

HOJA DE FACCIÓN DE LA OSCURIDAD

LA OSCURIDAD

La Oscuridad es una gran mentirosa, una embaucadora, una timadora.





Puede describirse la Oscuridad como un ser casi infinito con conciencia propia habitado por unas criaturas llamadas Pesadillas. Existen en una relación simbiótica con su anfitrión. Son, en esencia, la sustanciación de los mayores temores de la humanidad. La Oscuridad ofrece a las Pesadillas un lugar donde existir y víctimas de las que alimentarse. A cambio, ellas extienden su influencia y su poder. Son muchas las Pesadillas que habitan el reino de la Oscuridad, desde las más pequeñas que solo pueden susurrarte al oído, hasta los seres ancestrales que pueden provocar la locura y la desesperación de civilizaciones enteras.

La Oscuridad existe en todas partes. Allí donde la luz se desvanece, crece su poder. Conecta el universo entero y, sin embargo, lo trasciende. Es un vacío sin concepto de espacio. Un simple paso en la Oscuridad puede llevarte a mundos a millones de kilómetros de distancia. En algunos lugares, la Oscuridad ha crecido tanto que devora cualquier luz que trate de penetrarla.

Los demonios de la casta Terrores viajan a través de la Oscuridad para allanar el camino de las invasiones demoníacas de mundos desconocidos. Estudian esos mundos, sus habitantes, sus puntos débiles. Lentamente, reclutan nuevos acólitos y propagan el miedo y la locura. La mayoría de las cosas que saben, las aprendieron de la propia Oscuridad. Sin embargo, esto no es un acuerdo entre ambas partes. A la casta Terrores nunca se le otorga el poder libre, siempre debe ganárselo. Los acólitos cazan Pesadillas en la Oscuridad, un ritual que transforma su cuerpo y su mente. Extraen la sangre de las Pesadillas capturadas y la queman en sus fanales. No es la luz sino el helador de la sangre quemada lo que mantiene a las criaturas alejadas y proporciona un paso seguro. Cuanto más poderosa es la fuente de sangre, más protección le brinda a su poseedor.

Desgraciadamente, ninguna sangre podría protegerte de los Señores del Terror. Son los habitantes más antiguos y poderosos de la Oscuridad. Uno de ellos es la criatura conocida como Cuervo de Llamada. Dirige hordas de Pesadillas más pequeñas que se distraen de cuervos y solo vuelan tras el anochecer. Lo único que permite diferenciarlos de otros cuervos son sus ojos rojo sangre. Allí donde aparecen, son augurio de los horrores que vendrán. Aunque el Cuervo de Llamada perdió sus ojos, puede ver a través de los ojos de sus innumerables siervos. También posee muchos sirvientes entre los demonios de la casta Terror que responderán a todas sus llamadas.

GUÍA TÁCTICA DE LA OSCURIDAD


- Casi todas las cartas de Oscuridad cuestan  en vez de .
- Las Sombras y los Cuervos de Matanza son grandes unidades para controlar y bloquear los Yacimientos de Crystal.
- No te olvides de *Engendrar* fichas  antes de empezar a *recogerlas*.
- Los Cuervos de Matanza son tu principal fuente de daño. Intenta matar a las unidades enemigas más débiles al principio de la partida.
- Ten en cuenta que no pagas por tus cartas de acción con Cristales sino con . ¡Para conseguirlas, debes herir a miniaturas enemigas!
- ¡No uses todas tus bonificaciones y penalizaciones a la vez! La mayoría se descartarán al principio del turno Pasivo de tu oponente.

MAZO INICIAL PRECONSTRUIDO

- **CARTAS DE UNIDAD:** Cuervo de Llamada, Cuervos de Matanza, Espectro del Vacío, Impostor, Sombras.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** Beso envenenado (x 2), Estigma oscuro (x 2), Graznido (x 2), Hambre, Metamorfosis (x 2), Muerte viviente (x 2), Rabia (x 3), Sabiduría del Caos (x 4), Tañido funesto (x 2), Tentáculos Sombríos, Vacuidad (x 4).

Santuario de la Oscuridad: PORTAL DE SOMBRAS

Al comienzo de la partida, coloca la ficha de Portal de Sombras adicional en el Santuario de la Oscuridad.

Todas las casillas  con el Santuario de la Oscuridad y la ficha de Portal de Sombras adicional se consideran casillas adyacentes. Las miniaturas de la Oscuridad pueden moverse o apuntar a través del Portal de Sombras o de la ficha de Portal de Sombras adicional.

CARTA ESTANDARTE:





Portal: consulta la regla detallada más abajo.

Metamorfosis: básicamente, intercambias una miniatura Sombra por una Cuervo de Matanza. Al hacerlo no añades fichas de Resistencia a la Unidad Cuervos de Matanza.

Puedes devolver miniaturas Cuervo de Matanza muertas a la partida de esta forma.



Oleada oscura: consulta la regla detallada más abajo.

Tentáculos sombríos: la ficha AGARRÓN SOMBRÍO se mantiene mientras haya al menos 1 Sombra con la miniatura blanco.



Vacuidad: puedes colocar la miniatura Sombra muerta en cualquier lugar del tablero.



Sangre oscura: estos no pueden quitarse del tablero.

Rabia: los Crystales se recargan antes de realizar este Combate adicional.



Portal: consulta la regla detallada más abajo.

Hambre: puedes matar a tu Cuervo de Matanza de esta forma. NO es un Sacrificio, por lo que tu oponente consigue PVs por matar este Cuervo de Matanza.



Oleada oscura: consulta la regla detallada más abajo.

Asesinato de Cuervos: el coste de esta acción es el número de Cuervos en el tablero. Para devolver los Cuervos al tablero, solo tienes que activar los Cuervos de Matanza. Cuando los actives, devuelve todos (incluso los muertos) a cualquier lugar del tablero. El número de fichas de Resistencia de la Unidad no resulta afectado.



Oleada oscura: consulta la regla detallada más abajo.

Beso envenenado: debes superar la comprobación de impacto para colocar la ficha VENENO en tu blanco.



Portal: consulta la regla detallada más abajo.



Encuentro: consulta la regla detallada más abajo.

Hipnotizar: no puede elegir la miniatura que Mueves como blanco de Acciones. Sin embargo, activa cualquier trampa en su camino y puede Empujar a otras miniaturas (tú eliges dónde).



Portal: consulta la regla detallada más abajo.

Muerte viviente: solo funciona sobre miniaturas enemigas. Las tuyas no resultan afectadas.

Comprueba el número actual de fichas de Resistencia en la carta de Unidad, no el valor inicial de Resistencia.



Oleada oscura: consulta la regla detallada más abajo.

Graznido: solo colocas 1 como resultado de esta acción si Hieres al blanco. Retirar las fichas de Resistencia restantes no se considera Herir.

Si el blanco tiene una ficha ESTIGMA OSCURO, causas 2 Heridas y después tiene efecto el Graznido.



Repulsión: no puedes reposicionar ninguno de los Santuarios adicionales (como el Portal de Sombras adicional o el Crecimiento desmedido Renacido).

Puedes reposicionar el Santuario enemigo o el tuyo. Las restricciones normales de colocación de Santuarios no se aplican. Las restricciones normales de colocación de Santuarios no se aplican al Santuario no puede Empujar.

Tañido funesto: el valor base de DEF de la miniatura se reduce a 0 (antes de aplicar otros modificadores).



Marea oscura: puedes retirar 1 del tablero y colocarlo con el Santuario de la Oscuridad.

Condenación: cuenta los Espectros del Vacío con la Emperatriz Abisal cuando compruebes impacto.



Encuentro: consulta la regla detallada más abajo.

Estigma oscuro: consulta la regla de Estigma oscuro más abajo.



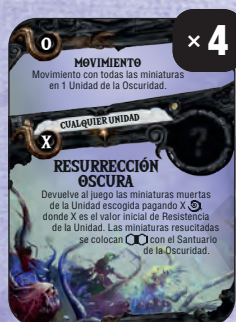
Portal: consulta la regla detallada más abajo.

Pesadilla: consulta la regla de Estigma oscuro más abajo.



Portal: consulta la regla detallada más abajo.

Cauterizar: no puedes restaurar más Resistencia que el valor inicial de Resistencia de la Unidad.



Resurrección oscura: por cada miniatura que quieras devolver, paga una cantidad de igual al valor inicial de Resistencia de su Unidad.

Las miniaturas resucitadas se colocan con el Santuario de la Oscuridad.

REGLAS DETALLADAS

FICHA ESTIGMA OSCURO

Cuando una miniatura con una ficha ESTIGMA OSCURO sufre Heridas, sufre 1 Herida adicional.

Cuando una Unidad aliada con una ficha ESTIGMA OSCURO sufre Heridas, puedes retirar las fichas de Resistencia del Espectro del Vacío en su lugar.

Al principio del siguiente turno Pasivo de tu oponente, retira todas las fichas ESTIGMA OSCURO del juego.

BLOQUEADA

Esta miniatura no puede moverse de NINGÚN modo (nopuede Mover o ser Movida, Empujada, Teletransportada, retiradadel tablero; intercambiar su posición o reposicionarsede cualquier otro modo)

Todavía puede realizar otras acciones, iniciar un Combate, defenderse, etc. Si muere, se retira del mapa.

OLEADA OSCURA

Al Engendrar, pon 3 menos el número de en tu reserva (mínimo 1) con el Santuario de la Oscuridad.

ENCUENTRO

Retira todos de 1 Casilla cualquiera y añádelos a tu Reserva.

FICHA VENENO

El blanco sufre -2 a todos sus características (INI, ATA, DEF, MOV) hasta que su controlador pague 2 durante uno de sus turnos Activos para quitar esta ficha.

PORTAL

El Santuario de Oscuridad Adicional es tratado exactamente igual que un Santuario de Oscuridad normal. Mientras tenga esta ficha, el Yacimiento de Crystal no se considera un Yacimiento de Crystal en lo que a Recolectar o jugar Acciones se refiere.

RECOLOCAR

Coloca una miniatura / ficha en hexágonos vacíos nuevos, ignorando cualquier obstáculo en su camino. Alcance ilimitado. No es una Acción de Movimiento. No puedes Empujar.

SACRIFICAR UNA MINIATURA

Cuando sacrificas una miniatura, esta muere y tu enemigo no gana ningún punto de victoria por su muerte. Solo puedes sacrificar tus propias miniaturas.

Las fichas de Resistencia no resultan afectadas cuando sacrificas una miniatura. Recuerda que sacrificar una miniatura y sacrificar una Herida / ficha de Resistencia son dos cosas distintas.

FICHAS SABIDURÍA

Aumenta las cuatro características de la Unidad (INI, ATT, DEF, MOV) en 1. Retira todas las fichas SABIDURÍA al comienzo del próximo turno Pasivo de tu oponente.