

CÓMO JUGAR

ARISTEIA!





HexaDome

San Pietro de Neoterra

¡Bienvenidos, damas y caballeros, al mayor espectáculo de toda la Esfera Humana!

–Soy Vince McMahon y seré su anfitrión en esta espléndida noche. Estamos retransmitiendo desde el HexaDome de San Pietro de Neoterra. Rodeados de más de doscientos mil fans entusiasmados, y conectados a miles de millones de espectadores a través de Maya, vamos a disfrutar del combate más esperado del año.

Las dos alineaciones de luchadores más galardonadas de la temporada pasada. Los ocho mejores aristos de toda la Esfera. En tan solo unos minutos se enfrentarán sin cuartel para disputarse el honor de ser los ganadores de esta jornada inaugural.

Por el acceso naranja, ejerciendo de visitantes, sale ya el equipo más glamuroso con 8-Ball, Gata, Mushashi y Wild Bill. Desde el verde saldrán los anfitriones, los adalides de la técnica refinada: Major Lunah, hExX3r, Maximus y Parvati. Ésta promete ser, sin duda, una velada que pasará a la historia.

Antes de seguir, permitan que les presente a mis colaboradores habituales. Primero, la analista deportiva más eficiente que ningún director de deportes ha tenido jamás, las estadísticas hechas mujer, Lydia Vásquez.

–Gracias Vince. Nada que cualquier Geist de comlog no pueda hacer con tiempo y memoria supletoria.

–No la crean, sin ella estaría completamente perdido, y es mucho más maja que cualquiera de esos asistentes. ¿Algunas cifras, para empezar?

–Seguro. Gata ha logrado en la última temporada ciento diecisiete puntos de victoria con sus carreras. Major Lunah ha sido absolutamente regular, una media de cuatro Frags por combate. Y Maximus empieza hoy su décima temporada consecutiva y bate un récord. Esto va a ser genial.

–Y nos permite, además, presentar a nuestro otro colaborador. Toda una leyenda viviente de este deporte. Por favor, demos la bienvenida al cinco veces Bahadur iFinalBoss! Buenas noches, ¿Cómo llevas que Max haya batido tu récord?

– ¡Buenísimas, Vince! Y mejores para los espectadores. Qué quieres que te diga, me escuece como un jersey de ortigas, pero ya me lameré las heridas en casa con un buen licor caledonio. Ahora estoy deseando que empiecen los combates. Quiero ver con qué nos sorprende “quieto bicho” hExX3r. Es buenísima atrápanolos en sus redes. Por otro lado, habrá que ver si Parvati es capaz de proteger a su equipo teniendo delante a Mushashi y Wild Bill al mismo tiempo. ¡Ohoho! Macho, eso va a ser canela fina. ¡Esos tíos son máquinas de matar!

–Había olvidado tu verborrea... Sí, temibles, sin duda. ¿Qué dicen tus números Lydia?

–La temporada pasada ambos empataron en palmarés de lesiones. Desde luego, mandar a la enfermería a hExX3r en el momento oportuno puede ser lo que decida la victoria.

– ¿Ven? No se lo pueden perder.

Además, esta temporada incorporamos a un nuevo colaborador. Recién llegado desde el plató de Go-Go Marlene, listo para darnos toda la información más rabiosamente actual sobre los protagonistas de esta noche, atractivo, encantador y siempre picante. ¡Den la bienvenida a Rhod Bozzo! ¿Con qué nos vas a aderezar la noche?

–Viiiince, zalamero... kisskiss. Verás, me han dicho mis pajaritos que esta noche van a saltar chispas entre los dos equipos. Y no me refiero a las espeluznantes producidas por las armas.

Gata acaba de salir de rehabilitación después del encontronazo que tuvo en Bourak con Max y su enorme... escudo... Pues me aseguran que vuelve en plena forma. ¡Lista para darlo todo! Y las malas lenguas cuentan que, mientras estaba en la clínica, ha coincidido con 8-Ball (iÑam-ñam!), y que es posible que hayan compartido algo más que nanoterapias... ¡Ya me entiendes! Me pregunto... ¿Tendrá eso algo que ver con el nuevo contrato en su equipo?

–¡No sigas por ahí, Rhod! No me cabe duda de que los progresos de Gata son más que merecidos por su rendimiento en el HexaDome.

Ya ven, fieles espectadores, ésta promete ser una noche muy emocionante. Si están preparados para disfrutar del mayor espectáculo de toda la Esfera Humana, sean bienvenidos a...

ARISTEIA!

2

INTRODUCCIÓN

175 años en el futuro, la humanidad ha alcanzado las estrellas. Las antiguas naciones se han agrupado en grandes bloques federales internacionales y se han repartido los sistemas estelares que han demostrado ser adecuados para la vida humana. La tecnología ha alcanzado cotas inimaginables, aunque sólo accesibles para aquellos que puedan permitírselas. Cuerpos sintéticos, inteligencia artificial, una red de datos que permite la comunicación entre planetas a cientos de años luz de distancia, medicina regenerativa casi instantánea... La combinación de todos estos avances hace posible la existencia de *Aristeia!*, el deporte de contacto extremo favorito de la Esfera Humana. ¿Sangriento? Sí, pero no tanto. Heridas que antes habrían resultado mortales, ahora no suponen mayor problema que un simple arañazo. ¿Mortal? A veces, pero esa posibilidad de muerte es lo que emociona a las decenas de miles de millones de espectadores que gritan y se estremecen durante los combates de sus luchadores favoritos, auténticas estrellas de la gran red de datos Maya. Así es *Aristeia!*, acción y espectáculo del más alto nivel. ¡Conéctate y disfruta!

RESUMEN

En *Aristeia!* cada jugador controla un equipo de cuatro Personajes para el programa más sangriento y emocionante de toda la Esfera Humana. A lo largo de cinco Rondas de juego, los jugadores deciden las acciones de cada uno de sus Personajes para cumplir los Objetivos del Escenario, acumulando Puntos de Victoria cada vez que lo consiguen. El primer jugador que obtenga ocho Puntos de Victoria, o aquel que al final de la quinta Ronda disponga de más Puntos de Victoria, será el ganador de la partida. En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado más fichas de *Frag*.

CÓMO USAR ESTE MANUAL

Dentro de la caja de inicio, habrás encontrado tres libretos: “Cómo jugar” (éste que tienes en tus manos), “Guía de Referencia” y “Guía de Acceso a la Esfera Humana”. De momento, puedes dejar a un lado los otros dos libretos y leer sólo éste. Una vez hayas leído y jugado el tutorial de este manual, ya habrás aprendido las reglas de *Aristeia!* y podrás consultar la Guía de Referencia para resolver las dudas que puedan surgir mientras juegas. Como norma general, todas las palabras que empiezan con mayúsculas disponen de una entrada propia en la Guía de Referencia, donde podrás saber más sobre ese término.



COMPONENTES

Estos son todos los componentes incluidos en la Caja Básica:

1 ficha de Underdog



5 fichas de Barrera (Obstáculo)



52 fichas de Estado



5 Marcadores de Tácticas

6 Contadores Rojos/Verdes



6 Contadores Azules/Naranjas



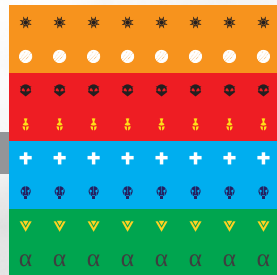
6 Contadores Rojos/Azules



6 Marcadores Verdes/Naranjas



1 Hoja de Adhesivos de Equipo



27 fichas de Daño "1" y 12 fichas de Daño "3"



ARISTEIA!

11 fichas de Punto de Victoria



10 fichas de Frag

3 Libretos:
"Guía de Referencia", "Guía de Acceso a la Esfera Humana" y "Cómo Jugar"



8 Figuras



EQUIPO VERDE

hEXx3r, Maximus, Major Lunah y Parvati



EQUIPO NARANJA

Wild Bill, Gata, 8-Ball y Miyamoto Mushashi

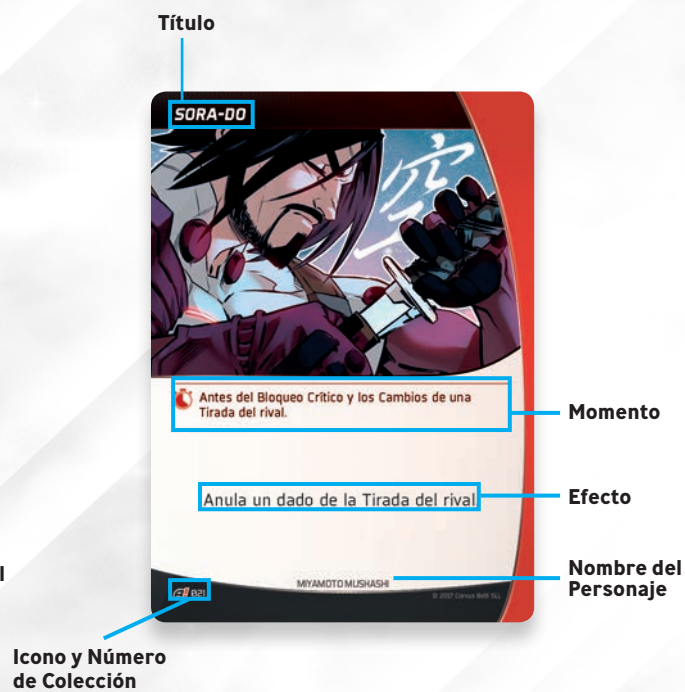
14 Dados



8 Cartas de Personaje



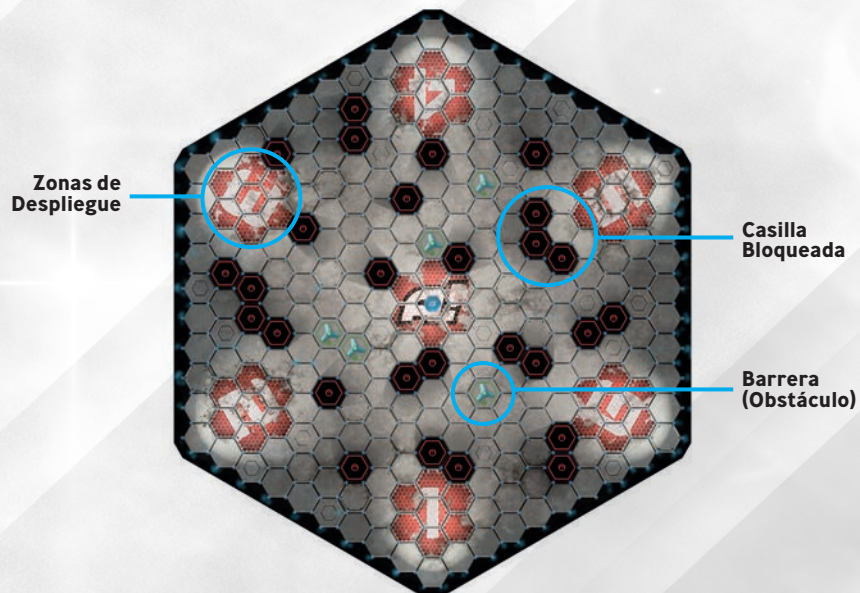
52 Tácticas



8 Cartas de Iniciativa



1 HexaDome



2 Paneles de Control



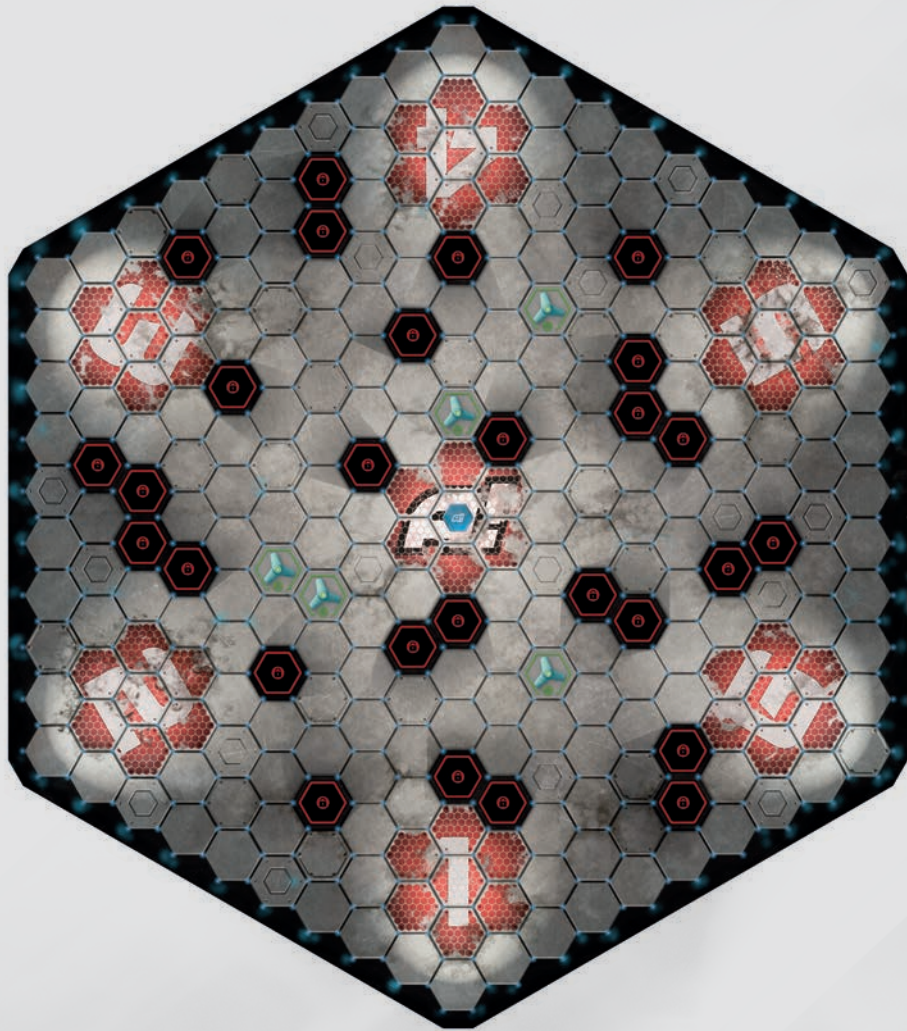
PREPARATIVOS DE LA PRIMERA PARTIDA

Antes de empezar a jugar, los jugadores deben preparar los elementos de juego, el tablero y el equipo de Personajes que hayan escogido, aplicando los pasos siguientes:

1. PREPARAR EL ESCENARIO

Una partida de *Aristeia!* consiste en jugar un Escenario. Cada Escenario explica cómo colocar las piezas sobre el tablero, llamado HexaDome, qué restricciones hay a la hora de formar los equipos, y cómo ganar la partida. La "Guía de Referencia" contiene cuatro Escenarios distintos, que se ampliarán en próximas expansiones, para dar una mayor variedad al juego.

El Escenario para la primera partida será "Asalto". Coloca las piezas del tablero, las Barreras, y el resto de fichas tal como se indica a continuación.



En este Escenario, el Objetivo es controlar la Zona de Anotación, teniendo dentro más Personajes que el contrario al final de cada Ronda. La Zona de Anotación, marcada con un Contador azul, cambiará de posición a medida que avance la partida, de manera que los Personajes tendrán que correr por todo el HexaDome dándole caza de una ubicación a otra.

2. FORMAR LOS EQUIPOS

Cada jugador controla un equipo de cuatro Personajes. Al final de este libretto se encuentran las reglas que explican cómo se pueden formar equipos personalizados. No obstante, para esta primera partida los jugadores deberán escoger uno de los dos equipos que se muestran en la página anterior.

Los jugadores pueden emplear los adhesivos de equipo para identificar el equipo al que pertenece cada Personaje durante la partida.

3. FORMAR EL MAZO DE TÁCTICAS

Cada jugador dispone de su propio Mazo de Tácticas, que se compone de las diez Tácticas Generales, más dos Tácticas de cada Personaje del equipo.

Para la primera partida, cada jugador debe coger las dos cartas de Tácticas de cada Personaje que se indican a continuación, según el equipo que haya escogido.

TÁCTICAS GENERALES

- Esquivar (009)
- Esquivar (010)
- Apuntar (011)
- Apuntar (012)
- Concentración (013)
- Concentración (014)
- ¡No! (015)
- La suerte del campeón (016)
- Coger aliento (017)
- Tengo un plan... (018)

EQUIPO VERDE

- Bloqueo (047)
- ¡Largo! (048)
- Mira Holográfica (028)
- Mordisco de Serpiente (030)
- Acceso Denegado (045)
- R@gd011 (046)
- Nube de Nanoides (036)
- Análisis de Campo (038)

EQUIPO NARANJA

- Bloqueo (023)
- ¡Pista que voy! (024)
- Derrape (031)
- Último esfuerzo (032)
- As de Diamantes (042)
- As de Corazones (040)
- Tsuchi-Do (019)
- Mizu-Do (020)

Antes de formar el Mazo y barajar, los jugadores deben apartar estas cartas, **que serán sus manos iniciales**:

- **Jugador Verde:** ¡No! (015), Análisis de Campo (038), Apuntar (011), Coger Aliento (017).
- **Jugador Naranja:** ¡No! (015), Derrape (031), Apuntar (011), Coger Aliento (017).

Antes de seguir, los jugadores deben barajar sus Mazos de Tácticas.

Para esta primera partida, en vez de robar la mano inicial, los jugadores usarán las cuatro cartas que han apartado antes de barajar.

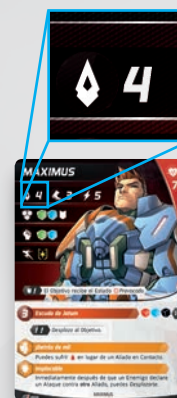
MANDO INICIAL

Una vez hayan formado su Mazo de Tácticas, cada uno de los jugadores deberá robar una mano inicial de cuatro Tácticas. Una vez por partida, si a un jugador no le gusta su mano inicial, puede barajar de nuevo su mano con el mazo y volver a robar una nueva mano inicial de cuatro Tácticas.

4. UNDERDOG

Para decidir quién será el primero en tener el marcador de *Underdog*, cada jugador suma la \spadesuit Iniciativa de todos sus Personajes. El que tenga el total más bajo recibe el marcador de *Underdog*. En caso de empate, se sorteará al azar. A partir de este momento, siempre que se produzca un empate de \spadesuit Iniciativas, o haya que escoger en qué orden se resuelven dos o más Efectos simultáneos, será el *Underdog* quien elija.

En esta primera partida, el jugador que haya escogido al Equipo Verde será quien reciba el marcador de *Underdog*.



Iniciativa



Carta de Iniciativa



Marcador de *Underdog*

5. DESPLIEGUE

Una vez más, será el propio Escenario el que indique cómo deben desplegar los jugadores a sus Personajes en el HexaDome antes de empezar la partida.

Para la primera partida, los jugadores situarán las figuras tal como se muestra a continuación.



Terminado este paso, ya puede comenzar la primera Ronda de la partida.

CONCEPTOS BÁSICOS

Antes de empezar a jugar la primera partida, es necesario familiarizarse con las reglas que se presentan a continuación.

ALCANCE

En *Aristeia!*, el Alcance es el requisito más común de las Acciones que pueden realizar los Personajes, y consta de dos valores. El primer valor es el Alcance Mínimo, la distancia mínima en casillas a la que se debe encontrar el Objetivo. El segundo valor es el Alcance Máximo, que indica la distancia máxima a la que se puede encontrar el Objetivo.



Para verificar un Alcance, el jugador debe contar el número de casillas que hay entre el Personaje y su Objetivo, trazando siempre el recorrido más corto. La casilla del propio Personaje se encuentra en Alcance 0, las adyacentes a Alcance 1, etc.



TIPOS DE ALCANCE

- : Este Alcance requiere que haya Línea de Visión hacia el Objetivo.
- : Los Efectos con este Alcance no necesitan Línea de Visión hacia el Objetivo.

LÍNEA DE VISIÓN

La Línea de Visión determina qué es lo que puede "ver" un Personaje desplegado en el HexaDome.

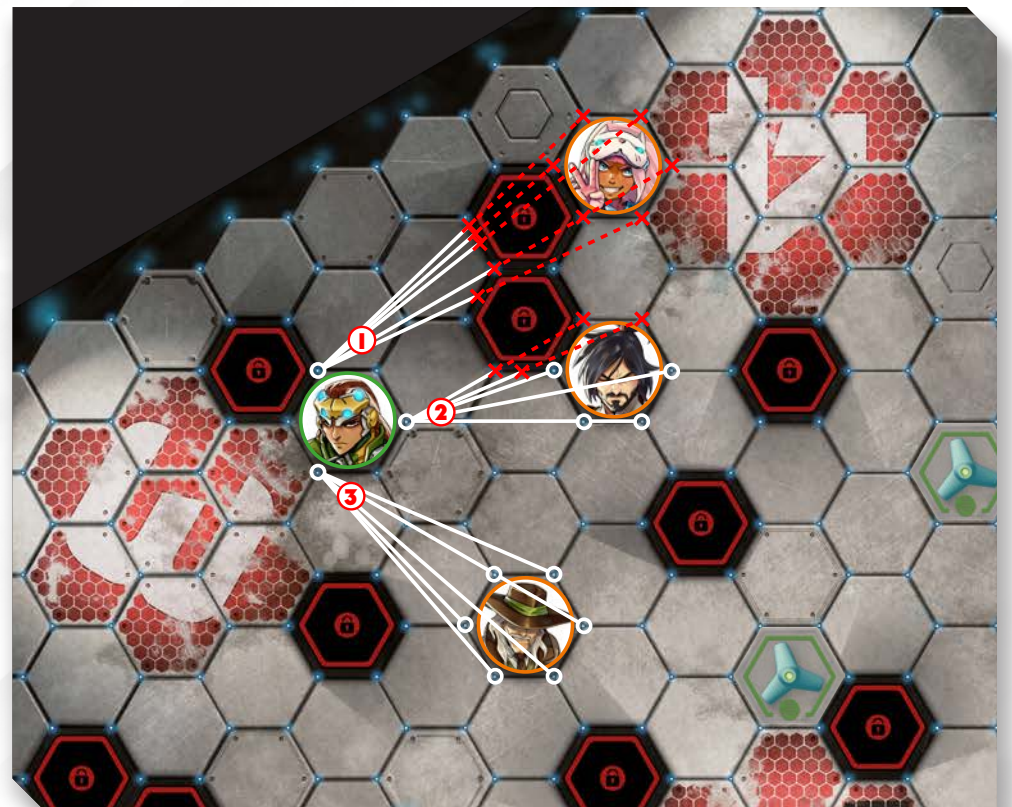
Un Personaje dispone de Línea de Visión hacia su Objetivo si se puede trazar una línea recta desde un vértice de su casilla hasta, al menos, dos vértices de la casilla del Objetivo sin que ésta se vea interrumpida por Casillas Ocupadas por otros Personajes o Bloqueadas por el terreno. Las Casillas Ocupadas por un Obstáculo no interrumpen la Línea de Visión.

¡IMPORTANTE!

Esta línea imaginaria también se considera interrumpida si cruza dos o más vértices de la misma casilla Ocupada o Bloqueada.

Hay tres tipos de Línea de Visión:

- **Línea de Visión Clara:** cuando desde un vértice de la casilla del Personaje se pueden trazar líneas ininterrumpidas hasta **todos** los vértices de la casilla del Objetivo
- **Línea de Visión Limitada:** cuando desde un vértice de la casilla del Personaje se pueden trazar líneas ininterrumpidas hasta **al menos dos** vértices de la casilla del Objetivo, pero no hasta todos ellos.
- **Línea de Visión Bloqueada:** cuando desde un vértice de la casilla del Personaje se puede trazar una línea ininterrumpida hasta **como máximo uno** de los vértices de la casilla del Objetivo.



① Línea de Visión Bloqueada

② Línea de Visión Limitada

③ Línea de Visión Clara

TIRADAS

En *Aristeia!*, para resolver las Tiradas se emplean unos dados especiales que se caracterizan por los símbolos que aparecen en cada una de sus caras. Dichos símbolos tienen un significado concreto en el juego.

- **Éxito (★)**: Cada uno de estos símbolos es un éxito en la Tirada. Durante un Ataque, cada éxito provoca una Herida al Objetivo.
- **Bloqueo (■)**: Durante una Tirada enfrentada, en la que ambos jugadores lanzan los dados simultáneamente, cada uno de estos símbolos permite eliminar un éxito ★ del contrincante.
- **Éxito Crítico (★)**: Este símbolo es un Éxito Crítico, y no se puede eliminar con un ■.
- **Bloqueo Crítico (■)**: Este símbolo permite eliminar un dado completo de la Tirada del contrincante, como si no se hubiera tirado, incluso aunque tenga un ■.
- **Especial (!)**: Este símbolo no tiene ningún efecto en la Tirada, pero puede servir para jugar Cambios como el resto de símbolos.

¡¡IMPORTANTE!

Sea cual sea el tipo de la Tirada, los jugadores **no pueden** tirar más de tres dados del mismo color al mismo tiempo cada uno.



DADO ROJO



DADO VERDE



DADO NARANJA



DADO AZUL



DADO AMARILLO



DADO NEGRO



Hay dos tipos de Tiradas: Simples y Enfrentadas. En las Tiradas Simples sólo interviene un jugador, mientras que en las Enfrentadas son ambos jugadores los que lanzan los dados.

Durante una Tirada enfrentada, si un jugador obtiene un ■ en su Tirada y quiere emplearlo para eliminar un dado de la Tirada del contrincante, deberá hacerlo antes de jugar los Cambios.

EJEMPLO DE TIRADA SIMPLE

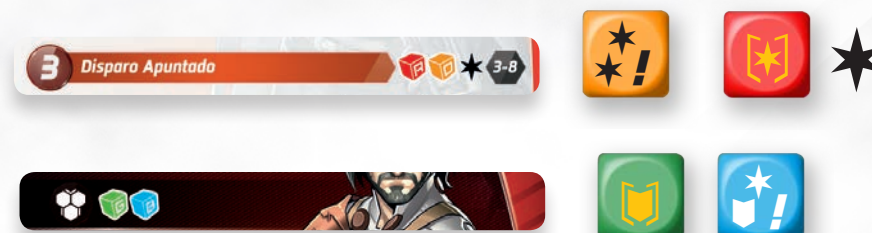
Parvati ejecuta su Acción *MediKit* para curar a un compañero. Para conseguirlo debe superar una Tirada Simple con ■ y obtener al menos un ★. Tira el dado y obtiene ★★!, con lo que consigue superar la tirada con éxito.



EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA

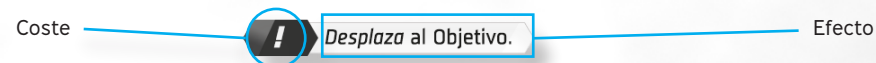
Major Lunah usa su *Disparo Apuntado* para atacar a Miyamoto Mushashi. Para atacar, Major Lunah tira ■■. Eso quiere decir que tirará esos dos dados y añadirá un ★ adicional a su Tirada como si lo hubiera obtenido en un tercer dado. Tras tirar los dados, obtiene ■★★!. Por otro lado, Miyamoto Mushashi tira ■■ para defenderse y obtiene ■■★★!.

Miyamoto Mushashi puede usar su ■ para Anular uno de los dados de Major Lunah, así que lo usa para retirar el ■. Después, usa su ■ para Anular un ★ de la Tirada de Major Lunah. Esto reduce la tirada de Major Lunah a ■, y la de Miyamoto Mushashi a ★!.



CAMBIOS

Jugar los Cambios permite al jugador consumir los símbolos que ha obtenido en una Tirada para conseguir Efectos extra, denominados Efectos de los Cambios.



Si quiere jugar algún Cambio, el jugador deberá jugarlo tras haber efectuado una Tirada, consumiendo los símbolos indicados en el Coste para obtener Efectos de Cambios.

¡¡IMPORTANTE!

Los Efectos de los Cambios se aplican **siempre** antes que los Efectos de la Acción para la que se ha hecho la Tirada.

Los símbolos que se consuman al jugar los Cambios ya no estarán disponibles para su uso normal. Así, si se consume un ★ para jugar un Cambio, ya no estará disponible para el Efecto de la Acción. De la misma manera, si se consume un ■ para jugar un Cambio, no podrá emplearse después para eliminar un ★ del contrincante.

Aquellos símbolos sobrantes que el jugador no haya consumido al jugar los Cambios son los que podrá tener en cuenta después para el Efecto de la Acción.

Los Efectos de los Cambios se aplican inmediatamente, en el momento en el que el jugador consume los símbolos que ha obtenido en su Tirada. Por tanto, los Efectos de los Cambios se aplican siempre antes que el Efecto de la Acción.

Durante una Tirada enfrentada, el jugador que controla al Personaje activo, aquel que ha ejecutado la Acción por la que se realiza la Tirada, decide qué jugador es el primero en jugar todos sus Cambios. Un ■, si se consume al jugar los Cambios, cuenta como ★★. Del mismo modo, un ■ cuenta como ■■.

Los Cambios que aparecen dentro de una Acción sólo pueden jugarse durante una Tirada de esa Acción, mientras que los Cambios que aparecen antes de las Acciones, junto a los Atributos, son Cambios Generales, y se pueden jugar en cualquier Tirada que realice ese Personaje.

EJEMPLO DE CAMBIO

8-Ball ha obtenido ■■! en su Tirada al ejecutar su Ataque *¡Traga Fa Jing!*. Eso no le permite causar daño, ya que no ha obtenido ningún ★, pero puede consumir el ! para jugar su Cambio y *Desplazar* a su Objetivo.

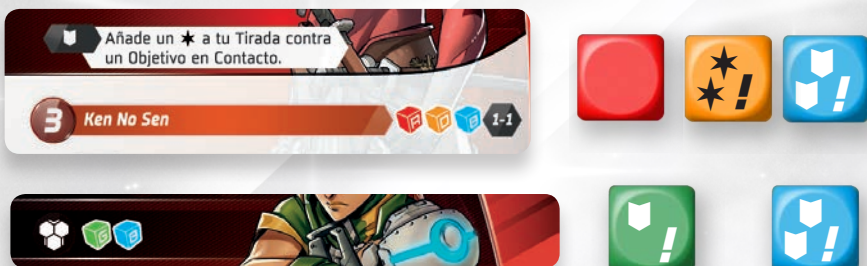


EJEMPLO DE ORDEN DE LOS CAMBIOS

Miyamoto ejecuta su Ataque *Ken no Sen* contra Major Lunah, por lo que él tira y obtiene !!, mientras que ella se defiende con y obtiene !!.

Si Miyamoto decide que sea Major Lunah la primera en jugar sus Cambios, ella podría consumir para Anular un de la tirada de Miyamoto.

Por el contrario, si decide ir él primero, puede consumir su para añadir un más a su Tirada. De ese modo, cuando le toque a Major Lunah jugar sus Cambios no le servirá de nada consumir sus , ya que no quedará ningún que Anular en la Tirada de Miyamoto.



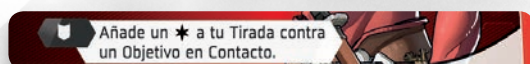
EJEMPLO DE CAMBIO CON CRÍTICOS

Maximus ataca a Miyamoto Mushashi ejecutando *Escudo de Jotum*, por lo que tira contra la Defensa de Mushashi, que es .

Maximus obtiene !!, mientras que Mushashi tiene !.



Mushashi decide mantener su para usarlo en la fase de Cambios en vez de consumirlo ahora para Anular un dado de la Tirada de Maximus.



Después, Maximus decide ser el primero en jugar su Cambio, y consume para *Desplazar* a Mushashi.

Por último, Mushashi decide consumir su para jugar dos veces su Cambio General, lo que añade a su Tirada. Mushashi puede jugar su cambio igualmente porque Maximus estaba en Contacto al declarar el Ataque.

JUGANDO LA PARTIDA

La partida se juega en cinco Rondas, y cada Ronda se compone de una serie de fases que se deben jugar en orden.

A continuación se explicará cada una de las fases que componen la Ronda, indicando a los jugadores qué hacer durante la primera Ronda de la primera partida. Una vez comience la segunda Ronda, los jugadores ya podrán tomar el control de sus equipos.

FASE 1: PLANIFICACIÓN

Los jugadores ordenan como quieran las cartas de Iniciativa de sus Personajes, colocándolas **boca abajo** en los espacios numerados de la Escaleta de su Panel de Control. Los Personajes se activarán siguiendo ese orden, de izquierda a derecha. Los jugadores pueden cambiar este orden cada Ronda.



Para la primera Ronda, los jugadores deben colocar sus cartas de Iniciativa en el orden siguiente:

EQUIPO VERDE:

1. Maximus
2. hEXx3r
3. Parvati
4. Major Lunah

EQUIPO NARANJA:

1. 8-Ball
2. Miyamoto Mushashi
3. Wild Bill
4. Gata

FASE 2: TURNOS

Esta es la fase principal del juego, donde los jugadores activan a sus Personajes y ejecutan sus Acciones y Tácticas. Cada Ronda se compone a su vez de cuatro Turnos, y cada Turno dispone de un paso de Iniciativa y dos Activaciones, una por cada jugador.

INICIATIVA DEL TURNO 1

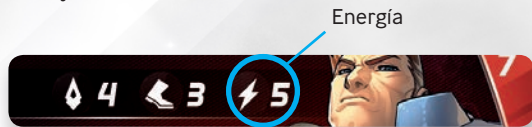
Los jugadores muestran simultáneamente la carta de Iniciativa del Turno actual y comparan sus valores. El jugador que controla al Personaje con la Iniciativa más alta o, en caso de empate, el *Underdog*, decide en qué orden se activarán.

En el primer Turno, el jugador del Equipo Verde mostrará la carta de Maximus, y el jugador del Equipo Naranja mostrará la de 8-Ball. Los valores de Iniciativa de ambos Personajes son iguales, así que el jugador del Equipo Verde, que tiene el marcador de Underdog, decide que Maximus será el primero en activarse.



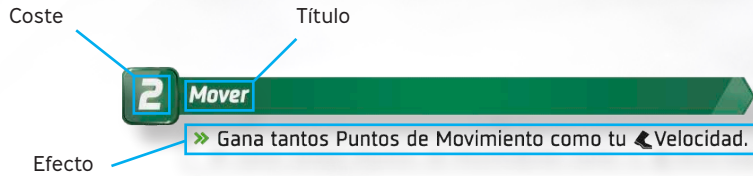
ACTIVACIÓN DE MAXIMUS

Al principio de su Activación, el Personaje activo recibe tantos Puntos de Acción como indique su Atributo ⚡Energía. Esos Puntos de Acción servirán para ejecutar las Acciones de las que dispone el Personaje.



MOVER

Todos los Personajes disponen de esta Acción, aunque no aparezca en su carta de Personaje. Su descripción se encuentra en la contraportada de la Guía de Referencia.



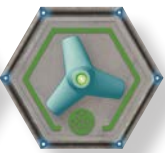
El símbolo ➤ indica que este Efecto ocurre obligatoriamente siempre que se ejecuta esta Acción.

Al ejecutar la Acción *Mover*, el Personaje obtiene tantos Puntos de Movimiento como indique su Atributo ⚡Velocidad. Consumiendo un Punto de Movimiento, el Personaje puede moverse a cualquier Casilla Libre adyacente. Los Personajes pueden interrumpir el consumo de Puntos de Movimiento para ejecutar otras Acciones, y después continuar moviendo.

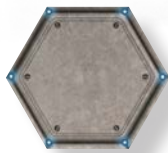
TIPOS DE CASILLAS



Casilla Ocupada



Casilla Bloqueada



Casilla Libre

- Las casillas en las que se encuentra un Personaje o un Obstáculo se consideran Casillas Ocupadas.
- Las casillas negras del HexaDome se consideran Casillas Bloqueadas.
- Todas las demás se consideran Casillas Libres.



① Lo primero que hace Maximus es avanzar hacia la Zona de Anotación, empleando para ello la Acción *Mover*.

Gracias a su Atributo ⚡Velocidad 3, Maximus puede moverse tres casillas cada vez que consume dos Puntos de Acción para ejecutar la Acción *Mover*. ② Para poder llegar hasta la Zona de Anotación, Maximus tiene que *Mover* dos veces, consumiendo un total de cuatro Puntos de Acción.

Al final de su Activación, los Personajes pierden todos aquellos Puntos de Acción y Puntos de Movimiento que no hayan consumido.

ACTIVACIÓN DE 8-BALL

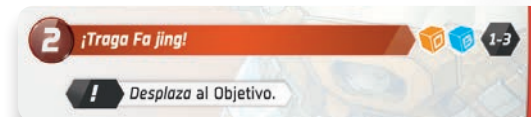
Al igual que Maximus, 8-Ball recibe al comienzo de su Activación los cinco Puntos de Acción que indica su Atributo ⚡.



8-Ball consume dos Puntos de Acción para *Mover*, aproximándose a la Zona de Anotación de manera que Maximus quede dentro del Alcance de su Ataque ¡Traga Fa Jing!

ATACAR

Las Acciones que poseen un fondo rojo son Ataques. Permiten dañar a los Personajes enemigos y, en ocasiones, aplicar otros Efectos.



Los Ataques siempre se resuelven mediante una Tirada enfrentada, llamada Tirada de Combate, en la que el Atacante tirará los dados que se muestren en el Ataque, mientras que el Defensor tirará los que indique su Atributo ♠Defensa.

Cualquier ★ obtenido durante una Tirada de Combate, que no haya sido eliminado por un ♠ del enemigo o consumido en un Cambio, causa un punto de Daño (1♠) al contrincante.

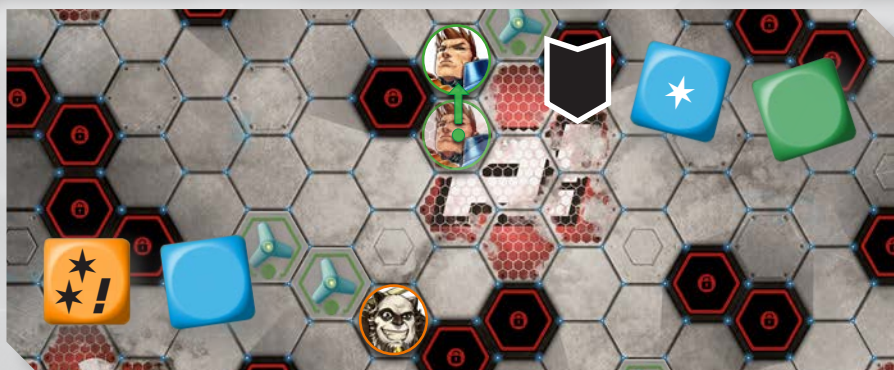
¡IMPORTANTE!

Durante un Ataque, tanto el Atacante como el Defensor pueden recibir ♠.

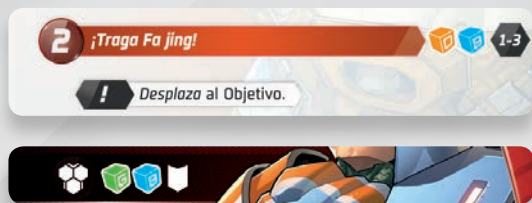
DESPLAZAR

Sólo algunos Personajes tienen la posibilidad de *Desplazarse*, o de *Desplazar* a otros, y suele ser mediante el Efecto de alguna Acción, o de alguna Táctica. Los *Desplazamientos*, a diferencia de los movimientos, no requieren que se efectúe ninguna Tirada de Destrucción al abandonar una casilla adyacente a un enemigo. Sin embargo, el resto de restricciones se mantienen: debe ser siempre a alguna Casilla Libre adyacente a la actual.





En este caso, el jugador que controla a 8-Ball tira , mientras que el que controla a Maximus tira y ya cuenta con un resultado automático de , que se añade a lo que obtenga en los dados.



La Tirada de 8-Ball es , mientras que Maximus saca en sus dados, por lo que contará con .

Como los Cambios se juegan antes que los Efectos del Ataque, 8-Ball consume su resultado de para *Desplazar* a Maximus, sacándolo de la Zona de Anotación.

Como Maximus decide no jugar ningún Cambio para mantener su , los jugadores ya pueden aplicar los resultados de los dados.

Maximus emplea su para anular uno de los de 8-Ball, por lo que recibe . 8-Ball no tiene ningún con el que parar el de Maximus, así que también sufre .

Por último, concluye la Activación de 8-Ball, que pierde el Punto de Acción sobrante, y finaliza el primer Turno.

INICIATIVA DEL TURNO 2

De nuevo, los jugadores muestran la carta de Iniciativa de su Escaleta correspondiente al segundo Turno.

En este caso, el jugador del Equipo Verde muestra la carta de hEXx3r, mientras que el del Equipo Naranja muestra la de Miyamoto Mushashi. Como la Iniciativa de Mushashi es superior, será ahora el jugador del Equipo Naranja el que decida quién va a ser el primero en actuar, optando por hacer que empiece hEXx3r, que en esta situación es lo que más le conviene a su Personaje.

ACTIVACIÓN DE HEXX3R

Al empezar su Activación, hEXx3r recibe los cinco Puntos de Acción que indica su Atributo , y que podrá emplear para contrarrestar la jugada de 8-Ball.



ACCIONES Y EFECTOS

A diferencia de los Ataques, que son un tipo especial de Acción, el resto de Acciones se resuelven mediante Tiradas Simples y no causan (Daño) a su Objetivo.

Antes de ejecutar una Acción, el jugador debe comprobar que se cumplen todos los requisitos necesarios. El primero y más común es el Alcance.

Como sus Acciones tienen un Alcance limitado, hEXx3r debe primero consumir dos Puntos de Acción para ejecutar la Acción *Mover*, y acercarse a su compañero Maximus, de modo que éste quede dentro del Alcance de la Acción que pretende utilizar.

El siguiente paso será emplear su Acción *Vade Retro* para intentar volver a situar a Maximus dentro de la Zona de Anotación.

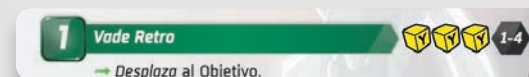
Como consecuencia de ejecutar una Acción, se aplica el Efecto que describe su texto. Los Efectos pueden disponer de dos tipos de símbolos al inicio del párrafo, dependiendo del modo en que se activen.

Tal y como se ha visto en la Acción *Mover*, los Efectos que empiezan con se aplican siempre y de manera obligatoria al ejecutar la Acción.

Por el contrario, los Efectos que empiezan con sólo se aplican si como resultado de la Tirada se obtiene al menos un después de jugar los Cambios. Además, estos Efectos son totalmente opcionales, y el jugador puede decidir no aplicarlos aunque haya obtenido el necesario. Estos Efectos se aplican una única vez por Tirada, incluso aunque se hayan obtenido varios .



hEXx3r consume un Punto de Acción para ejecutar la Acción *Vade Retro* sobre Maximus, que se encuentra dentro del Alcance permitido: entre una y cuatro casillas.



El jugador tira y obtiene , lo que le permite aplicar el Efecto de la Acción y *Desplazar* a Maximus una casilla, metiéndolo de nuevo en la Zona de Anotación.



Acto seguido, hEXx3r vuelve a consumir un Punto de Acción para ejecutar de nuevo la Acción *Vade Retro* sobre Maximus, que continúa dentro del Alcance permitido. Esta vez obtiene ★♣!!!, lo que le permite jugar un Cambio antes de aplicar el Efecto de la Acción *Vade Retro*, así que consume ♣! para *Desplazarse* ella misma una casilla (1) antes de *Desplazar* a Maximus al centro de la Zona de Anotación (2).



Este Cambio aparece antes de las Acciones en la carta de hEXx3r porque puede aplicarse a todas las Tiradas de hEXx3r.



Para terminar, hEXx3r decide aprovechar su último Punto de Acción para volver a ejecutar la Acción *Vade Retro* sobre Maximus. Obtiene ★★!!!, lo que le permite *Desplazar* una vez más a Maximus para dificultar el avance de sus adversarios (1).

ACTIVACIÓN DE MIYAMOTO MUSHASHI

Ahora le corresponde a Mushashi recibir los cinco Puntos de Acción que indica su Atributo ⚡, con los que intentará eliminar a Maximus y entrar en la Zona de Anotación.



Como el Ataque *Ken No Sen* de Mushashi tiene un Alcance de I-I, éste necesita situarse en una de las casillas adyacentes a Maximus, para así poder emplearlo. Consumiendo dos Puntos de Acción, Mushashi ejecuta *Mover* y se sitúa junto a Maximus, listo para atacar.

TÁCTICAS

Cada jugador dispone de un Mazo de Tácticas. Estas cartas permiten al jugador sorprender a su adversario, jugándolas desde su mano durante la partida.

Cada Táctica indica cuál es el momento concreto en el que se puede jugar esa carta.

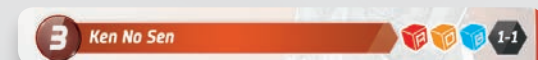
Las Tácticas deben descartarse después de aplicar sus efectos, formando una pila de descartes.

Los jugadores roban una Táctica cada vez que un Enemigo va a la Enfermería y al final de cada Ronda. No hay ningún límite a la cantidad de cartas que pueden tener los jugadores en la mano.

HABILIDADES AUTOMÁTICAS

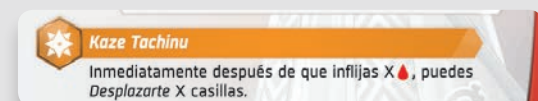
Algunos Personajes disponen de unas Habilidades Automáticas en sus cartas de Personaje. A diferencia de las Acciones, las Habilidades Automáticas no requieren del consumo de Puntos de Acción, y pueden emplearse en cualquier momento.

El jugador del Equipo Naranja juega la Táctica *Apuntar* para potenciar su siguiente Tirada con un ♣ adicional, y acto seguido consume 3 Puntos de Acción para atacar a Maximus con su Ataque *Ken No Sen*.



Mushashi tira ♣♣♣♣♣, y obtiene ★★☆☆♣!!!. Al mismo tiempo, Maximus tira su ♣ Defensa de ♣♣♣ y obtiene ♣♣♣!.

Mushashi juega su Cambio para convertir sus ♣♣ en ★★, y Maximus emplea sus ♣ para anular otros tantos ★ de la Tirada de Mushashi. Como resultado, Maximus sufre 3 ♠.



Como Mushashi ha causado 3 ♠ a Maximus, puede emplear su Habilidad Automática *Kaze Tachinu* para *Desplazarse* tres casillas y situarse dentro de la Zona de Anotación sin hacer ninguna Tirada de Destabar.

INICIATIVA DEL TURNO 3

Ambos jugadores muestran la carta de Iniciativa de su tercera casilla de la Escaleta. El jugador del Equipo Verde muestra a Parvati, mientras que al jugador del Equipo Naranja le toca activar a Wild Bill, que posee un valor de \heartsuit superior. Esta vez, el jugador del Equipo Naranja decide aprovechar su ventaja para ir primero.

ACTIVACIÓN DE WILD BILL

Gracias a su Ataque *Dos Pistolas*, Wild Bill puede atacar a enemigos que se encuentren a hasta a seis casillas de distancia, gracias a lo cual podrá atacar a hEXx3r desde detrás de su compañero 8-Ball.



Tras consumir dos Puntos de Acción para *Mover*, Wild Bill se sitúa junto a 8-Ball. A continuación, consume sus tres Puntos de Acción restantes para ejecutar su Ataque *Dos Pistolas* contra hEXx3r.

COBERTURA

El término Cobertura identifica cualquier elemento que dificulta un Ataque. En aquellos Ataques en los que el Objetivo se encuentre a más de una casilla de distancia del Atacante, ambos Personajes se podrán beneficiar de la Cobertura para mejorar sus Tiradas.

Para que un Personaje se considere en Cobertura debe hallarse en contacto con una casilla Bloqueada u Ocupada que bloquee parte de la Línea de Visión del Personaje enemigo.

Los Personajes en Cobertura pueden añadir un \heartsuit a sus Tiradas de Combate.

EJEMPLOS DE COBERTURA



① Sin Cobertura

② Con Cobertura

③ Sin Cobertura

OBSTÁCULOS

Los Obstáculos son elementos de terreno que impiden el movimiento de los Personajes, pero son útiles para obtener Cobertura.

Las casillas Ocupadas por Obstáculos no bloquean la Línea de Visión, pero permiten obtener Cobertura.



En este momento, Maximus podría emplear su Habilidad Automática *Implacable* para *Desplazarse*, pero decide quedarse donde está para bloquear ese acceso a la Zona de Anotación.



Tanto Wild Bill como hEXx3r se benefician de Cobertura para la Tirada de este Ataque, por tanto, Wild Bill tira $\heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit$ y hEXx3r $\heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit$.

3 Dos Pistolas $\heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit$ 2-6

Mano del Hombre Muerto
Una vez por Tirada de Combate: Durante los Cambios, puedes descartarte de una Táctica para añadir un \star a tu Tirada.

$\heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit \heartsuit$

Wild Bill obtiene $\star \star \star !$, y hEXx3r $\heartsuit !$, lo que dará como resultado que hEXx3r reciba 2 \heartsuit . hEXx3r sobreviviría al Ataque, así que, durante la Fase de Cambios de la Tirada, Wild Bill emplea su Habilidad Automática *La Mano del Hombre Muerto*, descartándose de la Táctica *Coger Aliento*, para añadir un \star más a su Tirada y así poder causar el tercer \heartsuit necesario para eliminarla.

ENFERMERÍA

En el momento en el que un Personaje ha recibido tantas fichas de \heartsuit como su Atributo \heartsuit Heridas, debe retirarse inmediatamente su figura del Hexadome y situarla en la Enfermería.

A continuación, el jugador descartará todas las fichas de \heartsuit y de Estados que tuviera asignadas su Personaje.

Cada vez que un Personaje va a la Enfermería, el adversario roba una Táctica y una ficha de *Frag*.



Tras enviar a hEXx3r a la Enfermería, el jugador del Equipo Naranja recibe una ficha de *Frag* y roba una Táctica antes de dar por finalizada su Activación.

ACTIVACIÓN DE PARVATI

Al inicio de su Activación, Parvati recibe los cinco Puntos de Acción que indica su Atributo ⚡ y se dispone a emplearlos para entrar en la Zona de Anotación.



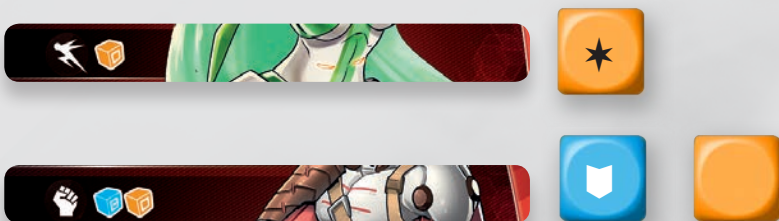
① Parvati empieza consumiendo dos Puntos de Acción para *Mover*, situándose junto a la Zona de Anotación.

② Acto seguido, consume otros dos Puntos de Acción para *Mover* de nuevo e intentar entrar en la Zona de Anotación.

DESTRABAR

Para poder abandonar durante un Movimiento una casilla adyacente a un enemigo, el Personaje activo debe superar una Tirada enfrentada de **Agilidad** contra la **Fortaleza** del Personaje del que intenta alejarse. Si obtiene al menos un **★** como resultado, después de que el enemigo haya aplicado sus **■**, podrá avanzar a la siguiente casilla. En caso contrario, el Personaje activo permanece en la casilla donde está, y pierde todos los Puntos de Movimiento que tuviera disponibles en ese momento.

Si el Personaje activo se encuentra en contacto con dos o más Personajes enemigos, su adversario deberá escoger a uno de ellos para resolver la Tirada de **Fortaleza**, añadiendo un **■** a la Tirada por cada uno de los demás Personajes adyacentes al Personaje activo, hasta un máximo de **■**.



Parvati intenta Destrabarse de Mushashi para entrar en la Zona de Anotación. Como la **Agilidad** de Parvati es **3**, tira ese dado y obtiene **★**. Mushashi, que posee una **Fortaleza** de **4** obtiene **■**.

Mushashi emplea su **■** para anular el **★** de Parvati, así que ella no supera la Tirada y debe quedarse en la casilla en la que está, perdiendo todos los Puntos de Movimiento que le quedaban.



Con el último Punto de Acción del que dispone, Parvati decide ejecutar la Acción *MediKit* para curar a Maximus. Tira **3** y obtiene **★★!**, así que puede retirar un **■** de la carta de Personaje de Maximus antes de dar por finalizada su Activación.

INICIATIVA DEL TURNO 4

Al mostrar las cartas de **Iniciativa** del cuarto espacio de la Escaleta, el jugador del Equipo Verde tiene a Major Lunah, mientras que el jugador del Equipo Naranja revela a Gata. Una vez más, el jugador del Equipo Naranja dispone de la ventaja de una mayor **Iniciativa**, y en esta ocasión decide que sea Major Lunah quien se active primero.

ACTIVACIÓN DE MAJOR LUNAH

Al inicio de su Activación, Major Lunah recibe los cinco Puntos de Acción correspondientes por su valor de **5**.



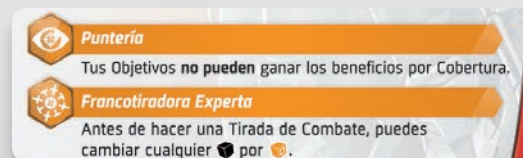
CRÍTICOS

Los resultados Críticos en las Tiradas (**★★!** y **★★!**) pueden suponer una gran ventaja.

Al resolver una Tirada enfrentada, el resultado de **★★!** cuenta como un **★**, pero **no puede** ser anulado por ningún resultado de **■** de la Tirada del rival.

Por otra parte, el resultado de **★★!** permite anular un dado completo de la Tirada del enemigo, aunque éste obtenga un **★★!**. Este uso se aplica nada más tirar los dados, antes de jugar los Cambios.

A diferencia de los Personajes anteriores, Major Lunah no necesita *Mover*. Su Ataque *Disparo Apuntado* tiene un Alcance de hasta 8 casillas, lo que le permite atacar a Mushashi desde su posición actual.



Además, su Habilidad Automática *Puntería* anula la Cobertura de su Objetivo, así que Mushashi no va a poder añadir un **■** a su Tirada de **Defensa**.


Para desgracia de Mushashi, Major Lunah sí que dispone de Cobertura, y aplicando su otra Habilidad Especial *Francotiradora Experta*, cambia el **■** de Cobertura por otro **★**.







Todo esto hace que Major Lunah disponga de una Tirada de Ataque de **3-8** **★★!**, y al tirar los dados obtiene **★★★★★★!!!**.

Mushashi realiza su Tirada de **Defensa** con **3-8** y obtiene **★★!**.

Mushashi se encuentra demasiado lejos de Major Lunah para poder aplicar su Cambio, por lo que decide emplear su **★★!** para anular uno de los dados **3** de Lunah, privándole de **★★!**.

!! Anula un  de la Tirada del rival.


En los Cambios, Lunah consume los **!!** que le quedan para jugar su Cambio, eliminando el  de Mushashi.

Finalmente, Mushashi recibe 4 , así que acaba en la Enfermería. Por esto, el jugador del Equipo Verde recibe una ficha de *Frag* y roba una Táctica de su Mazo. Al mismo tiempo, Major Lunah recibe 1  por el  de Mushashi.

2 Fuego de Supresión   3-8
!! Infiere 1  al Objetivo.
→ El Objetivo recibe el Estado -2 .

Tras eliminar a Mushashi, Major Lunah aún dispone de dos Puntos de Acción, pero como no le interesa *Mover* ni tiene ningún enemigo dentro del Alcance de su Acción *Fuego de Supresión*, decide finalizar su Activación.

ACTIVACIÓN DE GATA


Empieza la última Activación de la Ronda, y Gata recibe los cinco Puntos de Acción que le corresponden gracias a su valor de .




COLOCAR

Cuando haya que *Colocar* a un Personaje, primero debe retirarse su figura del HexaDome, y situarla a continuación en la casilla indicada por el Efecto, ignorando las restricciones habituales del movimiento y del *Desplazamiento*.



Gata empieza su Activación consumiendo dos Puntos de Acción para *Mover* (1). A continuación, emplea tres de los cinco Puntos de Movimiento de los que dispone gracias a su  5 para situarse en una casilla adyacente a una Barrera, que es un Obstáculo, y así poder ejecutar su Acción *Freerun* sobre él. Con esta Acción, que no cuesta ningún Punto de Acción, Gata puede consumir sus Puntos de Movimiento de una nueva manera: por un Punto de Movimiento, el jugador del Equipo Naranja puede *Colocar* a Gata en cualquier casilla en contacto con el Objetivo, en este caso el Obstáculo (2). Esto le permite situarse al otro lado del Obstáculo, saltando por encima, consumiendo el último Punto de Movimiento que le queda en apostarse junto a Máximus (3).

3 Freerun  1-1
→ Consume un Punto de Movimiento para *Colocar* en cualquier Casilla Libre en Contacto con el Objetivo.

ESTADOS

Algunos Efectos pueden imponer un Estado al Objetivo. Cada Estado dispone de una ficha propia que se debe asignar al Personaje afectado.

Las fichas de Estado son de doble cara, distintas entre sí: una con el lado rojo, y la otra con el lado azul.

Al asignar una ficha de Estado, el jugador debe situar siempre el lado rojo hacia arriba.

Al final de la Activación de cada Personaje, el jugador debe descartar primero las fichas de Estado que tengan el lado azul hacia arriba, y después dar la vuelta a las fichas de Estado que tenga asignadas con el lado rojo.

Los Estados disponen de sus propias reglas para cada cara, que deben aplicarse en el momento de asignar la ficha con el lado rojo, o en el momento de dar la vuelta a la ficha y mostrar el lado azul.





Un Personaje **no puede** verse afectado por dos o más fichas del mismo tipo de Estado. Un Personaje que ya disponga de una ficha de Estado y se vea afectado por otra nueva del mismo tipo, retirará la ficha de Estado que ya tiene y asignará la nueva mostrando su lado rojo.






Hay una lista de todos los Estados y sus efectos en la contraportada de la Guía de Referencia.





Tras consumir otros dos Puntos de Acción para *Mover*, Gata recibe otros cinco Puntos de Movimiento. Consume uno para de nuevo ejecutar *Freerun* y *Colocarse* al otro lado de Máximus, justo en el centro de la Zona de Anotación (1).

Para evitar tener que resolver una Tirada de Destrabar contra Máximus, el jugador que controla a Gata juega la Táctica *Derrape*, que le permite *Desplazarse* una casilla en cualquier dirección, y se sitúa en contacto con Parvati (2).

!! *Desplázate.*
!! Anula un  de la Tirada del rival si está en Contacto.
1 Distracción   1-1
→ El Objetivo recibe el Estado  *Cegado*.

Con su último Punto de Acción, Gata ejecuta su *Distracción* para cegar a Parvati. Tira   y obtiene   .

Seguidamente, consume sus **!!** para jugar su Cambio y *Desplazarse* una casilla, alejándose de Parvati.

A continuación, como la Tirada ha tenido éxito, Gata aplica el Estado  *Cegado* a Parvati, colocando una ficha de Estado  *Cegado* sobre su carta de Personaje.

Una vez se han jugado los cuatro Turnos, se pasa a la siguiente fase.

FASE 3: OBJETIVOS

En este momento se comprueban los Objetivos del Escenario y se asignan los Puntos de Victoria correspondientes.

ARISTEA!

En el Escenario *Asalto*, hay tres maneras de cumplir los Objetivos:

- Ser el **único jugador** que tiene algún Personaje dentro de la Zona de Anotación al final de la Ronda (3 Puntos de Victoria).
- Disponer de **más Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario al final de la Ronda (2 Puntos de Victoria, sólo si ambos jugadores tienen algún Personaje dentro de la Zona de Anotación).
- Disponer de la **misma cantidad de Personajes** que el adversario dentro de la Zona de Anotación al final de la Ronda (1 Punto de Victoria, sólo si ambos jugadores tienen algún Personaje dentro de la Zona de Anotación).

Como ambos jugadores disponen de un Personaje dentro de la Zona de Anotación, reciben un Punto de Victoria cada uno.

Si al llegar esta fase algún jugador ha acumulado ocho Puntos de Victoria, o si ya se ha jugado la quinta Ronda, entonces se acaba la partida. El jugador con más Puntos de Victoria, o el que tenga más fichas de *Frag* en caso de empate, será el ganador de la partida.

En caso contrario, el jugador que posee menos Puntos de Victoria recibe el marcador de *Underdog*. Si se produce un empate, se asignará al jugador que no ha dispuesto de él durante esta Ronda, y se continúa jugando.



Ambos jugadores poseen un Punto de Victoria, así que el jugador del Equipo Naranja recibe el marcador de *Underdog*.

En este momento varía también la posición de la Zona de Anotación siguiendo las normas del Escenario.

Siguiendo las reglas del Escenario *Asalto*, en este momento el *Underdog* decide cuál será la próxima Zona de Anotación, moviendo a cualquiera de esas casillas el contador azul como recordatorio. Sólo se puede elegir una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje en ese momento.

FASE 4: RECUPERACIÓN

En esta fase, los Personajes que se encuentren en la Enfermería pasan al Banquillo, recibiendo una ficha de Estado -2 ⚡.

Por último, cada jugador roba una Táctica de su mazo. Además, los jugadores que hayan obtenido algún Punto de Victoria en esta Ronda roban una Táctica adicional.



Tanto hEXx3r como Mushashi pasan al Banquillo de su equipo y reciben cada uno una ficha de Estado -2 ⚡. Esto significa que en su próxima Activación dispondrán de sólo tres Puntos de Acción cada uno. Después, ambos jugadores roban dos Tácticas de sus Mazos: una por finalizar la Ronda, más una segunda por haber conseguido algún Punto de Victoria.

Al terminar esta fase se acaba la primera Ronda, y daría comienzo la segunda, empezando por una nueva fase de Planificación.

RONDAS SIGUIENTES

Siguiendo las instrucciones de esta primera Ronda, los jugadores han aprendido todas las reglas de *Aristea!* y están ya preparados para continuar la partida tomando sus propias decisiones. Si surgiera algún tipo de duda a la hora de aplicar alguna regla, sería el momento de consultar la Guía de Referencia, que explica las reglas con más detalle y resuelve también las dudas más frecuentes.

PERSONAJES EN EL BANQUILLO

Los Personajes que se encuentren en el Banquillo al empezar su Activación deben volver al HexaDome en ese momento. El jugador puede Colocar al Personaje en cualquier Casilla Libre de cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación.

PERSONAJES EN LA ENFERMERÍA

Los Personajes que están en la Enfermería al inicio de su Activación no llegan a activarse. Los jugadores deben saltarse la activación y continuar con la Ronda.

CÓMO CREAR EQUIPOS PERSONALIZADOS

Para las partidas siguientes, los jugadores deben crear sus propios equipos, eligiendo entre los Personajes disponibles y formando sus propios Mazos de Tácticas. Al crear un equipo personalizado, los jugadores deben seguir los pasos que se explican a continuación, una vez ya hayan escogido un Escenario para jugar.

1. FORMAR LOS EQUIPOS

Cada jugador escoge en secreto cuatro Personajes distintos para formar su equipo. Aunque un mismo jugador **no puede** repetir Personaje, no hay inconveniente en que ambos jugadores escojan a los mismos Personajes si cada uno dispone de una copia del juego.

REGLA OPCIONAL: DRAFT

Al usar esta regla opcional, los jugadores deben turnarse para elegir de uno en uno los cuatro Personajes que formarán sus equipos. Un jugador elegido al azar escoge su primer Personaje, después el otro jugador, y así hasta que ambos hayan completado un equipo de cuatro Personajes cada uno.

2. PRESENTACIÓN DE LOS EQUIPOS

Tras haber escogido equipo, ambos jugadores mostrarán a su rival las cartas de los Personajes que han seleccionado. Es importante que, antes de comenzar la partida, los jugadores comprendan las Acciones y Habilidades Automáticas de todos los Personajes que van a jugar. Las cartas de Personaje deben estar siempre a la vista durante la partida, por si cualquiera de los jugadores quisiera consultarlas.

3. FORMAR EL MAZO DE TÁCTICAS

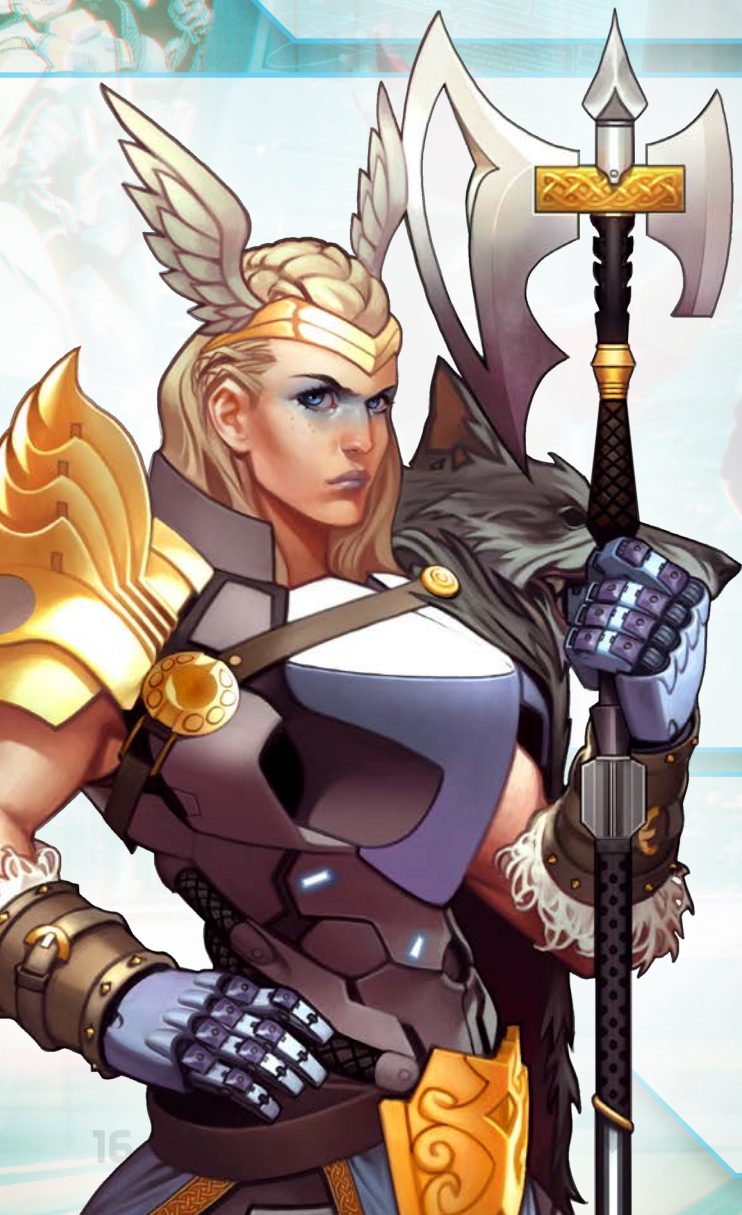
Para formar el Mazo, el jugador elige dos Tácticas de cada uno de los Personajes de su equipo, mezclándolas con las diez Tácticas Generales, para obtener así un total de dieciocho cartas.



ARISTEIA!



**¿TE HAS QUEDADO
CON GANAS DE MÁS?**



*¡Este no es el final!
SOLDADOS DE FORTUNA
Set de Expansión
Señor Massacre, Valkyrie,
Laxmee y su líder Hannibal.
Llegan para luchar...*

¡A MUERTE!

