

RISE OF THE NECROMANCERS

THIRD EDITION



..CONTENIDO

Juego y Condiciones de Victoria.....	02
Contenido.....	03
Preparación.....	05
Secuencia de Turno.....	07
Fase 1 – Jugar Cartas.....	07
Fase 2 – Generar Esbirros.....	10
Fase 3 – Movimiento.....	11
Fase 4 –Realizar una acción.....	13
El Valle de las Almas.....	13
Mundo.....	13
Mazmorras.....	14
Bibliotecas.....	15
Talleres.....	15
Ciudades.....	16
Espacios de Academia.....	17
Colcar fichas de Dominio.....	19
Combate.....	20
Secuencia de Combate.....	21
Muerte de un Nigromante.....	22
Ejemplo de Combate 1 – Combate en Mazmorra.....	23
Ejemplo de Combate 2 – Combate en Ciudad.....	24
Situaciones Especiales.....	25
Regla Opcional: Los Nigromantes pueden atacarse entre si.....	27

El antiguo Rey Nigromante se ha ido, y la Orden de la Luz ha tomado el control de la tierra. Las fuerzas de la benevolencia mantienen un agarre firme en el reino... pero a pesar de todo algo malo se está moviendo.

Un grupo de aspirantes a nigromantes emerge de las profundidades de la depravación partiendo del Valle de las Almas. ¿Cuál demostrará ser el más poderoso, astuto y malvado de todos ellos?

¿Quién reclamará el trono y se convertirá en el nuevo Rey Nigromante?

El jugador más malvado se alzará con la victoria y reirá como un maniaco mientras toma el trono más repugnante de todos como Rey Nigromante.

GANAR EL JUEGO HACIENDO EL MAL

OBJETIVO DEL JUEGO

El primer Nigromante en colocar la 13ª ficha de Dominio en el tablero gana la partida. Cuando comienza el juego, es probable que no se tengan suficientes recursos para traer a su Nigromante elegido a la partida, por lo que comenzarás como un Nigromante sin nombre como se indica en el lado izquierdo de tu tablero de jugador. Tendrás que recolectar los recursos necesarios para jugar con tu Nigromante elegido.

Las fichas de Dominio representan la influencia, conocimiento y poder de tu Nigromante. Tan pronto como un jugador coloca su ficha de Dominio número 13 (ya sea en el tablero de juego o en su tablero de jugador) se convierte en el Rey Nigromante y gana la partida inmediatamente.

Puedes colocar fichas de dominio cuando:

- Adquieras objetos demoníacos
- Adquieras conjuros demoníacos
- Conquistes ciudades
- Conquistes mazmorras
- Te conviertas en director de una de las 4 academias

Hay Nigromantes que parecen viajar sin sufrir cansancio alguno y otros que se encierran en sus ciudades y levantan grandes ejércitos de muertos vivientes.

SECUENCIA DE TURNO

El turno se juega desde el jugador inicial en el sentido de las agujas del reloj hasta el final de la partida.

En tu turno debes hacer estos pasos en el orden indicado:

1. (Opcional) Jugar Cartas.
2. (Opcional) Generar Esbirros.
3. (Obligatorio) Mover.
4. (Obligatorio) Hacer una acción.



CONTENIDO

5 Tableros de Jugador



1 Tablero de doble cara



5 Resúmenes de Reglas



5 Miniaturas de Nigromante



65 Contadores de Dominio (13 por jugador)



2 Dados de Recursos



2 Dados de Cadáveres



6 Dados de Poder



16 Cartas de Nigromante



16 Cartas de Aprendiz



4 Cartas de Director



24 Cartas de Objeto



24 Cartas de Hechizo



30 Cartas de Mazmorra



CADÁVERES

20 Cadáveres Menores

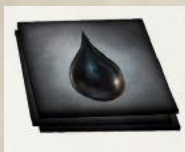


15 Cadáveres Mayores



RECURSOS

20 Oscuridad



20 Agua Oscura



20 Pergamino



ESBIRROS

28 Zombis



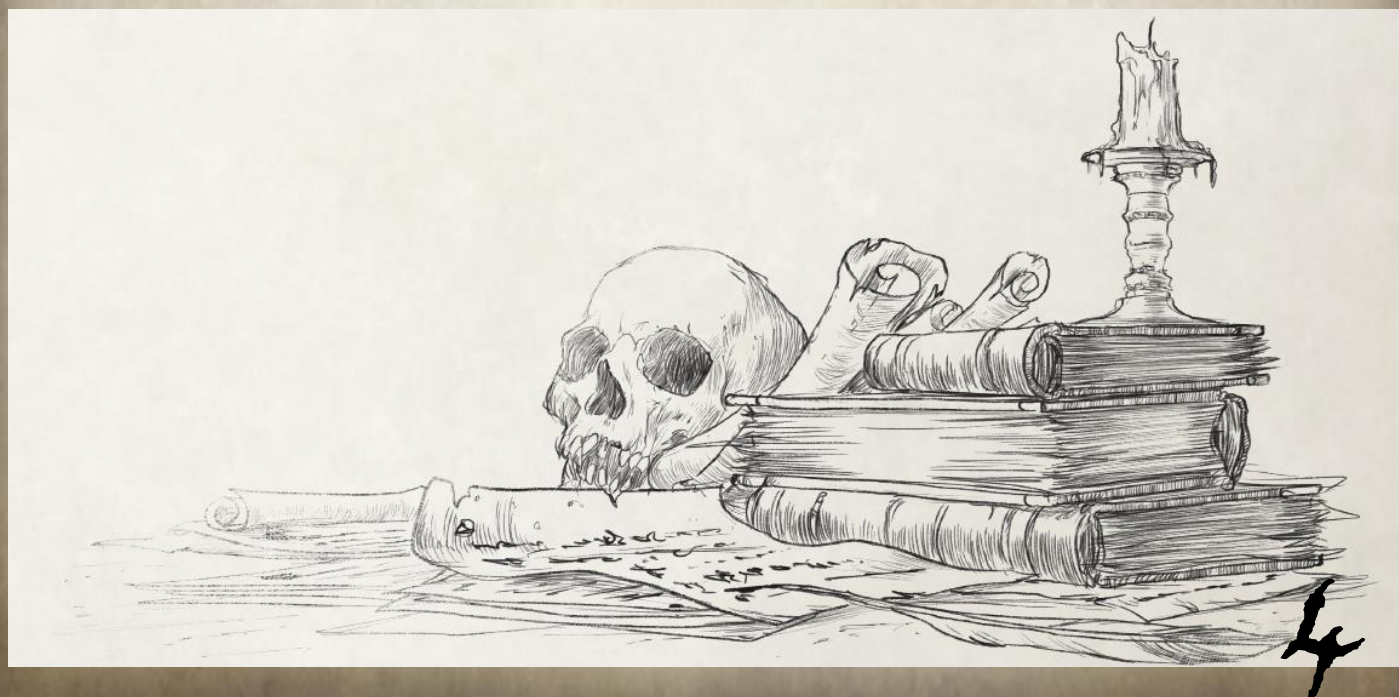
15 Fantasmas



15 Caballeros Infernales



12 Dragones Esqueleto



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1.

Coloca el tablero en el centro de la mesa. Puedes jugar desde cualquier lado del tablero aunque se recomienda usar los lados con menos espacios en partidas de 2 o 3 jugadores y los otros en partidas a 4 o 5.

2.

Cada jugador coge un tablero de jugador y lo coloca frente a él.

3.

Coloca todos los Recursos, Cadáveres y Esbirros en un suministro, próximo al tablero de juego.

4.

Baraja el mazo de objetos, de hechizos y de mazmorra y colócalos boca abajo en los espacios apropiados del tablero de juego.

5.

Coloca las 4 cartas de Director de Academia boca arriba en los espacios apropiados del tablero de juego.

6.

Baraja el mazo de Nigromantes y reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador. Guarda el resto en la caja. Los jugadores pueden mirar sus cartas para comprobar que clase de Nigromante pueden llegar a ser. Estas 3 cartas forman parte de tu mano inicial.

7.

Baraja el mazo de Aprendiz y reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador. Guarda el resto en la caja. Los jugadores pueden mirar sus cartas para comprobar que clase de aprendices pueden atraer. Estas tres cartas se suman a las 3 cartas de Nigromantes para formar tu mano inicial.

8.

Cada jugador selecciona una figura de Nigromante del color que prefiera y coloca su miniatura en el Valle de las Almas (Valley of Souls), en el centro del tablero. Luego coge todos los contadores de dominio de tu color y colócalos en un suministro a mano.

9.

El jugador con el alma más oscura es el primer jugador o podéis elegir el jugador inicial aleatoriamente. ¡Estáis listos para comenzar la partida!.



FASE 1 – JUGAR CARTAS

En esta fase puedes jugar cualquier número de cartas de tu mano. Las cartas que tengas en tu mano no afectan al juego de ninguna manera.

Para jugar una carta debes pagar el coste indicado en la parte de abajo a la izquierda de la misma y colocarla boca arriba (algunas cartas se juegan sin coste).

Si juegas tu carta de Nigromante colócala en tu tablero de jugador cubriendo el espacio de Nigromante sin nombre (Unnamed Necromancer).

Durante la partida jugarás muchos tipos de cartas desde tu mano: Cartas de Nigromante, Cartas de Aprendiz, Cartas de hechizo y Cartas de Objeto. No hay límite para el número de cartas que un jugador puede tener en su mano.



Cartas de Nigromante

El momento en el que juegas la carta de Nigromante representa quién serás para el resto de la partida. En la carta se detallará una lista de tus poderes y cualquier regla especial que se te deba aplicar. Deberás devolver las otras dos cartas de Nigromante a la reserva.

“Un Nigromante lo suficientemente infame obtendrá un nombre propio y un estandarte que otorgar a su rebaño de aprendices”

Un Nigromante sin nombre tiene movimiento 1 y poder 1. El poder que tiene se muestra en el símbolo de dado en tu tablero de jugador. A pesar de ser un “Sin nombre” podrás lanzar hechizos, usar objetos y generar esbirros.

Cartas de Aprendiz

Solo podrás jugar cartas de aprendiz si en algún turno anterior jugaste tu carta de Nigromante. Cada aprendiz tiene habilidades únicas que son de mucha utilidad a los Nigromantes.

Nota: Es ventajoso tener Aprendices de la misma academia que el Nigromante.

Los aprendices te seguirán a cualquier parte y pueden luchar en batallas de ciudades y explorar mazmorras.

“Un aprendiz es un seguidor devoto de tu Nigromante, siempre en las sombras y dispuestos a sacrificarse a sí mismos por el mal mayor”

Solo puedes tener un aprendiz a la vez. Si tu aprendiz muere podrás jugar a otro de tu mano. Si el último de tus aprendices muere no podrás atraer más aprendices a tu causa.

No puedes descartar a un aprendiz que tengas en juego. Debe morir de forma natural (o no natural preferiblemente).



Cartas de Hechizo

Poner en juego una carta de hechizo es gratuito. Para jugar una carta de hechizo basta con colocarla boca arriba frente a ti. Una vez jugada podrás usar el hechizo el resto de la partida pero solo una vez por turno.

Para invocar un hechizo que tengas en juego debes gastar la cantidad de recursos indicada en la esquina inferior derecha de la carta, o descartar 1 o más zombis en el caso del hechizo "Explosión Zombi". El efecto del hechizo y el momento en el que puede ser lanzado estará detallado en la carta.

Nota: El hechizo Debilitar drena la fuerza vital de tu enemigo dejándolos débiles para tus esbirros. Los zombis son lentos y hacen poco daño... pero una horda de zombis combinada con Explosión Zombi es una excelente manera de destruir una ciudad. Sabiendo esto... ¿porqué hacerlo difícil?.

A veces un "Rayo Mortal" es la mejor forma de acabar con tus enemigos. Y "Caminar del Velo" es el arte de pasear por la frontera entre la vida y la muerte.

Es el Nigromante el que lanza el hechizo, así que el efecto del mismo solo afecta al combate donde se encuentre el Nigromante.

Los hechizos tienen diferentes colores. Cuando tienes un hechizo de un color se considera de nivel 1. Cuando tienes dos del mismo color de nivel 2 y con tres hechizos del mismo color sería de nivel 3. El nivel de los hechizos no incrementa su coste pero si su poder. El nivel máximo de un hechizo es 3.

Cartas de Objeto

Puedes usar el efecto de una carta de objeto desde el momento en el que está en juego. El efecto de una carta de objeto dura toda la partida a no ser que se detalle "solo una vez por partida". Puedes tener cualquier número de objetos en juego.

Los objetos de un solo uso deberán ser girados una vez usados para recordar que ya se agotaron. Recuerda que sigues teniendo esa carta en juego a pesar de estar agotada.

"Algunos objetos arcanos ayudan a los Nigromantes en sus combates o a perfeccionar sus siniestras habilidades. Otros solo ayudan a éstos a tener un control férreo sobre sus ciudades"



FASE 2 - GENERA A UN ESBIRRO

En esta fase podrás generar un –y solo 1- esbirro del ejército de tu Nigromante. Para generar un esbirro, escoge el tipo de esbirro que quieras, paga el coste mostrado en tu tablero de jugador y coloca al esbirro en tu tablero de jugador. Hay 4 tipos de esbirros:



ZOMBI

Un Zombi cuesta 1 cadáver menor. Un zombi tiene poder 1 y movimiento 1 y pertenece a la Academia de la Decadencia (Verde).



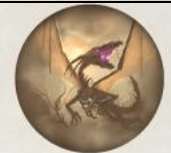
FANTASMA

Un Fantasma cuesta 1 cadáver mayor y 1 agua oscura. Un Fantasma tiene poder 3, movimiento 1 y “Golpe Fantasmal”. Pertenece a la Academia del Velo (Azul).



CABALLERO INFERNAL

Un Caballero Infernal cuesta 1 cadáver menor mas 1 Oscuridad o 1 Pergamino. El Caballero Infernal tiene poder 2 y movimiento 2 y pertenece a la Academia de la Sangre (Rojo).

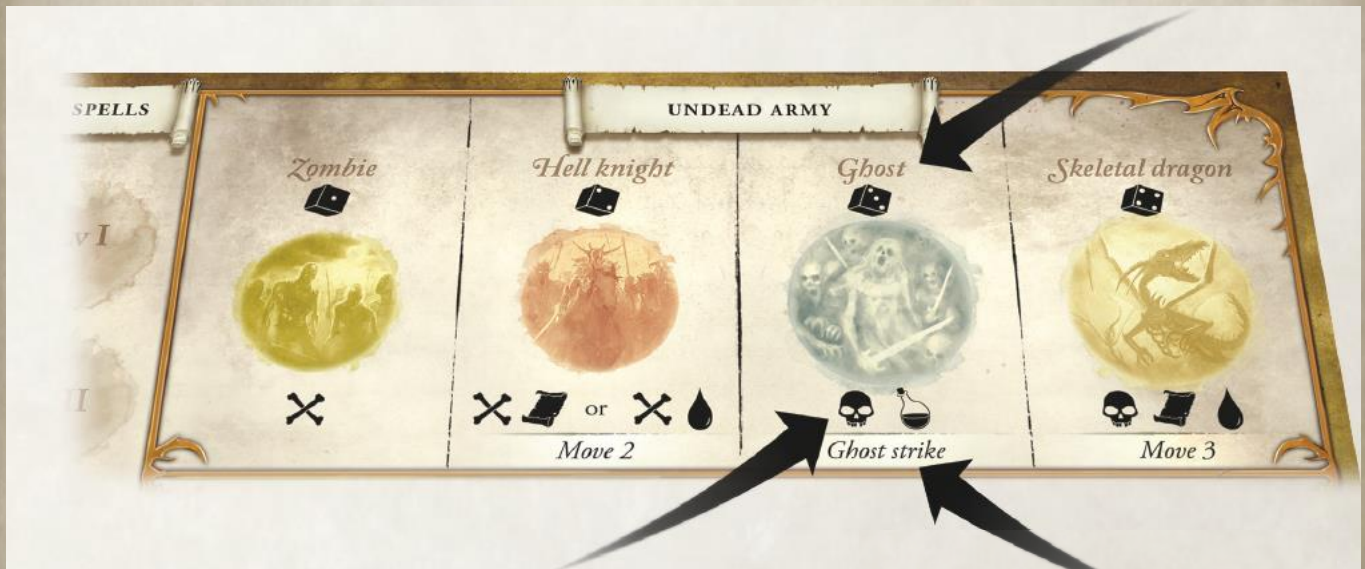


DRAGON ESQUELETO

Un Dragón Esqueleto cuesta 1 cadáver mayor, 1 oscuridad y 1 pergamino. El Dragón Esqueleto tiene poder 4 y movimiento 3 y pertenece a la Academia de los Huesos (Hueso).

Al principio de la partida nadie tendrá suficientes recursos para generar esbirros.

Poder del Esbirro



Coste de Generación

Habilidad del Esbirro

Nota: Los Zombis son fáciles de generar, pero son débiles. Los Caballeros Infernales son más fuertes y veloces. Los Fantasmas son menos poderosos que los Caballeros pero tienen un ataque en principio más efectivo gracias a su habilidad Golpe Fantasmal. Los Dragones Esqueleto son las unidades más poderosas y veloces pero a la vez la mas costosa.

FASE 3 – MOVIMIENTO

Al principio de esta fase puedes lanzar el hechizo “Caminar del Velo” y luego mover a tu Nigromante por el tablero, dejando a tu paso esbirros que protejan tus contadores de dominio.

La figura del Nigromante representa a tu Nigromante y a su Aprendiz, además de al ejército de esbirros que tienes en tu tablero de jugador.

Puedes moverte tanto como el valor de movimiento del esbirro más lento que tengas en tu tablero de jugador. Si no tienes esbirros, tu y tu aprendiz podéis mover 1 espacio en tu fase de movimiento.

Siempre debes mover y no puedes terminar tu movimiento en el mismo espacio en el que empezaste el turno. Con la excepción de que se trate de un espacio de Ciudad – puedes quedarte en una ciudad que contenga uno de tus marcadores de dominio.

Ejemplo: Si un Nigromante tiene un ejército con un Dragón Esqueleto y un Zombi solo podrá mover 1 espacio en su fase de movimiento. Si en ese caso, este Nigromante solo tiene 1 Dragón Esqueleto podrá mover 3 espacios porque su esbirro más lento es el Dragón Esqueleto.



Nota: A veces vale la pena dejar esbirros atrás para proteger tus contadores de dominio. También es necesario cuando tengas que viajar más deprisa y alguno te retrase.

Puedes mover cualquier cantidad de espacios hasta tu movimiento máximo. Puedes mover a través de espacios sin realizar ninguna acción, pero si mueves a un espacio de Ciudad que no controles o a un espacio con un marcador de domino que no sea tuyo, tu movimiento termina inmediatamente y se da paso a la fase de acción. Nunca puedes mover a través de un espacio que contenga un marcador de dominio de un Nigromante enemigo.

No puedes entrar en un espacio ocupado por un Nigromante enemigo, excepto en el Valle de las Almas (Valley of Souls). Si se da la situación de que no puedes mover porque todos los espacios adyacentes a ti están ocupados por otros Nigromantes, deberás mantener tu posición y perder tu fase de movimiento y de acción.

Puedes dejar esbirros atrás para fortificar tu contadores de dominio. Para hacerlo, coge uno o más esbirros de tu tablero de jugador y colócalos en el espacio donde te encuentres. Solo puedes hacer esto al principio de tu fase de movimiento y si te encuentras en un espacio que contenga uno o varios marcadores de dominio propios. También puedes devolver esbirros a tu tablero de jugador si al principio de la fase de movimiento te encuentras en un espacio con esos marcadores de esbirros.



FASE 4 -HAZ UNA ACCIÓN

Un Nigromante debe hacer una acción en el espacio donde haya acabado su fase de movimiento. Después de resolver una acción el turno del jugador actual termina y comienza el turno del siguiente jugador desde la fase 1.

EL VALLE DE LAS ALMAS

Si terminas tu fase de movimiento en el Valle de las Almas (Valley of Souls) no podrás hacer acciones.

El Valle de las Almas es el único espacio que pueden ocupar varios Nigromantes.



"En el Valle de las Almas solo hay oscuridad y niebla"



TIERRA

Los espacios de Tierra son aquellos que contienen símbolos de dados. Es donde los Nigromantes van a cavar en busca de cadáveres u otros recursos necesarios para llevar a cabo sus rituales impíos.

Cuando termines tu movimiento en un espacio de Tierra lanza los dados que se indiquen y recoge los recursos y/o cadáveres del resultado. No hay límite al número de cadáveres o recursos que puedas tener.

Los recursos y los cadáveres son necesarios para poder jugar cartas, lanzar hechizos, jugar objetos y generar esbirros. Hay dos clases de cadáveres (cadáver menor y cadáver mayor) y 3 tipos de recursos (agua oscura , pergamino y oscuridad .

"Se sabe que los Nigromantes y sus Aprendices saquean cementerios y otros lugares sagrados en la oscuridad de la noche."





MAZMORRAS

Cuando termines tu movimiento en un espacio que contenga una Mazmorra podrás entrar en ella siempre y cuando otro Nigromante no haya dejado secuaces en ella para protegerla y tu no tengas un contador de dominio en el espacio en este momento.

Puedes entrar en la mazmorra incluso si otro jugador tiene un contador de dominio sobre el espacio en cuestión.

Si tienes un contador de dominio sobre el espacio de la mazmorra no puedes hacer ninguna acción (no puedes explorar una mazmorra que controles).

Si otro jugador dejó esbirros protegiendo la mazmorra, debes derrotar a los esbirros antes de poder entrar en la mazmorra (lee la sección de combate). Luego de derrotarlos explora la mazmorra.

Cuando entres en la mazmorra da la vuelta a la primera carta del mazo de mazmorra para que todos los jugadores puedan verla. Cuando entres en la mazmorra solo te acompañará tu aprendiz. Tus esbirros esperarán fuera tu regreso.

Esto quiere decir que solo el Nigromante y el Aprendiz pueden participar en los combates y misiones en las mazmorras. En el caso de que la carta de mazmorra señale "Misión" en ella deberás seguir las instrucciones descritas en la carta. En el caso de que señale "Elección de Misión" podrás elegir no seguir estas instrucciones.

*“¿Qué acechará en el interior de la mazmorra?
¿Un monstruo? ¿Una trampa? O... ¿Tal
vez un gran tesoro?”*

*Tan solo adéntrate si crees que eres lo bastante
fuerte... o lo bastante malvado para averiguarlo.*

Y finalmente, algunas cartas de mazmorra señalan “Combate”, en este caso deberás infligir una herida al enemigo para matarlo (lee las reglas de combate).

Si tu Nigromante reúne los requisitos descritos en la carta y sobrevive podrás recoger el tesoro (si lo hay) descrito en la carta. Devuelve los contadores de dominio de otros jugadores del espacio de la mazmorra (si los hubiese), coloca la carta de mazmorra en la pila de descartes de cartas de mazmorra y coloca un contador de dominio tuyo en el espacio de la mazmorra. En el caso de fracasar, te quedas en el espacio de la mazmorra y deberás salir de él en el siguiente turno.

Algunas mazmorras señalan que “tu misión a fracasado”. Esto también ocurre cuando pierdes el combate. Cuando esto ocurre no coloques el contador de dominio en el espacio de la mazmorra y termina tu turno. Si el Nigromante muere coloca al Nigromante en el espacio del Valle de las Almas (Valley of Souls).





BIBLIOTECAS

Cuando termines tu movimiento en una Biblioteca, mira las tres primeras cartas del mazo de hechizos sin enseñárselas al resto de jugadores. Quédate una de esas cartas en tu mano y devuelve las otras dos a la parte superior del mazo en cualquier orden.

Nota: Ten en cuenta que no podrás jugar esta carta de hechizo hasta la fase de jugar carta de tu siguiente turno. Lo que significa que no podrás colocar contadores de dominio de hechizos hasta el siguiente turno.

Ejemplo: el jugador ya posee dos hechizos azules. Mira las 3 primeras cartas y se queda con otra carta de hechizo azul. El jugador no podrá bajar el hechizo hasta el siguiente turno y será en ese momento cuando gane el contador de dominio extra por tener los hechizos azules a nivel 3.

“Los Nigromantes visitan las bibliotecas a menudo para estudiar antiguos libros y magia diabólica. Aprender hechizos más poderosos es un buen camino para ser temidos y respetados por otros nigromantes”



TALLERES

Cuando termines tu movimiento en un espacio de Taller mira las tres primeras cartas del mazo de objetos sin que las vean el resto de jugadores. Quédate una y devuelve el resto a la parte superior del mazo en cualquier orden.

Nota: No podrás jugar esta carta de objeto hasta la fase de jugar cartas de tu siguiente turno. Lo que quiere decir que no podrás colocar contadores de dominio por objetos que hayas robado hasta tu siguiente turno.

“A algunos Nigromantes les gusta jugar en sus talleres fabricando armas malignas y otros objetos siniestros que les fortalecerán en la búsqueda del dominio”.





CIUDADES

Cuando terminas tu movimiento en un espacio de ciudad tienes dos opciones:

- **Si no tienes contador de dominio en ella,** atacarás la ciudad como se explica en la sección de combate.
- **Si ya tienes contador de dominio en ella ,** recolectarás los impuestos de todas tus ciudades. Simplemente gana todos los recursos que indique cada espacio de ciudad que controles. No puedes recolectar los impuestos en el mismo turno en el que conquistas una ciudad. Puedes quedarte quieto en una ciudad varios turnos y recolectar.

Nota: Atacar una gran ciudad con varios ataques y/o heridas puede ser muy peligroso y requiere tener un buen ejército de esbirros. Las ciudades pequeñas son más sencillas de conquistar y tienes menos vida (torres) y es factible ganar solo con el Nigromante... ellos solo quieren sobrevivir.

" Los Nigromantes conquistan ciudades para expandir su influencia y tener una fuente garantizada de suministros y cadáveres."



Ejemplo: El jugador lila controla 2 ciudades. Decide no mover y perder un turno recolectando impuestos. El jugador obtiene 1 cadáver pequeño, 1 Oscuridad y 1 Agua Oscura del suministro.



ACADEMIAS

Cuando acabas tu movimiento en un espacio con una Academia puedes convertirte en el director de la misma. Debes tener al menos 6 cartas (objetos o hechizos) y/o esbirros del mismo color que la academia. No podrás convertirte en director si otro jugador ya lo es y tiene más cartas y/o esbirros de ese color. Hay cuatro espacios de Academia en el tablero: La Academia de la Decadencia (Verde), Academia de los Huesos (Color Hueso), Academia de la Sangre (Roja) y la Academia del Velo (Azul).

Si actualmente hay un jugador que es el director de la academia, puedes quitarle el puesto si terminas tu movimiento en el espacio de su academia y tienes más esbirros y/o cartas del color de la academia. Ten en cuenta que la carta de director cuenta como carta de color de la academia. Si el jugador dejó esbirros protegiendo la academia tendrás que derrotarlos antes de quitarle el puesto como director.

Cuando te conviertes en director de la academia ganas la carta correspondiente y la colocarás boca arriba en frente tuyo. El bonus indicado en la trasera de la carta se activa inmediatamente. Devuelve los contadores de dominio enemigos que hubiese en el espacio (si es el caso) y coloca 2 contadores de dominio tuyos.

Si mueves a un espacio de academia que contiene contadores de dominio enemigos y no cumples los requisitos para ser el director tu movimiento termina y no puedes hacer acciones durante este turno... solo admirar la Academia de tu oponente.

Las Academias jugando a 5 jugadores

Cuando se juega a 5 jugadores sin la expansión "Dawn & Demons" cada vez que un jugador se convierte en director de una academia colocará 3 contadores de dominio en lugar de 2.



Academia de la Decadencia



Academia de los Huesos



Ejemplo: El jugador verde tiene 6 cartas azules y/o esbirros y al terminar su movimiento en el espacio de la Academia se convierte en Director de la Academia del Velo.

"Las Academias son lugares de mucho poder y ser nombrado Director de una aumenta tu autoridad, acercándote un poco más a tu objetivo final: El Trono de los Nigromantes"

Es posible que en algún momento después de ser Director de alguna academia pierdas esbirros o a un aprendiz de ese color y esto te lleve a tener menos de 6 cartas y/o esbirros de esa academia. Esto no te hace perder el título, pero ten cuidado con otros jugadores ya que podrían intentar robártelo.



Academia del Velo



Academia de la Sangre

COLOCANDO CONTADORES DE DOMINIO

Hay varias ocasiones durante tu turno que se te permitirá colocar contadores de dominio propios sobre el tablero o en tu tablero de jugador. Incluso momentos en los que podrás quitar contadores de tus oponentes y devolverlos a sus suministros.

Colocando Contadores de Dominio en tu Tablero de Jugador (Hechizos y Objetos)

Cuando juegas un hechizo puedes colocar un contador de dominio sobre el lugar correspondiente. Si solo tienes 1 hechizo de un color coloca 1 contador de dominio sobre el nivel 1. Si tienes 2 hechizos del mismo color, coloca otro contador de dominio sobre el nivel 2, y de la misma forma cuando llegas al nivel 3. (Cada espacio puede contener 1 solo contador de dominio).

El track de Objetos funciona exactamente igual pero contando objetos del mismo color.



Hechizos: Rayo Mortal, Debilidad y Explosión Zombi.

Objetos: Campana de los Leprosos, Bastón de la Pestilencia, Cáliz Sangriento y Gato Familiar.

Ejemplo: Este jugador tiene 3 cartas de hechizo de diferente color, así que solo tendrá un contador sobre el nivel 1 ya que es el nivel máximo que tiene actualmente de hechizos. El jugador tiene 4 objetos, dos de ellos del mismo color, así que tendrá marcadores en los espacios de Niv1 y Niv2 del track de objetos.



COMBATE

Existen 3 clases de combate: Combate de Ciudad, Combate de Mazmorra y Combate contra Esbirros de otros jugadores. Todos se resuelven de la misma forma a excepción de los combates de Mazmorra ya que los esbirros no pueden participar en él.

Lanzamientos de Ataque – Como infligir heridas.

Los Nigromantes, Aprendices, Esbirros, Monstruos de la Mazmorra y Ciudades pueden atacar pero varía tanto el número de ataques como su poder. Tanto los Nigromantes como los aprendices, esbirros y monstruos de mazmorra tienen tan solo 1 herida cada uno. Las Ciudades pueden tener de 0 a 5 heridas, dependiendo del número de torres que tengan.

Cuando haces una tirada de ataque lanzas un dado de poder y si el resultado es igual o menor que el poder del ataque infligirás una herida. Si tus ataques tienen un poder diferente haz cada ataque por separado. Tienes tantos ataques como número dados de poder y el poder de cada ataque viene indicado en el valor de dichos dados. **Un resultado de 6 siempre se considera un fallo**, incluso si el poder del ataque es de 6 o más. Los ataques que por algún efecto se vean reducidos a poder 0 o menos siempre fallan.

Para los Nigromantes, Aprendices y Monstruos de Mazmorra el poder y número de ataques viene indicado en las cartas. En el caso de los esbirros puedes verlo en el tablero de jugador y para las Ciudades viene indicado en el espacio del tablero de juego.



Ejemplo: Como indica la carta, el Mago Ancestral cuenta con 3 ataques: uno de poder 1, otro de poder 2 y el último de poder 3. Para comprobar si el Mago Ancestral inflige herida haz las tiradas por separado. En la primera hará herida con un 1, en la segunda con un 1 o 2 y en la tercera con un 1, 2 o 3.

Nota: Puedes incrementar el poder o número de ataques durante el juego mediante objetos, hechizos y cartas de academia.



SECUENCIA DE COMBATE

1.DETERMINA TU Oponente

Si atacas a la ciudad o mazmorra de otro jugador, dicho jugador será tu oponente y lanzará los dados durante el combate. En el resto de casos será el jugador sentado a tu izquierda quien lance los dados contra ti.

En el caso de que poseas el hechizo “Debilidad” será el momento de usarlo. Este hechizo siempre afecta al ataque más poderoso de tu adversario.

2.GOLPE FANTASMAL

Los ataques de “Golpe Fantasmal” se resuelven primero. Ambos jugadores lanzan 1 dado por cada unidad con Golpe Fantasmal y hacen una herida por cada resultado igual o inferior al poder del ataque.

Cada herida sufrida puede ser repartida de la siguiente manera: a) elimina a un Esbirro o Aprendiz, b) inflige la herida a una Ciudad o Monstruo de Mazmorra. Si no puedes dar heridas a ninguno de los anteriores será tu Nigromante quien sufra el excedente de heridas y muera.

Si una unidad es herida por Golpe Fantasmal esta pierde su ataque más poderoso, el resto de heridas sufridas por esta causa sobre una misma unidad solo infligirá herida.

Un adversario solo puede perder 1 ataque por herida de Golpe Fantasmal. Esto significa que los adversarios con ataques múltiples podrán contratacar a pesar de ser eliminados como baja por un Golpe Fantasmal. Los Golpes Fantasmales se resuelven simultáneamente.

3.RESTO DE ATAQUES

El resto de ataques se resuelven después de los ataques de Golpe Fantasmal y después de retirar las bajas infligidas por el mismo. Además se resuelven de la misma forma.

Ambos jugadores lanzan 1 dado por cada ataque disponible y hacen una herida por cada resultado igual o inferior al poder del ataque.

Cada herida sufrida puede ser repartida de la siguiente manera: a) elimina a un Esbirro o Aprendiz, b) inflige la herida a una Ciudad o Monstruo de Mazmorra. Si no puedes dar heridas a ninguno de los anteriores será tu Nigromante quien sufra el excedente de heridas y muera.

Al igual que en Golpe Fantasmal, estos ataques se llevan a cabo de forma simultánea.

Después de que se hayan efectuado el resto de ataques podrás lanzar los hechizos **Rayo Mortal** y luego **Explosión Zombi**.

El combate termina cuando se han lanzado todos los ataques y los hechizos han sido lanzados. Solo hay una ronda de combate.

4.¿HE GANADO EL COMBATE?

Combate de Ciudad:

Se considera victoria en combate de ciudad si hieres a cada esbirro enemigo (en el caso de que los hubiese), has infligido una herida a cada torre de la ciudad y tu Nigromante ha sobrevivido. Si no es así (sin la muerte del Nigromante), tendrás que retirarte al espacio desde donde llegaste y tu turno termina.

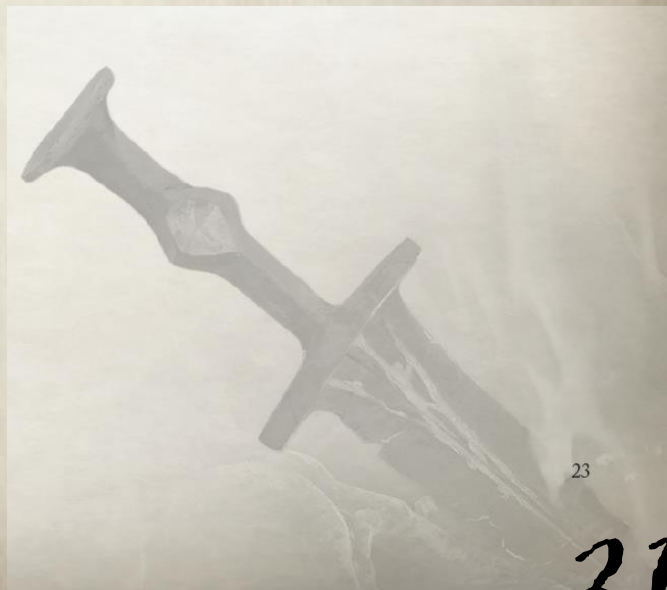
Las Ciudades recuperan su salud después de cada combate así que es buena idea repartir las heridas a las torres en primer lugar antes de eliminar esbirros cuando tu adversario intente conquistarlas.

Combate de Mazmorra:

Ganas un combate de mazmorra si infliges una herida al enemigo de mazmorra y tu Nigromante sobrevive. En caso de victoria ganarás el tesoro indicado en la carta del monstruo de mazmorra. En caso de perder, tu Nigromante se queda donde está y tu turno termina.

Combate contra Esbirros:

Los combates contra esbirros suceden si algún Nigromante ha dejado a los mismos para defender algún espacio. Ganas los combates contra esbirros si al menos has infligido una herida a cada esbirro del adversario presente y tu Nigromante sobrevive. Si ganas, puedes realizar la acción de la localización donde te encuentras. Si pierdes pero tu Nigromante sobrevive, debes retirarte al espacio desde el que llegaste y tu turno termina.



MUERTE DEL NIGROMANTE

Si el Nigromante sufre una herida muere y es trasladado al Valle de las Almas (Valley of Souls). Tu turno termina, pero la muerte del Nigromante no tiene efecto en los esbirros supervivientes ni en tu aprendiz, ni en los hechizos ni objetos, ni en las cartas de tu mano.

Tu siguiente turno será de la forma habitual, con la excepción de que saldrás desde el Valle de las Almas.

Durante el turno en el que muere tu Nigromante no podrás recolectar recursos, cadáveres o esbirros por la habilidad de cartas como el **Cáliz Sangriento** o **La Campana de los leprosos**. Solo podrás recolectar de cartas que mencionen de forma concisa la muerte como condición, como **Momificado**.



EJEMPLO DE COMBATE 1 – COMBATE DE MAZMORRA

MUEVES A UN ESPACIO DE MAZMORRA Y VOLTEAS LA PRIMERA CARTA DE MAZMORRA



1.DETERMINA TU OPONENTE

La carta de mazmorra muestra al **Jefe Troll** que posee 2 ataques de potencia 2.

El jugador de tu izquierda actuará como tu adversario y lanzará los dados indicados de ataque.

2.ATAQUES DE GOLPE FANTASMAL

No puedes hacer este ataque porque ni tu Nigromante ni tu Aprendiz poseen esta habilidad. Además, al tratarse de un combate de mazmorra, tus esbirros no están presentes para ayudarte. El **Jefe Troll** no cuenta con Golpe Fantasmal, así que durante esta fase no se lanzarán dados.

3.RESTO DE ATAQUES

Lanzas el dado de ataque de tu aprendiz y obtienes un 4, que es mayor que el poder de su ataque así que es un fallo. Lanzas el dado de tu Nigromante y obtienes un 3. De nuevo fallas ya que el poder de tu ataque es de 2.

Ahora el **Jefe Troll** lanza sus dados de ataque y obtiene un 2 y un 3, por lo que inflige una herida. Ahora debes repartir esta herida al aprendiz que es retirado de la partida.

Finalmente lanzas el hechizo **Rayo Mortal** a nivel 1 que otorga al Nigromante un ataque adicional de poder 3. Obtienes un 2 e infliges una herida al **Jefe Troll** derrotándolo.

4.¿HE GANADO EL COMBATE?

A pesar de haber perdido a tu aprendiz has conseguido derrotar al Jefe Troll y tu Nigromante sigue vivo así que se considera que has ganado el combate.

Ahora puedes recoger el tesoro indicado en la carta del monstruo de mazmorra y descartarla.

EJEMPLO 2 – COMBATE DE CIUDAD

TU NIGROMANTE ATACA UNA CIUDAD



Tu Nigromante, dos zombis y un fantasma mueven hasta un espacio que contiene una Ciudad con una sola torre (lo que quiere decir que tiene un punto de salud) y dos dados de ataque de poder 1. Otro jugador conquistó la ciudad antes y dejó un fantasma defendiendo el lugar así que para ganar el combate deberás infligir una herida a la ciudad, otra al fantasma y que tu Nigromante sobreviva.

1.DETERMINA TU Oponente

Tu oponente (Verde) es el jugador que controla la ciudad.

2.GOLPE FANTASMAL

Tu fantasma hace su Golpe Fantasmal y el resultado es 2, el poder de ataque es de 3 así que inflige una herida. El fantasma de tu adversario hace su ataque con un resultado de 3, así que también inflige herida.

Eliges eliminar un zombi que mandas al suministro. Tu oponente inflige la herida a la torre de la ciudad perdiendo así su ataque de Ciudad.

3.RESTO DE ATAQUES

Ahora realizas tus dos ataques restantes. Un ataque del zombi en el que obtienes un 5 (falla porque el poder de su ataque de 1) y otro del Nigromante en el que obtienes un 1 que inflige herida porque su poder de ataque es de 2. Tu oponente solo puede atacar con un dado gracias al acierto de tu Golpe Fantasmal, obtiene un 3 que falla (el poder del ataque es de 1). Tu oponente tiene que eliminar al fantasma por la herida que acabas de infligir.

4.¿HE GANADO EL COMBATE?

Has infligido una herida a todos los esbirros enemigos y a las torres de la ciudad, además tu Nigromante ha sobrevivido así que has ganado el combate. Devuelve el contador de dominio de la ciudad a tu adversario y coloca uno de los tuyos.

SITUACIONES ESPECIALES

¿CÓMO LUCHO CONTRA CIUDADES SIN TORRES?

Las ciudades sin torres no tienen salud y son conquistadas automáticamente cuando se realiza un ataque contra ellas. De todas formas, el jugador puede lanzar los dados para aprovechar habilidades especiales de algunos objetos que ofrecen bonus por infligir heridas.

¿QUÉ OCURRE SI ME ENCUENTRO CON UN GOLEM?

Puede que te encuentres a un Gólem en una Mazmorra. Si le vences en combate pasarás a controlarlo. El Gólem se trata como si fuese un Aprendiz excepto porque puedes tener uno o varios Gólems además de a tu Aprendiz.

¿LOS ESBIRROS QUE TENGO DEFENDIENDO TERRITORIOS SE CONSIDERAN BAJO MI CONTROL?

Los esbirros que tengas tanto en el tablero de juego como en tu tablero personal cuentan a la hora de usar habilidades especiales o para el número necesario para convertirte en Director de Academia.

Ejemplo: El Caballero Abatido obtiene +1 de poder por cada Zombi que controles. Esto se aplica tanto con Zombis que tengas en el tablero personal como los que tengas en el tablero de juego, incluso aunque el combate sea dentro de una mazmorra.





HECHIZOS Y CUÁNDO USARLOS

Caminar del Velo es un hechizo de movimiento y debe ser lanzado antes de la fase de movimiento. El **Caminar del Velo** mejora la distancia que tu ejército puede mover.

Debilidad es un hechizo de combate y debe ser lanzado en el primer paso de la fase de combate. **Debilidad** reduce la fuerza del ataque de tu adversario aumentando así las posibilidades de victoria defendiendo a tu ejército.

Rayo Mortal es un hechizo de combate y se puede lanzar al finalizar la 3ª fase del combate (resto de ataques). **Rayo Mortal** es un rayo de viciada energía oscura que te da la oportunidad de acabar con un enemigo al que no has podido infligir las heridas necesarias para eliminar con ataques regulares.

Explosión Zombi es un hechizo de ataque y debe ser lanzado al finalizar la 3ª fase del combate (resto de ataques). **Explosión Zombi** te da la oportunidad de acabar con enemigos a los que no has podido infligir las heridas suficientes para acabar con ellos. No se puede usar en combates de mazmorra. Cuando uses **Explosión Zombi** deberás retirar una ficha de zombi de tu tablero de ejército por cada herida que desees infligir. No puedes retirar un número de fichas mayor que el nivel al que se encuentra el hechizo.



REGLA OPCIONAL – LOS NIGROMANTES SE ATACAN ENTRE SI

Si deseas un juego más desafiante, puedes permitir a los Nigromantes atacarse entre si. Tenga en cuenta que esto cambiará totalmente la dinámica de juego, así que recomendamos no usar este modo hasta no haber jugado al menos un par de partidas.

Ahora un Nigromante podrá mover a un espacio ocupado por otro Nigromante. Este movimiento resultará inmediatamente en un combate, pero el Nigromante defensor podrá decidir:

El Nigromante defensor decide huir. En este caso el Nigromante defensor se retirará a un espacio adyacente a elección del atacante. El espacio al que se retira no puede ser una Ciudad que el defensor no controle o a un espacio que contenga contadores de control de otro Nigromante. En este caso el atacante puede hacer la acción del espacio donde está y su movimiento termina.

El Nigromante defensor decide quedarse y luchar. En este caso el combate se lleva a cabo de la manera habitual. Si el atacante inflige las heridas necesarias al defensor para eliminar a su Nigromante, el atacante gana el combate, si no, el Nigromante atacante debe retirarse al espacio desde el que llegó y su turno termina.

Recuerda que el Nigromante defensor puede repartir heridas a sus esbirros, aprendiz y a torres si se encuentra en una ciudad bajo su control antes de sufrir la herida que le hará perder el combate. Esto hace que el atacante tenga más difícil ganar... aunque puede que el mero hecho de acabar con esbirros o el aprendiz del rival haga que merezca la pena.

Nota: Los hechizos son lanzados al mismo tiempo pero el Nigromante atacante deberá declarar antes qué hechizos va a usar.

Si ambos Nigromantes mueren durante el combate, los dos son llevados al Valle de las Almas y el Nigromante defensor mantiene sus contadores de control en el espacio del combate. Si el combate se lleva a cabo en una Mazmorra o en una Academia y el atacante gana, podrá realizar la acción del espacio con normalidad después del combate.

Si el combate se llevó a cabo en una Ciudad y el atacante gana, el atacante retira los contadores de dominio del defensor y coloca los suyos de la forma habitual.

Si el combate se lleva a cabo en otra clase de espacio, el atacante gasta su turno en el combate y no puede hacer más acciones.

No se puede combatir en el Valle de las Almas, es el único sitio donde puede haber varios Nigromantes al mismo tiempo.

“En el malvado corazón de todo Nigromante reside la sed por el dominio absoluto. Matar a sus rivales y destruir a sus legiones. ¡Nadie se puede oponer entre él y el Trono!”

