



LORDS
OF
HELLAS

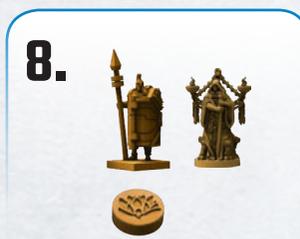
LIBRO DE CAMPAÑA

RESUMEN

El modo de aventura para un jugador de Lords of Hellas te sumerge en la historia de la legendaria Invasión Persa. En el primero de dos actos, intentarás reunir tantos aliados y soldados como sea posible a la par que detienes a la vanguardia de Jerjes. En el segundo acto, el propio emperador persa llega a Grecia comandando el mayor ejército que el mundo antiguo haya visto nunca. Necesitarás toda tu astucia y tu destreza táctica, así como los cuidadosos preparativos del Acto I, para prevalecer.

Esta variante en solitario del juego utiliza un tablero especial, que se encuentra en el reverso del tablero de juego normal, con flechas de movimiento para los monstruos y marcadores especiales de alineamiento de la población para todas las naciones.

Todas las partidas se desarrollan de forma semialeatoria con diferentes aventuras, monstruos y un conjunto de guiones activables.



Para más información sobre la hoja de la Invasión Persa, consulta la página 5.



REGLAS GENERALES

PREPARACIÓN

- Coloca los 3 **Monumentos** (Zeus, Atenea y Hermes) totalmente montados en sus espacios indicados del **tablero**. Coloca los 3 **Artefactos de Dios** (*El mochuelo de Atenea, Las botas de Hermes y El rayo de Zeus*) cerca del **tablero**.
- Coloca el **Oráculo de Delfos** en la Fócida.
- Coloca 6 **Templos** en la hilera de espacios del **tablero** que lleva el nombre de *Templos disponibles*.
- Reúne las cartas con el símbolo de juego en solitario de los siguientes mazos: **Cartas de Combate, Bendiciones y Artefactos**.



Guarda en la caja del juego el resto de cartas de estos mazos, ya que no se usan en la partida en solitario.

- Saca las **cartas de Aventura** (salvo la carta *Capturar al toro de Creta*, ya que no se usa en este modo de juego) del **mazo de Eventos** y colócalas cerca del **tablero** junto a sus **fichas de Aventura** correspondientes.
- Coloca las miniaturas de **Monstruo** y las **hojas de Monstruo** (salvo Quimera y su hoja de Monstruo, ya que no se usan en este modo de juego) cerca del **tablero**. Coloca también los marcadores de **Herida** y el **dado de Monstruo** junto al **tablero**. Por último, coloca el **mazo de Ataque de Monstruo** en su espacio del **tablero**.
- Coge el **tablero de Héroe** de Aquiles y colócalo frente a ti. Ponle una peana azul en la base a la miniatura de Aquiles y coge los **Hoplitas, Sacerdotes y marcadores de control** azules, además de 3 fichas de **atributo**.
- Coloca cerca del **tablero** todos los **Hoplitas, Sacerdotes y marcadores de control** amarillos. Estos representarán a tus **Aliados** durante la partida.
- Los **Hoplitas y marcadores de control** verdes representarán a los ejércitos persas y las **Regiones** que han conquistado; colócalos cerca del **tablero**. Los **Sacerdotes** verdes representarán a los **Espías** de Jerjes.
- Coloca la **hoja de la Invasión Persa** cerca del **tablero**. Pon uno de los **marcadores de control** verdes sobre la primera casilla del **contador de la Invasión** y un segundo marcador sobre la primera casilla del **contador de Movilización**. Coloca 4 **Espías de Jerjes** (los **Sacerdotes** verdes) en el **contador de Mando de Jerjes** de manera que ocupen las casillas de la 2 a la 5, ya que la primera casilla del contador debe estar siempre vacía.
- Coge las 24 **fichas de acción usada**, mézclalas boca abajo y ponlas cerca del tablero formando una pila de manera que no puedas ver sus números. Esta pila se irá haciendo cada vez más pequeña durante la partida conforme vayas usando **acciones especiales**, lo que representa el paso del tiempo.

No puedes devolver a la pila **fichas de acción usada** en ningún caso.

- Pon cada una de las 4 **fichas de Gloria** sobre el **marcador de Alineamiento de la población** del color que le corresponde. Colócalas inicialmente en la posición **Neutral**.

El resto de componentes del juego no se usan en este modo:

- Las **cartas de Evento** (excepto las **cartas de Aventura** sacadas antes).
- Quimera (y su **hoja de Monstruo**).
- Las miniaturas de Perseo, Hércules y Helena junto con sus respectivos **tableros de Héroe** y fichas.
- Los **Hoplitas, Sacerdotes y marcadores de control** rojos.
- Las **cartas de Templo**.

TIPOS DE EJÉRCITO

Tu Ejército



Aliados



El Ejército persa



En este modo de juego, estarán presentes en el **tablero** tres tipos de Ejército y **marcadores de control** de tres colores.

El azul representa a **Esparta** y a tus tropas más leales. Por lo tanto, las **Regiones** azules representan aquellos lugares donde la gente te es más fiel y te apoyará pase lo que pase. En este modo de juego, también podrás usar **Sacerdotes** azules (y solo los azules) para enviarlos a los **Monumentos** apropiados.

El amarillo es para tus **Aliados**. Estas fuerzas han sido enviadas por las Ciudades-Estado griegas para ayudarte a luchar contra Jerjes. Si bien tienen la misma destreza en combate que tus tropas azules, su lealtad no es inquebrantable: puedes encontrarte con que desertan de tus filas por varias razones. En cualquier caso, puedes comandarlas como lo harías con tus propias tropas. Lo mismo puede decirse de las **Regiones** amarillas: reconocen tu autoridad y te apoyarán mientras ello les beneficie y mientras crean que los persas pueden ser derrotados.

Cuando tomes el control de una **Región** que esté en una **Nación** donde el **Alineamiento de la población** respecto a ti sea diferente a **Leal**, ¡deberás usar 1 **marcador de control** amarillo para indicarlo! Solo cuando una **Región** esté en una **Nación** cuyo **Alineamiento de la población** sea **Aliada** podrás colocar 1 **marcador de control** azul en ella.

Las unidades verdes representan a los Ejércitos persas. Las **Regiones** conquistadas por los invasores se indican con **marcadores de control** verdes. Sus fuerzas son mucho más numerosas y, para representar esto, cada **Hoplita** verde es dos veces más fuerte que uno de los tuyos; es decir, que tiene 2 puntos de **Fuerza** y que su valor cuenta como 2 cuando se compara con la **Fuerza de la población** de cualquier **Región** del **tablero**. Los **Sacerdotes** verdes, como se ha mencionado antes, son los turbios **Espías** y confidentes de Jerjes.

SECUENCIA DEL TURNO

La partida se desarrolla en **turnos**, cada uno de los cuales se divide en dos **fases**:

1. FASE DEL JUGADOR
2. FASE DE EVENTO

Durante la **fase del jugador**, podrás realizar cuatro **acciones normales** distintas, como en una partida normal: **Movimiento de Hoplitas**, **Movimiento del Héroe**, **Oración** y **Usar Artefactos**. Una vez hayas terminado tus **acciones normales**, debes usar una **acción especial**.

Hecho esto, pasas a la **fase de Evento**. Ten en cuenta también que algunos **Guiones** pueden activar fases secundarias, como la **fase de Monstruos** y la **fase de Espionaje**.

ACCIONES ESPECIALES

En este modo de juego, puedes escoger entre siete **acciones especiales**. Marca con **fichas de acción usada** las **acciones especiales** que hayas usado. La **acción especial Construir Monumento** del modo de juego normal no se usa porque todos los **Monumentos** ya están construidos desde el principio. En su lugar, aparece disponible una nueva **acción especial** llamada **Pasar**, cuyas reglas se describen más abajo.

Las otras acciones funcionan como en las partidas normales, pero con algunas excepciones:

- **Reclutar**. Esta **acción especial** te proporcionará menos **Hoplitas** de lo habitual: solo 1 en las **Ciudades** normales y 2 en **Esparta**. Además, el color de las miniaturas dependerá del **marcador de control** presente en la **Región** donde se recluten; por ejemplo, los **Hoplitas** de **Regiones Aliadas** (señaladas con **marcadores de control** amarillos) serán amarillos. Esta última regla se aplica a toda clase de actividades que te proporcionen tropas, con la excepción de la **acción especial Prepararse**.
- **Construir Templo**. Funciona como en las partidas normales. Puedes erigir **Templos** tanto en las **Regiones** que controles (con **marcadores de control** azules) como en las **Regiones Aliadas** (con **marcadores de control** amarillos). Dado que en este modo de juego el **Reparto de Bendiciones** no está disponible, las **acciones especiales Construir Templo** no activarán repartos. En su lugar, las **Bendiciones** se dan al matar a **Monstruos**.

¡Ten en cuenta que construir un Templo en una **Región Aliada** (que tenga 1 **marcador de control** amarillo) te concederá 1 **Sacerdote** azul!

- **Cazar**. Funciona como en las partidas normales, pero con una excepción: durante el paso en que el **Monstruo** ataca al **Héroe**, roba simplemente la primera carta del **mazo de Ataque de Monstruo** porque no hay jugador enemigo que pueda escoger una de dos cartas para ti.
- **Usurpar**. Se te permite **Usurpar** como en el modo de juego normal. Para hacerlo, debes estar en posesión de la **ficha de Gloria** adecuada, que representa la actitud de la población local hacia tu **Héroe** y su lucha contra Jerjes. Las reglas detalladas sobre cómo manejar las fichas y determinar los sentimientos de la población griega se describen más adelante (consulta **Alineamiento de la población**). No puedes **Usurpar** la **Nación** del extremo norte del **tablero** (la que está bordeada en rojo).
- **Marchar**. Funciona como en las partidas normales.
- **Prepararse**. Funciona de forma parecida a como lo hace en las partidas normales; sin embargo, si decides **Reclutar Hoplitas** usando esta **acción especial**, solo recibes **Hoplitas Aliados** (amarillos).
- **Pasar**. Retira todas las **fichas de acción usada** del **tablero de Héroe**; carga tus **Artefactos**, y pasa a la **fase de Evento**. Después de pasar el **turno**, NO retires a los **Sacerdotes** colocados en los **Monumentos**. Además, no recibes ningún nuevo **Sacerdote** de los **Templos** que controlas. Cuando pasas el **turno**, debes coger 1 **ficha de acción usada** al igual que haces al usar las otras **acciones especiales** (consulta **Fase de Evento**).

Recuerda que todas las **fichas de acción usada** retiradas del **tablero de Héroe** no deben volver a usarse en la partida en curso.

FASE DE EVENTO

Después de usar una **acción especial**, pasa a la **fase de Evento**. Para determinar qué ocurre en Grecia, dale la vuelta a la **ficha de acción usada** que hayas utilizado para cubrir tu **acción especial** más reciente. Si tu última **acción especial** ha sido **Pasar** y retiraste todas las fichas, coge 1 ficha sin usar de la pila y dale la vuelta en su lugar. Después, retírala de la partida como las demás.

Comprueba el número del reverso de la **ficha de acción usada** y lee el **Guion** correspondiente en el **Libro de Guiones del Acto** en curso (consulta **Acto I** y **Acto II**). Aplica las reglas que se describan en el **Guion** y después comprueba si has cumplido las condiciones para finalizar el **Acto** en curso. Si no las has cumplido, empieza tu siguiente turno.

EL DADO DE MONSTRUO

Aproximadamente la mitad de los **Guiones** con que te encuentres requerirán que resuelvas la **fase de Monstruos**. Durante esta **fase**, tira el **dado de Monstruo** por cada **Monstruo** presente y siguiendo el orden mostrado en el **tablero** (para el que se usan números en las **Regiones**, de más bajo a más alto). Los resultados de tus tiradas se llevan a cabo de una forma ligeramente diferente a como se hace en el modo de juego normal:

- : este resultado indica que el **Monstruo** ha aterrizado a la población local, quien a su vez culpa a tu **Héroe** por su inacción. El **Alineamiento de la población** desciende 1 casilla en toda la **Nación** (consulta **Alineamiento de la población**).
- : el **Monstruo** se enfrenta con defensores locales armados y mata a 1 **Hoplita**. Si no hay **Hoplitas** presentes, el **Monstruo** realiza un **Movimiento** en su lugar.
- : el **Monstruo** se mueve hacia un **Monumento** siguiendo las flechas impresas en el **tablero**. Si ya estaba en una **Región** en la que hay un **Monumento**, destruye un nivel del **Monumento**.
- : en primer lugar, el **Monstruo** mata a 1 **Hoplita** y después se mueve. Sin embargo, no puede moverse dos veces, ni siquiera si no hay **Hoplitas** que matar en la **Región**.

DESTRUCCIÓN DE MONUMENTOS

En este modo de juego, los **Monstruos** intentarán destruir todos los **Monumentos** de los Dioses presentes en el **tablero**. Cuando un **Monstruo** alcanza uno de sus objetivos, ya no se mueve más y destruye un nivel del **Monumento** cada vez que tenga que realizar un **Movimiento**. ¡Cuando un **Monumento** quede totalmente destruido, habrás perdido la partida!

ALINEAMIENTO DE LA POBLACIÓN

Durante la partida, el sentir de los ciudadanos griegos cambiará de acuerdo con tus acciones o con eventos que sucedan a lo largo del tiempo. El **Alineamiento** actual está representado por la **ficha de Gloria** que está en el **marcador de Alineamiento de la población**. Los habitantes de cada **Nación** comparten una de cuatro actitudes:

- **Hostil**. La peor actitud posible: básicamente, se trata de que las ciudades griegas declaran su apoyo a Jerjes. Un **Alineamiento Hostil** aumenta en 2 la **Fuerza de la población** y suma 2 a la **Fuerza del Ejército** persa en todas las **Batallas** que tengan lugar en esta **Nación**, lo que hace mucho más difícil para ti subyugar cualquier **Región** de esta **Nación**.
- **Recelosa**. La gente sospecha y desconfía de lo que haces, y tienes muchos oponentes acérrimos. La **Fuerza de la población** de todas las **Regiones** de esta **Nación** aumenta en 1 al resolver tus acciones. Además, la **Fuerza del Ejército** persa tiene una bonificación de +1 en todas las **Batallas** que tengan lugar en esta **Nación**.
- **Neutral**. A la gente no le importas gran cosa e intenta luchar contra los persas por su cuenta.
- **Leal**. Esta actitud solo es posible si estás en posesión de la **ficha de Gloria** del mismo color que esta **Nación**. Su gente pasa a ser teal y te apoya. Puedes **Usurpar** cualquier **Región** de esta **Nación** y, si tomas el control de alguna de estas **Regiones** de una forma u otra, puedes colocar 1 **marcador de control** azul en ella.

Ten en cuenta que el valor de **Alineamiento** no afecta a la **Fuerza de la población** cuando se resuelven los resultados de un Ataque persa.

Las **fichas de Gloria**, que representan el valor de **Alineamiento**, se desplazarán por su marcador dependiendo de tus acciones. Cada vez que completes una **Aventura** o mates a un **Monstruo**, debes desplazar la ficha correspondiente 1 casilla en dirección a la posición **Neutral**. Si ya está en **Neutral**, te quedas con la **ficha de Gloria** y la retiras del marcador de Alineamiento de la población. Si ya estás en posesión de la **ficha de Gloria** de ese color, puedes cambiar todos los **marcadores de control** amarillos presentes en esa **Nación** por azules.

Alineamiento de la población					
NEUTRAL					
RECELOSA					
HOSTIL					

El **Alineamiento de la población** empeorará sobre todo debido a las acciones de los **Monstruos** (desciende 1 casilla cada vez que un **Monstruo** aterroriza una **Región**) y las inferencias persas. Si la ficha ya está en la posición **Hostil** y tienes que hacer que descienda más, retira todos los **marcadores de control** amarillos de todas las **Regiones** de esa **Nación** en su lugar.

BATALLAS

En este modo de juego, a menudo te enfrentarás en combate a los invasores persas. Las **Batallas** funcionan como en las partidas normales, pero con algunas diferencias debidas a la falta de un jugador humano que se te oponga.

Las **Batallas** empiezan cada vez que tus **Hoplitas** terminan en la misma **Región** que los **Hoplitas** persas O BIEN que los **marcadores de control** persas. Esto puede ocurrir debido al **Movimiento del Ejército** persa o a que te hayas movido a sus **Regiones**. Si tuvieran lugar varias **Batallas** al mismo tiempo, resuélvelas de acuerdo con la secuencia indicada por los números impresos en todas las **Regiones** del tablero.

Una vez empieza la **Batalla**, determina en primer lugar tu **Fuerza del Ejército**: recibes 1 punto por cada miniatura de **Hoplita** más las bonificaciones por **Fortificarse** (en el caso de que seas el defensor) o por reglas especiales del **Héroe**. La **Fuerza del Ejército** persa depende de si te has encontrado con sus fuerzas en campo abierto o si has invadido una **Nación** que hayan conquistado (las **Regiones** con **marcadores de control** verdes):

- Si hay **Hoplitas** persas presentes en la **Región**, suma 2 a su **Fuerza del Ejército** por cada miniatura de **Hoplita** verde.
- Si hay 1 **marcador de control** verde en la **Región**, Jerjes ya ha sometido a la población local y te enfrentarás a una fuerte oposición. La **Fuerza del Ejército** enemigo estará determinada por el número que se muestre en ese momento en el **contador de la Invasión** persa (que estará entre 1 y 10).

En este momento ya puedes jugar **Cartas de Combate** de tu mano. Asegúrate de que la cantidad de **símbolos de baja** no excede la cantidad de tus **Hoplitas** que participan en la **Batalla**. Las reglas de las cartas se siguen aplicando, aunque es necesario modificar algunas de ellas para adaptarlas a la partida en solitario (consulta **Cartas de Combate**). Cuando hayas terminado de jugar cartas, roba y revela la cantidad de cartas enemigas indicada por el valor de **Mando de Jerjes** de las fuerzas persas. Coge la carta con el valor más alto, ignora su regla especial y suma el valor a la **Fuerza del Ejército** persa.

En resumen, sigue esta fórmula para determinar las dos **Fuerzas del Ejército**:

- **TU FUERZA** = 1 (por cada **Hoplita**) + X (por capacidades especiales o **Fortificaciones** si eres el defensor) + la suma de los valores de todas las **Cartas de Combate** que has jugado, junto con sus respectivas capacidades especiales.

- **FUERZA DEL ENEMIGO** = 2 (por cada **Hoplita**) o bien X (el valor del **contador de la Invasión**) si hay algún **marcador de control** verde en esta **Región** + el valor de la **Carta de Combate** más fuerte (ignora su capacidad especial y sus **símbolos de baja**).

RESULTADOS DE LA BATALLA Y BAJAS

Gana el **Ejército** que tenga la **Fuerza del Ejército** más alta. Si los valores de **Fuerza** son iguales, la victoria es para los defensores.

Tú pierdes tantos **Hoplitas** como **símbolos de baja** haya en todas las **Cartas de Combate** que hayas jugado durante esta **Batalla**. Suma una **baja** adicional si has perdido la **Batalla**.

Perder también implica que tienes que retirarte de la **Región**; sin embargo, no puedes retirarte a una **Región** ocupada por **Hoplitas** ni **marcadores de control** persas. Si no tienes otra opción, pierdes todos los **Hoplitas** del **Ejército** que se retira.

Las **bajas** persas se resuelven en función del **Acto** de la historia en el que estés:

- **Acto I.** Cada victoria frente a la **Vanguardia** persa reduce en 1 su cantidad de miniaturas y la obliga a retirarse una **Región** de acuerdo con esta secuencia:



Si la cantidad de persas se queda a 0 o su Ejército no puede retirarse más (porque ha sido derrotado en Calcídica), retira de la partida las miniaturas que le queden y empieza el **Acto II**.

- **Acto II.** Una victoria frente a los persas te permite retirar o bien todos los **Hoplitas** persas, o bien el **marcador de control** de esa **Región**. Además, desplaza 1 casilla hacia el 0 el **marcador de victoria** (este marcador se coloca al inicio del **Acto II** en el **contador de la Invasión** persa).

MONSTRUOS

¡Los **Monstruos** no afectan a las unidades ni a los **marcadores de control** persas de ninguna manera! Matar a un **Monstruo** te da la oportunidad de robar 2 **Bendiciones** y quedarte con 1 de ellas. También te permite mejorar el **Alineamiento de la población** local con respecto a ti desplazando 1 casilla hacia arriba la **ficha de Gloria** en el **marcador de Alineamiento de la población** de la **Nación** pertinente.

En este modo de juego, ignora las reglas descritas para el **Ataque de Región** del **Monstruo**; en su lugar, un **Monstruo** que ataque una **Región** simplemente mata a 1 **Hoplita**.

AVENTURAS

Las **Aventuras** solo pueden completarse durante el **Acto I** y, además, debes ignorar todas las recompensas que concederían normalmente. Completar una **Aventura** te permite robar 2 **Artefactos** y quedarte con 1 de ellos como recompensa. También te permite aumentar tu prestigio entre la población local: desplaza 1 casilla hacia arriba la **ficha de Gloria** en el **marcador de Alineamiento de la población** de la **Nación** pertinente. Ten en cuenta que las **Aventuras** que dejes incompletas durante el **Acto I** tendrán repercusiones negativas en la parte final de la partida.

ARTEFACTOS

Algunos de los **Artefactos** no se usan en el modo de juego en solitario; no obstante, los tres **Artefactos** asociados a los **Monumentos** sí están disponibles. Estos los obtienes cuando tomas el control de las **Regiones** en las que hay **Monumentos** y puedes usarlos según indican sus reglas normales. Otros **Artefactos** pueden obtenerse tras completar una **Aventura** y son los siguientes: *Ambrosía*, *La flecha de Apolo*, *El hilo de Ariadna*, *El ojo de las Grayas*, *La trompeta de Feme*, *Harpé* y *Cornucopia*. Los **Artefactos** se cargan cada vez que realices la **acción especial Pasar**.

CARTAS DE COMBATE

En este modo de juego, es necesario modificar las reglas de algunas **Cartas de Combate**:

- **Ataque por el flanco.** Cuando atacas una **Región** controlada por los persas, su cantidad de miniaturas es el número del **contador de la Invasión** dividido entre dos (redondeando hacia arriba). Por ejemplo, una **Fuerza del Ejército** de 7 equivale a 4 **Hoplitas**.
- **Maniobra táctica.** El valor de **Liderazgo** de Jerjes está determinado por el **contador de Mando de Jerjes**. Por tanto, cuantos más **Espías** haya en el **tablero**, más alto será el valor.

PRÓLOGO: PREPARATIVOS

1. Coloca 2 **Hoplitas** persas en la **Región** de Calcídica, formando así la **Vanguardia** persa.
2. Sitúa en el 0 el marcador de la **Invasión** persa y en el 1 el marcador de la **Movilización**.
3. Coloca 1 **marcador de control** azul en Laconia y 1 **marcador de control** amarillo en Mesenia.
4. Coloca a tu **Héroe** y a 2 **Hoplitas** azules (que representan a sus soldados espartanos) en Laconia.
5. Roba 1 **Carta de Combate**.

A continuación, roba 2 **fichas de acción usada** y comprueba sus valores en la Tabla A: Monstruos aleatorios para determinar qué **Monstruos** se colocan en el **tablero**. Si el segundo valor indica el mismo **Monstruo**, coloca en su lugar 1 **Hoplita persa** más en Calcídica.

Por último, roba 3 **fichas de acción usada** más y comprueba sus valores en la Tabla B (que también tienes a la derecha) para determinar qué **Aventuras** estarán disponibles durante esta partida y colocar en el tablero sus fichas correspondientes. Si el segundo o el tercer valor indican la misma **Aventura**, añade en su lugar 1 **Hoplita** a la **Vanguardia** persa por cada resultado de **Aventura** repetido.

Retira de la partida en curso las **fichas de acción usada** que has robado durante el Prólogo.

TABLA A: MONSTRUOS ALEATORIOS

1-2	Esfinge (Epiro)
3-4	Minotauro (Creta)
5-6	Cíclope (Arcadia)
7-8	Medusa (Mesenia)
9-10	Hidra (Laconia)
11-12	Cerbero (Fócida)
13-14	Minotauro (Calcídica)
15-16	Cíclope (Beocia)
17-18	Esfinge (Lócrida)
19-20	Cerbero (Acaya)
21-22	Medusa (Elis)
23-24	Hidra (Argólida)

TABLA B: AVENTURAS ALEATORIAS

1-3	Rescatar a Prometeo (Macedonia) Este Titán, aprisionado y torturado en el lejano norte, es un vivo ejemplo de la severidad con que Zeus lo sentenció por el regalo que le hizo a la humanidad. Al mismo tiempo, Prometeo sigue siendo un símbolo de esperanza y sacrificio para muchos griegos. Cuesta imaginar qué harán los persas cuando lo encuentren encadenado a su extraño lecho de metal.
4-6	El ganado de Gerión (Beocia) Para un gran ejército, el hambre se convierte en una amenaza incluso mayor que el propio enemigo. Tenemos que asegurar un flujo constante de suministros llevando al inmenso rebaño de reses de Gerión más al interior del Peloponeso, donde estará a salvo de las incursiones persas. Esto nos garantizará las provisiones para los largos meses de la guerra que está por venir. Gerión se disgustará, pero en tiempos de guerra uno debe estar dispuesto a hacer algunos sacrificios.
7-9	Ayudar a Atlas (Mesenia) Parece ser que los viles perros persas han urdido una manera de envenenar al propio Atlas, quien sustenta sobre sus hombros el peso de nuestro mundo. Si sus planes dan resultado, nuestras ciudades podrían sufrir enormemente.
10-12	La búsqueda del vellocino de oro (Acarnia) El Imperio Persa no solo lucha con sus ejércitos, sino también con sus inmensas riquezas, las cuales Jerjes destina sin reparos a sobornar al pueblo para que le acepte como gobernante. Si encontramos el legendario vellocino de oro, quizá podamos ser tan generosos como él.
13-15	Matar a las aves del Estinfalo (Corintia) Las aves del Estinfalo, ávidas devoradoras de carne, aterrorizan Corintia y las regiones aledañas rapiñando a hombres y niños por igual. Nuestro pueblo exige protección y, si fallamos a la hora de dársela, la buscarán en otra parte.
16-18	La reina amazona (Calcídica) Hasta hace poco, las amazonas no prestaban atención a nuestra lucha contra el Imperio Persa. Es ahora, cuando tienen frente a sí la invasión, que algunas tribus se han rebelado contra su reina. Si no la ayudamos, a saber qué papel podría desempeñar en la inminente guerra.
19-21	Limpiar los establos de Augias (Elis) Augias, rey de Elis, está dispuesto a apoyarte solo si eres capaz de adecantar sus legendarios establos, que han estado desatendidos durante décadas. Ganarse un importante aliado a cambio de palear un poco de estiércol parece un buen trato; al fin y al cabo, dicen que un verdadero líder no debería temer ensuciarse las manos.
22-24	La caza de Calidón (Etolia) Eneo, rey de Calidón, cree que la invasión persa es un castigo por nuestras ofensas a los dioses. A fin de aplacarlos, planea darles como ofrenda uno de los famosos jabalíes de Calidón. Puede que Eneo sea un tonto piadoso, pero ¿quién sabe? ¿Es posible que los dioses estén en verdad enojados? Ganarnos su apoyo no nos haría ningún daño.



MARCADOR DE MOVILIZACIÓN



MARCADOR DE LA INVASIÓN



ESPÍAS DE JERJES



MARCADOR DE VICTORIA (ACTO II)



ACTO I

Tal y como temíamos, las primeras fuerzas persas cruzaron las montañas y han empezado a llegar a Macedonia. Algunos las han confundido con el ejército principal, pero solo son una vanguardia enviada con la intención de reconocer y preparar el terreno para la invasión principal.

Los exploradores persas no tardaron en percatarse de lo divididos que estamos. Jerjes quiere usar esto en su beneficio y ha desplegado docenas de espías y demagogos en nuestras tierras. También ha asignado una misión especial a sus tropas: tienen que llegar a la Fócida y destruir el Oráculo de Delfos, un símbolo de unidad y tradición en toda Grecia.

MOVILIZACIÓN PERSA

Cada vez que se incluya un valor de **Movilización** en un **Guion**, desplaza hacia la derecha esa cantidad de veces el **marcador de Movilización**. Cuando llegue a la expresión ¡A marchar!, mueve toda la **Vanguardia** persa una **Región** de acuerdo con esta secuencia: Calcídica -> Macedonia -> Tesalia -> Lócrida -> Fócida. Después, vuelve a poner el **marcador de Movilización** sobre la primera casilla del **contador de Movilización**.



LIBRO DE GUIONES (ACTO I)

A continuación tienes la lista de los escenarios aleatorios que pueden suceder durante el **Acto I** de la partida. Cuando pongas en práctica un **Guion**, aplica siempre las reglas en orden de arriba a abajo.

1. Los invasores persas han hecho un trato con las tribus de la montaña del norte de Macedonia y han aprendido las rutas más cortas y seguras que cruzan las montañas. Ahora es más fácil para ellos reforzar su fuerza principal.

- ▶ Si la **Vanguardia** persa tiene menos de 3 **Hoplitas** en el **tablero**, refuérzala con 1 **Hoplita** adicional. Si no es el caso, desplaza 1 casilla más el marcador del **contador de Movilización**.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

2. En Epiro, el Oráculo de Dodona ha atraído a un visitante indeseable: una esfinge acosa a los peregrinos y mata a todo aquel que no consigue dar respuesta a sus enigmas. Su sed de conocimientos pronto podría llevarla a adentrarse más en los territorios griegos.

- ▶ Coloca a Esfinge en la **Región** de Epiro. Si Esfinge ya está en el **tablero** o ya ha muerto, lleva a cabo una **fase de Monstruos** en su lugar.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

3. Jerjes envió a sus diplomáticos a convencer a los atenienses para que se rindieran. La misión fue un fracaso, pero algunos de los enviados desaparecieron misteriosamente en la ciudad...

- ▶ Coloca 1 **Espía** en la **Región** de Ática.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

4. Alguien ha ayudado a escapar de su prisión al famoso minotauro de Creta. Tras asesinar al rey Minos y asolar su palacio, la bestia anda suelta ahora.

- ▶ Coloca a Minotauro en la **Región** de Creta. Si Minotauro ya está en el **tablero** o ya ha muerto, lleva a cabo una **fase de Monstruos** en su lugar.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

5. Los persas no dudan en usar esclavos para combatir. Si se desesperan, podrían forzar a hacerlo a muchos griegos capturados que están a su servicio. Te estremeces con solo pensar en luchar contra tus compatriotas.

- ▶ Si la **Vanguardia** persa tiene menos de 3 **Hoplitas** en el **tablero**, refuérzala con 1 **Hoplita** adicional. Si no es el caso, desplaza 1 casilla más el marcador del **contador de Movilización**.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

6. Recibes noticias preocupantes: los persas han empezado a destrozar y derruir los grandes monumentos con que se encuentran, ya que pretenden reemplazarlos por estatuas de Jerjes el victorioso.

- ▶ Si la **Vanguardia** persa está en Tesalia o Lócrida, destruye un nivel del **Monumento** de Zeus.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

7. Tus espías te informan de que Jerjes ha contratado recientemente a muchos mercenarios del norte de África. Si su conquista de Grecia no avanza tan rápido como esperaba, seguro que los despliega contra nosotros.

- ▶ Si la **Vanguardia** persa tiene menos de 4 **Hoplitas** en el **tablero**, refuérzala con 1 **Hoplita** adicional. Si no es el caso, desplaza 1 casilla más el marcador del **contador de Movilización**.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

8. Los persas recurren a un terrible castigo conocido como «escafismo»: inmovilizan a los prisioneros en troncos huecos y los cubren con leche y miel para atraer a los insectos. Con ello, las víctimas son devoradas lentamente o se pudren en vida. Debido a esto, la gente de las regiones ocupadas teme incluso mencionar tu nombre.

- ▶ Desplaza 1 casilla hacia abajo el **Alineamiento de la población** de las dos **Naciones** del extremo norte del **tablero** (las que están bordeadas en rojo y en amarillo).
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

9. Asesinos con máscaras de oro te tienden una emboscada en tu propia tienda. Rechazas su ataque, pero uno logra herirte. Inicias una investigación y pronto descubres que entraron en el campamento encubiertos por algunos lugareños hostiles.

- ▶ Tu **Héroe** recibe 1 **Daño** si está en una **Nación Recelosa** o 2 **Daños** si está en una **Nación Hostil**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

10. Algunos pescadores han visto una extraña nave persa en las aguas del golfo de Mesenia. Poco después, ha emergido una gigantesca hidra que se dirige a la ciudad de Esparta, que te es leal. ¿Es una coincidencia?

- ▶ Coloca a Hidra en la **Región** de Laconia. Si Hidra ya está en el **tablero** o ya ha muerto, lleva a cabo una **fase de Monstruos** en su lugar.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

11. La costa occidental está abierta a la infiltración persa. Has apostado trirremes y centinelas a lo largo del litoral, pero no puedes vigilar cada pequeña cueva ni cada playa oculta.

- ▶ Coloca 1 **Espía** en la **Región** de Eubea.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

12. Algunas tropas aliadas van perdiendo el valor a medida que están más cerca del enemigo. Dado que intuyes una inminente oleada de desertiones, pides a tus veteranos leales que vigilen al resto.

- ▶ Pierdes a la mitad (redondeando hacia arriba) de tus **Hoplitas Aliados** (los amarillos) en cada **Región** en la que no tengas **Hoplitas Leales** (los azules).
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Invasión:** +0
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

13. Un comandante persa ha casado a sus oficiales con hijas de todas las casas nobles de los territorios conquistados, lo que hace menos probable que sus familias te apoyen.

- ▶ Desplaza 1 casilla hacia abajo el **Alineamiento de la población** de las dos **Naciones** del extremo norte del **tablero** (las que están bordeadas en rojo y en amarillo).
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

14. Algunos viajeros traen noticias de un enorme puente flotante construido por los persas en el estrecho del Bósforo. Nuevas huestes persas ya deben de estar en camino.

- ▶ Si la **Vanguardia** persa tiene menos de 4 **Hoplitas** en el **tablero**, refuérzala con 1 **Hoplita** adicional. Si no es el caso, desplaza 1 casilla más el marcador del **contador de Movilización**.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

15. Muchos héroes y reyes dudan de que seas la persona adecuada para proteger esta tierra de los persas.

Algunos incluso han formado sus propios ejércitos y desafían tu supremacía.

- ▶ Pierdes 2 **Hoplitas** a tu elección en cada **Nación Recelosa** y 4 **Hoplitas** a tu elección en cada **Nación Hostil**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Invasión:** +0
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

16. Los ciudadanos de la capital de Beocia se despertaron con un panorama sorprendente: parecía como si dos soles juntos se levantaran sobre el horizonte. Unos minutos después, gritos de terror sacudían la ciudad a medida que la gente se percataba de que el segundo objeto era, de hecho, el descomunal cuerpo metálico del cíclope.

- ▶ Coloca a Cíclope en la **Región** de Beocia. Si Cíclope ya está en el **tablero** o ya ha muerto, lleva a cabo una **fase de Monstruos** en su lugar.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

17. Los persas han dado rienda suelta a grupos de batidores que campan por la tierra sin oposición y provocan incendios por donde quiera que van. Muchas ciudades han reclamado las tropas que aportaron a tu causa para que protejan sus cultivos y sus aldeas.

- ▶ Pierdes a la mitad (redondeando hacia arriba) de tus **Hoplitas Aliados** (los amarillos) en cada **Región** en la que no tengas **Hoplitas Leales** (los azules).
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +0
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

18. En Acarnania, agentes persas han logrado liberar a un famoso bandido local que estaba esperando para ser ejecutado. En agradecimiento, él y sus hombres han empezado a facilitar información a los persas.

- ▶ Coloca 1 **Espía** en la **Región** de Acarnania.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

19. Mucha gente ha empezado a difundir el rumor de que moriste en tu última batalla. Para probar que es falso, te has apresurado a escribir a todos los líderes aliados; sin embargo, antes de que llegaran tus mensajes, muchos han jurado lealtad a otro.

- ▶ Pierdes el control de todas las **Regiones Aliadas** que estén en **Naciones Recelosas** u **Hostiles**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

20. Alguien olvidó dejar cerradas las puertas del Hades y ahora Cerbero anda suelto merodeando por nuestra tierra.

- ▶ Coloca a Cerbero en la **Región** de Acaya. Si Cerbero ya está en el **tablero** o ya ha muerto, lleva a cabo una **fase de Monstruos** en su lugar.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

21. A medida que la invasión se avecina, los guerreros experimentados se vuelven imprescindibles. Descubres esto por ti mismo después de que algunas de tus tropas hayan sido sobornadas por otros reyes y nobles para unirse a sus fuerzas.

- ▶ Pierdes 2 **Hoplitas** a tu elección en cada **Nación Recelosa** y 4 **Hoplitas** a tu elección en cada **Nación Hostil**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Invasión:** +0
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

22. Una extraña nave metálica ha echado el ancla en la costa de Etolia. Se dice que de ella ha desembarcado Medusa, quien congela tanto la tierra como el agua a su paso.

- ▶ Coloca a Medusa en la **Región** de Etolia. Si Medusa ya está en el **tablero** o ya ha muerto, lleva a cabo una **fase de Monstruos** en su lugar.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

23. Tu espía en Persépolis te informa de que Jerjes ha ejecutado en público a varios comandantes a los que consideraba demasiado lentos o ineficaces. Debido a esto, los oficiales que tiene en Grecia harán lo que sea para no decepcionar a su señor.

- ▶ Si la **Vanguardia** persa tiene menos de 3 **Hoplitas** en el **tablero**, refuérzala con 1 **Hoplita** adicional. Si no es el caso, desplaza 1 casilla más el marcador del **contador de Movilización**.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

24. ¿Deberías haberlo pensado mejor antes de confiar en los artistas! Un famoso poeta mesenio está loando públicamente a Jerjes y apoya el dominio persa. Por desgracia, tiene muchos seguidores y es demasiado popular para ser asesinado.

- ▶ Coloca 1 **Espía** en la **Región** de Elis.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Invasión:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** No



FINAL DEL ACTO I

El **Acto I** concluye cuando alguno de los sucesos indicados a continuación tenga lugar. Sin embargo, debes terminar por completo la **fase de Evento**:

- La **Vanguardia** persa llega a la Fócida, con lo que destruye el **Oráculo de Delfos** y hace añicos cualquier esperanza de una Grecia unida.



- Todos los **Hoplitas** persas han sido retirados del **tablero**. Esto significa que has derrotado a la primera oleada de la invasión enemiga.



- El **contador de la Invasión** persa llega a 10, lo que indica que Jerjes ya está listo para un asalto a gran escala.



SECUELAS DEL ACTO I

Antes de iniciar el **Acto II**, asegúrate de que completes todos los pasos siguientes:

- Retira del **tablero** todos los **Hoplitas**, ya sean Leales, Aliados o persas. Retira también todos tus **Sacerdotes** de los **Monumentos**. Deja solo en el **tablero** los **marcadores de control**, los **Monstruos**, las **fichas de Gloria** y los **Espías**.
- Si el **Acto I** concluyó debido a que la **Vanguardia** persa marchó sobre la Fócida, retira el **Oráculo de Delfos** del **tablero** y coloca 1 **Sacerdote** amarillo en cada **Monumento**. Estos **Sacerdotes** bloquearán un espacio de cada **Monumento**, con lo que se reduce la cantidad de **Sacerdotes** que puedes colocar en ellos. Si conseguiste salvar el Oráculo, recibes 1 **Sacerdote** azul.
- Si el **Acto I** concluyó debido a que el Imperio Persa alcanzó el dominio militar (el **contador de la Invasión** llegó a 10), los persas tendrán la iniciativa al iniciar el **Acto II**: empieza la siguiente parte de la partida en la **fase de Evento** robando una **ficha de acción usada** de la pila y aplicando el **Guion** correspondiente al número indicado en la ficha.
- Retira todas las **fichas de acción usada** de tu **tablero de Héroe**.
- Pon el **marcador de Movilización** sobre la primera casilla del **contador de Movilización**. En el **contador de la Invasión**, pon uno de tus **marcadores de control** azules sobre la misma casilla que el **marcador de control** verde: este será tu **marcador de victoria**.
- Comprueba si ha quedado alguna **Aventura** incompleta en el **tablero** (incluyendo la **Aventura** que pudieras estar llevando a cabo en este momento). Consulta la sección **Aventuras fallidas** de la derecha y aplica las consecuencias pertinentes.
- Coloca 1 **marcador de control** persa en Macedonia. Si tienes algún **marcador de control** en una **Región** roja, retíralo.
- Coloca 1 **Hoplita** amarillo en cada **Región Aliada** (amarilla).
- Coloca 1 **Hoplita** azul en cada **Región Leal** (azul).
- Si controlas Laconia con 1 **marcador de control** azul, coloca 2 **Hoplitas** en esa **Región** en lugar de 1.

AVENTURAS FALLIDAS

Si tu **Héroe** estaba llevando a cabo una **Aventura** cuando concluyó el **Acto I**, vuelve a colocarlo en la **Región** pertinente del **tablero** y retira de la partida tanto la **carta de Aventura** como su **ficha de Aventura**. La **Aventura** cuenta como completada, aunque no tiene ningún efecto sobre el **Alineamiento de la población** ni proporciona ninguna recompensa.

Todas las **Aventuras** que no has conseguido completar acarrearán consecuencias negativas. Consulta las descripciones que se muestran a continuación y aplica las que sean pertinentes:

- El ganado de Gerión:** no has conseguido proteger el rebaño antes de que la guerra arramblara con él. El ejército persa ha sacado partido de tu fracaso y podrá empezar su invasión más pronto: pon el **marcador de Movilización** sobre la tercera casilla del **contador de Movilización**.
- Ayudar a Atlas:** Atlas se tambalea a medida que el veneno persa arde por sus venas, lo que provoca incontables terremotos por toda Grecia. Se necesitan muchos hombres para reparar los desquebrajados muros de las ciudades y para desenterrar de los escombros a las víctimas. Esto hace que el reclutamiento sea más difícil: empiezas el **Acto II** con la **acción especial** Reclutar de tu **tablero de Héroe** gastada, es decir, marcada con 1 **ficha de acción usada**. Usa 1 de las fichas que retiraste de la partida durante el **Acto I** para hacer esto.
- Matar a las aves del Estínfalo:** tus tierras les han resultado una presa fácil a tales monstruos, por lo que la gente ha empezado a dudar de ti. Incluso hay quienes esperan que el tirano Jerjes les ponga a salvo: el **Alineamiento de la población** desciende 1 casilla en todos los **marcadores de Alineamiento de la población**.
- Limpiar los establos de Augías:** no has llegado a completar el mandado del rey Augías. Este, a su vez, ha decidido permanecer neutral en la guerra contra el Imperio Persa y observa con atención a ambos bandos, ya que no está dispuesto a dar el paso hasta estar seguro de hacia dónde se decanta la balanza: coloca 1 **Espía** persa en Elis. Si ya hay 1 **Espía** persa allí, coloca 1 **marcador de control** persa en esa **Región**.
- La caza de Calidón:** Eneo no ha logrado capturar al jabalí. Aun peor: los rumores de que fueron los propios dioses quienes suscitaron la invasión persa han causado un tumulto y grupos de exaltados han cercado templos y monumentos. Antes de que consigas restablecer el orden, muchas estatuas han sido destrazadas y pintarrajeadas: destruye un nivel de cada **Monumento** que esté en el **tablero** y que tenga dos o más niveles.
- La reina amazona:** los agitadores persas se muestran muy habilidosos poniendo a las amazonas en contra de su reina. La reina es depuesta y, poco después, Jerjes reclama toda la Calcídica sin apenas esfuerzo: coloca 1 **marcador de control** persa en esa **Región**.
- La búsqueda del vellocino de oro:** grandes regalos y generosos sobornos han permitido a los persas convencer a muchas ciudades para que los apoyen. También le han comprado a Jerjes una flota lo bastante grande para arrebatarte todo el mar. Debido a esto, no puedes mover tus unidades a través de ninguna **ruta marítima**, con la excepción de estas dos: Beocia-Eubea y Creta-Argólida.
- Rescatar a Prometeo:** cuando Jerjes encontró a Prometeo, recurrió a los conocimientos de los sabios y los hechiceros persas para liberarlo. Después, convenció al Titán de que los griegos habían demostrado ser unos ingratos y de que eran indignos de su regalo, pues lo habían dejado aprisionado durante mucho tiempo. Prometeo volvió a Grecia ávido de venganza y tuviste que batirte en duelo con él. Le venciste, pero sufriste heridas graves: recibes 2 **Daños**.

ACTO II

El suelo tiembla bajo las botas de la mayor fuerza armada que haya visto nunca Grecia. El grueso principal del ejército persa, comandado por el propio Jerjes, ha cruzado nuestras fronteras y conquistará todas las regiones una a una, a no ser que encuentres una forma de detenerlo.

MOVILIZACIÓN PERSA

Cada vez que el **Ejército** persa avance debido a que se haya completado el **marcador de Movilización**, resuelve los siguientes pasos:

1. Siguiendo la secuencia indicada por los números impresos en todas las **Regiones** del **tablero**, comprueba cada **Región** controlada por los persas y coloca 1 **Hoplita** persa en cada **Región** adyacente a ella, excepto en aquellas ya conquistadas por el enemigo. Una vez hayas terminado de desplegar unidades, pasa a resolver las **Batallas**.



2. Las **Batallas** se resuelven de acuerdo con las reglas normales en todas las **Regiones** donde haya **Hoplitas** tanto tuyos como persas. Resuélvelas siguiendo la secuencia indicada por los números impresos en todas las **Regiones** del **tablero**.



3. Retira tus **marcadores de control** de las **Regiones** en las que queden **Hoplitas** persas.
4. Si las fuerzas persas presentes en alguna **Región** son iguales o mayores que la **Fuerza de la población** de la **Región**, retira todos los **Hoplitas** persas y coloca en su lugar 1 **marcador de control** verde en la **Región**. A la hora de comparar **Fuerzas**, recuerda que cada **Hoplita** persa tiene un valor de 2.



FASE DE ESPIONAJE

Durante la partida en solitario, Jerjes usará a menudo a sus **Espías**. Estos empiezan a llegar al **tablero** durante el **Acto I**, aunque no tienen ningún efecto (salvo aumentar el valor de **Mando de Jerjes**) hasta el inicio del **Acto II**.

En la parte final de la partida, algunos **Guiones** te indicarán que lleves a cabo la **fase de Espionaje** y que después coloques un nuevo **Espía**.

Cuando lleves a cabo la **fase de Espionaje**, comprueba cada **Región** en la que haya 1 de los **Espías** de Jerjes. Dependiendo del color del **marcador de control** que haya en cada **Región**, pueden ocurrir diferentes cosas:

- Si hay 1 **marcador de control** azul (de **Región Leal**), cámbialo por 1 amarillo (de **Región Aliada**).



- Si hay 1 **marcador de control** amarillo (de **Región Aliada**), retíralo del **tablero** y haz que tu **Ejército** se retire de esa **Región**.



- Si no hay ningún **marcador de control**, coloca 1 **marcador de control** verde en esa **Región** y haz que tu **Ejército** se retire de esa **Región**.



- Si hay 1 **marcador de control** verde, retira al **Espía** de la partida.



RETIRAR ESPÍAS

Durante el **Acto II**, tu **Héroe** puede retirar **Espías** persas. Para ello, debe estar presente en una **Región** en la que haya 1 **Espía** y renunciar por completo a su **acción normal Movimiento del Héroe** de ese turno. Si lo haces, retira al **Espía** de esa **Región** y colócalo en la primera casilla vacía empezando por la derecha del **contador de Mando de Jerjes**.

LIBRO DE GUIONES (ACTO II)

A continuación tienes la lista de los escenarios aleatorios que pueden suceder durante el **Acto II** de la partida. Cuando pongas en práctica un **Guion**, aplica siempre las reglas en orden de arriba a abajo.

1. *Jerjes no es el brutal tirano que muchos griegos creen que es. Puede ser muy convincente, hasta el punto de haber atraído a su causa a algunos de los más famosos filósofos atenienses.*

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Ática.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

2. *El Imperio Persa tiene décadas de experiencia sometiendo territorios conquistados. Ha reemplazado o sobornado con rapidez a la aristocracia local en todas las regiones que ha capturado, lo que hace que te resulte difícil encontrar algún apoyo.*

- ▶ Desplaza 1 casilla hacia abajo el **Alineamiento de la población** de todas las **Naciones** en las que los persas tengan al menos 1 **marcador de control**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

3. *Tenías la esperanza de que conocer el terreno le diera una ventaja a tu ejército. Por desgracia, los persas han traído consigo suficientes guías locales para sorprenderte incluso a ti con su conocimiento de los caminos secretos y los desfiladeros ocultos.*

- ▶ Pierdes 1 **Hoplita** en cada **Región** que esté en una **Nación Recelosa** y 2 **Hoplitas** en cada **Región** que esté en una **Nación Hostil**.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

4. *El Imperio Persa es vasto y Jerjes libra muchas guerras. Si está seguro de que la victoria en Grecia es inminente, trasladará algunas de sus tropas a otros frentes.*

- ▶ Si tu **marcador de victoria** está a la izquierda del marcador de la **Invasión** persa, desplaza 1 casilla hacia el 0 el marcador de la **Invasión** persa.
- ▶ **Movilización:** +3
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

5. *Los espías persas saben cómo hundir tu reputación: en todos los territorios controlados por los persas, surgen falsos testigos que te acusan de ser un incompetente, un cobarde y un borracho, además de practicar la magia negra.*

- ▶ Desplaza 1 casilla hacia abajo el **Alineamiento de la población** de cada **Nación** en la que los persas tengan al menos 1 **marcador de control**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

6. *Ante tan gran desventaja, incluso los más valerosos reyes pierden el coraje. Muchas ciudades han reclamado las tropas que aportaron a tu causa para preparar su defensa por su cuenta. Tus oficiales leales hacen lo posible para impedir que las tropas se vayan, pero no pueden estar en todas partes al mismo tiempo.*

- ▶ Pierdes a la mitad (redondeando hacia arriba) de tus **Hoplitas Aliados** (los amarillos) en cada **Región** en la que no tengas **Hoplitas Leales** (los azules).
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

7. *Corre el rumor de que algunos de los saboteadores de Jerjes tomaron la larga ruta que atraviesa las montañas y han aparecido en Acarnania. El tiempo dirá qué daño pueden hacer.*

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Acarnania.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

8. *La tarea de reagrupar al pueblo de Grecia te pone en peligro a veces. La ciudad a la que acabas de llegar se muestra particularmente hostil: en cuanto cruzas la puerta, te llueven piedras e insultos a grito pelado. Sales de allí con el cuerpo y la dignidad magullados a partes iguales.*

- ▶ Tu **Héroe** recibe 1 **daño** si está en una **Nación Recelosa**, o bien 2 **Daños** si está en una **Nación Hostil**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

9. *Las revueltas instigadas por los agitadores de Jerjes corren como regueros de pólvora. Recibes informes de turbas de campesinos que atacan a tus soldados por toda esta tierra.*

- ▶ Pierdes 1 **Hoplita** en cada **Región** que esté en una **Nación Recelosa** y 2 **Hoplitas** en cada **Región** que esté en una **Nación Hostil**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

10. *Jerjes ha logrado colarte por mar, y a escondidas, a algunos de sus mejores espías y ponerlos justo delante de tus narices, lejos de la línea del frente.*

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Elis.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

11. *A los persas no les importan nuestros dioses. Sin embargo, sí que les importa la piedra con que podrían construir puentes, torres de vigilancia o fortalezas.*

- ▶ Destruye un nivel del **Monumento** más alto de los que estén en las **Regiones** controladas por los persas. Si dos o más **Monumentos** controlados por los persas están empapados en altura, tú eliges cuál de ellos pierde un nivel.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

12. *A las tropas de Jerjes les parece divertido arrancarles el falo a las estatuas de mármol de Dioniso dispersas por toda esta tierra. Sin embargo, los granjeros griegos no lo encuentran gracioso.*

- ▶ Si tu **marcador de victoria** está a la izquierda del marcador de la **Invasión** persa, desplaza 1 casilla hacia el 0 el marcador de la **Invasión** persa.
- ▶ **Movilización:** +3
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

13. *Resulta que la joven esposa del rey acarnanio procede de una familia de la nobleza persa. Estás seguro de que trabaja en secreto para Jerjes, pero todavía no puedes arriesgarte a acabar con ella.*

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Acarnania.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

14. *Cuando los persas conquistaron sus primeras provincias, la mayoría de griegos creyeron que sufrirían saqueos y matanzas. Sin embargo, Jerjes fue sensato al evitar que eso ocurriera y, en su lugar, bajo los impuestos, lo que hizo que muchos ciudadanos se unieran a su causa.*

- ▶ Desplaza 1 casilla hacia abajo el **Alineamiento de la población** de todas las **Naciones** en las que los persas tengan al menos 1 **marcador de control**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

15. *El ejército persa cuenta con soldados de muchas tierras exóticas. Jerjes ha dado rienda suelta a una multitud de sus arqueros a caballo del lejano este, quienes ahora siembran el caos dondequiera que nuestra presencia no es lo bastante fuerte.*

- ▶ Pierdes 1 **Hoplita** en cada **Región** que esté en una **Nación Recelosa** y 2 **Hoplitas** en cada **Región** que esté en una **Nación Hostil**.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

16. *Dicen que un misterioso extraño encapuchado ha llegado a Eubea. La milicia local ha intentado prenderlo, pero lo ha convertido a todos en piedra. Debe de ser uno de los hechiceros de Jerjes.*

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Eubea.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

17. *El pánico se extiende por tus ejércitos. Los soldados cuentan historias espeluznantes sobre los Inmortales: los guardias personales de Jerjes, de los que se dice que son inmunes a cualquier arma y que beben sangre humana. Planeas la captura y la ejecución pública de uno de los Inmortales, pero tu demostración llega demasiado tarde.*

- ▶ Pierdes a la mitad (redondeando hacia arriba) de tus **Hoplitas Aliados** (los amarillos) en cada **Región** en la que no tengas **Hoplitas Leales** (los azules).
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

18. *Parece ser que a los dioses no les entusiasma demasiado dejar que Grecia caiga en manos de los persas, ya que una cadena de desastres naturales azota a los ejércitos de Jerjes. No estás seguro de si deberías regocijarte o avergonzarte de que los dioses duden de que pudieras haber ganado por tus propios medios.*

- ▶ Si tu **marcador de victoria** está a la izquierda del marcador de la **Invasión** persa, desplaza 1 casilla hacia el 0 el marcador de la **Invasión** persa.
- ▶ **Movilización:** +3
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

19. Es muy habitual ver a comerciantes de grano egipcios en los puertos de Mesenia. Te sorprendió saber cuántos de ellos resultaron ser espías persas.

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Elis.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

20. Tu mejor espía volvió recientemente de Persépolis con noticias interesantes. Sin embargo, ahora su concubina te informa de que él ha empezado a comportarse de forma sospechosa: ¿es posible que se haya convertido en un agente doble?

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Eubea.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

21. Tus recientes victorias han ralentizado el avance persa. Además, sus comandantes están demasiado ocupados dándose banquetes, bebiendo y saqueando para prestar especial atención a tus movimientos. Podrías aprovecharte de ello.

- ▶ Si tu **marcador de victoria** está a la izquierda del marcador de la **Invasión** persa, desplaza 1 casilla hacia el 0 el marcador de la **Invasión** persa.
- ▶ **Movilización:** +3
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

22. Uno de los famosos oráculos ha empezado recientemente a predecir la victoria persa y una era de paz y prosperidad que se supone que le seguirá. Estás seguro de que Jerjes lo ha sobornado.

- ▶ Lleva a cabo la **fase de Espionaje** y coloca 1 **Espía** en la **Región** de Ática.
- ▶ **Movilización:** +1
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

23. La guerra ha devastado la campiña griega y muchos inocentes han perdido la vida en las luchas entre tus soldados y los persas. Te sorprende recibir a una delegación de ciudadanos procedente de una región conquistada que te pide que no reconquistes su tierra. ¡Prefieren estar bajo el dominio del enemigo que volver a vivir la guerra, los muy cobardes!

- ▶ Desplaza 1 casilla hacia abajo el **Alineamiento de la población** de todas las **Naciones** en las que los persas tengan al menos 1 **marcador de control**.
- ▶ **Movilización:** +2
- ▶ **Fase de Monstruos:** Sí

24. Las autoridades persas están aplicando mano dura a los disidentes de los territorios conquistados. ¡Esto son buenas noticias!: cuantos más soldados envien tras los rebeldes, menos lucharán contra ti en la línea del frente.

- ▶ Si tu **marcador de victoria** está a la izquierda del marcador de la **Invasión** persa, desplaza 1 casilla hacia el 0 el marcador de la **Invasión** persa.
- ▶ **Movilización:** +3
- ▶ **Fase de Monstruos:** No

FINAL DEL ACTO II

El **Acto II**, y la partida en sí, concluyen con una derrota en cuanto alguno de los sucesos indicados a continuación tenga lugar:

- Los persas controlan dos **Naciones** por completo.



- Uno de los **Monumentos** queda totalmente destruido.



- Los persas consiguen colocar en el **tablero** 13 **marcadores de control** verdes, que son todos los que tienen (aparte de los dos que se usan como marcadores de la **Invasión** y de la **Movilización**).



Tú ganas en cuanto:

- El **marcador de victoria** que tienes en el **contador de la Invasión** persa llegue a 0.



- Terminas el último turno de la partida (es decir, revelas la última **ficha de acción usada**) y controlas más **Regiones** (con **marcadores de control** tanto azules como amarillos) que los persas.



- Todos los **marcadores de control** persas han sido retirados del **tablero**.



SECUENCIA DEL TURNO DE JUGADOR

Cada jugador *puede* realizar cada **acción normal** una vez y, después, *debe* realizar una **acción especial** y marcarla con 1 **ficha de acción usada**. Hecho esto, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj lleva a cabo su turno. Siempre que cualquier jugador realice una **acción especial Construir Monumento**, se pasa a la **fase de Monstruos** y después a la **fase de Evento** antes de que el siguiente jugador empiece su turno.

ACCIONES NORMALES (NO MÁS DE UNA DE CADA TIPO POR TURNO)

- **Movimiento de Hoplitas:** mueve a una **Región** adyacente una cantidad máxima de **Hoplitas** igual al nivel del **atributo de Liderazgo** de tu **Héroe**.
- **Movimiento del Héroe:** mueve a tu **Héroe** a través de tantas **Regiones** como indique su **atributo de Velocidad**, o bien avanza una **Etapa de la Aventura**.
- **Oración:** coloca 1 **Sacerdote** de tu **Reserva de Sacerdotes** en cualquier **Monumento**. Aumenta en 1 el **atributo de Héroe** asociado y usa el **Poder de Dios** correspondiente al nivel del **Monumento**.
- **Usar Artefactos:** usa cualquier cantidad de tus **Artefactos** que estén cargados.

ACCIONES ESPECIALES (SOLO UNA, OBLIGATORIO)

- **Reclutar:** recluta hasta a 2 **Hoplitas** en cada **Región** que controles y que tenga una **Ciudad** (o hasta 4 **Hoplitas** en **Esparta**). Uno puede **reclutarse** ya **fortificado** si es posible.
- **Marchar:** mueve cualquier cantidad de tus **Hoplitas** desde una **Región** a una sola **Región** adyacente.
- **Construir Templo:** construye un **Templo** en una **Región** que controles y que tenga un **Santuario**. Añade 1 **Sacerdote** a tu **Reserva de Sacerdotes**. Empieza un **Reparto de Bendiciones** si así lo indica la **carta de Templo**.
- **Prepararse.** Realiza dos de estas opciones (puedes repetir una misma opción dos veces):
 - Curar 1 único **Daño** a tu **Héroe**.
 - Robar 1 **Carta de Combate**.
 - **Reclutar 1 Hoplita** en la **Región** en la que esté tu **Héroe**.
- **Usurpar:** si posees la **ficha de Gloria** que coincide con el color de la **Región** en la que esté tu **Héroe**, puedes tomar el control de esa **Región** y **Reclutar 1 Hoplita** en ella.
- **Cazar:** puedes empezar la **Caza** de un **Monstruo** presente en la misma **Región** que tu **Héroe**. Roba tantas **Cartas de Combate** como el valor del **atributo de Fuerza** de tu **Héroe**.
- **Construir Monumento:** construye un nivel de cualquier **Monumento**. Todos los jugadores retiran del tablero sus **Sacerdotes**. Coloca tantos **Sacerdotes** en tu **Reserva de Sacerdotes** como la cantidad de **Templos** que controles. Todos los jugadores retiran sus **fichas de acción usada**. Pasa a la **fase de Monstruos**.

FASE DE MONSTRUOS

Tira una vez el **dado de Monstruo** por cada **Monstruo** que esté en el **tablero**. Después, pasa a la **fase de Evento**.

FASE DE EVENTO

Roba y resuelve una carta de Evento:

- A] **Carta de Aventura:** si hay alguna **ranura de Aventura** disponible, coloca la carta en ella y coloca la **ficha de Aventura** pertinente en la **Región** indicada. Descártala si no hay ninguna **ranura de Aventura** vacía.
- B] **Monstruo:** si el **Monstruo** no está en el **tablero**, coloca su miniatura en la **Región** correspondiente. Si el **Monstruo** ya está en el **tablero**, **evoluciona**. Si el **Monstruo** ya está muerto, descarta la carta y roba otra.

Después de la **fase de Evento**, el siguiente jugador empieza su **turno**.

BATALLAS

1. **Jugar Cartas de Combate:** empezando por el defensor, los jugadores os alternáis jugando **Cartas de Combate** hasta que ambos paséis.
2. **Comparar las Fuerzas del Ejército:** suma a la cantidad de **Hoplitas** que tengas la **Fuerza** de tus **Cartas de Combate** y las bonificaciones debidas a **Fortificación**, **Bendiciones**, **Artefactos** o capacidades especiales de tu **Héroe**. Gana la **Fuerza del Ejército** más alta. En caso de empate, gana el jugador defensor.
3. **Bajas y retirada:** ambos jugadores matáis a tantos de vuestros **Hoplitas** de entre los que participaron en la **Batalla** como **símbolos de baja** hubiera en las **Cartas de Combate** que jugasteis. El perdedor mata a 1 **Hoplita** adicional y tiene que retirarse.
4. **Control:** el ganador toma el control de la **Región** donde se libró la **Batalla**.

AVENTURAS

Debes terminar el **Movimiento** de tu **Héroe** en una **Región** que tenga 1 **ficha de Aventura** y cumplir los requisitos para emprender la **Aventura** desde cualquier **Etapa**. Durante tu siguiente **turno**, en lugar de un **Movimiento del Héroe**, puedes avanzar una **Etapa de la Aventura**. Una **Aventura** se completa cuando un **Héroe** llega a la última **Etapa**. El jugador que la completa recibe la recompensa de la **Aventura** y la **ficha de Gloria** del color de la **Región** donde emprendió la **Aventura**.