

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



FORTALEZA
LIBRO DE MISIONES

Las ciénagas de Tatalia se muestran implacables contra los pusilánimes. Vivir es luchar, y, para luchar, hace falta fortalecer la determinación y dominar tu fuerza interior. Solo quienes lo consigan serán dignos de liderar la Fortaleza.

En esta expansión de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** encontrarás varias novedades, entre ellas las cartas de evento, una nueva facción, un nuevo escenario, varias reglas para el juego base y una campaña.

TABLA DE CONTENIDOS

1. Lista de componentes	2	c) Arrogancia	6
2. Nuevos elementos	3	4. Modo Enfrentamiento	8
a) Eventos	3	a) En busca del grial	8
b) Escuelas de magia	4	5. Campaña de la Fortaleza.....	10
c) Lugares del mapa	4, 26	a) 1. Cosecha de ciudades	10
3. Modo Alianza	5	b) 2. La marcha de los no muertos	16
a) Reglas adicionales.....	5	c) 3. El incendio de Tatalia.....	21
b) Acabar el escenario	5	6. Créditos.....	27

LISTA DE COMPONENTES

7 losetas de mapa:

- 1 loseta inicial
- 3 losetas lejanas
- 2 losetas cercanas
- 1 loseta central

1 tablero de ciudad

1 libro de misiones

1 ayuda de juego

2 miniaturas de héroe

7 miniaturas de unidad

1 carta de héroe (doble cara)

7 cartas de unidad

7 losetas de edificio de ciudad

2 cartas de unidad neutral

3 cartas de anuncio astrológico

8 cartas de artefacto

20 cartas de hechizo

4 cartas de habilidad

6 cartas de especialidad

20 cartas de evento

8 cartas de característica

- 4 cartas de defensa
- 2 cartas de poder
- 2 cartas de conocimiento

9 fichas de oro

- 3 «1 de oro»
- 3 «3 de oro»
- 3 «10 de oro»

6 fichas de materiales de construcción

- 3 «1 material de construcción»
- 3 «3 materiales de construcción»

4 fichas de objetos de valor

- 3 «1 objeto de valor»
- 1 «3 objetos de valor»

1 ficha de construcción

1 ficha de población

1 ficha de libro de hechizos

1 ficha de moral

30 cubos acrílicos

- 10 negros
- 20 verde oscuro



NUEVOS ELEMENTOS

EVENTOS

Fortaleza presenta las cartas de evento, que describen un nuevo tipo de eventos. Con esta expansión, la forma de jugar se puede ver afectada por tres tipos de eventos:

- Cartas de anuncio astrológico*
- Eventos contrarreloj*
- Cartas de evento

**Encontrarás una descripción detallada en la página 9 de las reglas básicas.*

CARTAS DE EVENTO

Al comienzo de cada ronda de recursos (excepto la primera), una vez que los jugadores hayan recibido sus recursos, se roba y resuelve una carta de evento. El jugador inicial roba la primera carta y después, en la siguiente ronda de recursos, le tocará al siguiente jugador en sentido horario. Estas cartas describen eventos que afectan a diversos aspectos de la partida y pueden activarse inmediatamente. Baraja el mazo de eventos y colócalo junto al marcador de rondas.



Carta de evento

1. Nombre
2. Texto de ambientación
3. Efecto

REGLAS PARA USAR CARTAS DE EVENTO

Sigue estas reglas cuando utilices cartas de evento en la partida:

- Las cartas de evento solo se utilizan en escenarios multijugador. Si la acción descrita no implica a otros jugadores, cada jugador realiza la acción en sentido horario.
- Si la carta no indica el orden de las acciones, los jugadores las llevan a cabo en sentido horario, empezando por quien haya robado la carta.
- Si las acciones descritas en el evento no están relacionadas entre sí, los jugadores pueden llevarlas a cabo simultáneamente sin esperar a que los demás terminen.
- Después de resolver un evento, si queda alguna carta, barájala junto al resto del mazo del que la has robado.



ESCUELAS DE MAGIA

Algunas cartas mencionan escuelas de magia. Cada carta de hechizo pertenece a una de ellas: aire, fuego, tierra y agua. Cada escuela tiene un borde propio alrededor del símbolo:



NOTA: A pesar de que la *Flecha mágica* pertenece a todas las escuelas de magia, solo puede beneficiarse del bonificador de una escuela a la vez.



Escuela de fuego



Escuela de agua



Escuela de aire



Escuela de tierra

LUGARES DEL MAPA

En la expansión *Fortaleza* encontrarás más losetas con nuevos lugares por descubrir. En la página 26 encontrarás la lista completa de lugares.





MODO ALIANZA

Este modo requiere como mínimo una expansión y 4 jugadores para crear una alianza de dos jugadores contra dos jugadores.

REGLAS ADICIONALES

Cuando juegues a este modo, utiliza las siguientes reglas:

- Una alianza es un equipo de 2 jugadores formado al comienzo de la partida y que dura el resto del escenario elegido.
- Cada jugador elige su facción al comienzo del escenario.
- Los jugadores aliados pueden intercambiarse artefactos. Para hacerlo, sus héroes deben ocupar zonas adyacentes.
- Los recursos se pueden intercambiar sin necesidad de que los héroes de los jugadores estén en zonas adyacentes. Los miembros de una alianza pueden intercambiar recursos libremente durante el turno de cualquiera de ellos.
- Un jugador de una alianza no puede **señalizar** lugares que ya haya **señalizado** el otro jugador de la misma alianza.

ACABAR UN ESCENARIO

Los héroes aliados comparten las condiciones de victoria y derrota. En este caso, no existe un paso adicional para comparar quién lo ha hecho mejor en la partida o quién ha contribuido más a la victoria.





MODO ALIANZA

ARROGANCIA

Hace cientos de años, el mundo estaba en paz. Cuatro culturas vivían en armonía y se relacionaban libremente entre sí. Pero eso era antes de que llegases al poder y te dieras cuenta de que te convenía conquistar el mundo entero.

NÚMERO DE JUGADORES

Escenario para 4 jugadores (dos contra dos).

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 12 rondas.

PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

- 4 losetas de mapa iniciales (I).
- 8 losetas de mapa cercanas (IV-V), de las cuales 4 deben incluir un obelisco.
- 2 losetas de mapa centrales (VI-VII), de las cuales 1 debe incluir un grial.
- 8 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador coge 2 de estas losetas y las coloca boca abajo cerca de su carta de héroe para usarlas durante el escenario.

NOTA: Separa las losetas cercanas en 2 montones (con y sin obelisco) y a la hora de colocarlas vete alternándolas para que las losetas con obelisco no queden adyacentes entre sí.

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

13  4  1 

INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»  «0»  «0» 

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de 

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 2 «unas pocas»  con el mayor coste de reclutamiento.

REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Solo un héroe principal puede hacerse con el grial.
- Solo se puede obtener un grial, aunque haya 2 losetas con grial.
- Una alianza no puede visitar la zona con la ficha de grial hasta que sus miembros hayan visitado al menos 4 obeliscos diferentes o algún héroe ya haya cogido la ficha de grial.
- Para conseguir la ficha de grial el héroe del jugador debe gastar 2 puntos de movimiento en la zona con el grial.
- Si otro héroe derrota al héroe con la ficha de grial, también le arrebató la ficha.
- Si un héroe con la ficha de grial se rinde en combate, la ficha se coloca en la zona en la que se ha rendido.
- Si un ejército neutral derrota al héroe con la ficha de grial, esta ficha se coloca en la zona en la que ha caído derrotado el héroe.
- La ficha de grial aumenta en 5 los ingresos de .

CONDICIÓN DE VICTORIA

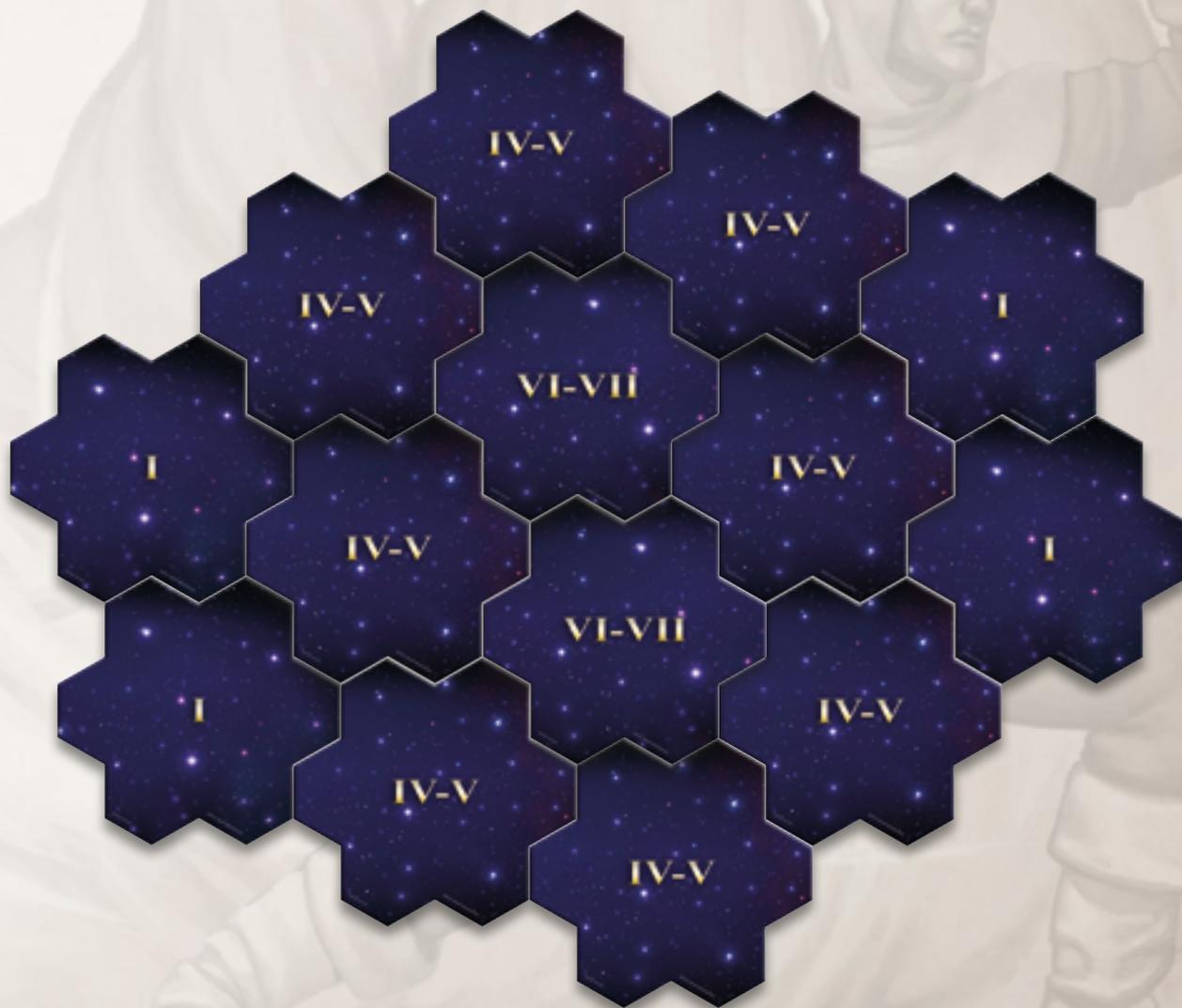
Para ganar el escenario, al final de la 12.ª ronda, una alianza debe haber entregado la ficha de grial en una de sus ciudades.

MARCADOR DE RONDAS

Si la condición no se cumple antes del final de la 12.ª ronda, la partida acaba y todos los jugadores pierden.

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 3.ª, 6.ª y 9.ª rondas, todos los héroes ganan .





MODO ENFRENTAMIENTO

EN BUSCA DEL GRIAL

Según dicen, el grial se ha perdido en la zona, y te han encargado que lo busques y lo recuperes. ¡Pero ten cuidado! Los esbirros de tus enemigos también están buscándolo para hacerse con él.

NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 2-3 jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 10-13 rondas.

PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

En un escenario para 2 jugadores:

- 2 losetas de mapa iniciales (I).
- 6 losetas de mapa cercanas (IV-V), 3 de las cuales deben incluir un obelisco.
- 1 loseta de mapa central (VI-VII) con la zona del grial.
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 de estas losetas.

NOTA: Separa las losetas cercanas en 2 montones (con y sin obelisco) y a la hora de colocarlas vete alternándolas para que las losetas con obelisco no queden adyacentes entre sí.

En un escenario para 3 jugadores:

- 3 losetas de mapa iniciales (I).
- 6 losetas de mapa cercanas (IV-V), 3 de las cuales deben incluir un obelisco.
- 1 loseta de mapa central (VI-VII) con la zona del grial.
- 6 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 de estas losetas.

NOTA: Separa las losetas cercanas en 2 montones (con y sin obelisco) y a la hora de colocarlas vete

alternándolas para que las losetas con obelisco no queden adyacentes entre sí.

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

16  4  1 

INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»  «0»  «0» 

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de 

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 2 manadas de  con el menor coste de reclutamiento.

REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Solo un héroe principal puede hacerse con el grial.
- Solo se puede obtener un grial, aunque haya 2 losetas con grial.
- Los jugadores no podrán visitar la zona con la ficha de grial a menos que hayan visitado como mínimo 2 obeliscos diferentes o en caso de que algún héroe se haya llevado la ficha al menos una vez.
- Para conseguir la ficha de grial el héroe del jugador debe gastar 2 puntos de movimiento en la zona con el grial.

- Si otro héroe derrota al héroe con la ficha de grial, también le arrebató la ficha.
- Si un héroe con la ficha de grial se rinde en combate, la ficha se coloca en la zona en la que se ha rendido.

- Si un ejército neutral derrota al héroe con la ficha de grial, esta ficha se coloca en la zona en la que ha caído derrotado el héroe.
- La ficha de grial aumenta en 5 los ingresos de ☉.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Para ganar el escenario, el héroe principal de un jugador debe conseguir la ficha de grial y devolverla a la ciudad de su facción.

MARCADOR DE RONDAS

Si la condición no se cumple antes del final de la 10.ª ronda, la partida acaba y todos los jugadores pierden.

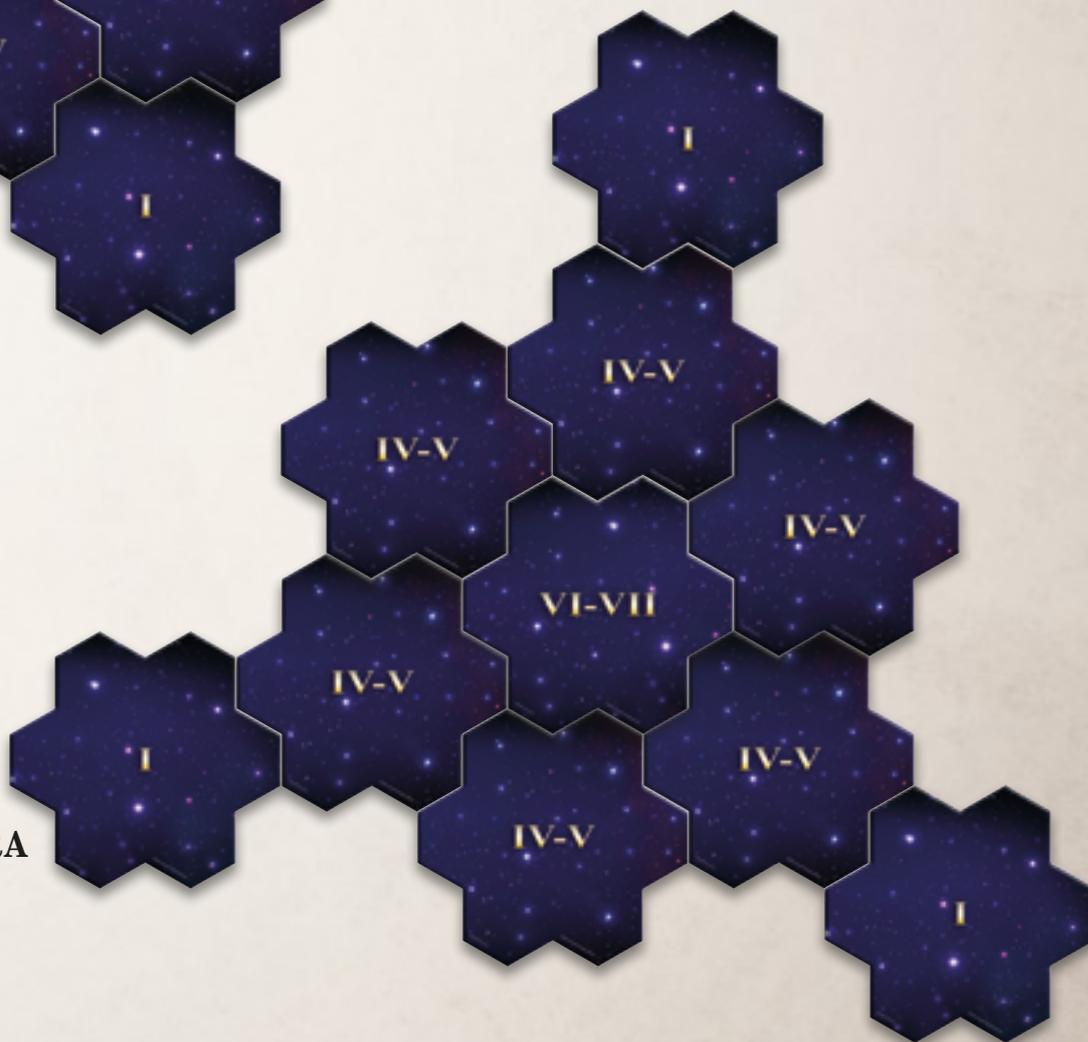
Si al final de la 10.ª ronda la condición no se ha cumplido, pero un jugador tiene la ficha de grial, tiene hasta la 13.ª ronda para volver a la ciudad de su facción con el grial. De lo contrario, también perderá la partida.

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 3.ª y 9.ª rondas, todos los héroes ganan +1 PM.



**ESCENARIO PARA
2 JUGADORES**



**ESCENARIO PARA
3 JUGADORES**



CAMPAÑA DE LA FORTALEZA: JUGANDO CON FUEGO

1. COSECHA DE CIUDADES

La secta necromántica de lord Haart fue ilegalizada después de la Restauración de Erathia. Desde la clandestinidad, los sectarios resucitaron a su líder y decidieron mudarse a Tatalia.

En ese mismo momento, la bruja Adrienne volvía a su tierra natal en Tatalia después de estudiar con los clérigos de Steadwick, la capital erathiana. Sin embargo, sus colegas desconfían de su especialidad, la magia de fuego, algo poco común en Tatalia. Adrienne descubre que un caballero de la muerte está preparando a la población local para ser cosechada por no muertos. Restaura esta tierra y persigue el mal que la acecha. El objetivo es exterminar la plaga de no muertos.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 13 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Fortaleza

Héroe de la facción: Elige a Adrienne o a Wystan.

Ejército de la facción: Unos pocos gnolls, saqueadores ★*.

Recursos iniciales: 12 

Edificios de la ciudad: Ninguno

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

- **Buscar (3)** en el mazo de artefactos.
- **Buscar (3)** en el mazo de hechizos.
- +4 recursos de .

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Necrópolis

Héroes enemigos: «Merodeadores nocturnos».

Ejército enemigo: Una manada de vampiros, una manada de liches, una manada de zombis, momias

★*.

Mazo enemigo: 2 cartas de magia, 4 cartas de fuerza.

Mazo enemigo de hechizos: 2 cartas de hechizo *Maldición*.

Especial: Prepara la carta *Zombis* para usarla más adelante en el escenario.

**Antes de empezar el escenario, encuentra esta carta en el mazo de unidades neutrales correspondiente.*

PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

1 loseta de mapa inicial (I):

- 1 de Fortaleza (S5).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

- 2 de Castillo (elige entre F3, F6 y F9).
- 1 de Fortaleza (elige entre F13-F15).

3 losetas de mapa cercanas (IV-V):

- 1 de Necrópolis (elige entre N1 y N4).
- 2 de Fortaleza (N9, N10).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Coloca tu héroe de la Fortaleza en la zona vacía de la loseta en el extremo inferior izquierdo del mapa, a mayor distancia de la loseta inicial de Fortaleza. Asegúrate de que la loseta esté rotada y colocada de forma que la zona vacía sea la zona más a la izquierda del mapa.

REGLAS ADICIONALES

Durante este escenario de la campaña de la Fortaleza, aplica las siguientes reglas:

- La loseta del extremo inferior izquierdo del mapa ya está descubierta.
- Una vez que tu héroe alcance el nivel 5, no ganará más experiencia.

- No puedes **reclutar** usando los edificios de tu ciudad ni producir recursos a menos que hayas conquistado la ciudad.
- Prepara dos cartas de habilidad *Diplomacia* para el evento especial.
- La carta de habilidad *Diplomacia* se puede utilizar para ★ y ☆ sin necesidad de la vivienda asociada.
- Cuando entables combate contra unidades neutrales, sustituye una ★ por unos pocos zombis.
- Si tu héroe visita un obelisco antes de la 6ª ronda, no hace nada. Después, activará un evento especial de historia.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Cumple las condiciones descritas en la sección «Algunas cosas nunca cambian».

Derrota: Pierdes el escenario si:

- No capturas la ciudad en 4 rondas.
- No cumples las condiciones descritas en la sección «Algunas cosas nunca cambian».

1.ª ronda:

- Lee la sección «Por favor, ¡ayúdanos!», a continuación.

4.ª ronda:

- Si no tienes una ciudad al final de esta ronda, perderás la partida.

6.ª ronda:

- Lee la sección «Algunas cosas nunca cambian».

8.ª ronda:

- Retira los cubos negros de todos los lugares del mapa. Se pueden volver a visitar.

13.ª ronda:

- Al final de la ronda, perderás a menos que hayas cumplido las condiciones de la sección «Algunas cosas nunca cambian».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Donde hay una luz, siempre hay una sombra».

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

Losetas de Castillo



Losetas de Fortaleza

Losetas de Necrópolis

LA HISTORIA

POR FAVOR, ¡AYÚDANOS!

Adrienne subió a la colina para ver mejor los alrededores. El paisaje del otro lado le recordaba aún más a su amada Tatalia; los bosques eran más espesos y las praderas se rendían poco a poco a las musgosas ciénagas. Sus ojos captaron algunas de las hierbas que solo crecían en su tierra natal, pero este descubrimiento no le trajo mucha alegría. Da igual dónde mirara, todo estaba vacío. No había humo saliendo de las chimeneas, ni carros tirados por caballos, ni campesinos cansados trabajando los campos. Había esperado que el paisaje familiar compensara la dureza de su largo viaje desde Erathia a Tatalia y, sin embargo, su corazón se hundía con cada ciudad abandonada que atravesaba.

—Todavía no me he encontrado con nadie —murmuró para sí—. Solo queda el hedor de...

Preferiría incluso los gritos de los niños, o sus burlas, a ese silencio.

La bruja de fuego, como empezaron a llamarla, no podía soportar estar lejos de su tierra, pero tampoco era bienvenida. Las gentes de Tatalia temen la magia de fuego y rehúyen de todos sus practicantes. Pero era un precio que Adrienne estaba dispuesta a pagar. Consciente de su poder y ansiosa por blandirlo, dejó que estos deseos marcaran su camino, guiaran cada uno de sus pasos, incluso aunque supusiera abandonar su hogar y dejar su mundo entero atrás.

Nunca se arrepintió. El tiempo que pasó en Steadwick estudiando con los clérigos fue útil y productivo. Sin él, nunca se habría convertido en lo que era en la actualidad. Pero llevaba demasiado tiempo lejos de las ciénagas y los pantanos que amaba y que consideraba su hogar.

Un movimiento brusco en los arbustos bajo un pino cercano la sacó de sus pensamientos. Después de bajar de un salto, corrió hacia el ruido. Los arbustos volvieron a agitarse y se preparó para atacar. Incluso en Erathia hay bestias peligrosas. Pero no eran bestias, eran campesinos. Sus rostros estaban cubiertos de sangre reseca y sus cuerpos parecían espectros. El terror los atenazaba y los mantenía prisioneros. Apenas eran capaces de hablar tartamudeando sobre los horrores de los que habían sido testigos. Después de darles un poco de agua y con cierta persuasión, uno de ellos contó la historia con una mezcla casi sinsentido de palabras.

—E... estaba labrando y mi mujer recogía bayas con los niños. —Cerró los ojos para ahuyentar las imágenes y respiró profundamente—. En... entonces oímos un gemido que ninguno de nosotros había oído antes. Paralizado por

el miedo, vi unas cosas fantasmales que volaban hacia mi mujer e hijos. —Se echó a llorar, incapaz de hablar por un momento—. Después eché a correr. Y corrí, corrí, corrí. No volví a mirar atrás. Mortimer me encontró dos días después... pero ahora está muerto, o algo así. Puede andar, pero no ve ni oye que somos sus amigos. ¡Llegó a matar a su propio hijo! —El hombre se derrumbó por completo, llorando como un bebé.

Esto era peor, mucho peor.

Nadie sabía quién lo había hecho, ni por qué.

Tu héroe gana inmediatamente un nivel de experiencia. Roba la carta de habilidad *Diplomacia* en vez de la carta de habilidad que robarías normalmente. Una vez que robes la mano inicial de tu héroe, añade otra *Diplomacia* en la parte superior de tu mazo.

Si entras en una zona con una ciudad enemiga, puedes capturarla. La ciudad está defendida por un ejército neutral de nivel III. Después de capturarla, lee la sección «La ciudad de Basdar», a continuación.

LA CIUDAD DE BASDAR

Cuando te acercas a la ciudad medio destruida de Basdar, puedes oír murmullos entre los soldados. Están preocupados por sus hogares y sus familias, y se empiezan a preguntar si podrán volver algún día y si habrá algo a lo que volver. Estas conversaciones hacen flaquear la moral de tus tropas. Debes hacer algo y pronto; si no llegan buenas noticias, lo más probable es que pierdas la guerra.

Por desgracia, los informes de los demás confirman tus peores miedos. Alguien está asesinando al campesinado para formar un ejército no muerto. ¿El motivo? Nadie lo sabe.

La silueta de una niña escondiéndose detrás de las ruinas te obliga a apartar las preocupaciones de tu mente por un momento. Su vestido está hecho jirones y parece famélica. Les pides a tus tropas que compartan rápidamente algunos de los pocos suministros que llevan, y la niña los devora. Su historia es la de una persona valiente que contó las tropas del cuartel mientras se escondía de los grupos de exploradores durante varios días. Había cinco hombres montados en grandes corceles negros, diez con bastones brillantes y veinte chupasangres. También contó treinta y cinco mujeres harapientas y de ojos brillantes que flotaban, cincuenta cadáveres putrefactos arrastrándose y cien esqueletos vestidos con trozos de armadura. Una vez que termina de contar su historia, empieza a llorar a moco tendido, aliviada por estar a salvo.

Esto debe terminar. Ningún niño debería ser testigo de semejantes horrores. Con esta resolución en mente, ordenas a tu ejército que establezca una base en el lugar y marchas apresuradamente hacia tu tienda. Una vez dentro, comienzas a escribir la carta para informar a los oficiales erathianos de la situación.

Acabas de terminar cuando la luz del atardecer proyecta su luz rojiza sobre tu tienda. Rápidamente lees la carta por última vez.

«Me llamo Adrienne, soy la bruja de Tatalia. A pesar de que nuestras tierras hayan estado en guerra recientemente, ha llegado el momento de trabajar juntos. Hace poco, cuando viajaba desde Steadwick hasta mi hogar, me crucé con un grupo de campesinos de Brastleton. Mis hombres me han confirmado las noticias de no muertos invadiendo estas tierras. Erathia está siendo atacada por estas repugnantes criaturas y soy la única que ha respondido a las súplicas de su gente. Soy consciente de vuestros problemas con esta nueva amenaza, pero cualquier ayuda será bienvenida.»

Satisfecha por haber transmitido la urgencia de la situación, te levantas para mandar la carta, esperando que los erathianos se tomen en serio la petición de ayuda de alguien de Tatalia. A la entrada de la tienda te encuentras con tu mejor amigo y consejero, Baltron.

—Adrienne, Erathia no va a venir y aun así les estás suplicando que nos ayuden. Los erathianos siguen enfadados por la guerra y probablemente estén sufriendo ataques, ¿para qué te molestas?

—Tengo que intentarlo. —Una pequeña sonrisa atraviesa tu rostro brevemente—. Así habré agotado todas las opciones. Si fallamos, nadie podrá decir que no pedimos ayuda. ¿Y qué pasa si no se niegan? Es una posibilidad que no podemos ignorar. Tú no eres un guerrero y necesito más tropas, guerreros, hechiceros. Valoro mucho tu ayuda, pero nos hace falta más; no va a ser una lucha fácil y lo sabes.

El peso de tus palabras te devuelve el silencio como respuesta. Inconscientemente, en tu rostro se refleja tu resolución y el característico ceño fruncido vuelve a su lugar habitual.

Después de capturar la ciudad, elige una de estas opciones:

Opción 1. Gana:

- Alcaldía
- Una vivienda de 
- +30 recursos de 
- +3 recursos de 
- Establece en 2 la producción de 
- Establece en 20 la producción de 

Opción 2. Gana:

- Una vivienda de 
- Una vivienda 
- +8 recursos de 
- +8 recursos de 
- +1 recurso de 
- Establece en 2 la producción de 
- Establece en 20 la producción de 

ALGUNAS COSAS NUNCA CAMBIAN

Ayer por la noche te encontraste con montones de carne putrefacta. Aunque no se movían, estabas segura de que era una trampa, así que para evitar arriesgarte a otro enfrentamiento diste rienda suelta a las llamas que ardían en tu alma y limpiaste la zona de los cuerpos descompuestos. Tus soldados, horrorizados ante el espectáculo de magia ardiente, retrocedieron ante la destrucción de lo que se había convertido en zombis y se mantuvieron lejos de ti. El porqué quedó claro al ver el miedo reflejado en sus ojos.

Mientras lo recuerdas, ves una nube de polvo alzarse en el camino por detrás de tus tropas. Una vez que está lo suficientemente cerca consigues ver a varios jinetes galopando hacia ti. Te mueves con rapidez por entre tus hombres, y descubres que los jinetes son dos mensajeros.

Uno de ellos formaba parte del grupo que enviaste a Tatalia para explorar la situación. Solo ha vuelto él. Tus peores temores parecen confirmarse. La infección no muerta se ha extendido más allá de la frontera, hacia Tatalia, y no habrá forma de comunicarse con los líderes en un futuro próximo. Tendrás que enfrentarte a este problema sin la ayuda de tu amado hogar. Además, el líder fue avistado hace algunos días. Era un caballero de la muerte montado en un caballo de guerra negro. Sus leales seguidores obedecen todas y cada una de sus órdenes y deseos. Ahora que se ha adentrado en Tatalia, sabes que el futuro de tu país pende de un hilo. El tiempo apremia.

Pero quien hace que tu corazón se pare por un momento es el otro mensajero... Lleva la insignia oficial de Erathia. Una respuesta tan rápida solo puede significar una cosa. Coges rápidamente la carta, pero, en cuanto empiezas a leer, te tensas.

«Lamentamos informarte de nuestra incapacidad para proveer ayuda. Una nueva y peligrosa amenaza hace que necesitemos hasta el último de nuestros caballeros y clérigos. Dado que el altercado está teniendo lugar en la frontera entre Erathia y Tatalia, estaríamos

agradecidos si tú y tu gente sois capaces de libraros de esta molestia. No obstante, quizás haya un caballero al que puedas reclutar. Un grupo que se hace llamar «los Merodeadores Nocturnos» está pidiendo un rescate por él. Si lo liberas y le enseñas esta carta, te ofrecerá la ayuda que necesitas». Sin poder apenas contener la furia abrasadora que se acumula en tu interior, arrugas la carta y la guardas en el bolsillo. ¡Los necios nunca escuchan! Baltron ha llegado mientras estabas ocupada leyendo. Dado que tu expresión permite adivinar la respuesta a una pregunta no formulada, dice:

—Mi querida y joven bruja... —Sabes que esto va a acabar en un «Te lo dije»—. Ya te dije que lo mejor era que no pidieras ayuda a Erathia. Ni siquiera podemos recurrir a los tatalianos. Lo que me sorprende es que se hayan tomado la molestia de escribirte...

Enfadada, le interrumpes con brusquedad.

—¡Silencio! Soy yo la que toma las decisiones, no toleraré ningún «te lo dije» ni tonterías por el estilo. Era consciente de cuál iba a ser la respuesta. pero ahora que he intentado todo lo posible podemos continuar quemando la plaga de no muertos de nuestras tierras.

Inconscientemente, tus manos se han crispado y el poder ha empezado a reptar y enroscarse a tu alrededor como una serpiente lista para atacar. Viendo el terror reflejado en sus ojos, te das media vuelta para irte, maldiciéndole por haberte enfadado tanto. Pero en cuanto das el primer paso, el mensajero te para.

—Eso no es todo —dice con una expresión contrita mientras te entrega otra carta, menos oficial, de los señores erathianos de las regiones fronterizas. Se han dado cuenta de tus movimientos y necesitan dinero para organizar una guerra. Mientras estaban ocupados con sus problemas no han visto lo que está ocurriendo en la frontera. Según el mensajero, si no vuelve con el tributo que requieren, tendrá que decirle al ejército erathiano que hay una bruja tataliana gobernando este territorio, algo que puede acabar muy mal. ¡Menudo atrevimiento! Baltron no dice nada y se marcha, dejándote a solas. Das la orden de montar el campamento; necesitas tiempo para pensar. Por la noche, tus propios soldados te rehúyen por miedo a tu magia de fuego. A la mañana siguiente, un humo negro asciende hacia el cielo. Temiendo que sea un incendio en el bosque, corres hacia lo que resulta ser una pira, rodeada por tus soldados. Están quemando los cuerpos de los muertos. Al parecer, han decidido aceptar que el fuego es valioso y que, de no ser por él, los cuerpos sin destruir acabarían uniéndose a las filas de los no muertos. Mejor así.

Esta parte desbloquea dos condiciones de victoria, ambas necesarias para ganar el escenario.

1. Necesitas reunir:

- 40 
- 20 
- 10 

Si lo consigues, lee la sección «Corrupción política», a continuación. **Ten en cuenta que vas a perder estos recursos.**

2. Entra en una zona con un obelisco, lee la sección «Merodeadores Nocturnos» y luego gana el combate contra el ejército de Merodeadores Nocturnos.

Si consigues ambas condiciones, lee la sección «Donde hay una luz, siempre hay una sombra».



CORRUPCIÓN POLÍTICA

Apretando los dientes ante el esfuerzo que te supone esta maniobra política, entregas el tributo. Tus soldados cuentan por última vez las cajas de materiales que han exigido los señores erathianos, bajo la atenta mirada de su mensajero.

Después continúas tu viaje con una preocupación menos, pero el entorno no se lo pone fácil a tu ejército. El hedor de la muerte llena tus pulmones y casi puedes saborear la descomposición en el ambiente. Los horrores no muertos ensucian la tierra, creando desechos entre los que nadie puede vivir. En una roca cercana ves un mensaje que dice: «Cuidado con los Merodeadores Nocturnos».

Después de un discurso ante tus tropas, consigues seguir adelante con renovada determinación.

Devuelve estos recursos a la reserva:



MERODEADORES NOCTURNOS

Mientras pasáis por un pequeño valle, os encontráis con una tierra marcada por las cicatrices de una gran batalla. Cuerpos, armas y caballos yacen desperdigados por el suelo a modo de sombrío recordatorio de la guerra. Entre los árboles, el único sonido que resuena son los gritos de los moribundos y los torturados. Después de echar un rápido vistazo, los exploradores informan de la presencia de vampiros alimentándose de los supervivientes de la batalla. Los harapientos restos del ejército sirven de comida para estas desalmadas criaturas. Oís los gritos de su líder. Sir Michael está vivo.

Te acercas apresuradamente al lugar desde donde procede su voz, pero, cuando pasas cerca de un arbusto, una mano increíblemente poderosa te agarra del brazo y te inmoviliza. Detrás de ti oyes una voz burlona:

—Vaya, vaya, vaya... mira quién aparece por aquí. ¿Así que crees que puedes con nosotros? Me parece a mí que no.

Alzas la cabeza un poco y te das cuenta de que era un vampiro quien estaba imitando los gritos de Michael.

—¡Mira, comida!

Instintivamente, reúnes toda tu magia y la liberas con una gran explosión que calcina todo lo que está detrás de ti. Satisfecha, sientes el agarre del vampiro esfumarse mientras la criatura aúlla, agonizante. Entonces aparece su líder.

—Así que un hatajo de harapientos quiere convertirse en nuestra cena... Hmm, bien, bien. Están para chuparse los dedos, eso sí. ¡A por ellos, chicos!

Empieza el combate contra el ejército de los Merodeadores Nocturnos. Durante la primera ronda, todas las unidades de su ejército ganan +2 iniciativa. Coloca 2  a la unidad de vampiros.

Si ganas el combate, lee la sección «La prisión de los vampiros», a continuación.

LA PRISIÓN DE LOS VAMPIROS

Una vez que acaba el combate, te acercas a la pequeña cárcel que vigilaban los vampiros que acabas de derrotar. En su interior, un grupo de erathianos aguarda la libertad. Algunos están encadenados a las paredes, otros yacen en el suelo. Todos ellos tienen marcas de colmillos por el cuerpo. Cuando dices que estás buscando a Michael, un hombre fornido da un paso al frente. Por fortuna, parece que todavía está vivo y en buenas condiciones. Le enseñas la carta. Cuando la lee, se arrodilla ante ti.

—Mis hombres y yo os juramos lealtad.

Satisfecha, los liberas de la prisión.

DONDE HAY UNA LUZ, SIEMPRE HAY UNA SOMBRA

Ha sido un día largo y agotador. Viajar a través de un territorio conocido que ha sido transformado en un montón de cuerpos putrefactos no es fácil, y, por si fuera poco, los exploradores han vuelto a traer malas noticias. Por fin han descubierto la identidad del caballero de la muerte al que rastreaban. Los caballeros de la muerte y nigromantes que habéis visto en la zona solían ser miembros vivos de una secta que servía a lord Haart. Fueron ellos quien lo levantaron después de muerto, y él a su vez levantó a los miembros muertos de su secta, que ahora le sirven con una lealtad inquebrantable.

Con un gran suspiro, te retiras a tu tienda para aprovechar algunas horas de sueño. Sin embargo, te das cuenta de que está entreabierta. Mientras entras con cuidado, te preguntas si los no muertos entienden el concepto de asesinos. Pero hoy no vas a encontrar la respuesta. En su lugar, descubres decenas de rosas esparcidas por el interior de tu tienda. Su suave aroma es un perfume embriagador. Inspiras profundamente mientras te das cuenta de que no es algo que harían tus soldados o Baltron. Desde el exterior se oyen unas risitas que dejan claro quién es el responsable. Son los niños que habéis rescatado, que están viéndote disfrutar del sencillo placer de las flores en medio de los horrores de la guerra. Les sonrías y les mandas a la cama. Aunque sea por una noche, consigues dormir bien y solo sueñas con tu infancia.



CAMPAÑA DE LA FORTALEZA: JUGANDO CON FUEGO

2. LA MARCHA DE LOS NO MUERTOS

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 12 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Fortaleza

Héroe de la facción: Elige a Adrienne o a Wystan.

Ejército de la facción: Una manada de gnolls.

Recursos iniciales: 10 , 3 , 1 ,
+5 de producción de  adicional.

Edificios de la ciudad: Vivienda de , vivienda de 

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  Añade unos pocos hombres lagarto, unas pocas libélulas menores y unos pocos basiliscos a tu ejército.
-  Añade unos pocos tiradores, unos pocos grifos y unos pocos cruzados a tu ejército.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Necrópolis

Héroes enemigos: Nagash

Ejército enemigo: Una manada de caballeros del terror, una manada de vampiros, una manada de espectros, una manada de liches.

Mazo enemigo: 6 cartas de magia, 1 carta de fuerza, 3 cartas de habilidad.

Mazo enemigo de hechizos: 2 cartas de hechizo *Flecha mágica*, 2 cartas de hechizo *Maldición*, 2 cartas de hechizo *Lentitud*.

Habilidad: Carta de habilidad *Brujería**.

Especial: Prepara las cartas de unidad *Zombis*, *Esqueletos* y *Espectros* para usarlas más adelante en el escenario.

**Si robas cartas de habilidad dos veces seguidas o si no hay más hechizos en el mazo de hechizos de la IA,*

inflige una cantidad de  equivalente al  a la unidad del jugador con menos PS.

PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

1 loseta de mapa inicial (I):

-  1 de Fortaleza (S5)

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  3 de Fortaleza (F13, F14 y F15)

4 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  2 de Mazmorra (N2, N5)
-  2 de Fortaleza (N9, N10)

La loseta de mapa inicial y ambas losetas cercanas de Mazmorra ya están descubiertas.

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Coloca la miniatura de héroe en la zona central de la loseta inicial de Fortaleza.

REGLAS ADICIONALES

Durante este escenario de la campaña de la Fortaleza, aplica las siguientes reglas:

-  La primera vez que descubras una loseta cercana de Fortaleza con un obelisco, lee la sección «Malas decisiones...».
-  No puedes entrar en la zona con obelisco hasta que todas las minas y asentamientos estén **señalizados**, excepto los que estén en losetas cercanas de Mazmorra.
-  Si entras en la zona de obelisco de la loseta cercana de Fortaleza, tu héroe se teletransportará a la zona con obelisco de la loseta cercana de Mazmorra.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Señaliza (pon tu cubo de facción) todos los asentamientos y minas del mapa.

Derrota: Fallarás el escenario si llegas al final de la 12.ª ronda sin conseguir la condición de victoria.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «La sombra del caballero de la muerte».
- Cuando entables combate con unidades neutrales, sustituye la primera ★ que robes por unos pocos esqueletos.

3.ª ronda:

- Lee la sección «Los cumpleaños son lo peor».
- A partir de este turno, el nivel de dificultad de cada combate en el mapa aumenta en uno hasta el final del escenario (página 35 de las reglas básicas, Tabla del nivel de dificultad de las zonas).

- Cuando entables combate con unidades neutrales, sustituye la primera ★ que robes por unos pocos zombies, y la segunda ★ por unos pocos esqueletos.

5.ª ronda:

- Lee la sección «Regalo de cumpleaños».
- Cuando entables combate con unidades neutrales, sustituye la primera ★ que robes por unos pocos zombies, y la segunda ★ por una manada de espectros.

12.ª ronda:

- Al final de la ronda, si el jugador no ha derrotado al ejército enemigo, perderá la partida.

Si descubres una loseta cercana de Fortaleza con un obelisco:

- Lee la sección «Malas decisiones».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Los últimos».



LA HISTORIA

LA SOMBRA DEL CABALLERO DE LA MUERTE

Una vez liberada la frontera de los no muertos, te adentras en Tatalia temiendo lo peor. Después de que la guerra de restauración terminara, la secta nigromántica de lord Haart se desbandó y pasó a la clandestinidad. Pero parece que han vuelto y han resucitado a su líder. Lord Haart está devastando Tatalia para crear un ejército no muerto de proporciones descomunales. Un caballero de la muerte pisando tierras tatalianas.

«Si quiero continuar persiguiendo al guerrero no muerto, voy a necesitar ayuda. Espero que mis compatriotas actúen sabiamente y no eviten a alguien que controla la magia de fuego...». Con estos oscuros pensamientos intentas dormir, pero en cuanto cierras los ojos, Baltron irrumpe en tu tienda.

—¡Adrienne! ¡Tenemos problemas! ¡Ven, rápido!

Te vistes a toda prisa y cuando sales de tu tienda medio dormida te encuentras con una batalla campal. Los tatalianos y los erathianos están peleándose a puñetazos por todo el campamento.

—¡Parad! Todo el mundo oye tu potente voz, pero nadie escucha. Vuelves a gritar, en vano, a sabiendas de que lo único que vas a conseguir es que te duela la garganta. Entonces, desde lo más profundo de ti, invocas la furia necesaria para liberar el poder del fuego.

Las llamas desatadas se alzan hacia el cielo nocturno, y los soldados no tardan en correr para ponerse a cubierto.

Una vez que tu temperamento se enfría, los soldados se mantienen a una distancia prudencial mientras recorres el campamento en busca de los instigadores. Encontrarlos te resulta fácil. Ya has disciplinado a estos dos impulsivos caballeros un par de veces por intentar montar sobre las gorgonas que cuentas entre tus filas... Ahora uno de ellos está muerto. Por fin ha descubierto la razón por la que la mayoría evita la mirada de las gorgonas. Mientras observas fríamente al caballero superviviente, le agarras con una mano sin decir ni una palabra.

Después, consigues decir con los dientes apretados:

—No. Va. A. Haber. Más. PELEAS.

El campamento entero se sobresalta cuando acentúas la última palabra con una pequeña llamarada de fuego que surge de tu mano libre. El caballero va a necesitar cambiar de pantalones. Una vez que le sueltas, vuelves a tu tienda mientras Baltron toma el relevo, los sigue regañando y los organiza para que curen a los heridos y entierren a los muertos.



Por desgracia, el mal día no acaba ahí. Cerca de la entrada te esperan exploradores con malas noticias.

El primero en volver no llegó lejos antes de encontrarse con grupos de no muertos. Al parecer, el caballero de la muerte ha tenido la idea ingeniosa de dejar a sus tropas guardando las viviendas de todos los ciudadanos de Tatalia. Cuando surgen los nuevos reclutas, listos para combatir por Tatalia, los no muertos atacan. Gracias a los poderosos hechizos que han colocado, si un grupo de no muertos permanece en una zona, su cantidad provoca que los tatalianos caídos se levanten y se unan a las filas enemigas. Esta táctica permite que los ejércitos del caballero de la muerte aumenten cada semana. Pronto serán imparables. Los otros exploradores informan de que están usando esta estrategia por todas partes. Hay que limpiar esta tierra de no muertos y liberar a los tatalianos de su prisión de hueso.

LOS CUMPLEAÑOS SON LO PEOR

Hoy es un día deprimente. Es tu cumpleaños y, a diferencia de muchos otros, no puedes celebrarlo con tu familia. Ni siquiera tus compatriotas quieren acompañarte. Silenciosamente, te marchas al bosque para estar sola y reflexionar. Te gustaría tener un día tranquilo, pero con unas pocas horas por la mañana te conformas. O al menos eso esperabas antes de oír la voz de tu consejero.

—Mi señora, tenemos problemas. —Te giras hacia él, intentando que tu rostro no muestre ninguna emoción—. Hace poco llegó una bruja extranjera para ayudarnos. Le complació que alguien estuviese intentando librar Tatalia de la plaga, hasta que supo de tu existencia, Adrienne. Cuando se enteró de que usas magia de fuego, marchó para contarles tu transgresión a los líderes. Es muy posible que su miedo sea lo que acabe frustrando nuestros esfuerzos.

El rostro de Baltron es solemne. Ha sido un buen consejero, honesto y directo. Estás esperando las malas noticias. Siempre son malas.

—Si consigues reunirte con los líderes, lo hará dentro de varias semanas. Después tendrá que esperar para presentar su caso. Con la llegada del festival de la vida en Krewlod, estarán esperando para saber quién será el nuevo rey, en caso de haber uno. Hasta que tomen la decisión, nuestros líderes querrán mantener la mayoría de sus ejércitos en la frontera. —Con una pausa parece esperar tu respuesta, pero después de varios segundos de silencio, continúa—: Aun así, una vez que lo hayan nombrado, los líderes podrán volver su atención hacia ti. Si fallamos, te echarán la culpa, aunque no tengas culpa de nada. Tu magia de fuego hará que los tatalianos te rechacen a menos que sus vidas estén en peligro.

Baltron escupe al suelo, indignado ante las miras tan cortas de vuestra gente con respecto a la magia de fuego. Solo gracias a ella habéis podido librar la frontera de los no muertos y liberar a los ciudadanos. La gente tiene la memoria muy corta. Aun así, sabes que en cuanto el rey krewlodiano sea elegido y los líderes tengan las manos libres, todas las miradas se volverán hacia ti. Te estás quedando sin tiempo.

—Para entonces deberíamos haber limpiado esta zona y con suerte estaremos persiguiendo a la verdadera amenaza.

—Estoy de acuerdo, amigo mío. El poder que he elegido es mi problema, no el tuyo —le dices, sabiendo cuál será su respuesta.

—No digas tonterías. —Sus palabras te provocan una débil sonrisa—. Ahora volvamos al tema que nos ocupa. La gente que hemos rescatado nos ha dado malas noticias. Parece que algunos intentaron escapar de la muerte y se escondieron en unas cavernas subterráneas cercanas... pero los no muertos los persiguieron. Tenemos que destruir a estas abominaciones antes de que sea demasiado tarde. —Asientes. El día es lo suficientemente malo y solo quieres un momento de paz y tranquilidad. Baltron se marcha y escuchas sus pasos perderse en la distancia. Por fin sola, aunque sea por poco tiempo.

REGALO DE CUMPLEAÑOS

—Perdóname —dice uno de tus lugartenientes, acercándose a ti con cautela a sabiendas de tu mal humor durante los últimos días—. Nos hemos enterado de que ha sido tu cumpleaños hace unos días y... queríamos ofrecerte algo. Con curiosidad, aceptas el pergamino enrollado, que resulta ser una copia de la carta que escribió la bruja extranjera de la que hablaba Baltron. Está dirigida a los grandes líderes de Tatalia.

La situación es crítica. Estamos siendo invadidos por los no muertos. Todos los pueblos de la zona han caído. Somos pocos, y el enemigo nos supera ampliamente en número. Se ha confirmado que lord Haart ha sido resucitado y está dirigiendo a sus seguidores, un grupo de liches y caballeros de la muerte. Están quemando las ciénagas hasta que no quede nada. Ayudadnos, o toda Tatalia arderá.

Tiva

Después de la entrega del mensaje, a los líderes no les quedó otra opción que investigar. Si lord Haart estuviese suelto, ocuparse de él tendría más prioridad que ocuparse de la bruja que manipula el fuego. Los líderes han quedado ocupados, al menos de momento.

Te encanta tu regalo de cumpleaños.

MALAS DECISIONES

El caballero de la muerte tiene bastante ventaja sobre ti y tus tropas y no la ha malgastado. Hace poco, este lugar quedó reducido a unas ruinas humeantes. Ahora la tierra se está recuperando, pero tardará bastante en volver a ser una ciénaga frondosa. De momento, los arbustos y los árboles están empezando a crecer rápidamente en algunas zonas, pero en otras la vegetación escasea. El primer lugarteniente te pregunta por qué sonríes.

—Es difícil quemar estas ciénagas, hay mucha agua para apagar el fuego. Los incendios han quemado una gran zona de bosque y montaña, pero la tierra se está recuperando más rápido de lo que creían. Solo los que hemos vivido aquí sabemos lo rápido que se curan nuestras ciénagas.

Tu sonrisa se convierte en una mueca cuando ves montones de cuerpos en descomposición a la entrada de un antiguo túnel subterráneo. Hasta aquí huyeron muchos tatalianos y los no muertos los siguieron. Ahora te toca liberarlos.

Al entrar, escuchas los espeluznantes aullidos que recorren los túneles subterráneos, pero la enormidad de estas cavernas impide saber de dónde proceden. Los no muertos podrían estar a kilómetros de distancia o acechando entre las sombras del próximo túnel. Al ver cómo tus tropas empiezan a temblar de miedo, te pones delante y sigues avanzando. Lo único que quieres hacer es darte la vuelta y esconderte, pero sabes que no es una opción. Las tropas necesitan a un líder intrépido. Decides reunir tu magia para iluminar el camino y aceleras el paso, intentando ignorar así tus escalofríos. Pronto todos los soldados seguirán tus pasos.

A partir de ahora, tendrás que **señalizar** dos lugares con tu cubo de facción. En el segundo lugar, en vez de un ejército normal, debes entablar combate con el ejército de Nagash. Añade cartas de muralla y puerta a su lado del tablero de combate. Si estás jugando en dificultad difícil o imposible, añade la carta de torre de arqueros.

Si ganas el combate, lee la sección «Los últimos».

LOS ÚLTIMOS

El combate ha sido largo y agotador. Tus soldados se dispersan; algunos siguen buscando no muertos para rematarlos, y el resto está montando un campamento provisional. Ninguno de ellos tiene mejor aspecto que los no muertos contra los que acaban de combatir. Mientras inspeccionas la zona, te encuentras un desfiladero con cientos de gnolls atemorizados. Las criaturas no se han atrevido a salir hasta que habéis aplastado a los horrores

no muertos. Ahora que la amenaza ha desaparecido, os saludan alegremente. Parece que al menos has podido salvar a algunos de los tuyos.

De pronto, en la retaguardia de tu ejército ves un tumulto. Un mensajero viene directo hacia ti y te entrega la respuesta oficial a la carta de Tiva. Según lo que hayan decidido... las cosas podrían ponerse muy feas.

Tiva:

Después de analizar la situación hemos concluido que quienes están quemando Tatalia son lord Haart y sus seguidores, no la bruja de fuego, por lo que cualquier indiscreción por su parte tendrá que esperar. Enviaremos ayuda tan pronto como sea posible. Continúa con tu excelente progreso.

Los líderes.

Te ríes a carcajadas.





CAMPAÑA DE LA FORTALEZA: JUGANDO CON FUEGO

3. EL INCENDIO DE TATALIA

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 14 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Fortaleza

Héroe de la facción: Elige a Adrienne o a Wystan.

Ejército de la facción: Una manada de gnolls, unos pocos hombres lagarto.

Recursos iniciales: 15 , 6 , 1 , +5 de producción de  adicional, +1 de producción de  adicional.

Edificios de la ciudad: vivienda de , vivienda de , ciudadela.

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

- Añade una manada de libélulas y unos pocos basiliscos a tu ejército.
- Añade una manada de tiradores y unos pocos cruzados a tu ejército.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Nocrópolis

Héroes enemigos: Seguidor 1 de lord Haart 1, seguidor 2 de lord Haart, lord Haart.

Ejércitos enemigos:

- **Ejército de los seguidores 1 y 2 de lord Haart:** Una manada de zombis, una manada de vampiros, una manada de liches, unos pocos caballeros del terror.
- **Ejército de lord Haart:** Una manada de dragones negros, una manada de caballeros del terror, una manada de dragones fantasma, una manada de liches.

Mazos de los seguidores 1 y 2 de lord Haart: 2 cartas de fuerza.

Mazo de lord Haart: 6 cartas de fuerza, 3 cartas de magia, 2 cartas de habilidad.

Mazo enemigo de hechizos: 2 cartas de hechizo *Maldición*, 1 carta de hechizo *Lentitud*.

Habilidad de lord Haart: Carta de habilidad *Ofensa*.

PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

1 loseta de mapa inicial (I):

- 1 de Fortaleza (S5)

4 losetas de mapa lejanas (II-III):

- 4 losetas al azar de Nocrópolis (elige entre F1, F4 y F7) o de Fortaleza (elige entre F13-F15)

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

- 2 de Nocrópolis (N1, N4)
- 2 de Fortaleza (N9, N10)

Además, para el evento contrarreloj, prepara:

- 1 loseta de mapa central (VI-VII) con la utopía del dragón en el centro (C1)

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Las dos miniaturas de héroe de la facción Nocrópolis representan a los héroes enemigos. Coloca los dos héroes enemigos en las zonas bloqueadas de las losetas de mapa cercanas, tal y como se describe en la sección de eventos contrarreloj.

Coloca tu héroe en la zona central de la loseta de mapa inicial de Fortaleza.

REGLAS ADICIONALES

Durante este escenario de la campaña de la Fortaleza, aplica las siguientes reglas:

- El nivel de dificultad de todos los encuentros de combate en el mapa aumenta en uno (página 35 de las reglas básicas, Tabla del nivel de dificultad de las zonas).

- Los héroes enemigos se mueven según las reglas básicas.
- Los héroes enemigos se mueven antes que tú.
- Si el enemigo se encuentra en una zona bloqueada, puedes entrar en ella.
- Después de derrotar al ejército del héroe enemigo, gana 2 .
- Cuando tu héroe visite un obelisco, se activará un evento especial.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Visita ambos obeliscos y derrota a los tres ejércitos enemigos.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Pierdes el control de la ciudad de tu facción.
- Pierdes un encuentro de combate.
- Llegas al final de la 14.ª ronda sin haber derrotado a los ejércitos enemigos.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Una temporada de bendiciones».

5.ª ronda:

- Lee la sección «Ejércitos desde todas partes».
- Descubre todas las losetas de mapa cercanas en la zona derecha del mapa.
- Coloca el primer seguidor de lord Haart en la zona bloqueada más a la derecha de las losetas de mapa cercanas.

9.ª ronda:

- Lee la sección «Cuatro jinetes».
- Descubre todas las losetas de mapa cercanas en la zona izquierda del mapa que no estén descubiertas.
- Coloca el segundo seguidor de lord Haart en la zona bloqueada más a la izquierda de las losetas de mapa cercanas.

14.ª ronda:

- Si no consigues la victoria antes del final de esta ronda, perderás la partida. ¡Se acabó!

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Muere como un héroe o...».



LA HISTORIA

UNA TEMPORADA DE BENDICIONES

—No puedo creerlo —murmuras a Baltron mientras estudias los mapas de la región desperdigados por el musgoso suelo de la tienda. Los últimos informes que han llegado sobre la actividad de lord Haart no tienen ningún sentido. Según los exploradores, el caballero de la muerte ha cambiado de rumbo hacia el noroeste y se ha establecido en la costa, donde no parece estar haciendo nada. —No sé lo que los muertos recuerdan de su vida pasada, pero, si lord Haart recuerda Tatalia, su memoria le ha fallado —continúas—. Y ahora le tengo arrinconado.

Baltron asiente y empieza a hablar inmediatamente, como si hubiese estado esperando el momento adecuado. —No obstante...

—No obstante, la moral de las tropas es baja —acabas sus pensamientos—. A mi gente no le gusta seguir a una bruja de fuego.

Sales por un momento de la tienda para observar a tus tropas. Los gnolls acaban de prender la leña mojada mientras enseñan a los soldados de sir Michael algunos trucos que solo conocen los habitantes de la región. Aunque al principio se mostraban reticentes, han empezado a imitar a los gnolls para alumbrar sus propias hogueras. De momento solo han conseguido provocar la risa. La estación lluviosa ha empezado y ha bendecido el bosque con mucho amor. Sonríes para ti misma.

—... pero odian aún más la perspectiva de convertirse en no muertos.

—Liberar Tatalia del férreo control de los no muertos va a ser difícil... —dice, y después hace una pausa dramática como si esperase tu respuesta. Sin embargo, vista tu falta de entusiasmo, suelta una risita y prosigue—: Pero quizás tengamos suerte. En esta región hay dos ancianas cuyos conocimientos sobre rituales y hechizos arcanos podrían ayudar a nuestra causa. Deberíamos buscar las cabañas de las adivinas para encontrar el tomo de fuego y el tomo de tierra.

—Esperemos que estén dispuestas a ayudar a la bruja de fuego —murmuras.

Tu héroe gana inmediatamente un nivel; busca (2) en el mazo de habilidades.

Si entras en una zona con obelisco, lee la sección «El tomo de tierra».

EJÉRCITOS DESDE TODAS PARTES

Los líderes han enviado ayuda tal y como prometieron. Algunas tropas se están reuniendo después de volver de la frontera. Son soldados experimentados y curtidos que están listos para la batalla. Mientras miras la reunión de las tropas, una mensajera vuelve con noticias sobre unas pocas ciudades que han sido capaces de resistir a los ataques. Pero no lo harán por mucho tiempo. Los seguidores no muertos de lord Haart han diezmado sus tropas. Los ciudadanos te suplican que les ayudes antes de que los conviertan en no muertos. Pese a que la mensajera solo te da la última ubicación conocida del ejército no muerto, los informes sobre la destrucción que ha dejado a su paso te permiten hacerte una idea bastante precisa de la dirección que han tomado: directamente hacia ti.

Elige una opción:

Opción 1. Gana:

- Una unidad de unas pocas gorgonas.
- +5 recursos 

Opción 2. Gana:

- Una unidad de unos pocos fanáticos.
- +5 recursos 

Opción 3. Gana:

- +15 recursos 

CUATRO JINETES

Cuatro jinetes atraviesan velozmente las ciénagas y llegan al campamento. Cada uno de ellos lleva dos caballos, todos ellos cargados con alforjas. Los jinetes desmontan con rapidez, quitan las alforjas a los animales y las depositan pesadamente en el suelo. Con tan solo una mirada, te parece saber su contenido.

Uno de los jinetes dice:

—Saludos, Adrienne, traemos un mensaje de los líderes. Aunque no pueden enviar tropas ahora mismo, mandan suministros para ayudar a la construcción de pueblos y ciudades...

Mientras tanto, los exploradores te informan de que han visto otro ejército marchando en tu dirección.

Elige una opción:

Opción 1. Gana:

- +15 recursos 
- +4 recursos 
- +4 recursos 

Opción 2. Gana:

- +10 recursos 
- +6 recursos 

Después de derrotar a ambos ejércitos enemigos, tu héroe puede ir a la batalla final. Dirígete a la loseta más a la derecha del mapa y gasta un punto de movimiento para añadir una loseta de mapa central. Colócala como quieras, siempre que esté conectada. Solo podrás entrar en esta loseta una vez que hayas visitado los dos obeliscos del mapa. Cuando entres en la zona central de esta nueva loseta de mapa, lee la sección «El ratón no muerto y la trampa» y después lucha contra el ejército de lord Haart.

EL TOMO DE TIERRA

Te acercas a una vieja cabaña rodeada de vegetación y cubierta de musgo y líquen. Cuando abres la puerta con cautela, te encuentras con una vieja adivina en una mecedora junto a la chimenea. Su rostro está tan arrugado que te preguntas si tiene líquen, como la casa. Justo en el momento en el que empiezas a dudar de que esté viva, sus ojos se abren.

—Te he estado esperando —dice, mirándote fijamente.

—Así que sabes por qué he venido.

—Sé lo que necesitas, pero yo también necesito cosas. Para que puedas abandonar mi humilde morada con lo único que tengo para protegerme, el tomo de magia de tierra, necesito que me ofrezcas una buena protección.

Entonces empiezas a rebuscar entre tus posesiones.

Elige una opción:

- Retira un artefacto con un símbolo  de tu mano.
- Retira una  de tu ejército.

Si no eres capaz de hacerlo, para acabar esta parte vuelve cuando puedas cumplir una de las condiciones.

Coloca tu cubo de facción en esta zona; a partir de ahora, cuando vuelvas a visitar la zona, puedes retirar una carta de artefacto de tu mano para robar una nueva carta de hechizo.

Si entras en otra zona con obelisco, lee la sección «El tomo de fuego».

EL TOMO DE FUEGO

Lord Haart y sus seguidores han dejado tras de sí un rastro de destrucción que poco a poco está recuperándose. En las montañas veis cómo asoman algunos destellos verdes. Las hermosas ciénagas de Tatalia, con su asombrosa capacidad de recuperación, volverán pronto a la normalidad después de los

incendios, pero sabes que, si no derrotas pronto a lord Haart y sus seguidores, se convertirán en un erial de no muertos. Incluso las ciénagas necesitan algunas zonas intactas para volver a crecer.

Por fin te encuentras con la cabaña de la otra adivina, anidada en el paisaje convaleciente. Parece como si alguien hubiese vaciado un champiñón enorme para convertirlo en una casa. Baltron se apresura hacia la puerta, dejándote atrás, así que cuando llegas a la entrada ya están hablando.

—... para acabar mi tomo de la magia de fuego necesito la Espada del Fuego Infernal —dice una vieja bruja con voz ronca. Parece más vivaracha que la adivina anterior, pese a tener una edad parecida.

—Hemos venido rápidamente hasta aquí porque tienes el tomo de fuego. Los no muertos están invadiendo la región y no tenemos tiempo para buscar nada. Además, ¿por qué necesitas una espada para... crear un tomo mágico!?

—El tomo es mío, y yo decido si está listo o no. La espada. Traédmela y...

—Si lo que quieres es fuego infernal, puedo dártelo —interrumpes, tu voz fría contrastando con las llamas que brotan violentamente de tu mano.

—N... no he dicho que no estuviese dispuesta a negociar —responde la bruja, incapaz de apartar la vista de la esfera en llamas que crece sobre la palma de tu mano.

Elige una opción:

- Retirar un artefacto reliquia de tu mano.
- Perder 4 .

Si no eres capaz de hacerlo, para acabar esta parte vuelve cuando puedas cumplir una de las condiciones.

Coloca tu cubo de facción en esta zona; a partir de ahora, cuando vuelvas a visitar la zona, puedes retirar una carta de artefacto de tu mano para robar una nueva carta de hechizo.



EL RATÓN NO MUERTO Y LA TRAMPA

Después de días siguiendo la columna de humo, por fin se disipa y alcanzáis la destrucción. Lord Haart ha dejado un rastro quemado a través de Tatalia y ha creado un ejército no muerto con las víctimas de los incendios. El agrio hedor a carne quemada invade tus sentidos. Frente a tus tropas se alza lord Haart con su ejército no muerto detrás, esperando, impasible. El caballero no muerto está en primera línea de combate en vez de guardar una distancia prudencial o escapar. La amenazante figura sobre el corcel negro te resulta hipnótica, casi majestuosa... Sin duda su presencia debía inspirar un gran respeto cuando estaba vivo.

—¿Por qué no ha huido? ¿Por qué ha dejado que lo acorrale? ¿Orgullo? ¿Un retorcido recuerdo de sus ideales de caballería? ¿Otra cosa? —te preguntas.

Ordenas a Baltron que prepare a las tropas para cargar. Mientras tanto, coges en una mano el tomo de tierra y en la otra el tomo de fuego. Una vez imbuidos de poder, se abren de golpe, llenando el aire de una densa energía mágica. Cuando tu ejército carga, empiezas a tejer tus hechizos.

En la primera ronda de este combate puedes lanzar un hechizo de la escuela de tierra y uno de la escuela de fuego. Ninguno de los hechizos cuenta para el límite de hechizos. Lanza cada uno de estos hechizos con el máximo  y devuélvelos a tu mano en vez de descartarlos. Después de derrotar al ejército enemigo, lee la sección «Muere como un héroe o...».

MUERE COMO UN HÉROE O...

Una vez que libraste la tierra de los no muertos, ordenaste a tus tropas que enterrasen los restos calcinados de lord Haart para devolverlo al lodo donde merece estar. Después se marcharon rápidamente sin mirar atrás. Sin oraciones. Sin luto.

En poco tiempo, te dejaron sola, como de costumbre.

Observas la tumba de lord Haart y toda la tierra que han echado descuidadamente por encima. Eres consciente de que fue un gran caballero de Erathia, pero también formó parte de una secta de no muertos. ¿Cómo lo recordarán? ¿Por qué paró? Lo más probable es que nunca sepas la verdad, pero al menos te alegras de que ocurriese.

—Mañana me despertaré y esta pesadilla habrá acabado, tanto para mí como para Tatalia y su gente —susurras—. No sé si he enterrado a un héroe... o a un villano.

»En mis viajes he oído muchas historias sobre su valentía y su caída. Ahora tengo mi propia historia.

Te das la vuelta y te alejas lentamente hacia el campo de batalla. Tus tropas están ocupadas cuidando de los

heridos y lamentando la muerte de sus amigos. Algunos yacen tumbados en el suelo con la mirada perdida.

Poco después te pierdes de vista, engullida en el placentero abrazo de un bosque cercano, pero incluso aquí un pensamiento te persigue. «*Cuando me entierren, me pregunto si las historias de mis compatriotas se referirán a mí como una bruja de fuego en un país de tierra y agua... o como una heroína*».





LUGARES DEL MAPA

CIUDAD



Categoría: **Señalizable**

Esta es la zona inicial de un jugador. Si un jugador captura una ciudad, ganará un bonificador que depende del escenario.

ASENTAMIENTO



Categoría: **Señalizable**

Cuando **señalizas** un asentamiento, puedes elegir una de las recompensas de la lista. Si capturas un asentamiento que ningún jugador haya capturado antes, recibirás un bonificador adicional (página 25 de las reglas básicas, Asentamientos).

ERUDITO



Categoría: **Visitable**

Tira 1 dado de ataque. Según el resultado, haz lo siguiente:

- **+1** Roba la carta de característica elegida o retira una de las cartas de característica de tu mano.
- **0** Roba 2 cartas de habilidad, quédate una y descarta la otra.
- **-1** Roba 2 cartas de hechizo, quédate una y descarta la otra.



Diseño de reglas: Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Diseño de reglas del modo solitario: Aleksander Kubiak

Diseño de las reglas de torneo: Kamil Białkowski

Revisión: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Diseño gráfico y edición: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Ilustraciones de la caja y la portada: Iana Vengerova

Arte: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

Modelado de miniaturas: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Gestión del proyecto: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Jefe ejecutivo: Michał Pawlaczyk

Director del estudio: Jarosław Ewertowski

Equipo de propiedad intelectual de Heroes of Might & Magic (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet (dirección de marca)

Theo Gallego (diseño de juego senior)

Vicky Malineau (dirección narrativa)

Agradecimiento especial:

Jean-Felix Monin (dirección creativa, Ubisoft)

Jon Van Caneghem y New World Computing (los creadores originales de Heroes of Might & Magic)

Jugadores de pruebas y consultores:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona «Ivcia» Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek «KIRA» Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki,

Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol «Hadesto» Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marena, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poumpouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz «Student» Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczecinecki Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Consultores: Mateusz Bąk, Rafał «Dark Dragon» Mońka (Acid Cave), Mateusz «Hellburn» Jarosz (Jaskinia Behemota)

Gracias por la inspiración y los textos de ambientación de algunas de las cartas de anuncio astrológico: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Versión española: Spieletexter Ludiversal Translations

Traducción: Lis Díez Bourgoïn, de Translation Circus

Corrección: Jael Herrera Gómez, de Translation Circus

Gestión de proyecto: Silas Rummel y Michael Csorba

Archon Studio y el logo de Archon Studio logo son TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio.

Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.
©2022 Archon.

Archon Studio está localizado en la calle Warsztatowa, 8, Piła 64-920, Polonia.

Los componentes pueden variar de lo que aquí aparece. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en China. Fabricado en China y distribuido por Archon Sp. z o.o. Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas o sin registrar de Ubisoft y se utilizan con permiso de Ubisoft Entertainment. © 2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME