



MANUAL DE JUEGO

Versión 1.3



Versión 1.3

Un juego de Ricardo Medrano Losa.

Ilustraciones:

Bocetos: Ricardo Medrano Losa

Logotipo: Ricardo Medrano Losa

Finales: Programación asistida sobre bocetos escaneados a través de ordenador.

Textos:

Ricardo Medrano Losa.

Maquetación:

Ricardo Medrano Losa.

Revisión de Reglas:

Grupo de Pruebas Alpha: Arantza Martín (Yiya), Carlos Blanco (Qüiz), Carlos Javier Cabero, Carlos Vizcaino (CVDantespeak), Ignacio del Río, Jorge Poderoso, Laura Escudero, Lucas Alves (Geez), Pedro Álvarez Ruiz y Roberto Fraile (Yopet).

Grupo Pruebas en Mesa Alpha: InterOcio 2025. Carlos Vizcaino (CVDantespeak), Jorge Poderoso, Javier Gómez (Rader), Miguel Ángel Sánchez Miranda (Werty21) y Marcos Velasco Pérez (Rashka), Sergio, Adan García, Valentina Gionna, Ana María Fenz, S. Pascual (Arpi), Alvaro Cardoso y más gente desinteresada en aparecer aquí.

Agradecimientos:

Gracias a todos los que, de una forma u otra, caminaron conmigo por este umbral de ideas y sombras.

A quienes aportaron dudas, reglas, Ecos o simplemente su tiempo: cada aporte encendió una chispa en la penumbra.

Y, en especial, gracias a Carlos Blanco, por empujar cada texto más allá de su forma inicial, por cuestionar con inteligencia y aportar con generosidad.

Sin sus kilométricas quejas, la oscuridad... no sería tan oscura.

No me quiero olvidar de Modesto, mi Impresor principal. Que hizo posible poder testar con calidad el juego.

Material para Edición Beta:

Piezas: Anycubic Kobra 3 V2 con diseño original de Ricardo Medrano Losa

Resto de componentes:

- Agr Game Manufacture Calle Gladiolos 37-39, 28970 Humanes de Madrid

- Otra Más Print S.L. Calle de Pilar Primo de Rivera, 3, 28440 Guadarrama, Madrid.

En Guadarrama, Abril de 2026



“ LA BATALLA MÁS DIFÍCIL LA TENGO CADA DÍA CONMIGO MISMO.

— Séneca



DESCUBRIENDO LAS SOMBRAS

En Dominus Obscura tomas el papel de un Soberano, para dirigir a tus Brigadas a través del Umbral...

No lo harás con espadas ni con promesas, sino con voluntad, engaño y sombra.

Cada Brigada está compuesta por seis Ecos, entidades únicas nacidas de tu intención. No son soldados, son proyecciones de tu deseo. Desde el implacable Imperator hasta el sigiloso Nomen Umbrae, pasando por los Custodios (que observan, se adaptan y ejecutan) y Equinox, que se resiste incluso a la caída. Ellos son tus manos en la penumbra, tu voz en la Fractura.

Ah, sí... las Fracturas.

Ese instante donde las sombras colisionan, donde lo oculto se revela y donde todo se decide. A veces es un ataque, otras una defensa, y a menudo... un susurro letal como un Interdicto Sombrio activado en el momento exacto. En una Fractura, no hay medias tintas: silencios o eres silenciado.

El campo de batalla no es un lugar, es un concepto. Lo llamamos el Umbral, un tablero que se dobla a las decisiones de los Soberanos. Aquí, una casilla puede volverse intangible, y una presencia puede desaparecer con un suspiro.

Cuando un Eco cae, no muere, solo se silencia. Pero si sabes usar bien tus cartas y la oscuridad te favorece, podrás Invocarlo de vuelta, arrastrado desde lo invisible a lo inevitable.

Y sí, tenemos nuestro propio lenguaje. Porque Dominus Obscura no es solo un juego de estrategia. Es un rito. Un enfrentamiento de voluntades donde las reglas no se aprenden, se susurran.

¿Preparado para gobernar las sombras? El Umbral ya se está abriendo.

Y tú no has venido a observar.



DOMINUS OBSCURA

En el Umbral de lo desconocido, donde la estrategia se teje en silencio y las formas son un eco en la penumbra, se alza Dominus Obscura. Aquí, la mente es un arma, el engaño una senda y la victoria, un enigma reservado para quienes saben moverse entre velos invisibles. No hay certezas, solo posibilidades; no hay luz, solo voluntad. En este dominio, cada decisión es un paso hacia la supremacía o la desaparición.

Dominus Obscura - Gobierna las sombras, conquista el Umbral.

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Dominus Obscura, un juego de estrategia táctica en el que deberás combinar ocultación, control de áreas y combates estratégicos para cumplir tus misiones y dominar el campo de batalla.

Número de jugadores: 2

Duración aproximada: 30-45 min.

Nivel de dificultad: Medio-Alto

OBJETIVO

Como Soberano, tu objetivo en el juego será hacerte con el poder que otorgan las sombras, para ello tendrás que conquistar el Umbral acumulando Fragmentos, cumpliendo misiones o silenciando a tu rival.

COMPONENTES DEL JUEGO

- Tablero de 8x8 casillas.
- 6 fichas por jugador.
- Cartas de misión (24 en total, 12 para cada Soberano).
- Cartas de recompensa (60 en total).
- 2 dados de 6 caras del mismo color (2D6).
- 1 dado de 6 caras con color diferente (1D6).
- 1 dado de 8 caras (1D8).
- Marcadores de control de zona.
- Marcadores de ancla de sombra.
- Marcadores de bloqueo de casilla.
- Marcadores de recompensa.
- Marcadores de Fragmentos

Si tienes dudas con algún concepto o término, consulta el glosario en la página 21



PARTES DE LAS CARTAS

- 1 - Carta del Eco.
- 2 - Movimiento del Eco.
- 3 - Arte del Eco.
- 4 - Amenaza del Eco.
- 5 - Nombre del Eco.
- 6 - Texto ambiental.
- 7 - Habilidades del Eco.
- 8 - Carta de misión.
- 9 - Nombre de la misión
- 10 - Arte de la misión.
- 11 - Fragmentos que otorga la misión.
- 12 - Detalle de la misión.
- 13 - Edición de la carta.
- 14 - Código de la carta.
- 15 - Carta de acción.
- 16 - Arte de la acción.
- 17 - Nombre de la acción.
- 18 - Detalle de la acción.
- 19 - Edición de la carta.
- 20 - Código de la carta.
- 21 - Carta de objeto.
- 22 - Arte del objeto.
- 23 - Nombre del objeto.
- 24 - Detalle del objeto.
- 25 - Edición de la carta.
- 26 - Código de la carta.



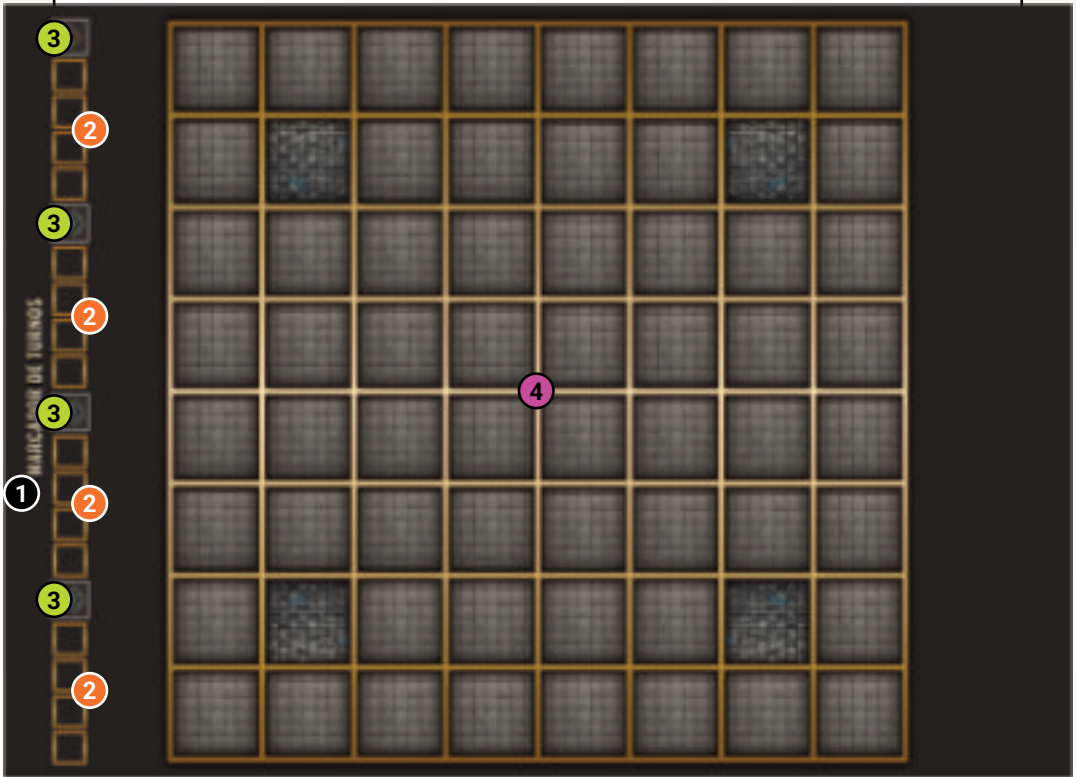
DETALLE TABLERO

1 - Marcador de Turnos.

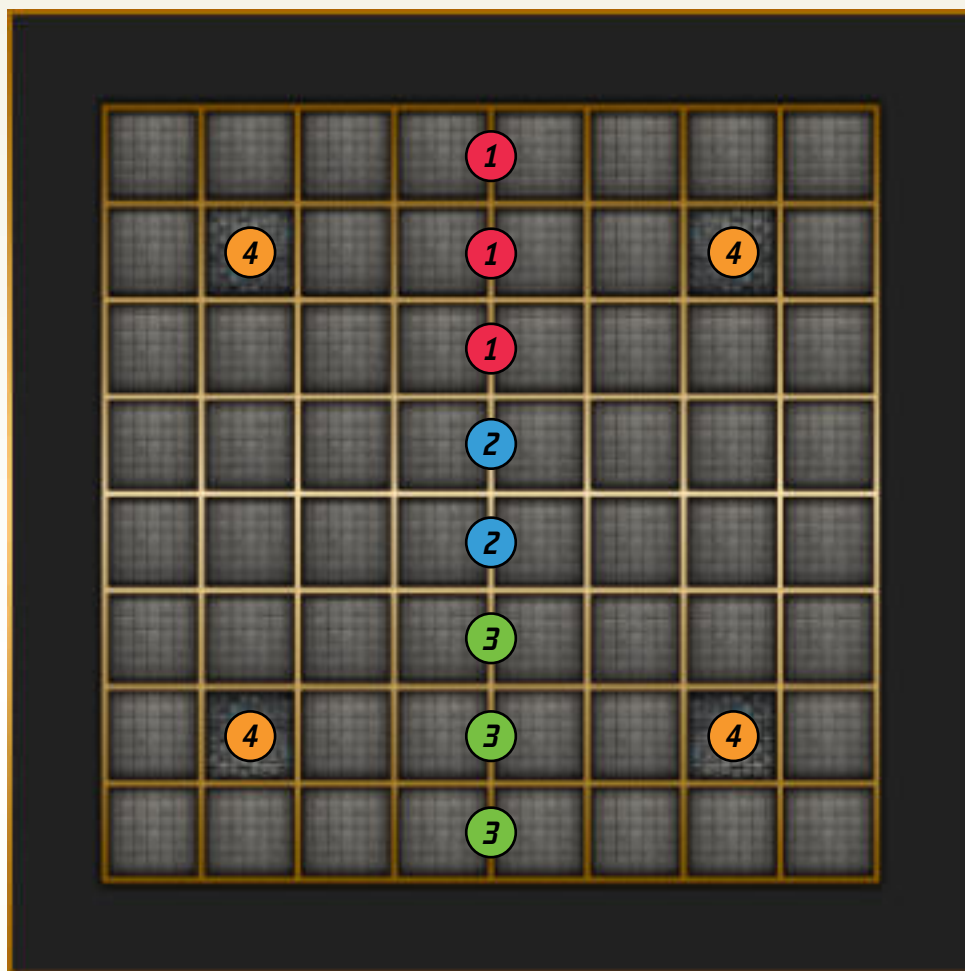
2 - Casillas de control de turnos..

3 - Casillas de control de Recompensas.

4 - Umbral (ver pag. 8).



ANATOMÍA DEL UMBRAL



1 - Filas de despliegue del Soberano rival. Filas de zona de control del Soberano rival.

2 - Filas de zona de control central.

3 - Filas de despliegue del Soberano. Filas de zona de control del Soberano.

4 - Casillas Renasci.



ECOS

CUSTODIOS



"Custodios: Son la columna vertebral de cada Brigada. Observan, se adaptan y ejecutan. Cada uno representa una fase del conflicto: exploración, reacción y cierre. No destacan por su fuerza individual, pero unidos forman la estrategia en movimiento."

Reglas Especiales:

No.

IMPERATOR



"Imperator: No es solo el Eco más fuerte, es la voluntad encarnada de la noche. Su avance es inexorable, su presencia impone terror, y cuando golpea, lo hace con una contundencia que aplasta la esperanza misma. No hay refugio ante su sombra, no hay luz que lo detenga. Donde él pisa, la noche gobierna."

Reglas Especiales:

No.

NOMEN UMBRAE



"Nomen Umbrae: Ataca desde la distancia, con golpes sutiles que no buscan destruir, sino empujar al enemigo a la desesperación. Una pieza frágil, pero imprescindible. La esencia del engaño y la paciencia. La última verdad en un mundo de mentiras."

Reglas Especiales:

Nomen Umbrae solo puede atacar a distancia máxima de 2 casillas desde su posición en cualquier dirección horizontal o vertical. Esta condición hace que solo pueda mover o atacar, pero no usar su movimiento para terminar en una **Fractura**.



Nomen Umbrae es el eje de la **Brigada**, por lo que si es **silenciado**, la partida finaliza con la condición de victoria **"Nomen Umbrae"**.

EQUINOX



"Equinox: Ni visible ni ausente. Su presencia es sutil, pero altera el combate con un solo movimiento. Incluso al caer, conserva un instante más para dictar el destino: su segunda vida."

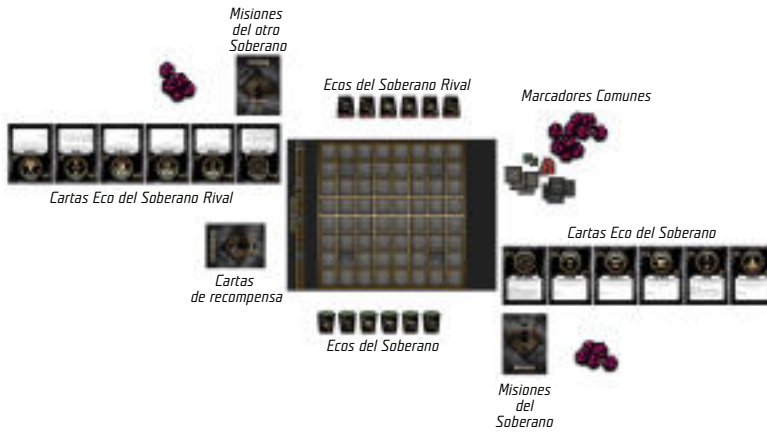
Reglas Especiales:

Equinox tiene **2 vidas**, si pierde la primera y lidera la **Fractura**, se realiza un segundo ataque. En caso de que pierda alguna vida tras intervenir en una **Fractura**, no la recupera.

Gira la carta cuando solamente le quede una vida.

Si **Equinox** es invocado con **Renasci**, recupera sus 2 vidas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



Siguiendo los pasos siguientes, tendremos la mesa preparada para enfrentar nuestras voluntades.

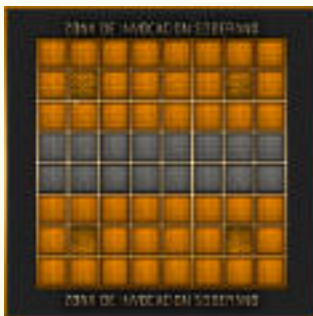
Paso 1:

- Cada Soberano posiciona su tablero de marcador de Soberano frente a él.
- Se reparten los Eco y las cartas de Eco a cada Soberano.
- Cada Soberano recibe su mazo de misiones, se distinguen por el color del halo en la caja del nombre de la misión **9**.
- Las cartas de recompensa se mezclan en un mazo común y se colocan boca abajo.
- Se colocan los marcadores (de zona, ancla de sombras, bloqueo y recompensa) de modo que sean accesibles por ambos Soberanos.

Paso 2:

- Cada Soberano coloca todas sus cartas de Eco accesibles y visibles boca arriba.
- Se barajan las cartas de misiones de cada Soberano y se dejan boca abajo, en un mazo en frente de cada Soberano a la vista y que no molesten durante la partida.

- Las cartas de recompensas también se baraja y se dejan accesibles y visibles para ambos Soberanos en un mazo boca abajo.



Detalle de zonas de Invocación

Paso 3:

- Ambos Soberanos lanzan un 1D6. El que obtenga la mayor puntuación gana la iniciativa.
- El Soberano con la Iniciativa invoca su primer Eco en el Umbral. A continuación, el Soberano Rival hace lo mismo. Este proceso continúa de forma alterna hasta



que ambos Soberanos hayan invocado todos sus Ecos. No hay un orden preestablecido para invocar tipos de Eco. La zona de Invocación corresponde a las tres primeras filas del Umbral frente a cada Soberano.

Paso 4:

- El Soberano con la Iniciativa roba las dos primeras cartas de su mazo de misiones, deberá quedarse con una y descartar la otra boca arriba en una zona visible a todos. También tiene que recoger cuatro cartas de recompensa del mazo común.

- El Soberano rival repite el mismo proceso.

- A continuación, el Soberano con la iniciativa lanza 2 veces 1D8:

- El primer dado define el eje Y (vertical) empezando desde la esquina inferior izquierda.
- El segundo dado define el eje X (horizontal) empezando desde la esquina inferior izquierda.

La intersección de ambos ejes determina la posición del primer marcador de recompensa en el Umbral. El Soberano rival lanza también 2D8 y coloca su propio marcador de recompensa siguiendo el mismo método.

Paso 5:

- Inicio de la partida.



SECUENCIA DEL TURNO



El turno está regido por una secuencia de pasos fija, que ambos Soberanos deben seguir hasta que la partida llegue a su final. Dentro de esta estructura, ciertos momentos clave están marcados por la aparición de nuevas recompensas en el Umbral.

El Soberano que ganó la iniciativa es el primero en actuar, este se moverá el marcador de turnos del tablero.

RECOMPENSA

En los turnos 5, 10 y 15 cada Soberano tiene que poner una recompensa sobre el Umbral.

El Soberano con la iniciativa lanza 2D8:

- El primer dado define el eje Y (vertical) empezando desde la esquina inferior izquierda.
- El segundo dado define el eje X (horizontal) empezando desde la esquina inferior izquierda.

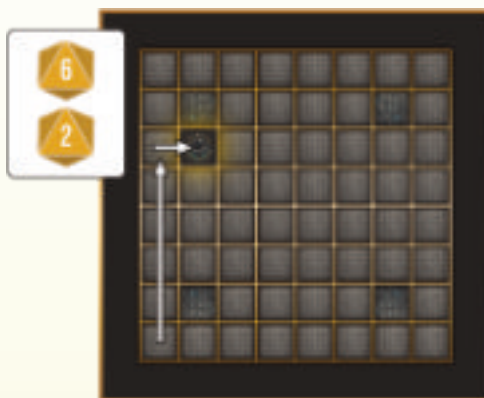
La intersección de ambos ejes determina la posición del primer marcador de recompensa en el Umbral. El Soberano Rival lanza también 2D8 e invoca su propio marcador de recompensa siguiendo

el mismo método.

Si una recompensa cae sobre un Eco ya Invocado, el marcador se retira inmediatamente del Umbral y el Soberano propietario del Eco roba una carta del mazo de recompensas.

Si la recompensa cae sobre una casilla ocupada por un Bloqueo o sobre una Casilla Renasci, esta se desvanece en la sombra y no se posiciona ningún marcador.

Si una recompensa es invocada sobre otra existente en el Umbral, el Soberano que se haga con ella, robará dos cartas de recompensa en vez de una.



Detalle de Invocación de recompensa

MISIONES

Si durante su turno un Soberano completa una misión y no tiene más misiones activas, en este paso podrá robar dos cartas de su mazo de misiones. Deberá elegir una de ellas para mantener como nueva misión activa, y descartar la otra en la pila de descartes boca arriba.

Las misiones en mano permanecerán ocultas hasta el momento que sean completadas.

RECOMPENSAS

En este punto del turno, el Soberano puede decidir si desea jugar cartas de recompensa de tipo Acción.

Durante este momento también se pueden asignar nuevas cartas de recompensa de tipo objeto a los Ecos, colocándolos bajo su carta correspondiente.

Las cartas de recompensa tipo Objeto ya asignadas a un Eco no requieren declaración previa: forman parte de dicho Eco y se activan cuando ese Eco lo hace.

ECOS

En el turno, durante el paso de Ecos, se puede elegir entre Mover, liberarse de una Ancla de Sombras o realizar una Fractura.

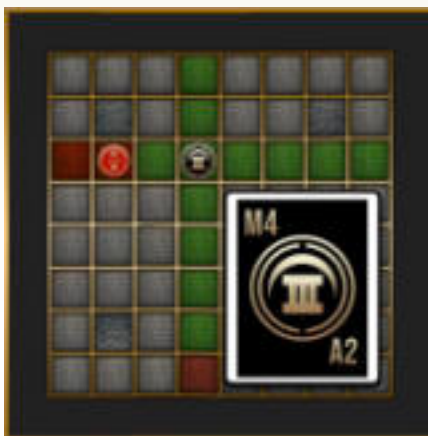
Movimiento

- Cada Eco tiene un valor de Movimiento (M).
- Puede moverse en en una única dirección horizontal o vertical hasta un máximo de su M, y siempre en la misma dirección por turno.
- No puede atravesar otros Ecos, sean propios o enemigos.
- Si el Eco termina su movimiento

sobre una casilla ocupada por un Eco del otro Soberano, se inicia una Fractura de ataque.

- Hay cuatro casillas en el Umbral que no se pueden atravesar, terminar movimiento sobre ellas o finalizar turno posicionado encima (Ver El Umbral).

Los Ecos permanecen ocultos hasta que atacan o son revelados por una carta.



Fracturas

“Una Fractura es el momento en que dos Ecos colisionan. Es el punto de máxima tensión, donde las voluntades se enfrentan y el destino de una zona se decide. Nada permanece oculto durante una Fractura. Solo uno prevalece.”

Las Fracturas son los eventos que se generan cuando se encuentran dos Ecos, sea un ataque, una defensa o un desafío.

Ataque:

El Soberano que inicia la Fractura de ataque lanza 2D6.

Se suma el resultado al valor de Amenaza (A) del Eco atacante.

Se aplican los modificadores de objetos y/o Acciones activos.

- El defensor realiza el mismo procedimiento: lanza 2D6, suma su Amenaza y modifica si corresponde.

- Se comparan los resultados finales:

- Si el valor del Eco Atacante es superior, el Eco Defensor es

silenciado (eliminado del Umbral).

- Si el valor del Eco Defensor es superior, el Eco Atacante es silenciado.

- En caso de empate, ambos Ecos son silenciados.

Equinox ataca al Imperator del oponente, tras lanzar sus dados obtiene un 2 y un 4, que sumado a sus 4 puntos de amenaza hacen un total de 10.

Imperator, por su parte defiende con un 6 y un 1 más sus 5 puntos de Amenaza, lo que le deja con 12 puntos (2 por encima de los conseguidos por Equinox).

Equinox pierde una de sus vidas, el Soberano gira su carta de Eco y se realizará otro ataque..



Ataque Fallido.



Un Custodio se lanza, a la desesperada al ataque contra el Imperator del oponente.

Ataque Satisfactorio.



Tras las tiradas, el Custodio consigue derrotar al Imperator por tres puntos, lo retira del juego y ocupa su casilla en el tablero.



Defensa:

Algunas Acciones o efectos permiten infligir daño directo a un Eco, incluso sin contacto físico. En estos casos se genera una Fractura de Defensa.

- El Soberano defensor lanza 2D6.

- Se suma el resultado al valor de Amenaza (A) del Eco objetivo.

- Se aplican los modificadores de objetos vinculados al Eco defensor.

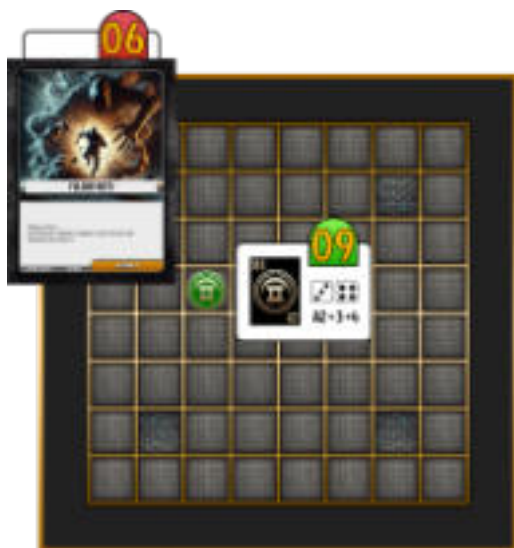
- Se compara este resultado con el valor de Amenaza de la Acción ofensiva.

- Resultado:

• Si la Acción ofensiva supera el total del Eco defensor, este es silenciado.

• En cualquier otro caso, el Eco resiste el ataque y permanece sobre el Umbral.

Fulgor Roto indica “Elige un Eco. El Soberano deberá realizar una Fractura de Defensa de valor 6”



En este ejemplo, el Custodio evita ser silenciado con un resultado de 9



Tras invocar esta Acción, el Soberano objetivo deberá resolver una Fractura Defensiva.

Deberá lanzar 2D6 y obtener un resultado total de 6 o más para evitar ser silenciado.

Si falla, el Eco seleccionado es silenciado

Tras invocar una Acción que requiera realizar una Fractura de Defensa, el turno continúa de la manera habitual.



Desafío:

Algunas cartas o efectos pueden requerir una Fractura de Desafío. En este tipo de Fractura, se reta directamente a un Eco enemigo, sin intención de silenciarlo, sino de alterar su estado o limitar sus capacidades.

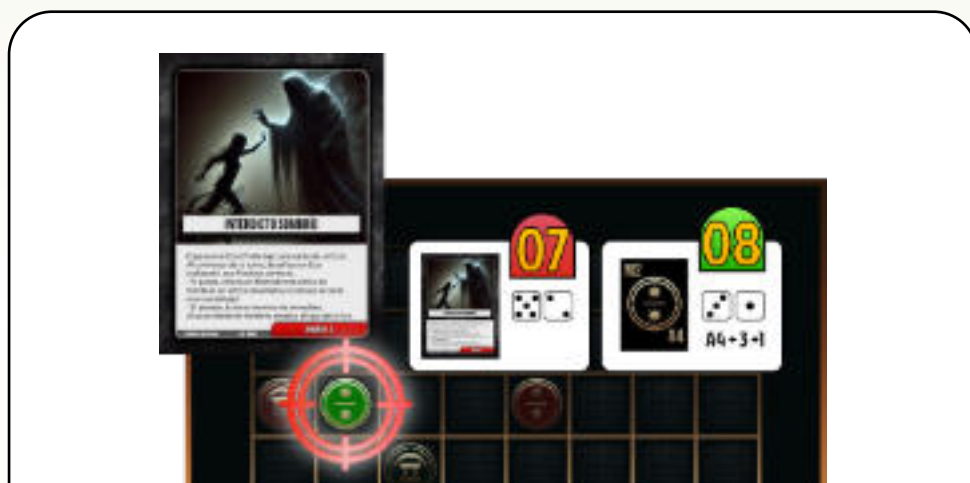
- El Soberano que invoca la Fractura lanza 2D6.

- El Soberano defensor lanza también 2D6 y suma el valor de Amenaza (A) del Eco desafiado.

- Si el resultado del Eco supera el valor del Desafío, este resiste sus efectos.

- Si no lo supera, se aplican las consecuencias específicas del Desafío, como por ejemplo recibir un Ancla de Sombras, perder un objeto o quedar marcado.

Importante: Las Fracturas de Desafío no silencian Ecos, pero pueden imponer efectos debilitantes u obstáculos estratégicos.



El Soberano invoca la carta Interdicto Sombrío, que genera una Fractura de Desafío dirigida al Equinox del Soberano rival.

- El Soberano que invoca la Fractura lanza 2D6 y obtiene un 7.

- El Soberano defensor lanza 2D6 y suma el valor de Amenaza (A) de su Equinox.

- El resultado final del defensor es 8, superando el valor del Desafío.

Conclusión:

El Desafío fracasa. Equinox resiste la Fractura impuesta por el Interdicto Sombrío, y no recibe penalización alguna.

Silenciar Ecos:

Cada vez que se silencie un Eco, por la vía que sea, el Soberano que lo ha silenciado se anota un Fragmento en

su marcador. Si ambos Soberanos eliminan a la vez un Eco, también sumarán un Fragmento a sus marcadores.



ZONAS

El Umbral se divide en tres zonas diferenciadas, cada una con sus propias implicaciones tácticas y reglas.

Zona de Control del Soberano Rival

- Corresponde a las tres primeras filas frente al Soberano Rival.
- Penetrar en esta zona suele forzar Fracturas inmediatas con Ecos defensores.

Zona de Control Central

- Es el corazón del Umbral, el terreno neutro entre ambos Soberanos.
- Aquí se libran la mayoría de Fracturas, maniobras de posicionamiento y disputas clave.
- Dominar esta zona permite proyectar presión y cortar rutas de invocación.

Zona de Control del Soberano

- Tu zona personal de invocación, formada por las tres filas más cercanas a ti.
- Es el bastión inicial de tu dominio, pero no debe darse por garantizado.

enemigos en tu zona, obtienes un marcador de Control de Zona.

Control de la Zona Central:

La zona central del Umbral será la que contenga más Fracturas y más presencia de Ecos. Para conseguir marcadores de Control zona en esta zona Central, deberemos de tener mayor presencia al finalizar el turno.



Dominar Zonas

El Umbral no se conquista con rapidez, sino con presencia sostenida.

Control de la Zona del Soberano:

Al finalizar tu turno, si no hay Ecos

Control de la Zona del Soberano Rival:

Al contrario que con la zona del Soberano, en esta zona del oponente, podremos obtener un marcador de Control solamente con tener presencia de un Eco propio en la zona del Soberano Rival.



Pérdida de Dominación

Cuando un Soberano pierde toda presencia de Ecos en una zona del Umbral, debe retirar un marcador de zona correspondiente.

Si no tiene presencia en varias zonas, pierde un marcador por cada una.

“La pérdida de Dominación debilita su vínculo con la sombra y acelera su declive.”

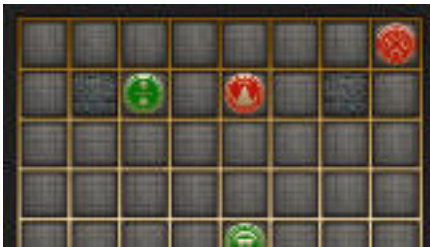
Marcadores de Control

Cada Soberano puede acumular hasta 6 marcadores de Control sobre su carta de misión en curso.

Al cumplir una misión de Control, se

retiran los marcadores de la zona dominada y la misión pasa a puntuar sus Fragmentos. Como es lógico, el incorporar marcadores de control sobre una carta de misión puede dar pistas de la misión... o no.

Tras conseguir los 6 Marcadores de Control, el Soberano podrá, en el inicio de su siguiente turno, y si mantiene los 6 Marcadores de Control, revelar su misión y proceder a elegir una nueva. Los Marcadores se descartan.



El Equinox Verde está en la zona del Soberano Rival desde hace un par de turnos.

El Soberano Rival, cansado de ver a ese Equinox en su zona, decide mover uno de sus Ecos contra el Eco Verde.



El Soberano Verde retira su Eco de la zona del Soberano Rival. Al finalizar el turno tendrá que retirar un marcador de Control de zona de su carta de misión.



CONDICIONES DE VICTORIA

No hay victoria sin sacrificio, ni dominio sin sombra.

En Dominus Obscura, la victoria no es un destino: es una imposición de voluntad sobre el Umbral.

Quien consigue alinear Fragmentos, silenciar a su oponente o extender su control hasta los límites del tablero, no gana... transforma.

El Umbral no celebra al vencedor, lo reconoce.

Y en ese reconocimiento, la sombra se inclina... y el eco del Dominus susurra un nuevo nombre.

VICTORIA AUTOMÁTICA

5 Misiones

El Soberano que consiga realizar 5 misiones se alzará con la victoria automáticamente.

VICTORIA POR FRAGMENTOS

El Soberano que sume más Fragmentos será el que domine las sobras y se alce con la victoria.

Destrucción Total

Si un Soberano logra silenciar por completo la Brigada del Soberano rival, la partida concluye de inmediato.

El Soberano que posea más Fragmentos en su marcador será reconocido por el Umbral como el verdadero heredero de la sombra, y su voluntad prevalecerá en la penumbra.

A veces, el equilibrio se rompe.

Y cuando no queda negociación posible, el conflicto se convierte en la única salida.

En ese momento, la victoria no se decide por presencia... sino por legado.

Nomen Umbrae

Si un Soberano silencia al Nomen Umbrae del otro antes de haber silenciado al resto de los Ecos de la otra Brigada, la partida concluye inmediatamente.

Sedes Tempus

Cuando el turno 20 llega, la partida concluye de inmediato, y se procede al recuento de Fragmentos en cada marcador de Soberano.

El Umbral deja de responder.

La penumbra se congela, y la voluntad de ambos Soberanos se sella.

Quien haya reunido más Fragmentos será reconocido por la sombra.

Quien tenga menos... será olvidado.

EMPATES

Un empate ocurre cuando, al finalizar la partida (ya sea por Sedes Tempus, Destrucción Total o cualquier otra condición de cierre), ambos Soberanos han acumulado la misma cantidad de Fragmentos.

Dado que los Fragmentos son la principal medida de dominio, el empate representa una rareza en el Umbral: dos voluntades que han influido con igual intensidad... pero no puede haber dos sombras gobernantes.

REGLAS DE DESEMPATE

Si se produce un empate en el conteo de Fragmentos, se resuelve aplicando los siguientes criterios, en orden:



Amenaza Total

Se suman los valores de Amenaza (A) de todos los Ecos aún activos en el tablero por cada Soberano.

El Soberano con mayor Amenaza Total prevalece.

Presencia de Ecos

Si la Amenaza Total también está empatada, se compara la cantidad de Ecos activos en el Umbral.

El Soberano con más Ecos en juego gana el desempate.

Fractura en el tiempo

Si persiste el empate, ambos Soberanos realizarán una última Fractura entre ellos. No hay Amenaza (A) para sumar a la tirada, tampoco se podrá usar ninguna Acción u objeto para modificar o alterar el resultado, el Soberano que mayor resultado

obtenga será el que gane el desempate.



EJEMPLO DE DESEMPATE

Dos Soberanos llegan al final del turno 20 con 9 Fragmentos cada uno. Se activa el protocolo de Sedes Tempus y se procede al desempate:

Paso 1: Amenaza Total

Soberano A tiene 3 Ecos activos: Custodio (A2), Equinox (A4), Imperator (A5) → Total Amenaza: 11

Soberano B tiene 2 Ecos activos: Nomen Umbrae (A3), Custodio (A4) → Total Amenaza: 7
Soberano A gana el desempate por tener mayor Amenaza Total.

No es necesario aplicar los siguientes pasos.

Cuando el eco del Dominus duda entre dos voces, escucha aquella que aún retumba con más intensidad. Porque en la penumbra, incluso el equilibrio es una ilusión.



GLOSARIO

Ancla de Sombras



El Ancla de Sombras es una condición impuesta a un Eco tras esperar con éxito la carta **Interdicto Sombrío**.

Cuando un Eco es marcado por el Ancla, su voluntad queda suspendida. No puede moverse ni atacar, atrapado en una quietud impuesta por la propia penumbra.

Para reflejar este estado, se coloca un marcador de Ancla de Sombras sobre la carta del Eco afectado.

La única forma de liberarse del Ancla es durante el Paso de Ecos en la secuencia del turno.

Si el Soberano elige a ese Eco, podrá retirar el marcador, pero no podrá realizar ninguna otra acción con él ese turno.

El Eco queda inmóvil, rompe el sello... y aguarda.

Ataque

El ataque es la acción mediante la cual un Eco inicia una Fractura con intención de silenciar a otro Eco en el Umbral. Representa un acto de agresión directa, una colisión de voluntades en su forma más pura.

Resolución de una Fractura de ataque:

1. Durante esta Fractura, el Soberano atacante lanza 2D6 y suma el valor de Amenaza (A) de su Eco.
2. El defensor realiza el mismo

procedimiento. Ambos resultados se comparan:

3. El Eco con mayor total silencia al otro.
4. En caso de empate, ambos Ecos son silenciados.

El ataque es la única forma directa de silenciar un Eco enemigo sin necesidad de efectos adicionales. Usarlo en el momento justo puede alterar el control de zonas, interrumpir misiones o evitar la obtención de Fragmentos por parte del oponente.

Notas:

Algunos Ecos, como Nomen Umbrae, tienen condiciones especiales al atacar, limitando su movimiento o alcance. objetos y Acciones pueden modificar los valores implicados en la Fractura.

No toda sombra golpea con furia. Algunas esperan el instante exacto... para extinguir la llama con un solo roce.

Bloqueo de Casillas



La carta de **Bloqueo** permite al Soberano que la invoca imponer un marcador de Bloqueo sobre cualquier casilla del Umbral.

Esta casilla se convierte en un espacio inaccesible, no pudiendo ser utilizada ni para movimiento, ni para invocaciones, ni para colocar otros elementos.

Regla Especiales:

- No puede colocarse sobre un Eco.
- Si una recompensa cae sobre una

casilla bloqueada, se retira la recompensa inmediatamente del Umbral.

- Si se coloca un Bloqueo sobre una recompensa ya existente, la recompensa es retirada del Umbral.

- Si se bloquea una casilla Renasci, esta queda inhabilitada para invocaciones mientras el marcador de bloqueo permanezca.

Brigadas

Una Brigada es un conjunto de seis Ecos.

Cada Soberano despliega una Brigada completa al iniciar la partida, estableciendo así su voluntad en el Umbral.

Una sombra sola es un susurro. Seis... es un mandato.

Cartas de Eco

Cada Eco posee una representación física mediante una **carta de Eco**, donde se gestionan sus recompensas, estados y habilidades activas.

Estas cartas se colocan sobre la mesa, accesibles y visibles para ambos Soberanos durante toda la partida.

Allí donde no alcanza la sombra, la carta revela su voluntad.

Cartas de Misión

Cada Soberano dispone de doce cartas de misión, que representan los retos impuestos por el Umbral para probar su voluntad.

Cumplir una misión otorga Fragmentos, y en ciertos casos, puede conducir directamente a la victoria.

Misiones de Control:

- Requieren la posesión de marcadores de zona específicos.

- Si el Soberano dispone de los marcadores indicados al robar esta misión, puede reclamarla de inmediato como completada.

Misiones de silencio:

- Exigen silenciar un Eco específico en una zona determinada del Umbral.

- Si la misión requiere silenciar al Nomen Umbrae, la partida terminará en el momento de silenciarle.

Misión de Batalla Total:

- Se completa al silenciar la Brigada entera del Soberano Rival.

- Esta misión no requiere zona ni nombre: solo el silencio completo.

Al final de la partida, toda misión pendiente de completar resta su valor en Fragmentos del marcador del Soberano correspondiente.

El Umbral no premia la intención. Solo la ejecución.

Condiciones de Victoria

Las condiciones de victoria se otorgan por:

- Conseguir 5 misiones.

- Destrucción Total.

- Silenciar al Nomen Umbrae.

- Sedes Tempus.

Control de Zonas

El Control de zonas representa la capacidad de una Brigada para



imponer su voluntad sobre las distintas regiones del Umbral, reclamando así marcadores de zona que fortalecen la conexión con los Fragmentos.

El Umbral se divide en tres zonas diferenciadas:

Zona del Soberano Rival:

- Basta con tener al menos un Eco propio en esta zona para obtener un marcador de Control.

Zona Central:

- El Soberano debe mantener una mayoría de Ecos en esta zona frente al rival para reclamar el marcador.

Zona del Soberano:

- Solo se puede obtener un marcador si la zona está completamente libre de Ecos enemigos.

Desafío

Un Desafío es un tipo particular de Fractura en la que un Eco se enfrenta a otro fuera del contexto de un ataque o una Defensa.

En estos eventos, la tensión no busca el silencio del enemigo, sino imponer una condición, alterar su estado o medir su resistencia ante una voluntad inesperada.

Defensa

La Defensa es la acción mediante la cual un Eco intenta resistir una Fractura de ataque, ya sea provocada por una Acción invocada o por el ataque directo de otro Eco.

Durante una Fractura de Defensa, el Soberano defensor lanza 2D6 y suma el valor de Amenaza (A) del Eco objetivo.

Este total se compara con el valor ofensivo del atacante.

No toda sombra retrocede. Algunas se aferran hasta desvanecer la luz.

Ecos

Son las fichas con las que cada Soberano participa.

Tienen dos valores y una imagen que los identifica. Los valores son M (Movimiento) y A (Amenaza).

Un conjunto de seis Ecos forma una Brigada, la fuerza completa con la que cada Soberano entra en juego.

Los Ecos actualmente disponibles son:

- Nomen Umbrae
- Custodio I, II y III
- Equinox
- Imperator

Cada Eco es una grieta con nombre. Cada Brigada, un eco del Dominus.

Fractura

La Fractura es el evento en el que dos Ecos se ven obligados a resolver un conflicto, ya sea mediante un ataque, una Defensa o un Desafío.

Cada Fractura se resuelve de acuerdo a su naturaleza, lanzando 2D6 y sumando el valor de Amenaza (A) del Eco implicado.

El resultado se compara contra el valor objetivo de la Fractura. Si el resultado no lo supera, el Eco es silenciado.

Ataque

- El Eco que inicia la Fractura lanza 2D6 + Amenaza.
- El resultado debe superar la Amenaza + tirada del Eco defensor



para permanecer en el Umbral.

- Si falla, el atacante es silenciado.
- Excepción: El Nomen Umbrae, al atacar a distancia, no es silenciado si falla la Fractura de ataque.

Defensa

- El Eco objetivo de una Acción o ataque enemigo lanza 2D6 + Amenaza.
- Debe superar el valor ofensivo que lo amenaza para mantenerse en el Umbral.
- Si no lo logra, es silenciado.

Desafío

- El Eco retado en una Fractura de Desafío lanza 2D6 + Amenaza.
- Si supera el valor de Desafío, resiste sin penalización.
- Si no lo logra, sufre el efecto indicado por la carta o acción (por ejemplo, recibir un Ancla de Sombras).

Toda Fractura es una decisión. Toda decisión, una grieta más en la voluntad del Dominus.

Fragmentos

Representan la puntuación de un son la métrica progreso en el juego.



Obtención:

- Un Soberano obtiene 1 Fragmento cada vez que silencia un Eco enemigo. Si uno de los Ecos del rival regresa al Umbral, el fragmento tras silenciarlo se mantiene.
- Al completar una misión, se obtienen Fragmentos según la dificultad de la misma.
- Algunos efectos especiales o cartas pueden otorgar o retirar Fragmentos.

Uso e Impacto:

- Los Fragmentos no se gastan ni se intercambian: son una medida acumulativa de supremacía.
- Sirven como condición de victoria o como factor de desempate en condiciones como Destrucción Total o Nomen Umbrae.

Invocar

Acto mediante el cual un Soberano proyecta una acción u objeto o un Eco. Invocar es traer algo al tablero.

Usos comunes del término:

- Invocar un Eco: Acción de colocar un Eco sobre el Umbral, ya sea durante la preparación inicial o mediante efectos que permiten su regreso tras haber sido silenciado.
- Invocar un objeto: Al mostrar una carta de recompensa tipo objeto, se considera que el Soberano lo invoca y lo equipa a un Eco, colocándolo bajo su carta.
- Invocar una Acción: Ejecutar una carta de recompensa tipo Acción también se considera una invocación, pues su efecto altera directamente el estado del Umbral o de los Ecos.

Cada invocación representa una extensión directa de la voluntad del Soberano. El momento en que se invoca un elemento (y cómo este altera el equilibrio en el Umbral) puede decidir el resultado de una Fractura o de toda la partida.

Notas:

Aunque los términos “jugar” o “usar” pueden emplearse informalmente, el reglamento considera invocar como el verbo clave para describir toda acción que implique introducir o activar algo dentro del Umbral.



Marcadores de Recompensa

Los marcadores de recompensa se colocan en el Umbral en los turnos 0, 5, 10 y 15 de la partida. La ubicación se calcula mediante la tirada de 2D8. El primer resultado será el eje Y (vertical) mientras que el segundo resultado será el eje X (horizontal).

Si una recompensa es invocada sobre un Eco, se retira inmediatamente del Umbral y el Soberano al que pertenezca el Eco recogerá la carta de recompensa del mazo común de recompensas.

Si una recompensa es invocada sobre una casilla Renasci o una casilla con un Bloqueo, la recompensa se retira del tablero.

Algunas veces, una recompensa se invoca sobre otra recompensa ya dispuesta en el Umbral. En este caso, se apilan y el Soberano que se haga con ellas, tomará dos cartas del mazo común de recompensas.



Marcadores de Zona

Representaciones físicas del control territorial ejercido por un Soberano sobre el Umbral. Estos marcadores reflejan qué zonas han sido dominadas y sostienen el avance estratégico hacia ciertas misiones.

Obtención:

Un Soberano obtiene un marcador de zona al finalizar su turno si:

- Zona del Soberano: No hay Ecos enemigos en sus tres filas.

- Zona Central: Tiene mayor presencia de Ecos que el oponente en la zona media del Umbral.

- Zona del Soberano Rival: Tiene al menos un Eco en las tres filas del rival.

Pérdida:

- Si un Soberano pierde toda presencia en una zona donde tenía control, debe retirar el marcador correspondiente.

- La retirada es automática al concluir el turno sin presencia en dicha zona.

Los marcadores de zona son requeridos para completar misiones de control.

Un Soberano puede acumular hasta 6 marcadores simultáneos, que pueden emplearse en diferentes misiones.

Al cumplir una misión de control, los marcadores usados son retirados, pero no se pierden los Fragmentos obtenidos.

Donde se posa un marcador, la sombra no solo observa... reclama. Y cada reclamo es una grieta más en la voluntad enemiga.

Movimiento de Ecos

Acción que permite a un Eco desplazarse dentro del Umbral según su valor de Movimiento (M).

Reglas básicas:

- El movimiento debe realizarse en una única dirección (horizontal o vertical) por turno.

- No puede atravesar otras fichas, ni propias ni enemigas.

- Si termina su movimiento sobre un Eco enemigo, se inicia una Fractura de ataque.

- No puede finalizar en casillas

bloqueadas o especiales (como las Renasci).

Pila de Descartes

Zona donde se colocan las cartas que han sido utilizadas, reveladas o descartadas, y que ya no están activas en el Umbral.

Tipos de pila:

- **Pila de Descartes de Misiones:** Cada Soberano mantiene su propia pila. Cuando descarta una carta de misión (por ejemplo, al elegir una entre dos durante la preparación), esta se coloca boca arriba en su pila personal. Las misiones descartadas no pueden volver al juego salvo que un efecto específico lo permita.

- **Pila de Descartes de Recompensas:** Es común a ambos Soberanos. Todas las cartas de recompensa (Acción u objeto) que se utilizan o se descartan van a esta pila. No pertenecen a un jugador específico una vez que entran en ella.

Recompensas

Cartas especiales que representan manifestaciones del Umbral otorgadas a los Soberanos. Pueden alterar el curso de una Fractura, fortalecer un Eco o cambiar el equilibrio del tablero.

Tipos de recompensa:

- **Objeto:**
- No requieren declaración previa para activarse.
- Deben ser asignados a un Eco en el momento en que son invocados.
- Permanecen junto al Eco hasta que este es silenciado.
- Si un Eco es silenciado, todos los objetos que portaba se descartan.

- Acción:

- Se activan durante el turno del Soberano que las invoca.
- Su efecto es inmediato y único.
- Al finalizar el turno, la carta se descarta a la pila común.

Obtención:

Se adquieren al colocar un marcador de recompensa en una casilla vacía del Umbral.

También pueden obtenerse durante la preparación inicial y en momentos específicos del turno.

Cada Soberano escoge sus recompensas al azar del mazo común.

Las recompensas permiten introducir efectos inesperados en la partida, ya sea como herramientas ofensivas, defensivas o de manipulación táctica. Saber cuándo invocar una Acción o cómo proteger un objeto puede marcar la diferencia.

Notas:

Un Eco puede tener más de un objeto asignado, salvo que una carta indique lo contrario.

Las recompensas nunca vuelven al mazo, sino que van a la pila común de descarte.

Renasci

Renasci es la Acción de invocar nuevamente un Eco silenciado en el Umbral, utilizando una de las casillas especiales Renasci.

Condiciones de uso:

- Un Eco solo puede ser invocado mediante Renasci si fue silenciado previamente y si existe una casilla Renasci desocupada y no bloqueada.
- Al invocar mediante Renasci, el Eco



debe moverse obligatoriamente ese mismo turno. No puede permanecer en la casilla de invocación.

- Si todas las casillas adyacentes al punto Renasci están ocupadas o bloqueadas, y el Eco no puede moverse, es silenciado inmediatamente y la invocación falla.

Renasci ofrece una segunda oportunidad para piezas clave como Equinox o el Imperator. Sin embargo, mal ejecutada, puede costar recursos valiosos y dejar a un Soberano en desventaja.

Notas:

La invocación por Renasci no invoca recompensas anteriores: por ejemplo, Custodio I, que tenía un objeto adjunto de "Ligereza", no mantiene ese objeto tras su invocación.

En caso del Equinox, regresaría con sus dos vidas al ser una habilidad innata del Eco.

Algunas sombras no se disuelven, solo esperan su momento. Pero incluso el eco del Dominus necesita espacio para respirar.

Secuencia de Turno

Estructura fija que rige las acciones de cada Soberano durante su turno. Define el flujo de decisiones y confrontaciones en el Umbral, y determina los momentos clave donde pueden cambiar el destino de la partida.

Orden detallado del turno:

- Colocar recompensas (solo en los turnos 5, 10 y 15)
- Robar misiones (si procede)
- Jugar recompensas
- Mover o Ejecutar una Fractura con

un Eco

- Posicionar marcadores de zona

Sedes Tempus

Se alcanza al finalizar el turno 20.

No importa cuántos Ecos estén en juego, misiones activas o marcadores de zona en posesión: la partida termina de inmediato.

Resolución:

- Ambos Soberanos cuentan los Fragmentos acumulados en sus marcadores.
- El Soberano con mayor cantidad de Fragmentos es reconocido como el legítimo dominador de las sombras.
- En caso de empate, se aplica lo indicado en el punto referente a ellos en el capítulo de Condiciones de Victoria.

Sedes Tempus actúa como una condición de cierre natural de la partida, garantizando que haya un desenlace incluso si no se cumplen otras condiciones de victoria (misiones completas, destrucción total, etc.).

Silenciar

Acción mediante la cual un Eco abandona el Umbral, ya sea por resultado de una Fractura (ataque, Defensa o Desafío) o por efectos de una carta.

En Dominus Obscura, se dice que un Eco ha sido silenciado cuando deja de estar presente sobre el Umbral.

Causas comunes para silenciar:

- Derrota en una Fractura de ataque o Defensa.
- Efecto directo de una carta de recompensa tipo Acción.



- Invocación fallida por Renasci, si el Eco no puede moverse tras reaparecer.

- Resoluciones de misión u otros efectos narrativos.

Un Eco no muere. Solo se disuelve en la penumbra... aguardando el momento en que el Umbral vuelva a llamarlo por su verdadero nombre.

Soberano

El Soberano es el jugador que dirige las Brigadas de Ecos en el Umbral. Cada Soberano representa una voluntad fragmentada del Dominus, una entidad nacida del silencio que busca imponer su interpretación de la sombra sobre su oponente.

Funciones del Soberano:

- Controla 6 Ecos únicos, conocidos como su Brigada.

- Gestiona su mazo de misiones y participa en la obtención y uso de recompensas.

- Toma decisiones tácticas sobre el movimiento, combate e invocación dentro del Umbral.

Umbral

El Umbral es el campo de batalla. Representado por un tablero de 8x8 casillas.

Estructura del Umbral:

El Umbral se divide en tres zonas claramente delimitadas:

Zona del Soberano

Las tres filas más cercanas al Soberano.

Es su área de invocación inicial y suele ser el último bastión defensivo.

Zona Central

Las dos filas centrales del tablero.

Zona de conflicto clave, donde se libran la mayoría de Fracturas y se disputa el control territorial.

Zona del Soberano Rival

Las tres filas más alejadas del propio Soberano.

Ingresar en esta zona representa una amenaza directa y permite obtener marcadores de zona avanzados.

Casillas Especiales:

Casillas Renasci: Permiten invocar de nuevo Ecos silenciados. Si están bloqueadas o el Eco no puede moverse al ser invocado, la invocación falla.

Casillas Bloqueadas: Impiden movimiento, invocación o colocación de recompensas.

Dominar el Umbral no es solo ocupar casillas, sino extender la voluntad propia sobre el territorio. El posicionamiento, control de zonas y ubicación de recompensas pueden decidir el curso de la partida más allá del combate directo.

El Umbral no es un lugar: es una frontera.





DOMINUS OBSCURA

GOBIERNA LAS SOMBRAS. CONQUISTA EL UMBRAL.

CUANDO EL DOMINUS DESAPARECIÓ, DEJÓ UN VACÍO QUE NI EL TIEMPO NI LA LUZ PUDIERON LLENAR.

AHORA, LOS SOBERANOS (FRAGMENTOS DE SU ANTIGUA VOLUNTAD) ESTLUCHAN POR IMPONER SU VISIÓN EN UN CAMPO DE BATALLA QUE NO ES LUGAR, SINO REFLEJO: EL UMBRAL.

EN ESTE DUELO TÁCTICO DE 2 JUGADORES, DEBERÁS COMANDAR UNA BRIGADA DE ECOS, CUMPLIR MISIONES, MANIPULAR EL ENTORNO Y SILENCIAR A TU RIVAL ANTES DE QUE ÉL LO HAGA CONTIGO. CADA DECISIÓN DEJA UNA HUELLA. CADA FRACTURA, UNA CICATRIZ.

- OCULTACIÓN. CONTROL. FRACTURA.
- RECOMPENSAS INESPERADAS. MISIONES OCULTAS.
- UNA SOLA VOLUNTAD PREVALECEERÁ.

Porque en el Umbral, la estrategia es un susurro.
Y las sombras solo obedecen a quien sabe hablarles.

