



LORDS
OF
RAGNAROK

SOLITARIO

REGLAMENTO

Este reglamento describe cómo jugar a *Lords of Ragnarok* contra un oponente automatizado. Te enfrentarás a uno o varios Seguidores de Surtur. Al igual que un jugador humano, usarán y controlarán Regiones, construirán Templos, cazarán Monstruos y se enfrentarán a tus Ejércitos para conseguir desencadenar una de las tres condiciones de fin de partida antes que tú, mientras empujan la partida hacia el Ragnarok. Te podrás enfrentar a diferentes Seguidores: cada uno tiene atributos y cartas de acción iniciales distintas y se centrará en una condición de fin de partida concreta. Pero no solo te enfrentarás a los Seguidores, ya que la Desolación se extiende por Midgard y la derrota es segura si no consigues detenerla.

Te recomendamos encarecidamente que domines las reglas básicas multijugador antes de empezar con el modo solitario. También recomendamos que en tu primera partida en solitario te enfrentes a un único Seguidor. Cuando te sientas cómodo contra un Seguidor, no dudes en añadir más oponentes a tus partidas en solitario.

En estas reglas, usamos «tú» o «tuyo» para referirnos a un jugador humano y «el Seguidor» o «él» para el oponente automatizado.

Las reglas siguientes son para jugar una partida en solitario contra un único Seguidor. Consulta la página 8 para utilizar varios Seguidores en partidas en solitario y cómo usarlos en partidas multijugador.

COMPONENTES:

CARTAS:



3 JUEGOS DE 6 CARTAS DE ACCIÓN BÁSICA DE SURTUR (18 CARTAS)



27 CARTAS DE ACCIÓN MEJORADA (DE 3 TIPOS: JARL, GOTH, MATAMONSTRUOS)



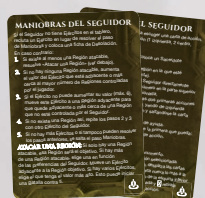
12 CARTAS DE ACCIÓN (HÉROES)



6 CARTAS DE DESAFÍO



1 CARTA DE MANIFESTACIÓN DE SURTUR



2 AYUDAS DE JUGADOR

FICHAS:



5 FICHAS DE DESOLACIÓN



1 INDICADOR DE JUEZ






1 DADO DE SURTUR (CON RESULTADOS: 1, 1, 1, 2, 2, 3)

OTROS:



REGLAMENTO

PREPARACIÓN

1. Elige un Héroe como tu oponente y Seguidor de Surtur. Puedes elegir un Héroe concreto o dejarlo al azar, como prefieras. El Seguidor recibe el Origen Odinson/Odinsdottir.
2. Elige un color y coloca su tablero de jugador y todos sus componentes cerca del tablero de juego; los utilizará el Seguidor.
3. Coloca la carta de Manifestación de Surtur al lado del tablero del Seguidor con las fichas de Desolación sobre ella.
4. Coloca una ayuda de jugador Seguidor al lado del tablero del Seguidor.
5. Prepara las unidades del Seguidor de esta forma:
 - A. Coloca la carta de Origen Odinson/Odinsdottir en el tablero del Seguidor. Coloca la ficha de Héroe del Seguidor por la cara corrupta en su tablero de jugador.
 - B. La ficha de Héroe corrupto muestra el número de la Región en la que se coloca la figura del Héroe junto con dos de sus Ejércitos de valor 1. Cuando juegues en solitario en el tablero de 2 jugadores, usa el número en el recuadro más pequeño (el de la derecha). El número del recuadro más grande (el de la izquierda) indica la Región en el tablero multijugador, que se utiliza cuando te enfrentas a varios Seguidores o cuando añades Seguidores a una partida de varios jugadores (consulta la pág. 7).
 - C. Coloca una ficha de Desolación (de la casilla «5») en la Región que indique la ficha de Héroe corrupto.
 - D. Devuelve a la caja el Drakar del Seguidor; no se usará.
 - E. Pon las puntuaciones de los Atributos del Seguidor tal y como indica su ficha de Héroe corrupto.
 - F. Reparte al Seguidor una carta de Combate inicial al azar y colócala boca abajo al lado de su tablero. Este montón es la mano del Seguidor. No puedes mirar estas cartas a menos que se te indique que lo hagas.
6. Crea el mazo de acción de Surtur:
 - A. Escoge al azar un juego de 6 cartas básicas de Surtur (A, B o C) y añade las 2 cartas de acción (Héroes) del Seguidor correspondientes al Héroe corrupto elegido. Devuelve el resto de cartas de acción inicial a la caja.
 - B. Baraja estas 8 cartas para formar el mazo de acción, roba 3 de ellas al azar y colócalas en fila. Coloca el dado de Surtur junto a esta fila de acción.
 - C. Baraja las cartas de acción mejorada por separado según sus tres tipos (Jarl , Gothi  y Matamonstruos ). Roba, sin mirar, 6 cartas siguiendo el patrón que muestra la ficha de Héroe corrupto y mézclalas con el mazo de acción del Seguidor. Devuelve el resto de cartas de acción mejorada a la caja.
7. Todas las fichas de Héroe corrupto muestran una Capacidad especial que el Seguidor consigue al principio de la partida. Resuélvela ahora.
8. Elige una carta de Héroe y Origen para ti (recomendamos robar 2 Héroes y 2 Orígenes al azar y luego elegir uno de cada y descartar el resto). Después:
 - A. Coge la figura del Héroe elegido y ponle la peana de tu color en su base.
 - B. Coloca las fichas de Atributo por su cara llesa en las casillas iniciales de los marcadores de Atributo. La casilla cubierta indica la puntuación inicial de tu Atributo.
 - C. Roba 1 carta de Combate y ponla en tu mano.
 - D. Coloca tu Drakar en el Mar que elijas. Después coloca el Héroe y 2 Ejércitos de valor 1 en una Región adyacente al Mar con tu Drakar. No puedes colocar tu Héroe ni tus Ejércitos en una Región en la que haya Ejércitos del Seguidor. Si la Fuerza de la población de la Región que eliges es 2, coloca tu marcador de control en ella y toma el control de la Región.
 - E. Coloca la carta de Origen en tu tablero de jugador y aplica todas sus ventajas.
 - F. Coloca tu ficha de Héroe en tu tablero, encima de la carta de Origen.
9. Devuelve el indicador de Juez a la caja, no se utiliza en las partidas en solitario.
10. Si quieres aumentar el nivel de dificultad, coge una o varias cartas de Desafío (al azar o eligiendo las que quieras). Si en alguno de los Desafíos escogidos se muestra la palabra «PREPARACIÓN», resuelve su efecto ahora y después devuélvelo a la caja. Deja cualquier carta de Desafío que ponga «REGLA» al lado de la carta de Manifestación de Surtur. Modificará las reglas durante el resto de la partida.

JUGAR CONTRA EL SEGUIDOR

El Seguidor siempre juega primero.

Tú juegas tu turno de la forma normal.

- Si colocas tu marcador de control encima del marcador de control del Seguidor en la rueda de acciones, él consigue 1 Runa cualquiera.
- Puedes usar Aplastamientos para reducir los Ejércitos del Seguidor de la forma normal.
- Puedes empezar una Batalla contra un Seguidor de la forma normal. Incluso si entras en una Región controlada por un Seguidor pero sin ningún Ejército, podría producirse una Batalla. Consulta «Secuencia de Batalla» en la página 7.
- Cuando luches contra un Monstruo, sigue las reglas del juego base. Las cartas que juega el Monstruo se cogen al azar de las que estén disponibles.
- Si matas a un Monstruo que tenga al menos 4 marcadores de control del Seguidor en su tablero de Monstruo, el Seguidor coge una ficha de Matamonstruos.

El Seguidor ignora ciertas limitaciones que tiene un jugador humano:

- El Héroe del Seguidor no sufre Heridas.
- Los Ejércitos del Seguidor no necesitan estar en un Asentamiento para aumentar su valor y pueden entrar en la Región en la que esté Loki.
- El Seguidor no puede tener más de 6 Runas y no tiene en cuenta el símbolo de las Runas: cada Runa puede actuar como cualquier tipo de Runa.
- El Seguidor tienen un límite de 8 cartas de Combate en su mano, sin importar su Sabiduría.
- El Seguidor no gana los bonus impresos en los Reinos: cuando se activa un Reino aliado, coge una carta de Combate o una Runa, lo que menos tenga (en caso de empate, carta de Combate).
- El Seguidor no utiliza los efectos de las Bendiciones ni los Artefactos: cuando gana una de esas cartas, la guarda debajo de su tablero; tendrán efecto en las Cazas y las Batallas.

EL TURNO DEL SEGUIDOR

Escoge una carta de acción lanzando el dado de Surtur. Coloca el dado en la carta de acción correspondiente (1: la de la izquierda; 2: la central; 3: la de la derecha) en la casilla de dado que hay en el centro de la carta. Esta carta se denomina carta de acción seleccionada.



Regla de desempate: Muchas mecánicas exigen que escojas una Región o algo en una Región para el Seguidor. Si tras examinar todas las condiciones aún quedan varias opciones posibles, mira la esquina inferior izquierda de la carta de acción seleccionada (o de la carta más a la izquierda, si no hay una carta seleccionada). Si muestra «Máx», elige la región con el número más alto de entre las posibles; si muestra «Mín», elige la que tenga el número más bajo.

En caso de empate entre dos Ejércitos con valores distintos en la misma Región, aplica la misma regla: en caso de «Mín», elige el de valor más bajo; si pone «Máx», el de valor más alto.

En caso de empate entre dos o más Reinos, elige el que esté más a la izquierda en sentido horario, empezando por Muspelheim.

En el improbable caso de un empate entre dos Monstruos en la misma Región, escoge a Loki si es posible. Si no lo es, escoge el Monstruo con el tablero más a la izquierda en sentido horario, empezando por el tablero más a la izquierda.

1. ORACIÓN

Enviar un Sacerdote: Si el Seguidor tiene un Sacerdote disponible, lo coloca en uno de los Monumentos. Si hay varias opciones disponibles:



En este ejemplo, el Atributo Favorito del Seguidor es Poder.

- Si la diferencia entre su Atributo Favorito (el que aparece más a la izquierda en su ficha de Héroe corrupto) y el siguiente atributo más alto es inferior a 2, escoge el Monumento que aumente el Atributo Favorito.
- En caso contrario (o si ese Monumento no está disponible), escoge el Monumento que aumente su Atributo más bajo. Si el empate continúa, consulta la preferencia de Atributo en la ficha del Héroe corrupto.

Aumenta el Atributo correspondiente del Seguidor. En función de qué Atributo se aumente, el Seguidor recibe favores divinos: Poder: cartas de Combate; Sabiduría: normalmente Runas; Autoridad: aumenta el valor de un Ejército. Siempre aumenta el valor del Ejército adyacente a más Regiones que el Seguidor no controle. La cantidad del favor divino ganado depende del nivel del Monumento.

Forjar Runa: Si hay al menos una Runa en la Región en la que está el Héroe del Seguidor o en una Región adyacente, el Seguidor coge la Runa. Si hay varias disponibles, escoge la más cercana a tu Héroe.

2. HÉROE

Coloca el Héroe del Seguidor directamente en la Región que indica el número en la parte superior de la carta de acción seleccionada. Atención: cuando uses el mapa de 2 jugadores (partidas en solitario), utiliza los números de los recuadros más pequeños.

Mapa de 3-4 jugadores

Mapa de 2 jugadores



3. RUNAS

Resuelve las dos primeras acciones de Runa de la fila de acción, empezando de izquierda a derecha y saltándote la carta de acción seleccionada. Las acciones de Runa que el Seguidor no pueda pagar o resolver se saltan y no se cuentan.



Por ejemplo, si el Seguidor tiene 2 Runas y la carta seleccionada es la del centro, resolverá «Formar alianza» (pagando 1 Runa), se saltará «Mejorar Ejército», ya que no puede pagarla, se saltará las dos acciones de la carta seleccionada y resolverá «Formar alianza» (pagando con su última Runa).

Consulta la pág. 5 para ver cómo resolver las acciones de Runa. Atención: la lista de acciones de Runa disponibles para el Seguidor no es igual a la tuya.

Si el Seguidor no puede resolver ninguna acción de Runa en su turno, coge 1 Runa.

4. MANIOBRAS

Para entender las mecánicas de activación de Ejércitos, es necesario definir **dificultad de conquista** y la condición de ser **atacable**.

La dificultad de conquista de una Región neutral es igual a su Fuerza de la población. Es atacable si su Fuerza de la población es igual o menor que el valor de un **único** Ejército del Seguidor adyacente a esa Región (el de valor más alto), más uno por cada Bendición/Artefacto guardado bajo su tablero. El Seguidor nunca combina Ejércitos al atacar.

Atacar una Región neutral:



La dificultad de conquista de una Región controlada por un jugador en la que no hay Ejércitos es siempre 0.

Una Región controlada por un jugador en la que hay al menos un Ejército tiene una dificultad de conquista igual a la suma de los valores de los Ejércitos (incluyendo cualquier modificador conseguido por Bendiciones u otros efectos que el jugador tenga activos). *Por ejemplo, si una de tus Regiones está defendida por un Ejército 2 y un Ejército 1, su dificultad de conquista es 3.*

Una Región controlada por un jugador es atacable si tiene una dificultad de conquista menor que la suma del valor de un **único** Ejército del Seguidor adyacente (el de valor más alto), el número de cartas en la mano del Seguidor (hasta el límite de su Sabiduría) y el número de Bendiciones/Artefactos guardados bajo su tablero. El Seguidor nunca combina Ejércitos al atacar.

Atacar a un jugador



Si atacar la Región en cuestión permitiría al Seguidor ganar la partida inmediatamente (mediante la condición Gran Jarl o Gran Gothi), también la ataca si la dificultad de conquista es hasta dos puntos más alta que la suma del valor de un único Ejército del Seguidor adyacente (el de valor más alto), el número de cartas en la mano del Seguidor (hasta el límite de su Sabiduría) y el número de Bendiciones/Artefactos guardados bajo su tablero.

1. Si existe al menos una región atacable, resuelve «Atacar una Región» más adelante.
2. Si no hay ninguna Región atacable, aumenta el valor del Ejército que esté adyacente o más cerca al mayor número de regiones controladas por el jugador (si hay varias opciones, resuelve el desempate normal).
3. Si el Ejército no puede aumentar su valor (máx. 6), mueve este Ejército a una Región adyacente de forma que quede adyacente o más cerca de una Región que no esté controlada por el Seguidor (utiliza el desempate para elegir Región si es necesario).
4. Si no existe una Región así, repite los pasos 2 y 3 con otro Ejército del Seguidor (si hay varias opciones, resuelve el desempate normal).
5. Si no hay más Ejércitos o si tampoco pueden resolver los pasos anteriores, se salta el paso Maniobras.

Si el Seguidor no tiene ningún Ejército en el mapa, el Seguidor recluta un Ejército (para saber cómo, consulta la acción especial «Reforzar» en la pág. 6) y **coloca una ficha de Desolación**.

ATACAR UNA REGIÓN

Si solo hay una Región atacable, esa Región será el objetivo. Si hay más de una Región atacable, elige una en función de las preferencias del Seguidor que aparecen en la ficha de Héroe corrupto y explicadas más adelante.

Formas de elegir un objetivo

1.  El seguidor prefiere atacar una Región con un Templo, antes que una Región con un Santuario (pero sin Templo), antes que una Región sin Santuario. En caso de empate, prefiere atacar la que tenga una dificultad de conquista menor. Si tienen la misma dificultad de conquista, prefiere atacar las controladas por un jugador o aquellas que estén más cerca de una Región controlada por un jugador.
2.  El Seguidor prefiere atacar las Regiones controladas por un Jugador o las que estén más cerca de una Región controlada por un jugador. En caso de empate, prefiere atacar la que tenga una dificultad de conquista menor. Si tienen la misma dificultad de conquista, prefiere atacar una Región con un Templo, antes que una Región con un Santuario (pero sin Templo), antes que una Región sin Santuario.
3.  El Seguidor prefiere atacar Regiones que pertenezcan al Territorio (o Territorios) en el que controle menos Regiones. En caso de empate, prefiere atacar una Región con un Templo, antes que una Región con un Santuario (pero sin Templo), antes que una Región sin Santuario. En caso de empate, prefiere atacar la que tenga una dificultad de conquista menor.

Mueve un Ejército adyacente a la Región objetivo. Si hay varios Ejércitos, elige el que tenga el valor más alto. Ten en cuenta que esto puede desencadenar una Batalla contra ti (consulta «Secuencia de Batalla» en la pág. 7).

5. ACCIONES ESPECIALES

Resuelve la primera acción disponible de la lista siguiente. Una acción está disponible si el Seguidor todavía no tienen ningún marcador de control sobre ella y puede resolverla.

1. **¿Está disponible la acción especial que muestra la carta de acción seleccionada?** Coloca un marcador de control en el espacio de acción especial seleccionada de la rueda de acciones y después resuelve esa acción especial.
2. **¿Está la acción prioritaria que aparece en la ficha de Héroe corrupto disponible?** Coloca un marcador de control en el espacio de su acción especial prioritaria de la rueda de acciones y después resuelve esa acción especial.

3. **¿Está disponible Prepararse?** Coloca un marcador de control en el espacio de acción especial Prepararse de la rueda de acciones y después resuelve la acción especial Prepararse.
4. En último caso, resuelve la acción especial Construir Monumento.

Si el Seguidor es el primero en colocar un marcador de control en un espacio de acción, consigue los bonus de alianza de la forma normal. Si el Seguidor coloca un marcador de control encima del tuyo, coges una Runa de la forma habitual.

Aliados del Seguidor: Cuando se activa un Reino en el que el Seguidor tiene un marcador de control, el Seguidor solo coge una carta de Combate o una Runa, lo que tenga menos (en caso de empate, carta de Combate), e ignora el bonus impreso en el Reino.



6. BONIFICACIONES Y CIERRE

Algunas cartas de acción muestran una ventaja (condicional) escrita debajo de la acción especial. Si la carta de acción seleccionada muestra esa ventaja, consulta la condición (si la hay) en este momento, incluso si el Seguidor resolvió una acción especial distinta a la que aparece en la carta. Si el Seguidor cumple la condición (o si no hay ninguna), consigue la ventaja. El texto y el efecto de la ventaja solo se refieren y se aplican a ese Seguidor en concreto. Si la ventaja dice «coger una Bendición», simplemente roba una carta de Bendición al azar y guárdala debajo del tablero del Seguidor.

Por último, aparta la carta de acción seleccionada y el dado de Surtur. Desplaza las dos cartas restantes hacia la izquierda (si es necesario) para cubrir cualquier hueco. Roba una nueva carta del mazo de acción y colócala boca arriba en el lugar más a la derecha.



Después, mira el icono que aparece en la esquina inferior derecha de la carta de acción seleccionada que acabas de apartar:

- Si es , retira la carta de acción seleccionada del juego (devuélvela a la caja).
- Si es , baraja la carta de acción seleccionada con el resto del mazo de acción.



El Seguidor coge 2 Runas por cada Forja que controle.

Baraja esta carta de nuevo en el mazo

RESOLVER ACCIONES DE RUNA

TOMAR EL CONTROL DE UN MONSTRUO NEUTRAL (1 RUNA)

Dado que el Seguidor no tiene en cuenta los iconos de las Runas, puede tomar el control de cualquier Monstruo neutral que esté en la misma Región que su Héroe o en una adyacente a ella. **Si no puede tomar el control de un Monstruo** (no hay ninguno en esa Región o Regiones adyacentes) **Y no tiene el control de ningún Monstruo, ignora el requisito de la Región** y toma el control del Monstruo neutral más cercano a su Héroe independientemente de su posición en el mapa.

Si hay varios Monstruos neutrales empatados, prefiere tomar el control del Monstruo que **tenga más casillas de Golpe** sin tapar.

Si el Seguidor no puede tomar el control de ningún Monstruo neutral, se salta esta acción (sin gastar Runas).

FORMAR UNA ALIANZA CON UN REINO (1 RUNA)

Si el Héroe del Seguidor está adyacente a un Reino con el que no tiene una alianza o adyacente a una Región adyacente a su vez a un Reino así (es decir, necesita 1 movimiento para estar adyacente al Reino), forma una alianza con ese Reino. Si no es así, se salta esta acción (sin gastar Runas). Si tiene varias opciones, escoge la que está más a la izquierda en sentido horario, empezando por Muspelheim.

MEJORAR UN EJÉRCITO (2 RUNAS)

Si el Seguidor no tiene Ejércitos en el mapa o si todos sus Ejércitos tienen valor 6, se salta esta acción (sin gastar Runas).

Aumenta el valor de un Ejército que esté adyacente al mayor número de Regiones no controladas por el Seguidor.

ACTIVAR UN MONSTRUO (2 RUNAS)

Un Monstruo puede activarse si es neutral o si está controlado por el Seguidor.

Si no puede activar ningún Monstruo que te cause daño (ya sea mediante un Ataque de Región o un Aplastamiento) o si no hay Monstruos que activar, se salta esta acción (sin gastar Runas).

Si activar un Monstruo podría causarte daño, activa ese Monstruo. Si hay varios Monstruos que podrían causarte daño, el Seguidor prefiere activar un Monstruo que controle antes que un Monstruo neutral. Si sigue habiendo varias opciones de Monstruos, resuelve el desempate normal.

ACTIVACIONES DE MONSTRUOS DEL SEGUIDOR

Si el Seguidor tiene que activar un Monstruo y controla varios, activa el que esté más cercano a tus Ejércitos. Luego, hace lo siguiente:

1. Si está en una Región en la que podría afectar a tus figuras con su Ataque de Región, resuelve el Ataque de Región.
2. Si puede moverse a una Región en la que Aplastaría tus Ejércitos, lo mueve a esa Región. En caso de empate, elige la Región con el Ejército de mayor valor.
3. En último caso, lo mueve en una dirección que lo acerque a al menos uno de tus Ejércitos. Si tiene varias opciones, prefiere que el Monstruo termine su movimiento en una Región que tú controles.

Si el Seguidor activa un Monstruo neutral, lanza el dado de Monstruo. Si se produce un Ataque de Región, resuélvelo normalmente. Si el Seguidor debe mover un Monstruo neutral, sigue los pasos 2 y 3 del proceso anterior, ignorando cualquier dirección que provocaría Aplastamientos contra sus propios Ejércitos. Si puede elegir entre varias acciones, elige Atacar Región primero, si es posible (paso 1). En caso contrario, sigue los pasos 2 y 3.

ROBAR CARTAS DE COMBATE (2 RUNAS)

Ten en cuenta que esta acción es diferente de la acción de Runa del jugador para robar una carta de Combate.

El Seguidor roba tantas cartas de Combate como su Sabiduría (o hasta que tenga 8 cartas). Si ya tiene 8 cartas en su mano, se salta esta acción.

AUMENTAR ATRIBUTO (3 RUNAS)

1. Si la diferencia entre su Atributo Favorito (el que aparece más a la izquierda en su ficha de Héroe corrupto) y el siguiente Atributo más alto es inferior a 2, aumenta el Atributo Favorito.
2. En caso contrario, aumenta su Atributo más bajo. Si el empate continúa, consulta la preferencia de Atributo en la ficha de Héroe corrupto.

RECLUTAR EJÉRCITO (3 RUNAS)

Ten en cuenta que esta acción de Runa es exclusiva del Seguidor. Tú no puedes utilizar esta acción de Runa.

El Seguidor recluta un Ejército como se explica más adelante en la acción especial Reforzar.

RESOLVER ACCIONES ESPECIALES

REFORZAR

Coloca un Ejército (con un valor igual a su Autoridad) en un Asentamiento que él controle.

- Si hay varios Asentamientos disponibles, escoge la Región más cercana a una Región controlada por un jugador. En caso de empate, escoge la Región con el **valor de defensa** más bajo (consulta la pág. 7 para ver la definición de valor de defensa).
- Si el Seguidor no controla ningún Asentamiento, considera que todas sus Regiones tienen el icono Asentamiento. **Además, coloca una ficha de Desolación** (consulta la pág. 7).
- Si el Seguidor no controla ninguna Región, comprueba la dificultad de conquista de todas las Regiones del tablero (comparadas con el valor del Ejército recién reclutado) y recluta un Ejército en una de las Regiones atacables utilizando la mecánica de selección de objetivos (pág. 5). **Además, coloca una ficha de Desolación.**
- En el improbable caso de que no haya Regiones atacables, aumenta la Autoridad del Seguidor en 1. **Además, coloca una ficha de Desolación.**

Si todos sus Ejércitos están ya desplegados, considera que esta acción no está disponible.

MOVILIZAR

En orden de valor ascendente, comprueba uno por uno los Ejércitos del Seguidor para ver si pueden o no atacar (si tienen alguna Región atacable adyacente).

- Si puede atacar, lo mueve a la Región objetivo. Si hay varios objetivos posibles, utiliza la mecánica de selección de objetivo que muestra su ficha de Héroe corrupto para escoger entre ellas (explicada en la pág. 5). A diferencia de con jugadores humanos, la Batalla se resuelve inmediatamente.
- Si el Ejército no puede atacar y todas las Regiones adyacentes ya están controladas por el Seguidor, mueve este Ejército a una Región adyacente para acercarlo o dejarlo adyacente a una Región no controlada por el jugador (utiliza el desempate si es necesario).
- Si no puede atacar, pero ya está adyacente a al menos una Región no controlada por el Seguidor, aumenta su valor en 1 (incluso si está en una Región sin Asentamiento). Si su valor ya es 6, el Seguidor roba una carta de Combate.

Si el Seguidor no ha ganado ninguna nueva Región durante esta acción especial, coloca una ficha de Desolación.

PREPARARSE

Si el Seguidor tiene 6 Runas y 8 cartas de Combate, esta acción no está disponible.

En caso contrario, coge tantas Runas como su Sabiduría y roba 2 cartas de Combate.

CONSTRUIR TEMPLO

Si el Seguidor controla una Región con un Santuario pero sin Templo, construye un Templo en ella y coge un Sacerdote. Si controla varios Santuarios sin Templo, utiliza el desempate normal. Las regiones con Templos del Seguidor tendrán un valor de defensa mayor (consulta «Batallas», pág. 7).

Si esto activa un reparto de Bendiciones, **coloca una ficha de Desolación.**

Reparto de Bendiciones y el Seguidor: En su turno de escoger Bendición, el Seguidor cogerá una Bendición al azar y la guardará debajo de su tablero de jugador.

Si el Seguidor no controla ninguna Región con Santuarios o si todas sus Regiones con Santuarios ya tienen Templos, esta acción no está disponible.

MONSTRUOS

Si la prioridad del Seguidor no es Monstruos O si no hay **Monstruos cazables** (consulta la definición más abajo), haz una de las siguientes opciones:

- Si activar un Monstruo neutral o uno controlado por el Seguidor podría causarte daño (mediante un Ataque de Región exitoso o un Aplastamiento), activa ese Monstruo.
- Si hay varios Monstruos que podrían causarte daño, el Seguidor prefiere activar un Monstruo que controle antes que un Monstruo neutral. Si sigue habiendo varias opciones de Monstruos, resuelve el desempate normal.

En cualquier caso, si se ha activado un Monstruo de esta forma, coloca una ficha de Desolación.

- Si ningún Monstruo neutral o controlado por el Seguidor puede hacerte daño, esta acción no está disponible.

Monstruos cazables: Normalmente, los únicos Monstruos cazables son los que están en la misma Región en la que está el Héroe del Seguidor o en una Región adyacente. Sin embargo, por cada carta (Artefacto o Bendición) que el Seguidor tenga guardada debajo de su tablero de jugador, la distancia a la que los Monstruos son cazables aumenta en una Región (por ejemplo, si hay dos cartas guardadas, cualquier Monstruo a 3 movimientos de distancia es cazable).

El Seguidor no puede cazar a Loki hasta que haya matado el número de Monstruos suficiente (incluyendo los que tú hayas matado con al menos 4 de sus marcadores de control), es decir, 1 en el mapa de 2 jugadores o 2 en el mapa más grande. **Si Loki es cazable, el Seguidor ignora el resto de los Monstruos.**

Si la prioridad del Seguidor es Monstruo Y hay al menos un Monstruo cazable:

1. El Seguidor roba tantas cartas de Combate como su Poder (saltándose su límite habitual de 8 cartas). **Pon todas las cartas del Seguidor boca arriba.**
 - **El Seguidor utiliza los iconos Escudo como comodín** (coincide con cualquier símbolo de Golpe). Inflige el resto de Golpes antes de utilizar los Escudos para infligir Golpes.
2. Si existen varios Monstruos cazables, elige al que le queden menos casillas de Golpe después de ser cazado teniendo en cuenta las cartas de Combate del Seguidor.
 - Esto significa que si hay un Monstruo al que pueda matar, lo escogerá antes de escoger una nueva presa.
3. Descarta todas las cartas de la mano del Seguidor que puedan infligir un Golpe al Monstruo elegido y coloca un marcador de control en las casillas de Golpe correspondientes.
 - Si hay varias casillas de Golpe disponibles, elige la que tenga una Recompensa, si es posible. Si no, elige la que esté más a la derecha.
4. Si el Seguidor colocó al menos un marcador de control en una Recompensa, coge 1 Sacerdote (y solo uno) independientemente de la Recompensa.
5. Si el Seguidor tapa la última casilla de Golpe sin Recompensa, coge un Artefacto monstruoso y lo guarda debajo de su tablero de jugador. Si **no** mata al Monstruo y este tiene menos de 4 marcadores de control del Seguidor, **coloca una ficha de Desolación.**

6. Cuando la Caza termine, cuenta las cartas de Combate que le quedan, vuelve a barajarlas en el mazo de Combate y reparte al Seguidor esa misma cantidad de cartas (pero no más de 8) boca abajo, de tal forma que no sepas qué cartas de Combate tiene el Seguidor.

No se roba ni se resuelve ninguna carta de Ataque de Monstruo.

USURPAR

Si el Seguidor puede Usurpar la Región en la que está su Héroe, lo hace. Para ello debe tener un Poder igual o superior a la Fuerza de la población o el valor de los Ejércitos de esa Región. Toma el control de la Región y recluta un Ejército en ella con un valor igual a su Autoridad.

Si no puede Usurpar la Región en la que está su Héroe, también comprueba todas las Regiones adyacentes a la de su Héroe. Si hay varias Regiones que pueden Usurparse, utiliza la mecánica de selección de objetivo que muestra su ficha de Héroe corrupto para elegir entre ellas. Si no puede Usurpar tampoco ninguna de las Regiones adyacentes a su Héroe, esta acción no está disponible. El Seguidor no puede Usurpar la Región en la que está tu Héroe.

CONSTRUIR MONUMENTO

1. Elige un Monumento incompleto correspondiente a la posición más alta en su preferencia de Atributo y construye su siguiente nivel.
2. Comprueba los Presagios del Ragnarok. Si se cumple alguno, volteas esa carta. Si no se ha volteado ningún Presagio en este momento, **coloca una ficha de Desolación**. Si están volteadas al menos 3 cartas de Presagio, se desencadena el Ragnarok (consulta «Condiciones de victoria» en el reglamento del juego base).
3. Resuelve los pasos 3-6 descritos en las reglas básicas (considera el Seguidor como el constructor del Monumento).

BATALLAS

Si se produce una Batalla entre el Seguidor y tú, primero debes calcular los valores de Batalla de ambos bandos:

1. Para ti es la suma de tus valores de Ejército, como siempre.
2. Para el Seguidor, si el Seguidor es el atacante, es el valor del único Ejército atacante. Sin embargo, si el atacante eres tú, el valor de Batalla del Seguidor es su **valor de defensa**, que es la suma de:
 - A. El valor total de todos los Ejércitos presentes en la Región; más
 - B. el valor del Ejército de mayor valor **adyacente** a esa Región (el «Ejército de apoyo»); más
 - C. si la Región contiene un **Templo** ya construido, la **Autoridad** del Seguidor.

En ambos casos (sea el Seguidor atacante o defensor), su valor de Batalla **aumenta en 1 por cada Bendición/Artefacto** guardado debajo de su tablero.

Atacar Regiones indefensas del Seguidor: Si mueves al menos uno de tus Ejércitos a una Región controlada por el Seguidor en la que no hay Ejércitos, también se desencadena una Batalla, siempre y cuando el valor de defensa de la Región no sea cero. Dicho de otro modo, atacar los Templos del Seguidor o las Regiones adyacentes a al menos uno de sus Ejércitos siempre desencadena una Batalla.

SECUENCIA DE BATALLA:

3. Crea el mazo de Batalla del Seguidor:
 - A. Baraja todas las cartas de su mano. Si su Sabiduría es igual o mayor que el número de cartas de su mano, todas las cartas forman su mazo de Batalla, boca abajo.
 - B. Si su Sabiduría es menor que el número de cartas de su mano, repártele al azar un número de cartas igual a su Sabiduría para crear su mazo de Batalla, boca abajo. Devuelve el resto de las cartas a su mano sin descubrirlas.
4. Si el Seguidor es el defensor y tiene un Ejército de apoyo, mueve el Ejército de apoyo a la Región de la Batalla. (Nota: esto permite «atraer» un Ejército para quitarlo de en medio).
5. Puedes jugar tu carta de Combate normalmente, incluyendo su efecto, o pasar cuando sea tu turno de jugar.
6. Cuando le toca jugar al Seguidor:
 - A. Pasa si se cumple una de las siguientes condiciones:
 - Su mazo de Batalla está vacío, O
 - has pasado Y él tiene un valor de Batalla más alto (o igual si es el defensor).
 - B. De lo contrario, roba una carta al azar de su mazo de Batalla y descúbrela. Suma el valor de la carta a su valor de Batalla, pero ignora el efecto de la carta.
7. Al asignar Bajas:
 - A. Tú resuelves este paso de la forma habitual.
 - B. El Seguidor disminuye en 1 el valor de su Ejército de valor más alto, independientemente de la cantidad de iconos de Bajas de sus propias cartas, gane o pierda. Excepción: Solo pierde el último punto de valor de un Ejército (matándolo) si pierde la Batalla.
8. Aquel que pierde la Batalla se ve obligado a replegarse, como siempre. Si el Seguidor se ve obligado a replegarse, se mueve a la Región adyacente que controle (usa el desempate habitual). Para tomar el control de una Región después de la Batalla, sigue las reglas del juego base.
9. Después de la Batalla, devuelve todas las cartas que queden en el mazo de Batalla del Seguidor a su mano.

FIN DE PARTIDA Y DESOLACIÓN

Tanto el Seguidor como tú podéis ganar utilizando las 3 condiciones de victoria (Gran Jarl, Gran Gothi, Matamonstruos) tal y como se describe en las reglas básicas, en función del mapa utilizado. Sin embargo, la 4ª condición de victoria (Ragnarok) cambia.

COLOCAR DESOLACIÓN

Las acciones especiales del Seguidor colocan fichas de Desolación cuando el Seguidor «se queda atrás» o acelera el fin de la partida sin hacer mucho más para conseguir su victoria. Coloca una ficha de Desolación cuando suceda una de estas cosas:

- Una acción especial Reforzar, si el Seguidor no controla Asentamientos.
- Una acción especial Movilizar no proporciona al Seguidor nuevas Regiones.
- Una acción especial Construir Templo activa un reparto de Bendiciones.
- La acción especial Monstruos hace que «solo» se active un Monstruo para dañarte.
- Una acción especial Monstruos hace que una Caza termine con menos de 4 fichas de control del Seguidor colocadas en casillas de Golpe del Monstruo.
- Una acción especial Construir Monumento no provoca que se voltee ninguna carta de Presagio del Ragnarok.
- El Seguidor no tiene Ejércitos presentes en el tablero durante el paso de Maniobras de su turno.

Cuando se te indique, coloca una ficha de Desolación en una Región que:

- Este adyacente a la rueda de acciones; Y
- no tenga ya una ficha de Desolación.

Si hay varias regiones posibles, escoge primero una que esté controlada por el Seguidor, después una neutral, después una controlada por ti. Si sigue habiendo empate, usa el desempate habitual.

Coge siempre la ficha de Desolación más a la izquierda en la carta de Manifestación de Surtur.

Las fichas de Desolación no afectan al control de las Regiones.

ELIMINAR DESOLACIÓN

Si controlas una Región en la que hay una ficha de Desolación y un Ejército con un valor igual o superior al número más bajo visible en la carta de Manifestación de Surtur (el descubierto más a la derecha), puedes utilizar una activación de ese Ejército para **retirar la ficha de Desolación**. Si lo haces, coloca la ficha retirada en la casilla vacía más a la derecha de la carta de Manifestación de Surtur.

Si era una de las dos casillas situadas más a la izquierda (que necesitan una activación de un Ejército de valor 4 o 5), puedes robar una carta de Bendición al azar y quedártela.

SURTUR SE MANIFIESTA

Si el Seguidor tuviese que colocar una ficha de Desolación y las 5 fichas de Desolación estuvieran ya en el tablero, Surtur se manifiesta y destruye Midgard. **Pierdes inmediatamente la partida.**

RAGNAROK

El Ragnarok se desencadena de la misma forma que en el juego base, si al final de la acción Construir Monumento hay al menos 3 cartas de Presagio del Ragnarok boca abajo. Cada jugador tendrá entonces un turno adicional. Cuando compruebes quién gana, **cada ficha de Desolación en el mapa cuenta como una Región adicional bajo el control del Seguidor**, independientemente de que la controles o no. En caso de empate, el Seguidor gana.

Ejemplo:

- Controlas 3 Regiones alrededor de la rueda de acciones, una de ellas con una ficha de Desolación.
- El Seguidor controla 1 Región, en la que también hay una ficha de Desolación.
- La última Región es neutral y también tiene una ficha de Desolación.

Por lo tanto, tú controlas 3 Regiones mientras que el Seguidor controla 4 (una Región y tres fichas de Desolación), por lo que gana la partida.

JUGAR CONTRA VARIOS SEGUIDORES

Es posible jugar contra un máximo de 3 Seguidores, **cada uno con una acción prioritaria diferente**. Durante la preparación, reparte a cada Seguidor un tablero de jugador y los componentes de un color. Colócalos como indique su ficha de Héroe corrupto. Juega en el mapa de 3 y 4 jugadores y utiliza los Presagios del Ragnarok marcados con 3+. Sin embargo, coloca una única ficha de Desolación inicial, según te indique el **primer** Seguidor. Cada uno de ellos tendrá su propia fila de acción y mazo de acción.

Todos juegan su turno en el mismo orden cada vez (determinado al azar durante la preparación), y después tú juegas tu turno. Entre dos de tus turnos solo puede colocarse una única ficha de Desolación. Ignora cualquier efecto que colocaría fichas de Desolación adicionales.

Las reglas siguientes presentan un concepto nuevo: *la reclamación superior*. La reclamación del Seguidor activo sobre una Región es **superior** a la del Seguidor que la controla cuando se cumple una de las condiciones siguientes:

- La Región reclamada contiene un Templo y el Seguidor que la controla tiene **menos Templos en total** en el tablero que el Seguidor activo.
- El Seguidor activo controla **más Regiones en el mismo Territorio** que el Seguidor que controla la Región reclamada.

Atención: es posible que un Seguidor tenga una reclamación superior a otro Seguidor para una Región determinada, y que sea al revés en otra Región.

SEGUIDOR ATACA A SEGUIDOR

Un Seguidor considera la Región de otro Seguidor atacable si tiene una reclamación superior sobre ella y el Ejército que se dispone a atacar tiene un valor **igual o superior** que el valor del Ejército del jugador controlador en la Región O de un Ejército de apoyo (lo que sea más alto). No añadas modificadores para ningún bando (cartas guardadas, Autoridad, Templos del Seguidor, etc.). Cuando se produzca un ataque de este tipo, no resuelvas una Batalla.

- Si el jugador controlador no tenía ningún Ejército en la Región o de apoyo, no se sufren bajas.
- En caso contrario, ambos bandos pierden 1 punto de valor en un Ejército (presente o de apoyo en el caso del defensor), excepto si eso supusiera dejar un Ejército con valor 0 (matarlo). Después, el Seguidor perdedor se retira a una Región adyacente que controle.

USURPAR

Cuando selecciona una Región para Usurpar, un Seguidor prefiere una controlada por ti, después una controlada por un Seguidor en la que tenga reclamación superior (consulta arriba) y después una neutral. Nunca Usurpa una Región controlada por un Seguidor sin tener una reclamación superior sobre ella. Un Seguidor no puede Usurpar una Región en la que esté el Héroe de otro Seguidor.

FIN DE PARTIDA Y RAGNAROK

Cada Seguidor busca sus propias condiciones de victoria de Gran Jarl, Gran Gothi o Matamonstruos. Si se desencadena el Ragnarok, añade el número de fichas de Desolación en el tablero al número de Regiones controladas por **cada** Seguidor. Ganas si controlas más que cada uno de ellos.

Por ejemplo: Controlas tres regiones y cada uno de los dos Seguidores controla una. Si hubiera una ficha de Desolación, ganarías tú (3 contra 1+1 al compararte con cada uno de ellos), pero si hubiera dos fichas de Desolación, perderías (3 contra 1+2 al compararte con cada uno de ellos). Sin embargo, si uno de ellos controlase dos Regiones (y el otro ninguna), perderías incluso con una única ficha de Desolación en juego, ya que eso significaría que empatáis a 3 contra 2+1.

AÑADIR SEGUIDORES EN PARTIDAS MULTIJUGADOR

Prepara la partida de la forma normal e incluye hasta 2 Seguidores tal y como se indica más arriba. Ten en cuenta que el número total de jugadores, humanos más Seguidores, no puede ser superior a 4. Entrega el indicador de Juez al último jugador humano por orden de turno; a partir de ahora será el Juez.

Los Seguidores van siempre antes que los jugadores humanos en el orden de turno.

EL JUEZ

Si en algún momento un Seguidor necesita escoger entre dos o más **opciones equivalentes** que atacan directamente los recursos de dos o más jugadores, **será el Juez quien elija** (en lugar de usar los desempates de las partidas en solitario). Después, entrega el indicador de Juez al jugador cuyos recursos ha elegido atacar. El Juez puede decidir que sean sus propios recursos los atacados, en cuyo caso conserva el indicador de Juez.

Ejemplos de decisiones que deben ser tomadas por el Juez son: mover un Ejército a una de dos Regiones con la misma dificultad de conquista (controladas por jugadores humanos distintos), Usurpar una de dos Regiones que tienen Santuario pero no Templo, etc.

Si hay que elegir entre varios recursos de un único jugador, se usan los desempates normales.

Si no hay ningún recurso humano en peligro y simplemente se decide qué está más cercano al control humano (en la selección de objetivo), usa los desempates normales.

En esos casos, la ficha de Juez no cambia de manos.

COMPATIBILIDAD DE LAS EXPANSIONES

DIOSES HEL, HEIMDALL Y AEGIR

Si usas los Dioses adicionales de las expansiones, tú resuelves los favores divinos normalmente, pero los Seguidores ganan favores en función del Atributo relacionado con ese Dios:

- Poder: cartas de Combate.
- Sabiduría: Runas normalmente.
- Autoridad: aumenta el valor de un Ejército. Siempre aumenta el valor del Ejército adyacente a más Regiones que el Seguidor no controle.

La cantidad del favor divino ganado depende del nivel del Monumento. Cuando obtienes el favor divino de Hel, tú escoges qué pierde el Seguidor. No puedes escoger la opción «Sufrir 1 Herida».

Los Seguidores no cogen ni usan Snekkar.

REINOS

Puedes añadir todos los Reinos adicionales a la partida. Utilizas su bonus con normalidad. Este cambio no afecta al Seguidor, ya que siempre coge Runas o cartas de Combate cuando se activa un bonus de Reino.

Asgard: Si el Seguidor todavía no es aliado del reino de Asgard, siempre escoge aliarse con este Reino primero, si puede.

CARTAS DE ARTEFACTO/ BENDICIÓN/COMBATE

Dado que el Seguidor no utiliza los efectos de las cartas de Bendición, Combate o Artefacto, las reglas no cambian.

MONSTRUOS

Si añades Monstruos marinos (Jörmungandr o Kraken), no utilices Héroe del Seguidor que tengan como acción prioritaria Monstruo.

El resto de Monstruos pueden añadirse sin cambiar las reglas de partida en solitario.

LÍDER

Fenrir: Este Líder no es compatible con el modo solitario.

Naglfar: Puedes añadir este Líder a la partida, pero entonces no utilices Héroe del Seguidor que tengan como acción prioritaria Monstruo. Los Seguidores ignoran la habilidad pasiva de Naglfar.

EXPANSIÓN DE 5º JUGADOR

No es compatible con el modo solitario.

DISEÑO DEL JUEGO: Adam Kwapiński

DISEÑO DEL MODO SOLITARIO: David Turczy

DESARROLLO DEL MODO SOLITARIO: Xavi Bordes, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

PRUEBAS Y DESARROLLO: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Wojciech Frelich, Gonzalo «Owen» López, Paweł Samborski, Kieran Symington, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz
REGLAMENTO: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot
Ilustraciones: Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Fokowicz, Piotr Orleański

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

MAQUETACIÓN: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

GRÁFICOS 3D: Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

REDACCIÓN Y CORRECCIÓN DE LA VERSIÓN INGLESA: Tyler Brown

PRODUCCIÓN: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Witold Chudy

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Diego García

CORRECCIÓN DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA: David Monzó

MAQUETACIÓN DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA: Patrycja Marzec

COORDINACIÓN DE LA TRADUCCIÓN: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: A Mateusz

Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sierko, Julia Sinielewicz, Jacek Toboła. A Przemysław Kotliński y su equipo de pruebas. A Ken Cunningham y CodedCardboard por hacernos un prototipo TTS. A todas las personas que dedicaron su tiempo y esfuerzo a realizar pruebas, pruebas ciegas y participar en el desarrollo del juego.