

CONTIENDAS

La-Que-Siembra-Discordia elige el **Dominio** y tira primero. Después pregunta: «¿Quién de vosotros se enfrentará a esta prueba?».

Cada Héroe indica su participación **dicendo su nombre** por turnos, empezando por el líder. Durante tu turno, recitas la identidad de tu Héroe y reúnes los dados apropiados a medida que lo haces: al recitar tu nombre y linaje, reúnes el dado de **Nombre** y el dado de **Dominio** apropiado según el enfrentamiento. Si tu **Epíteto** es aplicable al enfrentamiento, también ganas ese dado.

- ◆ Puedes sacrificar **1 Pathos (O)** para incluir el dado de un segundo Dominio a tu reserva de dados.
- ◆ Puedes gastar un **1 Favor Divino** para suplicar el don de un dios. Si lo haces, añades +1d4 a tu reserva y gastas una marca ☒.
- ◆ Si gastas un **vínculo**, pídele a ese jugador que te entregue una copia de su dado de Nombre (aún puede usar su Nombre en su propia tirada).
- ◆ Si tienes un dado de **ventaja**, inclúyelo en tu reserva de dados.

Una vez que todos hayan dicho su nombre, lanza la reserva de dados de tu Héroe y **suma los dos más altos**, sin contar los d4. Después, **suma el resultado del d4** (si tienes uno) a tus dos dados más altos para obtener el resultado final del Héroe.

Cada Héroe compara su resultado con el de La-Que-Siembra-Discordia:

- ◆ **Mayor o igual:** Prevaleces.
- ◆ **Menor que:** Sufres. Si el oponente es Peligroso o Sagrado, sufres daño (ver más abajo).

El Héroe que prevalece con el resultado más alto es el **mejor** y gana **tantos puntos de gloria como fuese el número objetivo**. El resto de Héroes que hayan **prevalecido** ganan **la mitad** de esa cantidad (redondeando hacia arriba). Los Héroes que **sufren** ganan **1 Gloria** y pueden sufrir **daño**.

¿Está algún dios observando esta contienda? Recompensa con 1 Favor Divino a los Héroes que se esfuerzan en su honor.

DAÑO

Épico: Marca 1 Pathos (O) para participar en la contienda.

Mítico: Hay que gastar 1 Favor Divino (☒) para participar en la contienda.

Peligroso: Tacha 1 Pathos (O) si sufres.

Sagrado: Pierdes 1 Favor Divino (☒) si sufres.

Además, un Héroe puede elegir morir en un enfrentamiento para prevalecer en él, sea cual sea su tirada.

VÍNCULOS

Cuando utilizas un vínculo, pídele al personaje con el que tienes el vínculo que...

...**te refuerce.** Te da una copia de su dado de Nombre. *Un dios tiene Nombre 1d12.*

...**bloquee daño por ti.** El jugador explica cómo te defiende y ninguno sufre daño.

...**acepte tu liderazgo.** Respaldas tu plan.

APOYO

Un Héroe puede elegir no tirar dados en una contienda y prestar su **apoyo** a otro Héroe. Entrega su dado de Dominio al Héroe de su elección, que lo incluye en su reserva de dados. El Héroe que presta su ayuda gana un **vínculo** con el Héroe al que apoya, además de **1 Gloria**.

AGONÍA Y DESTINO

Cuando un Héroe entra en **agonía**, tacha un punto de **destino**. Cuando pierdas pathos estando en agonía, tacha destino en su lugar. Cuando un Héroe tache la casilla (☒), elige una **bendición**.

PERIPLO

Cuando los Héroes abandonen una isla, completa las cuatro etapas del periplo:

- 1 La-Que-Siembra-Discordia determina el **destino** de la isla.
- 2 Cada jugador puede registrar una **gran hazaña** que su Héroe haya realizado en la isla.
- 3 Cada Héroe recibe un punto de **virtud** de cada jugador.
- 4 El Héroe puede **cambiar su Epíteto** si lo desea, reflejando la evolución de su personaje.

VIAJE

Mientras siguen las estrellas hacia una nueva isla, los Héroes se recuperan. Completa las etapas del viaje:

1 Hermandad: Los Héroes se relajan y disfrutan del tiempo que pasan juntos. Por turnos, cada Héroe le hace una pregunta a otro Héroe. El jugador responde y, después, ambos ganan un **vínculo** entre sus respectivos personajes. A continuación, el siguiente jugador toma la palabra y establece nuevos vínculos, haciendo preguntas a otro jugador que aún no haya participado.

Al final de esta etapa, todos los Héroes recuperan el **pathos** sacrificado.

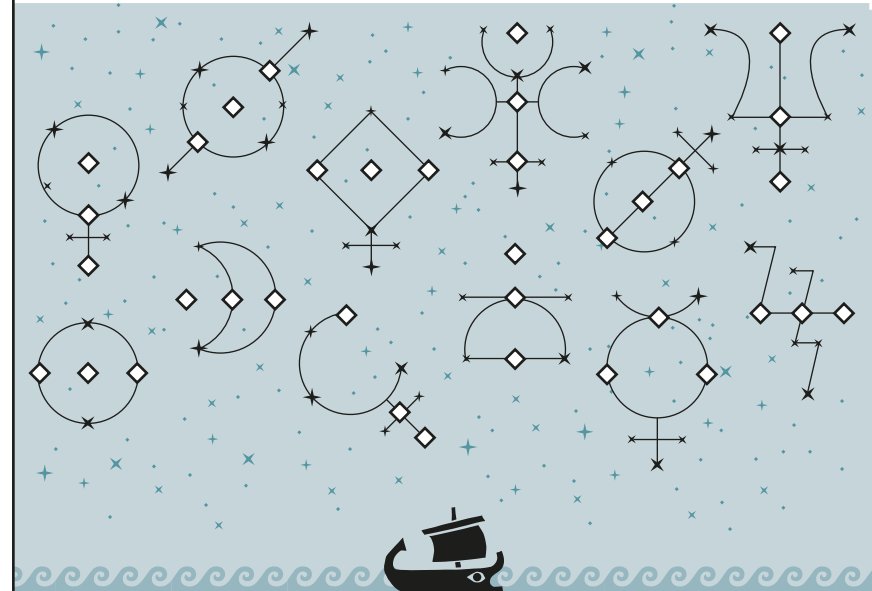
2 Sacrificio: El Héroe que tenga más gloria encabeza el sacrificio a los dioses en busca de guía y favor. Cada Héroe participa en una contienda de Resolución y Espíritu. **La-Que-Siembra-Discordia tira 2d6** y se queda con el dado más alto (no añade el nivel de discordia). Los vencedores ganan gloria de manera normal. El mejor Héroe gana también un **vínculo** con la deidad. Cada Héroe gana dos puntos de favor divino, a repartir como quiera entre los dioses de su elección. Si todos fallan, marca furia al dios patrón del líder del sacrificio.

3 Liderazgo: Durante el viaje, el barco y los marineros se enfrentan a una prueba que los Héroes deben superar. **La-Que-Siembra-Discordia tira 2d6** y se queda con el dado más alto (no añade el nivel de discordia). El mejor Héroe elige al **líder** para la siguiente isla, que además interpretará la voluntad de los dioses. Si nadie vence, sigue el mismo líder.

4 La bóveda celestial: La-Que-Siembra-Discordia apunta el progreso en la hoja de firmamento. Tacha una estrella (◇) si los Héroes honraron o complacieron a esa deidad mientras estaban en la isla (o dos estrellas si los Héroes complacieron plenamente a ese dios). Apunta furia divina (▽) si los Héroes deshonraron o disgustaron a esa deidad.

Por cada estrella tachada, cada Héroe recibe un punto de **favor divino** (☒) con esa deidad. Cada tres estrellas tachadas, todos los Héroes ganan una **bendición**. Cuando se complete una constelación, cada Héroe gana un **vínculo** con esa deidad.

HOJA DEL FIRMAMENTO



AFRODITA	ARES	ATENEA	HÉCATE	HERA	POSEIDÓN
▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽
APOLO	ARTEMISA	DEMÉTER	HEFESTO	HERMES	ZEUS
▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽	▽▽▽

OPONENTE

NOMBRE, EPÍTETO(S), DATOS DE BONIF.

FURIA DIVINA

▼ D8 ▼ D10 ▼ D12

DADO MÁS ALTO

+ NIVEL DE DISCORDIA

+4 +5 +6

VENTAJAS

LAS TIRADAS DE LA-QUE-SIEMBRA-DISCORDIA

Tira los dados de **Nombre**, **Epíteto(s)** y **bonificación** del oponente.

Quédate con el dado más alto y súmale el nivel de discordia actual para obtener el **número objetivo**.

Si algún Héroe iguala o supera el resultado de La-Que-Siembra-Discordia, los Héroes ganan. Cada Héroe recita sus hazañas en la contienda y su desenlace, empezando aquellos que **sufren**, seguidos de aquellos que **prevalecen** y, por último, el **mejor** Héroe. Si ningún Héroe llega al número objetivo, todos pierden la contienda y el oponente se sale con la suya. La-Que-Siembra-Discordia describe el desenlace.

LAS TAREAS DE LA-QUE-SIEMBRA-DISCORDIA

Revela la situación a los Héroes. Describe qué **saben** los Héroes y qué **sospechan**. Sé honesta y directa.

Pregunta y construye en base a las respuestas para impulsar la partida. Pregunta sobre los **obstáculos**, **amenazas**, **misterios** y **personajes**. Valora lo que está **en juego**.

Juzga las pruebas. Propón una contienda cuando los Héroes entren en conflicto con un **opponente digno**. Determina el **Dominio**.

Tras una prueba, revela la nueva situación, después pregunta, luego juzga... y así sucesivamente.