

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



LIBRO DE MISIONES

Cada partida de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** forma parte de un escenario o campaña, y cada escenario tiene su propio mapa, condiciones de victoria y reglas. Además, tienes a tu disposición diversos héroes, cada uno con sus propias habilidades y mazos, lo que contribuye a la rejugabilidad.

TABLA DE CONTENIDOS

<p>1. Preparación del escenario 3</p> <p>2. Modo Enfrentamiento 4</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Condiciones de victoria..... 4</p> <p style="padding-left: 20px;">b) El retiro de los monjes 5</p> <p style="padding-left: 20px;">c) Un mundo feliz 7</p> <p style="padding-left: 20px;">d) Todos para uno 9</p> <p>3. Modo Cooperativo 11</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Los campeones de Gelea..... 12</p> <p style="padding-left: 20px;">b) Misión maldita 15</p> <p>4. Modo Campaña..... 18</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Reglas de la campaña..... 18</p> <p style="padding-left: 20px;">b) Ingresos del jugador 18</p>	<p style="padding-left: 40px;">c) Tipos de cartas del mazo de la IA 19</p> <p style="padding-left: 20px;">d) Resolver eventos contrarreloj..... 19</p> <p style="padding-left: 20px;">e) Acabar la misión después de cada escenario 19</p> <p>5. Campaña del Castillo..... 20</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1. De regreso al hogar 20</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2. Ángeles guardianes 24</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. La liberación de Steadwick 27</p> <p>6. Créditos..... 31</p>
---	---



Versión: 1.0 ESP



PREPARACIÓN DEL ESCENARIO

Para empezar a preparar **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**, sigue estos pasos:

1. Elige un escenario del libro de misiones o crea uno propio.
2. Elige facciones de entre las disponibles y hazte con los componentes asociados (página 7 de las reglas básicas, Preparación de la partida).
3. Echa un vistazo a la preparación del mapa del escenario elegido. Hazte con las losetas de mapa requeridas y colócalas como indique el mapa del escenario. En algunos escenarios habrá también reservas individuales de losetas de mapa lejanas (II-III) que se añaden al mapa al explorarlo durante la partida (página 19 de las reglas básicas, Losetas de mapa de escenario).
4. Establece tus recursos e ingresos iniciales según el escenario.
5. Coloca las losetas de edificios iniciales necesarias en tu tablero de ciudad. Prepara tus cartas de unidad iniciales y crea tu mazo de ejército.
6. Marca todos los eventos contrarreloj en el marcador de rondas colocando un cubo negro en sus casillas. Una vez que alcances una ronda con un cubo, resuelve los efectos del evento y retira el cubo.
7. Elegid el jugador inicial.
8. Comienza la partida.





MODO ENFRENTAMIENTO

Tres escenarios competitivos para 2-3 jugadores.

CONDICIONES DE VICTORIA

Aunque cada escenario de enfrentamiento incluye su propia condición de victoria/derrota, existen algunas reglas universales que se aplican a todos ellos, salvo que se indique lo contrario.

- Si no controlas ninguna ciudad o asentamiento durante 3 rondas, pierdes y quedas eliminado de la partida.
- Si tu héroe principal cae derrotado mientras está defendiendo una ciudad asediada y no tienes más ciudades o asentamientos, pierdes y quedas eliminado de la partida.
- Si eres el único jugador restante, ganas la partida.
- Si consigues un cubo de facción de cada uno de los oponentes que sigan jugando en una partida a 3 o más jugadores, ganas la partida.

Para capturar cubos de facción de otros jugadores puedes derrotar a cualquiera de sus héroes o capturar la ciudad de su facción. Cuando consigas una condición de victoria, la partida acaba al final de la ronda a menos que se indique lo contrario.





MODO ENFRENTAMIENTO

EL RETIRO DE LOS MONJES

Por fin han hecho retroceder a los monjes que llevaban gobernando esta zona del mundo desde hace años. Ahora que los demás señores y tú sois libres, sientes que tienes la responsabilidad de unir estos territorios bajo tu mando.

NÚMERO DE JUGADORES

Escenario para 2 jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 7 rondas.

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

- 2 loquetas de mapa iniciales (I).
- 2 loquetas de mapa lejanas (II-III).
- 2 loquetas de mapa cercanas (IV-V).

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

15  4  2 

INGRESOS DEL JUGADOR

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«15»  «2»  «1» 

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de 
- Ciudadela
- Cofradía de magos

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

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

REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Antes de empezar el escenario:

- En lugar de **buscar (2)** dos veces en el mazo de hechizos (reglas básicas para la cofradía de magos inicial), los jugadores **buscan (3)** una vez.

Durante este escenario:

- Los jugadores no pueden **reclutar** un héroe secundario.
- Al comienzo de las rondas de recursos, los jugadores pueden elegir entre obtener 2  o 1  adicionales.
- Cuando alguien visite un obelisco por primera vez, el jugador que lo visite lanza 2  y añade los recursos del dado de su elección a su reserva de recursos.
- Cuando un jugador se mueva a la ciudad de facción de otro jugador, el defensor no tiene que pagar oro para transportar su ejército para defenderla. También podrá utilizar su mazo de fuerza y magia durante el combate.



CONDICIÓN DE VICTORIA

Vence al héroe enemigo en combate.

EVENTO CONTRARRELOJ

En este escenario no hay eventos contrarreloj.

MARCADOR DE RONDAS

Si ningún jugador ha ganado la partida al final de la 7.ª ronda, ambos roban cartas hasta el límite en mano y empiezan el combate final para decidir quién gana. El jugador con mayor nivel de experiencia es el atacante. Si ambos héroes principales tienen la misma cantidad de experiencia, ambos jugadores lanzan 2  y suman la cantidad de recursos. Quien consiga la mayor cantidad es el atacante.





Un gran cataclismo ha sacudido los cimientos del mundo, separando continentes y dividiendo territorios de nuevas formas. Una vez que la tierra ha dejado de moverse, la gente ha emergido de sus escondites y ha empezado a reconstruir este nuevo mundo.

NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 2-3 jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 8-9 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).
- 2 losetas de mapa cercanas (IV-V).
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 de estas losetas.

En un escenario para 3 jugadores:

- 3 losetas de mapa iniciales.
- 3 losetas de mapa cercanas (IV-V).
- 6 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 de estas losetas.

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

15

3

1

INGRESOS DEL JUGADOR

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»

«2»

«1»

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con este edificio:

- Vivienda de

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 1 «unas pocas» con el mayor coste de reclutamiento.
- 1 manada con el menor coste de reclutamiento.

REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Cuando un jugador visite un obelisco por primera vez, lanza 2 y añade uno de los resultados a su reserva de recursos.
- El jugador que derrote a otro héroe gana 20 .

CONDICIÓN DE VICTORIA

Al final de una ronda, si algún jugador controla 5 o más minas, los jugadores empiezan una última ronda y el jugador que tenga más minas al final de esa ronda gana la partida. Si todos los jugadores tienen la misma cantidad de minas, la partida acaba en empate.

MARCADOR DE RONDAS

Si ningún jugador ha ganado al final de la 8.ª ronda, el jugador con más minas al final de la 9.ª ronda gana.

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de las rondas 3.ª, 6.ª y 9.ª, retira los cubos negros de todos los molinos y molinos de agua del mapa.

**ESCENARIO PARA
2 JUGADORES**



**ESCENARIO PARA
3 JUGADORES**



A la muerte del rey, tres amigos de la infancia se enemistan después de que cada uno de ellos reciba una parte del reino. Demuestra a tus antiguos amigos cómo gobernar... conquistándolos.

NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 3 jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

- 3 losetas de mapa iniciales.
- 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 (en el mapa encontrarás losetas semitransparentes que indican sugerencias de colocación).

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:

10  0  0 

INGRESOS DEL JUGADOR

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«15»  «2»  «1» 

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de 
- Alcaldía
- Ciudadela

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

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

REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Antes de empezar el escenario:

- El héroe principal de cada jugador empieza a nivel 3. **Busca (2)** dos veces en el mazo de habilidades y añade las cartas a tu mazo inicial.

Durante este escenario:

- Cuando un jugador visita un obelisco, lanza 2  y resuelve uno.
- Los jugadores pueden usar su mazo de fuerza y magia cuando paguen oro para defender la ciudad de su facción.
- Después de que un jugador capture la ciudad de un oponente:
 - a) El jugador aumenta sus ingresos una cantidad equivalente a la que tenía su oponente.
 - b) Además, recibe inmediatamente: 15 , 2  y 1 .
- Si un jugador derrota un héroe principal, gana 10 .
- Si un héroe enemigo derrota al héroe principal de un jugador en combate, ese jugador pierde el escenario y queda eliminado de la partida.

- Ignora los encuentros de combate en la zona con el grial.
- Los jugadores no podrán visitar la zona con el grial delete 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 arrebatla 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.

CONDICIÓN DE VICTORIA

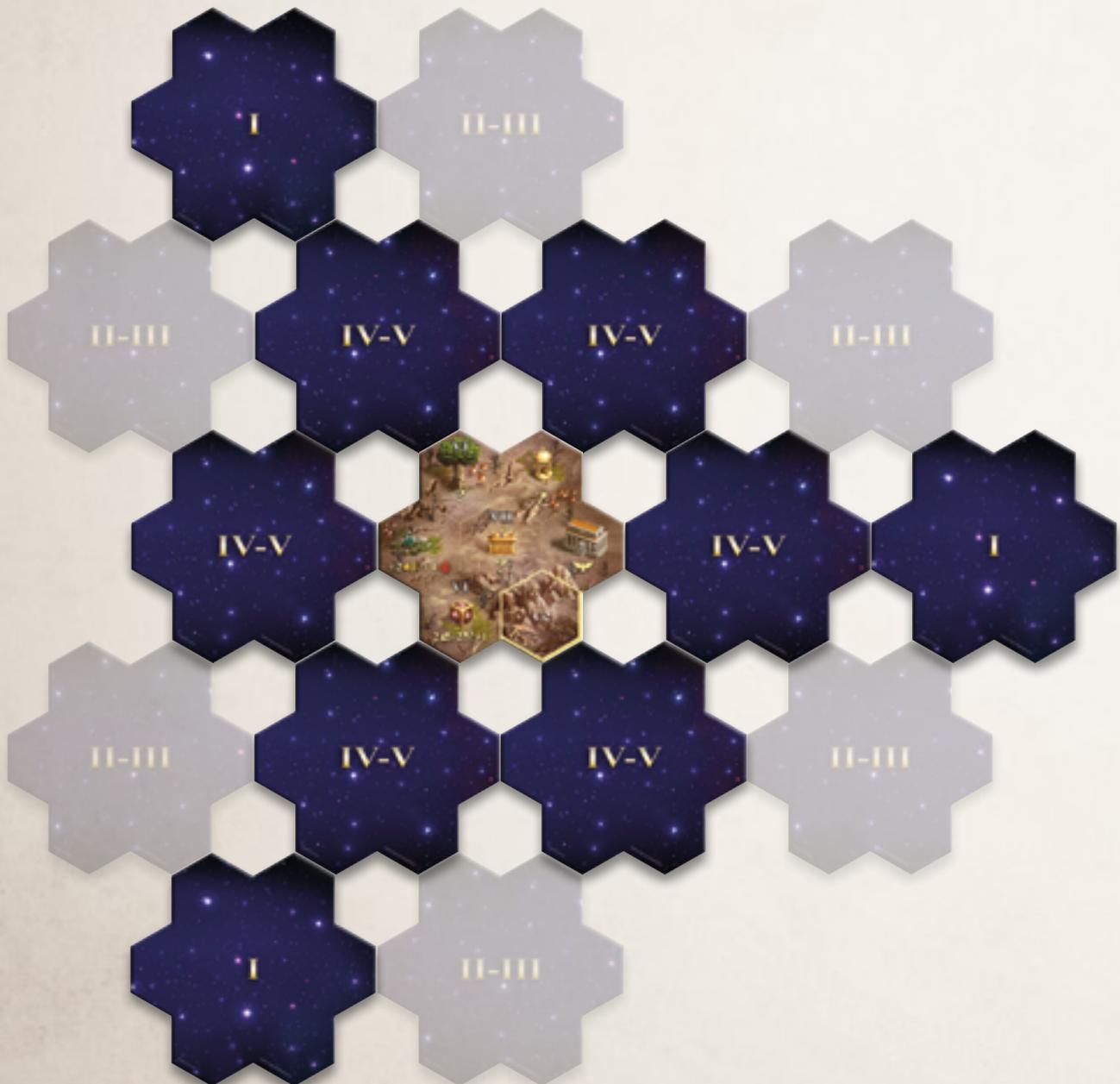
La partida acaba cuando solo queda un jugador o cuando un jugador deposita el grial en su ciudad, en cuyo caso gana la partida.

MARCADOR DE RONDAS

Al final de la ronda 11.ª, si no hay ganador y ningún jugador ha quedado eliminado, todos los jugadores pierden el escenario. En caso de que haya un jugador eliminado, los dos jugadores restantes roban las cartas que necesiten para llegar al máximo en mano y empiezan un combate final para decidir quién gana.

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de las rondas 3.ª y 6.ª, retira los cubos negros de todos los lugares del mapa.





MODO COOPERATIVO

Dos escenarios cooperativos para 2-3 jugadores.

Durante las partidas cooperativas, todos los jugadores están aliados y juegan juntos para derrotar al escenario.

Cuando controles unidades neutrales, utiliza las reglas de combate para el modo solitario (página 33 de las reglas básicas, Combate de la IA). Cuando tu héroe visite un mercadillo, además de aprovechar los efectos normales del lugar (página 36 de las reglas básicas, Tabla de comercio), también puedes usarlo para dar recursos a cualquier jugador.

Las condiciones de victoria de los escenarios cooperativos pueden incluir:

- Derrotar cierta cantidad de unidades neutrales.
- Tomar el control de lugares concretos.

Si algún jugador consigue la condición de victoria, a menos que se indique lo contrario, la partida acaba inmediatamente y todos los jugadores comparten la victoria.





Tu aliado y tú os habéis visto invadidos por señores de la guerra de otro mundo. Ha llegado el momento de defenderse. ¡Reunid vuestras fuerzas y pactad alianzas temporales para acumular los recursos que os permitan salvar el reino!

NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 2-3 jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

Escenario para 2 jugadores:

- 2 losetas de mapa iniciales (I).
- 4 losetas de mapa cercanas (IV-V), de las cuales 2 deben incluir un obelisco.
- 1 loseta de mapa central (VII-VIII) con la zona de la utopía del dragón.
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 losetas de mapa lejanas y las coloca boca abajo cerca de su carta de héroe para usarlas durante el escenario.

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 (VII-VIII) con la zona de la utopía del dragón.
- 6 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 losetas de mapa lejanas y las coloca boca abajo cerca de su carta de héroe para usarlas durante el escenario.

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

15

3

1

INGRESOS DEL JUGADOR

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»

«0»

«0»

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador comienza con estos edificios:

- Vivienda de

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con estas unidades:

- 3 «unas pocas»

REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Cuando un jugador visita un obelisco, lanza dos y resuelve uno.
- Un héroe no puede moverse a la zona de la utopía del dragón hasta que su facción haya visitado al menos 2 obeliscos en una partida a 2 jugadores y 3 obeliscos en una partida a 3 jugadores.
- Cada jugador coloca un cubo de facción en la utopía del dragón la primera vez que la visita.
- Además, ningún jugador puede:
 - a) Atacar a otros héroes.
 - b) Capturar una mina o un asentamiento ya controlado.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Si la utopía de dragón tiene un cubo de cada facción, la partida acaba y los jugadores ganan.

MARCADOR DE RONDAS

Al final de la ronda 11.ª, si al menos un jugador no tiene un cubo de facción sobre la utopía del dragón, todos los jugadores pierden.

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de las rondas 4.ª y 8.ª, retira los cubos negros de todos los molinos y molinos de agua del mapa.



**ESCENARIO PARA
3 JUGADORES**

ESCENARIO PARA
2 JUGADORES





En lo más profundo acechan monstruos que nadie ha visto antes. Según los rumores, se están preparando para surgir de las profundidades y adueñarse del mundo de la superficie. Adelantaos y acabad con sus ejércitos del mal antes de que crezcan demasiado. ¡Puede que seáis la única esperanza de la humanidad!

NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 2-3 jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Preparación del escenario según la dificultad elegida:

- **Fácil:** 8 rondas
- **Normal:** 10 rondas
- **Difícil:** 12 rondas
- **Imposible:** 14 rondas

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

Escenario para 2 jugadores:

- 2 losetas de mapa iniciales (I).
- 4 losetas de mapa cercanas (IV-V), de las cuales 2 deben incluir un obelisco.
- 1 loseta de mapa central (VII-VIII) con la zona de la utopía del dragón.
- 2 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 1 loseta de mapa lejana y la coloca boca abajo cerca de su carta de héroe para usarla durante el escenario.

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 (VII-VIII) con la zona de la utopía del dragón

- 3 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 1 loseta de mapa lejana y la coloca boca abajo cerca de su carta de héroe para usarla durante el escenario.

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:



INGRESOS DEL JUGADOR

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:



EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador comienza con estos edificios:

- Vivienda de ★
- Vivienda de ★
- Ciudadela

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 1 «unas pocas» ★ con el menor coste de reclutamiento.

REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Según la dificultad elegida, roba la siguiente cantidad de cartas de unidad neutral al azar de cada uno de los mazos correspondientes para crear otro mazo de unidades neutrales para la utopía del dragón:

- a) Fácil: 5 ★, 5 ★, 3 ★, 1 ★
- b) Normal: 4 ★, 5 ★, 3 ★, 2 ★



c) Dificil: 2 ★, 5 ☆, 5 ★, 3 ☆

d) Imposible: 1 ★, 5 ☆, 7 ★, 4 ☆

Baraja el mazo que acabas de crear. Cuando un héroe entre en la utopía del dragón, roba 5 cartas del mazo de la utopía en vez de usar los mazos de unidades neutrales. Coloca las unidades en el tablero de combate (página 29 de las reglas básicas, Preparación de unidades neutrales). Los jugadores intentarán derrotar a las unidades que se encuentren en la utopía del dragón. Devuelve cualquier unidad neutral derrotada durante el combate en esta zona a su mazo correspondiente en vez de al mazo de la utopía del dragón.

Devuelve cualquier unidad que sobreviva al combate en la utopía del dragón al mazo de la utopía y barájalo. Si no hay suficientes cartas de unidad en este mazo, roba las que queden y colócalas en el tablero de combate.

- Prolongar el combate contra unidades de categoría azur cuesta 1 PM por ronda, igual que el combate contra unidades de otras categorías.
- Cuando un jugador visita un obelisco, lanza un  y un , elige uno y resuelve el resultado.
- Los héroes no pueden entrar en la zona de la utopía del dragón hasta que hayan visitado al menos 2 obeliscos en una partida a 2 jugadores y 3 obeliscos en una partida a 3 jugadores.
- Además, ningún jugador puede:
 - a) Atacar a otros héroes.
 - b) Capturar una mina o un asentamiento ya controlado.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Si todas las unidades del mazo de la utopía del dragón quedan derrotadas, la partida acaba y los jugadores ganan.

MARCADOR DE RONDAS

El límite de tiempo para derrotar a todas las unidades neutrales de la utopía del dragón depende de la dificultad del escenario.

Si los jugadores no consiguen derrotar a las unidades neutrales de la utopía del dragón en el tiempo establecido, pierden.

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 4.ª y 8.ª rondas, retira los cubos negros de todos los molinos y molinos de agua del mapa.



**ESCENARIO PARA
2 JUGADORES**



**ESCENARIO PARA
3 JUGADORES**



Una serie de escenarios temáticos diseñados para jugar en solitario contra una IA enemiga.

El juego básico de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** incluye una campaña para la facción Castillo.

La campaña se divide en escenarios interconectados con sus propias condiciones de victoria.

Cada escenario incluye un héroe enemigo de la IA.

Cada escenario se divide en dos secciones:

- La sección de mecánicas de juego, que explica cómo jugar el escenario.
- La sección de historia, que contiene una selección de textos que deben leerse en momentos concretos del escenario.

REGLAS DE LA CAMPAÑA

- En las siguientes secciones del libro de misiones nos referiremos a los héroes de la IA como «héroes enemigos».
- Cada escenario de la campaña cuenta una historia. Al final de cada sección encontrarás información adicional sobre los cambios en el escenario.
- Durante el combate, los héroes de la IA usan dos mazos:
 - a) El mazo de la IA, que indica las acciones que realizará el héroe de la IA durante su turno en una ronda de combate.
 - b) El mazo de hechizos, que ofrecerá al héroe de la IA hechizos para que los utilice durante los encuentros de combate.
- Cada héroe enemigo tiene su propio conjunto de cartas de unidad. Prepara las cartas de unidad descritas en la preparación del escenario para que, cuando ocurra un combate con un héroe enemigo, puedas:

- a) Crear ejércitos de enemigos según la información del escenario.
 - b) Colocar todas las cartas de unidad del héroe de la IA en el tablero de combate (página 29 de las reglas básicas, Preparación de las unidades neutrales).
- Crear el mazo de la IA y el mazo de hechizos según las instrucciones de la preparación del escenario. Recuerda dejar espacio suficiente para los descartes.
 - Coloca las habilidades del escenario boca arriba cerca de ambos mazos de la IA.
 - Cuando una unidad enemiga se active, roba una carta del mazo de la IA y resuélvela.
 - a) Cuando un héroe de la IA lance un hechizo, róbalo de su mazo de hechizos.
 - b) Cuando un héroe de la IA utilice la habilidad asignada durante la preparación, no la descartes. A diferencia de las reglas básicas, el héroe de la IA puede volver a usarla cuando se lo indique el mazo de la IA.
 - Asegúrate de preparar todos los componentes necesarios y tenerlos a mano. A medida que la historia avance, el libro de misiones te indicará cuándo usarlos.

INGRESOS DEL JUGADOR

Al comienzo de cada escenario de la campaña, el jugador establece sus ingresos como sigue:

«10» 

«0» 

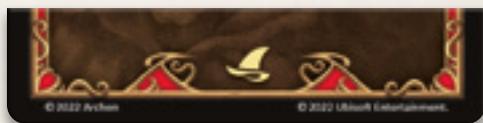
«0» 

Las reglas especiales de cada escenario podrían cambiar estas cantidades.

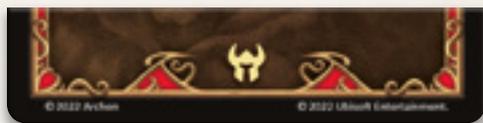
TIPOS DE CARTAS DEL MAZO DE LA IA

El mazo de la IA está formado por tres tipos de cartas:

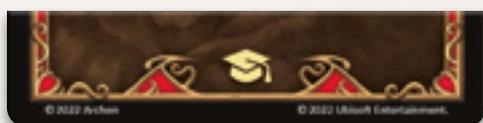
● : cartas de magia



● : cartas de fuerza



● : cartas de habilidad



RESOLVER EVENTOS CONTRARRELOJ

Cada escenario tiene varios eventos contrarreloj que entrelazan la historia y las mecánicas para crear una experiencia de juego interesante.

Marca todos los eventos contrarreloj en el marcador de rondas colocando un cubo negro en sus casillas.

ACABAR LA MISIÓN DESPUÉS DE CADA ESCENARIO

Extrae de tu mazo todas las cartas de característica y la carta de especialidad de nivel 1 y déjalas aparte. Retira el resto de cartas de especialidad. Elige 5 de las cartas restantes y añade las cartas que apartaste durante el primer paso. Este será tu mazo inicial para el siguiente escenario.

Devuelve a tu héroe al nivel 1 de experiencia.



1. DE REGRESO AL HOGAR

Al desembarcar hemos podido confirmar que los rumores y nuestros miedos eran reales. Tras la muerte de mi padre, los reinos vecinos están dividiendo las tierras de Erathia para satisfacer su codicia.

Ayuda a Catherine a crear un puesto avanzado para liberar Erathia de los invasores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 8 rondas.

PREPARACIÓN DEL JUGADOR

Facción: Castillo

Héroe de la facción: Catherine

Ejército de la facción: Unos pocos alabarderos, unos pocos tiradores, unos pocos grifos

Recursos iniciales: 15 , 1 

Edificios de la ciudad: Ninguno

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

- **Reforzar** tus cartas de unidad de arqueros y alabarderos.
- +3 recursos de .
- **Buscar (3)** en el mazo de artefactos.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Mazmorra

Ejército enemigo: Ejército neutral de nivel IV, unos pocos minotauros

Mazo enemigo: 6 cartas de fuerza

Mazo enemigo de hechizos: Ninguno

Especial: Prepara la carta de unidad troglodita para usarla más adelante durante el escenario.

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 Mazmorra (S2).

5 losetas de mapa lejanas (II-III):

- 5 de cualquier facción (elige entre F1-F9).

1 loseta de mapa cercana (IV-V):

- 1 de Castillo. Utiliza la loseta cercana con la hierba y el obelisco (N3).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Coloca uno de los héroes de la Mazmorra en la loseta inicial de la ciudad de la Mazmorra. Coloca a tu héroe en la loseta más a la izquierda, como se indica en el mapa del escenario. Esta loseta ya está descubierta. Asegúrate de que la zona vacía de la loseta de mapa arriba a la izquierda está colocada en la parte izquierda de la loseta para que sea la zona del extremo izquierdo del mapa.

REGLAS ADICIONALES

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

- La loseta de mapa inicial (I) de Mazmorra a la derecha del mapa ya está descubierta.
- Tu héroe no gana experiencia a partir de nivel 4.
- No puedes construir ningún edificio en la ciudad, pero:
 - a) Puedes **reclutar** unidades de  y  sin tener los edificios necesarios de la ciudad. No puedes reclutar unidades de categoría oro.
 - b) Puedes **reforzar** tus unidades sin tener los edificios necesarios.
- Cada ronda se convierte en una ronda de recursos, pero solo obtienes ingresos de las minas y los asentamientos.

- Cuando visites un obelisco, activarás un evento especial.
- El héroe enemigo no se mueve, solo espera.
- No controlar una ciudad no implica perder el escenario.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Alcanza la ciudad de la loseta de Mazmorra, derrota a la facción Mazmorra presente en la ciudad y libera a Rion.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Pierdes un encuentro de combate.
- No consigues capturar la ciudad antes del final de la 8.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Una fiesta de bienvenida».

8.ª ronda:

- Al final de esta ronda, si no has derrotado a la facción Mazmorra, todo está perdido... ¡pierdes la partida!

Cuando descubras la segunda loseta de mapa lejana (II-III):

- Lee la sección «Dos caminos».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Las malas noticias vienen de dos en dos».



LA HISTORIA

UNA FIESTA DE BIENVENIDA

El mar en la costa estaba tormentoso, agitado, como si también se encontrase furioso ante lo que veía, todos los cadáveres escondidos bajo sus olas.

Catherine se forzó a desviar la mirada y ojeó los informes que yacían sobre la mesa en su tienda de campaña.

«Están al otro lado del océano...».

«... la torre de arqueros al noreste de Plinth cayó a manos de una horda de trogloditas...».

«... no había ningún barco a la vista».

«... hemos observado moradores de la mazmorra y demonios...».

«Sin previo aviso, durante la noche, nos encontramos rodeados».

Decir que aquello tenía mala pinta era como decir que el aliento de un troglodita es un poco rancio. Primero fue la muerte de su padre, Nicolas Gryphonheart, y después todo este caos. Pero el reino de su padre debía permanecer invicto. Erathia no podía caer.

Catherine empuñó la pluma y empezó a escribir una carta a sus otros generales.

«Al desembarcar hemos capturado un puesto avanzado destruido. La información brilla por su ausencia y es poco fiable, por decirlo suavemente. Los habitantes de la zona han huido de sus pueblos y los supervivientes cuentan historias contradictorias».

Su mano se detuvo un momento mientras volvía a echar un vistazo al último informe. Todos los generales se estaban dispersando por la zona. La región estaba protegida por algunos de los mejores héroes de Erathia, y nadie sabía a dónde habían ido. La gente estaba aterrorizada, para sorpresa de nadie, pero los rumores y avistamientos... un cadáver de minotauro, una cabeza petrificada entre ruinas calcinadas...

«... las pruebas apuntan a una invasión de Nighon», escribió tras una pausa. «Reunid a la milicia local y entrenadla rápidamente. Destruid todas las fuerzas hostiles que os encontréis».

En la distancia, oyó tropas murmurar entre ellas:

«... ¿Has oído alguna noticia de Steadwick?», «... ¿Es verdad que más de la mitad de Erathia ha caído...?», «¿... y qué hay de Tatalia?», «Tengo un pariente que estaba entrenándose como piquero en el puesto de guardia al norte de Caryatid...», «... espero que haya sobrevivido a la invasión».

Cada campaña le recordaba dos cosas: cuán incómodamente delgadas eran las paredes de las tiendas de campaña y cuán frágil era la moral de las tropas.

Casi aplastando la pluma en su puño, añadió una última línea:

«Asumid lo peor. Asumid que estamos en guerra».

Cuando descubras la segunda loseta de mapa lejana (II-III), lee la sección «Dos caminos».

DOS CAMINOS

Te encuentras con una encrucijada, dos rutas separadas por una majestuosa cordillera. La primera es un camino pavimentado rodeado de árboles y praderas. El segundo es una cuesta empinada que recorre la ladera de la montaña, apenas visible bajo montones de nieve. Pero la nieve no es lo único que reluce bajo la luz del sol.

Elige tu destino:

- **El camino entre la hierba. Lee la sección «Camino verde».**
- **El camino entre la nieve. Lee la sección «Camino nevado».**

CAMINO VERDE

Te adentras en las praderas. El camino es ancho y permite que todo tu ejército se mueva con facilidad mientras disfruta del sol y el canto de los pájaros. O al menos esa es la teoría. Un silencio inquietante domina los alrededores. El hedor a muerte impregna la zona y, en la distancia, un humo nauseabundo emana de algunas de las aldeas. Arreas el caballo y sigues adelante.

La loseta de mapa lejana (II-III) que has descubierto, así como la próxima loseta sin descubrir que esté conectada a ella, se consideran el camino verde, mientras que las otras dos losetas de mapa lejanas (II-III) sin descubrir son el camino nevado.

Si entras al camino nevado, lee la sección correspondiente.

Cuando entres en una zona con un obelisco, lee la sección «Desde las profundidades...».

CAMINO NEVADO

El camino es duro. Tus tropas no se atreven a montarse en sus caballos por miedo a resbalar, pero tus ojos no te engañaron: las fuerzas del enemigo han dejado la zona intacta. Todos los tesoros ocultos en esta tierra tan rica son tuyos por derecho.

La loseta de mapa lejana (II-III) que has descubierto, así como la próxima loseta sin descubrir que esté conectada

a ella, se consideran el camino nevado, mientras que las otras dos losetas de mapa lejanas (II-III) sin descubrir son el camino verde.

Duplica todos los bonificadores de las zonas visitadas.

La producción de las minas y los asentamientos no cambia.

Tu héroe tiene 1 punto de movimiento menos en el camino nevado.

Si entras en el camino verde, lee la sección correspondiente.

Cuando entres en una zona con un obelisco, lee la sección «Desde las profundidades...».

DESDE LAS PROFUNDIDADES...

Tus tropas de vanguardia se acercan y se arrodillan ante ti para informarte de lo que han descubierto.

—Mi reina, hemos encontrado señales de un gran ejército en movimiento cerca de esta zona. Cientos de huellas, deben ser...

—Mostrádmelas —le interrumpes bruscamente.

Las huellas llevan a un solitario obelisco en el medio de la pradera, pero de pronto desaparecen. Hay incontables huellas de diferentes criaturas, pero todas acaban aquí. A menos que...

Extiendes el brazo para tocar la piedra. La superficie parece firme y resistente, sin la más mínima grieta, pero tu mano te transmite una sensación totalmente diferente. En vez de tocar una superficie fría y pétreo, la atraviesa.

—¡Reunid a las tropas! —gritas al soldado más cercano—. Vamos a pasar a través.

Dentro, te encuentras en un laberinto de túneles oscuros y enrevesados que parecen extenderse hasta el infinito. Después de largas horas vagabundeando por estrechos pasadizos, la cueva se agranda para mostrar un espacio enorme iluminado tenuemente por un conjunto de antorchas. Bajo pálidos racimos de estalactitas se alza el castillo de Nighon, rodeado por hordas de monstruos. Minotauros, trogloditas, criminales y criaturas de cuyos nombres ni siquiera consigues acordarte.

Todos juntos. Esperando.

Sientes un escalofrío recorrierte la espalda y ordenas a tu ejército que avance.

Coloca a tu héroe en la zona vacía de la loseta inicial de la Mazmorra.

Coloca un cubo violeta en el resto de zonas de la loseta inicial de Mazmorra excepto en la zona de la ciudad.

Cada cubo violeta representa un ejército neutral. La dificultad del encuentro equivale al nivel de tu héroe

principal. Añade una unidad de unos pocos trogloditas en cada encuentro de combate al que te enfrentes.

Después de derrotar a un ejército neutral, retira el cubo de facción violeta de esa zona y colócalo sobre la carta de tu héroe.

No podrás entrar en la zona de la ciudad hasta que tengas al menos dos cubos de facción violetas en tu carta de héroe.

Cuando captures la ciudad, lee la sección «Las malas noticias vienen de dos en dos».

LAS MALAS NOTICIAS VIENEN DE DOS EN DOS

Después de derrotar a los guardias, divides a tus tropas para ocupar las murallas y registrar el castillo. Tu intuición te dice que los héroes prisioneros están en la parte más profunda, así que, con unos pocos guardias, registras las mazmorras del castillo mientras te invade una premonición siniestra. No te equivocabas. Para tu alivio, siguen vivos. Están hambrientos, llenos de cicatrices y heridas... pero vivos. Entre ellos encuentras a Rion, el legendario médico de combate del ejército de Erathia. En el pasado, cuando su capitán cayó luchando contra hordas de monstruos, fue capaz de tomar el mando y superar en astucia al enemigo, ganando el tiempo suficiente para que llegaran los refuerzos. Quizás vuelvas a necesitar sus habilidades.

Mientras piensas en lo acaecido hoy, una mensajera se acerca corriendo.

—Mi reina... Steadwick... El capitolio ha sido ocupado por Nighon.





CAMPAÑA DEL CASTILLO: LARGA VIDA A LA REINA

2. ÁNGELES GUARDIANES

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 10 rondas.

PREPARACIÓN DEL JUGADOR

Facción: Castillo

Héroe de la facción: Elige a Catherine o a Rion

Ejército de la facción: Unos pocos alabarderos, unos pocos tiradores, unos pocos grifos

Recursos iniciales: 15 , 3 , 1 

Edificios de la ciudad: Vivienda de 

Bonificador: Elige una de las tres opciones siguientes:

- Añadir un hechizo *Bendición* a tu mano.
- +10 de recursos de .
- Añade unos pocos fanáticos a tu ejército.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Mazmorra

Héroes enemigos: Primer señor, segundo señor

Ejércitos enemigos:

- **Ejército del primer señor:** Una manada de trogloditas, una manada de ojos maléficos, unos pocos minotauros, unas pocas mantícoras.
- **Ejército del segundo señor:** Una manada de ojos maléficos, una manada de minotauros, unas pocas mantícoras, unos pocos dragones negros.

Mazo del primer señor: 3 cartas de fuerza, 2 cartas de magia

Mazo del segundo señor: 3 cartas de fuerza, 2 cartas de magia

Mazo enemigo de hechizos: 2 cartas de hechizo *Piel de piedra*, 2 cartas de hechizo *Flecha mágica*.

Ambos señores comparten el mismo mazo de hechizos.

Especial: Prepara la carta de unidad de las medusas para usarla más adelante durante el escenario.

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 Castillo (S3).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

- 3 de Castillo (F3, F6, F9).

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

- 2 de Mazmorra (N2, N5).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Ambos héroes enemigos (el primer señor y el segundo señor) están representados por las miniaturas de héroe de la facción Mazmorra. Cuando descubras una loseta de mapa cercana (IV-V), coloca un héroe enemigo en la zona del obelisco o de la cabaña de la bruja.

Coloca tu miniatura de héroe en la zona central de la loseta de mapa inicial del Castillo.

REGLAS ADICIONALES

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

- Tu héroe no gana experiencia a partir del nivel 5.
- Los héroes enemigos no se mueven. Solo esperan.
- No puedes construir la gloria de Erathia a menos que cumplas una condición especial durante el escenario.
- El primer héroe enemigo contra el que luches es el primer señor, y el segundo héroe enemigo será el segundo señor.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Derrota a ambos ejércitos enemigos.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Pierdes un encuentro de combate.
- No consigues derrotar a los dos ejércitos enemigos antes del final de la 10.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Avanzando».

10.ª ronda:

- Al final de la ronda, si no has derrotado a los dos ejércitos enemigos, todo está perdido... ¡pierdes la partida!

Si descubres una loseta de mapa con un asentamiento:

- Lee la sección «Los guardianes de Fair Feather».

Si descubres una loseta de mapa con la cabaña de la bruja o un obelisco:

- Lee la sección «Arrastrándose bajo tierra».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «No hay tiempo que perder».



LA HISTORIA

AVANZANDO

Después de dar a los prisioneros comida caliente y agua, han compartido contigo algunas noticias. La situación es mucho peor de lo que ninguno de nosotros habíamos imaginado. No solo hay señores de Nighon por todas partes, sino que además están ganando y tampoco están solos. Parece que el rey Gryphonheart no murió por causas naturales, sino que envenenaron su comida. Y lo que es peor, fue bastante antes de que Nighon atacase, así que ha debido ser el trabajo de algún asesino enemigo. Pero ningún plebeyo habría sido capaz de contratar a alguien con un talento semejante. ¿Qué reino lo hizo? ¿Deyja? ¿Tatalia? ¿AvLee? ¿Qué otros enemigos quedan acechando entre las sombras?

Entretanto, los exploradores te han informado de que hay varias entradas de cuevas en la zona. Parece probable que nos encontremos con varias fortificaciones de Nighon escondidas bajo tierra.

Nuestras tropas han conquistado un castillo hacia el norte, una buena base de operaciones para las batallas venideras.

No podemos bajar la guardia. Se nos acaba el tiempo y no hay margen de error.

Si descubres una loseta de mapa con un asentamiento, lee la sección «Los guardianes de Fair Feather».

Si entras en una zona con la cabaña de la bruja o un obelisco, lee la sección «Arrastrándose bajo tierra».

LOS GUARDIANES DE FAIR FEATHER

Desde la distancia ves chispas que saltan del cielo y una densa humareda más abajo. Fair Feather está luchando. ¿Ganando o perdiendo? Probablemente no importe; toda la zona está llena de ejércitos de los señores de Nighon. Llegados a este punto, es una guerra de desgaste... y somos nosotros los que estamos rodeados. Pero los aldeanos normales no deberían ser capaces de resistir a estos monstruos abominables. Las chispas en el cielo te provocan curiosidad y le pides a tu lugarteniente un catalejo. Un breve vistazo basta para hacerte sonreír.

—No son monstruos de Nighon —dices mientras la sonrisa ilumina tu rostro.

Son ángeles. No es la primera vez que han sido avistados en Erathia. Durante la plaga de demonios, algunos informes mencionaron seres alados que masacraban sus ejércitos. Parece que han vuelto.

O quizás nunca se fueron. Lo que nadie sabe es cuánto puede resistir esta vez Fair Feather contra Nighon. Si cae, podríais perder un aliado potencial...

Cuando luches contra un ejército neutral en esta zona de asentamiento, añade una manada de medusas al ejército enemigo. Si capturas el asentamiento, ignora el bonificador estándar y construye el edificio gloria de Erathia gratis.

Si entras en la zona con la cabaña de la bruja o un obelisco, lee la sección «Arrastrándose bajo tierra».

ARRASTRÁNDOSE BAJO TIERRA

Tus exploradores confirman que, como ocurrió anteriormente, las fuerzas de Nighon están escondidas en las cavernas cercanas.

—Vamos a echar a esos monstruos asquerosos que se arrastran bajo los pies de Erathia como insectos... — respondes al mensajero, visiblemente asqueada.

Das gracias a los exploradores y les pides que informen al resto de generales de lo que han encontrado. Después, echas a andar alrededor del campamento, observando cómo tus tropas se preparan para la próxima batalla.

Pronto esta tierra volverá a ser libre. Pronto.

Cuando completes el escenario, lee la sección «No hay tiempo que perder».

NO HAY TIEMPO QUE PERDER

Los restos de las criaturas de Nighon yacen calcinados ante ti, impregnando el aire viciado subterráneo de un hedor aún más repugnante. Todas tus tropas están ocupadas limpiando el terreno mientras preparan un campamento provisional, dejándote a solas con tus pensamientos. Ahora mismo todo va según lo previsto. Y, a pesar de ello, el rey Gryphonheart siempre te dijo que no bajaras la guardia.

El primer paso del combate por una Erathia libre es liberar la capital, Steadwick, de la ocupación de Nighon. Pero no va a ser tarea fácil, pues los señores de la Mazmorra han bloqueado los pasos de montaña que conducen al valle de Steadwick.



CAMPAÑA DEL CASTILLO: LARGA VIDA A LA REINA

3. LA LIBERACIÓN DE STEADWICK

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 13 rondas.

PREPARACIÓN DEL JUGADOR

Facción: Castillo

Héroe de la facción: Elige a Catherine o a Rion

Ejército de la facción: Unos pocos alabarderos, unos pocos arqueros, unos pocos grifos, unos pocos fanáticos

Recursos iniciales: 15 , 3 , 1 , producción adicional +2 

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

Bonificador: Elige una de las tres opciones siguientes:

-  Añadir un hechizo *Bendición* a tu mano.
-  +10 de recursos de .
-  **Busca (3)** en el mazo de artefactos.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Mazmorra

Héroes enemigos: Héroes atacantes, ejército de Steadwick

Ejércitos enemigos:

-  **Héroes atacantes:** Una manada de ojos maléficos, unos pocos minotauros, unas pocas mantícoras
-  **Ejército de Steadwick:** Una manada de medusas, una manada de minotauros, una manada de mantícoras, una manada de dragones negros

Mazo de los héroes atacantes: 3 cartas de fuerza, 1 carta de magia

Mazo del ejército de Steadwick: 3 cartas de fuerza, 2 cartas de habilidad, 2 cartas de magia

Mazo enemigo de hechizos: 2 cartas de hechizo *Piel de piedra*, 2 cartas de hechizo *Lentitud*

Ambos héroes atacantes utilizan el mismo mazo de la IA, y los ejércitos enemigos utilizan el mismo mazo

de hechizos. Vuelve a barajar ambos mazos después de combatir.

Habilidad: Carta de habilidad *Armero*.

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 Castillo (S3).

4 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  1 de Castillo (elige entre F3, F6 y F9).
-  3 de Necrópolis (F1, F4, F7).

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  2 de Mazmorra (N2, N5).

1 loseta de mapa central (VI-VII):

-  1 loseta de mapa central de utopía del dragón (C1).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Ambos héroes enemigos están representados por las miniaturas de héroe de la facción Mazmorra y aparecen en zonas bloqueadas de las losetas de mapa lejanas como resultado de eventos contrarreloj.

Coloca a tu héroe en la zona central de la loseta de mapa inicial del Castillo.

REGLAS ADICIONALES

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

-  Tu héroe empieza a nivel 2.
-  Los obeliscos te dan 2 .
-  Los héroes enemigos se mueven antes que tú.
-  Si el enemigo se encuentra en una zona bloqueada, puedes entrar en ella.
-  Cuando derrotes al ejército de los héroes atacantes, gana 2 .

- En la utopía del dragón, tu héroe lucha contra el ejército de Steadwick.

NOTA: A diferencia de escenarios previos, los héroes enemigos se mueven acorde a las reglas básicas.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Derrota al ejército enemigo en la utopía del dragón (derrotar al ejército de los héroes atacantes es opcional).

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Pierdes el control de la ciudad de tu facción.
- No consigues derrotar al ejército enemigo en la utopía del dragón antes de que acabe la 13.^a ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Quien a hierro mata...».

5.ª ronda:

- Lee la sección «Nubes negras desde el norte».
- Coloca el ejército del primer héroe atacante en la zona bloqueada más a la derecha.

8.ª ronda:

- Si el ejército del primer héroe atacante cae derrotado, coloca el ejército del segundo héroe atacante en la zona bloqueada más a la derecha.

13.ª ronda:

- Al final de esta ronda, todo está perdido... ¡pierdes la partida!

Si descubres una loseta de mapa con un asentamiento:

- Lee la sección «Prisioneros».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Liberación».



LA HISTORIA

QUIEN A HIERRO MATA...

Las aguas de la orilla estaban calmadas; ni la más mínima ola perturbaba la superficie del agua. No se trataba de algo sorprendente, dado que no era más que un pequeño lago, pero Catherine sentía que representaba su estado de ánimo: una fría determinación. Apartando la vista del paisaje más allá de la tienda, miró a los generales reunidos ante ella.

Los primeros informes de espionaje indicaban que las fuerzas de Nighon se habían atrincherado en el valle de Steadwick. Dado que todos los accesos terrestres estaban bloqueados, debían estar recibiendo suministros a través de túneles subterráneos. De lo contrario, habrían perecido hace mucho.

—La buena noticia —dijo uno de los generales—, es que contamos con la ayuda de Bracada. También la de AvLee, si conseguimos alcanzarla. No hay mucho más que decir. ¡No pararemos hasta que Steadwick esté liberada! —gritó, alzando el puño. Los demás allí presentes se unieron a él y lanzaron vítores entusiasmados.

«A menos que fuera uno de ellos quien envenenó a mi padre», pensó Catherine.

—Aun así, tenemos que encontrar una forma de cruzar las montañas.

—Supuestamente los señores de la Mazmorra están enviando suministros a Steadwick por medio de túneles subterráneos —declaró Catherine serenamente—. Pero estos túneles se extienden por toda la región, ¿no es cierto?

—Así es, mi reina.

La reina de Enroth sonrió con frialdad. Como decía el difunto rey Gryphonheart, busca siempre los puntos débiles y atácalos. Pronto les pagaría con la misma moneda.

Si descubres una loseta de mapa con un asentamiento, lee la sección «Prisioneros».

Al comienzo de la 5.ª ronda, lee la sección «Nubes oscuras desde el norte».

NUBES OSCURAS DESDE EL NORTE

Un mensajero a lomos de un caballo maltrecho alcanza el ejército y, después de recuperar el aliento, comunica terribles noticias. Un ejército enemigo está avanzando desde las cavernas ocultas entre los ríos y las montañas de la región. ¿Quién sabe dónde hay más entradas a estos pasadizos subterráneos?

¿Acelerarás la marcha hacia la fortaleza del enemigo, concentrando en esta tarea todos los recursos de tu ejército, o fortificarás tu ciudad y ahorrarás tanto oro como puedas para defenderla con tus tropas?

PRISIONEROS

Toda la región ha quedado devastada por la guerra. Allí donde la vista alcanza se pueden ver aldeas humeantes, y el aire está cargado del rancio olor del humo de madera y el hedor de la carne quemada. A veces tus tropas informan de ruidos procedentes del bosque: llantos, aullidos e incluso gritos. Quizás se trate de gente asustada que se ha escondido en el bosque, o monstruos salvajes separados del ejército de Nighon...

Según los pocos supervivientes rescatados, el general Kendal fue capturado durante el combate. Muchos creen que está prisionero en una cárcel al noroeste. En ese caso, estaría cerca de aquí.

—Nos conviene intentar liberarlo, es un líder militar brillante —recomienda uno de tus consejeros, como si no fuese obvio. La verdadera pregunta es si sigue vivo... o si hay alguien más con él. Esperar que Nighon se muestre misericordioso sería ingenuo, visto lo que han hecho con estas tierras, pero si tienes suerte... bueno, la suerte es un factor importante en la guerra.

Si entras en una zona con un asentamiento, la dificultad de la zona equivale al nivel de tu héroe. Añade unas pocas medusas al ejército de esta loseta.

Si capturas el asentamiento, recibe los siguientes bonificadores:

- **Recluta un héroe secundario gratis o gana 10** .
- **Gana una ficha de moral positiva o busca (2) en el mazo de artefactos.**

Cuando completes el escenario, lee la sección «Liberación».



LIBERACIÓN

Después de derrotar al enemigo en el interior del castillo, ordenas a todas tus unidades a distancia que se coloquen en las murallas exteriores de la fortificación. Atacar las mazmorras del castillo desde el interior ofrece oportunidades estratégicas únicas.

—¡A mi señal! —gritas—. Tres, dos, uno... ¡Fuego!

Una lluvia de flechas y hechizos cae sobre los monstruos, pillándolos por sorpresa. El daño inicial es inimaginable. Después, estalla el caos. El ejército de Nighon empieza a dispersarse desorganizadamente, dado que todos sus oficiales estaban dentro del castillo. Las tropas entran en pánico e intentan huir de la masacre. Por desgracia para ellas, las fuerzas de tus aliados esperan para interceptarlas.

Desvías tu atención a la plaza central del castillo, donde tu ejército está reuniendo a los señores de Nighon restantes. Te colocas en la sección central de la muralla y esperas a que tu ejército se tranquilice. Cuando todos quedan en silencio, empiezas a hablar:

—Nos hemos afianzado en Erathia, pero la nación yace al borde de la ruina. Hemos empezado por liberar la capital, Steadwick, ¡y no nos detendremos hasta echar a todos los invasores de nuestras tierras! —gritas a pleno pulmón—. ¡Erathia no caerá!





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 «Ivicia» 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 Koziół, 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.

Tabla de comercio

Vende/recibe	... para comprar 	... para comprar 	... para comprar 
Vendo  ...	—	6 por 1	2 por 1
Vendo  ...	1 por 3	—	1 por 2
Vendo  ...	1 por 1	3 por 1	—

Tabla del nivel de dificultad de las zonas

Dificultad	Fácil	Normal	Difícil	Imposible
Nivel I	1 	1 	2 	3 
Nivel II	2 	2 	3 	2  , 1 
Nivel III	1  , 1 	2  , 1 	1  , 2 	3 
Nivel IV	2  , 1 	1  , 2 	3 	2  , 1 
Nivel V	2  , 1  , 1 	1  , 2  , 1 	2  , 2 	1  , 3 
Nivel VI	2  , 2  , 1 	1  , 2  , 2 	2  , 3 	1  , 4 
Nivel VII	1 	2 	2  , 1 	2  , 2 

Bonificadores iniciales:

Fácil: 2  o 2 

Difícil: 1  o roba 1  menor

Normal: 2  → 1 o buscar (2) 

Imposible: n/a

Leyenda

: Unidad del mazo de bronce

: Unidad del mazo de oro

: Unidad del mazo de plata

: Unidad del mazo azul