

Señores del Mal - Versión Beta 3
Un juego de Ángel Guede



Señores del Mal es un juego de mesa competitivo de estrategia y conquista ambientado en el universo de Leyendas de Gholindia, de Ángel Guede.

En este juego cada jugador maneja a uno de los seis Señores del Mal que asolan las tierras de Aher durante la festividad de la Larga Noche, que son 6 jornadas de completa oscuridad, al final de los cuales, quien tenga más territorios habrá ganado la partida. Para ello tendrán que batallar entre ellos, subyugar y aterrorizar a la población con sus ejércitos de pesadilla... todo para ser el más poderoso Señor del Mal y expandir su reinado de terror por todo Aher.

Para 3-6 jugadores. Duración aproximada de 90-120 minutos.

Objetivo:

El objetivo es ser el jugador con más territorios conquistados al finalizar 6 rondas.

Preparación:

- Se despliega el Mapa de Aher y se coloca el contador de rondas en la número 1.
- Cada jugador despliega su tapete de personaje, el cual puede elegirse o ser asignado al azar. En el tapete se coloca el contador de acción, el contador de Recursos, 3 contadores de Vida y 3 esbirros básicos en su batallón. Cada jugador debe tener a mano un dado.
- Se colocan los peones de los jugadores sus respectivos Santuarios.
- Se baraja el mazo de cartas de acción y se reparten 3 cartas a cada jugador. Se deja el mazo en una esquina del mapa o cualquier lugar a la mano de los jugadores. También se baraja el mazo de Héroes y se deja a la mano.

Las 6 rondas y el final del juego:

El juego dura exactamente 6 rondas. Una ronda se considera finalizada cuando todos los jugadores han terminado la última fase de su turno. En ese momento el último jugador deberá avanzar el contador de rondas. En el momento en que no haya más rondas a las que avanzar, es decir, cuando se finalice la sexta ronda, el juego habrá terminado.

En este momento se contará el número de territorios conquistados de cada jugador. Es decir, todos aquellos que estén ocupados por un peón o un esbirro del jugador. El que más territorios tenga se considerará ganador. Si hay empate, tendrán que combatir con lo que tengan actualmente en su batallón para determinar un ganador.

Secuencia de la ronda;

Cada ronda cuenta con una Fase de preparación y una Fase de movimiento. La primera se hace simultáneamente y la segunda por turnos. Para los turnos se determina al azar un primer jugador y luego se avanza en el sentido inverso a las agujas del reloj.

-Fase de preparación:

Cada jugador puede en primer lugar descartar las cartas de su mano que desee y a continuación roba cartas de acción hasta tener exactamente 3 en la mano.

Tras hacer esto puedes crear todos los esbirros que puedas permitirte con los Recursos actuales, los cuales irán directamente a tu batallón, no pudiendo crear más de los que quepan. Los esbirros que no quepan en el batallón se envían al Foso de sacrificios.

Los esbirros que tengas en el Foso de sacrificios pueden ser consumidos (descartando del todo el esbirro) a cambio de 1 Recurso temporal por cada uno. Solo 1 Recurso por esbirro, independientemente de su poder. Estos Recursos temporales no se añaden al marcador, sino que se deben utilizar en ese mismo momento y se gastan.

-Fase de movimiento (Durante la primera Ronda se comienza en esta fase):

Esta fase se hace por turnos. Mueves tu peón un máximo de 3 veces entre territorios. Durante este movimiento deberás combatir siempre que entres en un territorio Libre o Conquistado por otro jugador. Además, siempre que estés en un territorio Conquistado por ti podrás soltar algún esbirro para que lo defienda, o bien recuperar un esbirro propio que esté en el territorio para tu batallón (dejando el territorio Libre en el momento en que salgas de él).

-Final del turno:

Una vez hagas tu último movimiento, avisa al próximo jugador de que has terminado tu turno, y este comenzará su Fase de movimiento. Si eres el último de la ronda deberás mover el contador de rondas una casilla.

Las cartas de acción:

Solo se pueden tener 3 cartas de acción en la mano. Normalmente las cartas especifican en qué momento del turno se pueden jugar. Si no pone nada, se pueden jugar en cualquier momento.

Solo podrás jugar una carta de acción por ronda y tendrás un contador en tu pantalla que te ayudará a recordar si has usado dicha acción o no. Siempre que uses una carta de acción deberás leerla en voz alta y mostrarla a los demás antes de mandarla a la pila de descartes. Una vez el mazo de cartas de acción se agote, se baraja la pila de descartes y se construye un nuevo mazo.

Hay 3 tipos de cartas de acción.

-Estrategia: La mayoría de las cartas de acción pertenecen a esta categoría. Cada carta es auto explicativa y una vez se usan han de descartarse.

-Conjuro: Su uso requiere el sacrificio ritual de tus esbirros, pudiendo ser estos de tu Foso de sacrificios o del propio batallón. En cada carta se indica el Coste, que es el número de esbirros requerido. No importa el poder del esbirro que uses, pues al sacrificarlos como componentes de conjuro cada esbirro vale 1. *Como regla opcional, cada conjuro tiene también unas palabras mágicas indicadas en la carta, y para activarlo el jugador deberá pronunciarlas correctamente. Si el resto de jugadores considera que no se ha pronunciado bien, el conjuro no tiene efecto.*

-Objetivo: Estas cartas no se juegan hasta que finaliza el juego y tienen poder para alterar la puntuación final y dar una victoria decisiva al jugador. Solo tienen efecto si el jugador la tiene en su mano al finalizar la última ronda y cumple los requisitos de la carta.

El Santuario:

Todos los jugadores comienzan con su peón en su Santuario, un lugar en el que nadie más puede entrar. No se considera un territorio como tal. Siempre que entres en este lugar regeneras tus 3 vidas iniciales (que además es el máximo que puede tener). Nadie que no seas tú puede entrar aquí y por tanto no te pueden atacar estando en él.

La Muerte:

Al perder 3 vidas, el personaje muere, todos los esbirros de su batallón pasan al Foso de sacrificios y regresa a su Santuario, regenerando sus 3 vidas iniciales. Si aún le quedan movimientos tras morir, los podrá realizar.

Territorios y conquista:

Para conquistar un territorio el peón debe entrar en él. Hay 2 estados posibles en los que puede encontrarse un territorio.

-Libre: No hay tropas de los jugadores.

El territorio está protegido por guardianes humanos. Al entrar en un territorio Libre siempre se produce de forma obligatoria un Combate (ver **Combate** más adelante). Si el jugador supera dicho Combate, y permanece al final de su turno ahí o bien deja uno de sus esbirros, se considerará Conquistado. Si se marcha del territorio sin dejar a ningún esbirro defendiéndolo, volvería a ser un territorio Libre.

-Conquistado: Hay tropas de los jugadores.

Si el peón principal de un jugador o uno de sus esbirros está en el territorio, se considera que le pertenece y contaría como territorio conquistado para el recuento final. Solo puede

haber 1 esbirro en el territorio. Cuando un jugador entra en un territorio en que hay un esbirro suyo, puede volver a unirlo a su batallón o cambiarlo por otro. Si finaliza su movimiento en este territorio, el esbirro que hubiera pasaría automáticamente a su batallón. Si no hubiera sitio en él, deberá mandar al Foso a uno a su elección.

Si otro jugador entra en un territorio Conquistado que no es suyo se producirá un Combate (ver **Combate** más adelante). Si vence pasaría a ser un territorio Conquistado por este nuevo jugador.

Combate:

Hay 3 tipos de Combates:

-Contra defensores humanos.

Al entrar en un territorio Libre deberás ver qué Valor defensivo tiene. El Valor de un territorio es el número mínimo que deberá superar con el dado el jugador para conquistarlo, pues representa cómo de fuertes son sus defensores humanos.

Para realizar el combate, en primer lugar se ha de sacar una carta del mazo de Héroes y mostrarla bien a los demás. Cada carta de Héroes es única y dependiendo de la circunstancia puede modificar lo que sucede en el combate.

Una vez aplicado el poder del Héroe, el jugador debe lanzar un dado. Si saca una tirada igual o superior al Valor del territorio habrá superado las defensas. Habrá conquistado el territorio (ver **Territorios y conquista** más arriba).

Por otro lado, si la tirada de dado es inferior al Valor podrá sacrificar esbirros, que sumarán tantos puntos al dado como su puntuación de Poder. Estos esbirros consumidos irán al Foso de sacrificios. Si no tiene esbirros en su batallón o no los quiere sacrificar, perderá 1 Vida y volverá a tirar el dado, repitiendo este proceso hasta superar al enemigo o perder todas sus vidas y morir. Los combates siempre son a muerte, y el jugador nunca se puede retirar.

-Contra esbirros enemigos.

Si otro jugador entra en un territorio Conquistado que no es suyo, y hay un esbirro enemigo defendiéndolo, deberá superar el Valor del territorio más el Poder del esbirro, de forma similar a como se hacía con los defensores humanos. Si vence, el esbirro se va al Foso de su facción, y el territorio se considerará Conquistado por este nuevo jugador.

-Jugador contra jugador.

Si un jugador entra con su peón en el mismo territorio en que está el peón de otro jugador, se inicia un Combate entre jugadores, que es distinto al Combate contra defensores humanos o esbirros en territorio.

Antes de tirar ningún dado, ambos contendientes determinarán qué esbirros de su batallón van a sacrificar en el primer asalto, ya que sumarían su Poder a la tirada de dados. Un

jugador puede decidir no sacrificar ningún esbirro, y jugárselo todo a la tirada. El atacante declarará primero cuantos esbirros sacrifica y después lo declara el defensor.

A continuación ambos tirarán el dado. El que tenga la peor puntuación perderá una Vida. En caso de empate gana el atacante.

Si tras primer asalto ambos jugadores siguen teniendo Vidas, se hace un segundo asalto. Se repite el proceso, sacrificando esbirros y tirando dados, hasta que uno de los dos jugadores se quede sin vidas, momento en el cual morirá y volverá a su Santuario. El ganador se queda el territorio Conquistado.

Recursos:

Cada jugador comienza con 0 en su contador de Recursos. Este contador será el número de Recursos que podrá emplear en cada ronda, e irá subiendo a medida que vaya conquistando territorios. Siempre que conquiste un territorio, subirá el contador en tantos números como el número de recursos de dicho territorio. Pero si pierde el territorio, el contador volverá a bajar.

Cuando esté en la Fase de preparación, podrá utilizar como máximo el número total de Recursos de su contador actual. Tras haber creado los esbirros, este contador no baja por haber usado los Recursos, se mantiene en las siguientes rondas, siempre dependiendo de los territorios que tenga en cada una de ellas.

Creación de esbirros:

Los esbirros tienen varias funciones:

- Acompañar al personaje principal, sirviendo para ser sacrificados y sumar sus puntos de Poder al dado de combate. Solo pueden llevarse 6 tropas a la vez en el batallón.
- Permanecer en la defensa de un territorio Conquistado, sumando su Poder al Valor del territorio. Solo 1 en cada territorio.
- Convertirse en Recursos o componentes de conjuros.

Características de los esbirros:

- Esbirro básico: Poder +1, Coste: 3 Recursos
- Esbirro avanzado: Poder +2, Coste: 5 Recursos
- Esbirro superior: Poder +3, Coste: 7 Recursos

Foso de sacrificios:

Cada vez que un esbirro es sacrificado en combate pasa al Foso de sacrificios. Durante la Fase de preparación puedes limpiar el Foso, obteniendo 1 Recurso temporal por cada esbirro (independientemente de su poder) para usar inmediatamente (si no se usa, se pierde). Al hacer esto, el esbirro desaparece.

Otra forma de limpiar el Foso es utilizando estos esbirros como componentes de un conjuro, haciéndolos también desaparecer. Esto mismo se puede hacer directamente también con esbirros de tu batallón (lo cual es un desperdicio, pero a veces podría ser necesario).

Trasfondo del Juego:

Debido a unas peculiares características cosmológicas de Aher, cada 6 años tiene lugar un acontecimiento astronómico que deja la cara habitable del planeta en total oscuridad durante 6 jornadas completas, y a eso le llaman la Larga Noche. En la mayoría de los territorios esto se celebra como un gran carnaval o una festividad religiosa muy importante. En otras regiones más supersticiosas la gente se encierra en sus casas, pues piensan que los demonios vagan libremente por las calles...

En este juego, los Señores del Mal aprovechan la oscuridad y la festividad en sí para tomar las tierras por sorpresa y someter a la población. Pero no será fácil, deberán enfrentarse a los héroes locales, y lo que es peor, a los otros aspirantes a conquistar Aher.

Cada una de las 6 noches que dura este evento representa una ronda de juego.

Personajes principales:

Los Señores del Mal a los que encarnarán los jugadores son los siguientes:

- Eldrik el Loco, el Maestro Nigromante.
- Fenar Strakeln, el Señor de los Vampiros.
- Valeria Drake, el Terror de los Mares.
- Morakdiel, la Reina Demonio.
- Kaitra Vanderhoge, El Druida Oscuro.
- Vrekdaghast, la Diosa Dragón.