



EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

HÉROE NIGROMANTE

NUEVO HÉROE: HOXIR

Hoxir funciona igual que el resto de los Héroes, pero con las siguientes reglas adicionales.

Si se dispone de la expansión Fierce Powers & Crawling Shadows, se puede escoger jugar con las losetas de Héroe adicionales que están marcadas con  (losetas Iniciales) y  (el resto de losetas de Héroe), y seguir las reglas que aparecen en Fierce Powers & Crawling Shadows, en su **Reglamento**, en la **página 13**.

Si se escoge un Arma de entre las nuevas losetas Iniciales, se coloca una de las Armas en el espacio de Héroe correspondiente, en el Tablero de Héroe, y la otra en una de las Bolsas. Y, como siempre, también se puede vender en un Lugar de Comercio o usarla para completar una Misión.

Si no se tiene la expansión Fierce Powers & Crawling Shadows, solo se pueden usar las losetas de Héroe adicionales en el Modo Solitario. Hay más información en el **Reglamento**, **página 31**.

PREPARACIÓN

Además de realizar la preparación normal del Tablero de Héroe, hay que colocar los componentes de Secuaz de Hoxir de la siguiente manera:

1. Las 3 cartas de Secuaz de Hoxir se ponen al lado del Tablero de Héroe, giradas 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.
2. La carta de Nigromancia se pone al lado de las cartas de Secuaz de Hoxir, con el lado «0-14» hacia arriba.



LOSETAS DE HÉROE DE HOXIR

Además de Armas, Escudo y Capacidades, en las losetas de Héroe de Hoxir también hay Armadura, Anillos y una Poción. Estas losetas siguen las mismas reglas que el resto de Objetos del juego, las reglas normales de uso de Equipo y Pociones.

CONJUNTO DE ARMADURA DE EXILIO

Todas las losetas de Héroe de Armadura son parte del Conjunto de Armadura de Exilio, un Conjunto especial que sigue las mismas reglas que el resto de Conjuntos del juego. Las losetas de Héroe de Anillo no forman parte de este Conjunto.

Las piezas del Conjunto de Armadura de Exilio que se desvelan en los niveles más altos de Reputación se llaman «Hechizadas»: Casco de Exilio Hechizado, Botas de Exilio Hechizadas, etc.



Piezas de la Armadura de Exilio.



Piezas hechizadas de la Armadura de Exilio.

SECUACES DE HOXIR

Hoxir tiene 3 Secuaces: el Cráneo Volador, el Carnicero Putrefacto y el Señor Muerto Viviente, y cada uno está

representado por una carta de Secuaz de Hoxir. Los Secuaces tienen 2 formas diferentes que se presentan en los dos lados de la carta. La carta de Secuaz de Hoxir



muestra la Salud del Secuaz y su Capacidad de Ataque.

Capacidad de Ataque

Cartas de Secuaz de Hoxir

En la página 3 se puede leer más sobre el uso de las Capacidades de Ataque de los Secuaces de Hoxir.

Nota: Si una Misión requiere cierta cantidad de Salud (Señor, Misiones Personales, etc.), solo cuenta la Salud de Hoxir. No se añade la Salud de ninguno de los Secuaces de Hoxir.

Cuando una carta de Secuaz de Hoxir se ha girado 90 grados en sentido horario, significa que el Secuaz está inactivo y, por lo tanto, no se puede usar. Para activar un Secuaz hay que Convocarlo.



Inactivo

NIGROMANCIA

Para Convocar Secuaces se usa la Nigromancia. Lo primero es calcular el total de Nigromancia, para lo que hay que sumar los valores de los símbolos de Nigromancia de las losetas de Héroe entrenadas o con las que se está equipado, pero sin contar las que tengan delante un + o un -.

Ejemplo de Nigromancia de una loseta de Héroe



Ejemplo: El Héroe está equipado con los Guanteletes de Exilio (1) y la Varita Fantasmal (2), y además tiene en el Tablero de Héroe, y por lo tanto entrenada, Fractura (1). Eso significa que tiene 4 de Nigromancia.



CONVOCACIÓN DE SECUACES

Siempre que se disponga de suficiente Nigromancia y se pague la cantidad necesaria de Oro, se pueden Convocar Secuaces, en cualquier momento, pero solo fuera del Combate. Cuando se convoca un Secuaz se puede usar cualquier lado de su carta de Secuaz de Hoxir. Para Convocar uno o más Secuaces:

1. Primero se decide qué Secuaces se quieren Convocar. Después se comprueba que se dispone de la Nigromancia necesaria para los Secuaces.
2. Se paga la cantidad necesaria de Oro, que dependerá de la cantidad de Nigromancia que es necesaria para Convocar los Secuaces.
3. Para terminar, se giran las cartas de Secuaz de Hoxir desde su posición de inactivo (girada 90 grados en sentido horario) hasta la posición de activo (derecha).

La Nigromancia necesaria para convocar un Secuaz es el valor que aparece en el símbolo de Nigromancia de su carta de Secuaz de Hoxir, ajustado por posibles modificadores (un + o un - y un número) del símbolo de Nigromancia de las losetas de Héroe con las que se esté equipado o se hayan entrenado, que estén en el Tablero de Héroe y que muestren a ese Secuaz.

Ejemplo: Se quiere Convocar al Carnicero Putrefacto, que en condiciones normales requiere 5 de Nigromancia.



Nigromancia necesaria para Convocar al Carnicero Putrefacto

Pero se tiene entrenada la loseta de Héroe Masivo, que está en el Tablero de Héroe. Como muestra al Secuaz Carnicero Putrefacto y tiene un -1 en su símbolo de Nigromancia, eso significa que hace falta 1 de Nigromancia menos. Así que para Convocar al Carnicero Putrefacto solo hacen falta 4 de Nigromancia.



Nigromancia reducida en 1

Si se quiere Convocar a varios Secuaces al mismo tiempo, se suman sus requisitos de Nigromancia para, así, obtener el total de Nigromancia necesaria.

El Oro que hay que pagar para Convocar Secuaces es el que se indica en la carta de Nigromancia y depende del total de Nigromancia necesaria para Convocar a los Secuaces. Se busca el valor más bajo de Nigromancia de la carta que sea igual o superior al requisito total de Nigromancia. En esa fila de la carta aparecerá el Oro que hay que pagar.

Ejemplo: Si los Secuaces que se van a Convocar requieren un valor total de Nigromancia entre 5 y 7, hay que pagar 2 de Oro.



Siempre que se disponga de la Nigromancia (teniendo en cuenta la que consumen otros Secuaces activados) y el Oro necesario, se pueden Convocar Secuaces varias veces durante el turno.

CARTA DE NIGROMANCIA

Cuando se llega a 15 de Reputación se da la vuelta a la Carta de Nigromancia, para que muestre el dorso. A partir de ese momento disminuyen los costes en Oro de la Nigromancia. La carta seguirá así hasta que termine la partida, incluso si la Reputación baja por debajo de 15.



SECUACES ACTIVOS DE HOXIR

Se pueden tener activos los Secuaces de Hoxir que se deseen, siempre y cuando la suma de los valores de los símbolos de Nigromancia de las losetas de Héroe con las que se está equipado, así como las losetas entrenadas, sea igual o superior a la suma de requisitos de Nigromancia de las cartas activas de Secuaz de Hoxir (teniendo en cuenta los modificadores).

Si **en cualquier momento** el valor total de Nigromancia baja del total requerido por los Secuaces activos, hay que desactivar los Secuaces necesarios hasta que el valor de Nigromancia de los Secuaces activos vuelva a ser igual o superior al total de Nigromancia.

Ejemplo: Se acaba de Convocar al Carnicero Putrefacto, con un requisito de Nigromancia de 4 (5 por su Carta de Secuaz de Hoxir, pero modificado en -1 por la loseta de Héroe Masivo, que está, entrenada, en el Tablero de Héroe). Ya se tiene un Secuaz Cráneo Volador activo, que tiene un requisito de Nigromancia de 1. Como el total de Nigromancia que se tiene es 4, eso significa que hay que desactivar los Secuaces necesarios para cumplir con los requisitos. Se decide desactivar el Secuaz Cráneo Volador, así que se gira su carta de Secuaz de Hoxir 90 grados en sentido horario.



No se puede dar la vuelta a una carta de Secuaz de Hoxir activo para que muestre el otro lado. Primero hay que desactivar ese Secuaz y, después, Convocar al que aparece en el otro lado de la carta, para activarlo.

Durante el Combate se pueden usar las Capacidades de Ataque de los Secuaces de Hoxir que estén activos.

DESACTIVAR UN SECUAZ DE HOXIR

Se puede desactivar un Secuaz de Hoxir activo en cualquier momento del turno, solo hay que girar su carta de Secuaz de Hoxir para que quede en la posición de inactivo. Cuando un Secuaz de Hoxir pasa a estar inactivo se retiran todas las fichas de Herida que hubiera en la carta (ver página 2).

PODERES ELEMENTALES

Los Secuaces de Hoxir no se ven afectados por los Poderes Elementales de Fuego o Agua; eso quiere decir que cuando

Hoxir entre en un hexágono con influencia de esos poderes, ni se sanan ni sufren Heridas.

EFECTOS DE SANACIÓN

Siempre que Hoxir o uno de sus Secuaces genere un efecto de Sanación (por losetas de Héroe, Objetos, Confrontación con Elemental, etc.) se puede escoger que la Sanación de las Heridas afecte a Hoxir o a uno de sus Secuaces activos; también se puede dividir el valor del efecto de Sanación entre ellos.

USO DE LAS CAPACIDADES DE ATAQUE DE LOS SECUACES DE HOXIR

Para usar en Combate una Capacidad de Ataque de un Secuaz de Hoxir, lo primero es que el Secuaz esté activo.

El Cráneo Volador puede llevar a cabo un **Primer Ataque**, mientras que el Carnicero Putrefacto y el Señor Muerto Viviente pueden realizar una **Tirada de Ataque de Héroe**. Siempre que se escoja usar una de las Capacidades de Ataque de un Secuaz de Hoxir, se usa **en lugar del** Ataque del Héroe. O, dicho en otras palabras, no se pueden usar efectos de Primer Ataque o Tirada de Ataque de Héroe tanto del Secuaz como del Héroe en la misma Ronda de Combate. De igual manera, **no se pueden** usar las Capacidades de Ataque del Carnicero Putrefacto y del Señor Muerto Viviente en la misma Ronda de Combate. Pero las Capacidades de Ataque de los Secuaces de Hoxir **sí pueden verse modificadas** por Capacidades de Héroe y Objetos, de la manera habitual.

Se puede usar una Capacidad de Ataque de un Secuaz de Hoxir siempre y cuando el Secuaz esté activo. Esto quiere decir que no es necesario Convocar al Secuaz cada vez que se quiera usar su Capacidad de Ataque.

ACLARACIONES SOBRE CAPACIDADES DE ATAQUE DE LOS SECUACES DE HOXIR

CRÁNEO VOLADOR

Sincronización: Primer Ataque

Además, según sea el Valor de Combate final del Secuaz de Hoxir, se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo en el **primer** ataque del Monstruo de este Combate.



CARNICERO PUTREFACTO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, según sea el Valor de Combate final del Secuaz de Hoxir:

- Se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo en el **siguiente** ataque del Monstruo de este Combate.
- Además, se reduce en 1 las Heridas sufridas por Hoxir durante el **siguiente** ataque del Monstruo en este Combate.
- Se sana en 1 al Secuaz de Hoxir o a Hoxir.



SEÑOR MUERTO VIVIENTE

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, según sea el Valor de Combate final del Secuaz de Hoxir:

- ◆ Se resta 3 del Valor de Combate del Monstruo en el **siguiente** ataque del Monstruo en este Combate.
- ◆ Se reduce en el valor que corresponda las Heridas sufridas por Hoxir durante el **siguiente** ataque del Monstruo en este Combate.



CAPACIDADES DE CONTROL

Hay losetas de Héroe que se usan para mejorar a los Secuaces de Hoxir. A estas losetas de Héroe se las denomina Capacidades de Control. Para poder usar el efecto de una Capacidad de Control, hay que entrenarla.

Los efectos de estas Capacidades de Control son permanentes y se puede tener el número que se quiera, siempre y cuando se respeten las reglas de Entrenamiento y de colocación de Capacidades en el Tablero de Héroe.

Los efectos de las Capacidades de Control se explican en la Hoja de Héroe de Hoxir.

HERIDAS SUFRIDAS

En función de la sincronización y si no se indica lo contrario (ver **Excepciones de escenario**, más adelante), Hoxir y sus Secuaces sufren Heridas de la siguiente manera:

- ◆ **Fuera del Combate:** Todas las Heridas las sufre Hoxir de manera directa.
- ◆ **Durante el Combate:** Las Heridas las sufren los Secuaces activos y Hoxir, en el siguiente orden:
 1. Cráneo Volador
 2. Carnicero Putrefacto
 3. Señor Muerto Viviente
 4. Hoxir

Si el número de Heridas infligidas es superior a la cantidad necesaria para matar al Secuaz, las Heridas sobrantes se infligen al siguiente Secuaz (o a Hoxir), siguiendo el orden anterior.

Las Heridas que sufren los Secuaces de Hoxir se marcan con fichas de Daño de un Héroe que no esté en la partida.

EXCEPCIONES DE ESCENARIO

DEFENSA DE LOS ASENTAMIENTOS

Siempre que se sufran Heridas provocadas por Farruga, las Heridas las sufren el Secuaz activo y Hoxir como si fueran **durante el Combate**, siguiendo las reglas anteriores.

LA AMENAZA DE MIRREZIL

Siempre que se sufran Heridas provocadas por Mirrezil, las Heridas las sufren el Secuaz activo y Hoxir como si fueran **durante el Combate**, siguiendo las reglas anteriores.

DESPERTAR DEL SEGADOR DE ALMAS

Siempre que se sufran Heridas provocadas por Secuaces Expulsados, las Heridas las sufren el Secuaz activo y Hoxir como si fueran **durante el Combate**, siguiendo las reglas anteriores.

Nota: Se puede intentar Convocar a Secuaces de Hoxir después de expulsar a un Secuaz, pero antes de atacar la Torre.

CACERÍA DE CABEZAS

Siempre que se sufran Heridas provocadas por el movimiento de la Hidra, Ataque de Área, Contraataque, colocación inicial o fichas de Ácido, las Heridas las sufren el Secuaz activo y Hoxir como si fueran **durante el Combate**, siguiendo las reglas anteriores.

DIMENSIÓN ARCANA

Siempre que se sufran Heridas provocadas por atacar la Barrera Arcana, las Heridas las sufren el Secuaz activo y Hoxir como si fueran **durante el Combate**, siguiendo las reglas anteriores.

ENCUENTRO CON EL DIABLO

Al final de cada ronda, las Heridas infligidas por el Demonio de Faer son iguales a la suma de la mitad de la Salud Máxima de Hoxir y la Salud de todos los Secuaces de Hoxir activos (sin importar el número de Heridas que ya hayan sufrido), redondeando hacia abajo. Estas Heridas las sufren el Secuaz activo y Hoxir como si fueran **durante el Combate**, siguiendo las reglas anteriores.

MUERTE DE HOXIR EN COMBATE

Si Hoxir muere en Combate, además de seguir las reglas normales, este gana la cantidad indicada de Oro que aparece en el lado de la carta de Nigromancia que está visible, y que se corresponde con el total de Nigromancia que se tiene en losetas entrenadas y losetas de Héroe con las que se está equipado (sin contar los + o -). Siempre gana el Oro que corresponda al valor que es igual o mayor a la Nigromancia de las losetas de Héroe.

Ejemplo: Hoxir ha muerto en Combate con un Monstruo. Su Reputación todavía no ha llegado a 15. Tiene, en total, 8 de Nigromancia por sus losetas de Héroe entrenadas o con las que está equipado, así que, según indica el lado visible de la carta de Nigromancia, gana 3 de Oro.



Ejemplo de una Capacidad de Control

