ELEMENTOS DEL JUEGO

5 Sabaton

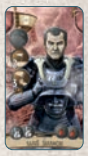
4 CUADRANTES PARA EL TABLERO para armar

108 CARTAS UNIDAD de las cuales

40 BASE (1 set de 8 cartas para cada Sabaton)

60 AVANZADA (15 para cada una de las 4 eras del juego)

8 HÉROES (2 para cada una de las 4 eras del juego)



1 ENGRANAJE DEL TIEMPO para armar como en la figura.

2 DADOS ESPECIALES (un Dado Fuerte y un Dado Riesgoso)

12 TARJETAS SALTA-TIEMPO

32 CARTAS RELIQUIA (8 Reliquias por cada Era)

8 Marcadores DAÑO

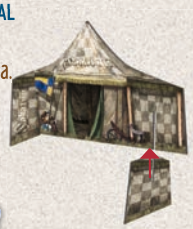
20 Fichas VALOR EN BATALLA (cuatro por cada Sabaton)

20 Marcadores VÍNCULO (divididos por Eras)

1 TABLA CUENTA ROUND y su marcador

8 Fichas HONOR DE LAS ARMAS

1 CUARTEL GENERAL para armar como en la figura.

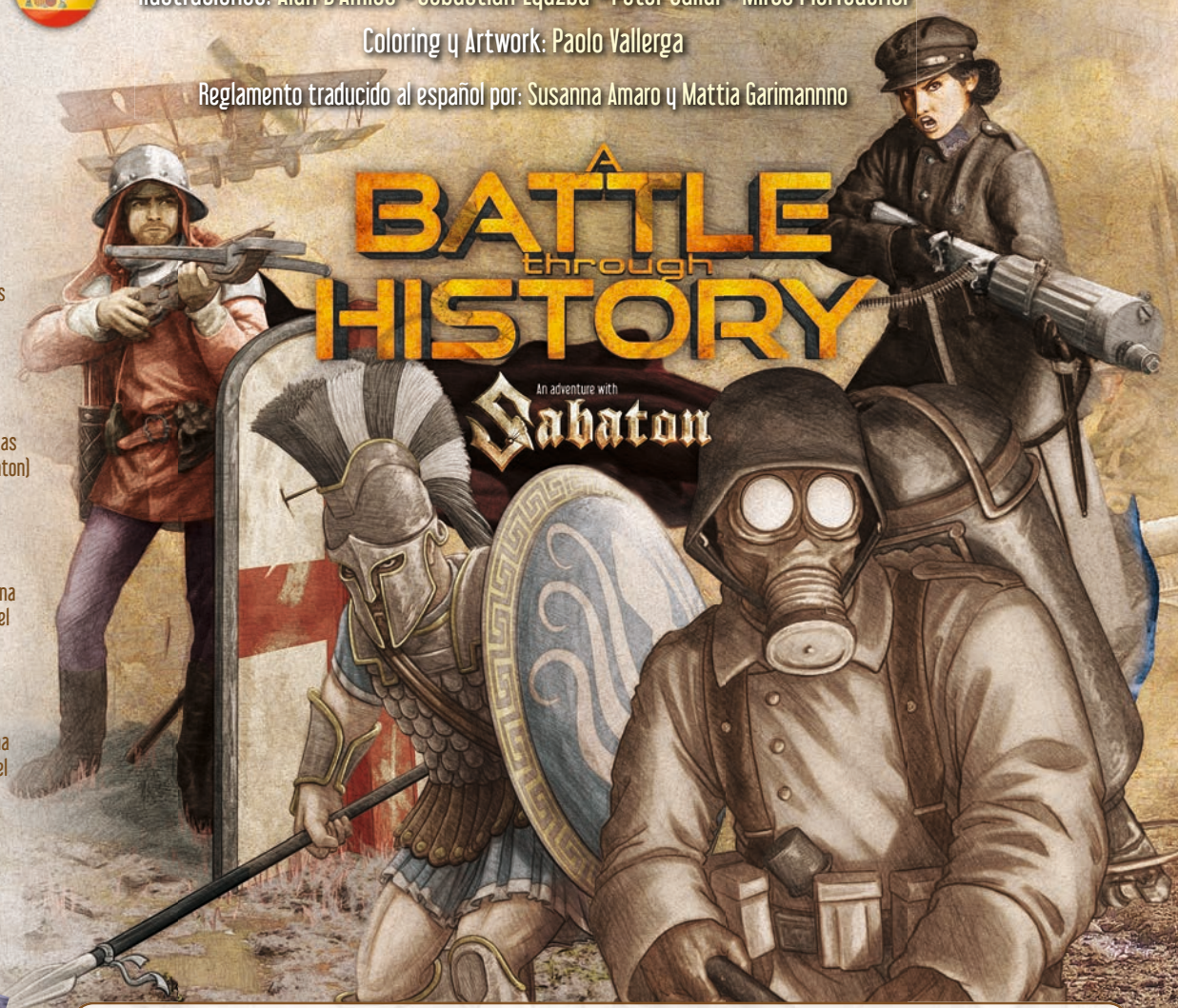


20 Fichas ARS BELLICA

5 TABLA ATACANTE (una por cada Sabaton)

1 TABLA DEFENSOR (que pasa de mano en mano)

Un juego de: Erik Burigo • Marco Valtriani • Pär Sundstrom
Ilustraciones: Alan D'Amico • Sebastian Łydżba • Peter Sallai • Mirco Pierfederici
Coloring y Artwork: Paolo Vallerga
Reglamento traducido al español por: Susanna Amaro y Mattia Garimannno



En A Battle Through History quien juega interpreta el papel de un trovador que viaja en el tiempo (un Sabaton) que, viajando a través de las épocas históricas, revive épicas (y a menudo inverosímiles) enfrentamientos junto a tropas y héroes legendarios. Quien juega podrá enfrentar tanto "la historia" (representada por las cartas en el tablero) como desafiar a quien se sienta junto a él a la mesa, desplegando uno al lado del otro arqueros, tanques, aeroplanos, Vikingos y cualquier tropa que logre "conquistar" durante sus viajes a través de las Eras. Además, recolectando preciosas "reliquias" enriquecerá su conocimiento y consecuentemente los puntos necesarios para ganar el juego. Al término del juego habrá ganado quien habrá coleccionado más unidades, héroes y reliquias provenientes de sus viajes a través de la historia y ¡así podrá cantar sus hazañas!

¿Están listos a ser verdaderos Sabaton?

ScriBabs 20TH YEAR

Publicado por: Scribabs di Paolo Vallerga - SCR0017
Via Tripoli, 46 - 10095 - Grugliasco (To) - Italy
+39 (0)11 58.42.892 - vallerga@scribabs.it - www.scribabs.it

© Boardgame Copyright 2021 by Scribabs ® All rights reserved

© and ™ 2021 - Todas las Marcas comerciales Sabaton e imágenes reimpresas con el amable permiso de Stuffed Beaveer Ltd. Todas las demás marcas e ilustraciones son propiedad de sus respectivos dueños y se utilizan con permiso.
Esta prohibido cualquier reimpresión/ publicación de cualquier contenido de este juego sin la autorización por escrito del editor.

Distribuido por:
Pegasus Spiele,
Am Straßbach 3, 61169
Friedberg, Germany

Pegasus Spiele

Has comprado un producto de calidad. Si falta un componente o para cualquier solicitud, comuníquese con nuestro distribuidor: https://www.pegasus.de/ Ersatzteilservice

Nota del Editor

Este juego no desea absolutamente incitar a la violencia ni sostiene o exalta en algún modo a la guerra, la agresión o el uso de armas.
Dada esta premisa, desafortunadamente la humanidad en el curso de los siglos ha siempre hecho apelación al uso de armas y si por una parte lo ha convertido en un terrible instrumento de opresión, por otra parte ha permitido defender principios de libertad, independencia y derecho a la existencia en manera determinada.

Dentro de estos dramáticos escenarios el precio más alto lo han siempre pagado los indefensos y los soldados enviados a sufrir atrocidades indescriptibles.
Entre estos últimos están aquellos que, incluso en la hora más oscura, se han aferrado a la humanidad y al honor distinguiéndose y a menudo sacrificándose.

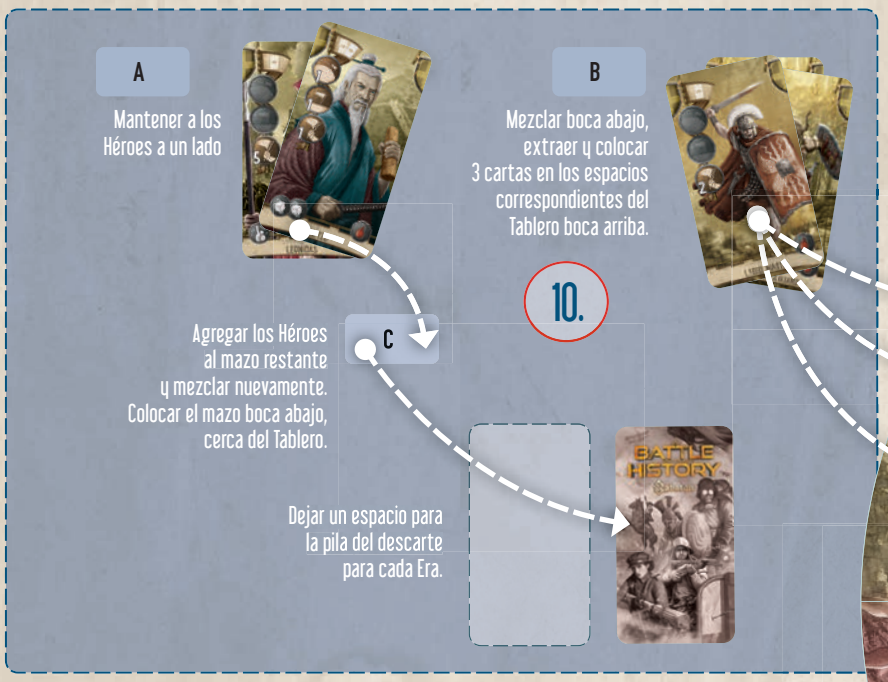
En este juego se habla de tropas, unidades, héroes individuales o eventos bélicos ocurridos en el curso de la historia humana, mezclándose en un "juego" de batallas a través de las eras.

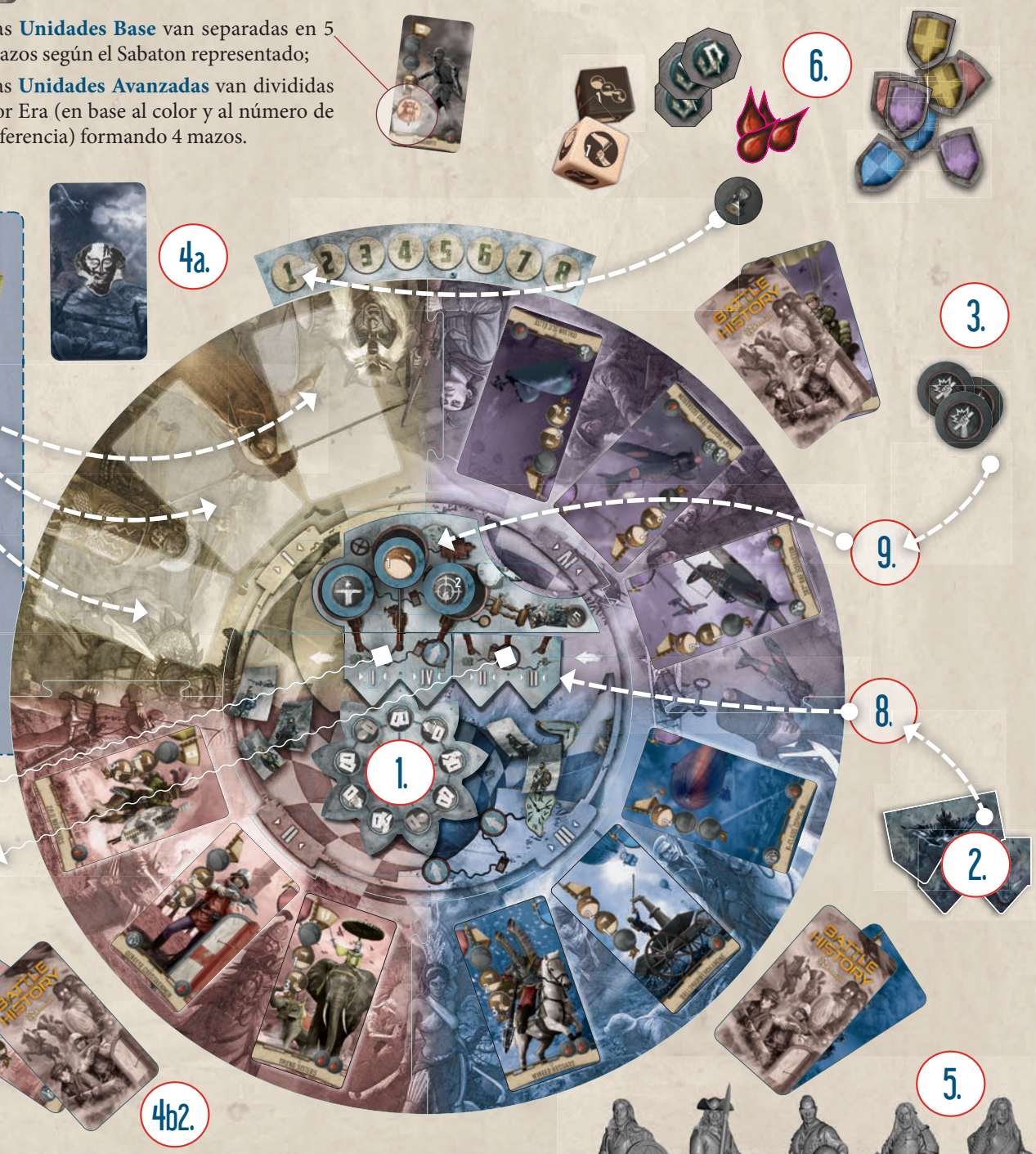
PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Ensamblar el Engranaje del Tiempo y componer el juego de mesa como se indica en la figura.
2. Mezclar las **tarjetas Salta-tiempo** y hacer una pila para colocarlas boca abajo junto al Tablero.
3. Mezclar las **fichas Ars Bellica** en una pila boca abajo.
4. Dividir las cartas como se describe a continuación:
   - **a.** Separar las **cartas Reliquia**, mezclar y formar un mazo que se colocará a un lado del Tablero, boca abajo y al alcance de todos.
   - **b.** Dividir las cartas de Unidad entre las **Unidades Base** y las **Unidades Avanzadas**.
     - **b1.** Las **Unidades Base** van separadas en 5 mazos según el Sabaton representado;
     - **b2.** Las **Unidades Avanzadas** van divididas por Era (en base al color y al número de referencia) formando 4 mazos.

NOTA: Todas las cartas Unidad tienen el mismo reverso. De esta manera, durante la partida, quien juega puede "esconder" sus propias estrategias a las demás personas.

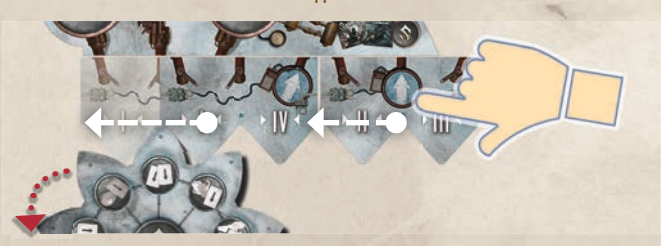
5. Elegir la miniatura del Sabaton que se prefiere, su **tabla Atacante**, las **8 cartas de Unidades Base** y las **4 fichas de Valor en Batalla** correspondientes.
6. Hacer, al lado del Tablero y al alcance de todos, un suministro común con los **marcadores Daño**, las **marcadores Vínculo** y las **fichas de Honor de las Armas**. También mantener los dados de combate al alcance de todos. Colocar la **tabla Cuenta Round** alrededor del Tablero.
7. La **tabla Defensor** (sólo una y válida para todos) queda a un lado por ahora. Pasará de mano en mano al final de cada ronda de juego. La tabla Defensor tiene un lado de Combate para usar durante el juego y un lado con el resumen de la modalidad con la cual obtener puntos Victoria.





CONFIGURACIÓN DEL TABLERO

8. De la pila de **tarjetas Salta-Tiempo** robar **2 tarjetas** y, después de haberlas girado boca arriba, deslizarlas en el **Engranaje del Tiempo** en la dirección indicada de la flecha hasta la **Posición Activa.** Las tarjetas harán girar la rueda de engranaje determinando la situación inicial del juego.



9. **De la pila de las fichas Ars Bellica** robar 3 y ponerlas boca arriba en los espacios correspondientes del Engranaje del Tiempo.

10. Por cada mazo de **Unidad Avanzada** anteriormente dividida por Eras (punto 4 B2) proceder como se describe a continuación:

- **A.** Mantener a los Héroes a un lado.
- **B.** Mezclar boca abajo, extraer y colocar 3 cartas en los espacios correspondientes del Tablero boca arriba.
- **C.** Agregar los Héroes al mazo restante y mezclar nuevamente. Colocar el mazo boca abajo, cerca del Tablero.

CONFIGURACIÓN DEL SABATON

11. Colocar la **tabla Atacante** frente a sí mismo, en el lado de combate (el otro lado se usa para el cálculo de los puntos Victoria al final del juego). En la tabla Atacante hay **4 slots** donde desplegar las cartas Unidad desde la propia mano (de derecha a izquierda), es decir comenzando desde el Frente de la Batalla. Esta tabla también tiene una parte del "Slot virtual" (más a la izquierda) que puede contener una carta robada a través de la acción de **REFUERZOS** (ver fase de combate, más adelante).

12. Mantener la **miniatura del propio Sabaton** frente a ti. Se pondrá en juego desde el primer turno de juego.

13. Mezclar las **4 fichas de Valor en batalla** y colocarlas boca abajo frente a ti.

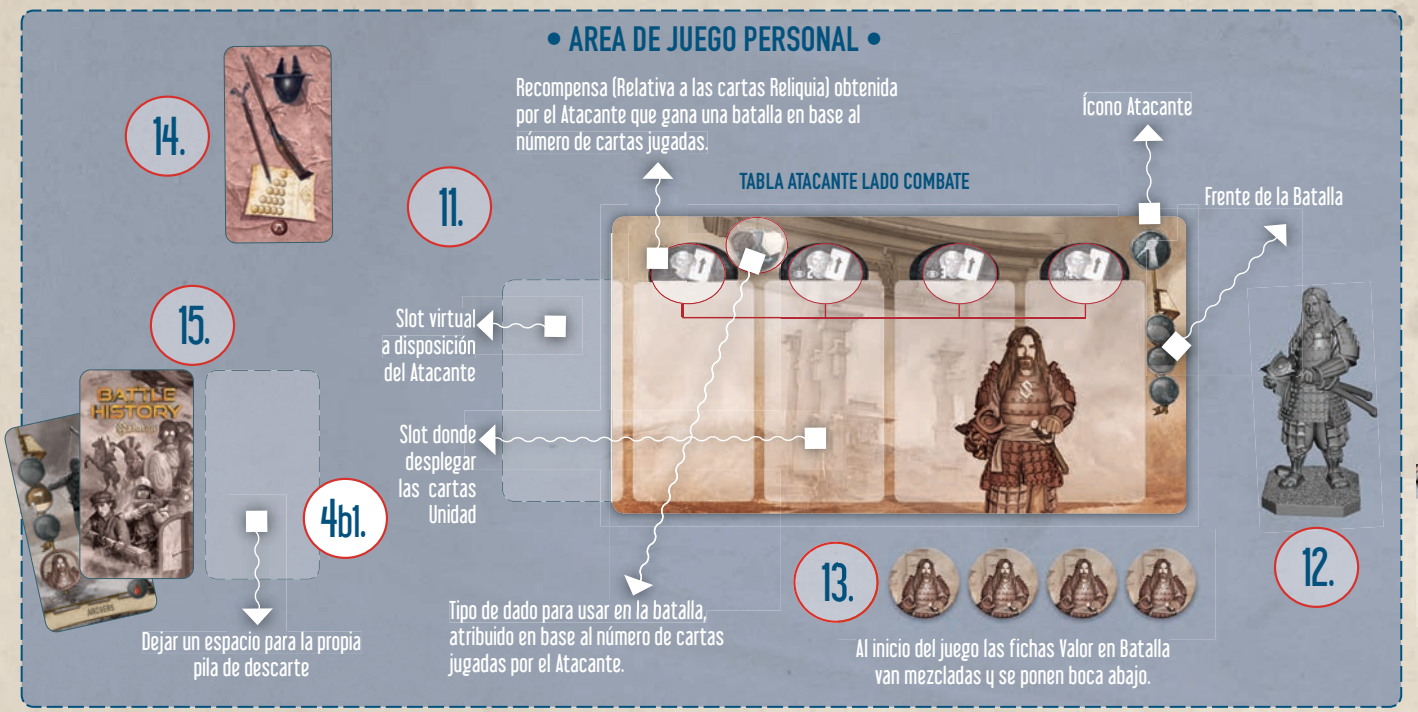
14. Robar **1 carta Reliquia** del mazo y mantenerla boca arriba frente a ti (no en la propia tabla Atacante).

NOTA: Todas las cartas Reliquia adquiridas durante el juego deben estar siempre visibles para todos y deben colocarse fuera de la tabla Atacante.

15. Mezclar tus **8 cartas de Unidad Base** en tu propio mazo personal y colocarlo boca abajo junto a ti. Dejar un espacio para tu **pila de descarte**. En este punto, robar las primeras **4 cartas**, estas representan **la mano** con la que se comienza el juego.

En menos de 5 participantes, volver a colocar en la caja todos los componentes relacionados con Sabaton que no estén en juego.

NOTA: Toda el área con estos elementos se considera un **Área de juego personal.**



SECUENCIA DE JUEGO

Quien haya logrado la hazaña más heroica (cualquiera que sea) comienza el juego y toma el **marcador de Cuartel General**. Quien tenga este marcador también tiene la tarea de mover la **ficha Cuenta Round** en su **Tabla** al inicio de cada Round.

El juego se divide en **6 rounds** (u 8 si deciden hacer una campaña larga); **el round requiere que cada persona en el juego complete su turno**, en el sentido de las agujas del reloj del "**Cuartel general**".

El turno de cada persona en el juego consta de las siguientes fases,todas obligatorias:

FASE 1. VIAJAR EN EL TIEMPO

FASE 2. LA BATALLA

FASE 3. RESTAURACIÓN

FASE 1. VIAJAR EN EL TIEMPO

Para completar su viaje en el tiempo, quien juega debe:

- **1.a** Activar el Engranaje del Tiempo
- **1.b** Prepararse para la batalla
- **1.c** Saltar en el tiempo

1.a Activar el Engranaje del Tiempo

Al inicio de cada turno en el Tablero están presentes 12 cartas boca arriba, 3 por cada era, con habilidades y potencialidades diferentes.
En el proprio turno quien juega debe elegir **en cuál Era "saltar"** (o sea mover su propia miniatura) basando esta elección en **cuál carta Unidad Avanzada** está presente en esa Era que **quiere conquistar** o si quiere enfrentar otra persona **(Ver Fase 2. La Batalla).**

Para realizar este "salto" quien juega **debe** insertar al menos **una tarjeta Salta-Tiempo (y, si quiere, hasta un máximo de 3)** en el **Engranaje del Tiempo** según las mismas modalidades vistas en la configuración del Tablero.

CONVENIOS DEL JUEGO

DESPLIEGUE

El Atacante despliega sus cartas en la tabla Atacante, siempre de derecha a izquierda iniciando de la posición más cercana a la Línea del Frente. El Defensor despliega sus cartas en la tabla Defensor siempre de izquierda a derecha iniciando de la posición más cercana a la Línea del Frente.

EJÉRCITO:

Con el término Ejército se entiende genéricamente el conjunto de cartas en posesión de un jugador, en mano, en el mazo o en la pila de descarte.

CAMPO DE BATALLA

Se encuentra en el Área de juego personal y esta compuesto por la tabla Atacante de quien juega, colocada a la derecha, durante las batallas, desde la tabla Defensor común.

ATACANTE-DEFENSOR

Con el término Atacante se identifica siempre a quien está de turno a jugar mientras su adversario, que esta sea una Unidad proveniente del Tablero u otro jugador, es llamado Defensor.

NOTA: En el Tablero siempre deben permanecer solo dos tarjetas Salta-Tiempo, entonces quien juega roba una tarjeta y la inserta en el engranaje, deslizando la tarjeta que se encuentra en la **Posición de espera** hasta la **Posición Activa** y sacando una (que se coloca en la pila de descarte). Si la tarjeta colocada en **Posición Activa** satisface su estrategia no se roban otras y procede con su turno, de lo contrario roba una segunda y así sucesivamente hasta un máximo de 3.

Al término de la inserción, la tarjeta que se encuentra en **Posición Activa** es la tarjeta que indica quien juega y en que Era puede moverse.

1.b Prepararse para la batalla

Empujado por la tarjeta insertada, el **ENGRANAJE DEL TIEMPO** habrá girado determinando **todas las opciones y acciones a disposición** de quienes juegan, o sea:

- Robar la **ficha Ars Bellica** indicada de la Tarjeta Salta-Tiempo en **Posición Activa.**

NOTA: La ficha Ars Bellica robada se coloca en el **Área de juego personal** y puede ser utilizada durante la "Fase 2. La Batalla". No se pueden tener **más de 3 fichas Ars Bellica** en el Área de juego personal.

- Realizar **las 2 Acciones Activas** presentes en el Engranaje del Tiempo **evidenciadas por el Tablero**.

NOTA: Las únicas dos **Acciones Activas,** para quien juega el turno, son aquellas indicadas por las flechas en el Tablero. Las **Acciones Activas** se pueden hacer en el orden que se desea o no si quien juega no lo cree necesario.

En detalle, las acciones posibles son 4:

- **Robar 2 cartas de tu mazo** y agregarlas a la propia mano.
- **Mirar** la propia **pila de descarte** y elegir **una carta** que agregar **a la propia mano.**
- **Descartar** una Unidad de la mano y **robar una carta del proprio mazo.** La carta descartada es **eliminada** del juego por toda la partida, colocarla en la caja.
- **Mezclar la pila de descarte junto al propio mazo** creando un nuevo mazo **y robar una carta para agregar a la propia mano.** Si la pila de descarte estuviera vacía, mezclar de igual manera el mazo y robar.

NOTA GRÁFICA: EN LA ICONOGRAFÍA DEL JUEGO EN BLANCO ESTA SIEMPRE INDICADA UNA CARTA QUE PERTENECE AL MAZO, EN GRIS UNA CARTA QUE PERTENECE A LA PILA DE DESCARTE.

1.c Saltar en el tiempo

Cada tarjeta Salta-Tiempo muestra **2 Eras** en las cuales es posible saltar. Cuando ha elegido entre una de estas dos, quien juega mueve la propia miniatura en la era correspondiente y la posiciona en cualquier punto del Tablero que pertenece a esa era. **El salto en el tiempo determina el fin de la Fase 1.**

¡ATENCIÓN! De ninguna manera es posible "quedarse quietos" en la misma era, entonces, si la tarjeta Salta-Tiempo en Posición Activa mostrara la era en la cual se encuentra la propia miniatura, quien juega estará obligado a cronotransportarse en otra era mostrada por la misma Tarjeta (o, si es posible, agregar otra tarjeta Salta-Tiempo en el engranaje).

NOTA: Si quien juega se olvida o no realiza una o más acciones **antes de haber desplegado las Unidades en la tabla Atacante** no podrá recuperarlas más tarde.

FASE 2. LA BATALLA

Después de haber elegido la era en la cual saltar y haber posicionado el proprio Sabaton en el Tablero (en cualquier punto de la Era correspondiente), el Atacante **debe**:

2.a Conquistar Unidades en el Tablero

O

2.b Enfrentar a otra persona en el juego

2.a Conquistar Unidades en el Tablero

El Atacante puede intentar conquistar Unidades Avanzadas (o Héroes) en el Tablero con el propósito de agregarlas a su propio ejército y recoger reliquias.

Quien ataca elige **la carta Unidad Avanzada** (o Héroes) que quiere enfrentar **entre las 3 presentes en el Tablero** colocadas en la era correspondiente a la propia miniatura y, **antes de posicionarla en la tabla Defensor**, verificar lo siguiente:

- Si la Unidad elegida **no está conectada a otras cartas** (ver sección **VÍNCULOS** más adelante), entonces se enfrentará esa Unidad **sola**.
- Si la Unidad elegida **está conectada** a una o más cartas (ver sección **VÍNCULOS** más adelante), entonces el Atacante **podrá decidir** si enfrentar **una o más cartas conectadas**.

1. Hecha la propia elección, el Atacante toma la **tabla Defensor** y la coloca en la propia Área de juego personal alineada a la derecha de la propria tabla Atacante del lado combate. Allí coloca la carta (o cartas) Unidad avanzada que acaba de elegir.

La **tabla Defensor** posee **3 Slots** donde desplegar las cartas (de izquierda hacia la derecha, o sea, iniciando desde el Frente de Batalla). Esta tabla también trae una porción de "Slot Virtual" (más a la derecha) que puede alojar una carta robada a través de la acción **REFUERZOS**. Las cartas desplegadas de esta forma mantendrán los **VÍNCULOS** que posiblemente tenían en el Tablero.

2. A este punto el Atacante puede desplegar **de su propia mano de 1 a 4 Unidades**, colocándolas **de derecha a izquierda**, en el slot de su propria **tabla Atacante** (comenzando por la posición más cercana al Frente).

3. Antes de la batalla **LAS CONDICIONES DE ENFRENTAMIENTO** de los despliegues deben completarse y resolverse en orden: **REFUERZOS**, **VÍNCULOS**, **ATAQUE**, fichas **ARS BELLICA** y **ATRIBUCIONES Y LANZAMIENTO DE DADOS**.

En caso de que el ícono **REFUERZOS** aparezca en una o más Unidades (sea del Atacante como del Defensor) para cada una de ellas **agregar una Unidad "en la retaguardia"** (o sea en el primer slot vacío comenzando desde el Frente) del correspondiente despliegue.

- **Para el Atacante** los refuerzos se agregan **robando la primera carta de su mazo** hasta ocupar al máximo el slot virtual a la izquierda. Si el Atacante no tiene más cartas en su mazo, no conseguirá ningún refuerzo.
- **Para el Defensor** los refuerzos se agregarán **robando la primera carta del mazo de la era correspondiente a la misma Unidad** hasta ocupar al máximo el slot virtual a la derecha. Si no hubieran más cartas en el mazo de esa era, no conseguirá ningún refuerzo.

NOTA: En ambos casos si la Unidad de Refuerzo posee a su vez un Ícono **REFUERZOS**, proceder nuevamente como se ha descrito hasta la finalización del slot Virtual para ambos despliegues. Pero atención, el slot virtual, tanto para el Atacante como para el Defensor, representa la última posible posición donde mover las cartas Unidad.

En el caso de **VÍNCULOS** (Ver sección **VÍNCULOS** más adelante), sea en el despliegue del Atacante, como en el despliegue del Defensor, posicionar en ellos el correspondiente marcador **VÍNCULO**.

En caso de que el ícono **ATAQUE** aparezca en una o más Unidades (tanto para el Atacante como para el Defensor) por cada una de ellas **eliminar un marcador VÍNCULO** del despliegue adversario. Los marcadores Vínculos se quitan comenzando por aquellos más cercanos al Frente.

El Atacante puede emparejar a sus propias Unidades presentes en su tabla Atacante **hasta 3 FICHAS ARS BELLICA**, pero al máximo una ficha por cada Unidad.

ATRIBUCIÓN Y LANZAMIENTO DE LOS DADOS

En base al número de cartas desplegadas del Atacante **en su tabla Atacante** se conceden los dados a los competidores (para detalles ver sección **DADOS**).

Si en la **tabla Atacante** están presentes **3 o menos Unidades**, **al Atacante** se le atribuye el resultado del **DADO FUERTE** y al Defensor aquel del dado riesgoso.

Si en la **tabla Atacante** están presentes **más de 3 Unidades**, se le concederá el valor del **DADO RIESGOSO** mientras al Defensor aquel del dado fuerte.

En este punto el Atacante lanza los **DADOS** atribuyéndolos como apenas se ha descrito. **Los dados se lanzan solo una vez y su resultado** debe sumarse a los otros valores (como se describe a continuación) **es válido para toda la batalla.**

NOTA ESTRATÉGICA: El número de cartas Unidad desplegadas del Atacante **influye en manera directa la atribución de los dados** al Atacante y al Defensor, además puede determinar la conquista o no de una reliquia al final de la batalla. ¡La elección del número de Unidades que se desplegarán tiene una importancia estratégica considerable!

4. DESARROLLO DE LA BATALLA

Ya sea la fase **2.a** o **2.b** la batalla se desarrolla según el mismo criterio e inicia con el lanzamiento de los dados, una vez que hayan sido lanzados no se puede hacer algún cambio en los despliegues.

La batalla se desarrolla según 3 líneas de combate que resolver **obligatoriamente** en el orden:

1. Línea de **Combate de Largo Alcance**
2. Línea de **Combate de Medio Alcance**
3. Línea de **Combate Cuerpo a Cuerpo**

Una vez que se ha resuelto una **Línea de Combate** y atribuidos los daños causados a los despliegues, **se pasa a la línea sucesiva. Al término del combate cuerpo a cuerpo la batalla se considera terminada** y no se puede hacer nada más que considerar el resultado del campo de batalla, establecer quien gana y atribuir las recompensas.

▶ Resolución de una Línea de Combate

La resolución de cada Línea de Combate es idéntica:

El Atacante suma todos los valores relativos a la Línea de Combate en resolución **a las propias Unidades desplegadas.**

A este valor se le agrega **el posible bonus de las fichas Ars Bellica y el posible bonus (o malus) suministrado del dado** que se le ha atribuido.

Se lleva a cabo **el mismo cálculo para las cartas Unidad Avanzada** desplegadas en la **tabla Defensor** agregando **el posible bonus (o malus) suministrado por el dado** atribuido al Defensor.

NOTA: En ambos casos si el valor total es negativo, se considera siempre y solo igual a 0.

La diferencia entre los valores totales del Atacante y del Defensor determina el número de daños ocasionados al adversario.

> **EJEMPLO:** Durante el combate de medio alcance, el Atacante tiene un valor total de 3 y el Defensor 2, por lo que el Defensor sufre 1 daño.

DAÑOS Y DERROTA DE LAS UNIDADES

Los daños se aplican inmediatamente al final del conteo de cada Línea de Combate y antes de pasar a la resolución de la siguiente. Los daños se atribuyen a las cartas Unidad **siempre a partir de la línea del Frente.** Los daños que cada Unidad puede sufrir están indicados por el número de Íconos Daño presentes en cada carta.

NOTA: Cualquier Unidad derrotada durante la resolución de una Línea de Combate van giradas boca abajo y ya no participan en la batalla.

> **EJEMPLO:** La carta representada en la figura no sumará algún valor durante la resolución de la Línea de Combate de largo alcance. Posee solo un ícono daño entonces si durante ese combate pudiera sufrir uno, será derrotada. Será girada y no será posible usar sus óptimos valores para la Línea de Combate siguiente.
> La posición de las cartas más o menos cercanas al Frente van siempre valoradas con cautela.

VICTORIA EN BATALLA

Si después de la resolución de la Línea de Combate cuerpo a cuerpo en ninguno de los dos despliegues están presentes Unidades visibles (sobrevivientes), ambos despliegues se consideran aniquilados, ninguno gana.

De otra forma **gana la batalla el despliegue con mayor número de Unidades sobrevivientes**. En caso de que las Unidades sean equivalentes, la Victoria corresponde al Atacante.

5. RECOMPENSAS AL TÉRMINO DE LA BATALLA

En cualquier modo en el que se haya solucionado la batalla (derrota, victoria o ambos despliegues aniquilados) **el Atacante puede "reclutar" todas las Unidades derrotadas** presentes en la tabla Defensor al término de la batalla. **Estas Unidades se agregan a la pila de descarte del Atacante.**

Las cartas Unidad Avanzada del Defensor que posiblemente **hayan sobrevivido** a la batalla, van en la **pila de descarte de la era a la que pertenecen**.

Además, **solo si el Atacante ha ganado**, podría tener derecho a tomar una carta Reliquia en base a **cuántas Unidades se encuentran en su tabla Atacante** (tanto derrotadas como sobrevivientes), como se indica en la iconografía presente en la tabla Atacante.

- Si quien ataca ha ocupado con su Unidad **también el slot virtual** más a la izquierda de su tabla **no tiene derecho a ninguna Reliquia.**
- Si el Atacante ha desplegado **4 Unidades, roba la primera carta** del mazo Reliquias.
- Si el Atacante ha desplegado **3 Unidades, revela las 2 primeras cartas** del mazo Reliquias, **elige aquella que desea** y coloca la otra en la pila de descarte de las reliquias.
- Si el Atacante ha desplegado **2 Unidades, revela las 3 primeras** cartas del mazo Reliquias, **elige aquella que desea** y coloca las otras en la pila de descarte de las reliquias.
- Si el Atacante ha desplegado **1 Unidad, revela las primeras 4 cartas** del mazo Reliquias, elige aquella que desea y coloca las otras en la pila de descarte de las reliquias.

La Batalla ha terminado, se puede pasar a la **Fase 3: Restauración.**

VER EJEMPLO DE BATALLA A PAGINA 8

2.b Enfrentar otra persona en el juego

El Atacante puede desafiar sólo y exclusivamente **una persona** cuya miniatura se encuentre en la misma Era en la cual ha apenas colocado la suya, **con el propósito de ganarse sus fichas Valor en Batalla y arrebatarle una carta Reliquia.**

El combate entre dos personas en juego se desarrolla exactamente como el combate en contra de las Unidades provenientes del Tablero excepto por los puntos descritos a continuación.

1. Quien es atacado se convierte en **Defensor**, toma la tabla Defensor y lo pone en su Área de juego personal alineada a la derecha de la propia tabla Atacante (para tener una referencia del "Frente"). Para esta batalla jugará cartas exclusivamente en la **tabla Defensor**.

   El **Defensor despliega primero** y puede jugar de su propia mano **de 1 a 3 Unidades en los slots de la tabla Defensor**, según la convención de despliegue de la tabla Defensor, después puede combinar a las Unidades desplegadas **hasta 3 fichas Ars Bellica**, pero al máximo una ficha por cada Unidad.
2. **El Atacante** despliega sus propias **Unidades y fichas Ars Bellica** exactamente como se vio en el punto **2.a**.
3. Se resuelven las condiciones de **ENFRENTAMIENTO** exactamente como se vio en el punto **2.a**.

   ATRIBUCIÓN Y LANZAMIENTO DE LOS DADOS exactamente como se vio en el punto **2.a**.
4. **DESARROLLO DE LA BATALLA** como se vio en el punto **2.a**.
5. **RECOMPENSAS AL TÉRMINO DE LA BATALLA** varían como se describe a continuación.

Si el Defensor pierde, tiene derecho a tomar de la reserva común **1 ficha Honor de las armas cada 2 Unidades del Atacante** que ha logrado derrotar.

Quien gana, ya sea Atacante o Defensor, **elige 2 fichas Valor en Batalla** de quien pierde. **Las mira secretamente y se queda sólo con una,** restituyendo la otra, que regresa a su lugar.

NOTA: El ganador puede robar sólo y exclusivamente entre las fichas valor en batalla que lleven la imagen del Sabaton que perdió.

Si el Atacante ha ganado, en base a cuantas Unidades se encuentran en su tabla Atacante (tanto derrotadas como sobrevivientes) podría tener derecho a sustraer **una carta Reliquia al Defensor.**

- Si el Atacante también ha ocupado con su Unidad el **slot virtual** más a izquierda de su tabla **no tiene derecho a sustraer ninguna Reliquia**.
- De lo contrario el Defensor mezcla momentáneamente sus cartas Reliquias y las pone boca abajo frente a él. El Atacante roba con el mismo criterio visto por el punto **2.a**: basándose en cuántas cartas ha desplegado, roba una o mira un número de cartas Reliquias del Defensor y elige una. El Defensor toma todas las demás y las pone boca arriba en su Área de juego personal.

La Batalla ha terminado, se puede pasar a la **Fase 3: Restauración.**

VER EJEMPLO DE BATALLA A PAGINA 8

FASE 3. RESTAURACION

Una vez recopiladas las recompensas, todas las cartas Unidad presentes en la tabla Atacante (tanto derrotadas como sobrevivientes) **regresan a la pila de descarte del Atacante.**

En caso de Batalla entre dos personas **todas las Unidades presentes en la tabla Defensor** (tanto derrotadas como sobrevivientes) **regresan a la pila de descarte del Defensor.**

Todas las fichas Ars Bellica utilizadas durante la batalla (también aquellas en las Unidades sobrevivientes) **son descartadas** en la pila de descarte de las fichas Ars Bellica, que es común.

Todos los marcadores **VÍNCULOS** regresan a la reserva.

Guardar los dados en la reserva común.

Los espacios vacíos **en el Tablero** correspondientes con las Unidades implicadas en batalla **deben llenarse con cartas tomadas del mazo de la Era correspondiente** y giradas boca arriba. Si un mazo se termina, mezclar y crear uno nuevo con la pila de descarte.

Si es necesario, hacer lo mismo con las **fichas Ars Bellica**.

Si quien ha combatido (que sea Atacante o Defensor) **tiene menos de 4 cartas en mano**, debe robar de su mazo hasta tener 4. Si el mazo no contara con el número suficiente, robar aquellas que hay hasta que se agoten, entonces tomar la entera pila de descarte, mezclar y crear un nuevo mazo y completar la mano hasta tener 4 en total.

A este punto, si quien juega es el último de turno del último round el juego ha terminado (ver **FINAL DEL JUEGO**). De lo contrario inicia el turno de la persona a la izquierda de quien **ha apenas jugado.**

FINAL DEL JUEGO

Al término del número de Rounds establecido (generalmente 6), el juego termina. Girar la propria tabla Atacante hacia el lado con el **Registro de los Puntos Victoria** indicados por el símbolo , poner la miniatura del proprio Sabaton en la casilla "0" e iniciar a contar los puntos victoria que ha obtenido durante el juego a través de las **UNIDADES AVANZADAS** y **HÉROES**, **RELIQUIAS**, fichas **VALOR EN BATALLA** y fichas **HONOR DE LAS ARMAS**.

UNIDADES AVANZADAS y HÉROES

Reunir el proprio ejército compuesto de todas las cartas **Unidades Avanzadas** y **Héroes** (mazo, mano, pila de descarte), pero dejar a un lado las Unidades Base que no den ningún punto.

- Cada Unidad Avanzada vale **1** .
- Cada Héroe vale **3** .

RELIQUIAS

Dividir las cartas Reliquias que se poseen en base a la Era a la que pertenecen. Por cada Reliquia que pertenezca a la misma Era quien juega obtiene:

- 1 Reliquia perteneciente a una Era = **1**
- 2 Reliquias pertenecientes a la misma Era = **2**
- 3 Reliquias pertenecientes a la misma Era = **4**
- 4 Reliquias pertenecientes a la misma Era = **6**
- 5 o más Reliquias pertenecientes a la misma Era = **9**

VALOR EN BATALLA y HONOR DE LAS ARMAS

Cada ficha Valor en Batalla otorgada a un adversario te da el número de escrito en ella.

Ignora las fichas Valor en Batalla pertenecientes a tu Sabaton y los que aún están presentes en tu **Área de juego personal**. No son conquistas que has hecho, entonces no valen puntos..

Cada ficha **HONOR DE LAS ARMAS** = **1** .

EJEMPLO:

El juego termina y Tommi cuenta sus :

1 por cada **Unidad Avanzada** (3 en total)

3 por la **carta Héroe** "Lion from the North"

5 per la ficha **Valor en Batalla** adquirida en una batalla contra Hannes.

6 porque coleccionó **4 cartas Reliquias de la misma época (Era IV)**

1 porque coleccionó **1 carta Reliquia de la Era I**

Tommi mueve su Sabaton hasta 18 en el Registro de los Puntos Victoria.

VICTORIA

Al término de este conteo poner la miniatura de tu Sabaton en la casilla correspondiente a la suma de los obtenidos.

Gana el Sabaton que posee el mayor número de .

En caso de empate, gana quien posee más cartas Reliquias. En caso de un empate posterior, quien posee más Héroes. Si el empate permanece, ¡será necesario jugar una otra vez!

NOTA ESTRATÉGICA: **A Battle Through History** es un juego táctico, lleno de interacciones que dependen de la posición de las cartas en el despliegue, de las habilidades de las Unidades en batalla, de una pequeña dosis de impredecibilidad proporcionada por los dados, pero sobre todo de la estrategia de quien juega y de su actitud para atreverse o defender. Cada Batalla será un gran desafío, ¡siempre diferente!

DADOS

En este juego hay dos dados, el **DADO FUERTE** y el **DADO RIESGOSO**. Los dados se tiran sólo una vez por cada batalla y pueden tener valores que afectan a múltiples líneas de combate.

El **DADO FUERTE** siempre garantiza un **bonus** que se agrega a los valores de las cartas Unidad. Las caras del dado fuerte están compuestas así:

Dos veces
+1 en el Combate de Largo Alcance

Dos veces
+1 en el Combate de Medio Alcance

Una vez
+1 en el Combate Cuerpo a Cuerpo
+2 en el Combate Cuerpo a Cuerpo

El **DADO RIESGOSO** puede conceder **bonus** o **malus** incluso en múltiples líneas de batalla. Las caras del **DADO RIESGOSO** están compuestas así:

Una vez
Bonus +1 en cada Línea de Combate
Malus -1 en cada Línea de Combate

Una vez
Bonus +3 en el Combate Cuerpo a Cuerpo
Malus -1 en el Combate de Largo Alcance

Una vez
Bonus +2 en el Combate de Medio Alcance
Malus -1 en el Combate de Medio Alcance

CARTAS UNIDAD

Todas las cartas Unidad presentes en el juego, que sean **Unidad Base**, **Avanzadas** o **Héroes** pueden recuperar la misma información, aquello que cambia es su fuerza. Las Unidades Avanzadas son proporcionalmente más fuertes a medida que las Eras crecen. A nivel táctico, medianamente, las cartas de Era IV tienen más potencia en el Combate de Largo Alcance mientras las cartas de Era I poseen más íconos de refuerzos y vínculos.

Posible VÍNCULO con otras Unidades

Posible VÍNCULO con otras Unidades

Área donde posiblemente están presentes los íconos REFUERZOS y ATAQUE

Valores de las líneas de combate válidas para esas Unidades

En este caso:
0 - Largo Alcance
2 - Medio Alcance
2 - Cuerpo a Cuerpo

DAÑOS que la Unidad puede soportar

Área donde posiblemente están presentes los íconos HABILIDAD.

NOMBRE de la Unidad y ERA a la que pertenece

NOTA: Las **cartas Unidad** en posesión del jugador (ya sea que estén en mano o en la pila de descarte) **no podrán ser sustraídas por otra persona en el juego**, son personales. La única manera por la cual no pueden ser utilizables es descartarlas voluntariamente con la acción "Descartar" presente en el Engranaje del Tiempo.

VÍNCULOS

Algunas Unidades poseen sobre el lado superior a izquierda o a derecha (o ambos) la imagen de medio escudo. El escudo representa un **VÍNCULO** que esta Unidad podría tener con otras de la misma Era (o en ocasiones de Eras diversas, pero consecutivas). Por ejemplo, si hay una Unidad de Era II conectada a una Unidad de Era III y quien juega quiere conquistar una moviendo su Sabaton en Era II (o en Era III), podrá atacar ambas.

Hay 4 tipologías de Vínculos y están combinadas a cada una de las Eras.

Si en la fase **2.a** quien está en su turno quisiera conquistar una Unidad Avanzada presente en el Tablero y esta tuviera uno o más vínculos, **podrá decidir** si atacar una o más Unidades vinculadas, a su discreción Combatir múltiples Unidades o derrotarlas representa un codicioso botín, ¡pero es mucho más difícil!

Cuando una o más Unidades con un vínculo se despliegan (por el Atacante o por el Defensor) en correspondencia a la imagen del escudo completo se necesita colocar el **MARCADOR DE VÍNCULO** correspondiente.

Un marcador vínculo constituye una ventaja importante porque **absorbe el primer daño** destinado a una de las dos Unidades vinculadas (ver ejemplo: **LA PRIMERA BATALLA DE PÄR**).

Un vínculo en un despliegue **puede ser eliminado antes de una batalla** si sobre una carta del adversario aparece el ícono **ATAQUE**.

Los vínculos siempre se eliminan a partir del Frente.

FICHAS ARS BELLICA

Las **FICHAS ARS BELLICA** son mayormente **modificadores de valores** de las líneas de combate o **reproducen las habilidades** presentes sobre las cartas Unidad y desarrollan la misma función. Si la pila está vacía, tomar las del suministro y crear una nueva pila.

NOTA: UNA FICHA JUGADA SOBRE UNA UNIDAD SE VINCULA A ESA UNIDAD, DESAPARECE CUANDO ES DERROTADA Y NO PUEDE MOVERSE DURANTE LA BATALLA.

La mayor parte de las fichas se juegan durante el **ENFRENTAMIENTO** (sufrido antes de la batalla) pero algunas pueden jugarse en otros momentos.

Bloquear las filas: Puedes gastar esta ficha durante tu turno o cuando seas desafiado por otra persona para crearte una mejor mano. Tiene la misma función presente en la rueda de las acciones (ver fase 1.b Prepararse a la batalla).

Persecución. Puedes gastar esta ficha al inicio de la **Fase 2. La Batalla** para desafiar una carta de tu elección de la pila de descarte de la era en la que estás a punto de mover tu miniatura y enfrentar esa Unidad en lugar de una de las 3 expuestas en el Tablero. Se muestra muy útil siempre que un héroe haya terminado en la pila de descarte y el Atacante se sienta fuerte al punto de intentar recuperarlo y derrotarlo.

HÉROES

Las cartas **Héroes**, 2 por cada Era, representan Unidades especiales, muy fuertes, por lo tanto difíciles de conquistar. Se necesita prestar mucha atención a tu estrategia para derrotarlos.

Los Héroes **siempre tienen el Ícono Refuerzo**, que agregará siempre una carta al despliegue en el que se encuentran. Además siempre tienen la posibilidad de un doble vínculo que podría fortalecerlo aun más. Por ultimo poseen habilidades especiales, ¡no es poca cosa!

Su fuerza garantiza a quien los derrote una gran ventaja porque los vuelve disponibles en su proprio ejército, además de valer **3** al final del juego.

Pero cuidado, **los servicios de un Héroe pueden ser usados por una persona sólo una vez en la Batalla durante todo el juego**. Entonces si quien juega ha conquistado un Héroe durante un turno anterior, la primera vez que este viene desplegado (colocado por la mano o que ha llegado como apoyo), también será la única.

Al término de una batalla en la que un Héroe haya sido desplegado por una persona (ya sea Atacante o Defensor), este no regresa a la pila de descarte, sino que se pone de lado (por ejemplo abajo de la tabla Atacante de quien lo ha desplegado) y no volverá a la batalla. **Al final del juego obviamente será regularmente contado en el cálculo total de los puntos .**

CARTAS RELIQUIA

Las **cartas Reliquia** conquistadas deben estar en su Área de juego personal siempre visibles a todos los jugadores.

La importancia de las cartas Reliquia es fundamental para adjudicarse la victoria, de hecho entre más Reliquias se logren coleccionar, más puntos se harán, sobre todo si las Reliquias pertenecen a la misma Era.

Por lo tanto resulta fundamental, durante una batalla, tratar de desplegar las cartas Unidad en modo de garantizar la conquista de la Carta Reliquia, pero es igualmente importante, como ya se mencionó, tratar e conquistar las Reliquias que pertenecen a la misma Era, para crear más puntos.

Si el Atacante ha ganado y en su despliegue ha jugado pocas cartas Unidad puede tener una mayor elección en tomar la Carta Reliquia

Este también es el motivo principal que empuja a quien juega a atacar a otra persona: intentar sustraerle una carta Reliquia tiene doble objetivo: ¡debilitarlo y fortalecerse!

NOTA: Si el mazo esta vacío, tomar la pila de descarte, mezclar y crear un nuevo mazo.

HABILIDADES ESPECIALES EN CARTAS Y FICHAS

Generalmente hasta que la carta Unidad que posee un ícono habilidad no sea derrotada, la habilidad es válida, por lo que una habilidad podría ser utilizada por múltiples líneas de combate.

Muerte Heroica: Si una Unidad con una o más habilidades Muerte Heroica es derrotada, **automáticamente inflige** al despliegue adversario **tantos daños como íconos Muerte Heroica presentes en ella** (los daños se infligen siempre a partir del Frente).

Precisión: esta habilidad **evita la Muerte Heroica**. Si una o más habilidades de Precisión están presentes en el lado que inflige el daño, **el primer daño infligido, igual al número de íconos de precisión, cancela cualquier Muerte Heroica**.

ACLARACIÓN: SI UN DESPLIEGUE INFLIGE 5 DAÑOS Y TIENE 2 ÍCONOS DE PRECISIÓN, SOLO LOS 2 PRIMEROS DAÑOS PUEDEN CANCELAR LA MUERTE HEROICA DEL DESPLIEGUE OPUESTO.

Distracción: La Unidad con esta habilidad (o la ficha Ars Bellica correspondiente) **atrae el primer daño infligido** del despliegue adversario.

ACLARACIÓN: SI UN DESPLIEGUE INFLIGE 3 DAÑOS Y EL DESPLIEGUE QUE LOS SUFRE POSEE 2 ÍCONOS DISTRACCIÓN, LOS PRIMEROS 2 DAÑOS VAN A ESA CARTA Y EL OTRO VA, SEGÚN LAS REGLAS, A LA UNIDAD MÁS CERCANA AL FRENTE.

Volver a tirar: La Unidad con esta habilidad (o la ficha Ars Bellica correspondiente) permiten al despliegue de volver a tirar el dado que se le ha asignado tantas veces como el número de íconos presentes en el mismo despliegue.

En el combate entre dos personas, en caso de que apareciera en ambos los despliegues, quien defiende tiene la prioridad.

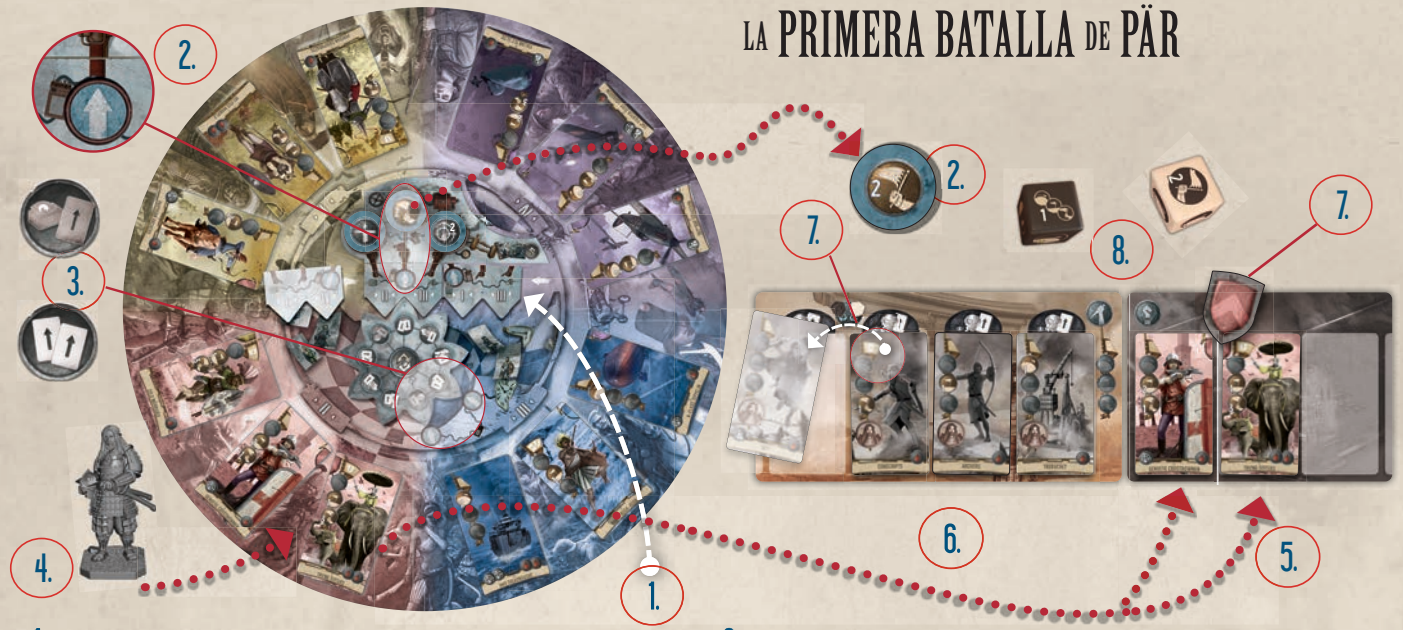
ACLARACIÓN: EN CASO DE QUE EL ÍCONO ESTUVIERA PRESENTE EN EL DESPLIEGUE DEL DEFENSOR DURANTE LA FASE 2.A CONQUISTAR UNIDADES EN EL TABLERO (O SEA CUANDO EL DESPLIEGUE DEL DEFENSOR VIENE DEL TABLERO) EL DADO ES RETIRADO DEL ATACANTE (ACTUANDO COMO EL DEFENSOR) SÓLO Y EXCLUSIVAMENTE SI ESTE TIENE UN VALOR NEGATIVO PARA EL MISMO DEFENSOR.

MUERTE HEROICA: La batalla inicia con el Combate de Largo Alcance, el Atacante inflige 1 daño que se aplica al Persian Immortals derrotándolos. Apenas derrotados los Persian Immortals activan la habilidad Muerte Heroica que inflige 1 daño al Frente del Atacante a su vez derrotando el Trebuchet (lo derrota desde el momento en que la Unidad Trebuchet puede absorber solo 1 daño)

MUERTE HEROICA/PRECISIÓN: La batalla inicia con el Combate de Largo Alcance, el Atacante inflige 2 daños. El primero es asignado a los Persian Immortals, derrotándolos. Apenas han sido derrotados los Persian Immortals deberían activar la habilidad Muerte Heroica, pero desde el momento en que la carta Vitruvian Scorpio del Atacante posee el ícono Precisión que evita la Muerte Heroica, el Atacante no sufre ningún daño. El segundo daño del Atacante (proviene siempre del resultado del Combate de Largo Alcance) derrota a los Carthaginians Soldiers resolviendo la batalla entera...

MUERTE HEROICA/DISTRACCIÓN: La batalla inicia con el Combate de Largo Alcance, el Atacante sufre 1 daño. Este daño debería ir en la primera tropa en el Frente, pero el Atacante (temiendo un tiro del dado que para él es negativo) habría desplegado especialmente su ficha Ars Bellica "Distracción" sobre la Unidad Spy. De esta manera el golpe va en la Unidad Spy, la derrota y activa Muerte Heroica cuyo daño inmediato va asignado a los Bantu Ruga-ruga del despliegue contrario. En el Combate de Medio Alcance el Atacante obtiene 3 mientras el Defensor habiendo perdido la tropa en el Frente solo 2 (1 de la Unidad +1 del dado), entonces el Atacante inflige 1 daño y también el Ballonabwehrkanone será derrotado.

LA PRIMERA BATALLA DE PÄR



1. Pär ha visto cartas interesantes en Era II. Por lo tanto ha insertado una tarjeta Salta-Tiempo en el engranaje hasta que la tarjeta para poder cronotransportarse en Era II no haya alcanzado la "Posición Activa".
2. La tarjeta en Posición Activa les permite tomar la ficha Ars Bellica **+2 en el Cuerpo a Cuerpo**. Lo toma porque es una ficha muy fuerte y la pone en su Área de juego personal.
3. Insertando la tarjeta Salta-Tiempo en esa posición, el Engranaje del Tiempo ha girado y ahora sus dos acciones permitidas son: **robar dos cartas de su mazo** y **elegir una carta de su pila de descarte**. Estamos en el inicio del juego entonces su Pila esta vacía, no realizará esa acción, pero también decide que si pierde una acción para él es más importante permanecer en la Era II. Entonces roba dos cartas de su mazo y **ahora tiene 6 en la mano** para elegir.
4. Pär confirma que quiere ir a Era II colocando su miniatura en cualquier punto del Tablero correspondiente a Era II. Decide que quiere conquistar las Trưng Sisters que tienen un vínculo. Podría elegir luchar contra una sola carta, pero quiere intentar conquistar ambas.
5. Las despliega en la tabla Defensor que mientras tanto tiene un lugar a la derecha de su tabla Atacante.
6. Pär decide desplegar de su mano, como primera carta (a partir del Frente) su "Trebuchet" por dos motivos: tiene un valor de Combate de Largo Alcance que es la primera Línea de Combate, y en el momento en el que fuera derrotada no perdería puntos por las líneas siguientes. Posteriormente despliega un "Archers" y "Conscripts".
7. Antes de la batalla se resuelven los **Refuerzos**, **Vínculos**, **Ataque**, **Fichas Ars Bellica** y **Atribuciones de los dados**. Las Trưng Sisters tienen un vínculo, entonces coloca un marcador entre las dos cartas. Las Trưng Sisters que también tienen un Ataque, que habrían destrozado un posible Vínculo en el despliegue de Pär, pero no hay ninguno. La tercera carta jugada de Pär todavía tiene el ícono refuerzo así que a su despliegue Pär debe agregar la primera carta de su mazo, la cual es el Espía. **Pär decide no utilizar su Ficha Ars Bellica, por lo que no pone ninguna carta**.
8. A este punto solo queda atribuir los dados. Ya que Pär, con la incorporación del refuerzo ha superado las tres cartas en el despliegue, le tocará el **dado riesgoso**, mientras que al Defensor se le emparejará el valor del **dado fuerte**. Tira ambos dados y con un gran alivio su dado riesgoso le garantiza un **+1 en cada Línea de Batalla**. No podría ser mejor que eso. El dado fuerte, por su parte, garantiza a su adversario un **+2 en la Línea de Combate Cuerpo a Cuerpo**.

DESARROLLO DE LA BATALLA

Pär suma sus valores en la **Línea de Combate de Largo Alcance** y **obtiene 2**, 1 atribuido por las cartas más 1 atribuido por el dado.

El **Defensor** obtiene **0**.

Entonces Pär inflige 2 daños. Uno es absorbido por el Vínculo (que es removido) y el otro derrota la Unidad más cercana al Frente.

Pär suma sus valores en la **Línea de Combate de Medio Alcance**: también aquí **obtiene 2**, 1 atribuido por las cartas más 1 atribuido por el dado.

El **Defensor** obtiene **1**.

Así que Pär inflige 1 daño y pone el marcador daño sobre la carta. Desde el momento en que la Unidad puede absorber 2 daños no es derrotada.

Ahora Pär suma sus valores en la **Línea de Combate Cuerpo a Cuerpo** **obtiene** siempre **2**, 1 atribuido por las cartas más 1 atribuido por el dado.

El **Defensor** obtiene **5**, 3 atribuidos por la carta más 2 por el dado.

El Defensor inflige 3 daños comenzando del frente, entonces Pär gira, comenzando desde el Frente las primeras 3 cartas ya que todas pueden absorber tan solo 1 daño.

¡Pär resulta el ganador de la batalla!

Al ser las Unidades sobrevivientes iguales en número, el Atacante gana. Pär no logro derrotar ambas cartas, pero puede considerarse satisfecho. La carta **Unidad Avanzada** del Defensor que ha sido **derrotada** (Genoese Crossbowmen) **va en su pila de descarte junto a todas sus 4 cartas utilizadas en batalla**. Esta Unidad avanzada reforzará el ejército de Pär por el resto del juego (y valdrá 1 al final).

Pero hay otra recompensa: Desde el momento en que Pär ha desplegado 4 cartas, conquista también una carta Reliquia, la roba del mazo relativo (también esta valdrá puntos al final del juego). La carta de Era II que no ha sido derrotada (las Trưng Sisters), se pone en la pila de descarte de Era II.

UNA BATALLA ENTRE CHRIS Y JOAKIM

Chris llega a la misma Era donde se encuentra la miniatura de Joakim y decide que quiere desafiarlo. Así que Joakim toma la tabla Defensor y lo coloca en su Área de juego personal en contacto con la línea del frente de su propria tabla Atacante. Joakim, quien ha sido desafiado despliega primero y **juega 2 cartas**, también colocando una **ficha Ars Bellica**.

En este punto Chris despliega sus cartas y ya que quiere poder utilizar el dado fuerte, despliega solo 3 sin ninguna ficha Ars Bellica. Chris ha colocado una carta con la Habilidad Precisión para contrarrestar Joakim que ha desplegado en el Frente una Unidad con la Habilidad Muerte Heroica, pero no puede hacer nada contra la ficha con la Habilidad "Distracción" (ver "íconos Habilidades presentes en las cartas") que atrae sobre si mismo el primer daño causado del antagonista.

No hay ni Refuerzos ni Vínculos así que la Habilidad Ataque desplegada por Chris no produce efectos.

Los dados son asignados en base al número de cartas desplegadas por el Atacante, a Chris corresponde el **dado Fuerte** con el cual obtiene **+1 en el Combate de Largo Alcance**, mientras Joakim obtiene un **+1 en cada Línea de Combate** con el **dado riesgoso**.

Chris suma sus valores en la **Línea de Combate de Largo Alcance** y **obtiene 2**, 1 atribuido por las cartas más 1 atribuido por el dado. En cambio, **Joakim obtiene 1** por el dado. Así que Chris inflige 1 daño a Joakim.

Joakim, desplegando la ficha Distracción "atrae" el primer impacto en esa Unidad que siendo capaz de absorber hasta dos daños no es derrotada. Coloca el Marcador Daño en la carta.

Atención: Si Joakim no hubiera jugado la ficha "distracción" el daño de Chris habría caído sobre la Unidad en el frente que NO habría activado la habilidad Muerte Heroica, ya que Chris ha desplegado una Unidad con la Habilidad Precisión.

En la **Línea de Combate de Medio Alcance**, Chris y Joakim tienen 2; ningún daño para nadie, así que la batalla se resuelve en la **Línea de Combate Cuerpo a Cuerpo**. Aquí Chris tiene 3 mientras Joakim tiene 5, así que el Defensor asigna 2 daños al Atacante.

¡Joakim es el ganador de la batalla!

Toma dos de las fichas Valor en Batalla de Chris, las mira y mantiene aquel con el valor más alto en su Área de juego personal, restituyendo la otra ficha a Chris.

Atención: Si es el Defensor el que gana, NO tiene derecho a tomar ninguna carta Reliquia del Atacante ni a tomar las fichas Honor de las Armas (¡como el Atacante que no lo merece!).