talents peuvent être utilisés normalement tant qu'ils n'entrent pas en conflit avec la règle du paragraphe précédent (modification de la valeur d'attaque, etc.). Le défenseur peut également rediriger l'attaque vers une unité avec Gardien, cela ne compte pas comme un modificateur d'attaque mais comme une redirection.

TALENTS BLOQUEUR ET COLLECTEUR DE GEMMES

Q : Peut-on collecter une pierre divine avec Collecteur de Gemmes dans une zone contenant une unité ennemie avec Bloqueur ?

R : Non. Le talent, comme écrit, prévient bien les unités de collecter la pierre dans sa zone. Or, même si vous la collectez de loin, la pierre est bien présente dans la zone du Bloqueur.

En revanche, une unité possédant les 2 talents (et donc ignorerait le talent Bloqueur adverse) le pourrait.

TALENT LEADER

Q : Si ma pioche est vide, que se passe-t-il si je souhaite utiliser Leader pour aller chercher une carte de troupe ? Est-ce que je mélange ma défausse pour faire une nouvelle pioche ?

R : Non. Il ne vous reste pas de pioche, donc il n'y a pas de carte de troupe potentielle à aller chercher.

TERRAINS LAVE/ARDENT

Q : Si je démarre mon activation ou mon tour dans une zone de Lave/Ardente, est-ce que je subis une blessure et dois bouger ? (Vol Rapide qui m'y emmène, Surt qui modifie un terrain pour le transformer en terrain Ardent, etc.)

R : Non. Les effets de ce type de terrain ne s'appliquent que quand vous y pénétrez.

UNITÉS & ATTACHEMENTS

TITANS

FENRIR TITAN

Q: MÂCHOIRES RANCUNIÈRES : est-ce que Fenrir Titan peut l'utiliser pour effectuer une attaque de zone 2 fois sur la même zone ?

R : Non, il doit choisir deux zones avant de résoudre la moindre attaque, et ne peut donc pas sélectionner deux fois la même.

Q : CRÉPUSCULE : comment fonctionne le pouvoir contre les attaques qui ignorent une partie des blessures ? (Achille, Ragnar, etc.)

R : L'unité concernée subira un minimum de 2 blessures, comme décrit par le pouvoir.

Rappel : si deux pouvoirs se contredisent, c'est le joueur qui tranche. Et il y a de fortes chances qu'il tranche en sa faveur !

JÖRMUNGAND

Q : Est-ce que Jörmungand peut effectuer un rappel de troupe ?

R : Non, une fois présent dans une zone, il sature la zone et aucune unité ne peut donc y entrer. De même, si vous vous trouvez dans la zone de Jörmungand en tant qu'ennemi, vous ne pourrez y effectuer de rappel de troupe.

SURT

Q: BRASIER DE MUSPELL : Surt peut-il réutiliser le pouvoir après avoir déjà placé les deux Brasiers ?

R: Non.

DIEUX

FREYR

Q: ABONDANCE : Freyr peut-il l'utiliser pour faire un rappel de troupe en dehors de son tour de jeu ?

R : Non, il suit la règle normale de rappel de troupe, à ceci près qu'il est gratuit.

IDUNN

Q: POMMES DORÉES : une unité alliée peut-elle la consommer n'importe quand, ou uniquement au cours d'une de ses activations ?

R : Lorsque l'unité entre dans la zone contenant une pomme, elle peut la consommer, même en dehors de son activation (par exemple, si elle est projetée à l'intérieur).

LOKI

Q: MALICE : l'attaquant peut-il se retrouver à attaquer une unité de son propre camp ?

R : Oui. C'est d'ailleurs l'un de ses intérêts.

NJÖRD

Q: SEIGNEUR DES COURANTS : la zone est-elle considérée, pour Njörd et ses ennemis, à la fois comme une zone Eau et le type d'origine de la zone ?

R : Non, uniquement comme une zone Eau pour eux.

ODIN

Q: MAÎTRE DES RUNES : le pouvoir s'applique-t-il seulement sur la zone de départ d'Odin ou sur toutes les zones où Odin passe ?

R : Seulement sur sa zone de départ. (Indiqué par la formulation : « Au début de son activation ».)

SIF

Q: PRESTANCE ROYALE : si la zone de Sif est saturée, et que je l'attaque d'une zone adjacente à portée 0, dois-je défausser 1 Art de la Guerre.

R : Non, vous n'entrez pas dans la zone en soi. En revanche, vous aurez toujours -1 combat pour l'attaquer.

Q: PRESTANCE ROYALE : si une divinité ennemie souhaite effectuer un rappel de troupe dans la zone de Sif, doit-elle au préalable défausser 1 Art de la Guerre ?

R : Oui.

SKADI

Q: MAÎTRESSE DES PIÈGES : une unité qui effectue un Vol Rapide subit-elle l'effet ?

R : Oui, car ça n'est pas un effet de terrain.

THOR

Q: TANNGNJOSTR & TANNGRISNIR : Thor doit-il recruter ses boucs pour pouvoir bénéficier du regain de vitalité ?

R : Non.

HÉROS

BÖDVAR BJARKI

Q: FYLGJA : puis-je utiliser le pouvoir en dehors de mon tour pour immédiatement gagner Bloqueur et m'immuniser aux talents et pouvoirs des autres unités ?

R : Oui, vous pouvez vous acquitter du coût du pouvoir pour en bénéficier immédiatement. (Mais pas en plein milieu d'une action ennemie en cours de résolution.)

Q: L'ENDORMI & L'OURS : Comment activer l'Endormi ?

R : Les deux figurines partagent les mêmes cartes et le même tableau de bord. Activer l'une revient à activer l'autre en même temps.

L'Endormi en revanche ne peut rien faire de particulier, il ne peut qu'éventuellement contre-attaquer.

C'est un « poids mort » qui contrebalance la force du personnage.

HROLF KRAKI

Q: SEMER SON TRÉSOR : Hrolf peut-il réutiliser son pouvoir en cours de partie afin de déplacer le jeton Trésor vers une autre zone ?

R : Oui !

Q: SEMER SON TRÉSOR : une unité qui commence son activation sur la zone du trésor est-elle affectée par le pouvoir ?

R : Oui. Elle doit rester sur place, ou défausser 1 Art de la Guerre si elle souhaite partir.

IVAR

Q: LEADER SUPRÊME : ce pouvoir fonctionne-t-il sur les autres unités alliées ayant le talent Leader ?

R : Non, uniquement sur Ivar.

RAGNAR

Q : ENFONCER LES LIGNES : ce pouvoir fonctionne-t-il sur les autres unités alliées ayant le talent Leader ?

R : Non, uniquement sur Ragnar.

THRUD

Q : FILLE DU TONNERRE est-il bien un pouvoir permanent ?

R : Non ! Il s'agit bien d'une erreur, c'est un pouvoir actif.

VALKYRIE

Q : VIE & MORT : la Valkyrie peut-elle se cibler pour bénéficier du soin ?

R : Oui !

MONSTRES

ANGRBODA

Q : MAUVAIS PRÉSAGES : si l'attaquant fait une attaque simple (exemple : attaque de base ET n'utilise aucun pouvoir offensif) : est-ce que MAUVAIS PRÉSAGES force quand même à défausser 1 Art de la Guerre ?

R : Oui. MAUVAIS PRÉSAGES exige de défausser 1 Art de la Guerre si Angrboda est attaquée (attaque normale, de zone, etc.) ou ciblée par un pouvoir offensif (sans qu'il soit forcément une attaque).

Important : Si Angrboda n'est au départ pas la cible de l'attaque (par exemple, si le pouvoir Malice de Loki redirige l'attaque sur elle), Mauvais Présages ne s'applique pas et ne demande donc pas de défausser 1 Art de la Guerre.

FENRIR

Q : EN CHASSE : Fenrir peut-il se déplacer avant que l'adversaire ne puisse contre-attaquer ?

R : Non. L'attaque normale doit être intégralement résolue avant qu'il ne puisse effectuer son déplacement gratuit.

GULLINBURSTI

Q : PASSAGE EN FORCE : le pouvoir précise qu'il ignore le talent Bloqueur. Est-ce uniquement s'il effectue une marche ou même s'il n'effectue pas de marche ? Par exemple, s'il souhaite effectuer une collecte.

R : Seulement lors d'une action de marche.

TANNGNJOSTR & TANNGRISNIR

Q : CORNUS ET TÊTUS : est-ce que l'unité peut effectuer son attaque de zone sans s'être déplacée ? (En considérant alors qu'il a fait une course de 0 de mouvement.)

R : Oui.

RATATOSK

Q : SEMER LE TROUBLE : peut-on attaquer Ratatosk durant une attaque de zone ?

R : Non, sauf si toutes les unités ennemies présentes ont été détruites ou déplacées en dehors de la zone durant la résolution de l'attaque de zone, et qu'il ne reste alors que Ratatosk comme ennemi.

HRAESVELG

Q : RAFALE VIOLENTE : est-ce que le déplacement, s'il est de deux zones, doit être en « ligne droite » ?

R : Si le déplacement se fait sur 2 zones, la seconde zone doit être plus éloignée du point de départ que la première.

Q : RAFALE VIOLENTE : le déplacement ignore les obstacles, mais ignore-t-il les frontières ?

R : Non, il n'ignore pas les frontières. Les murs et escarpements, par exemple, s'appliquent normalement.

Q : RAFALE VIOLENTE : le déplacement permet-il de pénétrer dans une zone saturée ?

R : Non.

Q : VENT GLACIAL : la blessure se produit-elle dans toutes les zones ? Hraesvelg la subit-elle également ?

R : Seulement les unités présentes dans la zone au début du mouvement de Hraesvelg. Il ne subit pas de blessure. Le vent se fait suite à son déplacement.

TROUPES

ALFES LUMINEUX

Q: La troupe peut-elle modifier sa contre-attaque pour effectuer une attaque de zone si elle est complète ?

R: Non. Une contre-attaque se résout toujours comme une attaque normale.

JOFURR

Q: Faut-il obligatoirement effectuer un déplacement d'au moins 1 case afin de bénéficier de leur pouvoir ?

R: Oui, ici le pouvoir précise bien qu'il faut avoir effectué un déplacement.

JOMSVIKINGS

Q: Le pouvoir des Jomsviking permet-il d'attaquer à une portée supérieure à 0 ?

R: Non. C'est bien une attaque de portée 0, et uniquement 0.

SKJALDMOS

Q: Si l'unité utilise Initiative pour effectuer une contre-attaque et projette l'unité attaquante de départ dans une zone où elle n'a pas la portée suffisante pour effectuer son attaque, l'attaque de départ a-t-elle lieu ?

R: Non.

JARLS

Q: Est-ce que les talents gagnés par les jarls sont perdus quand la troupe à laquelle le jarl est rattaché n'a plus qu'une figurine ?

R: Non, ces talents (venant des jarls) restent actifs même quand la troupe n'a plus qu'une figurine.

ÉRIC À LA HACHE SANGLANTE

Q: Peut-il donner le +2 combat à la troupe à laquelle il est rattaché durant une contre-attaque ou seulement pendant l'activation de cette troupe ?

R: Seulement pendant l'activation de la troupe.

