MYTHIC BATTLES PANTHEON 1.5

REGLAMENTO





CONTENIDO

UN NUEVO DESTINO 5

I INTRODUCCIÓN 6

II TÉRMINOS DEL JUEGO 6

III JERARQUÍA DE REGLAS 6

IV GANANDO LA PARTIDA 7

V DESCRIPCIÓN 7

A • Tableros de juego 7
B • Unidades 7
1 • *Unidades de héroe, monstruo, dios y titán* 8
2 • *Unidades de tropa* 9
C • Otros componentes del juego 9

VI CONFIGURACIÓN DEL JUEGO 10

A • Escaramuza 10
B • Aventura 10
C • Reclutando un ejército 11
D • Configuración del tablero 12
E • Juego en equipo 12

VII JUGANDO LA PARTIDA 13

A • Secuencia del turno 13
B • Recuperar tropas 13
C • Límite de activación 13
D • Mazo 13

VIII ACCIONES 14

A • Acciones simples 14
1 • *Caminar* 14
2 • *Atacar* 14
a • Ataque normal 14
b • Ataque de área 17
3 • *Reclamar* 19
B • Acciones complejas 19
1 • *Correr* 19
2 • *Desplegar* 19
3 • *Absorber* 19

IX PIEDRA DIVINA 19

X CARTAS DE ARTE DE GUERRA 20

XI MANIOBRAS 20



A • Robar cartas 20
B • Buscar una carta 20
C • Evadir 20

XII CAMPO DE BATALLA 20

A • Límites 20
B • Terreno 21

XIII CLASE 24

XIV TALENTOS 25

XV PODERES 27

A • Poderes de tropa 27
B • Poderes de tablero guía 27
C • Usando Poderes 28
D • Fichas de poder 28

XVI CUENTOS DE ANTIGUAS LEYENDAS 30

ÍNDICE 38

UN NUEVO DESTINO

Las Guerras Médicas habían terminado, los Griegos vencedores. Nadie podría dudar de su valor o su fuerza. La flota Ateniense había traído la paz a los mares, y Esparta disfrutaba de la gloria ganada por el valiente sacrificio de Leonidas y sus trescientos guerreros en las Thermopylae.

Los dioses del Olympus miraron hacia abajo y estuvieron satisfechos con su trabajo. Mientras los mortales imaginaban que esta victoria era obra suya, los dioses sabían la verdad. Ellos eran los que habían restablecido el orden en un mundo dominado por el caos. Su gloria había inspirado a los héroes que habían perseguido a los monstruos e hicieron de Grecia un lugar más seguro. Dieron su patronazgo y regalos a las ciudades mortales que ahora prosperaban en su nombre.

Desde lo alto de su trono dorado, con un rayo en la mano, Zeus se permitió un momento de descanso. Los Titanes y los Gigantes fueron encerrados en el Tartarus; Los monstruos y las tribus salvajes derrotadas o exiliadas. Sólo la próspera y pacífica humanidad permaneció en esta Grecia que él había construido. Todo estuvo bien. Al menos, así lo creyó ...

Pero bajo la superficie tranquila de la corte Olímpica burbujeaba una furia iracunda de proporciones monumentales, y estaba a punto de estallar. Zeus estaba tranquilo, pero su esposa, Hera, estaba furiosa más allá de las palabras. Una vez más, Zeus había sido infiel. Una vez más, una mujer mortal le había dado un hijo: Ambrosios, el último nacido. Una vez más, Hera fue avergonzada y humillada frente a todos los dioses del Olympus. Esta vez se lo iba a hacerle pagar.

En realidad, era obra de las Moirai. Hera estaba enfadada, por supuesto, pero fueron las Moirai las que avivaron la llama de esta ira en la furia apopléctica en la que se encontraba, susurrando en su oído, envenenando sus pensamientos e influyendo en ella para que tomara las acciones más temerarias.

Y así, Hera se cubrió el rostro con un velo y se escabulló del Olympus. Cruzó los reinos mortales para alcanzar las insondables profundidades del Inframundo, hasta las puertas de la antigua prisión del Tartarus. Allí, al pie de las puertas de hierro, Hera logró doblegar la voluntad de Campe. Y así, en el loco gesto de desafío y rencor de Hera, las pesadas puertas de hierro se abrieron de par en par, ¡y los Titans que Zeus había encarcelado fueron liberados una vez más!

Intoxicados de siglos incubando su oscura venganza, las poderosas divinidades primordiales causaron estragos a través de Grecia. ¡Una segunda guerra entre dioses y titanes - una segunda Titanomaquia - había comenzado!

Las vastas batallas de esta guerra divina causaron una carnicería a una escala nunca antes vista por los mortales. Ciudades enteras fueron arrasadas, las tierras inundadas o aplastadas por las montañas derruidas, y millones murieron. Y aun así siguieron luchando. A riesgo de perderlo todo, Zeus convocó a todos los dioses olímpicos a su lado, y en una batalla cataclísmica final, lucharon para salvar al Olympus contra Cronos y su ejército.

El choque final fue apocalíptico. Dioses y Titanes lucharon en las laderas del Olympus. En un momento final de destrucción, se desató una fuerza espectacular que sacudió al mundo. Una explosión tan devastadora que muchos dioses perecieron. Mucho más tarde, el hombre llamó a este evento "el Cataclismo".

De los mortales, menos de uno de cada diez sobrevivió a la onda de choque del Cataclismo. Tanto los Dioses como los Titanes fueron aturdidos o asesinados, y los supervivientes permanecieron en un estupor eterno, durante casi un siglo. Durante este lapso de tiempo, el último nacido luchó para ayudar a que el resto de la humanidad se reconstruyera, antes de desaparecer. Cuando los dioses despertaron, fue a un mundo diferente. El Olympus se había ido, dispersado en mil millones de pedazos. Y entre los escombros dispersos, una nueva piedra, los omphalos, se habían formado a partir de la energía cristalizada de los dioses muertos.

Los dioses no fueron los únicos supervivientes aturdidos que miraron con asombro esta tierra en ruinas. Cuando Zeus había pedido ayuda, Hades había dejado su custodia del Inframundo para luchar junto a él. En el cataclismo posterior, no solo fueron los Titanes los que escaparon. El mundo se puso del revés y nadie hizo guardia a las puertas del Inframundo. Los monstruos asesinados por héroes legendarios también habían escapado, y ahora sembraron el terror en las ruinas de Grecia.

Pero no todo está perdido. Los monstruos no fueron los únicos que escaparon de la oscuridad. Los héroes que los mataron también estaban de vuelta en la tierra de los vivos. Los nombres legendarios de Heracles y Achilles resuenan una vez más.

Una nueva era había comenzado: la Era de la Esperanza. Los dioses supervivientes son los líderes naturales de este crisol de monstruos y héroes. Solo ellos pueden controlar los impulsos de estas criaturas, así como los egos de las leyendas. E incluso si son débiles en comparación con sus yos de antaño, los dioses siguen siendo enormemente poderosos.

Los dioses rápidamente se dieron cuenta de que la clave de su salvación estaba en absorber los omphalos dispersos, y recuperar el poder divino que era legítimamente suyo. Con esta renovada inmortalidad, podrían crear un nuevo panteón de dioses, formado a su propia imagen. Y así, partieron, acompañados por bandas de seguidores, a buscar en las extensas llanuras abandonadas de Grecia para encontrar los raros e inestimables omphalos, y la oportunidad de construir un nuevo mundo ...



I· INTRODUCCIÓN

La Segunda Titanomaquia ha terminado; estás en el umbral de la nueva era: La Era de la Esperanza. Grecia ahora es una tierra postapocalíptica en donde los Dioses han caído, donde héroes y monstruos muertos hace tiempo han sido liberados del Infierno. En todo este caos, ¿quién será tu campeón en la lucha por forjar un mundo nuevo a partir de las cenizas del viejo?

En **MYTHIC BATTLES: PANTHEON** – Reúnes a tu ejército, liderado por tu divinidad, y entras en la batalla para recuperar los fragmentos de poder divino - El ejército de un jugador lo componen todas las unidades bajo su control.

II· TÉRMINOS DEL JUEGO

Hay muchos términos de juego en **MYTHIC BATTLES: PANTHEON**, algunos de los cuales también son palabras de uso común. Para ver la lista completa, consulte el índice de la página 38.

- Para evitar confusiones, se usan las siguientes convenciones: los atributos se escriben en cursiva, por ejemplo: *ofensa* o *rango*;

- Los poderes y talentos están en mayúscula, por ejemplo: **Soul Culling**, **Leader**, o **Bolster**.

III· JERARQUÍA DE REGLAS

Algunas reglas están diseñadas para sobreescribir otras, como cuando un poder retuerce o rompe las reglas descritas en este reglamento.

Durante una partida, cuando dos reglas se contradicen entre sí, la regla con mayor prioridad tiene preferencia.

De la mayor prioridad a la menor, el orden es:

1 ▶ REGLAS DEL ESCENARIO
2 ▶ PODERES
3 ▶ TALENTOS
4 ▶ CLASE
5 ▶ REGLAS DEL JUEGO

IMPORTANTE: Algunas reglas relacionadas con la resolución de efectos sobreescriben esta jerarquía y tienen preferencia sobre todas las demás reglas y/o efectos. Estas reglas están precedidas por este icono: ⚠

⚠ Efectos ignorados

Cuando un efecto se ignora no se aplica y no afecta a la jerarquía de prioridad.

⚠ Efectos simultáneos

Si dos o más efectos ocurren al mismo tiempo, el jugador activo decide el orden de resolución de los efectos. El efecto seleccionado debe resolverse completamente **ANTES** de comenzar el efecto siguiente.

Efectos activados
Un efecto activado siempre se resuelve completamente antes de que cualquier otro efecto se resuelva. Un efecto no se cancela si sus condiciones de activación ya no se cumplen durante su resolución.

Ejemplo, un efecto que mueve a una unidad terrestre a un área acuática se resuelve completamente incluso si el efecto no se puede activar en este tipo de área.

IV· GANANDO LA PARTIDA

MYTHIC BATTLES: PANTHEON se puede jugar de dos formas: **modo escaramuza** o **modo aventura**.

En **modo escaramuza**, hay dos maneras de ganar, independientemente del número de jugadores. La partida finaliza inmediatamente si:

EN UNA PARTIDA DE 1 VS 1

O
- Cuando sólo una divinidad permanece viva.
- Cuando una divinidad absorbe un total de cuatro piedras divinas.

EN UNA PARTIDA POR EQUIPOS

O
- Cuando una divinidad de un bando es destruida.
- Cuando una divinidad o divinidades de un bando absorben cuatro piedras divinas.

El jugador o equipo que aún posea al menos una divinidad **O** una divinidad o divinidades que hayan absorbido un total de cuatro piedras divinas, gana la partida.

En el **modo aventura**, los jugadores seleccionan un escenario. Cada escenario establece sus propias condiciones de victoria. Estas condiciones no son siempre las mismas para cada jugador.

V· DESCRIPCIÓN

MYTHIC BATTLES: PANTHEON usa diferentes tipos de componentes de juego como tableros, miniaturas, tableros guía, y cartas.

A· TABLEROS DE JUEGO

Los tableros de juego definen el campo de batalla donde se juega la partida. Están divididos en áreas, que están delimitadas por límites. En el centro de cada área hay un icono. Estos iconos se utilizan para determinar la línea de visión. La forma del icono denota el tipo de terreno del área. También contiene un número que indica la capacidad del área.

Cuando el número de unidades (no de miniaturas) en el área es igual a su capacidad, el área está llena, lo que significa que no puede contener ninguna unidad adicional.



Terreno abierto



Bosque



Ruinas



Roca



Acantilado



Grieta



Pantano



Escaleras



Lava



Agua



Jaula



Polar

Dos áreas se consideran adyacentes si comparten un límite en común.

Los "alrededores" de una unidad son el área en la que se encuentra la unidad y todas las áreas adyacentes a esa área.

Efectos en áreas adyacentes
Un efecto que afecta al área adyacente de una unidad debe apuntar a un área que sea visible para la unidad responsable de generar el efecto.

B· UNIDADES

Cada ejército está compuesto por unidades.

LEALTAD DE LA UNIDAD: Una unidad está aliada a otra si ambas están controladas por el mismo jugador O si los dos jugadores que las controlan están en el mismo bando. Una unidad se considera a sí misma como un aliado. Una unidad controlada por un oponente es una unidad enemiga.

Estas unidades están representadas por miniaturas sobre el tablero, y representadas por tableros guía o cartas de tropa fuera de él.

Hay 5 tipos de unidades diferentes:
dioses y **titanes** (divinidades), **héroes**, **monstruos** y **tropas**.

UNIDADES DE HÉROE, MONSTRUO, DIOS Y TITÁN

Cada una de estas unidades está representada por 1 única miniatura sobre el tablero y está representada por un tablero guía que enumera y controla sus diversos valores de juego:



Tablero guía de Medea

TABLEROS GUÍA

1 TIPO DE UNIDAD:
Azul: Titanes
Verde: Monstruos
Amarillo: Dioses
Gris: Héroes

2 CLIP DE ATRIBUTOS:
Este clip se sitúa en las ranuras cortadas del tablero guía. Los atributos actuales de la unidad son visibles a través de la ventana central del clip de atributos. Los símbolos de los distintos atributos están en relieve en el clip y se definen abajo. Una unidad empieza una partida con su clip en la fila más alta.

3 TABLA DE ATRIBUTOS:
Cada fila de la tabla corresponde con un punto de *vitalidad* de la unidad. Si una unidad es herida, sus atributos cambian.

4 CARTAS DE ACTIVACIÓN:
El número de cartas de activación disponibles para la unidad. Cada icono representa una carta de activación.

5 VALOR ESTRATÉGICO:
Cada icono representa una carta de arte de guerra (carta AdG).

6 PUNTOS DE RECLUTAMIENTO:
Coste de la unidad en puntos de reclutamiento (PR).

7 NOMBRE DE LA UNIDAD.

8 TALENTOS.

9 PODERES:
Los poderes de la unidad se pueden encontrar en el lado derecho del tablero guía. Cada poder está descrito en un recuadro de la siguiente manera:

- 9.1 Tipo de poder
- 9.2 Coste
- 9.3 Nombre
- 9.4 Número de fichas asociadas con el poder (si es necesario)
- 9.5 Una descripción detallada

10 CLASE:
Una unidad puede ser acuática, ignífuga, voladora, boreal, enorme o terrestre. Si ninguno de estos iconos está presente, es una unidad terrestre.



ATRIBUTOS

OFENSA: Número de dados que la unidad lanza en el primer asalto de un ataque.

DEFENSA: Valor que denota lo difícil que es herir a la unidad.

RANGO: Distancia máxima en número de áreas a la que la unidad puede atacar. *Rango* 0 es el área que ocupa la unidad.

MOVIMIENTO: Número de áreas que la unidad recorre cuando camina.

PODER DISPONIBLE: Número de dados usados para ataques de poder ofensivo (número) o la disponibilidad de un poder (símbolo). Si este campo es un guión, entonces ese poder ya no se puede usar.

VITALIDAD: Número de puntos de *vitalidad* restantes.

La *vitalidad* de una unidad no puede incrementarse por encima de su valor máximo indicado en su tablero guía o carta de tropa.

Los modificadores (poderes, talentos, terreno, etc.) no pueden disminuir los valores de *ofensa*, *defensa*, *rango* y *movimiento* por debajo de 0, ni incrementarlos por encima de 10.

2 · UNIDADES DE TROPA

A menos que se indique lo contrario, una unidad de tropa siempre cuesta 1 PR para reclutarla.

Una unidad de tropa está representada por una ovarias miniaturas en el tablero. todas las miniaturas en juego de la misma unidad de tropa deben estar siempre en la misma área.

Estas miniaturas también representan los puntos de *vitalidad* de la unidad. Una unidad completa es una unidad de tropa con todas sus miniaturas en el tablero.

Una unidad de tropa destruida puede regresar al juego usando recuperar tropas (*ver página 13*).

Este tipo de unidad está representada por una carta de tropa que enumera y controla sus diversos valores de juego:

CARTAS DE TROPA



Carta de Tropa Spartan

1 **NÚMERO DE MINIATURAS:** Cada símbolo representa una miniatura en la tropa y también corresponde a su número de puntos de *vitalidad*.

2 **CARTAS DE ACTIVACIÓN:** Número de cartas de activación disponibles para la unidad. Cada icono representa una carta.

3 **NOMBRE.**

4 **CLASE.**

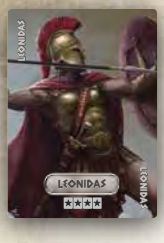
5 **ATRIBUTOS:** Una carta de tropa muestra los mismos atributos que otros tipos de unidades (*ofensa*, *defensa*, *rango* y *movimiento*). Sin embargo, el atributo de *vitalidad* no está indicado, **YA QUE** está representado por su número de miniaturas.

6 **TALENTOS:** Si una unidad de tropa ya no está completa y solo queda una miniatura de la tropa, los talentos de esa tropa no pueden ser usados.

7 **DESCRIPCIÓN DEL PODER.**

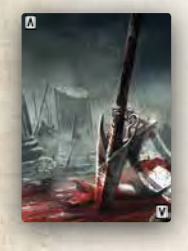
OTROS COMPONENTES DEL JUEGO

Además de los tableros, miniaturas, tableros guía y cartas de tropa, también hay una serie de distintos componentes del juego que los jugadores usarán.



CARTAS DE ACTIVACIÓN

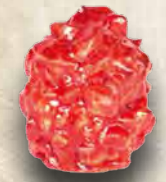
Cada unidad tiene su propio conjunto de cartas de activación idénticas. Una carta de activación solo alude al nombre de la unidad, las ilustraciones asociadas y el número de cartas de activación que tiene. Estas cartas permiten que las unidades sean activadas durante la partida.



CARTAS DE ARTE DE GUERRA

Estas cartas son todas idénticas. Permiten a los jugadores pagar por activaciones, maniobras, poderes, etc. adicionales.

ÓNFALOS



Los ónfalos son las piedras divinas en la mitología Griega. Están representadas por gemas de plástico que simbolizan la energía divina cristalizada que necesitan las divinidades para recuperar su poder perdido. Se colocan en el tablero como indica el mapa del escenario.

VI· CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Toda partida de **MYTHIC BATTLES: PANTHEON** se configura de acuerdo con el modo de juego seleccionado por los jugadores: **escaramuza** o **aventura**.

A· ESCARAMUZA

Si los jugadores deciden jugar el modo escaramuza, sigue los siguientes pasos:

1· ELIGE TIPO DE RECLUTAMIENTO

Los jugadores deciden conjuntamente qué tipo de reclutamiento usar: **reclutar** o **construido**. El resto de pasos de la configuración del juego varía dependiendo de esta elección.

NOTA: El tipo de reclutamiento construido solo puede ser usado para partidas en equipo de 2-jugadores, o 4-jugadores. Cualquiera que sea el tipo de reclutamiento, mueve al paso 2.

2· ELECCIÓN DEL TABLERO

2.a ◆ RECLUTAR: Los jugadores acuerdan el tablero que se usará durante la partida. Continúa con el paso 3.a.

2.b ◆ CONSTRUIDO: Cada jugador selecciona un tablero. El tablero que se utilizará durante la partida se determina durante uno de los siguientes pasos. Avanza al 4.b.

3· DECIDIR EL JUGADOR PRINCIPAL

3.a ◆ RECLUTAR: Cada jugador lanza un dado. Quien obtenga el resultado más alto es el jugador principal. El siguiente jugador en sentido horario selecciona el lado del tablero en el que se desplegará. Avanza al paso 4.a.

3.b ◆ CONSTRUIDO: Cada jugador lanza un dado. Quien obtenga el resultado más alto es el jugador principal y elige en qué tablero jugarán de los dos seleccionados previamente. El siguiente jugador en sentido horario decide el lado del tablero en el que se desplegará. Avanza al paso 5.

4· RECLUTAMIENTO

4.a ◆ RECLUTAR: Cada jugador recluta a todas las unidades que controlará durante la partida. Éstas constituyen su ejército. Consulte la descripción del tipo de reclutamiento relevante y luego continúe con el paso 5.

4.b ◆ CONSTRUIDO: Cada jugador recluta a todas las unidades que controlará durante la partida. Éstas constituyen su ejército. Consulte la descripción del tipo de reclutamiento relevante y luego continúe con el paso 3.b.

5· CONFIGURACIÓN DEL TABLERO

Los jugadores organizan conjuntamente todos los componentes del juego como se describe en el capítulo D – Configuración del tablero (*ver página 12*).

6· EMPEZANDO LA PARTIDA

El jugador principal empieza la partida, luego el otro jugador o jugadores juegan su turno en sentido horario alrededor de la mesa.

B· AVENTURA

Si los jugadores deciden jugar en modo aventura, sigue los siguientes pasos:

1· ELECCIÓN DEL ESCENARIO

Los jugadores seleccionan juntos un escenario, asegurándose de tener en cuenta el número de jugadores recomendado por el escenario.

2· Reclutamiento

Cada escenario determina el tipo de proceso de reclutamiento a utilizar: **reclutar** o **limitado**.

- **RECLUTAR:** El valor de los puntos de reclutamiento (PR) depende del número de jugadores y el escenario dispuesto. Se produce la selección y la cuenta de la selección.
- **LIMITADO:** El ejército de cada jugador está impuesto por el escenario.

3· Configuración del tablero

Los jugadores organizan conjuntamente todos los componentes del juego como se describe en el capítulo D – Configuración del tablero (*ver página 12*).

4· Empezando la partida

El jugador principal empieza la partida, luego el otro jugador o jugadores juegan su turno en sentido horario alrededor de la mesa.

‹· RECLUTANDO UN EJÉRCITO

1· Reclutar

Reclutar permite que sean reclutadas unidades de las unidades disponibles para todos los jugadores, o de una selección de unidades previamente acordada.

En el modo **escaramuza**, el número de jugadores determina el número de PR disponible para gastar por cada jugador en su ejercito:

- 2 jugadores ▶ **18 PR**
- 3 jugadores ▶ **16 PR**
- 4 jugadores ▶ **14 PR**

En el modo **aventura**, el escenario impone el número de puntos de reclutamiento (PR) disponible para gastar por cada jugador en su ejército, el jugador principal y cualquier restricción en la selección de unidades.

Para reclutar tu ejército, sigue los siguientes pasos:

1 ▶ Coloca los tableros guía y cartas de tropa de TODAS las unidades disponibles sobre la mesa.

2 ▶ Los jugadores deciden conjuntamente el tipo de divinidad que desean para jugar: **dios** o **titán**. Luego, comenzando por el jugador principal y moviendo en sentido horario alrededor de la mesa, los jugadores se turnan para seleccionar una divinidad de ese tipo para su ejército.

3 ▶ Empezando por el último jugador en elegir su divinidad, y moviendo en sentido antihorario alrededor de la mesa, los jugadores se turnan para seleccionar, uno por uno, el resto de su ejército hasta gastar todos sus PR.

Las restricciones siguientes se aplican a cada jugador:

- cuando un jugador recluta a una unidad, el coste de PR debe ser pagado inmediatamente
- un ejército nunca puede incluir más de una divinidad (dios o titán),
- un ejército no puede incluir más de una unidad, además de su divinidad, cuyo coste sea mayor o igual a 5 PR,
- un ejército, o el mismo bando en una partida por equipos, NO puede incluir la MISMA unidad dos veces (Ejemplo: Achilles y Veteran Achilles o Heracles y Veteran Heracles, se consideran la misma unidad).

Si un jugador no puede pagar ninguna de las unidades restantes, cualquier PR sobrante se convierte en cartas de AdG: coge una carta de AdG del mazo de cartas de AdG por cada PR sin gastar. Formarán parte de la mano inicial del jugador. Si a un jugador le quedan 0 PR, los otros jugadores continúan seleccionando unidades en el mismo orden, saltando al jugador cuyo reclutamiento ha terminado.

2· Construido

Construido permite el reclutamiento de unidades de las unidades disponibles para todos los jugadores. El número de jugadores determina el número de PR disponible para gastar por cada jugador en su ejército:

- 2 jugadores ▶ **18 PR**
- 3 jugadores ▶ **16 PR**
- 4 jugadores ▶ **14 PR**

Los jugadores deben decidir conjuntamente el tipo de divinidad que desean jugar: **dios** o **titán**.

Para formar sus ejércitos, cada jugador recluta a sus unidades de entre todas las que posea. Se aplican las siguientes restricciones a cada jugador:

- cuando un jugador recluta a una unidad, debe ser pagado su coste de RP,
- un ejército nunca puede incluir más de una divinidad (dios o titán),
- un ejército no puede incluir más de una unidad, además de su divinidad, cuyo coste sea mayor o igual a 5 PR,
- el total de PR de todas las unidades reclutadas debe ser exactamente igual al número de PR disponible al inicio del reclutamiento,
- un ejército, o el mismo bando en una partida por equipos, NO puede incluir la MISMA unidad dos veces (Ejemplo: Achilles y Veteran Achilles o Heracles y Veteran Heracles, se consideran la misma unidad).

3· Limitado

El escenario impone todas las unidades disponibles para ser reclutadas por los jugadores.



CONFIGURACIÓN DEL TABLERO

Durante la configuración, independientemente del modo de juego, se configura la mesa mediante los siguientes pasos:

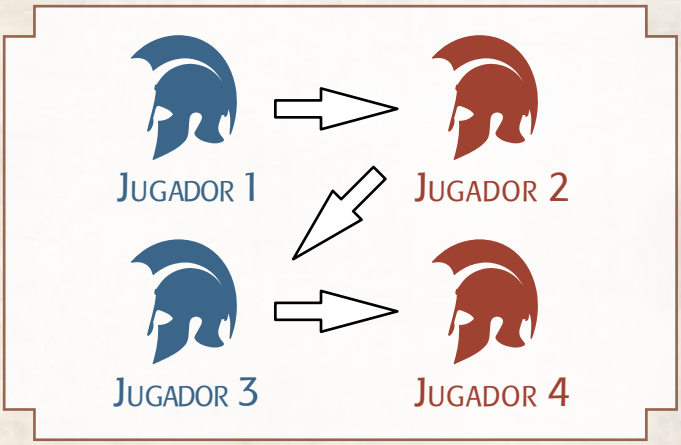
1. Coloca el tablero seleccionado en el centro de la mesa. Agrega cualquier elemento de terreno 3D, piedras divinas, fichas, y miniaturas indicadas en el mapa del escenario. Si la ubicación exacta de los elementos de terreno 3D no está indicada por el escenario, se colocan de acuerdo a la descripción del tipo de terreno correspondiente (*ver página 21*).
2. Coloca los dados, el mazo de cartas de AdG y el mazo de cartas de ónfalos cerca del tablero.
3. Cada jugador coloca las miniaturas, los tableros guía, las cartas de tropa y las fichas de sus unidades frente a sí.
4. Empezando por el jugador principal y luego, en sentido horario alrededor de la mesa, cada jugador coloca una unidad de tropa en una de las áreas de despliegue. Se continúa hasta que todos los jugadores hayan colocado todas sus unidades de tropa sobre el tablero.
5. Cada jugador construye su mazo a partir de:
   - todas las cartas de activación por cada unidad en su ejército y,
   - un número de cartas de AdG igual al total de todos los valores estratégicos de sus unidades.
6. Cada jugador forma su mano con:
   - 3 cartas de AdG adicionales,
   - las 3 primeras cartas de su mazo,
   - cualquier carta de AdG ganada durante el reclutamiento de su ejército si ya no fue capaz de reclutar.

JUEGO EN EQUIPO

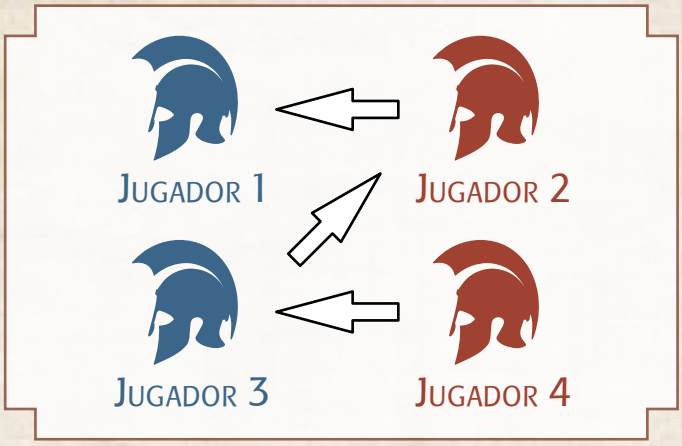
Para partidas de escaramuza de cuatro jugadores, te recomendamos jugar en dos equipos de dos jugadores en vez de todos contra todos. Los jugadores del mismo equipo constituyen un bando. Todas las unidades del mismo bando se consideran aliadas. La partida se juega de forma idéntica que en uno contra uno salvo una excepción.

Además de compartir tu victoria con tu compañero de equipo, el único cambio de reglas es sobre cómo los jugadores se sientan alrededor de la mesa y el impacto que tiene en el orden de turno.

Como los jugadores del mismo equipo despliegan sus miniaturas sobre el mismo lado del tablero, es más fácil para ellos sentarse uno al lado del otro. Si este es el caso, la ronda necesita jugarse en "Z" como se muestra en el diagrama siguiente.



Este orden funciona tanto para el turno en el reclutamiento de ejércitos, como para el propio juego. Si las reglas dicen sentido horario, juega la "Z" como se muestra arriba; si es en sentido antihorario, sigue el siguiente diagrama empezando por el jugador 4.



Cada jugador tiene 14 PR disponibles para su ejército y las instrucciones de configuración usadas son las mismas que para una partida de dos jugadores.

VII· JUGANDO LA PARTIDA

Mythic Battles se juega en una serie de rondas. Durante cada ronda, cada jugador realiza un turno. La ronda comienza con el turno del jugador principal, y continúa en sentido horario alrededor de la mesa.

A· SECUENCIA DEL TURNO

Cada turno consiste en las siguientes fases, como se describe a continuación. El jugador cuyo turno es el actual se conoce como jugador activo, y debe completar cada paso para poder activar sus unidades.

1◆ FASE DE INICIO DE TURNO

1.a: Los efectos de los poderes activados en el turno anterior del jugador activo que solo duren una ronda, finalizan ahora.

1.b: El jugador activo roba 1 carta de su mazo.

1.c: Si pasan su turno, pueden robar otra carta y luego ir directamente a la fase de fin de turno (4).

2◆ FASE DE ACTIVAR UNA UNIDAD

2.a: El jugador activo descarta 1 carta de activación de la unidad que desee activar. Después declara si su unidad llevará a cabo acciones simples o una acción compleja.

2.b: Se resuelven los poderes que hayan sido activados al inicio de la activación de la unidad.

2.c: La unidad está activada y puede realizar:

- 0, 1 o 2 acciones simples

O

- 0 o 1 accinoes complejas

2.d: Se resuelven todos los poderes que se activan al final de la activación de la unidad.

3◆ FASE DE ACTIVAR OTRA UNIDAD

3.a: Si el jugador activo ha activado un número de unidades igual a su límite de activación o si no desea activar otra unidad más, ve directamente a la fase de final de turno (4).

3.b: Si el jugador activo elige activar otra unidad, descarta 1 carta de AdG y regresa a la fase de activar una unidad (2).

4◆ FASE DE FIN DE TURNO

4.a: El jugador activo decide si descartar o no 1 carta de AdG para recuperar una tropa.

4.b: El siguiente jugador en sentido horario se convierte en el nuevo jugador activo. Su turno comienza en la fase de inicio de turno (1).

B· RECUPERAR TROPAS

Cuando un jugador recupera una tropa, elige una unidad de tropa (ya esté en jugo o destruida) que controle. Todas las miniaturas de la unidad (en juego o no) se mueven a la misma área de su divinidad. Si la unidad porta una piedra divina, la deja caer en el área original que ocupaba la unidad. Además, cualquier ficha colocada sobre la unidad se elimina del juego y se cancelan sus efectos.

C· LÍMITE DE ACTIVACIÓN

Un jugador puede activar un máximo de 2 unidades distintas de su propio ejército en cada uno de sus turnos.

Una unidad no puede activarse más de una vez por turno.

D· MAZO

DESCARTAR: Los jugadores descartan sus cartas boca arriba en una pila para formar su pila de descartes. Cualquier jugador puede mirar en esta pila durante cualquier momento de la partida.

MAZO AGOTADO: La partida se detiene cuando un jugador ya no pueda robar una carta porque su mazo se ha agotado.

Todos los jugadores renuevan sus mazos, cumpliendo los siguientes pasos:

1 ▶ Cada jugador agrega por completo el resto de su mazo a su mano.
2 ▶ Cada jugador baraja su pila de descartes para formar un nuevo mazo.
3 ▶ Si es necesario, cada jugador roba una carta (o cartas) para tener una mano de 3 cartas.
4 ▶ Se reanuda el juego desde el punto donde se detuvo.
5 ▶ El jugador que provocó la pausa roba las cartas que no pudiera previamente.

VIII· ACCIONES

Hay 6 acciones para elegir, divididas en dos tipos: **simples** o **complejas**.

A· ACCIONES SIMPLES

Las acciones simples son: **caminar**, **atacar** y **reclamar**.

Si una unidad realiza acciones simples, se deben tener en cuenta las siguientes restricciones:

- las dos acciones deben ser diferentes,
- cada acción debe completarse antes de comenzar la siguiente,
- Si una unidad lleva acabo un ataque, no puede alejarse después del ataque durante la misma activación.

1· Caminar

Durante una acción de caminar, una unidad puede entrar en el mismo número de áreas que su atributo de *movimiento*. Cada área nueva debe estar adyacente a la anterior.

Una unidad termina de caminar tan pronto como entre en un área que contenga a uno o más enemigos.

Una unidad solo puede entrar en un área cuya descripción del tipo de terreno lo permita. Además, la unidad solo puede cruzar límites cuya descripción del tipo de límite lo permita.

Una unidad no puede entrar en un área llena.

2· Ataque

Hay dos tipos de ataque: el **ataque normal** y el **ataque de área**.

El atacante es la unidad que declara el ataque y el defensor es la unidad objetivo del ataque.

Cuando se hace referencia al atacante o al defensor, puede referirse a la unidad o al jugador que la controla.

a • ATAQUE NORMAL

Una unidad que realiza esta acción resuelve los pasos de una secuencia de ataque normal.

1 ▶ ELECCIÓN DE OBJETIVO;
2 ▶ RESOLUCIÓN DEL ATAQUE;
3 ▶ CONTRAATAQUE.

1 ▶ Elección de objetivo

El atacante solo puede atacar a unidades enemigas que cumplan al menos una de las siguientes condiciones:

- la unidad es visible y está a una distancia menor o igual que el *rango* del atacante. Una unidad siempre puede apuntar a una unidad enemiga en la misma área (*rango* 0).
- la unidad está adyacente a un área que está llena. En ese caso, el atacante puede decidir atacar como si estuviera en la misma área que el objetivo (*rango* 0).

◆ UNIDADES VISIBLES Y OBSTÁCULOS ◆

Hay distintos tipos de obstáculos; éstos son

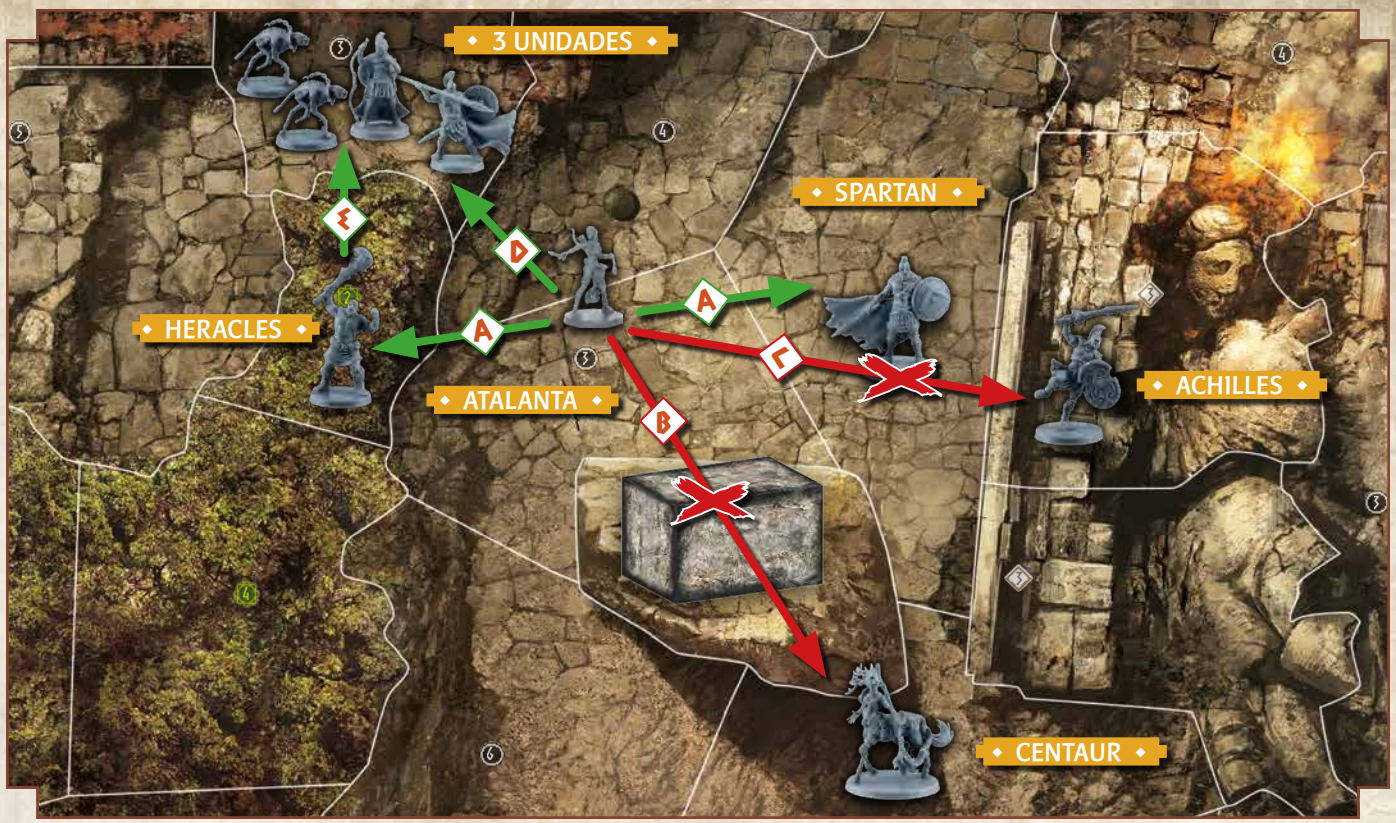
- un área si contiene al menos a una unidad,
- un área o un límite que especifique en su descripción que constituye un obstáculo,

Para determinar si un objetivo es visible, el jugador activo traza una línea imaginaria entre el icono central del área del atacante y el del objetivo. Si la línea no encuentra obstáculos, ignorando las áreas de salida y destino, el objetivo se considera visible.
Una unidad que ocupe la misma área que el atacante siempre se considera visible.

◆ DISTANCIA Y RANGO ◆

Un objetivo siempre está en *rango* si el atributo de *rango* del atacante es igual o mayor que la distancia más corta hacia él. Para calcular esta distancia, un jugador debe contar el número mínimo de áreas necesario para ir de un área a la otra sin tener en cuenta los tipos de límites y de terreno. El área del atacante no se cuenta en este cálculo.

- Cuando se hace referencia al *rango* X (X siendo un número), se refiere a una distancia menor o igual que X.
- Cuando se hace referencia al *rango* X+, se refiere a una distancia mayor o igual que X.



A **ATALANTA** *(atributo de* rango *2) puede atacar a* **HERACLES** *o al* **SPARTAN**, *ambas unidades están dentro de su* rango *y no hay obstáculos bloqueando su línea de visión.*

B *No puede atacar al* **CENTAUR**. *El Centaur está dentro de su* rango, *pero el área de roca se considera un obstáculo que bloquea su línea de visión*

C *No puede atacar a* **ACHILLES**. *Él está dentro de su* rango, *pero el área ocupada por la unidad* **SPARTAN** *bloquea su línea de visión.*

D *Puede atacar a cualquiera de las* **3 UNIDADES** *ubicadas dentro de su* rango *de 2 áreas, siempre que no haya obstáculos que bloqueen su línea de visión.*

E **HERACLES** *tiene un atributo de* rango *de 0, pero puede atacar a cualquiera de las 3 unidades en el área adyacente (*rango *1), ya que el área está llena. Su ataque contra una de esas unidades se considera un ataque de* rango *0.*

2 ▶ Resolución del ataque

Para resolver un ataque, lleva a cabo los siguientes pasos en orden.

- 2.a ▶ CÁLCULO DEL VALOR EFECTIVO
- 2.b ▶ PRIMER ASALTO
- 2.c ▶ SEGUNDO ASALTO
- 2.d ▶ HERIDAS

2.a ▶ Cálculo del valor efectivo

Tanto el atacante como el defensor calculan sus valores efectivos de *ofensa* y *defensa*. Éstos son los valores de los atributos de la unidad después de que se hayan tenido en cuenta los modificadores aplicables. Si en un escenario o en un poder se refiere a atacar con un número de dados, éste corresponde con la *ofensa* efectiva del ataque.

Los modificadores (poderes, talentos, terrenos, etc.) no pueden reducir la *ofensa* o *defensa* por debajo de 0, o aumentarla por encima de 10.

2.b ▶ Primer asalto

2.b.1: El atacante lanza un número de dados igual a su *ofensa* efectiva.

2.b.2: Cualquier resultado en blanco se elimina inmediatamente. En cada paso, una vez que se ha eliminado un dado, se aparta y no toma parte en este ataque.

2.b.3: De entre los dados restantes, el atacante puede descartar tantos dados como quiera para obtener bonus para los otros dados. Cada dado descartado suma +1 al resultado de otro dado. El nuevo valor del resto de dados es igual a su resultado incrementado por el número de dados descartados para otorgarles bonus.



En cada paso, tan pronto como el valor de un dado iguale o supere la *defensa* efectiva del objetivo, el dado se coloca inmediatamente en el tablero guía o carta de tropa del atacante para indicar que ha infligido una herida al objetivo (*ver* 2.d ▸ HERIDAS).

2.c ▸ SEGUNDO ASALTO

Si, durante el primer asalto, el atacante obtuvo uno o varios resultados de 5, no importa si fueron resultados directos o después de una modificación, pueden llevar a cabo un segundo asalto. Para ello, realiza en orden los siguientes pasos. Si no, ve directamente al paso 2.d ▸ HERIDAS.

2.c.1: El atacante lanza tantos dados como desee de aquellos del primer asalto con un resultado igual a 5.

2.c.2: Cualquier resultado en blanco se elimina inmediatamente. Su resultado anterior se pierde.

2.c.3: Los nuevos resultados de los dados lanzados se suman a los 5 del primer asalto.

2.c.4: Entre los dados restantes (incluyendo cualquier dado que no se haya descartado durante el primer asalto), el atacante puede descartar tantos dados como quiera para obtener bonus para otros dados. Cada dado descartado suma +1 al resultado de otro dado. El nuevo valor del resto de dados es igual a su resultado incrementado por el número de dados descartados para otorgarles bonus.

2.d ▸ HERIDAS

Cada resultado de dado igual o superior a la *defensa* efectiva de la unidad defensora inflige una herida. Por cada dado en el tablero guía o carta de tropa del atacante, el defensor pierde un punto de *vitalidad*:

- Si el defensor es una **divinidad**, un **héroe** o un **monstruo**, el jugador mueve hacia abajo el clip de atributos del tablero guía un número de líneas igual al número de puntos de *vitalidad* perdidos, para mostrar los nuevos atributos de la unidad.
- Si el defensor es una **unidad de tropa**, el jugador elimina tantas miniaturas de la unidad como puntos de *vitalidad* perdidos y las coloca sobre su carta de tropa.

◆ UNIDAD DESTRUIDA ◆

Una unidad es destruida cuando su *vitalidad* llega a 0:

- **divinidades, héroes o monstruos:** esto ocurre cuando el jugador ya no pueda deslizar hacia abajo el clip de atributos en el tablero guía. La miniatura se retira entonces del tablero y se coloca junto con su tablero guía en la caja. Estas unidades no pueden volver al juego.
- **tropas:** esto ocurre cuando el jugador haya retirado la última miniatura de la tropa del tablero.

Una unidad destruida deja caer cualquier elemento que pudiera estar llevando (piedras divinas, etc.) en el área en la que fue destruida. Si tenía una o varias fichas de poder unidas a ella, se devuelven a la reserva apropiada. Las cartas de activación y de AdG de la unidad permanecen en juego. En una partida de 3 o 4 jugadores, cuando una unidad sea destruida, el jugador que la controla elimina del juego todos los elementos controlados por esa divinidad.

3 ▸ CONTRAATAQUE

Si el defensor es objetivo de un ataque de *rango* 0, puede contraatacar contra la unidad que causó el ataque. El defensor se convierte en atacante y viceversa: El contraatacante debe descartar 1 de sus cartas de activación y luego resolver el ataque como un ataque normal (*ver* 2 ▸ RESOLUCIÓN DEL ATAQUE).

Una unidad no puede contraatacar frente a un contraataque.

Una unidad no puede contraatacar más de una vez por turno.

b • ATAQUE DE ÁREA

Un ataque de área está disponible para algunas unidades como su acción de ataque. Un ataque de área apunta a todas las unidades en el área, aliadas y enemigas, excepto a la unidad que realiza el ataque. El área objetivo debe contener al menos una unidad enemiga. El área en sí no es atacada.

1 ▶ Elección del área:

El atacante elige el área a atacar. El área debe estar dentro del *rango* y visible para el atacante.

2 ▶ Elección de objetivo:

El atacante elige a la unidad objetivo. Cada unidad solo puede elegirse una vez.

3 ▶ Resolución del ataque:

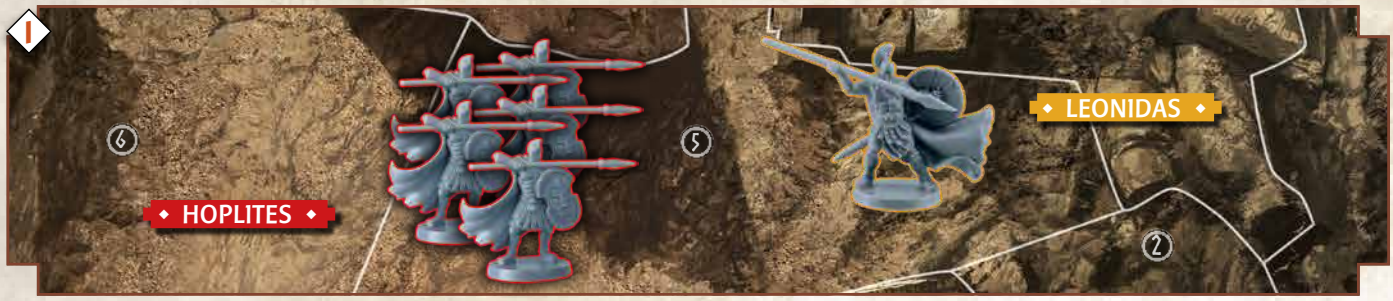
El atacante resuelve el ataque contra este objetivo de la misma manera que un ataque normal (*ver página 14*). Si una unidad aliada es el objetivo, el ataque lo resuelve el jugador enemigo como si fuera el propietario de la unidad atacante. El jugador enemigo no puede gastar cartas de AdG, pero por otro lado puede decidir libremente qué talentos y poderes de la unidad atacante usará en el ataque.

Si hay una unidad al menos que no haya sido atacada en el área, el atacante vuelve al paso 2 de esta secuencia para atacar a la nueva unidad. Si no, el ataque termina.

IMPORTANTE: El defensor no puede contraatacar durante un ataque de área.

◆ EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE UN ATAQUE ◆

1



Los **HOPLITES** *llevan a cabo un ataque. El jugador que los controla (el atacante) elige a* **LEONIDAS** *como objetivo. Es factible porque* **LEONIDAS** *está en el mismo área que los* **HOPLITES**.
El defensor no declara el uso de ningún talento o clase.

2



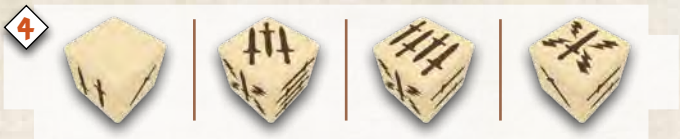
El atacante gana **+1** *a su* ofensa *usando su poder. La* ofensa *efectiva de los* **HOPLITES** *es ahora* **4**.

3



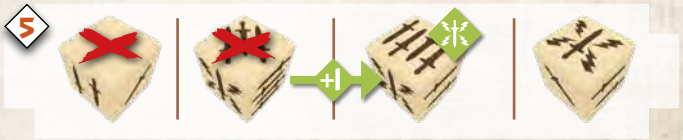
La defensa *efectiva de* **LEONIDAS** *es* **7**.

4



El atacante realiza el primer asalto. Para ello lanza 4 dados. Los resultados son: Blanco, 3, 4 y 5.

5



Descartan inmediatamente el dado con el resultado en blanco. Luego deciden descartar el 3 para incrementar en 1 el dado con resultado 4. Su nuevo resultado ahora es 5.

6



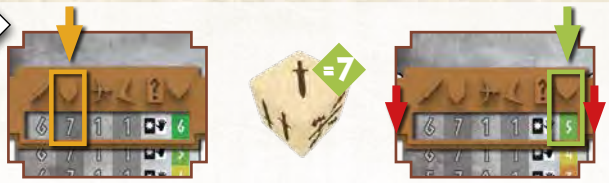
El atacante lleva a cabo un segundo asalto. Decide relanzar todos los dados con un resultado de 5. El resultado es un 1 en cada dado. Ésto incrementa cada resultado anterior en 1. Su nuevo resultado ahora es 6.

7



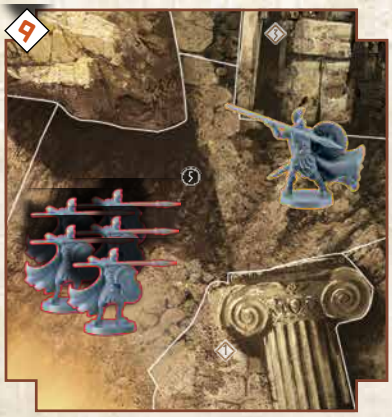
La defensa *efectiva de* LEONIDAS *es 7. Para herirle, el atacante debe tener al menos un resultado de 7 con un dado. Por lo tanto, decide descartar uno de sus dos dados para incrementar el resultado del otro en 1 punto y generar un resultado de 7*

8



El atacante compara el resultado de su dado con la defensa *efectiva de* LEONIDAS*. Este resultado es igual al valor de la* defensa *efectiva de* LEONIDAS*. Por lo que los* HOPLITES *infligen una herida. La* vitalidad *de* LEONIDAS *se reduce a 5. El defensor desliza el clip de atributos inmediatamente un espacio hacia abajo al nuevo valor de vitalidad de* LEONIDAS*.*

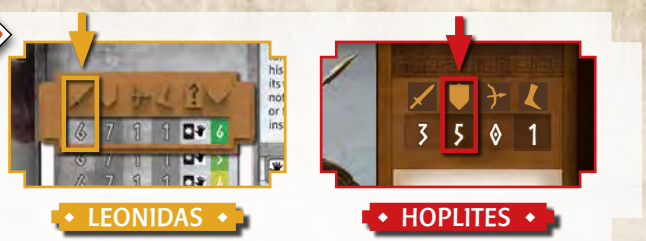
9





El defensor declara contraataque frente a los HOPLITES*. Ésto es factible porque* LEONIDAS *está en la misma área que los* HOPLITES*. Descarta una carta de activación de* LEONIDAS*. No hay declaración de uso de talentos o clase.*

10



LEONIDAS *tiene una* ofensa *efectiva de 6.*
Los HOPLITES *tienen una* defensa *efectiva de 5.*

11



LEONIDAS *realiza el primer asatlo de su contraataque. Lanza 6 dados, los resultados son: 1, 2, 2, 3, 4 y 5.*

12



Decide descartar un dado para incrementar el resultado de otro dado a 5 y descarta otros dos dados para aumentar el resultado de otro dado a 5. Ahora tiene 3 dados, cada uno con un resultado de 5. Decide no realizar un segundo asalto y va directo a aplicar las heridas.

13



LEONIDAS *compara los resultados de sus dados con la* defensa *efectiva de los* HOPLITES*. El resultado de sus 3 dados es igual al valor de la defensa efectiva de los* HOPLITES*, así que* LEONIDAS *inflige a tres heridas los* HOPLITES*. La* vitalidad *de los* HOPLITES *se reduce a 2. El defensor elimina inmediatamente tres miniaturas de los* HOPLITE *del tablero.*

La secuencia de ataque ha terminado.

3· Reclamar

Una unidad puede reclamar una piedra divina disponible (sobre el tablero) en la misma área si aún no llevan una. Cuando una unidad realiza esta acción, el jugador que la controla coloca la piedra divina recientemente reclamada en la base de la unidad. Una unidad puede llevar piedras divinas varias veces durante la partida, siempre que solo lleven una única piedra a la vez.

Mientras que una unidad lleva una piedra divina aún puede realizar acciones de forma normal.

B· ACCIONES COMPLEJAS

Las acciones complejas son: **correr**, **absorber** y **despliegue**.

Una unidad que lleve a cabo una acción compleja no puede usar sus talentos o poderes (activos, pasivos u ofensivos) mientras dure su activación.

1· Correr

Durante una acción de correr, una unidad puede entrar al mismo número de áreas que su atributo de *movimiento* +1. Cada nueva área debe estar adyacente a la anterior.

Una unidad termina de correr tan pronto como entre en un área que contenga a una o más unidades enemigas.

Una unidad solo puede entrar en un área cuya descripción del tipo de terreno lo permita. Además, la unidad solo puede cruzar límites cuya descrippción del tipo de límite lo permita.

Una unidad no puede entrar a un área llena.

2· Despliegue

Esta acción solo puede ser realizada por una unidad que entre a la partida por primera vez. Una unidad que ya está en juego o que haya sido destruida ya no se puede desplegar.

Durante la acción de despliegue, una unidad se coloca en la zona de despliegue de su ejército, como lo dicta el escenario. Ésto debe estar permitido por el tipo de terreno del área.

Una unidad de tropa comienza la partida sobre el tablero (*ver* D ◆ CONFIGURACIÓN DEL TABLERO *página 12*).

Una unidad no puede desplegar en una área llena.

3· Absorber

Solo las divinidades en la misma área que una piedra divina sin reclamar, o una recogida por una unidad aliada, pueden absorberla. Cuando una divinidad absorbe una piedra divina, se coge la ficha de piedra divina del tablero y se coloca en su tablero guía.
Además, si esta piedra divina proviene de la misma mitología que la divinidad, se aplican sus efectos.

IX· PIEDRA DIVINA

Hay diferentes piedras divinas asociadas a las diferentes mitologías del universo de Mythic Battles. La piedra divina de la mitología Griega es el ónfalo. El de la mitología Escandinava es la runa, y el kheper el de la mitología Egipcia.
Una piedra divina o está **reclamada** o **sin reclamar**.

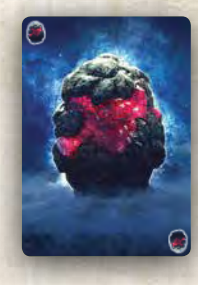
Piedras divinas reclamadas:
Una piedra divina está reclamada por una unidad si es llevada sobre la base de una de sus miniaturas. Una unidad solo puede llevar una piedra divina reclamada al mismo tiempo.

Piedras divinas sin reclamar:
Una piedra divina está sin reclamar si está en un área del tablero y no sobre la base de una miniatura.

Dejar caer una piedra divina:
Una unidad puede dejar una piedra divina en su área en cualquier momento durante su activación. Dejar caer una piedra divina no es una acción. Una vez soltada se considera sin reclamar.

Algunos elementos del juego se tratan de la misma manera que los ónfalos o piedras divinas. Cuando una regla o efecto indica que un elemento se considera lo mismo que un ónfalo o piedra divina, sigue todas las reglas y efectos relevantes para las piedras divinas, pero no pueden ser absorbidos.

Efecto de un ónfalo:
El efecto de un ónfalo permite al jugador que controla a la divinidad Griega que lo absorba coger una carta de Ónfalo y añadirla a su mano.



Una carta de ónfalo puede usarse de dos maneras:

- Durante cualquier parte de su turno, un jugador puede coger una carta de ónfalo de su mano y devolverla a la caja. A cambio, su divinidad recupera un punto de *vitalidad*. Ésto no reduce la cantidad de ónfalos en el tablero guía de la divinidad.
- Una carta de ónfalo puede ser descartada en lugar de una carta de AdG.

X· CARTAS DE ARTE DE GUERRA

Las cartas de arte de guerra son la moneda con las que un jugador puede comprar maniobras y otros efectos de juego.

Cuando un jugador deba descartar una carta de AdG, el jugador puede descartar:



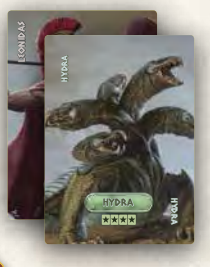
1 carta de AdG

O



1 carta de ÓNFALO

O



2 cartas de ACTIVACIÓN de unidades (no tropas) previamente DESTRUIDAS

XI· MANIOBRAS

Un jugador puede realizar maniobras en cualquier momento durante una ronda (independientemente de quién sea el turno actual).

Cada maniobra solo se puede comprar una vez por ronda y por jugador.

Un jugador debe pagar el coste en cartas de AdG para resolver los efectos de una maniobra.

A· ROBAR CARTAS

- COSTE: 1 carta de AdG
- EFECTO: El jugador roba inmediatamente 2 cartas de su mazo.

B· BUSCAR UNA CARTA

- COSTE: 1 carta de AdG
- EFECTO: El jugador busca inmediatamente en su mazo y coge 1 carta de su elección para añadirla a su mano. Luego baraja su mazo.

C· EVADIR

- COSTE: 1 carta de AdG
- EFECTO: El jugador declara el uso de evadir con una unidad voladora que no sea tropa que sea el objetivo de un ataque de *rango* 0.

El atacante puede elegir un objetivo diferente a una distancia igual o menor que su *rango*. Si el ataque no es redirigido, la acción se considera realizada, pero desperdiciada.

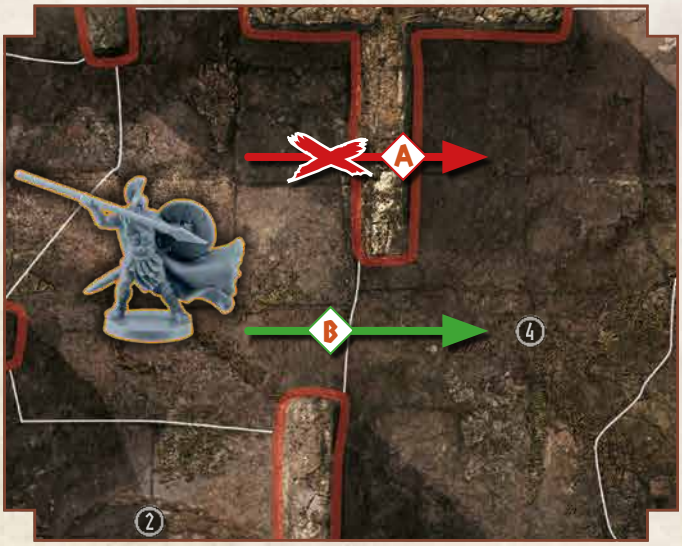
XII· CAMPO DE BATALLA

A· LÍMITES

Las áreas del tablero están separadas y delimitadas por elementos del juego conocidos como límites.

Un límite está representado por una línea o ilustración, por ejemplo un muro, que define su tipo. Cada uno es solo de un tipo y solo separa dos áreas. Sin embargo, dos áreas pueden estar separadas por diferentes límites.

Cuando se mueve entre dos áreas separadas por varios límites, se tiene en cuenta la menos restrictiva.



LEONIDAS *quiere moverse a un área adyacente. No puede cruzar el muro* A*, ya que el movimiento está prohibido. El límite normal* B *le permite moverse. Por lo tanto, es capaz de moverse a su área de destino.*

Los diferentes tipos de límites se presentan de la siguiente manera:

TIPO DE LÍMITE

- MOVIMIENTO: ✓ o ✗ (indica si este tipo de límite permite el movimiento de unidades entre las áreas que separa).
- EFECTO: Descripción de los efectos del límite.

Muros de jaula

- **MOVIMIENTO:** ✓ Para unidades de tropa y héroes; ✗ Para otro tipo de unidades.
- **EFECTO:** Ninguno.

Cadenas

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **EFECTO:** Las unidades que realicen una acción de caminar o correr a través de este límite deben acabar esta acción.

Escarpado

- **MOVIMIENTO:** ✗
- **EFECTO:** Ninguno.

Alturas

- **MOVIMIENTO:** El icono de Alturas no afecta a las acciones de movimiento de la unidad - sí lo hace el tipo de límites en el que está colocado.
- **EFECTO:** La punta de flecha apunta hacia áreas de nivel inferior. Una unidad que se encuentra detrás de la punta de flecha, en el lado superior, gana +1 *ofensa* y +1 *rango* para ataques dirigidos contra una unidad en cualquier área de nivel inferior. Además, los obstáculos se ignoran al determinar si un objetivo en un área inferior es visible o no.

Normal

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **EFECTO:** Ninguno.

Muro

- **MOVIMIENTO:** ✗
- **EFECTO:** Este límite es un obstáculo. Un muro delimitado está representado por una imagen de muro redeada por una línea roja continua. La imagen en sí no es un área.

B · TERRENO

Cada área es un único tipo de terreno, indicado por su icono de área.

Si, en la descripción del tipo de terreno, se indica que el terreno usa elementos 3D, como árboles o columnas en ruinas, los efectos solo se pueden aplicar si al menos uno de los elementos 3D permanece en el área.

Si se eliminan todos los elementos 3D, el área se convierte en terreno abierto.

Los diferentes tipos de terreno se presentan de la siguiente manera:

Tipo de terreno

- **MOVIMIENTO:** ✓ o ✗ (indica si este tipo de terreno permite el movimiento de unidades en esta área).
- **OBSTÁCULO:** Sí o no (indica si el área es un obstáculo).
- **ELEMENTOS 3D:** Número y tipo (indica si el terreno usa elementos 3D).
- **EFECTO:** Descripción de los efectos del terreno.

Jaula

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** Sí
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Una unidad en esta área gana +1 *defensa* contra cualquier ataque de *rango* 1+.

Acantilado

- **MOVIMIENTO:** ✗
- **OBSTÁCULO:** Sí
- **ELEMENTOS 3D :** Ninguno
- **EFECTO:** Ninguno

Bosque

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** Sí
- **ELEMENTOS 3D:** El número de árboles por área es igual a la capacidad del área dividida por 2 y redondeando hacia arriba.
- **EFECTO:** Una unidad en este área gana +1 *defensa* contra ataques de *rango* 1+.

Lava

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** No
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Una unidad entrando en un área de lava sufre inmediatamente una herida. El jugador que la controla debe moverla a un área adyacente a su elección que no sea de lava. La acción del movimiento termina inmediatamente.

Terreno abierto

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** No
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Ninguno

Polar

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** Sí
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Una unidad que comience su activación en un área polar sufre 1 herida inmediatamente. Además, durante el resto del turno, solo pueden llevar a cabo una acción simple o una acción compleja y no pueden usar poderes activos u ofensivos.

Grieta

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** No
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Esta área no afecta a unidades de tropa ni a héroes. Las divinidades y monstruos no deben terminar su activación en esta área. Solo pueden mover a través de esta área a lo largo de un camino de calaveras (ver la imagen inferior) y solo si su atributo de *movimiento* es suficiente para permitirles abandonar el área en la misma activación. Las divinidades y monstruos que caminen o corran a través de esta área no son detenidos por ninguna unidad enemiga presente.



Roca

- **MOVIMIENTO:** ✗
- **OBSTÁCULO:** Sí
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Una unidad en esta área gana +1 *rango*. Para ataques de *rango* 1+, ganan +1 *ofensa*. Además, se ignoran los obstáculos cuando se determina si un objetivo es visible o no.

Ruinas

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** Sí
- **ELEMENTOS 3D:** 1 columna en ruinas por área
- **EFECTO:** Una unidad en esta área gana +1 *defensa* contra ataques de *rango* 0.

Escaleras

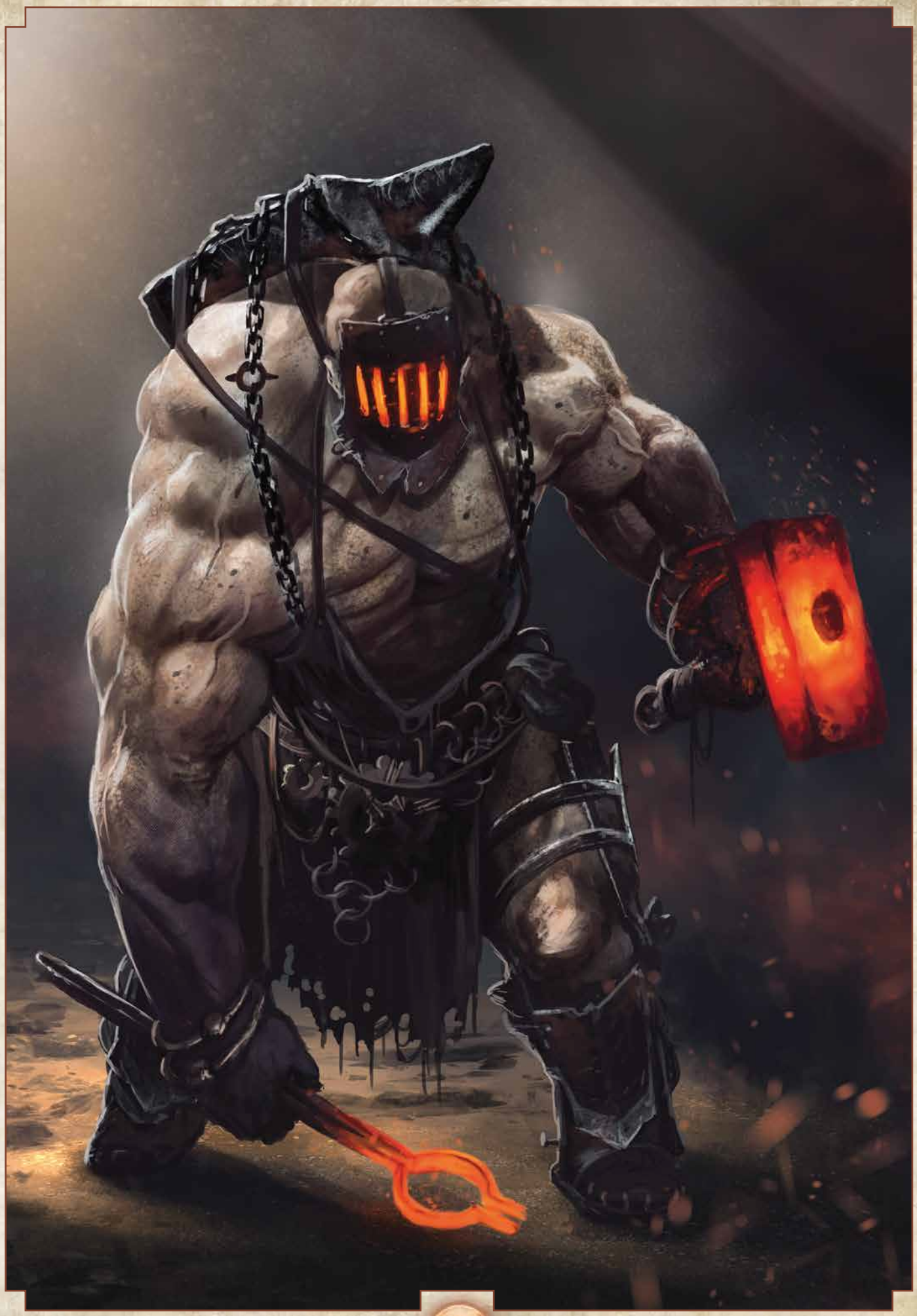
- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** No
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Una unidad en esta área gana +1 *rango*. Para ataques de *rango* 1+, ganan +1 *ofensa*. Además, se ignoran los obstáculos cuando se determina si un objetivo es visible o no.

Pantano (acuático)

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** No
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Las unidades que caminen o corran en esta área finalizan inmediatamente su activación. Una unidad en esta área no puede caminar y puede correr con un *movimiento* máximo de 1. Además, sufre -1 *defensa* contra ataques de *rango* 1+.

Agua (acuático)

- **MOVIMIENTO:** ✓
- **OBSTÁCULO:** No
- **ELEMENTOS 3D:** Ninguno
- **EFECTO:** Los poderes y talentos ofensivos de unidades en esta área se ignoran.



XIII· CLASE

Todas las unidades tienen una clase que se muestra por la posible presencia de un icono en su tablero guía o carta de tropa. Si no hay icono, se considera que la unidad pertenece a la clase terrestre.

TERRESTRE

- **EFECTO:** Ninguno



ACUÁTICO

- **EFECTO:** Las unidades acuáticas ganan +1 *movimiento* para las acciones de caminar o correr si comienzan dentro, y solo entran, de áreas acuáticas durante esta acción.

Las unidades acuáticas ignoran todos los efectos de terrenos acuáticos (agua, pantano, etc.).



IGNÍFUGO

- **EFECTO:** Las unidades ignífugas ignoran todos los efectos de los terrenos de lava.



BOREAL

- **EFECTO:** Las unidades boreales ignoran todos los efectos de los terrenos polares.



VOLADOR

- **EFECTO:** Las unidades voladoras pueden desplegar en un área de roca o de acantilado de su zona de despliegue.

Una unidad no está constantemente en el aire y se mueve por el suelo. Sin embargo, pueden echar a volar para aterrizar en otro lugar o descender sobre un enemigo.

Para representar esto, un jugador que active a una unidad voladora tiene acceso a 2 acciones complejas adicionales:

Vuelo rápido:

Una unidad que lleve a cabo un vuelo rápido puede entrar a tantas áreas como su atributo de *movimiento* +1 ignorando cualquier efecto del terreno. Durante esta acción, la unidad puede entrar en áreas de acantilado y de roca. Además, pueden cruzar muros y límites escarpados. No pueden entrar en áreas llenas. Durante esta acción, la unidad no puede dejar caer una piedra divina.

Nota: Las unidades llevando a cabo un vuelo rápido no son detenidas por unidades enemigas que ocupen las áreas sobre las que vuelen. Deben respetar los efectos de otros límites.

Ataque aéreo:

Una unidad que lleve a cabo un ataque aéreo sigue la secuencia de un ataque normal con las siguientes excepciones:

- Ignora cualquier efecto del terreno del área que ocupa,
- gana un bonus de +1 *rango*,
- cuando esta unidad determina si su objetivo está visible o no, se ignora cualquier obstáculo.

ENORME



- **EFECTO:** Una unidad enorme nunca puede entrar a un área con capacidad menor de 3.

El área que ocupa esta unidad siempre se considera llena, independientemente de la capacidad del área. Además, los talentos y poderes que podrían mover a una unidad enorme son ignorados.

XIV· TALENTOS

Algunas unidades tienen talentos. Usar un talento es opcional y a criterio del jugador.

Una unidad afectada por el efecto de un talento es el objetivo del talento. Múltiples talentos del mismo nombre no pueden apuntar a la misma unidad.

Si una unidad de tropa ya no está completa y solo queda una miniatura de la tropa, ya no se pueden usar los talentos de esa tropa.

Los talentos se presentan de la siguiente manera:

Nombre del talento

- **EFECTO:** Descripción de los efectos del talento.

Archer (Arquero)

- **EFECTO:** Durante el cálculo del valor de la *ofensa* efectiva de un ataque normal de *rango* 1+, la unidad con el talento Arquero gana +1 *ofensa*.

Block (Bloquear)

- **EFECTO:** Las unidades enemigas en la misma área que una unidad con el talento Bloquear no pueden llevar a cabo acciones de caminar o correr. Una unidad enemiga no puede reclamar una piedra divina que esté en la misma área que una unidad con el talento Bloquear.

Una unidad con el talento Bloquear ignora estos efectos.

Bolster (Reforzar)

- **EFECTO:** Durante el cálculo de los valores de *ofensa* y *defensa* efectivas de un ataque normal o de área, las unidades de tropa aliadas en la misma área que la unidad con el talento Reforzar ganan +1 *ofensa* y +1 *defensa*.

Climb (Trepar)

- **EFECTO :** Una unidad con el talento Trepar puede caminar sobre áreas de roca o acantilados. La unidad puede cruzar límites escarpados e ignora los efectos de los límites de cadena.

Close Combat (Combate Cerrado)

- **EFECTO:** Durante el cálculo del valor de la *ofensa* efectiva de un ataque normal de *rango* 0, la unidad con el talento Combate Cerrado gana +1 *ofensa* hasta el final de su activación actual.

Close Protection (Protección Personal)

- **EFECTO:** Durante el cálculo del valor de *defensa* efectiva de un ataque normal o de área, si una unidad aliada está en la misma área, la unidad con el talento Protección Personal gana +1 *defensa*.

Force of Nature (Fuerza de la Naturaleza)

- **EFECTO:** Antes de seleccionar el objetivo de un ataque normal o de área, si la unidad con el talento Fuerza de la Naturaleza está en un área con al menos un elemento 3D, puede eliminar uno de esos elementos del tablero para ganar +1 *ofensa* y +1 *rango* hasta el final de su activación actual.

Gem Collector (Colector de Gemas)

- **EFECTO:** Durante la activación de una unidad con el talento Colector de Gemas, esta unidad puede llevar a cabo una acción de reclamar sobre cualquier área visible de sus alrededores.

Guard (Guardia)

- **EFECTO:** Después de la elección del objetivo de un ataque normal o de área por parte de un enemigo, si la unidad con el talento Guardia está en la misma área que la unidad aliada objetivo, se convierte en el nuevo objetivo.

Este talento no puede usarse frente a un contraataque o contra los efectos del terreno.

Initiative (Iniciativa)

- **EFECTO:** Después de elegir el objetivo de un ataque normal de *rango* 0, si el objetivo es la unidad con el talento de Iniciativa, puede contraatacar antes de que se resuelva el ataque original.

Después del contraataque, si el atacante está más alejado del objetivo que su *rango*, la acción termina. Si no, el atacante lleva a cabo el ataque sin que el objetivo contraataque de nuevo.

Si tanto el atacante como el objetivo tienen este talento, se ignora el efecto.

Leader (Líder)

- **EFECTO:** Al final de su fase de activación, el jugador de una unidad con el talento Líder puede buscar en su mazo una carta de activación de una unidad de tropa aliada visible en sus alrededores y añadirla a su mano tras mostrársela a su oponente. Si esta unidad de tropa pertenece a otro jugador del mismo bando, este jugador coge la carta de activación correspondiente de su propio mazo.

La unidad de tropa elegida puede activarse inmediatamente descartando una de sus cartas de activación. Esta activación cuenta para el número máximo de activaciones por turno. Esta nueva activación no requiere que una carta de AdG sea descartada.

Si la unidad elegida para esta nueva activación no pertenece al jugador activo, el jugador cuya unidad esté usando el talento de Líder toma el control sobre esa unidad hasta el final de su turno actual.

Migthy Throw (Lanzamiento Poderoso)

- **EFECTO:** Después de haber lanzado los dados para resolver el primer asalto de un ataque normal o de área y antes de descartar los dados con resultados en blanco, la unidad con el talento Lanzamiento Poderoso puede lanzar al objetivo un área. Este área no puede estar llena y debe ser de un tipo de terreno que permita entrar al objetivo. Además, el objetivo solo puede cruzar los límites que permitan el movimiento a través de ellos.



La unidad objetivo deja caer cualquier piedra divina reclamada antes de ser lanzado.

El tipo de unidad que puede ser lanzada depende del número de resultados en blanco obtenidos:

- 1 para una unidad de tropa o héroe,
- 2 para una unidad de monstruo o dios,
- 3 para una unidad de titán.

Después de haber lanzado a la unidad objetivo, el ataque se resuelve normalmente incluso si la unidad objetivo ya no está a menor o igual distancia que el *rango* del atacante.

Mobility (Movilidad)

- **EFECTO:** Una unidad con el talento Movilidad puede mover incluso después de haber llevado a cabo un ataque.

Monster Slayer (Cazador de Monstruos)

- **EFECTO:** Después de haber lanzado los dados para resolver el primer asalto de un ataque normal o de área y antes de descartar los resultados en blanco, si el objetivo es una unidad de monstruo, la unidad con el talento Cazador de Monstruos puede relanzar hasta 2 dados. Luego el ataque se resuelve de forma normal.

Phalanx (Falange)

- **EFECTO:** Durante el cálculo de los valores de *ofensa* y *defensa* efectiva de un ataque normal o de área, si una unidad de tropa aliada está en la misma área, la unidad con el talento Falange gana +1 *ofensa* y +1 *defensa*.

Sneak Attack (Ataque Furtivo)

- **EFECTO:** Durante el cálculo del valor de *ofensa* efectiva de un ataque normal de *rango* 0, si una unidad aliada está en la misma área, la unidad con Ataque Furtivo gana +1 *ofensa* hasta el final de su activación actual.

Torment (Atormentar)

- **EFECTO:** Durante el cálculo del valor de *defensa* efectiva de un ataque normal de *rango* 0 llevado a cabo por una unidad con el talento Atormentar, la unidad objetivo sufre -1 *defensa* hasta el final del ataque.

XV· PODERES

Los poderes permiten que las unidades que los poseen se beneficien de efectos específicos. Hay 4 tipos de poderes: **permanentes**, **pasivos**, **activos** y **ofensivos**.

A· PODERES DE TROPA

Los poderes de unidades de tropa son todos permanentes y se presentan de la siguiente forma:

1. **Descripción detallada del poder**
2. **Bonus:**
   Indica si el poder añade un bonus al atributo mostrado.



Carta de Tropa de Infernal Warriors

B· PODERES DE TABLERO GUÍA



Tablero Guía del Phoenix

1. **Tipo de poder:**
   Indica si el poder es permanente, pasivo, activo u ofensivo. Si una unidad tiene dos poderes, uno de ellos tendrá un símbolo con fondo blanco y el otro con fondo negro. Este color se corresponde con el símbolo o número mostrado en la columna de poder de la fila de atributos.
2. **Coste:**
   El total de número de símbolos indica el coste del poder en cartas de AdG.
3. **Nombre.**
4. **Fichas de poder:**
   Indica si el poder usa fichas y cuántas.
5. **Descripción detallada:**
   Indica los efectos del poder cuando se usa.
6. **Icono de disponibilidad del poder:**
   Indica si se puede usar el poder correspondiente.

   Si el poder no está representado por un número, el icono corresponde al poder cuyo icono es idéntico (en forma y color).

   Si el poder está representado por un número, se corresponde con el poder cuya descripción incluye un icono de valor X del mismo color.
7. **Valor X:**
   Indica que el poder reemplaza un atributo por el valor X. Este valor es el valor efectivo del atributo y no puede modificarse.



USANDO PODERES

Una unidad solo puede usar un poder si está disponible; esto es, si su icono (o un número sobre un fondo del mismo color) aparece en la ventana del clip de atributos del tablero guía. Los poderes de las unidades de tropa siempre están disponibles.

Un jugador debe pagar el coste del poder en cartas de AdG para aplicar sus efectos. Si no se indica nada en el tablero guía o en la carta de tropa, el poder no requiere cartas de AdG para ser usado.

Cuando se muestra en la descripción del poder un símbolo de atributo asociado con un valor X sobre un fondo blanco o negro, significa que el valor efectivo del atributo es el que está en la ventana del clip de atributos. Los poderes activados por un efecto deben resolverse.

Permanente

La unidad puede usar este poder siempre que cumpla sus condiciones de uso, incluso si lleva a cabo una acción compleja o si no está en el tablero.

Pasivo

La unidad puede usar este poder siempre que cumpla sus condiciones de uso, excepto si lleva a cabo una acción compleja o si no está en el tablero.

Activo

La unidad solo puede usar este poder una vez por turno durante su activación, pero no puede usarlo si lleva a cabo una acción compleja.

Ofensivo

La unidad puede usar este poder durante su activación pero no puede usarlo si lleva a cabo una acción compleja.

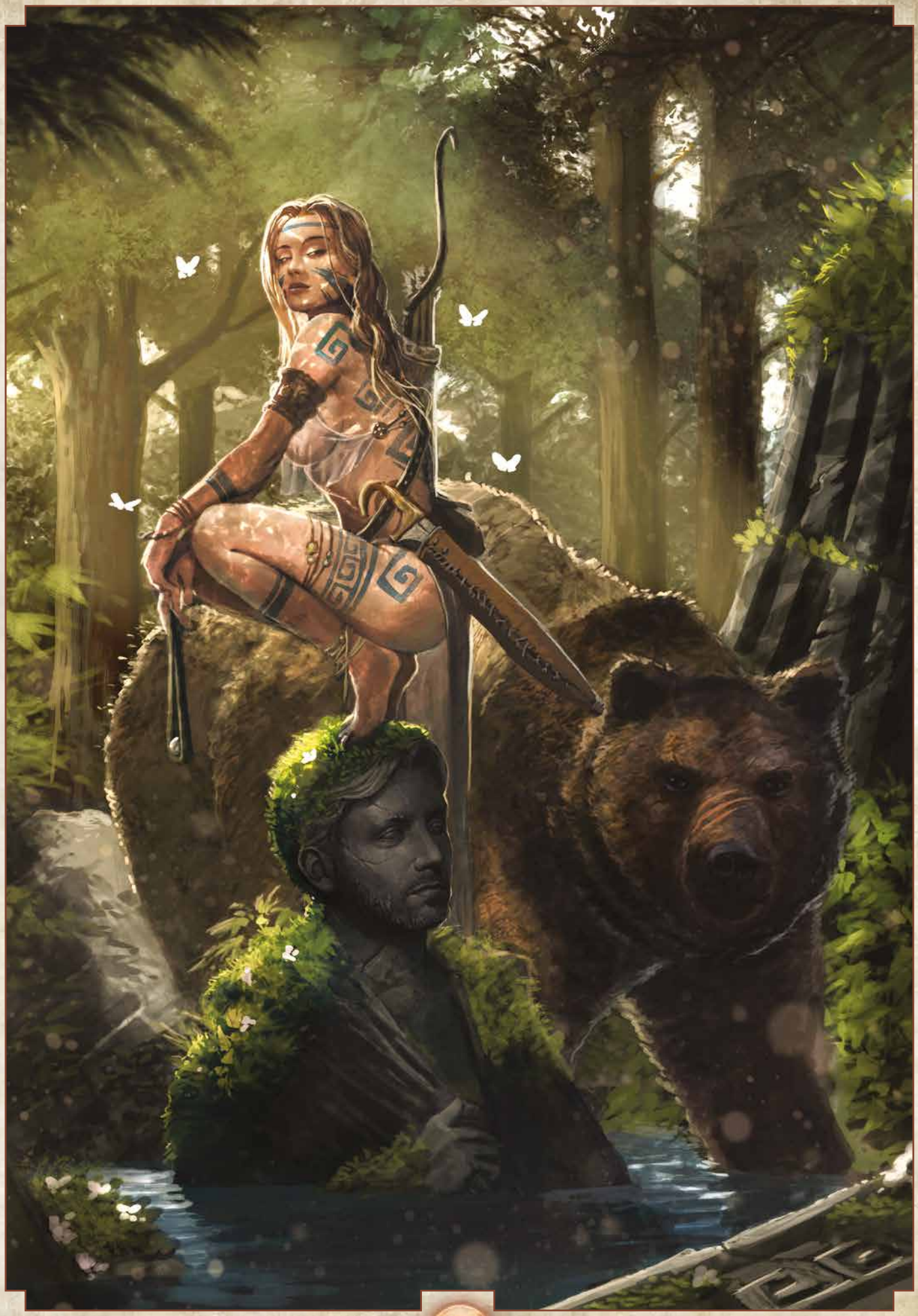
Su uso reemplaza una acción simple de ataque y, por lo tanto, cuenta para el límite de las dos acciones simples que una unidad puede llevar a cabo en un turno.

Si no se especifica nada en la descripción del poder, el ataque sigue la secuencia de un ataque normal.

EJEMPLO: *Zeus se activa y decide llevar a cabo dos acciones simples. La primera acción que lleva a cabo es su poder ofensivo: Lightning. Así que no puede realizar un ataque o caminar en la segunda acción.*

FICHAS DE PODER

Algunos poderes requieren el uso de fichas.
Durante la configuración, cada jugador debe coger tantas fichas de las unidades que lo requieran como se indica en su tablero guía. Éstas forman la reserva de fichas de poder. A menos que se indique lo contrario, cuando se elimina una ficha de la partida, se devuelve a esta reserva. Una ficha conserva su efecto mientras está en juego, independientemente de si el poder correspondiente es activo, pasivo, permanente u ofensivo, incluso si la unidad cuyo poder generó la ficha es destruida. Durante el reclutamiento construido, cada bando coloca las fichas de poder, visiblemente, con la cara del color que les corresponda, sobre los tableros guía de cualquier unidad que posea un poder con fichas. Algunas fichas tienen un atributo de *defensa* y *vitalidad*; por lo tanto, pueden ser objetivo de ataques como si fueran una unidad. Sin embargo, se ignoran los talentos del atacante. Cuando una ficha ya no tiene puntos de *vitalidad*, se elimina de la partida.





◆ ARES ◆

Ares es el hijo de Zeus y Hera, y el señor de la guerra y la destrucción. Con frecuencia se le representa teniendo un temperamento impulsivo y violento, aparece en muchas historias como el único dios que toma parte en el combate. En la Ilíada de Homero, se decía que acompañaba a los héroes en el campo de batalla, primero en un bando y luego en el otro. Su imprudencia a menudo lo lleva a ser superado por sus oponentes, y ha sido derrotado varias veces.

Es el amante de Aphrodite, pero fue descubierto por su marido, Hephaistos, y humillado ante los otros dioses. A pesar de sus desventuras, Ares es un dios adorado en toda Grecia por su pasión, su poder y su valor, especialmente en ciudades como Sparta.

Ares es un guerrero puro, especializado en asaltos brutales. No debería sorprendernos que este Dios de la Guerra sea particularmente poderoso en combate.

Provocar el Frenzy (Frenesí) le permite caminar y atacar una segunda vez en el mismo turno: verdaderamente una maniobra formidable. En combate puede combinar su poder con otro, Ares' Wrath (Ira de Ares), que le permite atacar de nuevo a todas las unidades del área.

Ares es un asesino. Independientemente de quien comience una pelea, ¡la terminará!



◆ HADES ◆

Hermano de Zeus, Hera y Poseidon, Hades ayudó a los otros dioses a derrotar a los titanes en la primera Titanomaquia. Como recompensa, le fue entregado el Inframunda, donde es el rey supremo. Allí era el Guardián de los Muertos, impidiendo que cualquiera que entrara al Inframundo escapara de sus profundidades infernales.

Generalmente se le describe como sabio y enigmático, enfrentado a héroes como Orpheus y Heracles que desean visitar el Inframundo tanto como volver al mundo de los vivos mortales. Mientras que Hades puede ser visto como sombrío, su hermosa esposa Persephone es la diosa de la vegetación primaveral y el renacimiento anual de la vida. Entre ellos controlan las riquezas de la tierra.

Hades es un luchador multifacético. Aunque sus atributos son bajos para un dios, sus poderes le permiten realizar hazañas particularmente interesantes. El primero, Soul Culling (Sacrificio de Almas), regenera un punto de *vitalidad* perdida y gana una carta de activación cada vez que muere una unidad de cada bando. Ésto te permite beneficiarte tanto de sus fracasos como de sus éxitos.

Su segundo poder, Inferno (Infierno), puede atacar a muchas unidades a la vez sin la posibilidad de contraataque. Ésto se puede utilizar en combinación con su primer poder para producir algunas combinaciones ganadoras de partidas.

Un dios ambivalente, ¡Hades juega con la vida y la muerte para quebrar a sus oponentes!



ATHENA

Athena es conocida por su inteligencia sin igual y es a la vez diosa de la sabiduría y la estrategia militar. Es hija de Zeus y la ninfa Metis. Athena tuvo un nacimiento inusual, brotando totalmente formada y equipada de la cabeza de su padre después de que se tragara a la embarazada Metis para ocultarla de su esposa. A pesar de este extraño comienzo, Athena asumió gradualmente un lugar importante en el Pantheon; es justamente llamada "aquella a la que nadie puede negar nada".

En las historias griegas Athena es habitualmente guía espiritual del héroe. Incluyendo a guerreros tan famosos como Odysseus, Heracles y Perseus - este último ofreciendo su cabeza de Medusa , que fijó a su escudo como protección frente a hechizos. Representada con un búho, y simbolizada por un olivo, Athena es la protectora de la ciudad de Athens a la que donó el árbol.

Athena es una guerrera astuta en lugar de brutal, especialista en maniobras tácticas e inteligentes. Añade muchas cartas de arte de guerra a tu mazo. Aunque sus atributos de juego son normales para un dios, sus muchos poderes lo compensan.

El primero, Strategist (Estratega), te permite activar dos unidades más además de a Athena en el mismo turno – más que cualquier otro dios. Jugado en el momento adecuado, puede convertir las situaciones más difíciles en provechosas, y causar estragos en los planes enemigos. El segundo poder, Athena's Owl (Lechuza de Atenea), reemplaza su ataque básico con un ataque a distancia, permitiéndote influir en la batalla sin riesgo para la misma Athena.

Una estratega sin igual y formidable líder, ¡su profunda astucia puede vencer a enemigos mucho más poderosos!



ZEUS

Rey de los dioses y señor del rayo , Zeus es hijo de dos titanes. Su padre, Kronos, es una de las primeras deidades, gobernando sobre los inmortales como los dioses mismos gobiernan a los mortales. Pero cuando una profecía predijo que uno de sus hijos tomaría su lugar, los tragó uno por uno para encerrarlos en su cuerpo. Zeus fue el único que escapó, escondido en una montaña por su madre, Rhea.

Finalmente Zeus creció poderoso y liberó a sus hermanos encarcelados, reemplazando a Kronos como jefe del Pantheon y encarcelando a su padre y a todos los otros titanes en las profundidades del Inframndo. Se casó con su hermana, Hera, con quien tuvo numerosos hijos, aunque también es conocido por sus innumerables infidelidades. Es el padre ilegítimo de cien dioses y héroes, entre ellos Hermes y Heracles .

Versátil y poderoso, Zeus es un luchador extraordinario. Su *ofensa*, *defensa* y *vitalidad* son todas altas, lo que lo convierte en un luchador excepcional. Además, su habilidad para lanzar rayos le permite causar daños masivos a distancia.

Su segundo poder, Patriarch (Patriarca), le otorga más control en la elección de cartas de activación, lo que te permite una mayor flexibilidad en tu juego.

Zeus es el señor del rayo, ¡y aplastó a sus oponentes con el poder de sus armas como con las del cielo!



HERACLES

Hijo de Zeus y Alcmene, un descendiente mortal de Perseus, Heracles es conocido por su gran fuerza y astucia. Como alumno del centauro Chiron, el sabio Rhadamanthus, y su padrastro Amphitryon, el joven Heracles fue rápidamente reconocido por su pasión y poder.

Su camino no iba a ser fácil. Llevad a la locura por una celosa Hera, mató a su esposa y a sus hijos y fue engañado por ella realizó doce trabajos aparentemente imposibles para Eurystheus, rey de Argos. El éxito de estas aventuras y muchas otras lo convirtieron en uno de los héroes más grandes de la antigua Grecia .

Heracles es un guerrero versátil y poderoso. Sus atributos le hacen un personaje fuerte y eficaz en cuerpo a cuerpo, y su poder Heraclean Feat (Gesta Hercúlea) le permite influir en el resultado de sus ataques y los de sus oponentes. A primera vista, su falta de ataque a distancia parece ser un inconveniente. Sin embargo, su segundo poder, Heraclean Strength (Fuerza Hercúlea), le permite lanzar árboles enteros y columnas en ruinas a sus oponentes con un efecto devastador.

Un sinónimo de gran fuerza, este semidiós es un héroe ideal en todo tipo de ejércitos.



ACHILLES

Achilles, o "el invincible Achilles", Es un guerrero legendario griego tanto por su poderío en la batalla como por su arrogante orgullo. Hijo de un rey y una ninfa, su madre lo sumergió en el río Styx cuando era un niño . Este misterioso río corría a través del Inframundo y tenía propiedades extrañas. Para A chilles, ésto le hizo invulnerable a las armas . Su única debilidad era su talón – el lugar por donde lo sostenía su madre cuando fue sumergido, y el único lugar que no fue tocado por las aguas.

Achilles es más famoso por su papel en la Guerra de Troya, donde mató a Héctor y dirigió muchos ataques gloriosos. No tiene miedo a hombres ni dioses. Achilles murió durante la captura de Troya, alcanzado en su talón vulnerable por una flecha, guiada por Apollo. Prefiriendo una vida breve y gloriosa a una larga vida sin esplendor, encarna el ideal para muchos guerreros.

Tanto una potente fuerza al golpear como extremadamente resistente, Achilles puede enfrentarse a la mayoría de sus enemigos, incluso a los dioses. Además de su alto valor de *defensa*, su poder Endurance (Resistencia) le permite reducir el daño que se le inflige. También es poderoso en el ataque, añadiendo su habilidad Achilles' Prowess (Destreza de Aquiles) a unos atributos básicos ya muy buenos. Su único inconveniente es su bajo *movimiento* y la falta de alguna otra habilidad de combate – debe ser desplegado rápidamente y tan cerca como sea posible de sus enemigos. Una vez que está en combate, todo lo que tienes que hacer es beneficiarte de su poder.

Como un Ares en miniatura, Achilles es una potencia en combate cuerpo a cuerpo y puede luchar incluso con los dioses, ¡de igual a igual!





LEONIDAS

Leonidas e s el rey es partano más famoso . Viniendo de una larga estirpe de gobernantes, dirigió a las tropas griegas en la legendaria batalla de las Thermopylae contra el poder del vasto ejército persa. A pesar de que eran muy superados en número y que el oráculo de Delphi había predicho su muerte en combate, decidió luchar en esta batalla imposible de ganar en lugar de huir. El tiempo que este noble sacrificio dio a los griegos les permitió unir fuerzas y, finalmente, ganar la batalla de Salamis y Plataea, conservando su independencia . Constantemente desde esa batalla, el valor de Leonidas y sus 300 espartanos ha sido un símbolo legendario de fuerza y autosacrificio .

Para reflejar su estrategia durante la Batalla de las Thermopylae, Leonidas, con sus tropas, es un protector implacable. Aunque sus atributos son normales, sus talentos y poderes lo convierten en un comandante destacado. El poder Born Leader (Líder Nato) le permite, después de actuar, activar a las tropas aliadas cercanas con bonificadores a sus valores de *ofensa* y *defensa* . Ésto permite que tus tropas sigan a Leonidas en sus viajes.

Este héroe es aún más desalentador cuando se le coloca como protector. Su talento de Guard le permite recibir los golpes dirigidos a un aliado cercano en su lugar - golpes que puede pasar a sus tropas acompañantes con su poder Wall of Shields (Muro de Escudos). Así, junto con sus hombre, puede soportar numerosos ataques y convertirse, por ejemplo, en un poderoso guardaespaldas de un dios.

Como el tenaz e implacable comandante que era, ¡Leonidas es tanto la lanza como el escudo de un ejército!

ODYSSEUS

Odysseus es el rey de Ithaca y un legendario estratega. Famoso por su astucia, es un destacado diplomático y gran comandante militar. Es, por ejemplo, el inventor del famoso caballo de Troya que permitió la conquista de una ciudad que se decía inexpugnable.

Después de la gran victoria griega, Odysseus intentó volver a casa, pero la ira de Poseidon lo impidió. La Odisea de Homero cuenta la epopeya de Odysseus y su tripulación, superando los muchos obstáculos del dios uno por uno. Escapan a la captura del cíclope Polyphemus, atacados por las sirens, y aplastados por las temidas Scylla y Charybdis cuando se deslizaron a través del estrecho paso marítimo que protegían. Diez años después de su partida de Troya, Odysseus finalmente regresó a Ithaca y su familia. Aunque pocos escritos narran su muerte, se dice que fue feliz, y marcó el fin de la era de los héroes.

En el campo de batalla, Odysseus añade mucha flexibilidad a tu fuerza. Además de la gran cantidad de cartas de arte de guerra que trae consigo, puedes guardar aún más usando su poder de Subterfuge (Subterfugio). Éste simplemente reduce el coste de una maniobra a cero.

Su segundo poder, Cunning (Astucia), te permite robar una carta gratis, dándote opciones adicionales para tu siguiente activación de unidad.

Finalmente, puede atacar a los enemigos a distancia con su gran *rango* y sin ser expuesto en combate, donde su débil *defensa* lo hace vulnerable.

El espíritu de la astucia, ¡Odysseus es un héroe formidable en los ejércitos tácticos!



ATALANTA

La princesa de Arcadia, Atalanta es conocida por su determinación y valentía. Abandonada por su padre, que quería un hijo, fue rescatada primero por un oso antes de ser criada por cazadores. Convirtiéndose en una cazadora formidable ella misma, hizo voto de castidad a Artemis antes de descubrir su rango real. Su hazaña más famosa fue la cacería del Boar of Calydon, una gigantesca bestia que infundió el terror en esa región. A pesar de la muerte de muchos cazadores, logró perseguir a la bestia, herirla, y finalmente matarla con sus compañeros supervivientes. Como recompensa por su valentía y como señal de respeto, le dieron su piel como trofeo.

Aunque hay muchas versiones de sus aventuras, la más reciente dice que ella era la única mujer que se unió a la tripulación de los Argonauts. Era, por lo tanto, una compañera de viaje de Heracles.

En el campo de batalla Atalanta se especializa en emboscadas y control de área. Parece bastante débil al principio, pero es aterradora a distancia dada la combinación de sus poderes únicos, largo alcance, y alta movilidad.

Su talento de Climb significa que puede escalar a puntos ventajosos, ganando tanto alcance como potencia para su ataque.

El poder Huntress (Cazadora) le permite vincular dos ataques: primero, un ataque a distancia para debilitar a su oponente, y entonces, después de moverse, un ataque cuerpo a cuerpo. Esta combinación puede matar rápidamente a una unidad enemiga ya debilitada. Debido a su baja *defensa*, el cuerpo a cuerpo es su principal debilidad, pero su segundo poder, Dodge (Esquivar), puede equilibrarlo temporalmente.

Utilizada cuidadosamente, ¡Atalanta es una heroína cuya velocidad y hazañas pueden darle a tu enemigo una desagradable sorpresa!



MINOTAUR

A Minos, rey de Crete, se le ofreció su título por Poseidon a cambio del sacrificio de un majestuoso toro blanco que había sido capturado por Heracles. Pero Minos, encontrando a la bestia demasiado bella para asesinarla, trató de engañar al dios matando otro. En venganza, Poseidon hizo que Pasiphae, esposa de Minos, se enamorara del animal. El engendro es el Minotaur: un ser monstruoso medio hombre, medio toro, y un caníbal de increíble salvajismo.

En su juventud el Minotaur vagó libre a lo largo de las costas de Crete, causando estragos y creciendo más poderoso y peligroso a medida que alcanzaba la madurez. Finalmente el rey no pudo más y decidió encerrar al Minotaur en un laberinto bajo su palacio. Cada año el Minotaur recibió un tributo de siete hombres y siete mujeres jóvenes para satisfacer su hambre. Una de esas víctimas fue, Theseus, quien mató al Minotaur en un tremendo duelo.

El Minotaur es una bestia enloquecida especializada en la lucha contra filas masivas. Con su poder Charge (Carga), puede cruzar varias áreas, atacando a todos los presentes y causando daños significativos. Por otra parte, su talento Mighty Throw puede dispersar a sus oponentes, y así crear el caos en las líneas enemigas.

Su segundo poder, Bloodlust (Sed de Sangre), permite al Minotaur tirar de nuevo los dados cuando ataca, haciendo su feroz ataque aún más destructivo.

¡La poderosa carga del Minotaur sembrará el pánico entre tus enemigos!



HYDRA

La Hydra es un hijo de los Titanes Typhon y Echidna. Criada por Hera para matar a Heracles, creció alrededor del lago Lerna en Argos, donde extendió el terror entre los habitantes. Su cuerpo gigantesco sostiene numerosos cuellos alargados, cada uno rematado con una atroz cabeza reptiliana. Desafortunadamente para los héroes que tienen la intención de matar a la Hydra, regenera el daño, vuelve a crecer cada cuello cuando es cortado. Incluso su sangre es un veneno mortal.

Haciendo uso tanto de su fuerza como de su astucia, Heracles cortó las cabezas de la Hydra una a una, cauterizando de inmediato cada una de ellas con un tronco ardiente para evitar que se regenerara. Mucho más tarde la Hydra obtuvo su venganza, matando a Heracles con su sangre envenenada, poniendo fin a sus hazañas.

Una fuerza de disuasión y ataque, la Hydra es muy adecuada para detener el avance del enemigo. Su alta *ofensa* y *rango* de 1 le permiten bloquear de manera efectiva el acceso a ciertas áreas del campo de batalla, como las que contienen omphalos.

En combate, también puedes usar sus múltiples cabezas, representadas por su primer poder Onslaught (Arremetida), y atacar a todas a las unidades enemigas dentro de su alcance. Cuando la Hydra está en medio del enemigo ésto es una gran amenaza. Aunque tiene sólo un valor de *defensa* medio para un monstruo de este tamaño, su alta *vitalidad*, y su segundo poder, Regeneration (Regeneración), la convierte en un duro rival a superar.

Un monstruo de muchas cabezas que puede regenerarse, ¡la Hydra es una amenaza que nunca se puede ignorar!



CERBERUS

Cerberus es un perro gigante de tres cabezas, nacido de los Titanes Typhon y Echidna. Sirvió a Hades como guardián de la entrada al Inframundo, atemorizando tanto a los vivos como a los muertos.

Como el último de sus doce trabajos, Heracles capturó a Cerberus con las manos desnudas y lo llevó a su mecenas, el rey Eurystheus de Argos, en el mundo de los vivos. El rey estaba aterrorizado con Cerberus, así que le dijo a Heracles que lo devolviera al Inframundo, donde reanudó su papel de guardián. Se dice que las tres cabezas de Cerberus son un símbolo de las tres edades del hombre: nacimiento, juventud y vejez.

Un temible monstruo en ataque y un devoto protector en defensa, Cerberus es eficaz en varios papeles. En combate, destaca con un alto valor de *ofensa* , apoyado por dos poderes, Three-headed Bite (Mordisco de Tres Cabezas) y Blazing Breath (Aliento Abrasador), permitiéndole cada uno adaptar su letalidad para masacrar tipos de oponentes concretos.

Los talento Guardi y Block, unidos a una alta *vitalidad* y una fuerte *defensa* , hacen de Cerberus un excelente perro guardián. Así es como se usa con más frecuencia, protegiendo a una divinidad o héroe vulnerable. Sin embargo, el combate no es la única opción de Cerberus. Su velocidad lo hace efectivo para devolver omphalos a su dios rápidamente sin que la deidad sea puesta en peligro. A diferencia de las unidades más rápidas, Cerberus puede mantener su propio combate, y no es el tipo de explorador frágil que a menudo se encarga de esta misión.

Al mismo tiempo poderoso, rápido y protector, Cerberus es útil en cualquier situación!

MEDUSA



A pesar de que era hija de Phorcys y Ceto, dos criaturas marinas , Medusa nació en forma humana. Enamorada de su propia belleza, trató de competir con Athena quien , para castigar su orgullo, la transformó en un horrible monstruo con pelo de serpientes y una mirada petrificante. Muchos héroes se convirtieron en piedra por este poder mortal. Finalmente fue Perseus quien venció a Medusa, decapitándola mientras sólo la miraba a través del reflejo en su escudo pulido. La sangre que manaba de su cuerpo sin cabeza dio a luz al guerrero Chrysaor y al caballo alado Pegasus.

Perseus usó entonces la cabeza de Medusa para petrificar a Atlas, el titá n que sostenía los cielos, y a otros muchos enemigos . Finalmente, ofreció su trofeo a Ahena, que lo fijó en su escudo. Este símbolo fue tomado por muchos guerreros griegos, y pintado en sus escudos como protección contra el mal de ojo.

Con buen *movimiento* y ataques de largo alcance, Medusa puede amenazar a sus oponentes desde gran distancia. Su talento Climb le permite aumentar esta amenaza, extendiendo su alcance y potencia de disparo desde una posición ventajosa. Su poder Petrify (Petrificar) es capaz de cambiar el curso de la batalla. Cuando fija su mirada mortal en sus enemigos destruye inmediatamente todas las tropas en su área, y paraliza hasta a los enemigos más fuertes.

Con la amenaza de petrificación siempre presente, ¡Medusa siembra el terror entre tus oponentes!

AMAZONS



Las famosas mujeres guerreras son fieras y orgullosas, con muchas heroínas propias. Incluso sus ciudadanas corrientes son luchadoras valientes y expertas.

Las Amazons no son las tropas más resistentes, y se utilizan mejor como apoyo de largo alcance para unidades más duras.

En ésto sobresalen. Usa su talento Climb para llegar a una posición ventajosa elevado y aumentar su alcance.

En esta posición, su *rango* total de 3 les dará una visión dominante del campo de batalla desde el que poder duchar con sus flechas a enemigos distantes, mucho antes de que ellas mismas estén en peligro.

Si están atrapadas en cuerpo a cuerpo, su Initiative les dala oportunidad de golpear antes de que el enemigo pueda superarlas. Incluso un oponente poderoso debe tratarlas con respeto.

INFERNAL HOUNDS



Los guerreros muertos hace mucho tiempo no vagan sólos por el Inframundo. Como en la vida, están acompañados por sus fieles sabuesos de caza, aunque éstos han sido tan retorcidos como sus amos. Sólo los más fuertes de mente pueden retener su razón en las tierras de los muertos.

Estos sabuesos son débiles por sí mismos, por lo que cazan en grandes manadas. Ésto les da una fuerza que individualmente no tienen, y significa que son una amenaza notable. Si bien es poco probable que maten a un héroe ellos solos, los distraerán y herirán, y al final los desgastarán.

INFERNAL WARRIORS



El dominio de Hades es un lugar deformado e inquietante que envía a muchos de sus habitantes a la locura. Pérdida, pena, culpa y arrepentimiento juegan en la mente de los muertos, y durante muchos años pierden su control lentamente sobre la realidad. Algunos se refugian en sí mismos, mientras que otros se centran en la venganza y la batalla, tratando de expiar las fechorías del pasado o simplemente olvidarlas ahogando esos recuerdos en sangre. Éstos son los Infernal Warriors

La característica más llamativa de los Infernal Warriors es que regresan de entre los muertos. Una y otra vez. Al final de su activación, coloca de nuevo con su unidad a una miniatura perdida anteriormente. Ésto significa que tu enemigo debe destruirlos por completo y lo más rápido posible para despejar el camino. E incluso entonces, como todas las tropas, pueden ser recuperados.

Junto con el talento de Guard, esta capacidad regenerativa hace de ellos una unidad protectora muy útil, y un enemigo muy frustrante.

HOPLITES



Los soldados ciudadanos de la antigua Grecia son conocidos como Hoplite. Cada uno es un individuo, responsable de su propio equipo de guerra y su entrenamiento, aunque en la batalla funcionan mejor cuando luchan junto a comandantes inspiradores como Odysseus.

Son jugadores de equipo, no lobos solitarios: se benefician de los talentos de su comandante y ayudan a protegerlo con los suyos propios.

Es un deber y un honor servir como Hoplite.

SPARTANS



Todo el mundo ha oído hablar de los guerreros Spartans. Son los guerreros mortales más cualificados y temibles de toda Grecia. Sparta es una nación que vive para la guerra, entrena a sus ciudadanos masculinos desde la infancia para soportar no sólo los rigores de la propia batalla, sino también las privaciones de la vida de campaña. Ésto hace que los Spartans resistan de una manera que se ha convertido en respeto y temor para los otros griegos.

Las unidades de Spartans son pequeñas. Luchan a menudo, y son requeridos constantemente por sus comandantes, por lo que pocos pueden ser escatimados para cada pelea. Sin embargo, su cualidad compensa su falta de número. Tienen una alta *defensa* para ser tropas, y son capaces de tirar un dado extra por cada modelo en un ataque. Ésto significa que luchan duramente hasta su último aliento, como es su tradición.

CENTAURS



Antes de la caída del Olympus, los Centaurs se mantenían a sí mismos, lejos de los otros mortales. Al igual que los humanos, son una mezcla de individuos, aunque universalmente su reputación entre sus vecinos era como una raza de borrachos ruidosos y peligrosos.

Desde el cataclismo han recorrido las tierras como nunca antes, buscando encontrar el orden en el caos consiguiente, o beneficiarse de la confusión como mejor les parezca. Los Centaurs se pueden encontrar al servicio de algún dios, tratando de encontrar su lugar como un fiel sirviente de quien los protege en estos tiempos inestables e inciertos.

Por todas sus pequeñas cantidades, los Centaurs son lo suficientemente poderosos, y la combinación de *movimiento* y *rango* les permite atacar muy rápidamente. Ésto significa que pueden empezar a afectar en la batalla más rápido que la mayoría de tropas.

ÍNDICE

A

absorber 7, 19
acciones
- acción compleja 13, 19, 22, 28
- acción simple 13, 14, 28

activación 8,9,10,12, 13, 14, 16, 19, 20, 22, 26, 28
acuático 7, 8, 22, 24
adyacente 7, 14, 15, 19, 20, 21
aliado 7, 17, 19, 25, 26
alrededores 7, 25, 26
área 7, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26
asalto
- primer asalto 9, 15, 16, 17, 18, 26
- segundo asalto 15, 16, 18

ataque 9, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 24, 25, 26, 28
- ataque aéreo 24
- ataque de área 14, 17, 25, 26
- ataque normal 14, 16, 17, 24, 25, 26, 28

atributo 6, 8, 9, 14, 15, 16, 19, 22, 24, 27, 28
aventura 7, 10, 11

B

bando 5, 7, 8, 10, 11, 12, 21, 26, 28
boreal 8, 24

C

caminar 9, 14, 19, 21, 22, 24, 25, 26, 28
capacidad 7, 21, 24
carta
- carta de activación 8, 9, 10, 13, 18, 26
- carta de arte de guerra 8, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 26
- carta de ónfalo 12, 19, 20
- carta de tropa 9, 16, 24, 28

clase 6, 17, 18, 24
clip de atributos 8, 16, 28
completa (unidad) 9
correr 13, 19, 21, 22, 24, 25
construido 10, 11, 28
contraataque 14, 16, 18, 25

D

defensa 9, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 25, 26
dejar caer (una piedra divina) 16, 19, 24, 26
despliegue 10, 12, 19, 24
destruida (unidad) 7, 9, 13, 16, 19, 20, 28
dios 8, 11, 26
distancia 9, 14, 20, 26
divinidad 6, 7, 8, 11, 13, 16, 19

E

efecto 6, 7, 13, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28
ejército 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 19
elemento 3D 12, 21, 22, 25
enemigo 7, 14, 17, 19, 22, 24, 25
enorme 8, 24
entrar 6,9, 14, 19, 24, 26
escaramuza 7, 10, 11, 12
escenario 7, 10, 11, 12, 15, 19

F

ficha de poder 16, 27, 28

H

herida 9, 16, 18, 21, 22
héroe 5, 6, 8, 16, 21, 22, 26

I

ignífugo 8, 24
ignorado 6, 21, 22, 24, 25

J

jerarquía 6
jugador activo 6, 13, 14, 26

L

limitado 11
límite 7, 14, 19, 20, 21, 24, 25, 26
llena (área) 6, 7, 14, 15, 19, 24, 26

M

maniobra 10, 20
mitología 10, 19
modo de juego 10, 12
monstruo 5, 6, 8, 16, 22, 26
movimiento 9, 14, 19, 20, 21, 22, 24, 26

O

objetivo 7, 14, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 25, 26
obstáculo 14, 15, 21, 22, 24
ofensa 6, 9, 15, 17, 18, 21, 22, 25, 26
ónfalos 5,10,12, 19, 20
oponente 7, 26

P

piedra divina 7, 10, 12, 13, 16, 19, 24, 25, 26
pila de descartes 13, 14
poder 6, 8, 27, 28
- activo 19, 22, 27, 28
- ofensivo 9, 19, 22, 27, 28
- pasivo 19, 27, 28
- permanente 27, 28

poder disponible 9, 27
punto
- reclutamiento 8, 9, 11, 12
- vitalidad 8, 9, 16, 19, 28



R

rango 6, 9, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 25, 26
reclamada (piedra divina) 19, 26
reclamar 14, 19, 25
reclutamiento 10, 11, 12, 28
reclutar 10, 11
recuperar (tropas) 9, 13
ronda 12, 13, 20

S

sin reclamar (piedra divina) 19

T

tabla de atributos 8, 27
tablero 7, 8, 9, 10, 12, 16, 18, 19, 20, 22, 25, 28
tablero guía 7, 8, 9, 11, 12, 16, 19, 24, 27, 28
talento 6, 9, 15, 17, 18, 19, 22, 24, 25, 26
terreno 7, 9, 12, 14, 15, 19, 21, 24, 25, 26
terrestre 7, 8, 24
titán 5, 8, 11, 26
tropa 8, 9, 11, 12, 13, 16, 19, 20, 21, 22, 25, 27, 28
turno 10, 11, 12, 13, 16, 19, 20, 22, 26, 28

U

unidad 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28

V

valor
- valor efectivo 15, 27, 28
- valor estratégico 8, 12

visible 7, 8, 14, 17, 21, 22, 24, 25, 26
vitalidad 8, 9, 16, 18, 19
volador 8, 20, 24
vuelo rápido 24



