



MYTHIC BATTLES PANTHEON



MONOLITH

Libro de Escenaríos



MYTHIC
GAMES

UN MUNDO DE AVENTURAS

Este libro de escenarios es una ventana a algunas de las muchas posibilidades que ofrece *Mythic Battles: Pantheon*.

Cada escenario se juega de una forma diferente. Algunos ofrecen sólo ligeros cambios, y otros son desviaciones importantes del escenario Escaramuza, que es el más jugado comúnmente.

Recomendamos que juegues el escenario del **Libro de Introducción** un par de veces primero, y entonces intenta jugar el escenario Escaramuza. Después, sólo hojea y elige uno que te guste, o que se adapte al número de jugadores.

Por cierto, no tengas miedo de jugar un escenario más de una vez. El escenario Escaramuza, en particular, fue diseñado para ser jugado repetidamente y es muy mutable. Se puede jugar con cualquier combinación de divinidades liderando una miríada de grupos de unidades posibles, a través de diferentes mapas, con un número variable de jugadores, ya sea en equipos o todos contra todos.

Lo que sea que elijas, ¡que los dioses te acompañen!

Este libro usa el estilo del reglamento básico. Así que:

Los atributos se escriben así: *ofensa*, *rango*.

Los talentos y poderes se escriben así:

Onslaught (Arremetida), Sentence of Exile
(Sentencia de Exilio).

¿QUÉ SON LOS ESCENARIOS?

Los escenarios son diferentes formas de jugar al juego. En cada uno se usan las reglas básicas y se añade un giro aquí o allá para que se adapte a la historia que el autor quiere contar y al desafío que quiere representar.

Un escenario cambiará lo mínimo posible. Si un escenario no menciona que una regla en particular ha sido cambiada, supón que no lo hace y usa el reglamento básico como referencia.

FORMATO DEL ESCENARIO

Cada escenario se representa de la misma forma general, con la siguiente información:

- Cuantos jugadores pueden participar.
- Algunos párrafos de trasfondo para definir el escenario.
- El mapa del escenario. Se supone que los mapas siempre tienen el norte en la parte superior de la imagen.
- Cómo cada jugador selecciona, o recibe, un ejército.
- Cómo y dónde situar los omphalos, unidades, mazos de cartas, y otros componentes necesarios para jugar.
- Cómo ganar.
- Cualquier regla especial que se aplique.

Por supuesto, con tanta variedad hay algunas excepciones a esto, ¡y eso es bueno porque todo se suma a la diversión!

¿QUÉ SON LAS CAMPAÑAS?

Las campañas son una serie de escenarios que juntos componen una historia más grande. Uno tras otro, con la victoria o derrota en cada uno de ellos se influye en algún aspecto de los juegos posteriores.

La mayoría de las personas comienzan con escenarios independientes y mejoran para jugar campañas más tarde. Si se adaptan o no a tu grupo de juego depende de la frecuencia a la que puedas jugar a *Mythic Battles: Pantheon*. Funcionan mejor si puedes jugar las diferentes etapas bastante rápido, una después de la otra. Esto te permite mantener la historia en mente y ver el contexto global.

Ten en cuenta que no tienes que jugar campañas. Mucha gente nunca lo hace. Aún así, todavía puede merecer la pena leer los escenarios de campaña ya que algunos de ellos pueden jugarse como batallas independientes, o como partes de una campaña en curso.

CONOCER QUIÉNES SON TUS AMIGOS

Muchas reglas y poderes funcionan de manera diferente para unidades amigas, por lo que es importante saber quiénes son tus amigos. Los escenarios tienen una amplia variedad de organizaciones y ejércitos.

A menos que se especifique lo contrario, en un escenario de todos contra todos, una unidad amiga es una más de tu propio ejército.

En las partidas por equipos, una unidad amiga es también como una de otro ejército de tu equipo.



2-4

ESCARAMUZA

Desde la caída del Olympus, no ha habido más que batallas. Dioses y Titanes vagan por tierras destrozadas, reclutando guerreros de todas las razas para adquirir tantos omphalos como puedan, y forjarse un imperio para sí mismos. Mientras la mayoría de los pocos mortales supervivientes luchan por ganarse la vida en medio del caos, las leyendas de antaño entran en combate una vez más. Por primera vez en generaciones, monstruos fabulosos merodean en la noche, y esos héroes legendarios tendrán que recrear sus famosas hazañas para derrotar una vez más a los monstruos que creían vencidos.

Esta es la historia de una de esas escaramuzas.

NÚMERO DE JUGADORES

Las reglas principales descritas aquí son para juegos de 2, 3, o 4 todos contra todos, donde cada jugador está sólo, y todos los demás cuentan como enemigo. Las reglas opcionales para jugar por equipos se describen más adelante.

MAPA

Los escenarios de Escaramuza se pueden jugar en cualquier mapa. Los mapas presentados en las páginas de 6 a 9 muestran las diferentes configuraciones para Escaramuzas de 2-4 jugadores todos contra todos en los cuatro mapas de la caja básica. Los escenarios de Escaramuza también se pueden jugar en los mapas de las distintas expansiones de *Mythic Battles: Pantheon*. Las configuraciones para los nuevos mapas se incluyen con cada expansión.



OLYMPUS EN RUINAS - PÁGINA 4



TARTARUS - PÁGINA 5



RÍO STYX - PÁGINA 6



LABERINTO DE MINOS - PÁGINA 7



FUERZAS



Cada jugador lanza un dado. El jugador con la tirada más alta se convierte en el jugador principal.

Los jugadores reclutan fuerzas según el reglamento. El total de RP disponibles para cada jugador depende de cuántos participen:



2 JUGADORES : 18 RP



3 JUGADORES : 16 RP



4 JUGADORES : 14 RP

CONFIGURACIÓN

Coloca los omphalos como se muestran en el mapa.

Coloca 1-3 árboles en cada área de bosque, y 1-3 columnas en ruinas en cada área de ruinas. Cuántos se usan depende de la elección del jugador y la cantidad de terreno disponible. Si los jugadores no consiguen ponerse de acuerdo, coloca 1 elemento de terreno en cada área.

Todas las unidades comienzan el escenario fuera del campo de batalla y deben desplegarse con su primera acción.

Las zonas de despliegue se muestran en el mapa. Los jugadores eligen qué zona de despliegue quieren, empezando por el jugador de la derecha del jugador principal y siguiendo en sentido antihorario.



VICTORIA

HAY DOS MANERAS DE GANAR UNA ESCARAMUZA. SON LAS MISMAS PARA CUALQUIER NÚMERO DE JUGADORES. CUANDO UNA DE ELLAS SE CUMPLA, EL JUEGO ACABA INMEDIATAMENTE. YA SEA:

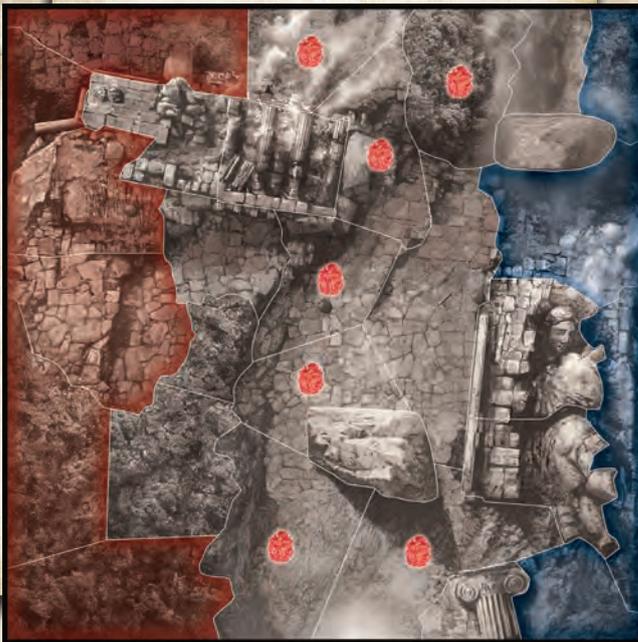
- CUANDO TODAS LAS DIVINIDADES EXCEPTO AQUELLAS QUE PERTENEZCAN A UN ÚNICO JUGADOR O EQUIPO HAYAN SIDO DESTRUIDAS, EL PROPIETARIO DE LA ÚLTIMA DIVINIDAD GANA.
- CUANDO LA DIVINIDAD DE UN JUGADOR O EQUIPO ABSORBE UN CUARTO OMPHALOS, GANAN.

CONFIGURACIÓN A

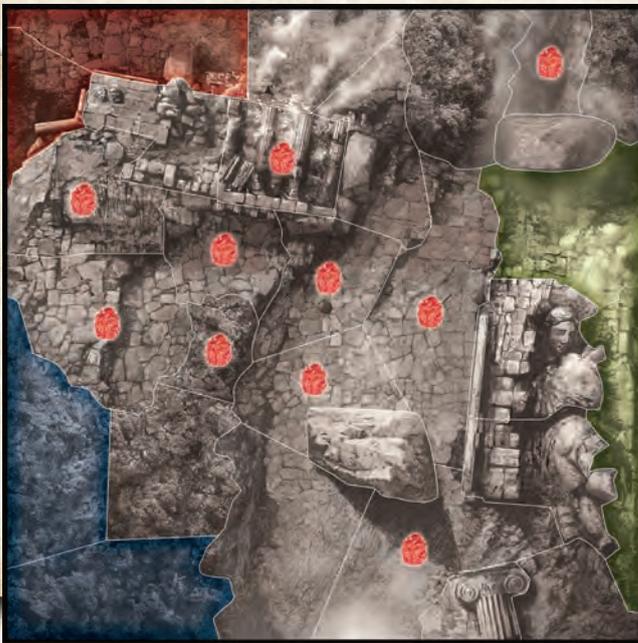
CONFIGURACIÓN B



2



3



4



ESCARAMUZA

OLYMPUS EN RUINAS



Límite normal



Terreno Abierto



Ruinas



Roca



Bosque

CONFIGURACIÓN A



CONFIGURACIÓN B



ESCARAMUZA

TARTARUS



Límite normal



Cadenas



Muro



Terreno Abierto



Jaulas



Roca



CONFIGURACIÓN A

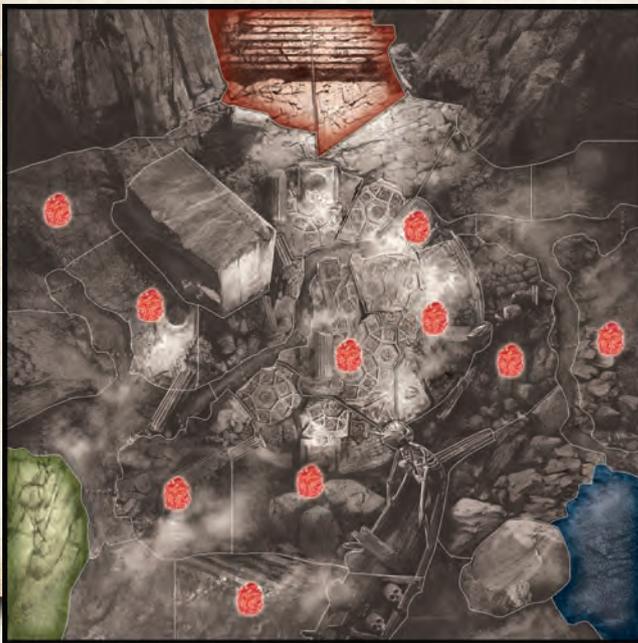
CONFIGURACIÓN B



2



3



4



ESCARAMUZA

RÍO STYX



Límite normal



Terreno Abierto



Ruinas



Roca



Grieta



Escaleras



Pantano



Acantilado

CONFIGURACIÓN A



CONFIGURACIÓN B



ESCARAMUZA LABERINTO DE MINOS



Límite normal



Escarpado



Alturas



Intransitable



Terreno Abierto



Ruinas



Muros



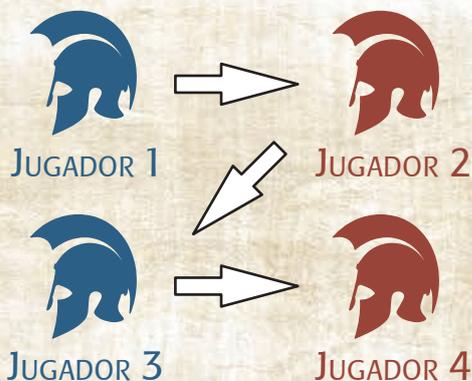
ESCARAMUZA: REGLAS ESPECIALES OPCIONALES

JUEGO EN EQUIPO

Los juegos de cuatro jugadores pueden jugarse como 2 equipos de 2 en vez de todos contra todos. En casi todos los aspectos de las reglas, esto funciona exactamente igual que en una partida de 2 jugadores. Además de compartir la victoria con tu compañero de equipo, el único cambio importante en las reglas es el asiento del jugador y el impacto que esto tiene en el orden de turnos.

Tienes dos opciones. La primera es sentarse alrededor de la mesa de forma que jugando en sentido horario los equipos jueguen turnos alternos. Ésto tiene la ventaja de que la secuencia de turno es muy simple de recordar y sigue todas las reglas normales del reglamento básico.

La otra opción es sentar a los jugadores del mismo equipo uno al lado del otro. Sin embargo, ésto significa que seguir el sentido horario alrededor de la mesa permite a un equipo realizar dos turnos seguidos, lo cual es demasiado poderoso. Entonces, si estáis sentados así, necesitáis jugar cada ronda en una "orden Z-". El siguiente diagrama muestra lo obvio de llamarlo así.



Este orden funciona tanto para turnos en el reclutamiento de ejércitos, como en el propio juego. Si las reglas dicen en el sentido horario, continúa la Z como se indica arriba; y si dicen en el sentido antihorario, sigue el diagrama de abajo, empezando por el jugador 4.



ALDEANOS

Estas reglas se pueden añadir a cualquier escenario de Escaramuza si todos los jugadores están de acuerdo.

A través de las ruinosas tierras baldías de la destrozada Grecia, miles de supervivientes están tratando de reconstruir sus vidas. Estos aldeanos son personas sencillas, y la llegada en medio de ellos de héroes y monstruos es muy perjudicial. Cuando los dioses llegan, se asombran, pero ¿quién más los ayudará en este momento de confusión y peligro? Nadie excepto los dioses, por supuesto. Deben superar su estupor y miedo para suplicar personalmente ayuda a los dioses.

Los aldeanos son una facción neutral que ninguno de los jugadores controla. Ellos han cometido un error entrando en el campo de batalla, y corresponde a los jugadores decidir cómo reaccionar ante ellos. Los aldeanos pueden ser estorbos, inútiles, y ocasionalmente muy útiles.

Los aldeanos sumamente impresionables admiran a los dioses (como debe ser) y esta servil adoración es una fuente de energía para las divinidades. Funciona como una especie de omphalos temporal, que no otorga una carta, pero que cuenta para el total que una divinidad necesita para ganar. Siempre y cuando haya suficientes aldeanos para rezar alto y agradable ...



Los aldeanos tienen una carta de tropa como referencia. Sin embargo, los aldeanos no tienen cartas de activación, y solo actúan de acuerdo a las reglas siguientes.

Los aldeanos ignoran Block (Bloquear) cuando quieren abandonar un área.



Distribución

Después de que el tablero se haya configurado de forma normal, y antes del primer turno de juego, coloca 3 unidades de 5 aldeanos cada una. Comenzando por el jugador de la izquierda del jugador principal y siguiendo el sentido horario, los jugadores colocan 1 unidad cada vez, eligiendo un área que contenga un omphalos, y ningún otro aldeano. Se han aventurado lejos de la relativa seguridad de su aldea para examinar las extrañas y brillantes rocas.

¿Amigo o Enemigo?

Los aldeanos comienzan como unidades amigas para todos los jugadores. Un jugador puede declarar como enemigos a los aldeanos en cualquier momento. Una vez que un jugador ha hecho esto, los aldeanos siguen siendo unidades enemigas durante el resto de la partida.

Una divinidad sólo puede usar resplandor (ver más abajo) en aldeanos amigos. Una unidad sólo puede atacar a los aldeanos enemigos.

Recuerda que una unidad debe pararse tan pronto como entre en un área ocupada por una unidad enemiga.

Independientemente de si los aldeanos son amigos o enemigos, no pueden ser convocados.

Nueva Acción: Resplandor

Una nueva acción simple está disponible para una divinidad: Resplandor.

Ésto permite que la divinidad brille con majestuosidad divina, y aunque los héroes que luchan junto a ellos lo han visto antes, los aldeanos están verdaderamente impresionados. Lanza 2 dados y elige 1. El jugador activo puede gastar este *movimiento* total para mover una o más unidades de aldeanos a menos del *rango* 2 de su divinidad. Una misma unidad puede realizar hasta 2 *movimientos* gastados en ella (caminar o correr). Se aplican las reglas normales de movimiento.

Carrera por la Adoración

Al final de una ronda, antes de que comience la siguiente, los aldeanos pueden volverse tan eufóricos que corren hacia una u otra de las divinidades. Cada jugador decide en secreto si se descarta de alguna carta de Arte de Guerra para parecer más impresionante. Luego cada jugador revela cuántas cartas ha gastado, y lanza 1 dado, +1 dado por carta.

Por ejemplo, un jugador que descarta 2 cartas de Arte de Guerra lanzaría 3 dados.

Esta tirada de dados se resuelve como un ataque. Sin embargo, el objetivo no es alcanzar un valor específico de *defensa*, sino obtener el resultado más alto posible en cada dado. Un 5 puede ser relanzado de nuevo, como siempre. A diferencia de un ataque que solo necesita 2 asaltos, un resultado de 5 en un segundo asalto puede relanzarse de nuevo. No hay límite del número de veces que un total de 5 puede relanzarse. Sólo cuenta la puntuación total.

El jugador con el resultado más alto gana una acción de correr gratis con todas las unidades de aldeanos dentro del *rango* 3 de su divinidad. Si una o más unidades de aldeanos han sido destruidas, y hay un área de cualquier zona de despliegue a menos de *rango* 3 de su divinidad, el jugador puede desplegar una unidad destruida en cada área. Éstos son más aldeanos, viniendo a realizar peticiones a sus dioses.

Si la tirada más alta es un empate, no hay movimiento gratis de aldeanos.

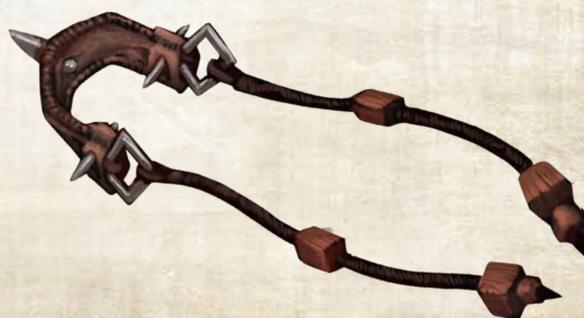
No puede haber más de 3 unidades de aldeanos en el tablero a la vez.

Adulación

Las unidades de aldeanos amigas con 3+ miniaturas que estén en el mismo área que una divinidad cuentan como un omphalos adicional para el total necesario para ganar.

Una divinidad no puede absorber aldeanos como a los omphalos, por lo que nunca son una parte permanente de esta puntuación de victoria; ni su presencia le otorga a la divinidad una carta de omphalos. Sólo cuentan mientras sean amigos en la misma área que la divinidad, y tienen al menos 3 miniaturas restantes. Mientras ésto se cumpla, cada unidad de aldeanos añade +1 al número total de omphalos que una divinidad ha absorbido.

Por ejemplo, una divinidad ganaría una partida si hubiera absorbido 3 omphalos y tuviese una unidad de 4 aldeanos amigos en su área.





EN BUSCA DE UN NUEVO PODER

Tablero:

OLYMPUS EN RUINAS

Los dioses están despedazándose. El cataclismo que destruyó el Olympus ha arrasado toda cordura entre las divinidades supervivientes. Todo lo que importa es la recuperación de los omphalos y recobrar su inmortalidad. ¡El dios que lo logre primero se alzará para liderar a los Olímpicos en un nuevo pantheon, hecho a su propia imagen!

Cuando un único omphalos de increíble poder es visto en las ruinas del Olympo, la carrera comienza. ¡Esta debe ser la clave de la victoria! Tan pronto como puedan reunirse, las fuerzas aliadas de cada dios convergen en un sitio. Pronto, el sonido de las tropas que se preparan para la guerra está acompañado por los gritos de guerra de los héroes, y los terroríficos rugidos de bestias legendarias.

¿Qué dios reclamará la piedra primero?



FUERZAS



Each player rolls a dice. The player with the higher roll becomes lead player. The lead player chooses whether to command:



JUGADOR 1

15 Puntos de reclutamiento para gastar.



JUGADOR 2

15 Puntos de reclutamiento para gastar.

El reclutamiento sigue reglas especiales (ver abajo).

CONFIGURACIÓN

Coloca un omphalos en el medio del mapa, como se muestra. Este omphalos es tan imponente que no se puede mover.

Coloca 2 árboles en cada área de bosque.

Coloca 2 columnas en ruinas en cada área de ruinas.

La mano inicial de cada jugador tiene sólo 3 cartas de arte de guerra.

Las áreas de despliegue se muestran en el mapa.



VICTORIA

EL GANADOR ES EL PRIMER JUGADOR QUE ABSORBA EL OMPHALOS CON SU DIOS, O DESTRUYA AL DIOS ENEMIGO.





REGLA ESPECIAL

RECLUTAMIENTO

Los ejércitos se seleccionan a medida que avanza el juego, no todos a la vez antes de que comience la batalla.

Al comienzo de cada ronda, empezando por el jugador principal, hay una fase de reclutamiento. Funciona como el reclutamiento normal, los jugadores se turnan para elegir una unidad, y continúan turnándose para reclutar hasta que hayan gastado todos sus RP.

Sin embargo, cada turno tiene restricciones sobre cuántos RP se pueden gastar y qué tipo(s) de unidades se pueden seleccionar.

Ronda 1: 1RP de tropas.

Ronda 2: 4RP de héroes y/o tropas.

Ronda 3: 4 RP de heroes, monstruos, y/o tropas.

Ronda 4: Un dios de 6RP.

Después de cada fase de reclutamiento, cada jugador añade a su mazo las cartas de activación y de arte de guerra de las nuevas unidades, y luego las baraja.



NUEVAS ALIANZAS

Tablero: **OLYMPUS EN RUINAS**

¡Zeus ha vuelto! El anterior Rey de los Dioses ha acumulado poder suficiente para reclamar su antiguo trono. Sin embargo, Hades y Ares no tienen intención de estar bajo su mando una vez más, mientras codician el trono para ellos mismos. Los dos Olímpicos deciden tender una emboscada, acechando en las ruinas a que Zeus regrese para reclamar su reino.

Una vez que el rey haya caído habrá tiempo para que el Dios del Inframundo y el Dios de la Guerra resuelvan sus diferencias.



FUERZAS



Each player rolls a dice. The player with the higher roll becomes lead player. The lead player chooses whether to command:

JUGADOR 1

 **Díos:** Zeus.
Héroe: Leonidas.
Tropas: Spartans.

 **JUGADOR 2**
Díoses: Ares y Hades.

CONFIGURACIÓN

Coloca 2 omphalos en el mapa, como se muestra.

Coloca 2 árboles en cada área de bosque.

Coloca 2 columnas en ruinas en cada área de ruinas.

Las zonas de despliegue se muestran en el mapa. Ares y Hades tienen la zona de despliegue norte, Zeus la del sur.

Zeus, Leonidas, y los Spartans comienzan la batalla en cualquier lugar de su zona de despliegue.

Ares y Hades comienzan el escenario fuera del campo de batalla y deben desplegarse con su primera acción.



VICTORIA

ZEUS ES EL GANADOR SI ABSORBE AMBOS OMPHALOS, O SI DESTRUYE A ARES Y A HADES.

ARES Y HADES SON LOS GANADORES SI DESTRUYEN A ZEUS.



REGLAS ESPECIALES

PRIORIDAD

Cegados por su deseo de cambiar la historia, Ares y Hades sólo tienen un pensamiento en la cabeza: eliminar a Zeus.

Ares y Hades comienzan la batalla con *-2 vitalidad* y ninguno de ellos puede realizar la acción de absorber.

EMBOSCADA

Esta batalla es una emboscada, por lo que Ares y Hades deben efectuar el primer turno. Esto significa que se convierten en el jugador principal al final del reclutamiento, si es que aún no lo han hecho.



LUCHA POR EL INFRAMUNDO

Tablero:

Río Styx

Los habitantes del Inframundo han sido profundamente sacudidos por la destrucción del Olympus. Hades, como sus iguales, ha perdido gran parte de su poder divino y su férreo control sobre las almas de los muertos ha disminuído. Disminuído, pero no perdido completamente. Aún domina a muchos de los antiguos habitantes del Inframundo, quienes se han acostumbrado tanto a la otra vida que lo consideran su líder natural. Así Hades ahora controla un ejército de soldados entrenados, criaturas de pesadilla y héroes legendarios, y verdaderamente es una fuerza poderosa.

Zeus no puede dejar que su hermano lo amenace de manera tan intolerable. Él debería gobernar sobre todos, como lo hacía antes. Entonces, astuto como siempre, engaña al inocente Ares para que ataque al ambicioso Rey del Inframundo.



FUERZAS



Cada jugador lanza un dado. El jugador con el resultado más alto se convierte en el jugador principal. El jugador principal elige si manda:

JUGADOR 1

Díoses: Hades.

Héroes: Achilles.

Monstruo: Cerberus.

Tropas: Infernal Warriors y Infernal Hounds.



JUGADOR 2

Díos: Ares.

Héroes: Leonidas y Atalanta.

Monstruo: Minotaur.

Tropas: Spartans y Hoplites.



CONFIGURACIÓN

No se usan omphalos en este escenario.

Coloca 1 columna en ruinas en cada área de ruinas.

Coloca 4 fichas, cada una representando un pilar, en las áreas representadas en el mapa.

Las zonas de despliegue se muestran en el mapa. Hades tiene la zona de despliegue sur, Ares el norte.

Construye el mazo de tiempo. Ver las reglas especiales.



VICTORIA

ARES GANA INMEDIATAMENTE SI SU EJÉRCITO DESTRUYE LOS CUATRO PILARES.

CUALQUIER JUGADOR GANA INMEDIATAMENTE SI DESTRUYE AL DIOS ENEMIGO.

SI EL JUEGO SE ACABA PORQUE EL TIEMPO SE AGOTA, HADES ES EL GANADOR.



REGLAS ESPECIALES

PILARES

Cuatro grandes pilares sostienen el arqueado techo de esta entrada al Inframundo. Ares quiere destruirlos para encerrar a Hades en su reino, mientras que Hades hará todo lo que esté en su poder para mantenerlos intactos.

Cada pilar tiene una *defensa* de 6, y 3 de *vitalidad*.

El ejército de Ares puede elegir como objetivo un pilar como si fuera una unidad. Si lo hace, Cerberus o los Infernal Warriors pueden declarar usar el talento de Guard, de manera normal. Se considera que los Infernal Warriors tienen el talento de Guard cuando lo usen para proteger un pilar, incluso si su unidad está incompleta.

Cada vez que el ejército de Ares destruya un pilar su controlador roba 1 carta de arte de guerra del suministro y la agrega a su mano.

QUEDARSE SIN TIEMPO

Los refuerzos de Hades están llegando. Ares debe completar su cometido antes de que lleguen.

Coge 20 cartas sin usar de cualquier tipo y úsalas para hacer un mazo de tiempo. Colócalo cerca del jugador de Ares.

Al final de cada turno del jugador de Ares, da la vuelta a una de estas cartas. El juego acaba cuando se le da la vuelta a la última carta.



EL REGRESO DE ATALANTA

Tablero: **Río Styx**

Furiosas y feroces batallas entre dioses. La tierra tiembla mientras intentan destruirse mutuamente en una lucha desesperada por la dominación de un mundo devastado. Todo vale en esta lucha sin límites de los Olímpicos, y eso incluye reclutar a aquellos que apenas han abandonado el Inframundo.

Mientras se libra una terrible batalla a las puertas del reino de Hades, Atalanta vuelve a la vida, varando en la orilla del Styx.

La presencia de un guerrero tan heroico podría muy bien inclinar la balanza de la batalla.

¿Puede algún bando hacerla su aliada? ¿Y pueden hacerlo antes de que las vastas energías lanzadas por los dioses y monstruos causen que la cueva se derrumbe?



FUERZAS



Cada jugador lanza un dado. El jugador con el resultado más alto se convierte en el jugador principal. El jugador principal elige si manda:

 **JUGADOR 1**

18 Puntos de reclutamiento para gastar.

 **JUGADOR 2**

18 Puntos de reclutamiento para gastar.

Cada jugador debe seleccionar un mínimo de dos unidades de tropas.

CONFIGURACIÓN

Coloca siete omphalos como se muestra en el mapa.

Coloca 1 columna en ruinas en cada área de ruinas.

Atalanta se coloca en medio del campo de batalla.

Todas las unidades en ambos ejércitos comienzan el escenario fuera del campo de batalla y deben desplegarse con su primera acción.

Las zonas de despliegue se muestran en el mapa. El oponente del jugador principal elige qué zona de despliegue le gusta. El jugador principal se queda con la otra.

Construye el mazo de desprendimiento. Ver las reglas especiales.



VICTORIA

EL GANADOR ES EL PRIMER JUGADOR EN DESTRUIR A LA DIVINIDAD ENEMIGA, O ABSORBA 4 OMPHALOS.



REGLAS ESPECIALES

PERSUADIENDO A ATALANTA

Cada vez que un jugador active una unidad, puede usar una de sus acciones simples para llamar a Atalanta y moverla un espacio hacia su zona de despliegue.

Si Atalanta ya está en una zona de despliegue se le puede llamar una vez más para que abandone el tablero y se una al ejército al que pertenece la zona de despliegue que abandonó. Añade sus cartas a la mano de ese jugador. Puede ser traída (de vuelta) al juego con una acción de despliegue.

DESPRENDIMIENTO

A medida que la batalla se encarniza, toda la caverna tiembla, y las antiguas rocas comienzan a desmoronarse. Coge del suministro 6 cartas de arte de guerra y 4 cartas de omphalos para hacer un mazo de desprendimiento.

Cada jugador roba una carta del mazo de desprendimiento al principio de cada uno de sus turnos:

- Si es una carta de arte de guerra, no ocurre nada.
- Si es una carta de omphalos, hay un desprendimiento. Elige un área que contenga al menos una unidad y tira cuatro dados. Repite los resultados en blanco. Por cada resultado de 5, todas las unidades en el área sufre 1 herida. Todas las unidades que sufran una herida son movidas un área por su propietario como si se lanzaran fuera del camino de las rocas que se estrellan.



1-4

A FUEGO LENTO...

Tablero:

TARTARUS

La lucha entre los dioses para suceder a Zeus es despiadada.

Un reclamante del trono Olímpico ha llegado muy lejos envenenando a otros dioses colocando omphalos contaminados en su camino. Los dioses se debilitan rápidamente y buscan al mejor sanador conocido para poder consultar su sabio consejo. Asclepius, fiel a su reputación, conoce tanto la toxina como su cura.

Desafortunadamente, también sabe que la única fuente de los ingredientes de la cura está en el mismo Tartarus – un lugar peligroso para una deidad debilitada...



FUERZAS



Cada jugador lanza un dado. El jugador con el resultado más alto se convierte en el jugador principal.

Cada jugador recluta uno de los dioses de la caja básica.



Luego gastan un total combinado de 14 Puntos de Reclutamiento entre ellos para reclutar ejércitos de héroes y tropas de la caja básica.

CONFIGURACIÓN

No se usan omphalos en este escenario.



Baraja un conjunto de 12 fichas de "curación", y coloca una en cada una de las áreas marcadas en el mapa. Mantén el lado numérico oculto en todo momento.

Cerberus, la Hydra, y el Minotaur se colocan como se marca en el mapa.

En una partida de a 4 jugadores, Medusa también se coloca en el mapa.

Los jugadores colocan a sus unidades en cualquier lugar de la zona de despliegue.

Prepara el mazo de eventos, y construye la etapa inicial del mazo común, como se describe en las reglas especiales.

Cada jugador comienza con una mano que contiene las cartas de activación que proporciona su dios. Además, cada jugador roba 3 cartas del mazo común.

Finalmente, completa la formación del mazo común añadiendo cartas de omphalos.



VICTORIA

LOS JUGADORES GANAN SI ENCUENTRAN LAS 4 PLANTAS CURATIVAS EN LAS FICHAS DE CURACIÓN (NÚMEROS 1-4) ANTES DE QUE UNO DE LOS DIOS SEA DESTRUIDO.

LOS JUGADORES PIERDEN SI UNO DE LOS DIOS ES DESTRUIDO.



REGLAS ESPECIALES

JUEGO COOPERATIVO

En este escenario, todos los jugadores están en el mismo bando. Todos ganarán, o todos perderán, y deben trabajar juntos para eliminar a los monstruos y encontrar la cura.

EL MAZO COMÚN

Al igual que todos los jugadores comparten los RP para gastar en su ejército colectivo, comparten un mazo común de cartas para jugar la partida.

Construyendo el Mazo Común

Cada jugador coge las cartas de activación de su dios. El resto de cartas de activación y cartas de arte de guerra proporcionadas por unidades de cualquier jugador se barajan en un mazo común.

Luego, los jugadores roban sus 3 cartas iniciales del mazo como parte de la configuración.

El mazo común se completa añadiendo una carta de omphalos adicional por cada jugador.

Ten en cuenta que las cartas de omphalos tienen un nuevo sentido en este mazo, y que tienen un significado diferente a las cartas de omphalos del mazo de eventos.

Las cartas de omphalos en el mazo común deben ser reveladas y resueltas tan pronto como sean levantadas. Si estás jugando una partida de 2+ jugadores, lanza un dado. Con un resultado de 1-2, el dios del jugador activo sufre 2 heridas. Con cualquier otro resultado, o en una partida de 1 jugador, todos los dioses sufren 1 herida.

Una vez hayan sido resueltas, las cartas de omphalos se colocan en el montón común de descartes. El jugador no roba otra carta como reemplazo.

Jugando Cartas

Los jugadores tienen todas las cartas de activación de su propio dios, pero acabarán con una mezcla de cartas de activación de otras unidades. Cualquier jugador puede controlar cualquier unidad excepto a los dioses de otros jugadores. Simplemente juega una carta como lo harías normalmente, y durante al menos ese turno, la unidad es tuya para hacer con ella lo que quieras.

Descartes

Las cartas de arte de guerra, activación de héroe, activación de tropa, y cartas de omphalos se colocan en un montón común de descarte.

Las cartas de activación de dios se descartan en un montón de descarte distinto para cada jugador.

Cuando el mazo común esté vacío, el montón común de descarte se baraja para convertirlo en el nuevo mazo común. Los jugadores no roban 3 cartas. Sin embargo, devuelven a su mano todas las cartas de activación de dios descartadas.



EL MAZO DE EVENTOS

Este escenario usa un mazo especial de cartas llamado mazo de eventos. Éste se compone de cartas que no están siendo utilizadas por los jugadores en sus mazos normales. Las cartas usadas en el mazo de eventos tienen significados diferentes al habitual, y diferentes al mazo común.

Construyendo el Mazo de Eventos

El mazo de eventos tiene 17 cartas de 3 tipos. La mezcla de estas cartas depende del número de jugadores:



8 cartas de omphalos.
5 cartas de arte de guerra.
4 cartas de activación sin usar.



9 cartas de omphalos.
5 cartas de arte de guerra.
3 cartas de activación sin usar.



10 cartas de omphalos.
5 cartas de arte de guerra.
2 cartas de activación sin usar.

Usando el Mazo de Eventos

Al comienzo del turno de cada jugador, se roba una carta de evento y se aplica el efecto. Cuando el mazo de eventos esté vacío, el montón de descarte de eventos se baraja para convertirlo en el nuevo mazo de eventos.

Efectos de las Cartas:



Omphalos: el dios del jugador activo sufre una herida.



Arte de guerra: realiza un ataque de área de 8 dados en cada área adyacente de ambos Hecatoncheires (ver el mapa).



Cartas de activación sin usar: no ocurre nada.

FICHAS DE CURACIÓN

Las fichas de curación pueden recogerse y examinarse usando la acción de reclamar. Coloca la ficha a un lado cuando haya sido examinada.

Las fichas numeradas 1-4 son plantas curativas para preparar la cura. Los jugadores necesitan las cuatro para ganar. Las numeradas 5-12 son malas hierbas que no tienen uso medicinal. Descártalas con el desdén que se merecen.

MONSTERS ENJAULADOS

Los monstruos no tienen un mazo ni usan cartas de activación ya que están encerrados en jaulas. En cambio, al final del turno de cada jugador, se activan todos los monstruos en el siguiente orden y acorde a las siguientes reglas. Comienza por la parte superior de la lista de cada monstruo y resuelve la primera instrucción que puedan realizar. Si el monstruo no puede realizar ninguna de las acciones listadas entonces no hace nada.

- 1) La **Hydra** usa su poder **Onslaught** (Arremetida).
- 2) Si el **Mínotaur** tiene la máxima *vitalidad*, hace un ataque contra una unidad no monstruosa aleatoria en su *rango*.
- 3) Si el **Mínotaur** ha perdido *vitalidad*, rompe la salida de su jaula. Entonces actúa de acuerdo al siguiente orden de preferencia:
 - a. Carga a tantos dioses como sea posible.
 - b. Carga a tantos RP de unidades no monstruosas como sea posible.
 - c. Ataca a la unidad no monstruosa de mayor valor de RP en su área.
- 4) **Cerberus** realiza un ataque contra la unidad no monstruosa de mayor valor de RP en su área. Si no hay unidades no monstruosas en su área, usa **Burning Breath** (Aliento Abrasador) en el área adyacente que contenga más dioses. Si no hay dioses disponibles, apuntará a la unidad no monstruosa de mayor valor de RP.
- 5) **Medusa** realiza un ataque contra el dios más cercano. Si no hay dioses, atacará a la unidad no monstruosa de mayor valor de RP.

Cuando hay dos objetivos igualmente válidos, los jugadores eligen a cuál ataca el monstruo.

Los poderes no listados anteriormente no se usan en este escenario. **Mighty Throw** (Lanzamiento Poderoso) no es usado por los monstruos, y no puede usarse sobre ellos. Otros talentos se usan cuando se realicen.

Los monstruos no cuentan para la capacidad de un área.

Los monstruos nunca son objetivos de un **Hecatoncheire**.

ATAQUE

Los jugadores deben resolver un ataque de monstruo usando cualquier dado que no haya resultado en blanco o un 5 para hacer tantos 5s como sea posible (sin pasar de 5). Los dados no utilizados se pierden, y los 5s se lanzan de nuevo, en un segundo asalto. Los resultados del segundo asalto que no estén en blanco se combinan para causar el máximo número de heridas.



Nota: Hemos decidido hacer difícil este escenario cooperativo, que será un verdadero desafío para el jugador(es). ¡Deberás probar algunas estrategias diferentes antes de tener éxito!

Es fácil ajustar el nivel de dificultad de este escenario si lo deseas. Simplemente modifica el mazo de eventos intercambiando una carta de omphalos por una carta de activación sin usar (más fácil), o viceversa (más difícil).

CONFIGURACIÓN

Los omphalos no se usan en este escenario.

Coloca 2 árboles en cada área de bosque.

Coloca 2 columnas en ruinas en cada área de ruinas.

Una de las unidades de cada jugador debe ocupar cada área en cada una de sus zonas de despliegue. Los jugadores deben decidir entre ellos qué unidad es mejor desplegar en cada área.

La Hydra se coloca como se marca en el mapa.

La Hydra no necesita mazo o mano de cartas.

El mazo de los defensores se forma de manera normal, con 3 cartas de arte de guerra adicionales más la de Atalanta. La mano inicial de los defensores se forma con 3 cartas más de arte de guerra de la reserva, más 3 cartas al azar de su mazo.

Los defensores son el jugador principal durante la partida.



CAZA A LA HYDRA

1-3

Tablero:

OLYMPUS EN RUINAS

El hogar pantanoso de la Hydra no está repleto del tipo de comida que más le gusta. Es por eso que merodea causando estragos como sólo los monstruos enormes pueden. Y esta es la razón por la que, en esta noche particularmente oscura, se desliza hacia el pequeño asentamiento de supervivientes que ha crecido cerca de su propia húmeda guarida...

La Hydra ha decidido que los aldeanos suenan como la fuente más fácil de comida esta noche, y va a aplastar cualquier cosa que alguien ponga en su camino para obtenerlos. Al menos, lo hará hasta cierto punto. La habilidad de la Hydra para regenerarse le permite soportar mucho daño, pero hay límites. No quiere morir por una comida, los aldeanos están totalmente de acuerdo – tampoco quieren que los maten para comer. Y entonces sus defensores lanzan una emboscada a la Hydra cuando se acerca a la entrada de la aldea.



FUERZAS



Los jugadores juegan colectivamente a los defensores de la aldea. Éstos son:
Héroe: Atalanta.

Tropas: Hoplites, Spartans, Amazons, y Centaurs.

Una regla especial controla a la Hydra.



VICTORIA

LOS JUGADORES PIERDEN INMEDIATAMENTE SI LA HYDRA SALE DEL TABLERO PARA SAQUEAR LA ALDEA.

LOS JUGADORES GANAN SI SE REDUCE LA **VITALIDAD** DE LA HYDRA A 3 O MENOS AL FINAL DE CUALQUIER RONDA.





TABLA DE LA HYDRA



Si la Hydra puede correr dos áreas más cerca de la entrada a la aldea entonces lo hará. Si sólo puede mover un área debido a las unidades enemigas, trátalo como un resultado de 1-3.



Si la Hydra ya está en la entrada de la aldea, se mueve fuera del tablero y comienza a saquear la aldea. Los jugadores pierden. De lo contrario, la Hydra mueve un área más cerca de la entrada de la aldea, y entonces realiza un ataque contra una unidad defensiva al azar dentro de su rango.



LA Hydra considera usar su poder Onslaught (Arremetida). Si puede permanecer donde está, o caminar un área, y estar en posición de atacar a dos o más unidades enemigas, entonces usará Onslaught. If it can only reach one enemy unit, treat this as a result of 1-3. If it uses Onslaught (Arremetida), la Hydra caminará hasta un área en cualquier dirección para usar Onslaught (Arremetida) contra el máximo número de unidades enemigas. Si hay una opción de áreas que están más cerca de la entrada de la aldea y desde las que puede atacar al mismo número de unidades enemigas, los jugadores eligen el área a la que se mueve la Hydra.

REGLAS ESPECIALES

JUEGO COOPERATIVO & SOLITARIO

En este escenario, todos los jugadores están en el mismo bando y controlan colectivamente las mismas unidades. Todos ganarán, o todos perderán, así que deben trabajar juntos para detener a la Hydra.

Sólo hay un turno de los defensores, no uno por jugador. Por lo que una ronda completa la forman un turno de los defensores y un turno de la Hydra.

Sólo hay un mazo de los defensor y una mano de cartas, compartidas por todos los jugadores. Coloca la mano boca arriba sobre la mesa para que todos los jugadores puedan verla claramente.

Durante el turno de los defensores, los jugadores deben discutir entre ellos y decidir cuál es el mejor rumbo de acción. Como los jugadores no controlan ejércitos separados, este escenario gira en torno a una animada discusión de tácticas en vez de una silenciosa contemplación (a menos, por supuesto, que estés jugando solo).

DESESPERACIÓN

¡La Hydra está sobre nosotros! ¡Ahora es el momento de actuar!
A los defensores la segunda activación de maniobras le cuesta 0 cartas de arte de guerra.

REFUERZOS

Cuando una unidad defensora sea destruida, colócala en un área vacía en cualquiera de las zonas de despliegue. Son refuerzos, apresurándose por el sonido de la batalla.

¿QUÉ HACE LA HYDRA?

Al comienzo de cada turno de la Hydra's, lanza un dado para determinar qué hace en la tabla de la Hydra de arriba.

Cuando la Hydra realiza un ataque contra un objetivo con *defensa* 6+, siempre hace tantos 5s como sea posible en el primer asalto. Reteniendo cualquier dado apartado del primer asalto sin usar para aumentar los totales en el segundo, tal como lo harías con tu propio ataque.

Si la Hydra hace un Mighty Throw (Lanzamiento Poderoso), entonces mueve a la unidad objetivo alejándose de la entrada de la aldea.

MÁS...

La Hydra nunca contraataca.

Si la Hydra no usa un resultado en blanco por su actuación, recupera 1 *vitalidad* perdida al final de cada activación.





ÚLTIMA RESISTENCIA

Tablero: **OLYMPUS EN RUINAS**

Los antiguos compañeros de barco Heracles y Atalanta se han asociado con Achilles para explorar un área desolada del continente. Aquí, en los salvajes y ruinosos escombros del cataclismo, se encuentran con hordas de monstruos custodiando un rico esparcimiento de omphalos.

Los héroes han tenido una larga lucha para llegar hasta aquí, y todos están heridos, pero con este alijo de omphalos obtendrán un gran favor de sus dioses mecenas, y no pueden simplemente dejarlo estar. Mientras están debatiendo cómo moverlo hay un monstruoso rugido en la distancia. Luego otro, mucho más cerca esta vez, le responde.

Están rodeados. Están heridos. Pero son héroes...



FUERZAS



Cada jugador lanza un dado. El jugador con el resultado más alto se convierte en el jugador principal. Empezando por el jugador principal y siguiendo el sentido horario, los jugadores eligen cuál de los siguientes tres ejércitos quieren comandar:

JUGADOR 1
 **Héroes:** Achilles, Atalanta y Heracles.
Cada héroe empieza con -1 de vitalidad.

JUGADOR 2
 **Monstruos:** Hydra y Medusa.

JUGADOR 3
 **Monstruos:** Cerberus y Minotaur.

CONFIGURACIÓN

Coloca seis omphalos en tres pares, como se muestra en el mapa.

Coloca 2 árboles en cada área de bosque.

Coloca 2 columnas en ruinas en cada área de ruinas.

Todas las unidades se colocan como se marca en el mapa.



VICTORIA

EL JUGADOR DE LOS HÉROES GANA SI CUMPLE CON SU ALARDE DESTRUYENDO EL NÚMERO DE MONSTRUOS INDICADO. VER LAS REGLAS ESPECIALES. SI EL JUGADOR DE LOS HÉROES GANA, PUEDE QUERER ANOTAR SU ALARDE DE VICTORIA, Y REPETIR EL ESCENARIO PARA VER SI PUEDE BATIRLO. ¿CUÁL DE TUS AMIGOS ES EL HÉROE MÁS GLORIOSO?

UN JUGADOR DE MONSTRUOS GANA SI DESTRUYE 2 HÉROES. TEN EN CUENTA QUE EN LOS ANALES DE LA HISTORIA (Y LAS CONDICIONES DE VICTORIA) NO IMPORTA CUÁNTO DAÑO HIZO TU HÉROE, SÓLO QUIÉN DIO EL GOLPE DE GRACIA.

REGLAS ESPECIALES

¡PRESUMIR DE TU GLORIA!

Después de configurar el juego, antes del primer turno, el jugador de los héroes debe declarar cuán gloriosas serán sus hazañas en la inminente batalla. Ello se mide en la cantidad de monstruos que puede destruir.

El alarde del héroe debe ser al menos 4. Por cada monstruo después del cuarto que el héroe alardee que matará, se coloca una ficha de reparación al lado del tablero. Por ejemplo, si el héroe alardea de que puede matar 6 monstruos, habrá 2 fichas de reparación disponibles.

Ten en cuenta que las fichas de reparación pertenecen colectivamente a los jugadores de monstruos, y se usan siguiendo el criterio de orden de llegada.



REAPARICIÓN

Cuando un monstruo es destruido, el propietario comprueba si hay una ficha de reaparición disponible. Si es así, ese monstruo debe reaparecer inmediatamente en una de las 4 zonas de despliegue originales de los monstruos. El área que elija no puede contener ningún héroe. Dentro de estas restricciones el propietario es libre de elegir dónde aparece el monstruo. Un monstruo reaparece con su máxima *vitalidad*

Un monstruo que reaparece se considera que ha sido activado ese turno.

Cuando un monstruo reaparece, la ficha de reaparición que lo trajo de nuevo al juego se devuelve a la caja.

Cuando no quedan fichas de reaparición disponibles, los monstruos destruidos no pueden reaparecer más.

Los héroes nunca reaparecen.

CÚMULO DE OMPHALOS

Estos omphalos no son los mismos que has visto en otros lugares: son más pequeños y más numerosos. Cada omphalos en el tablero representa un cúmulo de estas piezas. La acción de reclamar no puede usarse en este escenario.

Cualquier unidad puede absorber un cúmulo de omphalos usando las reglas normales de realizar una acción; solo que el efecto es diferente. Cuando un omphalos es absorbido, se devuelve a la caja y la unidad gana hasta 2 puntos de *vitalidad* perdidos previamente.





RESCATE DE LA PRINCESA

Tablero: **OLYMPUS EN RUINAS**

Un escalofrío llenó el palacio vacío, o eso le pareció al viejo rey. Sin su hija favorita, estaba desconsolado. Sin embargo, pese a su edad y debilidad, se aseguraría de que no quedara piedra sin remover en la búsqueda de sus captores, sean hombres o monstruos.

¡Riqueza! Ésa fue la clave. Y el rey no tenía poca. Y dentro de su casa del teroso también había omphalos: isobornos para los mismos dioses!

Pronto las vastas recompensas que ofreció trajeron noticias, ¡y justo a tiempo también! La princesa estaba retenida en las ruinas de un antiguo laberinto, custodiada por monstruos y esperando el sacrificio a una falsa deidad bárbara.



FUERZAS



Cada jugador lanza un dado. El jugador con el resultado más alto se convierte en el jugador principal. Empezando por el jugador principal y siguiendo el sentido horario, los jugadores eligen qué ejército quieren comandar. Siempre hay un ejército de monstruos:



Jugador Monstruo

Monstruos: Cerberus, Hydra, Medusa, Minotaur.

Los ejércitos de héroes varían dependiendo de cuántos jugadores haya:



Jugador héroe

Dios: Hades.

Héroe: Heracles.

Tropas: Amazons, Centaurs, Hoplites, Infernal Warriors, Infernal Hounds y Spartans.



Jugador héroe 1

Dios: Hades.

Héroe: Leonidas.

Tropas: Infernal Warriors e Infernal Hounds.



Jugador héroe 2

Dios: Zeus.

Héroe: Odysseus.

Tropas: Amazons y Centaurs.



Jugador héroe 1

Dios: Hades.

Tropas: Infernal Warriors e Infernal Hounds.



Jugador héroe 2

Dios: Zeus.

Tropas: Amazons y Centaurs.



Jugador héroe 3

Dios: Athena.

Tropas: Hoplites y Spartans.

CONFIGURACIÓN

Los omphalos no se usan en este escenario.

Coloca 1 columna en ruinas en cada área de ruinas.

Coloca 1 cautiva (ver Reglas Especiales - Cautivas) en cada área numerada.

El jugador de monstruos coloca a sus unidades en cualquier lugar dentro de la zona de despliegue sur.

Todas las unidades de los jugadores héroes comienzan el escenario fuera del tablero de batalla y deben desplegar como primera acción.

Antes de que el juego empiece, el jugador monstruo escribe secretamente cuál de las cautivas numerados es la princesa.



VICTORIA

EL JUEGO CONTINÚA HASTA QUE LA PRINCESA SEA LIBERADA O SACRIFICADA.

SI LA PRINCESA ES LIBERADA, GANA EL JUGADOR HÉROE QUE LA RESCATÓ .

SI LA PRINCESA ES SACRIFICADA, GANA EL JUGADOR MONSTRUO.





REGLAS ESPECIALES

CAUTIVAS

Las cautivas son la princesa y sus doncellas, pero es difícil para los héroes distinguirlas. Hasta que no se acerquen no sabrán si han encontrado o no a la princesa.

Usa las fichas femeninas de aldeano para representar a las cautivas.

LIBERAR

Mientras una unidad que no sea un monstruo esté en un área con una cautiva y sin monstruos, dispondrá de una nueva acción: liberar. Ésto los representa cortando las ataduras de las cautivas, y cuenta como su ataque para el turno.

Tan pronto como se realice una acción de liberar, el jugador monstruo debe anunciar si esa cautiva era la princesa o no. Si era la princesa el jugador que la liberó gana, de lo contrario el juego continúa.

Una cautiva liberada corre hacia la libertad y se coloca de nuevo en la caja.

PASO FÁCIL

Todos los límites de área cuentan como normales, independientemente de cómo estén marcados en el mapa.

SACRIFICIO

Mientras que una unidad monstruo esté en un área con una cautiva sin otros monstruos, dispondrá de una nueva acción: sacrificio. Ésto cuenta como su ataque para el turno.

Un monstruo no puede sacrificar a la princesa a menos que sea la única cautiva que queda en el tablero.

Una cautiva sacrificada pierde su espíritu ante una deidad bárbara y es devuelta a la caja.

HORDAS ILIMITADAS

Cuando un monstruo es destruido, es reemplazado inmediatamente por otro idéntico. En lugar de devolver la miniatura a la caja, colócala en el tablero guía de la unidad, como lo harías con una miniatura de tropa.

Restablece el clip de estadísticas del tablero guía al valor más alto de *vitalidad*.

La nueva unidad está disponible para desplegarse en la zona de despliegue norte en el próximo turno del jugador monstruo.

ZONA DE DESPLIEGUE COMPARTIDA

Todos los jugadores héroes comparten la misma zona de despliegue en el norte del mapa.

Los refuerzos de monstruos también usan la zona de despliegue norte.

Cuando una unidad de cualquier ejército se despliega, debe hacerlo en un área vacía de la zona de despliegue norte.

RESPONDIENDO A LA AMENAZA

En una partida de 3 jugadores, el límite de activaciones del jugador monstruo aumenta a 3 por turno. La tercera activación cuesta 1 carta de arte de guerra, como la segunda.

En una partida de 4 jugadores, el límite de activaciones del jugador monstruo aumenta a 4 por turno. La tercera y cuarta activaciones cuestan 1 carta de arte de guerra, como la segunda.





MINI CAMPAÑA

PANDORA TIENE UNA NUEVA CAJA DE MARCA

Esta mini campaña es una serie de tres escenarios relacionados. Sigue la historia de los dioses y sus héroes que buscan reunir todos los males del mundo.

PRÓLOGO

Hace mucho tiempo, el Titán Prometheus robó el fuego de los dioses para dárselo a la humanidad. Zeus, queriendo vengarse de esta afrenta, ordenó a Hephaistos crear una mujer usando tierra y agua. Ella recibió de los dioses muchos dones: belleza, adulación, simpatía, destreza, elegancia e inteligencia, pero también el arte de la mentira y la seducción. Se llamó Pandora, fue entonces enviada a Prometheus y a su hermano Epimetheus. Este último, seducido por la joven mujer con atributos divinos, se casó con ella con la bendición de Zeus. El día de su boda, el Rey de los Dioses le dio a Pandora una misteriosa caja, que le fue prohibida abrir.

Desafortunadamente, Pandora no pudo resistir el impulso de descubrir lo que había dentro. Y, al ignorar la orden de Zeus, liberó el kakoi - las cosas terribles ocultas en su interior: enfermedad, guerra, hambre, locura, muerte...

Nadie desafía la voluntad de Zeus.

SINOPSIS

En esta campaña, tres alianzas luchan por encontrar y dominar el kakoi para controlar su destino. Pero ¿con qué intenciones?

Al comienzo de la campaña, cada jugador elige una de las 3 alianzas (ver abajo). Si sólo participan dos jugadores, uno de ellos debe tomar la Alianza del Otro Mundo.

Esta campaña se juega en 3 escenarios en los que los jugadores recogerán o destruirán el kakoi dependiendo de la alianza escogida. Un kakoi se representa en el juego por un omphalos, y cada escenario muestra su posición en el tablero. Además de otorgar bonificaciones temporales, kakoi se usará para determinar el ganador de la campaña durante el escenario final.



COMPOSICIÓN DE LAS ALIANZAS

Cada alianza se compone de una selección fija de unidades, algunas de las cuales están disponibles en cada escenario:



ALIANZA ITACENSE

Héroes: Achilles y Odysseus.

Tropas: Amazons y Centaurs.



ALIANZA ESPARTANA

Héroes: Heracles y Leonidas.

Tropas: Hoplites y Spartans.



ALIANZA DEL OTRO MUNDO

Díos: Hades.

Monstruos: Cerberus, Medusa y Minotaur.

Tropas: Infernal Hounds e Infernal Warriors.

REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

Las reglas especiales de campaña se aplican a todos los escenarios de la campaña, además de cualquier regla especial que deba aplicarse a un escenario en particular.

KAKOI

La campaña gira en torno a recolectar o destruir el kakoi. Cuando un jugador recolecta o destruye un kakoi, se coloca en una de sus reservas, en el tablero guía del dios o héroe que lo ha ganado. Colectivamente, las reservas de un jugador son la pila de puntuación para la campaña.

Reuniéndolos

Cualquier unidad puede recoger un kakoi usando la acción de reclamar. La única diferencia entre llevar un kakoi y un omphalos es que un kakoi es soltado si la unidad sufre alguna herida.

Almacenándolos

Los héroes de las Alianzas Itacenses y Espartanas pueden ocultar un kakoi si no hay unidades enemigas en la misma área. Ésto requiere una acción de ataque. Cada ataque oculta 1 kakoi.

Cuando un kakoi es ocultado por una unidad, colócalo en su reserva.

Destrozándolos

Hades, o un monstruo de la Alianza del Otro Mundo, puede destruir un kakoi si no hay unidades enemigas en la misma área. Ésto requiere una acción de ataque. Cada ataque destruye un kakoi.

Cuando un kakoi es destruido colócalo en la reserva de Hades.

Legado

Cuando un héroe o Hades pierde su último punto de *vitalidad*, 1 kakoi de su reserva se coloca en su área.

Bonificaciones Del Kakoi

Todos los jugadores se benefician de tener un kakoi en su reserva. Sin embargo, el beneficio varía con la alianza.

Un kakoi gastado para ganar una bonificación se devuelve a la caja. Ten cuidado de no gastar tu kakoi frívolamente, ¡lo lamentarás en el escenario final!

Alianza Itacense/Espartana

Una vez durante su activación, un héroe puede descartar un kakoi de la reserva de su propietario. Ésto no cuenta como una acción. Cada kakoi que descarte un héroe le permite elegir uno de los siguientes beneficios:

- Este héroe o una unidad amiga en su área, es sanada. Una unidad no puede tener más del máximo de *vitalidad* que aparece en su tablero guía. Cualquier exceso se pierde. Lanza 1 dado:

- o recupera 2 vitalidad
- o recupera 3 vitalidad
- o recupera 4 vitalidad

- Este héroe realiza inmediatamente un ataque de 6 dados que no cuenta como una de sus acciones de la activación.

Alianza del Otro Mundo

Una vez durante su activación, Hades puede descartar un kakoi de su reserva. Ésto no cuenta como una acción. Cada kakoi que Hades descarte le permite elegir uno de los siguientes beneficios:

- Elige un monstruo en el tablero. Ese monstruo realiza inmediatamente un ataque de 6 dados que no cuenta como una de sus acciones por turno.
- Un monstruo a tu elección, en cualquier parte del tablero, es sanado. Una unidad no puede tener más del máximo de *vitalidad* que aparece en su tablero guía. Cualquier exceso se pierde. Lanza 1 dado:

- o recupera 2 vitalidad
- , o recupera 3 vitalidad
- recupera 4 vitalidad

Contabilización Minuciosa

Los Kakoi permanecen en la reserva de cada alianza de un escenario al siguiente. Ésto mantiene una cuenta total para la campaña de todos los kakoi recolectados/destruidos y no gastados en beneficios.

PIEL GRUESA

En esta campaña, una unidad que pierda su último punto de *vitalidad* aún no está muerta del todo. En vez de eliminar la miniatura del juego, tumbala de lado para demostrar que ya no puede ser activada.

Un jugador puede gastar un kakoi de su reserva para sanar a una unidad, como se describió anteriormente. Tan pronto como recupere al menos 1 punto de *vitalidad*, endereza a la miniatura de nuevo: ¡ha vuelto a la lucha!

PERDER LA BATALLA, GANAR LA GUERRA

En esta campaña, no es ganar escenarios concretos lo que importa, sino ganar toda la guerra. No hay condiciones de victoria al final de los escenarios 1 y 2; simplemente la condición es que termine el juego.

El vencedor de toda la campaña se decidirá al final del tercer escenario, por lo que los jugadores deben leer esas condiciones de victoria antes de comenzar el escenario 1.





ESCENARIO DE CAMPAÑA 1

PRISIONEROS DEL TARTARUS

Tablero:

TARTARUS

La segunda Titanomaquia ha devastado el mundo. Prometheus, casi quebrantado por la cercana extinción de la humanidad, no está preparado para dejar que la locura destructiva de algunos dioses arruine todo por lo que tan duro ha trabajado. Los dioses, mientras tanto, se han lanzado de cabeza en una carrera por el poder - en detrimento de la especie humana y un mundo que Prometheus ha tratado de favorecer.

Para poner fin a esto, Prometheus ha creado un plan: intentar sellar los males que plagan la humanidad en la caja de Pandora, al menos temporalmente. El cataclismo que destruyó el Olympus y sacudió al mundo también ha tenido el efecto imprevisto de cristalizar los males en forma de kakoi, y esparcirlos en las costas del Styx y en los confines del Tartarus. Sabiendo que no puede triunfar solo, Prometheus, ha convocado al astuto Odysseus, antiguo rey de Ithaca, quien sabe que está entregado a la humanidad y su futuro.

Para que lo ayude en su búsqueda del kakoi, el Titan le dice al héroe que obtendría un apoyo significativo si libera al mayor guerrero Griego que aún está retenido en el Inframundo: el inmejorable Achilles.

Por su parte, Ares "el furioso", también codicia el kakoi. Él, el más odiado por todos los dioses, nunca ha olvidado las palabras pronunciadas por su padre durante la guerra de Troya: "Te odio más que a cualquiera de los otros dioses que viven en el Olympus, ya que sólo sueñas con la discordia, la guerra, y las batallas."

Al poner sus manos sobre los males de la humanidad y sellarlos en la caja de Pandora una vez más, espera poder reunir a su lado a toda la humanidad y desafiar a Zeus volviendo a la humanidad contra él. Sin embargo, por temor a que su estratagema sea descubierta demasiado pronto, el dios de la Guerra y la Destrucción no desea tomar parte en la búsqueda directamente, por eso es por lo que hace uso de los servicios del antiguo Rey de Sparta, el glorioso Leonidas.

Previendo los peligros que le esperan a Leonidas y a sus tropas una vez que lleguen al Inframundo, Ares aconseja al héroe de las Thermopylae liverar al venerado Heracles, encerrado por Hades en el Tartarus. La valentía y la pasión del famoso héroe serán preciosos aliados durante los enfrentamientos venideros.

En cuanto a Hades, a pesar de que ya no gobierna en el Inframundo, también le crece la ambición de acopiarse de todos los kakoi para su propio beneficio. Él sabe que la caja de Pandora, una vez más llena con todos sus males, se convertirá en un tesoro inestimable. Y así, Hades se opone a cualquiera que se atreva a desafiarlo en su propio territorio. Como Rey del Inframundo, cuenta con muchos aliados funestos para ayudarlo con esta tarea siniestra.



FUERZAS



Dependiendo de las alianzas elegidas al principio de la campaña, los jugadores tienen las siguientes unidades a su disposición para este escenario. En una partida de 2 jugadores, las fuerzas de la tercera alianza no se despliegan.

ALIANZA ITACENSE



Héroes: Achilles y Odysseus.

Tropas: Amazons y Centaurs.

ALIANZA ESPARTANA



Héroes: Heracles y Leonidas.

Tropas: Hoplites y Spartans.

ALIANZA DEL OTRO MUNDO



Dios: Hades.

Monstruos: Cerberus, Medusa y Minotaur.

Tropas: Infernal Warriors.

CONFIGURACIÓN

Los omphalos no se usan en este escenario (aunque las gemas se usan para representar a los kakoi en su lugar).

Achilles, Heracles, Cerberus y el Minotaur comienzan el escenario como prisioneros, ya desplegados como se muestra en el mapa.

El resto de unidades comienzan el escenario fuera del tablero de batalla y deben desplegar como primera acción.

Los jugadores comienzan con una mano de 4 cartas al inicio de la partida. Compuesto por 3 cartas de arte de guerra del suministro, más 1 carta robada de su mazo.

El orden de turno de la partida de este escenario es fijo: primero la Alianza del Otro Mundo, luego la Alianza Itacense, y finalmente la Alianza Espartana.



FIN DEL JUEGO

EL JUEGO SE ACABA INMEDIATAMENTE SI:

3 DE LOS 4 KAKOI HAN SIDO RECOLECTADOS Y/O DESTRUIDOS.

NINGUNO DE LOS HÉROES DE UNA ALIANZA PUEDE SER ACTIVADO.

CUALQUIER MONSTRUO O HÉROE QUE NO SEA LIBERADO ANTES DE QUE TERMINE EL ESCENARIO EMPEZARÁ EL SIGUIENTE ESCENARIO CON LA MITAD DE VITALIDAD.



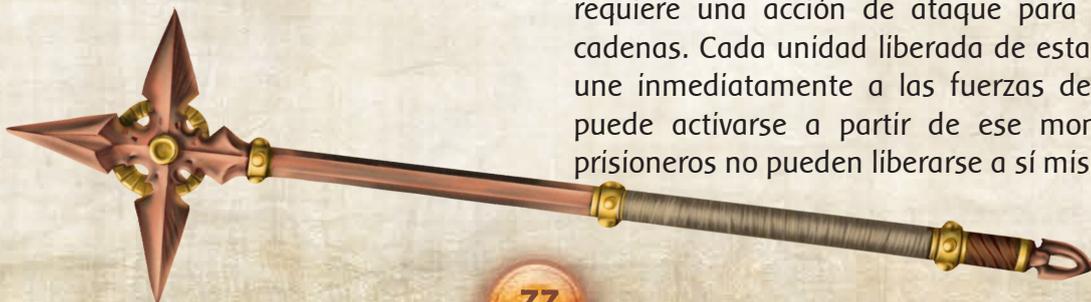
REGLAS ESPECIALES

TORMENTA DE ARENA

La tormenta de arena que azota el Tartarus reduce el máximo rango de cualquier ataque a 1.

LIBERACIÓN

Una unidad puede liberar a un prisionero amigo cuando se encuentren en la misma área. Ésto requiere una acción de ataque para romper las cadenas. Cada unidad liberada de esta manera se une inmediatamente a las fuerzas del jugador y puede activarse a partir de ese momento. Los prisioneros no pueden liberarse a sí mismos.





ESCENARIO DE CAMPAÑA 2

A LAS PUERTAS DEL INFRAMUNDO

Tablero: **RÍO STYX**

Los enviados de Prometheus y Ares, a pesar de ser enemigos, han logrado frustrar los planes de las tropas de Hades y han podido liberar a Achilles y Heracles. Ahora deben encontrar tantos kakoi como sea posible antes de escapar del Inframundo.

Mientras tanto, Hades tampoco se rinde, y tiene intención de recuperar los kakoi para sí mismo, así como poner fin a la loca carrera de guerreros liderados por Odysseus y Leonidas antes de que crucen las oscuras aguas del Styx. Nadie viaja con impunidad a través de lo que aún considera su reino.



FUERZAS



Dependiendo de las alianzas elegidas al principio de la campaña, los jugadores tienen las siguientes unidades a su disposición para este escenario. En una partida de 2 jugadores, las fuerzas de la tercera alianza no se despliegan.

Los prisioneros que no fueron liberados con éxito durante el escenario previo comienzan la partida con la mitad de vitalidad.



ALIANZA ITACENSE

Héroes: Achilles y Odysseus.

Tropas: Amazons y Centaurs.



ALIANZA ESPARTANA

Héroes: Heracles y Leonidas.

Tropas: Hoplites y Spartans.



ALIANZA DEL OTRO MUNDO

Dios: Hades.

Monstruos: Cerberus y Minotaur.

Tropas: Infernal Hounds e Infernal Warriors.

CONFIGURACIÓN

Each player rolls a dice. The player with the highest roll becomes lead player.

Omphalos are not used in this scenario (though the gems are used to represent kakoi, instead).

Place 1 ruined column in each ruins area.

Place Hades as marked on the map. All other units start the scenario off the battlefield and must deploy as their first action.



FIN DEL JUEGO

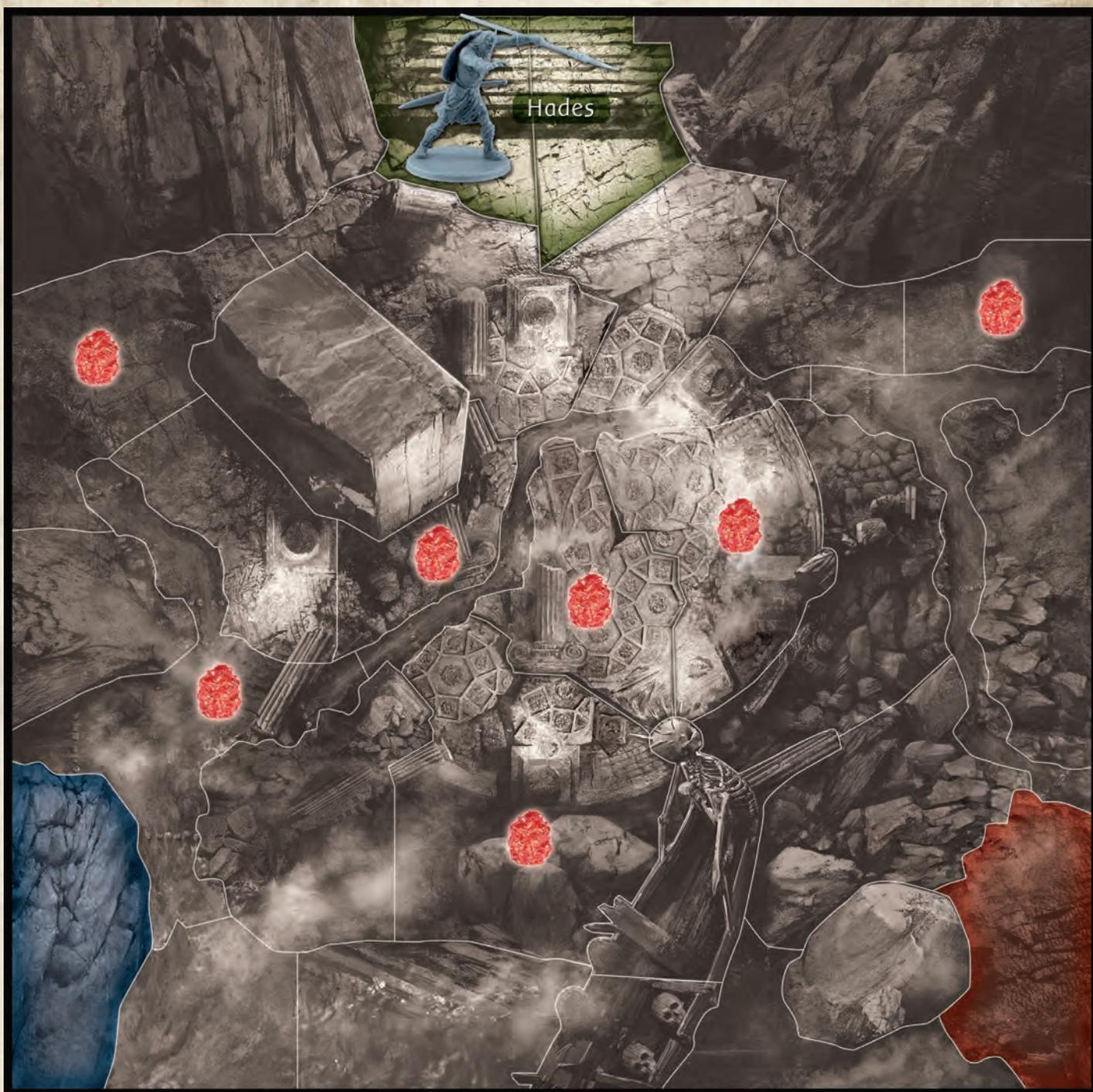
EL JUEGO ACABA INMEDIATAMENTE SI:

NO QUEDAN KAKOI SOBRE EL TABLERO.

NINGUNO DE LOS HÉROES DE UNA DE LAS ALIANZAS PUEDE SER ACTIVADO.

HADES ES DESTRUIDO. LA ALIANZA QUE LE DIO EL GOLPE FATAL GANA HASTA 2 KAKOI DE LA RESERVA DE HADES.

CUALQUIER MONSTRUO O HÉROE QUE SEA DESTRUIDO DURANTE ESTE ESCENARIO EMPEZARÁ EL SIGUIENTE ESCENARIO CON LA MITAD DE VITALIDAD.



REGLAS ESPECIALES

GUARDIÁN DEL INFRAMUNDO

Hades no puede mover, o ser movido, por ningún motivo.



CONFIGURACIÓN

Cada jugador lanza un dado. El jugador con el mayor resultado se convierte en el jugador principal.

Coloca 2 árboles en cada área de bosque.

Coloca 2 columnas en ruinas en cada área de ruinas.

Comenzando por el jugador principal y continuando en sentido horario, cada jugador elige una zona de despliegue.

Coloca una ficha representando a la caja de Pandora como se muestra en el mapa.

Todas las unidades comienzan el escenario fuera del campo de batalla y deben desplegar como primera acción.



ESCENARIO DE CAMPAÑA 3

¡EN LA CAJA!

Tablero: **OLYMPUS EN RUINAS**

Los héroes enviados por Prometheus y Ares han superado grandes pruebas y liberado a los gloriosos Achíles y Heracles de sus celdas. Han cruzado y vuelto a cruzar las terribles aguas del Styx, y se enfrentaron a la ira de Hades sin temor. ¡Realmente se han ganado el título de héroe en este valiente día!

Después de reunir los kakoi en su poder, los héroes abandonaron el Inframundo, y marcharon durante días hasta alcanzar las ruinas del Olympus, donde ahora reposa la caja de Pandora. Mientras se dirigen hacia las puertas de la ciudad divina para colocar las plagas en el interior de la famosa caja, el cielo se oscurece bruscamente y el aire se espesa amenazante. ¿Podrán la alianza Itacense o Espartana ser capaces de alcanzar la caja para sellar el kakoi de forma segura una vez más?

De repente, Hades aparece, acompañado por sus tropas. "¿Realmente pensaste que podrías escapar tan fácilmente?", rugió. "Entrégame el kakoi inmediatamente, y quizás te permita vivir."



FIN DEL JUEGO Y VICTORIA DE LA CAMPAÑA

EL JUEGO SE ACABA INMEDIATAMENTE SI OCURRE UNA DE LOS SIGUIENTES CASOS:

AMBOS HÉROES DE LA MISMA ALIANZA HAN LIBERADO SU KAKOI EN LA CAJA DE PANDORA.

NINGUNO DE LOS HÉROES DE UNA DE LAS ALIANZAS PUEDE SER ACTIVADO.

HADES ES DESTRUIDO.

AMBOS MONSTRUOS SON DESTRUIDOS.

AL FINAL DE ESTE TERCER ESCENARIO, LA ALIANZA CON MÁS KAKOI EN SU RESERVA GANA.



FUERZAS



Dependiendo de las alianzas elegidas al principio de la campaña, los jugadores tienen las siguientes unidades a su disposición para este escenario. En una partida de 2 jugadores, las fuerzas de la tercera alianza no se despliegan.

Las unidades que fueron destruidas durante el escenario previo comienzan la partida con la mitad de su vitalidad.



ALIANZA ITACENSE

Héroes: Achíles y Odiseus.

Tropas: Amazons y Centaurs.



ALIANZA ESPARTANA

Héroes: Heracles y Leonidas.

Tropas: Hoplites y Spartans.



ALIANZA DEL OTRO MUNDO

Dios: Hades.

Monstruos: Cerberus y Minotaur.

Tropas: Infernal Hounds e Infernal Warriors.

REGLAS ESPECIALES

ABSORCIÓN NEFASTA

Los kakoi gastados por las Alianzas Itacense y Espartana para obtener bonificaciones en este escenario se colocan en la reserva de la Alianza del Otro Mundo en vez de devolverlos a la caja.

VENCER A LA BESTIA

Cada monstruo destruido elimina 1 kakoi de la reserva de Hades y se devuelve a la caja.



CAJA DE PANDORA

Un héroe en la misma área que la caja de Pandora puede soltar su kakoí para mantenerlo a salvo. Ésto es una acción compleja.

Una vez que el héroe ha hecho ésto, su miniatura es eliminada del juego. Esta unidad no participará más en la batalla.

Los Kakoí soltados de esta manera no se pueden gastar o perder, pero cuentan para el total de ese jugador a efectos de calcular la victoria.

El primer héroe de una alianza en emprender esta acción gana 1 kakoí adicional para su reserva. El segundo héroe de la misma alianza en emprender esta acción gana 2 kakoí adicionales.



EPÍLOGO

Dependiendo de qué alianza ganó la campaña el mundo continuará un camino ligeramente diferente...

VICTORIA DE LA ALIANZA ITACENSE

La alianza liderada por Odysseus ha triunfado sobre las tropas de Leonidas y las del ejército infernal.

Los males de la humanidad ahora están sellados en la caja y en posesión del antiguo rey de Ithaca. Prometheus está satisfecho, y aunque el futuro de la humanidad aún no es brillante, al menos ya no está fatalmente comprometido... por el momento.

VICTORIA DE LA ALIANZA ESPARTANA

Leonidas ha liderado a sus tropas a la victoria! La belicosa alianza de Ares ha aplastado a sus enemigos y la caja de Pandora ahora pertenece al poderoso Dios de la Guerra.

Al amenazar a la humanidad con liberar el kakoi de la caja una vez más, podrá forjar el ejército más formidable jamás visto. Zeus, y cualquiera que se interponga en su camino, seguramente deberá hacerse a un lado.

VICTORIA DE LA ALIANZA DEL OTRO MUNDO

Hades ha salido triunfante sobre los héroes enviados para hacer el trabajo sucio por Ares y Prometheus. Ahora él es el único poseedor de los cristales que albergan los males de la humanidad.

El antiguo Rey del Inframundo está en una poderosa posición para determinar el futuro de la caja de Pandora, y lograr un acuerdo ventajoso con su hermano, Zeus. Su status en esta nueva era es mucho más importante para él que el destino de los simples humanos.

En cuanto a Prometheus y Ares: deberían haber aprendido hace mucho tiempo que nadie escapa a la voluntad de Zeus.



RESUMEN



UN MUNDO DE AVENTURA 2

¿QUÉ SON LOS ESCENARIOS? 2

FORMATO DEL ESCENARIO 2

¿QUÉ SON LAS CAMPAÑAS? 2

CONOCER QUIÉNES SON TUS AMIGOS 2

ESCENARIOS 3

ESCARAMUZA 3

Olympus en Ruinas 4

Tartarus 5

Río Styx 6

Laberinto de Minos 7

Reglas especiales opcionales 8

EN BUSCA DE UN NUEVO PODER 10

NUEVAS ALIANZAS 12

LUCHA POR EL INFRAMUNDO 14

EL REGRESO DE ATALANTA 16

A FUEGO LENTO... 18

CAZA A LA HYDRA 22

ÚLTIMA RESISTENCIA 24

RESCATE DE LA PRINCESA 26

MINI CAMPAÑA:

PANDORA TIENE UNA NUEVA CAJA DE MARCA 29

PRÓLOGO 30

SINOPSIS 30

COMPOSICIÓN DE LAS ALIANZAS 30

REGLAS ESPECIALES 30

Kakoi 30

Perder la Batalla, Ganar la Guerra 31

1 - PRISONEROS DE TARTARUS 32

2 - A LAS PUERTAS DEL INFRAMUNDO 34

3 - ¡EN LA CAJA! 36

EPÍLOGO 38



CRÉDITOS



Diseñador del Juego: Benoît Vogt

Reglas en inglés escritas por: Jake Thornton

Developer, Art Director and Communication Manager:
Léonidas Vesperini

Director del Proyecto: Erwann Le Torrivellec

Diseñador Gráfico: David Rakoto

Auxiliares Gráficos: Julien Fenoglio, Stéphane Gantiez y
Sandra Tessières

Arte de la Cubierta: Loïc Muzy

Arte del interior: David Demaret, Vincent Dutrait,
Stéphane Gantiez, Stefan Kopinski, Loïc Muzy, Paolo
Parente, Guillem H. Pongiluppi y Pascal Quidault

Arte de los Mapas: Georges Clarenko, Gregory Clavilier y
Charles Salom

Diseño de Figuras y Escultores: Aragorn Marks, Arnaud
Boudoiron, Gregory Clavilier, Viktor Dragosani, Gautier
Giroud, Gaël Goumon, Yannick Hennebo, Martin Lavat,
Stéphane Nguyen, Edgar Ramos, Stéphane Simon y Irek
Zielinski

Director de Producción: Tracey Fraser-Elliott

Director de Marketing: Jenny Bendel

Escenarios: Ben & Peps, Eric Bourlett, Eric Gehres,
Mike Monnier y Jake Thornton

Desarrollo de Textos: Franck Magoni

Traducción: Sylvain Broche, Julien Fenoglio, Eric
Harlaux y Carlos Satorres

Supervisor: Erwan Hascoët

Voz del Olympus: Jake Thornton

Editor: Monolith & Mythic Games

Testadores caseros: Jean Auquier, Pascal Bernard, Ben
& Peps, Tony Berard, Eric Bourlett, Elie Buglione, Antoine
Bricard, Baptiste Charden, Ben Clapperton, Emmanuel
Crochet, Eric Gehres, Graham Hobson, Craig Johnson,
Pierre Milon, Carole Oculi, Pierre-Alexandre Vigor,
Philippe Villé, y más de 2500 personas durante nuestro
Mythic Tour!

¡Las pruebas adicionales por nuestros miles de excelentes
patrocinadores de Kickstarter de todo el mundo! Gracias
por todas vuestras muchas sugerencias. ¡Nos ayudasteis
a hacer de este un juego a un mejor!

© Copyright Mythic Games & Monolith LLC 2017. Mythic Battles, Mythic Battles:
Pantheon, y todos los logos asociados, ilustraciones, imágenes, nombres, y
sus características distintivas, son marcas registradas de Mythic Games y
Monolith LLC. Todos los Derechos Reservados.

