



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

MURALLAS
LIBRO DE MISIONES

La guerra. La guerra nunca cambia... y para algunos nunca acaba.

Incluso para los pacíficos elfos y enanos de AvLee. Ha llegado el momento de dominar estos antiguos poderes para demostrar a todo Antagarich quién manda en estas tierras. Si te interesan más los misterios, embárcate con Gem y Gelu en una travesía para descubrir los siniestros secretos que se esconden detrás de una serie de asesinatos.

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

TABLA DE CONTENIDOS

1. Lista de componentes	2	c) El desafío	5
2. Nuevos elementos	3	4. Modo Enfrentamiento	7
a) Cartas de efecto permanente	3	a) Oro enano	7
b) Lugares del mapa	3, 25	5. Campaña de las Murallas	10
c) Máquina de guerra	3	a) 1. En busca de un asesino	10
3. Modo Alianza	4	b) 2. Paz definitiva	15
a) Reglas adicionales	4	c) 3. Agentes de la venganza	19
b) Acabar un escenario	4	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

12 máquinas de guerra

7 cartas de característica

- 1 carta de ataque
- 3 cartas de defensa
- 1 carta 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 verdes



NUEVOS ELEMENTOS

CARTAS DE EFECTO PERMANENTE

∞ Estas cartas te ofrecen un bonificador o una condición que se puede cumplir. Cuando juegues una carta de efecto permanente, colócala frente a ti. Permanece ahí hasta que la descartas o la sustituyes por otra carta de efecto permanente. Cada héroe solo puede tener una carta de este tipo.

NOTA: Cuando una carta de efecto permanente está en juego, puedes seguir utilizando sus efectos, ya sean básicos o avanzados. Pero recuerda que no se apilan: si utilizas el efecto avanzado, no lo añadas al efecto básico.



LUGARES DEL MAPA

En la expansión *Murallas* encontrarás más losetas con nuevos lugares por descubrir. Echa un vistazo a la lista de lugares en la página 25.

MÁQUINA DE GUERRA

Este nuevo tipo de cartas se consigue en la fábrica de máquinas de guerra y en el mercadillo. Si decides comprar una máquina de guerra en un mercadillo, no podrás usar ninguna otra acción del mercadillo durante la misma visita y tendrá un coste adicional de 3 de oro en comparación con el coste en la fábrica de máquinas de guerra. Coloca el mazo de máquinas de guerra al alcance de todos los jugadores.



Carta de máquina de guerra

1. Nombre
2. Efecto
3. Coste en la fábrica de máquinas de guerra
4. Coste en el mercadillo



MODO ALIANZA

Este modo requiere como mínimo una expansión y 4 jugadores para crear una alianza de 2 jugadores contra 2 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 encontrarse en 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

EL DESAFÍO



El rey acaba de anunciar que solo le quedan unos meses de vida y ha lanzado un desafío. Quien se atreva a construir el grial en la capital, Osha, en los próximos seis meses, será nombrado su sucesor. ¿Recogerás el guante?

NÚMERO DE JUGADORES

Escenario para 4 jugadores (dos contra dos).

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11-14 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 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:

- 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.
- 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 arrebatara 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, un héroe debe conseguir la ficha de grial y llevarla a la ciudad de su facción.

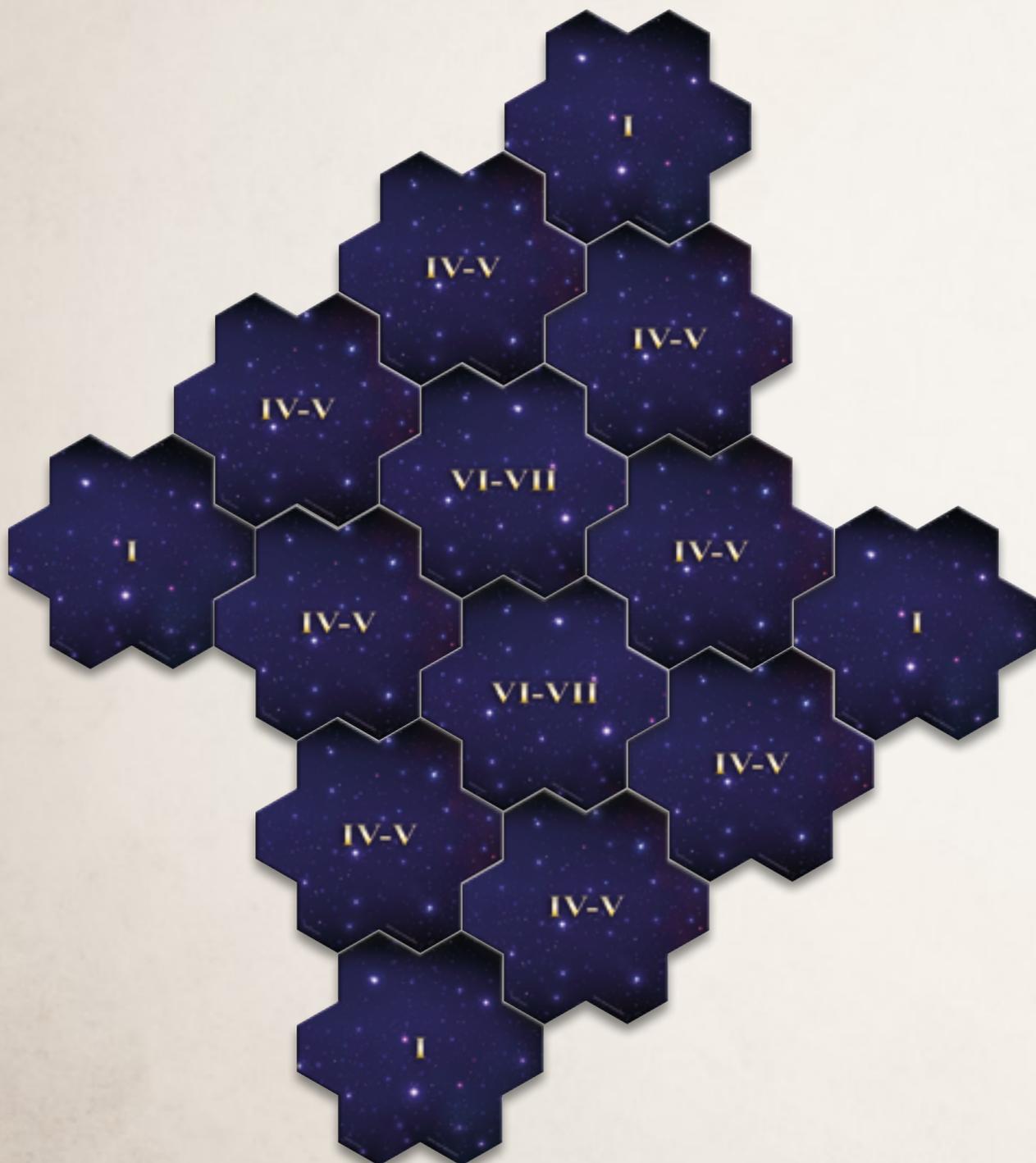
MARCADOR DE RONDAS

Al final de la 11.ª ronda, si nadie ha conseguido el grial, la partida acaba y todos los jugadores pierden.

En caso de que hayan conseguido la ficha de grial, los jugadores tienen hasta el final de la 14.ª ronda para llevarla a la ciudad de su facción. De lo contrario, pierden la partida.

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 4.ª y 9.ª rondas, retira todos los cubos negros del mapa.





Desde que Invis Smythers (un famoso minero enano) tuvo la suerte de encontrar una veta valorada en 75 000 monedas de oro, la región ha sucumbido a la fiebre del oro enano y los señores locales han empezado a organizar expediciones.

NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 2-3 jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 10 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).
- 4 losetas de mapa cercanas (IV-V), todas ellas con 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.

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.

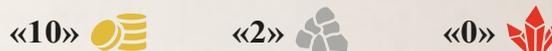
RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:



INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:



EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:



UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:



REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Antes de empezar el escenario:

- En este escenario está prohibido utilizar cartas que den recursos. Si durante una acción de **buscar (X)** robas alguna de estas cartas, enséñasela a los demás jugadores, descártala y roba otra.

Durante este escenario:

- Solo los héroes principales pueden conseguir la ficha de grial.
- La ficha de grial ofrece al héroe principal 15 inmediatamente, y sus ingresos aumentan en 5 cuando el héroe llegue con la ficha a su ciudad.
- Cuando un jugador visita un obelisco, lanza 2 y resuelve uno.



- Los jugadores pueden usar su mazo de fuerza y magia cuando paguen  para defender la ciudad de su facción.
- 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.

NOTA: Si no hay suficientes fichas  en la reserva de recursos, los jugadores pueden colocar un cubo negro sobre una ficha «1»  para representar una ficha «10» .

CONDICIÓN DE VICTORIA

Para ganar este escenario, un jugador debe tener 75  al final de una ronda. Si más de un jugador cumple esta condición, el jugador con más  gana.

MARCADOR DE RONDAS

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

EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 2.ª, 4.ª, 6.ª, 8.ª y 10.ª rondas, retira los cubos negros de todos los molinos y molinos de agua del mapa.



ESCENARIO PARA
2 JUGADORES



ESCENARIO PARA
3 JUGADORES



CAMPAÑA DE LAS MURALLAS: LA VENGANZA SE SIRVE FRÍA

1. EN BUSCA DE UN ASESINO

Después del asesinato de dos señores de AvLee, Gem y Gelu deciden embarcarse en una misión para buscar justicia. Sin embargo, el destino los ha llevado a descubrir mucho más de lo que se esperaban. ¿Serán capaces de frustrar los siniestros planes que se están fraguando en las fronteras de AvLee o el espantoso descubrimiento ha llegado demasiado tarde como para detener las estratagemas de los nigromantes?

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Murallas

Héroe de la facción: Gelu

Ejército de la facción: Unos pocos centauros, unos pocos enanos, unos pocos elfos.

Recursos iniciales: 14 , 4 , +5 de producción de  adicional.

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  +2 recursos 
-  +4 recursos 
-  Carta de máquina de guerra *Carro de municiones*.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Necrópolis

Héroes enemigos: Galthran, Aislinn, ejército de la ciudad.

Ejércitos enemigos:

-  **Ejército de Aislinn:** Una manada de esqueletos, una manada de zombis, unos pocos liches, saqueadores* .

-  **Ejército de Galthran:** Una manada de vampiros, una manada de zombis, una manada de liches, momias* .
-  **Ejército de la ciudad:** Una manada de zombis, una manada de vampiros, una manada de caballeros del terror, una manada de liches, cartas de muralla y puerta, unos pocos dragones negros.

Mazo de Galthran: 4 cartas de fuerza.

Mazo de Aislinn: 1 carta de fuerza, 3 cartas de magia.

Mazo del ejército de la ciudad: 3 cartas de fuerza, 2 cartas de habilidad.

Mazo de hechizos de Aislinn: 2 cartas de hechizo *Celeridad*, 1 cartas de hechizo *Flecha mágica*.

Habilidad del ejército de la ciudad: Carta de máquina de guerra *Balista***.

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

***Mantén esta carta cerca de tu ejército. Sus efectos se activan cuando la carta de habilidad lo indique, en vez de al comienzo del combate.*

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

2 losetas de mapa iniciales (I):

-  1 de Necrópolis (S1)
-  1 de Murallas (S4)

2 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  2 de Murallas (elige entre F10-F12)

3 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  1 de Necrópolis (elige entre N1 y N4)
-  2 de Murallas (N7, N8)

Además, para el evento contrarreloj, prepara:

- 1 loseta lejana de Mazmorra al azar (elige entre F2, F5 y F8)
- 1 loseta cercana de Mazmorra al azar (elige entre N2 y N5)

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Las dos miniaturas de héroe de la Necrópolis representan a los héroes enemigos y aparecen en el mapa a raíz de eventos contrarreloj. Asigna las miniaturas a los héroes de la IA como prefieras.

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

REGLAS ADICIONALES

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

- Los héroes enemigos se mueven después del jugador.
- Si un enemigo se encuentra en una zona bloqueada, puedes entrar en ella.
- Después de derrotar al ejército del héroe enemigo, gana 2 .
- La primera vez que un héroe entra en una zona con obelisco, activa un evento de historia. A partir de entonces, cada vez que tu héroe entre en una zona con obelisco por primera vez, lanza 2 dados de tesoro y resuelve uno de ellos, a tu elección.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Debes derrotar a todos los ejércitos enemigos.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Pierdes el control de la ciudad de tu facción.
- Pierdes un combate contra un ejército enemigo.
- No consigues derrotar todos los ejércitos enemigos antes del final de la 11.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Muerte misteriosa», a continuación.

5.ª ronda:

- Si has leído la sección «El salvamento de Soledare», ignora este apartado. De lo contrario, lee la sección «Las ruinas de Soledare».

7.ª ronda:

- 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).
- Lee la sección «El camino elegido», más adelante.
- Coloca a Galthran en la zona bloqueada de la loseta de mapa cercana de Necrópolis. Si no está descubierta, dale la vuelta.

Losetas de mapa de Murallas



▲
S4

Losetas de mapa de Necrópolis



Losetas de mapa
de Mazmorra

Ronda 11.:

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

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Respuestas que provocan más preguntas», más adelante.

LA HISTORIA

MUERTE MISTERIOSA

Se suponía que iba a ser un día anodino, marcado por la terrible monotonía que supone informar a tu señor de los descubrimientos de los guardias forestales. Sin embargo, el destino tiene formas de sorprender, y hoy te ha tocado el turno de descubrirlo.

—¡Capitán Gelu, alabados sean los Antiguos! —te saluda un joven guardia de la ciudad a tu llegada a Willowglen—. Algo terrible ha ocurrido —comienza temblorosamente, pero se detiene sin saber cómo continuar.

—¡Habla! No tengo todo el día. —Tu voz chasquea como un látigo en el aire matutino.

—¡Han asesinado a lord Falorel! —responde el guardia apresuradamente. —Después respira hondo y sabes exactamente lo que va a decir—: Pero eso no es todo...

Y, a continuación, relata los sucesos de los últimos días.

Al parecer, lord Falorel ha muerto envenenado. Las muertes por envenenamiento no son raras entre nobles, pero sí deshonrosas. Y hay más. Al inspeccionar el cuerpo, se han dado cuenta de que lord Falorel fingía ser un elfo, pero en realidad era un vampiro.

Cada vez más guardias te rodean a medida que escuchas las terribles noticias con la mirada adusta clavada en la mesa frente a ti. De pronto, una conmoción repentina anuncia la llegada de un mensajero. La situación se oscurece con las noticias que llegan del este. Según el informe, las fuerzas de los nigromantes han invadido la ciudad de Soledare y los esqueletos pululan por las calles. La ciudad está totalmente fuera de control. El mensajero te suplica que marches sin demora hacia el este para liberar Soledare.

La muerte de lord Falorel y el descubrimiento de su naturaleza vampírica ponen en duda todo lo que has hecho en el pasado. Teniendo en cuenta los combates a los que te has enfrentado bajo su mando, te preguntas cuáles fueron realmente en nombre de la justicia.

¿Eran las órdenes de lord Falorel o las del impostor? De pronto, los rostros de todos aquellos a los que has matado desfilan ante tus ojos... y sus gritos...

Probablemente nunca sepas lo que tramaba el impostor, pero sí sabes que tenía enemigos y que han conseguido acabar con él. Algo muy extraño está ocurriendo, y debes saber el qué. Sea cual sea el engaño, es necesario que localices y te encargues del asesino por el bien de AvLee.

Dale la vuelta a una loseta cercana de Murallas del mapa para que quede descubierta para ti.

Tienes hasta la 4.ª ronda para llegar a un obelisco. Si consigues llegar a tiempo, lee «La liberación de Soledare». De lo contrario, ignora esta sección.

LA LIBERACIÓN DE SOLEDARE

Te acercas a Soledare, una ciudad aislada al este de tus rutas de patrulla habituales. Desde el mirador en el que te encuentras parece abandonada (o lo parecería si no hubiese no muertos por todas partes). Con un catalejo, analizas cuidadosamente la situación. Tu corazón se detiene por un segundo cuando descubres que todavía queda algo de resistencia. La esperanza no está perdida, ¡la ciudad se puede salvar!

Ha llegado el momento de centrarte en el enemigo. Entre los muertos te fijas en una figura pálida con una mano huesuda que gesticula a las criaturas sin vida. Debe ser su comandante.

Un súbito y horrible chillido te estremece, recordándote los gritos de tus víctimas, de aquellos a quienes mataste injustamente... y que te persiguen allá donde vayas. En vista de estos acontecimientos, eres incapaz de olvidarlo. Para purificar tu alma debes hacer penitencia, y liberar este lugar es un buen comienzo. Resulta fundamental que los líderes de Erathia sepan lo ocurrido, aunque al mismo tiempo temes que no les guste lo que has hecho.

Bajas el catalejo y buscas a tus soldados. Tu aguda mirada los encuentra rápidamente muy por debajo de tu posición en la copa de los árboles. Escondidos entre los arbustos, esperan impacientes. Con un sutil asentimiento, das la orden de atacar.

Cuando entres en la zona del obelisco, lucharás contra el ejército de Aislinn.

Si ganas, elige entre:

- +4 recursos  y aumenta en 2 la producción de .
- +15 recursos  y aumenta en 5 la producción de .

Después, lee la sección «Un camino a seguir».

LAS RUINAS DE SOLEDARE

Hoy has recibido la visita de alguien inesperado: un superviviente de Soledare. Gracias a su testimonio te enteras de los horrores de los que fue testigo mientras estaba escondido con su familia entre las ruinas, y del viaje tan difícil y valiente que hizo con ellos para encontrar tu campamento. Lo mínimo que puedes hacer es compartir con él agua y comida, que devora con ansia mientras habla.

—... Aunque ha quedado destruida casi por completo, encontrarás una forma de que vuelva a ser como antes.
—Desesperado por sentir que no todo está perdido, alza sus ojos hacia ti mientras reflexionas sobre sus palabras. Es imposible cambiar ciertas cosas, sin importar cuánto lo deseemos.

En vista de lo ocurrido recientemente, los gritos de quienes asesinaste injustamente te perseguirán. Para purificar tu alma debes hacer penitencia. Resulta fundamental que los líderes de Erathia sepan lo ocurrido, aunque al mismo tiempo temes que no les guste lo que has hecho.

Gana 8  y 2  adicionales durante esta ronda.

Coloca la miniatura de Aislinn en la zona del obelisco de la loseta cercana de Murallas. Si no está descubierta, da la vuelta a todas las losetas cercanas de Murallas en el mapa y coloca la miniatura. Añade unos pocos vampiros a su ejército.

Lee la sección «Un camino a seguir», a continuación.

UN CAMINO A SEGUIR

Los supervivientes de Soledare te ofrecen información interesante y valiosa. Según ellos, en esta región existe una gran red de túneles muy por debajo del río que da acceso a diversos lugares. Utilizada correctamente, permitirá atacar por sorpresa a diversas posiciones. Se trata de una idea en la que merece la pena ahondar, puesto que no cabe duda de que el enemigo está vigilando sus costas de cerca.

Coge las dos losetas de Mazmorra (que has apartado durante la preparación del mapa) y colócalas entre las dos partes del mapa, conectando la loseta cercana de Necrópolis con la loseta cercana de Murallas. Rótalas como prefieras; todas están descubiertas.

EL CAMINO ELEGIDO

Te encuentras corriendo por el bosque. Algo te persigue y escuchas una infinidad de voces que gritan tu nombre. Los alrededores te resultan conocidos. Recuerdas el lugar, estuviste aquí en tu infancia. Sin embargo, a diferencia de los recuerdos, con cada paso que das

se vuelve más oscuro, más siniestro. De pronto, el camino se bifurca. Un ramal, bañado en luz, sale del bosque, mientras que el otro se introduce aún más en la oscuridad. La decisión es sencilla. Te giras hacia la salida, pero entonces sientes algo que te agarra y te aprieta las piernas. Cuando miras hacia abajo ves manos cadavéricas que te arrastran hacia las entrañas de la tierra. Las manos pertenecen a caras, caras conocidas enterradas de todos aquellos a los que has matado. Eran ellos los que estaban gritando. Ahora lo hacen aún más fuerte, y sus voces se mezclan en tu cabeza:

—No es fácil salir de esta... ¿Lo oyes...? Eres el culpable... ¡No puedes huir! Capitán, no tiene perdón... ¿Me oye, capitán?

Entonces te despiertas. Instintivamente, coges una daga y te enfrentas a la voz. Una asustada silueta a la entrada de tu tienda repite:

—¿Me oye, capitán?

Reconoces al joven recluta y bajas el arma.

—¡Informe! —ordenas, y el soldado hace un saludo militar.

—Según los adivinos, lord Falorel se llamaba en realidad Vayarad, y era un señor vampiro del noroeste de Deyja que había sembrado AvLee con su progenie, preparando algún tipo de golpe en Deyja. Sus ejércitos estaban creciendo bastante lentamente, pero aun así crecían. También creen que el verdadero lord Falorel fue asesinado hace algún tiempo y sustituido por este tal Vayarad. Es muy probable que Falorel acabase transformado en un no muerto y esté sirviendo en el ejército de Deyja.

—¿Sirviendo? Me parece bastante improbable. ¿Qué les hace pensar eso?

—Son adivinos... —hace una pausa, encogiéndose de hombros, pero cuando te ve fruncir el ceño cambia rápidamente de tema.

—Aparte, hemos detectado algunos movimientos del ejército nigromante al sur de nuestra posición actual. Parece que se dirigen directamente hacia aquí.

Asientes. Era de esperar que mandaran a alguien contra ti si sigues avanzando.

—También ha llegado un informe de los comandantes de Erathia —termina casi radiante mientras te entrega una carta.

«Ahora que las noticias de la muerte de lord Falorel han alcanzado la población, está corriendo la voz rápidamente y la nobleza élfica siente temor y sospechas. Encuentra la identidad del asesino. Los

elfos están inspeccionando a los suyos para saber si AvLee está en peligro. Nos han llegado noticias de más actividad nigromántica. Busca a una druida llamada Gem que está investigando sucesos similares.

En cuanto a las acciones que has llevado a cabo a las órdenes del impostor, ¡no temas! El rey Gryphonheart entiende la situación y te apoya».

Palabras tranquilizadoras, desde luego, que parecen llegar como respuesta a tu agitada noche. Pero, entonces, ¿por qué no te sientes mejor? ¿Es posible absolver la culpa y desestimar la responsabilidad según el capricho de los superiores?

Cuando entres en la loseta inicial de Necrópolis, lee la sección «Rebaño». Lucha contra el ejército de la ciudad.



REBAÑO

Te acercas a un pozo ancho y profundo junto a un pueblo cercano. Según has oído, los nigromantes amontonan a los aldeanos en rediles para poder matarlos más fácilmente y levantarlos en masa como ejércitos de no muertos, así que decides mirar en su interior para confirmar tus sospechas. Los informes de los exploradores y los rumores sobre estos rituales de transformación en esqueletos han avisado de que son extremadamente macabros, Pero saber y ver son dos cosas diferentes. Los detalles son tan repugnantes que te dan ganas de vomitar. Por suerte, tu entrenamiento te permite contenerte y evitar el espectáculo. Lleno de indignación, prometes vengar a estos pobres diablos y empiezas a investigar la aborrecible excavación para ver si puedes enterarte de algo más. A juzgar por su tamaño, los nigromantes parecen necesitar cada vez más tropas, así que quizás eso juegue en tu favor. Solo queda una cosa por hacer. Echas una mirada feroz a tus tropas y les indicas que carguen hacia la posición de los nigromantes.

Cuando venzas al ejército de la ciudad, lee la sección «Respuestas que provocan más preguntas», a continuación.

RESPUESTAS QUE PROVOCAN MÁS PREGUNTAS

Hoy ha llegado una carta. Es de una druida llamada Gem que quiere reunirse contigo cuando acabes tus asuntos en las tierras de lord Falorel para empezar a investigar los sucesos recientes con los nigromantes. Según ella, están preparando un ataque en el corazón de AvLee. No podrías estar más de acuerdo.

—¿Qué va a hacer, capitán? —te pregunta uno de tus oficiales.

—Una vez que acabe con mis asuntos aquí me reuniré con ella —respondes, haciendo una pausa para reflexionar.

Después, despachas al oficial, que hace un saludo militar y te deja que sigas reuniendo información. A tu alrededor ves marcas en las paredes, los muebles rotos, la ventana resquebrajada y las manchas de sangre en las paredes de la cabaña quemada. Todo cuenta una historia... pero seguramente no tan interesante como la que has empezado a desvelar. Cuando encuentras una silla utilizable, la arrastras por la habitación y te sientas frente a una figura tumbada en el suelo (o, para ser más exactos, sujeta contra el suelo por tus tropas).

—¿Así que este tal Sandro era un rival de Vayarad y podría ser quien ordenó su envenenamiento, dices? Cuéntame más.



DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 13 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Murallas

Héroe de la facción: Gem

Ejército de la facción: Unos pocos centauros, unos pocos enanos, unos pocos elfos.

Recursos iniciales: 12 , 4 , 2 , +5 de producción de  adicional.

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  +8 de recursos .
-  +4 recursos .
-  **Buscar (2)** en el mazo de hechizos dos veces.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Necrópolis

Héroes enemigos: Guardias de lord Fayette, lord Fayette.

Ejércitos enemigos:

-  **Ejército de los guardias de lord Fayette:** Una manada de esqueletos, una manada de vampiros, una manada de zombis, unos pocos liches.
-  **Ejército de lord Fayette:** Una manada de zombis, una manada de vampiros, una manada de liches, una manada de caballeros del terror.

Mazo de los guardias de lord Fayette: 5 cartas de fuerza.

Mazo de lord Fayette: 3 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

Mazo de hechizos de lord Fayette: 2 cartas de hechizo *Piel de piedra*.

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

3 losetas de mapa iniciales (I):

-  1 de Necrópolis (S1)
-  1 de Mazmorra (S2)
-  1 de Murallas (S4)

2 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  2 de Murallas (elige entre F10-F12)

6 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  2 de Mazmorra (N2, N5)
-  2 de Necrópolis (N1, N4)
-  2 de Murallas (N7, N8)

La loseta de mapa inicial de Murallas ya está descubierta.

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Una de las miniaturas de héroe de la facción Necrópolis representa a los guardias de lord Fayette, que aparecen en el mapa como consecuencia de un evento especial de historia.

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

REGLAS ADICIONALES

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

-  Los héroes enemigos se mueven después del jugador.
-  Si un enemigo se encuentra en una zona bloqueada, puedes entrar en ella.
-  Después de derrotar al ejército del héroe enemigo, gana 2 .
-  La primera vez que un héroe entra en una zona con obelisco, activa un evento de historia.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Debes derrotar a todos los ejércitos enemigos.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Pierdes el control de la ciudad de tu facción.
- Pierdes un combate contra un ejército enemigo.
- No consigues derrotar todos los ejércitos enemigos antes del final de la 13.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Un último servicio».

4.ª ronda:

- Lee la sección «Buenos recuerdos».

7.ª ronda:

- Si has leído la sección «Viejos amigos», ignora este apartado. De lo contrario, coloca el ejército de guardias de lord Fayette en el centro de la loseta inicial de Necrópolis y añádele unos pocos caballeros del terror.

13.ª ronda:

- Si no derrotas a lord Fayette antes del final de esta ronda, perderás la partida. ¡Se acabó!

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Último deber».

Losetas de mapa de Murallas



Losetas de mapa de Necrópolis



Losetas de mapa de Mazmorra

LA HISTORIA

UN ÚLTIMO SERVICIO

Estás sentada en tu tienda, iluminada tan solo por una tenue luz mágica. Como druida, nunca malgastarías tu poder en algo tan frívolo como una luz intensa; el poder debe conservarse para causas más importantes. Tu pluma raspa el pergamino mientras escribes otra carta a Clancy, uno de tus amigos guardabosques, en parte para informarle sobre asuntos útiles y en parte para ayudarte a organizar tus pensamientos.

«Cuando fui a contarle a lord Fayette que Sandro me había engañado, me enteré de que, mientras estaba de expedición, se marchó a una misión en Deyja y todavía no había vuelto. Así que decidí indagar en su futuro y descubrí que su misión había salido horriblemente mal. Había sido asesinado por los nigromantes y...».

El temblor de tu mano te obliga a hacer una pausa. En un intento por controlarlo, agarras con más fuerza la pluma y continúas la frase.

«... ¡y resucitó como caballero del terror!». Pones tanto énfasis en el signo de exclamación que haces un agujero en la carta. Entonces respiras profundamente.

—¡Malditos sean todos los nigromantes! —exclamas, frustrada, poco después.

«Puedo hacer un último servicio para mi señor. Hemos cruzado la frontera y llegado a tierra de nadie entre AvLee y Deyja. Desde aquí organizaremos nuestras fuerzas y avanzaremos hacia Deyja. Destruiré el cuerpo no muerto que le encadena a este mundo para que su alma descansa en paz para siempre. Es lo mínimo que le debo».

Cuando entres en una zona con obelisco en la loseta cercana de Murallas, lee la sección «Un complot tras otro».

Cuando entres en la zona de ciudad de la loseta inicial de Necrópolis, empieza un combate contra el ejército de guardias de lord Fayette. Añade tres cartas de muralla y una carta de puerta al bando del enemigo. Después de derrotarlo, lee la sección «Viejos amigos».

BUENOS RECUERDOS

Desde el exterior de tu tienda escuchas el tranquilo chisporroteo de las hogueras. El viento susurra sus secretos nocturnos y los insectos zumban, entretenidos con los restos de comida. A pesar de todo, sigues en tu tienda, con la pluma sobre la hoja de papel en una mano y una carta en la otra. Una carta manchada por las lágrimas de la viuda de lord Fayette.

«Hoy he recibido una carta de la mujer de lord Fayette», empiezas tu informe a Clancy. «Me ha dicho que ha descubierto el objetivo de la misión secreta de su marido. Al parecer, estaba intentando descubrir información sobre lo que le ocurrió a su vecino, lord Falorel. Un guardabosques llamado Gelu encontró su cadáver, pero era un vampiro. No se sabe muy bien lo que pasó. ¿Lord Falorel fue sustituido por un vampiro? ¿El verdadero lord Falorel fue capturado y convertido en vampiro? ¿Pasó otra cosa? ¿Y quién mató al vampiro?».

Mientras escribes, escuchas voces de elfos que pasan por fuera de la tienda.

—... las marcas azules alrededor de los ojos deben significar algo.

—Ya, pero ¿pintura de guerra? No parece una guerrera.

—Nunca sabes... hay todo tipo... druidas... —escuchas fragmentos a medida que se alejan.

—Quizás en otro tiempo podríamos habérselo tomado a broma —susurras para ti misma—. Os contaría cómo modifiqué mi cara con magia en una ceremonia para honrar lo que una pequeña criatura había hecho por mí. En mi caso fue cuando los mapaches me lavaron la comida en el río. Cosas de ser druida. ¿Os haría gracia? ¿Os decepcionaría? Después me enfadaría con vosotros y pondría morros mientras digo que el gesto del mapache quizás no sea un gran regalo, pero me trae buenos recuerdos. La escena te hace sonreír levemente. Cuando vuelves a mirar el informe, te oyes a ti misma murmurar de nuevo.

—Hmmm... otra pregunta... ¿Por qué uno de los señores fronterizos de Deyja estaba dispuesto a hablar con lord Fayette sobre el tema?



UN COMLOT TRAS OTRO

Te reúnes con Clancy, que se había adelantado para explorar la zona. Después de hablarte de la ruta más segura que ha encontrado, menciona también que uno de los suyos ha visto un gran ejército de nigromantes adentrarse bajo tierra. Estaban claramente protegiendo a alguien, pero era imposible ver quién. Además, al parecer en Deyja todavía hay varios habitantes vivos. Ayer los exploradores de Clancy contactaron con varios de ellos y se enteraron de algunas noticias interesantes. Hace poco fue asesinado el señor fronterizo de Deyja. Al parecer, lo mataron el mismo día que a lord Fayette.

—Lo interesante es que las personas a las que los exploradores han interrogado creen que otro señor de Deyja le asesinó. —Clancy te mira significativamente.

Con toda esta información resulta obvio que apenas has arañado la superficie de un complot mucho mayor. Puede que derrotar a lord Fayette no sea suficiente para detener lo que sea que se esté fraguando...

Descubre una de las losetas cercanas de Necrópolis. Después, descubre ambas losetas cercanas de Mazmorra.

VIEJOS AMIGOS

Mientras tus soldados acaban de enterrar a los últimos muertos que habéis vencido, murmuras unas últimas plegarias.

—Quizás ahora consigan descansar en paz —dices para ti misma mientras intentas evitar la horrible sensación que lleva persiguiéndote desde la batalla. Las tropas enemigas solían ser los soldados de lord Fayette, sus guardias personales. Algunos de ellos eran incluso amigos tuyos. Liberar sus almas del hechizo nigromántico te ofrece algo de consuelo, pero no mucho. Quienquiera que haya hecho esto sigue ahí fuera, libre para cometer más atrocidades.

—Esto va a acabar —prometes con enfado, fijando tu mirada en el horizonte, hacia el este.

A partir de ahora, cuando entres en una zona con obelisco de una loseta cercana de Necrópolis, te teletransportarás al obelisco de la loseta cercana de Mazmorra. De la misma forma, cuando entres en una zona con obelisco en una loseta cercana de Mazmorra, te teletransportarás al obelisco de la loseta cercana de Necrópolis.

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 entres en la zona de ciudad de una loseta inicial de Mazmorra, empieza un combate contra el ejército de lord Fayette. Añade tres cartas de muralla, una carta de puerta y una torre de arqueros al lado enemigo del tablero. Después de derrotar a este enemigo, lee la sección «Último deber», a continuación.

ÚLTIMO DEBER

Observas el cuerpo inerte de tu señor. Su tranquilo semblante contrasta con el torbellino de emociones que bulle en tu interior. El gran lord Fayette. Tu amigo. Convertirlo en no muerto fue un error, no fue justo. Le quedaba tanto tiempo por delante, tanta experiencia, tantas historias que escuchar... y aún más historias que contar. Tantas cosas...

Sacudes la cabeza, enfadada. No es el momento. El luto debe esperar. Ya habrá otro momento más adecuado para ello, una vez que acabes lo que has empezado. Ahora tienes que concentrarte. Llamas a Clancy.

—Cada vez me parece más claro que la muerte de lord Fayette forma parte de un complot mayor. —Cierras los ojos y das la espalda al cuerpo—. Pero lo que no sé es si lo asesinaron porque era un señor fronterizo o porque sabía demasiado sobre lo que estaba pasando.

—Yo diría que era un plan para invadir AvLee. — Hace una pausa para que las palabras calen—. Es una estrategia bastante evidente. Gracias a la confusión provocada por la muerte de dos señores fronterizos de AvLee...

—Lo que dices tendría sentido —le interrumpes— si no fuera por el hecho de que el señor fronterizo de Deyja también fue asesinado. Parece que hay algún plan que va más allá de la invasión o varias cosas están ocurriendo a la vez.

Clancy se limita a asentir mientras piensas en voz alta.

—He decidido enviar lo que sé al alto consejo de druidas y pedirles que comuniquen estos conocimientos al consejo de ancianos de AvLee. Mandaré una carta a Gelu para decirle que creo que la muerte de Falorel y Fayette están relacionadas y... —De pronto la sequedad de tu boca hace que las palabras no consigan salir—. Y le pediré que se reúna conmigo después... —La voz te vuelve a fallar—. Después de que e... entierre a lord Fayette—. Inspiras profundamente varias veces antes de continuar—: Me gustaría que me dijera lo que sabe sobre la situación. Tengo que saberlo.



3. AGENTES DE LA VENGANZA

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 12 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Murallas

Héroe de la facción: Gem, Gelu

Ejército de la facción: Unos pocos centauros, unos pocos enanos, unos pocos elfos.

Recursos iniciales: 14 , 8 , 3 , producción de +5  adicional.

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  +2 recursos .
-  **Buscar (4)** en el mazo de artefactos.
-  **Reforzar** dos de tus unidades.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Negrópolis

Héroes enemigos: Charna, Galthran, Vidomina

Ejércitos enemigos:

-  **Ejército de Charna:** Una manada de zombis, una manada de espectros, una manada de liches, unos pocos vampiros.
-  **Ejército de Galthran:** Una manada de vampiros, una manada de liches, una manada de zombis, unos pocos caballeros del terror.
-  **Ejército de Vidomina:** una manada de esqueletos, una manada de caballeros del terror, una manada de dragones fantasma, una manada de liches.

Mazo de Charna: 4 cartas de fuerza.

Mazo de Galthran: 4 cartas de fuerza.

Mazo de Vidomina: 4 cartas de magia, 3 cartas de habilidad.

Mazo de hechizos de Vidomina: 2 cartas de hechizo *Celeridad*, 2 cartas de hechizo *Curación*.

Habilidad de Vidomina: Carta de habilidad *Hechicería**.

Además, prepara para eventos contrarreloj: Cartas de especialidad de Sandro: I y VI.

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

2 losetas de mapa iniciales (I):

-  1 de Negrópolis (S1)
-  1 de Murallas (S4)

4 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  2 de Murallas (elige entre F10-F12)
-  2 de Negrópolis (elige entre F1, F4 y F7)

4 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  2 de Negrópolis (N1, N4)
-  2 de Murallas (N7, N8)

Además, para el evento contrarreloj, prepara:

-  1 loseta de mapa central (VI-VII) con la utopía del dragón (elige entre C1 y C3).

La loseta de mapa inicial de Murallas ya está descubierta.

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Charna y Galthran están representados por las dos miniaturas de héroe de la facción Negrópolis y aparecen en el mapa como resultado de eventos especiales de historia, así que conviene que los tengas a mano. Asigna las miniaturas a los héroes de la IA como prefieras.

Vidomina no se mueve por el mapa.

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

REGLAS ADICIONALES

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

- Cada vez que un héroe entre en una zona con obelisco, activará un evento de historia.
- Los héroes enemigos se mueven después del jugador.
- Después de derrotar al ejército del héroe enemigo, gana 2 .
- El nivel de dificultad de todos los combates en las losetas de Negrópolis aumenta en uno (página 35 de las reglas básicas, Tabla del nivel de dificultad de las zonas).

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Debes derrotar al ejército enemigo en la utopía del dragón.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Pierdes el control de la ciudad de tu facción.
- No has derrotado al ejército enemigo en la utopía del dragón antes del final de la 12.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Debemos detener a los señores de Deyja».

3.ª ronda:

- Lee la sección «Espectros en el horizonte».
- Coloca a Charna en la zona central de la loseta inicial de Negrópolis.

7.ª ronda:

- Lee la sección «Refuerzos nigrománticos».
- Coloca a Galthran en la zona central de la loseta lejana de Negrópolis que esté más lejos de tu miniatura. Si ambas están a la misma distancia, elige cuál.

12.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 «Lejos de haberse acabado», más adelante.



Losetas de mapa de Murallas



Losetas de mapa de Necrópolis

LA HISTORIA

DEBEMOS DETENER A LOS SEÑORES DE DEYJA

Hace unos días, el consejo de ancianos de AvLee ordenó a Gem y Gelu que vengaran la muerte de lord Falorel, lord Fayette, los señores dragones y las demás víctimas de los ataques de los nigromantes. A pesar de que ambos habían tenido algún contacto con el enemigo, nada los había preparado para los horrores que encontraron en la frontera con Deyja. Pozos. Pozos excavados con prisa y llenos de montones de cadáveres. O, más que cadáveres, restos de carne, jirones putrefactos descartados una vez que les habían arrancado los esqueletos.



—Esto es... horrible —tartamudeó Gelu, tratando desesperadamente de sofocar las náuseas que atenazaban su garganta.

Gem se limitó a mirar fijamente, sus ojos fríos, vidriosos. Después de un tiempo, se agachó y ocultó el rostro entre las manos.

—Lo peor es la muñeca —dijo de pronto—. Se parece a la que mi hermana tenía justo antes de morir. Recuerdo pensar que era la niña con más suerte del mundo por tener una muñeca como esa... y después una horda de esqueletos mató a toda mi aldea... —Su voz se quebró.

—No deberías mirar. No es algo para...

—Fui la única superviviente. —Gem levantó la cabeza y miró a Gelu a los ojos.

—Me alegro de que el consejo de ancianos me haya elegido para castigar Deyja.

No había vacilación en su mirada, solo feroz determinación. Gelu se dio media vuelta y dejó la vista perdida en el horizonte. Desde lo alto de la colina podían ver claramente los valles de la extraña tierra moribunda que se abría ante ellos. Era como si el otoño hubiese llegado demasiado pronto, pintando las hojas y los arbustos en tonos rojizos y marrones. La hierba descolorida daba paso a un barro oscuro, y los árboles a la vista sobrevivían a duras penas, cuando no estaban muertos y secos.

—Ahora que sabemos que Sandro estaba detrás del complot para asesinar a lord Falorel, he seguido investigando y he descubierto que los señores dragones que destruí no eran bandidos, sino señores fronterizos de AvLee. Sentí que tenía que explicarlo en persona al consejo de ancianos de AvLee y aceptar su juicio por mi error. El consejo se mostró escéptico, pero después de consultar el asunto con su oráculo dijeron que la mejor forma de redimirme era participar en una campaña de castigo contra Deyja. —Al ver cómo Gem se levantaba y se acercaba a él, Gelu hizo una pausa—. Me siento moralmente obligado a aceptar su decisión y he pedido permiso para ausentarme de la guardia forestal —concluyó.

Un silencio sepulcral se instaló entre ambos mientras sopesaban sus decisiones.

—Debemos destruir a los señores de Deyja antes de que cosechen todo AvLee para sus ejércitos no muertos —decidió Gelu.

—A todos —añadió Gem.

Cuando entres en la zona de ciudad de la loseta inicial de Necrópolis, lee la sección «¿Eso es todo?».

ESPECTROS EN EL HORIZONTE

Acaba de llegar un informe de tus exploradores. Parece que han encontrado tropas irregulares de Erathia que formaban parte de una milicia de la ciudad Clovergreen. Estos soldados conocen a Gem y traen noticias interesantes. Dos bárbaros llamados Crag Hack y Yog están invadiendo Deyja desde Erathia.

Mientras piensas lo que esto podría significar, divisas una mensajera que se abre paso corriendo entre las tropas. Una vez que te alcanza, se derrumba, exhausta. Delirando y con mucha fiebre, balbucea algo, pero consigues entender una parte. En una de sus visiones más recurrentes decenas de pálidos espectros están destruyendo los asentamientos a su paso. Es cierto que se ha avistado una horda de estas abominaciones nigrománticas algo más al sur. No obstante, teniendo en cuenta su estado, la mensajera necesitaría por lo menos un par de días para recuperarse. ¿Deberías dejarla atrás o esperar a que se recupere? Al fin y al cabo... solo es una persona, ¿no?

Si ganas, elige entre:

- Pierde un  y gana .
- Recibe .

Da la vuelta a la loseta inicial de Necrópolis. Queda descubierta para ti.

Coloca a Charna en la zona central de la loseta inicial de Necrópolis. Cuando estés luchando contra el ejército de ese héroe de la IA, aumenta en un punto el ~~XX~~ de sus espectros.

REFUERZOS NIGROMÁNTICOS

Hoy el plan es encontrarte con tu compañera de misión. Te apresuras hacia el lugar de reunión, pero no es fácil atravesar territorio enemigo. Cuando por fin llegas, es de noche desde hace mucho. Cansado después de llegar tarde, te introduces en una tienda para poder descansar mientras hablas.

Después de horas compartiendo información, Gem estalla, enfadada.

—... Hoy recibí un mensaje de Ethric. Dice que Sandro fue su aprendiz hace décadas, ¡y también que huyó y se convirtió en un nigromante! —grita, caminando de aquí para allá.

—Su nombre también surgió durante el interrogatorio —añade Gelu sosegadamente.

—Y más malas noticias: Elthric dice que Sandro podría estar intentando construir un poderoso artefacto a partir de todos los artefactos que reuní para él. Estaba tan furiosa que me puse a gritar.

«Me lo puedo imaginar», piensa Gelu.

—Ninguna de mis tropas se me acercó durante una hora. Tengo que compartir estos descubrimientos con el concilio de ancianos...

De pronto, escuchas un crujido y ves una silueta en la pared de una tienda. Casi instintivamente intercambiáis una mirada para coordinar vuestras acciones y atacar a la figura, que resulta ser un vampiro. Con unas pocas palabras mágicas, Gem ilumina la zona y varias figuras oscuras hacen un gesto de dolor y se cubren los ojos. Más vampiros. Al parecer, una pequeña avanzadilla de estas criaturas ha asaltado tu campamento y algunos reclutas jóvenes han caído víctimas de sus colmillos.

Gracias a tu experiencia, tus instintos asesinos y una reacción conjunta, la lucha es extremadamente rápida. Quizás sea porque solo son unos pocos o porque vuestra resistencia les ha pillado por sorpresa. Por otro lado, esto también quiere decir que habéis perdido el factor sorpresa, ya que quienquiera que los haya enviado sabía de vuestra presencia en Deyja.

—Puede que Sandro haya construido un poderoso artefacto a partir de todos los artefactos que ha reunido. —Empiezas a pensar en voz alta—. Me pregunto si los señores de AvLee asesinados se dieron cuenta de este plan.

Elige una:

- Si tienes una  reforzada, dale la vuelta por la cara «unos pocos».
- Si tienes una , descártala.

Si no cumples ninguna de las dos condiciones, ignora este efecto.

A continuación, descubre las dos losetas lejanas de Necrópolis.

¿ESO ES TODO?

Llegáis a uno de los castillos de los nigromantes. Parece abandonado apresuradamente y hace no mucho.

—¿Crees que les damos tanto miedo? —pregunta Gem.

—Lo dudo —responde Gelu, mirando a su alrededor con cuidado—. Incluso aunque conozcan nuestros movimientos, no deberían haber sido capaces de saber con exactitud cuándo llegaríamos. Creo que estaban huyendo de alguien diferente.

Después de saquear el castillo y buscar largo y tendido, encontráis un trozo de papel medio quemado en una de las chimeneas. Se trata de un mapa que muestra una ruta hacia el castillo Crypthome. Aunque seguís buscando

la fortaleza, no encontraréis ninguna otra información relevante. Para tu sorpresa, una hora después tus exploradores elfos vuelven escoltando espías orcos que tienen un mensaje para ti de parte de un héroe bárbaro llamado Yog.

—Hmm... me lo encontré hace tiempo en Enroth — murmura Gem al escuchar las noticias.

—Le acompaña otro bárbaro llamado Crag Hack — añade el mensajero.

—También he oído hablar de Crag — responde ella.

—Yog y Crag Hack están enfadados con los nigromantes y sobre todo con Sandro. Y... —La voz del orco se vuelve tan suave que instintivamente ambos os acercáis a él.

—¿Qué?! ¡Crag reunió los artefactos para Sandro, que acabó combinándolos para crear un poderoso artefacto!

Añade la loseta central preparada al mapa de forma que quede conectada por al menos una loseta cercana de Necrópolis. Cuando entres en la zona con la utopía del dragón, lee la sección «Castillo Crypthome».

Elige una:

- +3 recursos de .
- +10 recursos de .
- **Buscar (4) en el mazo de artefactos.**

CASTILLO CRYPTHOME

Bien escondidos en edificios abandonados cercanos, observáis el castillo. Esta vez estáis seguros de que no está vacío. Hordas de esqueletos entran y salen llevando cajas llenas de suministros.

—...para dejar clara su desaprobación a Sandro, los bárbaros decidieron invadir Deyja, pero Yog quiere saber lo que está pasando de verdad —susurra Gelu, pensando en voz alta.

—Su desaprobación, ¡qué educado! —dice Gem con una risita.

—Es un buen momento para nuestra propia campaña. Estamos atacando Deyja desde el norte mientras ellos atacan por el oeste.

—A los erathianos les va a dar un ataque cuando sepan lo de Yog y Crag. Quiero hablar con Yog. ¿Dónde está el mapa? —pregunta Gem mientras rebusca en su bolsa—. Hmm, primero tenemos que tomar el castillo Crypthome para asegurar esta zona de Deyja, pero después pediremos a Yog y Crag que se reúnan con nosotros en un lugar llamado... —hace una pausa para desenrollar el mapa y traza una ruta con el dedo—. Blagden. Después...

—se detiene en mitad de la frase, momento en el que los muros caen hechos pedazos y los esqueletos entran en tromba en el edificio. Detrás de las huesudas figuras se alza una pálida nigromante rodeada por caballeros de aspecto siniestro y acompañada por etéreos vestigios de dragones muertos desde hace mucho, aunque no por ello menos letales. Gem siente el vello erizarse cuando ve a la nigromante invocar sus energías mágicas. El poder es inmenso. Las tropas están ya enzarzadas en la batalla, así que os apresuráis a uniros a la lucha. Mientras uno coordina una lluvia de flechas de sus arqueros, la otra recurre a las fuerzas mágicas de la naturaleza.

Comienza la lucha contra el ejército de Vidomina. Coloca ambas cartas de especialidad de Sandro en la manada de esqueletos y realiza un ataque gratuito con esta unidad, que sigue pudiendo llevar a cabo su ataque normal durante la activación que se corresponda a su iniciativa.

Si estás utilizando a Gelu como héroe principal, distribuye 1  a cada enemigo del tablero de combate.

Si estás utilizando a Gem como héroe principal, distribuye 3  a una unidad enemiga de tu elección.

Después, la batalla prosigue con las reglas habituales.

LEJOS DE HABERSE ACABADO

Una vez que acabáis con las últimas tropas del enemigo, Gem se acerca corriendo a la comandante enemiga. Vidomina se cubre el rostro con una mano, como si intentara protegerse de la furia vengativa de Gem.

—Por f... —empieza, pero una flecha del arco de Gelu la deja sin habla y sin cabeza. Inmediatamente, el resto de su cuerpo se convierte en polvo y cae al suelo.

—¡Qué...!

—¡Un gólem! —grita ahogadamente Gem, con una mezcla de sorpresa y frustración. Después, se agacha y empieza a remover el barro que queda del gólem—. Vidomina debe haber huido en algún momento del combate. No queda nadie por aquí.

Con una patada furiosa, Gelu hace volar una calavera por los aires.

—No te preocupes, daremos con ellos —acaba Gem, tranquilizadamente.

—Todos ellos —añade él apretando los dientes. Cuando por fin remite su enfado, empieza a moverse hacia el castillo Crypthome, que ha quedado abierto.



LUGARES DEL MAPA

CIUDAD



Categoría: **Señalizable**

Esta es la zona inicial de un jugador. Si un jugador captura la ciudad, conseguirá 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).

MINA: ASERRADERO



Categoría: **Señalizable**

El aserradero funciona como cualquier otra mina. Si capturas una mina que nadie ha capturado antes, recibes inmediatamente sus recursos. Además, según el tipo, generará pasivamente ingresos al comienzo de cada ronda de recursos:

Aserradero: 2 materiales de construcción



MERCADILLO



Categoría: **Revisitable**

Permite al héroe que lo visite intercambiar recursos, retirar una carta o comprar una máquina de guerra.

FÁBRICA DE MÁQUINAS DE GUERRA



Categoría: **Revisitable**

Este lugar permite a los héroes comprar máquinas de guerra.





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 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