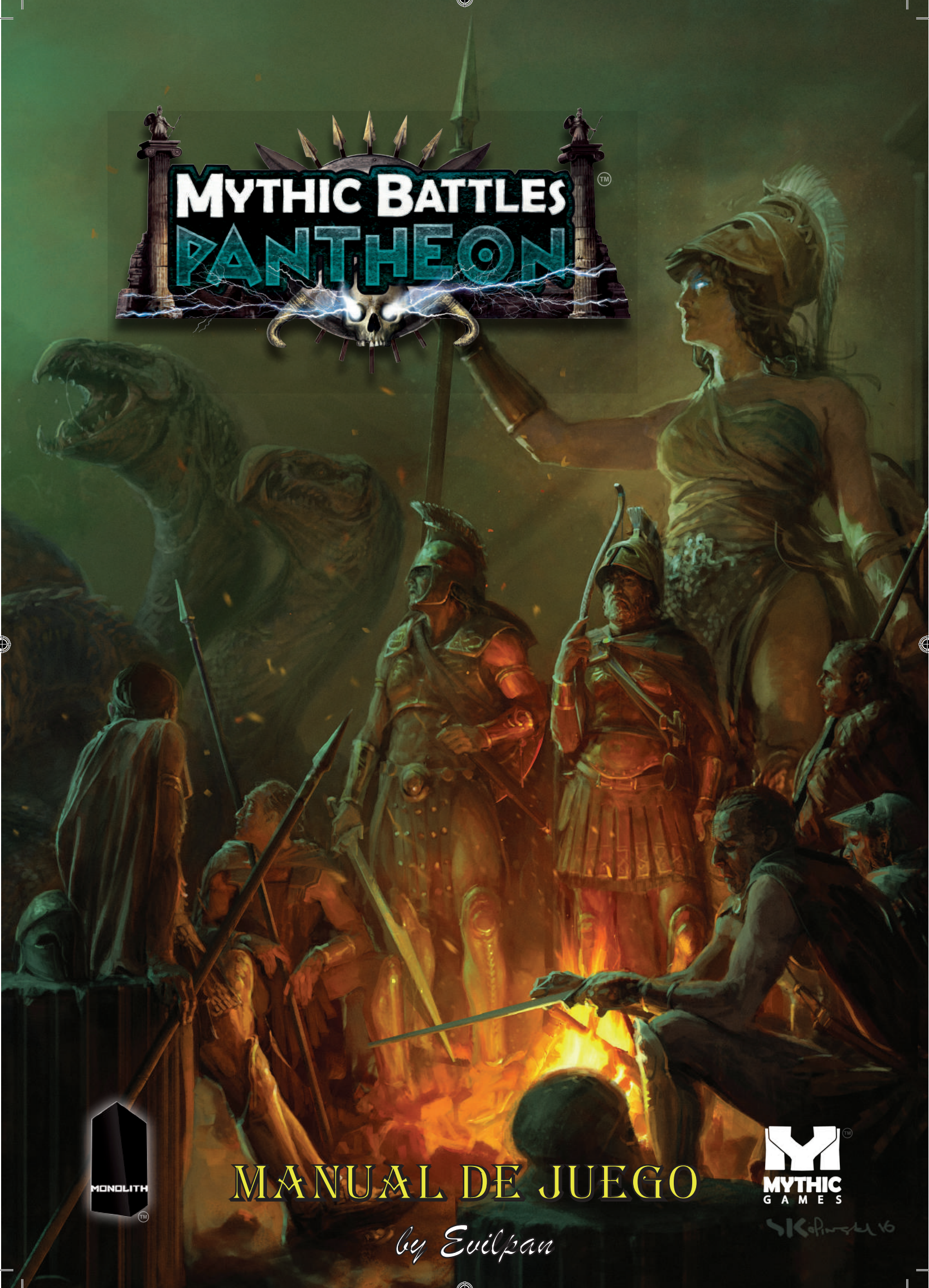


MYTHIC BATTLES PANTHEON



MANUAL DE JUEGO

by Evilpan



SKP 16

CRÉDITOS



Game Designer: Benoît Vogt

Developer, Art Director and Communication Manager: Léonidas Vesperini

Project Manager: Erwann Le Torrivellec

Graphic Designer: David Rakoto

Graphic Assistant: Julien Fenoglio

Cover Art: Stefan Kopinski

Interior Art: David Demaret, Vincent Dutrait, Stéphane Gantiez, Stefan Kopinski, Loïc Muzy, Paolo Parente, Guillem H. Pongiluppi, Pascal Quidault

Map Art: Georges Cl4renko, Gregory Clavilier, Charles Salom

Figure Design and Sculpt: Aragorn Marks, Arnaud Boudoiron, Gregory Clavillier, Viktor Dragosani, Gautier Giroud, Gaël Goumon, Yannick Hennebo, Martin Lavat, Stéphane Nguyen, Edgar Ramos, Stéphane Simon, Irek Zielinki

Production Manager: Tracey Fraser-Elliot

Marketing Manager: Jenny Bendel

Scenarios: Jean Auquier, Ben & Peps, Elie Buglione, Pascal Bernard, Tony Berart, Eric Bourlett, Emmanuel Crochet, Eric Gehres, Pierre Milon

Flavor Texts: Franck Magoni, Romain d'Huissier

Traducción y maquetación : Evilpan

Supervisor: Erwan Hascoët

Publisher: Monolith & Mythic Games

Playtesters: Jean Auquier, Pascal Bernard, Ben & Peps, Tony Berard, Eric Bourlett, Elie Buglione, Antoine Bricard, Baptiste Charden, Emmanuel Crochet, Eric Gehres, Jamie Johnson, Pierre Milon, Carole Oculi, Pierre-Alexandre Vigor, Philippe Villé, and over 2500 people during our Mythic Tour!



ÍNDICE



INTRODUCCIÓN 4

RESUMEN 6

USANDO ESTE MANUAL 6

COMPONENTES 7

RESUMEN DE UNIDADES 8

LÍNEAS DE CONTORNO 8

TABLEROS 8

FICHAS DE PERSONAJE 9

CARACTERÍSTICAS 9

TIPOS DE PODERES 9

TIPOS DE CARTAS 10

TOKENS 10

JUGANDO UNA PARTIDA 11

PREPARACIÓN 11

PREPARANDO LA BATALLA 11

LA BATALLA COMIENZA 12

A) ROBAR Y USAR CARTAS 13

CARTAS DE ACTIVACIÓN 13

CARTAS DE ART OF WAR 13

B) ACTIVAR UNIDADES 14

ACCIONES SIMPLES 14

Mover 14

Atacar a una unidad 15

Ataque cuerpo a cuerpo 15

Ataque a distancia 15

Obstáculo para disparar 15

Tirada de ataque 16

Heridas 16

Unidades destruidas 17

Ataque de área 17

Atacando a varias unidades 17

Contrataque (solo defensor) 17

Recoger omphalos 18

ACCIONES ESPECIALES 18

Correr 18

Absorber omphalos (solo Dioses) 18

Entrar al campo de batalla 18

C) USAR TALENTOS Y PODERES 18

D) LLAMAR A UNA TROPA 19

E) CICLO DE BATALLA Y BARAJAR EL MAZO 19

GANANDO LA PARTIDA 19

EJEMPLO DE COMBATE 20

REGLAS EXTENDIDAS 23

LISTA DE MANIOBRAS 24

TIPOS DE TERRENO 24

Áreas con terreno 3D 24

Áreas sin terreno 3D 24

TIPOS DE UNIDADES 25

Unidades Terrestres 25

Unidades Ignífugas 25

Unidades Voladoras 25

Maniobras de Evasión 25

Unidades Acuáticas 25

ENTRAR AL CAMPO DE BATALLA 25

REGLAS PARA SELECCIONAR EL EJÉRCITO 26

Reclutamiento partidas 2 jugadores 27

Reclutamiento partidas 3 jugadores 27

Reclutamiento partidas 4 jugadores 27

MODOS DE JUEGO CLÁSICO 28

Modo Duelo 28

Modo Alianza 28

MODOS ALTERNATIVOS DE JUEGO 28

Libertad para todo 28

Modo libertad total 28

Modo 3 vs 1 28

Modo escenario y campaña 29

TALENTOS 30

INTRODUCCIÓN



20 años después de la batalla de Maratón...

Las Guerras Persas terminaron hace una generación. Con ellas concluyó también la Era de los Héroes, la era mitológica en la que dioses y campeones soportaron el destino del mundo, cuando los monstruos y las razas no humanas aún viajaban por la tierra.

Grecia lentamente iba a entrar en la Historia más fuerte que nunca. Su victoria contra el temido Imperio Persa había forjado su reputación alrededor del Mar Mediterráneo: la flota ateniense trajo orden a los mares, Esparta quedó encumbrada por la gloria traída por Leónidas y su sacrificio en la batalla de las Termópilas, la Liga de Delos había vuelto a unirse para impulsar la fuerza del poder Helénico... Una paz duradera estaba a punto de firmarse entre Grecia y Persia en Calias – así el comercio y el intercambio cultural sustituirían a la guerra para bien de la humanidad.

Respecto a los dioses del Olimpo, ellos estaban satisfechos con su trabajo. Habían traído orden al mundo donde solo existía el caos, habían inspirado a héroes que cazaron monstruos, Grecia era ahora más segura, y por último habían dado su patrocinio a esas ciudades que prosperaron mientras les rindieron tributo.

La humanidad se revolucionó por todos esos motivos y quizás fuera el momento para que los dioses se tomaran un descanso mientras contemplaban lo que habían conseguido.

Desde su trono dorado, con sus relámpagos en la mano, Zeus al final pudo descansar un poco. Los titanes y los gigantes habían sido encerrados en el Tártaro, los monstruos y las tribus salvajes derrotados o exiliados. Solo quedaba la humanidad en esa Grecia que él ayudó a construir. Pero cuando el rey de los dioses tuvo un hijo con la mortal Aspasia de Mileto, Hera encolerizó. Los hados – la personificación del destino y la única fuerza capaz de comandar a los dioses – la impulsaron a vengarse. Su corazón estaba lleno de rencor, ocultando su rostro viajó al Tártaro, allí utilizó su autoridad para doblegar la voluntad de Campe, su guardián. La diosa abrió las puertas de hierro que atravesaban la triple pared de oscuridad protegiendo la muralla de bronce y liberó a los titanes en un gesto de locura.

Con sed de venganza, las principales deidades que los olímpicos una vez encarcelaron sembraron el caos en Grecia. Zeus no tuvo otra opción que reunir a sus súbditos, dioses de toda clase, para liderar una segunda Titanomaquia. Destructivas confrontaciones se multiplicaron y devastaron el mundo. Grecia, tan hermosa y civilizada, fue golpeada por la fuerza de esta guerra divina. El fin de la lucha tuvo lugar en la cima del monte Olimpo, reuniendo a todos los combatientes en una batalla de proporciones cósmicas. El poder desatado causó una gigantesca explosión que terminó con el mundo del hombre, matando al noventa por ciento de la población.



De las espléndidas tierras de la gloriosa Grecia, ahora no quedan más que ruinas. La tierra fue aniquilada, las montañas colapsaron, los ríos desviados... Las grandes ciudades se han desmoronado, aunque sus muros todavía albergan a una población que ahora intenta reconstruir lo que puede. Creta está rota, es un laberinto real de islas y arrecifes. Enormes e infranqueables abismos aíslan a Grecia de sus vecinos más próximos.

Peor aún, los infiernos, despojados de su guardián Hades que cayó con sus pares, se han abierto. Los monstruos de tiempos antiguos han escapado y ahora deambulan por los caminos de un mundo muy peligroso. El León de Nemea, la Hidra de Lerna, el Dragón del Jardín de las Hespérides, y los Pájaros de los pantanos del Estínfalo, están de nuevo en libertad para sembrar la muerte y la desolación. Afortunadamente, Perséfone – habiendo quedado en el Infierno durante la Segunda Titanomaquia – rápidamente forja una alianza con los Tres Jueces Éaco, Minos y Radamantis con la finalidad de cerrar las puertas del infierno previniendo de esta forma que otros azotes antiguos y sanguinarios vieran de nuevo la luz del día.

Las criaturas no humanas también salieron de las sombras en las que una vez fueron desterradas. Así, centauros, sátiros, y amazonas recuperaron la posesión de sus tierras, listos para luchar contra una humanidad desangrada, dejando libre su naturaleza salvaje.

Junto a la humanidad, la Segunda Titanomaquia también diezmó las filas divinas. Los titanes han desaparecido una vez más, destruidos, neutralizados o huidos. Nadie lo sabe aún. Muchas deidades menores también fueron aniquiladas, demasiado débiles para resistir el brutal estallido de fuerza generado por esta guerra apocalíptica.

Aunque no toda esperanza está perdida, los monstruos no fueron los únicos capaces de cruzar la laguna Estigia para volver a la vida. Así, los míticos campeones volvieron uno tras otro para descubrir un mundo agonizante de caos y devastación. Las criaturas que una vez vencieron habían regresado, y pretendían deshacerse de ellos de nuevo.

Odiseo, Aquiles, Orfeo, Atalanta, Hércules, Héctor, Ajax, Perseo, Jasón, Leónidas, y muchos más reavivan las llamas del heroísmo en el corazón de los hombres, encarnando los símbolos del coraje y la fuerza que las leyendas les han otorgado.

Respecto a los dioses, los más poderosos y admirados, apenas se han recuperado cuando contemplan el alcance de la destrucción de un mundo que habían esperado proteger. Su poder ha disminuido enormemente: ahora son mortales, desterrados de un monte Olimpo del que solo quedan ruinas. Mientras que superiores a los humanos y siendo el doble de altos, ya no son tan poderosos y esto les inquieta profundamente.

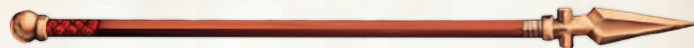
Toda la energía divina dispersada durante la Segunda Titanomaquia no ha desaparecido todavía: ha cristalizado en su forma original que proviene de Gaia: son los omfalos, piedras de poder ahora esparcidas a lo largo de los restos de Grecia. Los dioses saben que si quieren volver a ser lo que eran, tienen que encontrar los omfalos y absorber su poder. Esta misión no será fácil, para tener éxito, necesitarán a su vez protegerse de los otros dioses que también desean las piedras. Tendrán que reclutar guerreros de entre los héroes resucitados, monstruos que solo ellos son capaces de controlar, y guerreros que hayan sobrevivido al caos.

El primero que lo consiga se hará inmortal y omnipotente de nuevo, y gobernará sobre un panteón reconstruido bajo su imagen...





RESUMEN

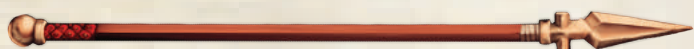


En Mythic Battles: Pantheon, los jugadores tomarán el rol de Dioses de la mitología griega, llevando sus huestes al combate en batallas épicas que determinarán quién es el nuevo rey de los Dioses. Cada Dios estará acompañado por Héroes, Monstruos y otros guerreros que apoyen su causa.

Para liderar estas batallas, los jugadores construirán sus ejércitos, desplegando estratégicamente a sus guerreros en el campo de batalla. Para conseguir la victoria, cada Dios tendrá que aprovechar sus unidades al máximo, activándolas en el momento adecuado, y usando hábilmente sus Talentos y Poderes.

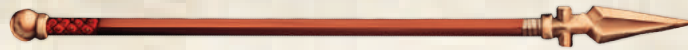
El jugador (o equipo) que primero consiga cumplir las condiciones de victoria del escenario elegido para la partida será el vencedor.

USANDO ESTE MANUAL



Este manual está diseñado para enseñar a los nuevos jugadores cómo se juega al Mythic Battles: Pantheon. En un esfuerzo por permitir que los jugadores puedan jugar inmediatamente se les enseñarán solo las reglas básicas, este manual simplifica la preparación del juego omitiendo las interacciones más complejas. Si surgiera alguna duda durante la partida, los jugadores tendrán que acudir a la Guía del Jugador.

COMPONENTES



4 DIOSES



Zeus

Ares

Athena

Hades

5 HÉROES



Odysseus

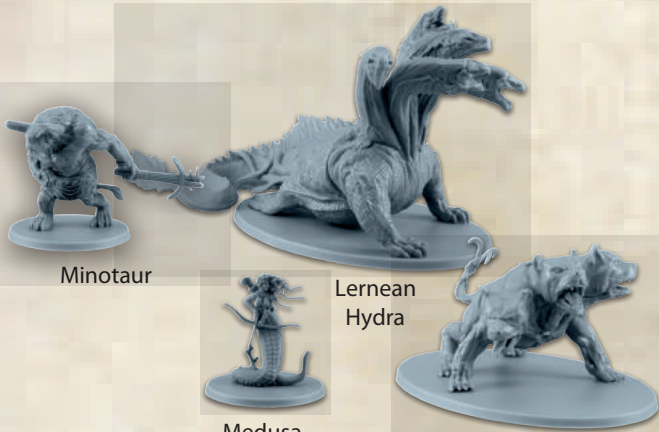
Atalanta

Leonidas

Achilles

Heracles

4 MONSTRUOS



Minotaur

Medusa

Lernean Hydra

Cerberus

24 TROPAS



5 Hoplites

3 Spartans

4 Amazons



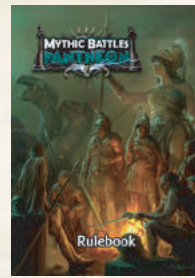
6 Hell Hounds



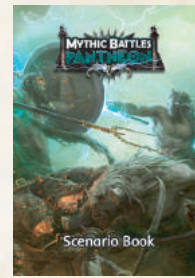
4 Hell Warriors



2 Centaurs



1 Manual



1 Libro de Escenarios



2 Guías de Jugador



2 Tableros a doble cara



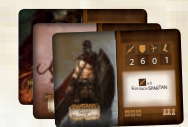
71 Cartas de Activación



54 Cartas de Art of War



15 Cartas de Omphalos



6 Cartas de Unidad



13 Fichas de personaje con su clip marcador de plástico



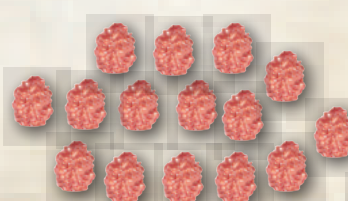
10 Columnas



12 Árboles



2 Obstáculos de roca (Terreno infranqueable)



15 Omphalos



4 Marcadores de Petrificación



10 Dados

RESUMEN DE UNIDADES



De izquierda a derecha: Dios, Héroe, Monstruo y Tropa. Las figuras representan a las unidades en el campo de batalla. Los jugadores las moverán por todo el tablero.

No todas tienen el mismo tamaño y la escala puede impactar en algunas situaciones. Las grandes de los Dioses y los Monstruos se verán afectadas por ciertas reglas (restricción de acceso a determinadas áreas del tablero, mayor dificultad para tirarlos, etc.).

Los Dioses, Héroes y Monstruos son personajes únicos. Para referirnos a ellos utilizaremos el término unidad.

Las Tropas estarán representadas por un grupo de 2 a 6 figuras que nunca se considerarán múltiples unidades. Cada figura representa la vitalidad de la Tropa, también nos referiremos a ellas como unidad.

Existen 3 tipos de unidades: terrestres, voladoras o acuáticas. Por defecto, las Tropas serán terrestres.



LÍNEAS DE CONTORNO

Cada área está delimitada por una línea de contorno cuyos efectos se describen a continuación:



Contorno normal, sin efectos.



Infranqueable: las unidades no podrán mover o correr a través de ellas.



Escarpadura: las unidades no voladoras no podrán mover o correr a través de ellas, salvo que tengan el Talento Escalar.



Altitud: las unidades tras la flecha ganarán +1 al ataque y +1 al alcance contra las unidades frente al pico de la misma, ignorando cualquier obstáculo para trazar la línea de visión.



Cadenas del Tártaro: las unidades no voladoras sin el Talento Escalar deberán finalizar su acción de mover o correr tras atravesar esta línea.



Jaula del Tártaro: los monstruos y los dioses no podrán mover o correr a través de ellas.

TABLEROS



Campo de batalla del Olimpo.

Los tableros representan el campo de batalla. Cada partida, los jugadores elegirán uno de entre los disponibles en la caja.



Detalle del campo de batalla.

Cada área del tablero está delimitada por una línea blanca: el número señala el máximo de unidades que puede contener el área, y el símbolo indica el tipo de terreno (no utilizado en el escenario de aprendizaje). El símbolo también sirve para establecer la línea de visión tomando como referencia el centro del mismo (ver ataques a distancia en pág. 15).









Ficha de Hércules.

FICHAS DE PERSONAJE

Cada unidad (excepto las Tropas) está representada por una ficha de personaje. Esta viene con una regla clip que hay que ensamblar a la misma. Las Tropas tendrán una carta en vez de ficha.





- 1 Clip de Estadísticas: indica el valor de las diversas características dependiendo de la salud del personaje. Por norma comenzará en la primera línea de valores.
- 2 Activación: nº de cartas de Activación disponibles.

CARACTERÍSTICAS

-  **Ataque:** número de dados para atacar o contratacar.
-  **Defensa:** valor que debe alcanzarse para infligir daño.
-  **Alcance:** máxima distancia en áreas a las que una unidad puede atacar. Cero es siempre el área de la unidad.
-  **Movimiento:** número de áreas a las que la unidad puede moverse en un turno.
-  **Poder:** número de dados utilizados para ataques especiales (números) o poder disponible (símbolo).
-  **Vitalidad:** número de heridas que la unidad puede sufrir antes de ser destruida.

- 3 Estrategia: número de cartas de Art of War que la unidad proporciona.
- 4 Coste: coste en puntos de Reclutamiento. Un Dios no tiene coste y será reclutado siempre gratis al inicio de la partida.
- 5 Nombre.
- 6 Talentos: habilidades de la unidad.
- 7 Poder: clase de poder, coste en cartas de Art of War, nombre y funcionamiento.
- 8 Si el Poder utilizara tokens su número aparecerá aquí reflejado.
- 9 Tipo de unidad: voladoras, acuáticas o ignífugas serán identificadas por un icono sito junto al nombre.

TIPOS DE PODERES

-  **Ataque Especial,** equivale a una acción simple de ataque que solo podrá usarse durante la activación de una unidad.
-  **Poder Activo,** solo podrá usarse durante la activación de la unidad.
-  **Poder Pasivo,** podrá usarse en cualquier momento salvo que se realice una acción compleja, no requiriendo gastar cartas de Art of War.
-  **Poder Permanente,** podrá utilizarse en cualquier momento, requiriendo gastar cartas de Art of War.

CARTAS DE TROPA

Las Tropas son grupos de guerreros cuya fuerza está lejos de igualar a la de otras unidades en el campo de batalla. Estas no proporcionan cartas de Art of War, ni tienen poderes. Aunque son las unidades menos fuertes, también son las únicas que pueden volver al juego tras haber sido destruidas. Además su coste de reclutamiento siempre será de un punto.



Carta de Tropa espartana

- 1 El tamaño de las Tropas refleja el número de figuras que la componen, representando la vitalidad de la unidad.
- 2 Número de cartas de activación de la Tropa, cada estrella representa una carta.
- 3 Nombre de la Tropa.
- 4 El Tipo de unidad: voladora, acuática o ignífuga.
- 5 Estadísticas: ataque, defensa, alcance y movimiento.
- 6 Los Talentos solo podrán usarse cuando la Tropa se encuentre completa, es decir, con todas las figuras.
- 7 Muchas Tropas tienen una regla especial que les da un bonus según el número de figuras de la Tropa.

CARTAS DE ART OF WAR

Estas cartas representan las estrategias y trucos utilizados por los guerreros para ganar la batalla.

Proporcionan más control sobre el juego.



CARTAS DE ACTIVACIÓN

Estas cartas son utilizadas para activar las unidades.



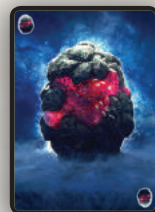
OMPHALOS Y CARTAS DE OMPHALOS



Los omphalos son gemas hechas de pura energía divina, la quinta esencia. Son situados en áreas del tablero antes de comenzar el juego, de acuerdo con la preparación del escenario.

Las cartas de Omphalos: representan el poder divino parcialmente recuperado por un Dios tras haber absorbido una de estas gemas.

Para aprender cómo utilizar cartas de Omphalos, ver las Acciones Especiales en la página 18.



TOKENS

Algunos Poderes requieren tokens, cada unidad cogerá de la caja básica tantos como necesite, seleccionando cualquiera de los set disponibles.



Al inicio de una partida, coloca los tokens de una unidad en su ficha, conformando su reserva de tokens. Salvo que se diga lo contrario, cuando un token sea removido volverá a la reserva de la unidad.



JUGANDO UNA PARTIDA



Esta sección explica cómo jugar tu primera partida de Mythic Battles: Pantheon. Este escenario de aprendizaje es para 2 jugadores y tiene como objetivo enseñar las reglas básicas rápidamente. El ganador será el jugador que logre matar al Dios del oponente o absorba 2 de los 3 omphalos situados en el campo de batalla.

PREPARACIÓN

- 1) Cada jugador tira un dado. El ganador elegirá el ejército con el que va a jugar: Zeus, los Hoplitas y la Hidra, o Ares, Aquiles y los Espartanos. El otro jugador manejará el ejército restante.
- 2) Cada jugador cogerá las figuras de su ejército.
- 3) Abre el tablero del Olimpo y colócalo en el centro de la mesa. Coloca las figuras y tres omphalos en el tablero, según las indicaciones para la preparación del escenario.
- 4) Cada jugador tomará asiento cerca de su ejército.
- 5) Coloca los dados y 2 cartas de Omphalos bocarriba cerca de los jugadores.
- 6) Por cada unidad en su ejército, el jugador recibirá:
 - La correspondiente ficha de personaje/tropa, que pondrá bocarriba cerca de su zona de despliegue.
 - Un número de cartas de Activación igual al valor de activación de cada unidad.
 - Un número de cartas de Art of War igual al valor de estrategia de cada unidad
 - 3 cartas de Art of War (apártalas de momento).

Las cartas de Art of War se utilizan para realizar movimientos estratégicos y activar Talentos y Poderes de las unidades. Solo los Dioses y los Héroes proporcionan cartas de Art of War, los Monstruos y las Tropas no.

En este escenario de aprendizaje, cada jugador recibirá 2 cartas de Art of War: 2 proporcionadas por el valor de estrategia de Zeus, y 2 por el valor de estrategia de Aquiles.



Ejemplo:
el jugador con Zeus recibirá una ficha de personaje, 4 cartas de Activación y 2 cartas de Art of War.

PREPARANDO LA BATALLA

Ahora que estáis rodeados por duros guerreros, es el momento de luchar para recuperar tu antiguo poder. Asistido por tu ejército, vas en busca de los omphalos.

Dejando las 3 cartas de Art of War aparte, aquí están los pasos para la preparación de la batalla:

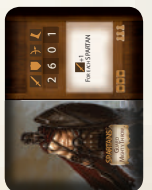
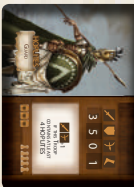
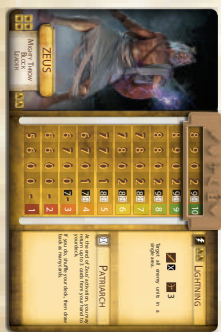
- 1) Baraja las cartas de Art of War y Activación para formar un mazo (bocabajo).
- 2) Asegúrate de que la vitalidad está al máximo en las fichas de personaje (el marcador debe colocarse en la primera línea, fondo verde y letras blancas).
- 3) Coloca las cartas de Omphalos bocarriba próximas al tablero.
- 4) Roba 3 cartas de tu mazo y añade las 3 cartas de Art of War que previamente habías apartado. Tu mano inicial estará compuesta por esas 6 cartas.
- 5) Quien formó su ejército en segundo lugar será el jugador inicial, pudiendo comenzar ya su turno.

LA BATALLA COMIENZA

La tierra tiembla bajo las pisadas de Zeus, una deidad gigantesca observa a su ejército al que cubre con su sombra. Los Hoplitas ansían entrar en combate y gritan el nombre de su Dios, por el que lucharán, vencer o morir... Sus músculos tensos, su respiración estridente, la sangre golpea cada vez más fuerte en sus venas, nada bueno aguarda a sus oponentes.

El aire se carga con un poder místico y cuando Zeus alza el brazo en dirección a sus enemigos, la ola de soldados da un paso hacia delante, entonces aceleran, corren y cargan mientras gritan buscando el combate y la sangre...

Antes de que empieces a jugar este escenario de aprendizaje, deberías leer las descripciones de las próximas páginas, hasta que veas el cartel de ¡STOP!



Preparación del escenario de aprendizaje.

En su turno, cada jugador realizará una o todas las fases siguientes:

A) ROBAR Y USAR CARTAS

B) ACTIVAR UNIDADES

ACCIÓN SIMPLE:

- Movimiento
- Combate
 - a) Atacar
 - b) Heridas
- Recoger un omphalos

ACCIÓN ESPECIAL:

- Correr
- Absorber un omphalos

C) USAR TALENTOS Y PODERES

D) LLAMAR A UNA TROPA

E) CICLO DE BATALLA Y BARAJAR EL MAZO

En cualquier momento, el jugador activo (aquel que esté jugando su turno) podrá decidir dejar de realizar acciones. En ese caso, el turno del jugador terminará y el siguiente podrá jugar las fases arriba descritas.

Fuera de su turno, un jugador podrá realizar alguna o todas las acciones siguientes:

- A) Descartar una carta de Art of War para buscar una carta a su elección de su mazo.
- B) Contratar
- C) Usar un Poder Pasivo
- D) Usar un Poder Instantáneo

Nota: algunos Talentos y Poderes pueden invalidar las reglas aquí explicadas. En ese caso, se aplicará el Talento o Poder tal y como se describe en la ficha de personaje ignorando las reglas de este manual, pues tienen preferencia sobre las mismas.

A) ROBAR Y USAR CARTAS

Un buen estratega puede leer los ojos del oponente y aprovechar la ocasión para golpear con eficacia.

El jugador activo robará una carta boca abajo de su mazo y la añadirá a su mano. Las cartas en la mano de cada jugador se mantendrán en secreto. Explicaremos más adelante qué ocurre cuando un jugador tenga que robar una carta y no pueda hacerlo porque su mazo esté vacío o no tenga cartas suficientes para ello.

Hay 3 tipos de cartas: cartas de Activación, de Art of War, y de Omphalos.



¡IMPORTANTE!

Cada vez que busques una carta tendrás que barajar tu mazo.



★ ★ ★ ★ CARTAS DE ACTIVACIÓN

Se utilizan para activar unidades o como reacción a un ataque (ver contrataque, página 17).

Un jugador podrá descartar 2 cartas de Activación de un Héroe o Monstruo destruido, no teniendo que ser de la misma unidad. Para realizar una maniobra ver cartas de Art of War más abajo.

Un jugador podrá no activar unidades en su turno, en cuyo caso podrá robar una carta extra al final de su turno.

▲ CARTAS DE ART OF WAR

Son utilizadas para realizar varias acciones llamadas "maniobras".

Cada maniobra podrá ser realizada solo una vez por turno. Distinto Poder igual a maniobra diferente.

Así, un jugador no podrá utilizar el mismo Poder dos veces durante su turno, pero sí caso de ser distinto.

A Un jugador podrá descartar una carta de Art of War para realizar un efecto de la siguiente lista:

ROBAR 2 CARTAS EN SU TURNO

BUSCAR UNA CARTA EN SU MAZO
A SU ELECCIÓN EN CUALQUIER
MOMENTO

ACTIVAR UNA SEGUNDA UNIDAD
DISTINTA DE LA PRIMERA (NO SE
PODRÁN ACTIVAR MÁS DE 2
UNIDADES POR TURNO)

LLAMAR A LAS UNIDADES DE
TROPA AL FINAL DEL TURNO

USAR EL PODER DE UNA UNIDAD QUE
REQUIERA UNA CARTA DE ART OF WAR

También podrá utilizar una maniobra de evasión
que es específica de las unidades voladoras.

Como no hay unidades voladoras en este
escenario, esta maniobra será explicada en
detalle en la página 25.

El número máximo de unidades que podrán activarse
durante el turno, incluso utilizando cartas de Art of War,
será de 2.

Ciertos Poderes permitirán la activación de más de
2 unidades en un turno, como por ejemplo el Poder
Estratega de Atenea.

No será posible activar la misma unidad dos veces
en el mismo turno.



¡IMPORTANTE!

No hay límite de
cartas en mano.



B) ACTIVAR UNIDADES

Como regla general, una unidad activada podrá
realizar dos acciones simples o únicamente una
especial.

ACCIONES SIMPLES

La unidad activada podrá realizar hasta dos acciones
simples distintas de entre las siguientes:

- Mover
- Atacar
- Recoger un omphalos

Salvo que un Talento o Poder usado permita ignorar
esta regla, una unidad no podrá realizar dos veces la
misma acción simple y no será posible mover tras un
ataque, Mythic Battles: Pantheon no es un juego de
cobardes. Realizar acciones simples permitirá utilizar
libremente a la unidad sus Talentos y Poderes.

MOVER

Un desplazamiento estratégico que permita que tus
unidades sean inalcanzables, así podrán hostigar al
enemigo sin cuartel y derrotarlo rápidamente.

Todas las unidades se moverán según estas reglas:

- Una unidad podrá moverse un número de áreas
inferior o igual a su valor de movimiento.
- Todas las figuras que pertenezcan a la unidad se
moverán en la misma dirección y área.
- El movimiento de una unidad terminará en cuanto
entre en un área ocupada por al menos una unidad
enemiga.

Recuerda: cada área tiene un número (ver tablero)
que se corresponde con el máximo de unidades que
puede soportar. Cuando un área esté completa será
inaccesible, y no podrá ser atravesada.

ATACAR A UNA UNIDAD

Ordena a tu ejército asestar al enemigo un golpe devastador y letal del que no pueda levantarse.

Una unidad podrá realizar un ataque durante su activación. Una vez haya sido declarado y antes de cualquier tirada de dados, el defensor podrá elegir contratacar (ver página 17).

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Al atacar a una unidad sita en la misma área que el atacante, estaremos ante un ataque cuerpo a cuerpo. Las unidades con alcance 0 solo podrán atacar a unidades ubicadas en su misma área.

Si una unidad no pudiera entrar en un área porque estuviera llena, ganará un bonificador de alcance +1 para poder atacarlas, considerando cualquier ataque contra ellas como si fuera cuerpo a cuerpo.

Cada jugador comenzará su ataque (jugador activo) anunciando el uso de Poderes o Talentos, y deberá hacerlo antes de cualquier tirada de dados, salvo que un Poder o Talento diga lo contrario.

El atacante realizará su tirada de ataque, y lanzará los dados señalados en su ficha de personaje incluyendo posibles bonus o penalizaciones.

El número de heridas sufridas por la unidad objetivo será igual al número de éxitos conseguidos en la tirada por el atacante.

ATAQUE A DISTANCIA

Cuando un ataque sea realizado contra un objetivo sito en un área distinta a la del atacante, estaremos ante un ataque a distancia. Para poder realizarlo, se deberán cumplir las siguientes condiciones:

- La unidad atacante tendrá que tener un valor de alcance superior 0.
- La unidad objetivo deberá encontrarse dentro de rango, es decir, ubicada en un área cuya distancia sea inferior o igual al valor de alcance del atacante.
- No podrá haber ningún obstáculo en la trayectoria.

El atacante realizará su tirada de ataque y lanzará el número de dados indicados en su ficha de personaje incluyendo bonus y penalizaciones.

El número de heridas sufridas por el objetivo del ataque será igual al número de éxitos obtenido por el atacante en la tirada.

OBSTÁCULO PARA DISPARAR

Durante un ataque a distancia, se trazará una línea imaginaria desde el centro del área del atacante hasta el centro del área del objetivo (el centro del área está representado por el símbolo de terreno).

Si la línea atravesara un área con unidades (aliadas o enemigas) o terrenos 3D (infranqueable, ruinas o bosque, ver reglas extendidas), esa área supondrá un obstáculo para la línea de visión, no pudiendo realizarse el ataque a distancia. (ver diagrama abajo)



TIRADA DE ATAQUE

Para realizar una tirada de ataque, el atacante lanzará un número de dados igual al valor de ataque de su ficha de personaje. Cada dado será analizado de forma individual.

Cualquier dado con un resultado en blanco será apartado hasta el final del ataque (podrán utilizarse con algunos Talentos, ver la descripción de Talentos en la Guía del Jugador).

En cada tirada, los dados arrojarán un resultado entre 1 y 5 pudiendo apartarlos (hasta el final del combate) para sumar +1 al resultado de cualquier otra tirada. Con un resultado de 5 se podrá volver a tirar, para sumar el nuevo resultado al anterior. Un 5 podrá obtenerse directamente con una tirada o sumando los bonus (+1) de los dados apartados.

Un dado que haya sido nuevamente lanzado y haya salido en blanco tendrá un valor total de 0. No se le podrán añadir nuevos bonus y será retirado.

El atacante deberá decidir cuántos 5 desea volver a lanzar antes de realizar la tirada.

Una vez que los 5 hayan sido lanzados, el atacante podrá apartar de nuevo cualquier dado, añadiendo estos a los apartados con anterioridad.

Tras este paso, no podrá volver a lanzar. El atacante determinará su resultado final. Cada resultado superior o igual al valor de defensa del objetivo será un éxito.

Nota: cualquier dado/dados que alcance el 10 podrá volver a tirarse como si fuera un 5, añadiéndose el resultado al 10 (salvo que salga un resultado blanco, en cuyo caso el valor será 0).

HERIDAS

Ser un líder significa elegir qué soldados van a morir y cuáles van a tener la posibilidad de vivir y otorgarte la victoria.

Por cada éxito obtenido por el atacante, el defensor sufrirá una herida.

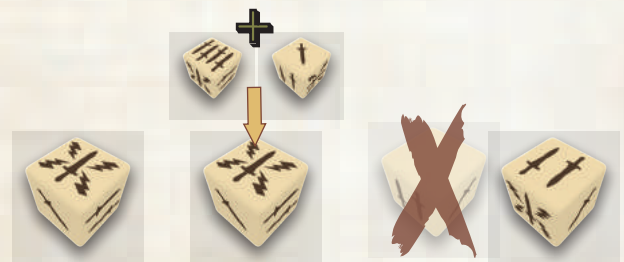
EJEMPLO DE TIRADA DE ATAQUE

Anthony realiza un ataque cuerpo a cuerpo con Odiseo contra Leónidas, el Rey de Esparta controlado por Carol. Odiseo tiene un ataque de 5 y Leónidas una defensa de 7.

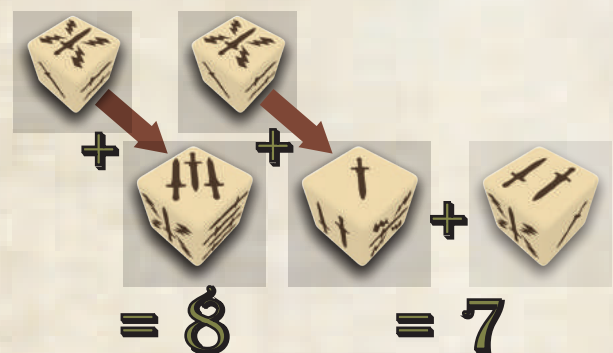
Anthony lanza 5 dados con una dificultad de 7 y obtiene:



Anthony retira el dado con el resultado en blanco, se ha perdido, y decide apartar su resultado de 1 para incrementar el 4 y convertirlo en un 5.



Entonces Anthony vuelve a tirar sus dos 5 obteniendo un 3 y un 1. Así consigue un 8 (5+3) y un 6 (5+1). También recupera el dado que había apartado con un 2 para incrementar con un +1 el resultado de su nueva tirada en la que ha sacado un 1. Anthony consigue así 2 éxitos: 8 (5+3) y 7 (5+1+1).



En su ataque Anthony ha conseguido 2 éxitos, por lo que Leónidas sufre 2 heridas.



Leónidas al principio tenía una vitalidad de 6.



Carol deberá bajar el clip de estadísticas dos veces mostrando la nueva línea de valores del personaje, quedando la vitalidad en 4.

DIOSES, MONSTRUOS Y HÉROES

Por cada herida, la unidad objetivo perderá un nivel de vida. El jugador bajará el clip de la ficha del personaje un número de líneas igual al de heridas, mostrando las nuevas estadísticas del mismo, y su nueva vitalidad. Cuando un Dios, Monstruo o Héroe pierda su último punto de vida, esa unidad será destruida y su figura retirada del tablero.

TROPAS

Por cada herida, retira una figura de tropa. Cuando la última figura de la unidad sea retirada, la unidad será destruida. El exceso de daño nunca se podrá aplicar a otra unidad en la misma área.

UNIDADES DESTRUIDAS

Si la unidad portadora de omphalos fuera destruida, este no se retirará del tablero, sino que permanecerá en el área donde hubiese sido destruida la unidad. Las cartas de activación de la unidad destruida y las de Art of War que proporcionara permanecerán en juego (en la mano del jugador, su mazo o pila de descartes).

ATAQUE DE ÁREA

Estos ataques afectarán a todas las unidades sitas en el área objetivo, incluyendo unidades amigas, salvo al atacante, no siendo posible contratacar.

ATACANDO A MÚLTIPLES UNIDADES

Algunas unidades tienen Poderes que les permiten realizar ataques de área o un ataque contra varias unidades. Los primeros afectan a todas las unidades, amigas y enemigas, sitas en el área objetivo salvo a la unidad atacante. Se realizará una tirada de ataque por cada unidad objetivo.

Estos ataques se realizarán en el orden elegido por el atacante, quien designará sucesivamente los objetivos de entre las unidades del defensor.

Nota: cuando se realiza un ataque de área, las tiradas de ataque contra las unidades del propio atacante serán realizadas por el oponente, quien podrá usar si lo desea Talentos y cualquier Poder gratuito disponible vinculado al ataque.

CONTRATAQUE

La mente de tus unidades debe ser dura como el hierro. No conocerán el miedo y tendrán que devolver golpe por golpe al enemigo.

Durante el turno del jugador activo, un oponente cuya unidad haya sido atacada podrá reaccionar al ataque contratando a la unidad agresora.

Al final del ataque contra la unidad objetivo, la unidad atacada podrá elegir si contrataca, haciéndolo solo con las figuras restantes de su unidad, siempre y cuando quedara alguna.

Para contratacar, se deben cumplir estos requisitos:

- Solo los ataques cuerpo a cuerpo pueden ser objeto de contrataque.
- La unidad tendrá que estar en la misma área que el atacante al finalizar la acción.
- Si la unidad atacada sufrió alguna herida, habrá que ajustar su clip de estadística antes de contratacar.
- Si la unidad atacada fuera destruida, no será posible el contrataque.
- El jugador tendrá que jugar una carta de Activación de la unidad correspondiente.
- Tras un ataque, si una unidad no pudiera contratacar (por ejemplo porque hubiera sido lanzada), el jugador podrá declinar la acción para no tener que jugar carta alguna.
- Una unidad podrá contratacar solo una vez por turno.

Los contrataques se resolverán como los ataques cuerpo a cuerpo (revisar página 15).



RECOGER UN OMPHALOS

Como una acción simple, los jugadores podrán recoger omphalos.

Para recoger omphalos, una unidad deberá:

- Estar en la misma área que el omphalos.
- La unidad no podrá portar ya un omphalos, cada unidad podrá cargar un omphalos como máximo.
- Los omphalos estarán repartidos por el tablero hasta que alguna unidad los recoja.

Cuando una unidad recoja un omphalos, lo pondrá en la peana de su unidad. A partir de entonces, este se moverá con él.

Nota: en cualquier momento durante su activación, una unidad podrá tirar el omphalos dejándolo en el suelo. Esta acción no tendrá coste y el omphalos se colocará en el área de la unidad. Así volverá a estar disponible para el resto de unidades (tanto amigas como enemigas).

ACCIONES ESPECIALES

Una unidad podrá realizar una de estas acciones especiales en vez de 2 acciones simples:

- Correr
- Absorber un omphalos (solo Dioses)

Realizar una acción especial no permitirá a la unidad utilizar sus Talentos, ni habilidades.

Una unidad podrá realizar únicamente una acción especial. Tampoco podrá usar un Talento o Poder ese turno. Las acciones especiales que podrán ser realizadas son las siguientes:

CORRER

Una unidad que escoja correr realizará una acción de movimiento igual al valor de su movimiento +1. La carrera se regirá por las mismas reglas que el movimiento normal.

ABSORBER UN OMPHALOS (SOLO DIOSES)

Absorber un omphalos es una acción especial que solo los Dioses podrán realizar. Para que un Dios absorba un omphalos, deberá estar ubicado en la misma área que el omphalos, que deberá estar en el suelo o ser transportado por una unidad amiga.

Si esta condición fuera cumplida, el jugador retirará del juego el omphalos ubicado en el área del Dios. Si hubiera más de un omphalos en dicha área, el jugador elegirá cuál de ellos será absorbido.

El jugador cuyo Dios hubiera absorbido un omphalos tomará una carta de Omphalos de la reserva y la añadirá a su mano (los omphalos son descritos en la página 10).

ENTRAR AL CAMPO DE BATALLA

Esta tercera acción especial no será utilizada durante el escenario de aprendizaje.

C) USAR TALENTOS Y PODERES

Incluso la fuerza de la falange espartana sucesora de Hércules tiene sus límites. Saca lo mejor de tus unidades y toma ventaja de las debilidades de tu enemigo para machacarlo sin piedad.

Los Talentos representan habilidades especiales de las unidades en el campo de batalla (por ejemplo: defendiendo a otra unidad, escalando terreno difícil, etc.). Su uso no requerirá gastar cartas de Art of War.

Cada habilidad será descrita en la Guía del Jugador. Si surgiera cualquier duda durante la partida sobre la misma, habría que acudir a dicha guía.

Los Poderes son casi todos exclusivos de una unidad y suelen causar efectos más poderosos y devastadores que los de los Talentos. Su uso podrá tener un coste de entre 0 y 2 cartas de Art of War.


Si un Talento o Poder modificara la resolución de una acción o activación (tirada de dados, movimiento, etc.), su uso tendrá que anunciarse antes de la resolución de esa acción o activación (salvo que se diga lo contrario).

Durante un combate, el atacante anunciará y resolverá los efectos de los Talentos y Poderes que haya utilizado durante la fase correspondiente, entonces el defensor hará lo mismo.

Muchos de los Talentos y Poderes podrán utilizarse durante el propio turno del jugador, y algunos en el turno del oponente. En la descripción de cada uno se podrá comprobar cuándo podrán ser usados.

No habrá límite alguno en el uso de Talentos/Poderes salvo que produzcan un efecto continuo. Una unidad podrá así usar diversos Talentos/Poderes.

Para utilizar un Talento o Poder, hay que comprobar:

- Las condiciones necesarias para poder usar el Talento o Poder.
- Que el Talento o Poder no haya sido utilizado en ese turno (en caso de efectos permanentes).
- Habrá que pagar el coste en cartas de Art of War, que serán tantas como símbolos  requiera su activación.

Presta atención:

- Al valor de las estadísticas de una unidad tras aplicar los Talentos/Poderes, puesto que no podrán modificar el ataque/defensa por debajo de 0, ni por encima de 10.
- Suma todos los modificadores aplicables, teniendo en cuenta que el valor máximo de una bonificación será de +2, y de una penalización de -2. Es decir, la suma final de todas las bonificaciones/penalizaciones nunca podrá ser superior a +2 al ataque, y a -2 a la defensa.

Si hubiera conflicto resolviendo Talentos o Poderes, el jugador activo decidirá el orden de resolución de los efectos para el atacante y para el defensor.

Ejemplo de Poder y Talento con efectos similares: el Minotauro con su Poder Sed de Sangre que le permite volver a tirar algunos dados durante un ataque, ataca a Hércules que puede forzar a un oponente a volver a tirar los dados. En este caso, el atacante (jugador activo) elige permitir al defensor que controla a Hércules que decida qué dados quiere que vuelva a lanzar por el Minotauro. Luego podrá usar su Poder Sed de Sangre.



Recuerda: utilizar un Poder con un ataque especial sustituirá a la acción de ataque. De modo que si Zeus usa su Poder Relámpago, este reemplazará a su acción de ataque y por lo tanto no podrá atacar cuerpo a cuerpo en ese turno.

D) LLAMAR A UNA TROPA

Esta acción costará una carta de Art of War y se activará al final del turno del jugador activo. Le permitirá volver a poner en juego o traer desde cualquier área del tablero, a una y solo una Tropa, al área donde estuviera el Dios del jugador.

Una Tropa no podrá ser activada en el mismo turno en que haya sido llamada y tampoco podrá ser seleccionada para ser destruida.

Una Tropa portadora de un omphalos podrá ser llamada, pero lo soltará en el área donde previamente estuviera.

Un jugador podrá llamar:

- A una Tropa destruida.
- A una Tropa completa localizada en cualquier parte del tablero.
- A una Tropa que haya perdido figuras, en cuyo caso la unidad recuperará cualquier unidad perdida.

E) CICLO DE BATALLA Y BARAJAR EL MAZO

Un ciclo de batalla constará de todos los turnos que tienen lugar entre la construcción y agotamiento del mazo de un jugador. Los ciclos se sucederán hasta que haya un vencedor.

Cada ciclo de batalla, tan pronto como un jugador no pueda robar una carta porque su mazo esté vacío o no haya suficientes cartas para robar, tendrá de inmediato que barajar su pila de descartes para crear un nuevo mazo. Dicho jugador mantendrá las cartas de su mano y robará las que necesite, además robará 3 cartas extra (teniendo al final más cartas que al inicio de la partida).

Los demás jugadores robarán todas las cartas de sus mazos, luego barajarán sus pilas de descartes para crear un mazo nuevo del que robarán otras 3 cartas.

En los próximos turnos, los jugadores solo robarán 1 carta al inicio de sus turnos, como lo venían haciendo normalmente.

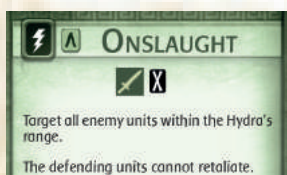
GANANDO LA PARTIDA

El primer jugador que consiga matar al Dios del rival o absorber 2 omphalos se alzará con la victoria.

EJEMPLO DE COMBATE



1 - Turno de Zeus. Su jugador, que también controla a la Hidra, juega una carta de activación de Hidra y decide realizar 2 acciones simples. Con la primera, la Hidra recoge un omphalos, que será colocado en su peana viajando con ella los próximos turnos.



Como segunda acción simple, la Hidra quiere atacar. En vez de con su ataque normal, el jugador decide usar el ataque especial Arremetida, que sustituirá a su ataque normal.

La Hidra ahora podrá atacar a Aquiles que está en su misma área, y también a los Espartanos que están en un área adyacente, porque su valor de Alcance es 1.

Decide atacar primero a los Espartanos. El ataque especial tiene un valor de 5, por lo que el atacante lanzará 5 dados necesitando alcanzar en la tirada un 6/+ que es el valor de defensa de los Espartanos.

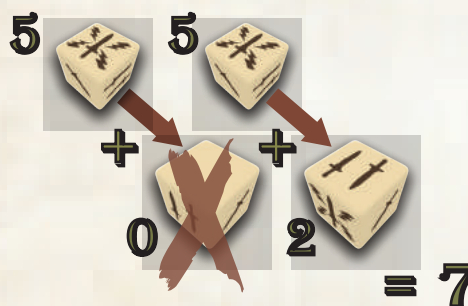
Los 5 dados muestran como resultado:



2 - La Hidra tiene el Talento Lanzamiento Poderoso, los resultados en blanco de la tirada le permitirían usar el Talento (necesitando 1 dado en blanco para lanzar a Tropas y Héroes, 2 para Dioses y Monstruos). El jugador que controla a la Hidra utiliza el dado con un 2 para convertir el 4 en 5. El de 3 lo guarda como bonus.



3 - Ahora, la Hidra tiene dos 5, que volverá a lanzar produciendo el siguiente resultado:



El dado en blanco se pierde siendo retirado. El dado con un 2 se añadirá al resultado previo de 5, convirtiéndose en un 7, que es mayor o igual que el valor de defensa de los Espartanos. El dado con un 3 que fue apartado como posible bonus carece de utilidad. Los Espartanos sufrirán 1 herida, por lo que una figura de esta Tropa será retirada del campo de batalla. La Hidra con el dado blanco decide lanzar a las dos figuras restantes a un área adyacente.

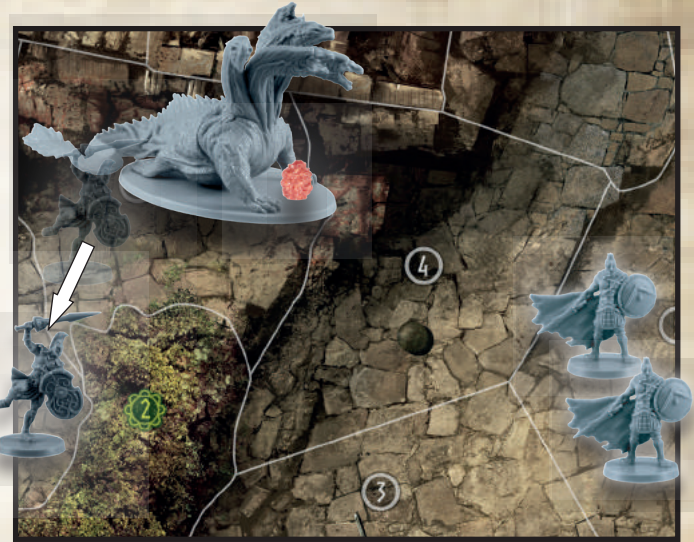


4 - La Hidra ahora ataca a Aquiles. El jugador atacante lanzará 5 dados consiguiendo el siguiente resultado:



El valor de defensa de Aquiles es 9. Pero al encontrarse ambos en la misma área, la Hidra se beneficiará de su Talento Tormenta, que reduce la defensa de Aquiles en 1, dejándola en 8.

El resultado en blanco permitirá a la Hidra lanzar a Aquiles al término del ataque, si el jugador así lo desea. El jugador atacante utiliza los dos 2 para convertir el 3 en 5.

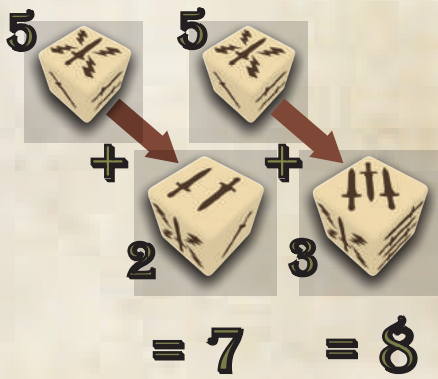


5 - El jugador que controla a Aquiles quiere contratacar lo que le permitiría atacar a la Hidra durante el turno del oponente.

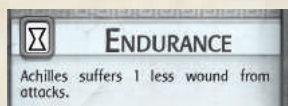
Pero como Aquiles ha sido lanzado, ya no está en la misma área, y no podrá hacerlo. El turno de la Hidra termina. Como su vitalidad está al máximo, no podrá usar su Poder Pasivo de Regeneración para recuperar un punto de vitalidad al finalizar su turno.



Los dos 5 se vuelven a lanzar, produciendo el siguiente resultado:



El resultado final es 7 (5+2) y 8 (5+3). El 7 no es suficiente, por lo que el ataque producirá solo 1 herida.



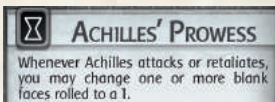
Pero gracias a su Poder Pasivo Resistencia, Aquiles sufrirá una herida menos que el total del ataque, saliendo indemne.

La Hidra podrá todavía lanzar a Aquiles y lo hace: el jugador que controla a la Hidra colocará a Aquiles en un área adyacente a su elección.

Ahora es el turno de Aquiles. El jugador usa una carta de Activación de Aquiles. Entonces, gasta su primera acción simple en moverlo un área, para ubicarse en la misma que la Hidra. Como segunda acción simple, Aquiles ataca a la Hidra. Con un valor de ataque de 7, lanzará 7 dados necesitando alcanzar la defensa de la Hidra que es 7. Los dados arrojan este resultado:



Gracias al Talento Poderoso Lanzamiento y a los 2 dados en blanco, Aquiles podrá elegir lanzar a la Hidra al final de su ataque.

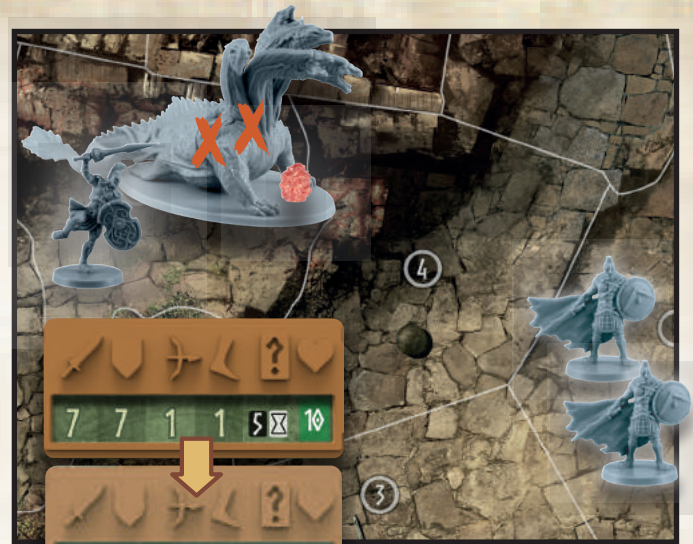


Pero decide no hacerlo, en su lugar utiliza su Poder Pasivo, Pericia de Aquiles. Así sustituye los 2 resultados en blanco por resultados de 1.

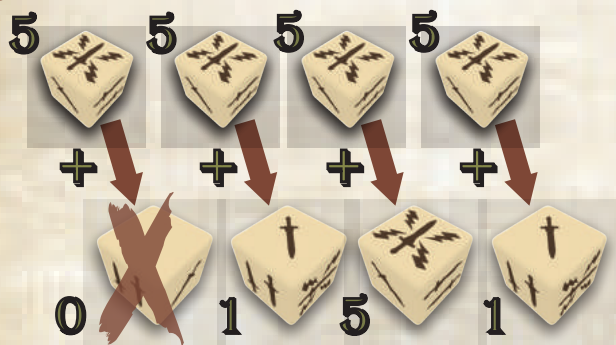
La primera tirada se ha convertido en:



El jugador que controla a Aquiles decide utilizar un 3 y los dos 1, para obtener tres bonus de +1. Utiliza uno de ellos para convertir el 4 en 5. Los otros dos para convertir el 3 en 5.



El jugador vuelve a lanzar los cuatro 5, obteniendo el siguiente resultado:



En total infligiría 2 heridas, no pudiendo lanzarla pues solo sacó un dado en blanco siendo necesarios 2 por tratarse de un Monstruo.

Al tratarse de la segunda tirada, su Poder Pericia de Aquiles no tiene efecto, así que el dado blanco se pierde. En las otras tiradas el resultado fue:



El 5 sumado al 5 anterior da un total de 10, que es mayor que el valor defensivo de la Hydra que es 7, infligiendo 1 herida. El jugador usa los dos 1 para convertir un 5 en 7, que sería un segundo golpe:



¡STOP!

Ahora estás preparado para jugar el escenario de aprendizaje (ver página 11). Está diseñado para ayudarte a entender las reglas básicas antes de adentrarte en las reglas avanzadas. Todas las reglas más allá de este punto no son necesarias para el escenario de aprendizaje tales como el reclutamiento y despliegue de las unidades, usos del terreno y los distintos modos de juego.

Si te surgiera alguna pregunta durante el escenario de aprendizaje, acude a las reglas extendidas o la Guía del Jugador para más información.

REGLAS EXTENDIDAS



Las reglas descritas en esta sección amplían las de la sección anterior, introduciendo el reclutamiento y las reglas para la confección de los ejércitos, despliegue, unidades voladoras y acuáticas, terreno, e incluyendo nuevos modos de juego para 3/4 jugadores con reglas específicas para su preparación.

Las fases del juego están actualizadas, añadiendo la acción especial de entrada en el campo de batalla.

En su turno, cada jugador realizará una o todas las fases siguientes:

A) ROBAR Y USAR CARTAS

B) ACTIVAR UNIDADES

ACCIÓN SIMPLE:

- Movimiento
- Combate
 - a) Atacar
 - b) Heridas
- Recoger un omphalos

ACCIÓN ESPECIAL:

- Correr
- Absorber un omphalos
- Entrar al campo de batalla

C) USAR TALENTOS Y PODERES

D) LLAMAR A UNA TROPA

E) CICLO DE BATALLA Y BARAJAR EL MAZO

En cualquier momento, el jugador activo (aquel que esté jugando su turno) podrá decidir dejar de realizar acciones. En este caso, el turno del jugador termina y el siguiente jugador realizará las fases antes descritas.

Fuera de su turno, un jugador podrá realizar alguna o todas de las siguientes acciones:

- A) Descartar una carta de Art of War para buscar una carta en su mazo
- B) Contratar
- C) Usar el Talento Evasión de sus unidades voladoras
- D) Usar un Poder Pasivo
- E) Usar un Poder Instantáneo


Nota: algunos Talentos/Poderes podrán contradecir las reglas. En cuyo caso, se aplicarán los Talentos y Poderes tal y como son descritos ignorando las reglas de este manual. La descripción de los Talentos y los Poderes tendrá preferencia sobre las reglas básicas.

Aquí está la actualización Maniobras (incluida Evadir), estas se podrán realizar usando cartas de Art of War.

Cada maniobra podrá ser realizada solo una vez por turno jugando una carta de Art of War. Cada Poder será tratado como una maniobra distinta. Por lo que, un jugador no podrá utilizar el mismo Poder 2 veces durante su turno, pero sí 2 Poderes distintos.



LISTA DE MANIOBRAS

 Un jugador podrá descartar una carta de Art of War para realizar alguno de estos efectos:

ROBAR 2 CARTAS EN SU TURNO

(LÍMITE UNA VEZ POR TURNO)

BUSCAR EN SU MAZO UNA CARTA DE SU ELECCIÓN EN SU TURNO O EN EL TURNO DEL Oponente

(LÍMITE UNA VEZ POR TURNO)

ACTIVAR UNA SEGUNDA UNIDAD DISTINTA DE LA PRIMERA

(LÍMITE UNA VEZ POR TURNO)

LLAMAR A UNA TROPA AL FINAL DE SU TURNO

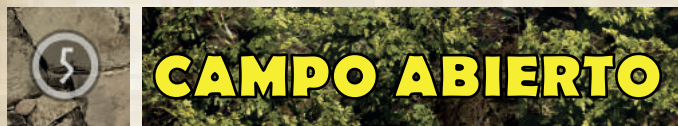
(LÍMITE UNA VEZ POR TURNO)

USAR EL PODER DE UNA UNIDAD QUE CUESTE 1 CARTA DE ART OF WAR

REALIZAR UNA MANIOBRA DE EVASIÓN CON UNA UNIDAD VOLADORA EN SU TURNO O EN EL TURNO DEL Oponente

TIPOS DE TERRENO

Cada área tendrá un tipo de terreno, que podrá ser identificado por el símbolo central de la misma.




Carece de elementos 3D y de efectos de terreno.

Algunas áreas pueden contener piezas de terreno 3D según el tipo de terreno que representen. Cuando una pieza de terreno 3D sea colocada en estas áreas, serán de aplicación las siguientes reglas:

ÁREAS CON TERRENO 3D



Obstaculiza la línea de visión.

Las unidades terrestres y acuáticas ganarán  +1 en esta área contra ataques de unidades voladoras y a distancia.



Obstaculiza la línea de visión.

Las unidades ganarán  +1 en esta área contra los ataques realizados desde la misma área.



Obstaculiza la línea de visión.

Las unidades no podrán moverse, correr o desplegarse en ellas, salvo que un Talento o Poder lo permita.

Las unidades voladoras podrán moverse y pararse en ellas sin restricciones.

Las unidades ganarán  +1  +1 en esta área e ignorarán cualquier obstáculo en su línea de visión.

ÁREAS SIN TERRENO 3D



Las unidades ganarán  +1  +1 en esta área e ignorarán cualquier obstáculo en su línea de visión.



Solo las Tropas y los Héroes podrán entrar y moverse a través de ellas como si fuera un terreno normal.

El resto de unidades no podrán detenerse en esta área y solo podrán moverse a través de ellas por el camino de calaveras señalado en el tablero, siendo necesario gastar 2 puntos de movimiento.



PEÑASCO

Obstaculiza la línea de visión.

Las unidades no podrán moverse, correr o desplegarse en ellas, salvo que un Talento o Poder lo permita.



AGUA

Las unidades podrán utilizar solo Poderes pasivos o permanentes, y no podrán utilizar sus Talentos.



PANTANO

Las unidades que entren en esta área se pararán y terminarán su activación inmediatamente.


Tampoco podrán moverse, y en caso de correr solo podrán moverse un área.

Las unidades sufrirán  -1 cuando sean objeto de ataques a distancia.



JAULA DEL TÁRTARO

Obstaculiza la línea de visión.

Las unidades en esta área ganarán  +1 cuando sean objeto de ataques a distancia.



LAVA

Puede existir en dos estados: latente o erupción.

Latente: las unidades no podrán terminar su turno en esta área. Si entraran en ella, recibirán un ataque de 5 dados; luego serán movidas a un área adyacente que no sea de lava a elección del oponente.

Erupción: Las unidades no podrán moverse, correr o desplegarse en ellas, salvo que un Talento o Poder lo permita. Si entraran en ella, recibirán un ataque de 7 dados; luego serán movidas a un área adyacente que no sea de lava a elección del oponente.

Solo habrá erupción si así lo dispone un escenario.

UNIDADES TERRESTRES

Estas unidades estarán sujetas a todos los efectos del terreno. Una unidad será terrestre a no ser que esté marcada con alguno de los siguientes iconos.



UNIDADES IGNÍFUGAS

Estas unidades ignorarán todos los efectos de lava, tanto latentes como de erupción.



UNIDADES VOLADORAS

Estas unidades podrán ignorar los efectos del terreno. Asimismo, ignorarán la línea de visión al realizar ataques a distancia.

Las unidades voladoras también podrán llevar a cabo maniobras de evasión.

MANIOBRAS DE EVASIÓN

Durante un turno, la maniobra evasiva permitirá a las unidades voladoras esquivar un ataque de una unidad terrestre/acuática con alcance 2 o inferior.

Esta maniobra se realizará descartando una carta de Art of War inmediatamente tras la declaración del ataque, antes de que la tirada de ataque se haya realizado.

Si las condiciones se cumplieran, el ataque no tendrá lugar, no pudiendo la unidad voladora contratacar.

El atacante podrá elegir un nuevo objetivo dentro de su rango. La carta de Activación será descartada incluso si no hubiera otra unidad objetivo dentro de su alcance.

La maniobra evasiva podrá usarse en un ataque de área solo si dicho ataque tuviera un alcance de 2 o menos.

UNIDADES ACUÁTICAS

Las unidades acuáticas estarán sujetas a los efectos del terreno con excepción de las áreas acuáticas (agua, pantanos, etc.). Ignorarán todos los efectos y restricciones de las áreas acuáticas (penalizaciones de ataque/defensa/movimiento). Tendrán un bonus de +1 al movimiento, siempre que se encuentren en estas áreas al comenzar y terminar su activación.



ENTRADA AL CAMPO DE BATALLA

Al inicio del juego, las unidades se colocarán fuera del campo de batalla. La primera activación de una unidad siempre consistirá en situarla en el área de despliegue del jugador. Hecho esto, la activación habrá concluido.

Cuando una Tropa entra en el campo de batalla, coloca todas sus figuras en la misma área. Una unidad que no haya entrado al campo de batalla no podrá atacar o usar sus Talentos o Poderes. Una unidad solo podrá salir del campo de batalla si es destruida.



REGLAS PARA CONFECCIONAR EL EJÉRCITO

Para forjar tu leyenda, primero tendrás que rodearte de fieles e intrépidos guerreros. Entonces tendrás que pensar la estrategia que te permita vencer a tus oponentes sin darles la más mínima oportunidad.

Durante una partida de Mythic Battles: Pantheon, reclutarás a tu ejército gastando puntos de reclutamiento: 12 para 2 jugadores, 10 para 3, y 8 para 4 (salvo lo dispuesto para algunos escenarios y modos de juego). Las unidades serán reclutadas según un orden de selección, determinado por el modo de juego elegido.

Cada vez que se elija a una unidad durante la selección, pagarás el coste de reclutamiento mostrado en su ficha de personaje. Si algún jugador hubiera gastado todos sus puntos de reclutamiento, el otro jugador continuará eligiendo unidades según el turno, saltando al jugador cuyo reclutamiento hubiera terminado, así hasta que todos los jugadores hayan gastado todos sus puntos de reclutamiento.

Durante su turno, un jugador tendrá que gastar sus puntos de reclutamiento, no pudiendo dejar puntos para más tarde. Por ejemplo, un jugador que todavía tenga 1 punto de reclutamiento tendrá que reclutar 1 Tropa (u otra unidad de coste 1) si estuviera disponible cuando le llegara el turno, incluso si fuera una unidad que no quisiera.

Si el jugador estuviera en una situación donde no pudiera reclutar una unidad aunque le restaran puntos de reclutamiento, (podría suceder en partidas de 4 jugadores, teniendo solo el juego básico), recibirá una carta de Omphalos por cada punto de reclutamiento que no haya gastado. Ese jugador comenzará la partida sumando esas cartas a las 6 de su mano inicial.

RECLUTAMIENTO PARTIDA 2 JUGADORES

Cada jugador tendrá 12 puntos de reclutamiento para gastar durante su selección. El primer jugador se determinará al azar (resultado más alto en una tirada). Cada uno elegirá un Dios, empezando por el primer jugador. Se recuerda, que los Dioses no tienen coste de reclutamiento.

Reclutar otras unidades (Héroes, Monstruos, Tropas). Empezando por el segundo jugador, cada uno por turnos reclutará una unidad gastando puntos de reclutamiento hasta el límite de 12 puntos (el coste aparece reflejado en la ficha de personaje, ver pg. 9).

Ejemplo: para formar su ejército, Anthony recluta las siguientes unidades:

Elige entre los Dioses a Atenea, sin coste alguno.

Luego, selecciona:

- Hydra: 4 puntos de reclutamiento.
- Achilles: 4 puntos de reclutamiento.
- Odysseus: 3 puntos de reclutamiento.
- Hoplites (Tropa - 5 figuras): 1 pto. de reclutamiento.

Así, Anthony gastó todos sus pto. de reclutamiento.

RECLUTAMIENTO PARTIDA 3 JUGADORES

Cada jugador tendrá 10 puntos de reclutamiento para gastar durante su selección. El primer jugador se elegirá al azar (resultado más alto en una tirada). Empezando por el primero, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, irán escogiendo su Dios.

Reclutar otras unidades (Héroes, Monstruos, Tropas). Empezando por el tercer jugador y siguiendo en sentido contrario a las agujas del reloj, por turnos, cada jugador reclutará una unidad. Repitiendo el proceso, cambiando de dirección cada vez (lo que significa que el primer jugador y el tercero elegirán 2 unidades cada vez que sea su turno) hasta agotar sus 10 puntos de reclutamiento.

Ejemplo: para formar su ejército, Anthony recluta las siguientes unidades:

Elige a Zeus como su Dios, sin coste alguno.

Entonces seleccionará:

- Cerberus: 4 puntos de reclutamiento.
- Heracles: 4 puntos de reclutamiento.
- Atalanta: 2 puntos de reclutamiento.

Así, Anthony gastó todos sus puntos de reclutamiento.

RECLUTAMIENTO PARTIDA 4 JUGADORES

Cada jugador tendrá 8 puntos de reclutamiento para gastar durante su selección. El primer jugador será elegido al azar (tirada más alta). Comenzando por el primer jugador, elegirán un Dios. El turno se realizará en forma de Z, alternando los lados.

Así el jugador sentado enfrente del primer jugador elegirá a su Dios en segundo lugar, luego le tocará al jugador sentado junto al primero, y por último al situado enfrente de este que será el cuarto.

Reclutar otras unidades (Héroes, Monstruos, Tropas). Empezando por el cuarto jugador, cada uno reclutará una unidad por turnos, siguiendo la dirección contraria a la usada en la selección del Dios. Repetirán el proceso, cambiando de dirección cada vez, hasta que todos ellos hayan agotado los 8 puntos de reclutamiento.

El jugador 1 y el 4 seleccionarán 2 veces cuando les toque (diagrama explicativo sobre la selección en este modo de juego).

Ejemplo: para formar su ejército, Anthony recluta las siguientes unidades:

Elige a Hades como su Dios, sin coste alguno.

Entonces seleccionará:

- Leonidas, King of Sparta: 3 puntos de reclutamiento.
- The Minotaur: 3 puntos de reclutamiento.
- Amazons (Tropa - 4 figuras): 1 pto. d reclutamiento.
- Hoplites (Tropa - 5 figuras): 1 pto. d reclutamiento.

Así, Anthony gastó todos sus pto. de reclutamiento.



MODO DE JUEGO CLÁSICO

Este modo te permitirá jugar al Mythic Battles: Pantheon en partidas de 2 a 4 jugadores, utilizando todas las reglas anteriormente descritas (escenario aprendizaje y reglas extendidas). Habrá dos bandos, cada jugador utilizará el ejército que haya confeccionado y los omphalos serán colocados según el diagrama previsto para cada campo de batalla.

MODO DUELO



En este modo, un jugador ganará matando al Dios del oponente o absorbiendo 4 omphalos de un total de 7 que serán diseminados por el campo de batalla según el tablero elegido. Cada jugador comenzará con 12 puntos de reclutamiento.

MODO ALIANZA



En este modo, los 4 jugadores tendrán que formar 2 equipos con 2 Dioses aliados por equipo. Se situarán alrededor del tablero, debiendo estar los 2 jugadores de un equipo en el mismo lado del tablero, justo tras su línea de despliegue.

Un equipo obtendrá la victoria matando a uno de los Dioses del equipo rival, o absorbiendo 4 omphalos (entre los 2 Dioses) del total de 7 desplegados por el campo de batalla según el escenario seleccionado.

Cada jugador empezará con 8 pts. de reclutamiento.

MODOS DE JUEGO ALTERNATIVOS

En estos modos, podrás tener más de 2 bandos, y las condiciones de victoria serán diferentes. Salvo que así se especifique, en cada partida se utilizarán las reglas descritas en el escenario de aprendizaje y las reglas extendidas. Las reglas para la selección del ejército no siempre se utilizan pudiendo variar. La colocación de los omphalos se realizará según el campo de batalla.

LIBERTAD TOTAL



En esta modalidad, un jugador saldrá vencedor con la eliminación de los 2 Dioses rivales, o absorbiendo con el suyo 4 omphalos de los 10 repartidos por el campo de batalla según indique el escenario. Los jugadores tendrán 10 puntos de reclutamiento cada uno.

LIBERTAD TOTAL



En este modo, cada jugador jugará para sí mismo, no habrá alianzas.

Un jugador vencerá cuando los 3 Dioses rivales sean eliminados, o absorbiendo con el suyo 4 omphalos de los 13 repartidos por el campo de batalla según el diagrama correspondiente.

Cada jugador empezará con 8 pts. de reclutamiento.

TRES VS UNO



En este modo, un jugador luchará contra los otros tres. El primer jugador será aquel que juegue por su cuenta, los otros tres serán aliados. Los jugadores restantes se irán designando siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores se colocarán alrededor del tablero, cada uno delante de su área de despliegue tal y como se indica en el diagrama para cada tablero.

10 omphalos serán colocados en el campo de batalla.

El jugador que juega en solitario será el vencedor si logra eliminar todas las unidades del resto de rivales, o absorbiendo 4 omphalos con su Dios.

Los 3 aliados vencerán cuando 7 omphalos hayan sido retirados del campo de batalla (los absorbidos por un Dios no contarán), o matando al Dios del primer jugador. El primer jugador tendrá 10 puntos de reclutamiento, el resto de jugadores dispondrá de 6 puntos cada uno.

Reclutamiento

Solo el primer jugador elegirá un Dios, el resto no cogerá ninguno, ellos liderarán un grupo de unidades enviadas a frenar temporalmente el empuje del Dios del primer jugador con la misión de evitar que caigan en sus manos una gran cantidad de omphalos.

Una vez que el primer jugador haya elegido su Dios, el reclutamiento se desarrollará de la siguiente manera: 1 - 2 - 3 - 1 - 4 - 2 - 1 - 3 - 4 - 1 - 2 - 3 etc.

La selección continuará hasta que cada jugador haya gastado sus puntos de reclutamiento.

Orden de Turno

Será el mismo que el utilizado para el reclutamiento. Los jugadores 2/3/4 de esta manera jugarán en bucle, y cada dos turnos, el primer jugador volverá a actuar.

REGLAS ESPECIALES

Todas las unidades salvo los Dioses podrán abandonar el campo de batalla. El exterior se considerará un área accesible. Si una unidad saliera del campo de batalla, abandonará también el juego. Si estuviera portando un omphalos, este sería retirado también del tablero.

- Los jugadores que no tengan un Dios no podrán llamar a una Tropa.

- Un jugador podrá descartar 2 cartas de Activación de una unidad destruida o que haya abandonado el campo de batalla para beneficiarse de los efectos de una carta de Art of War. También será de aplicación a las cartas de Activación de Tropa de jugadores que no tuvieran a un Dios.

ESCENARIO Y MODO CAMPAÑA



Los escenarios ofrecen una experiencia de juego más inmersiva y narrativa. Las reglas básicas serán de aplicación, pero las condiciones de victoria serán totalmente diferentes, así como reglas especiales de los mismos.

Una campaña es una serie de escenarios concatenados en los que gradualmente se irá contando una historia. Algunas campañas permitirán a los jugadores ver la evolución de los personajes o el desarrollo de la historia, siendo los vencedores declarados al finalizar la campaña.

Podrás encontrar escenarios y más detalles en el Libro de Escenarios. También encontrarás otros escenarios y campañas en las expansiones y en la web oficial del juego www.us.mythicgames.net



TALENTOS



Casi todas las unidades del juego tienen uno o más Talentos, normalmente tres.

Si supusiera una modificación numérica, únicamente afectará a las estadísticas de la unidad (por ejemplo, el +1 al ataque del Talento "Arquero"), no afectando a los Poderes.

Caso de no suponer una modificación numérica (por ejemplo, el Talento "Lanzamiento Poderoso"), afectará también a los Poderes.

El uso de uno o todos los Talentos es opcional, siendo discrecional para cada jugador.

A continuación, se explicarán los efectos de cada uno de ellos.

ARQUERO

Esta unidad ganará +1 en los ataques a distancia.

ASESINO DE MONSTRUOS

Esta unidad podrá volver a tirar 2 dados cuando esté atacando a un Monstruo; lo cual hará siempre antes de haber separado algún dado o calcular el total.

ATAQUE SORPRESA

Esta unidad ganará +1 al ataque siempre que una unidad amiga se encuentre en la misma área.

BLOQUEAR

Las unidades enemigas no voladoras en la misma área que esta unidad no podrán moverse, ni recoger un Omphalos.

Otras unidades con el mismo Talento podrán ignorar estos efectos.

COMBATE DIRECTO

Esta unidad ganará +1 en los ataques cuerpo a cuerpo.

ESCALAR

Esta unidad se podrá mover, correr o desplegar en áreas de peñasco o roca.

ESCOLTA

Esta unidad ganará +1 a la defensa siempre que se encuentre una unidad amiga en la misma área.

FALANGE

Esta unidad ganará +1 al ataque y +1 a la defensa siempre que se encuentre en la misma área que una Tropa amiga completa.

FUERZA DE LA NATURALEZA

Si esta unidad realiza un ataque en un área con un árbol o ruina, podrá retirar esa pieza de terreno del tablero para ganar +1 al ataque y +1 al alcance hasta el final del turno.

GUARDIA

Si una unidad amiga que estuviera en la misma área fuera atacada, podrás cambiar el objetivo del ataque a esta otra unidad.

Este Talento no podrá utilizarse contra efectos de terreno o contrataques.

HOSTIGAR

Los ataques cuerpo a cuerpo realizados por esta unidad se resolverán con un -1 a la defensa del objetivo.

INICIATIVA

Esta unidad contratará antes de que el atacante realice su ataque, el atacante deberá estar aún dentro de rango para realizar su ataque.

Otras unidades con el mismo Talento podrán ignorar estos efectos.

LANZAMIENTO PODEROSO

Cada vez que esta unidad ataque, podrás descartar dados en blanco de tu primera tirada para lanzar al defensor a un área adyacente que no sea peñasco o roca, tampoco grieta en el caso de Dioses o Monstruos. Dicha área será elegida por el jugador atacante.

Lanzar Tropas y Héroes solo requerirá 1 dado blanco, los Dioses y Monstruos 2, y los Titanes 3.

LÍDER

Al final del turno de activación de la unidad, podrás elegir una Tropa amiga en esta área. Su propietario buscará en su mazo una carta de Activación de esa unidad y la añadirá a su mano. Dicha unidad podrá ser activada inmediatamente sin gastar una carta de Art of War.

MOVILIDAD

Cuando esta unidad sea activada tendrá la posibilidad de atacar y luego mover.

RECOLECTOR DE GEMAS

Esta unidad podrá recoger Omphalos de áreas adyacentes como si estuviera en su propia área.

REFORZAR

Las Tropas amigas en la misma área que esta unidad ganarán +1 al ataque y +1 a la defensa.



by Evilpan