

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



METAS AMPLIADAS
LIBRO DE MISIONES

¿Te gustaría pisotear a tus enemigos junto a Mutare la sanguinaria? ¿Levantar un ejército de no muertos para hacer realidad el sueño más oscuro de Sandro? ¿Desafiar al dragón más poderoso mientras te unes a Dracon en su búsqueda de gloria? Estas son solo algunas de las aventuras que te esperan en las historias heroicas de las siguientes páginas.

El libreto que tienes entre las manos amplía **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** con tres campañas nuevas:

- *La sangre del dragón*, dedicada a la facción Mazmorra.
- *El ascenso del nigromante*, dedicada a la facción Necrópolis.
- *Matadragones*, dedicada a la facción Torre.

TABLA DE CONTENIDOS

<p>1. Lista de componentes 2</p> <p>2. Nuevos elementos..... 3</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Lugares del mapa 3, 41</p> <p style="padding-left: 20px;">b) Cartas de efecto permanente 3</p> <p style="padding-left: 20px;">c) Escuela de magia 3</p> <p style="padding-left: 20px;">d) Miniaturas en juego..... 3</p> <p>3. Campaña de la Mazmorra..... 4</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1. Limpieza de aspirantes 4</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2. Sangre del padre dragón..... 8</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. Sed de sangre 12</p>	<p>4. Campaña de la Necrópolis..... 16</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1. Objetivo..... 16</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2. Maestro 20</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. Duque Alarice 24</p> <p>5. Campaña de la Torre..... 28</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1. Dragones de cristal..... 28</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2. Dragones herrumbrosos 30</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. Dragones hada..... 33</p> <p style="padding-left: 20px;">d) 4. Dragones azules 38</p> <p>6. Créditos..... 43</p>
---	---

LISTA DE COMPONENTES

15 losetas de mapa:

- 1 loseta inicial
- 10 losetas lejanas
- 3 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

7 cartas de héroe (doble cara)

7 cartas de unidad

7 losetas de edificio de ciudad

28 cartas de unidad neutral

4 cartas de anuncio astrológico

11 cartas de artefacto

7 cartas de hechizo

11 cartas de habilidad

42 cartas de especialidad

7 cartas de característica

- 1 carta de ataque
- 1 carta de defensa
- 2 cartas de poder
- 3 cartas de conocimiento

12 fichas de oro

- 4 «1 de oro»
- 4 «3 de oro»
- 4 «10 de oro»

9 fichas de materiales de construcción

- 5 «1 material de construcción»
- 4 «3 materiales de construcción»

8 fichas de objetos de valor

- 4 «1 objeto de valor»
- 4 «3 objetos de valor»

10 fichas de daño

- 5 «1 daño/2 daños» (doble cara)
- 5 «3 daños/5 daños» (doble cara)

1 ficha de construcción

1 ficha de población

1 ficha de libro de hechizos

6 fichas de parálisis/defensa

5 fichas de movimiento

1 ficha de moral

30 cubos acrílicos

- 10 negros
- 20 azul claro

NUEVOS ELEMENTOS

LUGARES DEL MAPA

En las metas ampliadas encontrarás más losetas con nuevos lugares del mapa por descubrir. Echa un vistazo a la lista de lugares en la página 41.

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.

ESCUELA DE MAGIA

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



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



Escuela de fuego



Escuela de agua



Escuela de aire



Escuela de tierra

MINIATURAS EN JUEGO

Al comienzo de la partida, prepara todas las miniaturas de las unidades que vayas a utilizar. Durante el combate podrás colocarlas sobre sus cartas de unidad correspondientes para indicar con claridad la posición de cada unidad en el tablero de combate.

NOTA: Las miniaturas de unidad de una facción tienen el mismo color que el del borde de su carta.

REGLAS ADICIONALES

Si juegas con miniaturas, sigue estas reglas:

1. Si ocurre cualquiera de estas cosas durante un combate con unidades neutrales, descarta la carta y roba otra en su lugar:
 - a) Si robas la misma unidad neutral más de una vez.
 - b) Si robas cualquier unidad que ya tengas en tu ejército.
 - c) Si robas cualquier unidad de tu facción.
2. Cuando **reclutes** unidades neutrales, no puedes **reclutar** ninguna unidad de una facción que controle un jugador ni unidades que ya estén en el ejército de otro jugador. Descarta la carta de unidad y roba otra.



1. LIMPIEZA DE ASPIRANTES

La señora Mutare, una ambiciosa dama de Nighon, desea hacerse con el lugar que le corresponde entre las filas de los poderosos señores de Nighon. Las tierras de Nighon no se heredan, sino que se les arrebatan a quienes son demasiado débiles como para resistirse. Solo los más fuertes pueden gobernar, y los túneles de Nighon están sembrados con los huesos de los débiles.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Mazmorra

Héroe de la facción: Mutare

Ejército de la facción: Unos pocos trogloditas, unas pocas arpías, unos pocos ojos maléficos.

Recursos iniciales: Ninguno

Edificios de la ciudad: Ninguno

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

- Añadir unas pocas medusas a tu ejército.
- Reforzar los trogloditas y las arpías.
- Buscar (4) en el mazo de artefactos.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Mazmorra

Héroes enemigos: Caomham, Preuet

Ejércitos enemigos:

- **Ejército de Caomham:** ejército neutral un nivel más alto que el de tu héroe, 1 carta de torre de arqueros, 3 cartas de muralla, 1 carta de puerta.
- **Ejército de Preuet:** unos pocos dragones negros, 2 unidades neutrales ★ al azar*.

Mazo de Caomham: 2 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

Mazo de Preuet: 2 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

Mazo de hechizos del enemigo:** 2 cartas de hechizo Escudo de fuego, 2 cartas de hechizo Ceguera.

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

**Todos los enemigos de la IA utilizan el mismo mazo de hechizos. Vuelve a crearlos después de cada combate.

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).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

- 3 de Mazmorra (F2, F5 y F8).

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

- 2 de Mazmorra (N2, N5).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Las dos miniaturas de héroe de la facción Castillo representan a los héroes enemigos: Caomham y Preuet. Déjalos junto al mapa. Los necesitarás más adelante.

Coloca tu héroe de Mazmorra en una zona vacía de la loseta más alejada en la parte inferior del mapa del escenario. La zona vacía debe ocupar la parte inferior del mapa del escenario. Si está en la zona central de una loseta de mapa, puedes orientar esta última como prefieras.

REGLAS ADICIONALES

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

- El nivel de experiencia máximo de tu héroe es 4.
- No puedes construir viviendas de ★.
- No puedes reclutar usando los edificios de tu ciudad ni producir recursos a menos que hayas conquistado la ciudad.

- No puedes **reclutar** un segundo héroe.
- Caomham no se mueve.
- Preuet se mueve después de que acabe tu turno.
- No ganas nada visitando obeliscos.
- Ignora todos los bordes de tu loseta inicial de Mazmorra.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Debes derrotar a los dos héroes enemigos (Caomham y Preuet).

Derrota: Si pierdes un encuentro de combate, perderás la partida.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las rondas a continuación sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Los débiles deben caer».

5.ª ronda:

- Coloca la miniatura de Caomham en el obelisco más cercano a tu héroe principal. Si no hay ningún obelisco descubierto en el mapa, Caomham aparecerá cuando descubras el primero.

8.ª ronda:

- De entre las losetas de mapa descubiertas, encuentra la zona bloqueada más arriba y a la izquierda y coloca la miniatura de Preuet sobre ella.

11.ª ronda:

- Al final de la ronda perderás la partida.

Cuando captures el Ciudad en la loseta inicial de mapa:

- Lee la sección «Una cueva oscura».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Solo el comienzo».



LA HISTORIA

LOS DÉBILES DEBEN CAER

La tarde era oscura y lúgubre. O quizás era por la mañana. O al mediodía. Incluso a los moradores de Nighon les costaba adivinar el momento del día en las profundidades de las cavernas.

Mutare estaba escribiendo en su diario, concretamente, un diario de guerra.

«Ordwald. Cómo me desagrada el nombre. El viejo tiene en su haber las ricas tierras de Nighon que heredó de su padre, mucho más importante que él, y se pasa el día sin hacer nada para merecerlo. Llevo demasiado tiempo en su sombra y tras sus fronteras.»

Mutare observó pensativamente lo que había escrito mientras con la pluma se afanaba en una ardua batalla contra los restos de cordero entre sus dientes. Aparentemente satisfecha con los resultados, asintió y cerró el diario de un fuerte golpe.

—¡Ay! —Un solitario chillido escapó a un troglodita que le había servido de mesa. Mutare se limitó a entrecerrar los ojos un poco y la criatura huyó inmediatamente.

Después, hizo un gesto a un pequeño escuadrón de soldados de confianza para que la siguieran, se acercó a su caballo apresuradamente, se montó con un grácil gesto y partió al galope, sin molestarse en bajar el ritmo para informar y dar órdenes. Sus palabras resonaron en las cavernas.

—... Mis espías han traído noticias de dos señores jóvenes y ansiosos que han atacado a Ordwald casi a la vez. Curiosamente, les está yendo bien.

—Quizás es porque son lo suficientemente fuertes —propuso uno de sus generales, intentando cabalgar a su ritmo.

—Hace un año Ordwald habría repelido con facilidad sus ataques. Debe haber perdido su toque si les va tan bien —continuó, ignorando el comentario.

—¿No deberíamos reunir todas nuestras tropas y aplastarlo con un gran ejército? —sugirió otro general, con la voz temblando por la incertidumbre.

—Un ejército pequeño es suficiente, el tiempo apremia. Hemos esperado con paciencia a que Ordwald tropiece antes de dar el paso. La semana pasada, Ordwald cometió un error. Ha llegado el momento de acabar con él.

Cuando captures la ciudad de la loseta de mapa inicial, lee la sección «Una cueva oscura». La ciudad está protegida por un ejército neutral de nivel III.

Después de capturar la ciudad, ganas:

- Una vivienda de ★
- Alcaldía
- +25 recursos 🏠
- +6 recursos 🌿
- +3 recursos 🍷
- Producción de 15 🍷



UNA CUEVA OSCURA

—Ordwald no está. No me extraña que sea tan fácil hacerse con sus tierras —escuchas decir a uno de los soldados.

Alzas el talón de la silla, dejando que la gravedad haga su trabajo. Plas. La silla cae en el suelo mojado junto con el prisionero atado a ella, aunque este está demasiado cansado como para reaccionar más allá de un sordo quejido.

El interrogatorio reveló que Ordwald no defendió sus tierras en persona porque marchó a buscar el legendario Vial de Sangre de Dragón.

—Parece que ha empleado su vida y la fortuna de su padre en buscar el vial. Dicen que, si bebes de él, te transformas en un dragón inteligente —añade otro interrogador mientras se limpia las manos.

—Ordwald no es tan estúpido como creía —admites.

—Pero es viejo.

—Lo encontraré, a él y al vial, pero primero tengo que librarme de los señores jóvenes que han oído las noticias y me pisan los talones.

Tus pensamientos y la oportunidad que ofrece este insignificante inconveniente te hacen sonreír. Caomham y Preuet también han oído hablar del vial. Sin duda intentarán seguirte hacia las cavernas más profundas en pos de Ordwald. Primero tendrás que ocuparte de ellos, ¡qué pena!

Cuando derrotes a ambos héroes enemigos, lee la sección «Solo el comienzo».

SOLO EL COMIENZO

El tajo de la espada hace que la sangre salpique la pared de la cueva. En su rostro ha quedado fijada una mirada de incredulidad mientras su cabeza se separa de su lánguido cuerpo.

«¿Era Caomham o Preuet?», te preguntas, aunque ya poco importa.

Tu mirada sigue la cabeza, mientras rueda por el suelo, como solían hacer.

«Siempre pensé que algún día sería una noble poderosa», prosigues mientras miras la cabeza. «Tomar las tierras de Rauric fue solo el primer paso, pero nunca pensé que sería posible hasta que fuera vieja, con 26 o 27. El vial cambia todos mis cálculos».

Alzas la mirada. Tus tropas están esperando órdenes.

—¡Esto acaba de empezar! —les gritas mientras levantas la espada ensangrentada. Te responden con un ensordecedor grito de guerra.

Quienquiera que se transforme en el dragón será capaz de entrar a la fuerza en los rangos más altos de la nobleza de Nighon.





2. SANGRE DEL PADRE DRAGÓN

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Mazmorra

Héroe de la facción: Elige entre Mutare o Alamar

Ejército de la facción: Unos pocos trogloditas, unas pocas arpías, unos pocos ojos maléficos.

Recursos iniciales: 14 , 3 , 1 , +5 de producción de  adicional.

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  **Buscar (3)** en el mazo de artefactos.
-  +4 recursos .
-  **Reforzar** ojos maléficos, trogloditas y arpías.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Mazmorra

Héroes enemigos: Vanguardia de Ordwald, dragones guardianes.

Ejércitos enemigos:

-  **Ejército de vanguardia de Ordwald:** tiradores certeros *, 2 gólems*** , hechiceros* .
-  **Ejército de los dragones guardianes:** 2 unidades neutrales**  al azar, unidad neutral**  al azar.

Mazo de la vanguardia de Ordwald: 3 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

Mazo de los dragones guardianes: 5 cartas de fuerza, 1 carta de habilidad.

Mazo de hechizos de la vanguardia de Ordwald: 2 cartas de hechizo *Maldición*.

Habilidad de los dragones guardianes: Carta de habilidad *Armero*.

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

***Roba la cantidad requerida de cartas de unidad neutral del mazo de unidades neutrales correspondiente.*

****Sigue robando del mazo de unidades neutrales correspondiente hasta que tengas 2 cartas de gólems. Baraja el resto de las cartas de unidad neutral a su mazo.*

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).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  3 de Mazmorra (F2, F5 y F8).

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  2 de Mazmorra (N2, N5).

1 loseta de mapa central (VI-VII):

-  Loseta de mapa central de utopía del dragón (C1).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

En este escenario, una de las dos miniaturas de héroe de la facción Castillo representa al enemigo. Decide a qué héroe del Castillo te vas a enfrentar y déjalo junto al mapa. Lo necesitarás más adelante.

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

REGLAS ADICIONALES

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

- Visitar un obelisco permite evitar que la vanguardia de Ordwald se mueva durante un turno.
- Ignora todos los bordes de la loseta de mapa inicial.
- El héroe enemigo ignora todo lo demás y se dirige directamente a la utopía del dragón utilizando la ruta más corta posible. El héroe enemigo no persigue al héroe del jugador directamente, pero, si ambos están en la misma zona, atacará al héroe del jugador.
- Los héroes enemigos se mueven después del turno del jugador.
- Nada más entrar en la zona de la utopía del dragón lucharás contra el ejército de los dragones guardianes.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Debes derrotar al ejército enemigo en la utopía del dragón. Derrotar a la vanguardia de Ordwald es opcional.

Derrota: Fallarás el escenario si la vanguardia de Ordwald alcanza la utopía del dragón.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «La ventaja», a continuación.
- 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).

4.ª ronda:

- Lee la sección «Se acaba el tiempo».

11.ª ronda:

- Al final de la ronda, el jugador pierde la partida.

Cuando entres en la zona de la utopía del dragón:

- Lee la sección «Dragones guardianes».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «El final de la carrera».



LA HISTORIA

LA VENTAJA

Como de costumbre, estás escribiendo en tu diario de guerra para organizar tus pensamientos.

«He encontrado a Ordwald. Está cerca del vial, pero sus acciones conservadoras y su lentitud de pensamiento me han dado la oportunidad de adelantarme. Aunque deba preocuparme por él, lo primero es centrarme en el artefacto. El Vial de Sangre de Dragón me dará la ventaja que necesito para hacerme un hueco entre los señores más poderosos de Nighon. Una vez que le haya adelantado, el vial tendrá sin duda guardianes... dragones guardianes. Para conseguirlo necesitaré derrotarlos a ellos o a Ordwald. O a los dos.»

En cuanto terminas la frase, un mensajero se acerca corriendo.

—Hacia el oeste hay un río subterráneo —comienza desordenadamente—. La maestra de exploradores está convencida de que los ejércitos de Ordwald pasaron por aquí hace unos seis u ocho meses. Los exploradores han encontrado hoy una prisión junto al río donde está encerrado un brujo llamado Alamar que dice que se unirá al bando de quienquiera que lo libere. ¿Queréis que os enseñe la ruta que hemos seguido?

El mensajero te mira fijamente a la espera de instrucciones. Mientras tanto, depositas la pluma lentamente y empiezas a dar órdenes.

—El general Miah estará al mando de las tropas en la zona donde yo estaba estacionada, cerca de la entrada a las cavernas profundas. Debería ser capaz de poner en aprietos y atacar a cualquier señor que intente seguirme, matando a sus exploradores, dejando rastros falsos y aplastando a los más audaces.

Sales de la habitación a paso rápido con tus guardias. Una fuerza de pequeño tamaño debería ser capaz de colarse sin ser detectada.

La habitación se vacía rápidamente, dejando al mensajero solo, esperando una respuesta.

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

Una vez que tu héroe principal haya acabado su movimiento durante esta ronda, elige:

- **Empezar inmediatamente un combate contra un ejército neutral de nivel III: son el bando atacante y puedes prolongar este combate sin pagar el PM. Si ganas el combate, recibes un héroe secundario.**



- **Ganar 1 🐎 adicional, pero perdiendo la posibilidad de reclutar un héroe secundario. En ese caso, esta opción dejará de estar disponible durante el resto del escenario.**

SE ACABA EL TIEMPO

Siglos viviendo bajo tierra condicionan a las personas. Solo los más fuertes pueden sobrevivir en este entorno hostil. Por eso, cuando te enteras de que el ejército de Ordwald ha conseguido evitar a las tropas de Miah y se dirige a donde te encuentras, ni siquiera parpadeas.

Tampoco cuando te informan de su tamaño.

Los buenos comandantes tienen que estar preparados para cualquier contratiempo. Es la única forma de que, pase lo que pase, puedan ganar o como mínimo sobrevivir a su derrota. Rauric no lo entendió y por eso lo mataste con tanta facilidad y te quedaste con sus tierras. Si Ordwald consigue el vial antes que tú, quizás te veas obligada a huir de Nighon...

Coloca la miniatura que representa a la vanguardia de Ordwald en la zona bloqueada de la loseta lejana superior derecha. Si no estuviera descubierta, descúbrela antes de colocar la miniatura.

Cuando entres en la zona de la utopía del dragón, lee la sección «Dragones guardianes», a continuación.

DRAGONES GUARDIANES

La utopía del dragón se alza delante de ti. La zona rebosa de magia que parece allanar el camino con un pavimento extrañamente suave y flanqueado por extraños árboles. Los colores antinaturales casi dañan tus sentidos y te hacen sentir indisputada. Mientras piensas en planos mágicos, zonas con árboles y demás cosas de las Tierras Luminosas, te preguntas si podrían vivir aquí dragones verdes o dorados. Por lo general, solo moran en la superficie, pero quizás podrías encontrarlos en sitios como este. Al menos compensaría un poco esos horribles tonos verdes.

—Las plantas deberían ser marrones, no verdes — gruñes por lo bajo mientras abres la antigua puerta que tienes delante de ti.

Dentro de la torre descubres innumerables huesos de animales de todos los tamaños esparcidos desordenadamente por las escaleras que conducen a lo alto. Muchos de ellos parecen humanos. En la parte superior de la torre hay un gran salón guardado por dragones. Estas criaturas antiguas y majestuosas están esperando, impasibles y sin un atisbo de sorpresa. Quizá ni siquiera te consideren una amenaza.

Detrás de ti suena el chirrido de una infinidad de espadas desenvainándose, junto con el siseo enfadado de las gorgonas y la respiración pesada de los minotauros.

Sin decir palabra, alzas la espada y todo tu ejército carga.

Cuando ganes el combate, lee la sección «El final de la carrera», a continuación.

EL FINAL DE LA CARRERA

Después de la batalla, la utopía del dragón es un caos. Los muros lucen incontables arañazos de los guardianes del vial. El suelo está pintado de rojo debido a toda la sangre derramada, en la que se hunden escamas petrificadas. En tu bando hay muchos heridos... y todavía más muertos. Pero todo está a punto de terminar. El vial está a tu alcance, más allá de los colosales cuerpos de los dragones.

Los poderosos dragones.

Las criaturas más fuertes de este mundo.

Todos ellos yacen en el suelo, muertos ante ti.



CAMPAÑA DE LA MAZMORRA: LA SANGRE DEL DRAGÓN

3. SED DE SANGRE

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 10 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Mazmorra

Héroe de la facción: Elige entre Mutare o Alamar

Ejército de la facción: Unas pocas arpías, unos pocos minotauros, unas pocas medusas.

Recursos iniciales: 20 , 5 , 2 , +1 de producción  adicional, +5 de producción  adicional.

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

- Añadir unos pocos fanáticos a tu ejército.
- Añadir un dragón al azar del mazo  a tu ejército.
- Reforzar arpías, minotauros y medusas.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Mazmorra

Héroes enemigos: Primer señor, segundo señor, tercer señor, Ordwald.

Ejércitos enemigos:

- **Ejército del primer señor:** Una manada de trogloditas, una manada de ojos maléficos, 1 unidad neutral  al azar*.
- **Ejército del segundo señor:** Unas pocas mantícoras, 1 ejército neutral de nivel 4**.
- **Ejército del tercer señor:** Una manada de mantícoras, 1 unidad neutral  al azar*, 1 ejército neutral de nivel 4**.
- **Ejército de Ordwald:** Una manada de mantícoras, 1 unidad neutral  al azar*, 1 ejército neutral de nivel 4**.

Mazo de los señores*:** 3 cartas de fuerza, 1 carta de magia.

Mazo de Ordwald: 5 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

Mazo de hechizos de los señores*:** 1 carta de hechizo *Ceguera*, 2 cartas de hechizo *Flecha mágica*.

Mazo de hechizos de Ordwald: 2 cartas de hechizo *Lentitud*, 2 cartas de hechizo *Piel de piedra*, 1 carta de hechizo *Ceguera*.

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

***Consulta la página 35 de las reglas básicas, Tabla del nivel de dificultad de las zonas, para saber más sobre la cantidad de unidades neutrales que tienes que robar para este ejército neutral.*

****Todos los señores usan el mismo mazo de IA y de hechizos. Vuelve a crearlos después de cada combate.*

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).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

- 3 de Mazmorra (F2, F5 y F8).

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

- 2 de Mazmorra (N2, N5).

1 loseta de mapa central (VI-VII):

- Loseta de mapa central de utopía del dragón (C1).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Las cuatro miniaturas de héroe de la facción Castillo y Necrópolis representan a los cuatro héroes enemigos. Déjalos junto al mapa. Los necesitarás más adelante.

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

REGLAS ADICIONALES

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

- Ignora los bordes de la loseta de mapa inicial.
- En la utopía del dragón puedes **reclutar** dragones* pagando el coste que aparece en sus cartas. Para hacerlo tienes que tener viviendas ★. No puede haber más de dos dragones en tu ejército.
- Derrotar a un héroe enemigo te permite ganar medio nivel de experiencia.
- No puedes usar mantícoras.
- Visitar un obelisco inmoviliza a todos los enemigos durante un turno. Solo una vez por obelisco.
- Cada vez que empieces un combate con la IA enemiga, lucharás contra un enemigo diferente. Aparecen en el siguiente orden: ejército del primer señor, ejército del segundo señor, ejército del tercer señor y ejército de Ordwald.

**Puedes reclutar cualquier unidad de dragones del mazo de unidad neutral azul.*

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Sobrevive a todos los ataques de los héroes enemigos.

Derrota: Si pierdes un combate, fallarás el escenario.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Sin descanso».

3.ª ronda:

- Lee la sección «El reinado del terror».
- 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).

5.ª ronda:

- Lee la sección «Mentira contra mentira».

7.ª ronda:

- Lee la sección «El último en llegar».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Reina de Nighon».



LA HISTORIA

SIN DESCANSO

—Ahora Ordwald y sus secuaces quieren matarme. Según ellos, beber mi sangre los transformará, igual que el vial me ha transformado a mí —exclamas con una voz profunda que hace temblar a quienes te rodean.

Tu cuerpo ha cambiado. Toda tú has cambiado. Ya no tienes el cabello pelirrojo, ni una piel fastidiosamente suave y vulnerable. Ahora unas magníficas escamas carmesíes recubren tu cuerpo. Tus manos son poderosas garras, y tu mandíbula está repleta de dientes tan afilados como cuchillas. Tus subordinados observan tu nueva apariencia con una mezcla de miedo y admiración. Algunos incluso desvían la mirada cada vez que te vuelves hacia ellos. Bien.

—Nunca beberán mi sangre. Seré yo quien beba la suya...

Apenas acabas de pronunciar la última palabra cuando un ariete destruye la puerta y un pequeño grupo de enemigos carga contra ti con intenciones asesinas.

Roba tus cartas e inmediatamente entabla combate contra el ejército del primer señor. No puedes comprar unidades ni hacer nada antes del combate.

Después del combate, tu héroe gana inmediatamente dos niveles de experiencia. Busca (2) en el mazo de habilidad dos veces. Después de este combate, no añadas el bonificador de experiencia de las reglas adicionales.

EL REINADO DEL TERROR

Hoy has recibido un mensaje del general Miah. Según él, la información que ha llegado a sus manos es veraz. Al menos dos de los señores que están impidiendo que entres en Nighon han formado una alianza.

«No me extrañaría que fuese cierto. Ninguno de ellos es tonto. De todas formas, los derrotaré», te ríes ante el aviso. *«Será un poco más difícil, pero así saborearé aún más la victoria».*

El mero hecho de pensar en los combates por venir te hace reír de gozo. Después, haces una pausa para admirar tus hermosas garras y ruges para que los mensajeros traigan a tus mejores guerreros.

Es hora de demostrar a los escépticos que mereces formar parte de la nobleza más poderosa de Nighon.

«Quieren beber mi sangre, ¿no? ¡Pues me bañaré en la suya!».

Lanza el dado de ataque y tira de nuevo cualquier resultado 0.

- Si sacas +1, coloca la miniatura del héroe enemigo de la Mazmorra en la loseta lejana más a la derecha, en la zona bloqueada.
- Si sacas -1, coloca la miniatura del héroe enemigo de la Mazmorra en la loseta lejana más a la izquierda, en la zona bloqueada.

Si la loseta de mapa no estuviera descubierta, dale la vuelta a la loseta de mapa antes de colocar la miniatura.

MENTIRA CONTRA MENTIRA

Con torpeza, intentas sostener una pluma entre las garras.

«Voy a tener que contrarrestar las mentiras de Ordwald...», comienzas a escribir lentamente en tu diario de guerra. *«Si la gente empieza a creer de verdad que bebiendo mi sangre se pueden convertir en un dragón inteligente, todos los señores del mundo van a querer matarme. Las mentiras más inteligentes son las que la gente quiere oír...».*

Con un crujido, la pluma se rompe. Otra más. Mientras agarras la de repuesto, te preguntas por los pasos a seguir. Si bien es cierto que ser la criatura más fuerte del lugar es una sensación maravillosa, tiene sus inconvenientes.

—He mandado un mensaje al general Miah para que haga correr el rumor de que hice beber mi sangre a algunos de mis campeones y lo único que conseguí fue que enfermaran durante una semana. Los rumores se extenderán desde la frontera al resto de Nighon y con suerte dejaré de ser el objetivo de sus ataques.

Lanza el dado de ataque y tira de nuevo cualquier resultado 0.

- Si sacas +1, coloca la miniatura del héroe enemigo de la Mazmorra en la loseta lejana más a la derecha, en la zona bloqueada.
- Si sacas -1, coloca la miniatura del héroe enemigo de la Mazmorra en la loseta lejana más a la izquierda, en la zona bloqueada.

Si la loseta de mapa no estuviera descubierta, dale la vuelta a la loseta de mapa antes de colocar la miniatura.

EL ÚLTIMO EN LLEGAR

El joven explorador acaba su informe e inmediatamente sale corriendo de la habitación, haciéndote estallar en carcajadas. ¿O a lo mejor han sido las noticias las que te han alegrado tanto? Por fin Ordwald se deja ver. Como no puede beber del vial, parece que ahora va a por ti. ¿Habrá caído presa de la desesperación?

«Quizás lo haya sobrevalorado».

—Mandé un mensajero al sabio del castillo Sumidero
—murmuras para ti misma—. Le pedí que investigara
para demostrar que beber la sangre del padre dragón,
y NO mi sangre, permite convertirse en un dragón
inteligente. Le he ofrecido el oro suficiente, así que más
le vale conseguirlo.

La habitación queda sumida en un silencio sepulcral.
Antaño estaba mucho más animada...

Lanza el dado de ataque y tira de nuevo cualquier
resultado 0.

- Si sacas +1, coloca la miniatura de Ordwald en la loseta lejana más a la derecha, en la zona bloqueada.
- Si sacas -1, coloca la miniatura de Ordwald en la loseta lejana más a la izquierda, en la zona bloqueada.

Si la loseta de mapa no estuviera descubierta, dale la vuelta a la loseta de mapa antes de colocar la miniatura.

Si ya hay dos miniaturas enemigas en el mapa, espera hasta que derrotes a una de ellas antes de colocar el siguiente héroe enemigo en el mapa al final de la ronda.

REINA DE NIGHON

Ordwald está muerto.

Sus secuaces están muertos.

Sentada sobre una montaña de monedas de oro y artefactos relucientes, te preguntas qué hacer a continuación. Por algún motivo, últimamente sientes la extraña necesidad de dormir sobre oro.

«Y, lo que es aún más extraño, el investigador del Sumidero todavía no ha demostrado que tu sangre no convierte a los demás en dragón. Eso no quita para que te siga pidiendo oro y recursos. Pero no importa.»

Ordwald y sus aliados: sus tierras y riquezas me pertenecen. Pronto, todo Nighon me pertenecerá.





CAMPAÑA DE LA NECRÓPOLIS: EL ASCENSO DEL NIGROMANTE

1. OBJETIVO

Sandro debe luchar contra su antiguo maestro y varios señores más que quieren los artefactos que posee. Una vez que llegue a Deyja, conseguirá aliados y pronto alcanzará lo más alto de la jerarquía.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 8 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Necrópolis

Héroe de la facción: Elige entre Sandro o Tamika

Ejército de la facción: Unos pocos esqueletos, unos pocos zombis.

Recursos iniciales: 25 , 3 , 1 

Edificios de la ciudad: Vivienda de 

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

- **Reforzar** los zombis.
- **Buscar (3)** en el mazo de artefactos.
- Robar cartas del mazo de hechizos hasta encontrar una que haga . Añádela a tu mano y descarta el resto.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Sin definir

Héroes enemigos: Shiva, Jeddite

Ejércitos enemigos:

- **Ejército de Shiva:** 1 ejército neutral del mismo nivel que el de tu héroe**, 1 unidad de nómadas .
- **Ejército de Jeddite:** Una manada de ojos maléficos, una manada de minotauros, una manada de medusas.

Mazo de Shiva: 5 cartas de fuerza.

Mazo de Jeddite: 1 carta de fuerza, 2 cartas de magia, 2 cartas de habilidad.

Mazo de hechizos de Jeddite: 1 carta de hechizo *Piel de piedra*, 2 cartas de hechizo *Flecha mágica*.

Mazo de hechizos de Jeddite: *Resurrección VI****.

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

***Consulta la página 35 de las reglas básicas, Tabla del nivel de dificultad de las zonas, para saber más sobre la cantidad de unidades neutrales que tienes que robar para este ejército neutral.*

****Busca esta carta en las cartas de especialidad del héroe de Mazmorra, Alamar. Siempre que una carta de la IA te pida «utilizar una habilidad», coloca un cubo negro sobre esta carta de especialidad. Entonces, siempre que alguna de las unidades del ejército de Jeddite esté a punto de caer a 0  debido al ataque de otra unidad, quítale un cubo negro y utiliza la carta de especialidad *Resurrección VI*.*

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 Castillo (S3).

4 losetas de mapa lejanas (II-III):

- 4 losetas al azar de Necrópolis (elige entre F1-F9).

3 losetas de mapa cercanas (IV-V):

- 3 losetas al azar de la caja base (elige entre N1-N6).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Coloca a Charna en la zona central de la loseta inicial de Necrópolis.

Las dos miniaturas de héroe de la facción Mazmorra representan a los héroes enemigos. Colócalas en cualquiera de las losetas iniciales restantes al azar.

REGLAS ADICIONALES

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

- El nivel de experiencia máximo de tu héroe es 4.
- Los héroes enemigos se mueven después del turno del jugador.
- Los obeliscos te dejan elegir la miniatura que representa a cada enemigo (consulta «Querido Jeddite...» para más detalles).

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Derrota a ambos ejércitos enemigos.

Derrota: Si pierdes un combate, fallarás el escenario.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Querido Jeddite...», a continuación.

6.ª ronda:

- Añade unas pocas mantícoras al ejército de Jeddite.
- Añade una ★ adicional al ejército de Shiva.

8.ª ronda:

- Al final de la ronda, fallarás el escenario.

Si entras en una zona con obelisco:

- Lee la sección «Autosuficiente».
- Puedes elegir la miniatura que representa a cada enemigo.

Si tanto la miniatura enemiga como la tuya están en la misma loseta:

- Lee la sección «Nunca aprenden».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Levántate y anda».



LA HISTORIA

QUERIDO JEDDITE...

En el sombrío aposento de su mansión, Sandro miraba por la ventana. Estaba sumido en sus pensamientos y en la mano sujetaba la carta de un viejo conocido.

«Sandro:

Soy Jeddite. No sé si te acordarás de mí, si tu memoria no está nublada por tu mente no muerta. Durante nuestra época como estudiantes, Ethric fue nuestro maestro. Cuando te convertiste en nigromante, me sentí avergonzado de haberte presentado a Ethric. Tendría que haberle escuchado. Desde el principio dudó de tu capacidad para resistir la carga del conocimiento mágico. Según Ethric, posees dos artefactos. Te aviso, Sandro: no voy a dejar que llegues a Deyja. Me he aliado con la ciudad de Murallas en el norte y juntos te plantaremos cara. Arrancaré los artefactos de tu cuerpo putrefacto y se los devolveré a Ethric».

Después de leerla por enésima vez, arrugó el papel y se dio la vuelta.

—Ah, aquí estás —empezó—. ¡Por fin! Con la Capa del Rey No Muerto y la Armadura de los Malditos mis planes de invasión de Deyja pueden comenzar. Aun así... parece que Ethric, mi antiguo maestro, por fin ha conseguido encontrarme.

Las palabras «mi antiguo maestro» fueron pronunciadas en un tono burlón y pomposo. De no ser porque su cara no tenía músculos, estaría sin duda esbozando una sonrisita.

»No parece muy contento conmigo... —continuó Sandro—, no quería que me convirtiese en nigromante y ahora pretende eliminar la... mácula de su carrera. Ethric no es tonto. Le dirá a quienes pretendan detenerme dónde estoy. Algunos de los señores ansían usar los artefactos que poseo y otros querrán destruirlos.

La sala estaba en silencio. Los únicos ruidos provenían de los chisporroteos de la leña en la chimenea y el viento en el exterior.

»Da igual. Venceré a estos necios, derrotaré con contundencia a mi antiguo maestro y seguiré avanzando hacia Deyja, donde apreciarán mi talento.

»... estás muy callada hoy —añadió Sandro después de acercarse a la mesa con rapidez y coger una solitaria calavera depositada encima de ella.

»¡La semana pasada hablabas mucho más! —terminó mientras estallaba en una carcajada siniestra. Después, con un suspiro, apartó la calavera, perdiendo todo el interés, y se sentó a la mesa cubierta de papeles arrugados

y un caos de pergaminos. Cuando chasqueó sus dedos huesudos, un esqueleto apareció de entre las sombras de la habitación con una bandeja y una única pluma encima.

«Querido Jeddite:», comenzó la carta. «He recibido tu carta de aviso y ahora supongo que debería huir y esconderme, por miedo a tu promesa de detenerme. Pero amenazándome solo consigues que crezca mi determinación. A partir de ahora utilizaré todos los artefactos que poseo para aplastaros a ti y a tus tropas. Después me los llevaré a Deyja, donde los utilizaré para llegar a lo más alto de su jerarquía. Tú y tu patética banda no podéis detenerme. Si te interpones en mi camino, mataré a todos y cada uno de los seres vivos bajo tu mando y utilizaré sus cuerpos no muertos para mi causa.

P.D.: Por cierto, gracias por darme a conocer el poder de la magia. Sin tu ayuda, nunca podría haber llegado tan alto.

Sandro».

Una vez que acabó de escribir, examinó cada centímetro del papel cuidadosamente y después lo arrugó y lo lanzó hacia atrás con furia para volver a empezar.

«YO, SANDRO EL GRANDE, he recibido tu carta de aviso...».

Si entras en una zona con obelisco, puedes elegir la miniatura que representa a cada enemigo. Después, lee la sección «Autosuficiente».

Si tanto la miniatura enemiga como la tuya están presentes en la misma loseta, lee la sección «Nunca aprenden».

AUTOSUFICIENTE

Por lo general, no suele ser tu estrategia mandar un mensaje a tu enemigo anunciando con orgullo tus intenciones. Siempre has preferido manipular, engañar o atacar por sorpresa a la caballería de la guerra civilizada. No obstante, estás pagando una gran suma de oro a tus consejeros para que te revelen las debilidades de tus enemigos, y esto es lo que te aconsejan: «Envía un mensaje a todas las ciudades de la zona anunciando que posees los artefactos. Después, explica con todo detalle lo terriblemente poderoso que te volverás cuando los utilices. Diles que, si no te dejan pasar, usarás los artefactos en combate y proyectarás una sombra de muerte sobre sus tierras».

Sin embargo, ahora que hablas con algunos de tus exploradores, te traen malas noticias.

«Llegué incluso a mandarles cartas...», piensas. «Después tengo que colgar a algunos consejeros. Espera un momento... Ya lo hice».

Parece que, en la distancia, marcha un ejército enemigo. Tus exploradores no saben a ciencia cierta qué ejército es, pero lo que está claro es que están buscando a alguien en los pueblos cercanos. Enfadado, lanzas un hechizo para ver a distancia mientras murmuras:
—Menudo hatajo de inútiles.

Elige la miniatura que representa a cada enemigo.

Ignora la sección «Nunca aprenden».

Si ganas ambos combates contra tus enemigos, lee la sección «Levántate y anda».

NUNCA APRENDEN

Jeddite se ha convertido en un señor bastante influyente y un brujo poderoso. Te has enterado de que es un hombre de palabra y que nunca ha huido de una batalla. Te preguntas si combatir contra un viejo amigo afectará a su estrategia. Después de todo, ambos bandos tenéis la ventaja de saber exactamente lo que vuestro enemigo hará y cómo lo hará en combate...

Tus exploradores te traen un mensaje. Fingiendo que te importan los asuntos que les parecen importantes, escuchas su parloteo sobre el ejército enemigo que está a punto de llegar.

«Parece que la gente nunca aprende, por muy larga que sea su vida... mientras vivan...».

Cuando entres por primera vez en la misma loseta que el héroe enemigo, lanza un dado de ataque:

- Si el resultado es +1, este enemigo es Shiva y el otro es Jeddite.
- Si el resultado es -1, este enemigo es Jeddite y el otro es Shiva.
- Si sacas un 0, vuelve a tirar.

Si ganas ambos combates contra tus enemigos, lee la sección «Levántate y anda».

LEVÁNTATE Y ANDA

Después del combate, echas un vistazo al campo de batalla, donde los esqueletos y zombis restantes se están ocupando de los últimos supervivientes. Un grupo de esqueletos acaba de capturar a un alabardero herido y han empezado a susurrar entre ellos. Están haciendo apuestas y te preguntas sobre qué...

Un espía vuelve con noticias sobre los conflictos internos que sufren tus enemigos. Los aliados de tu viejo amigo, Jeddite, quieren tomar posesión de los artefactos y devolverlos rápidamente a Ethric. Sin embargo, otras dos ciudades aliadas del Bastión al norte y al noreste

quieren quedarse los artefactos. Según tus consejeros, lord Jabarkas, el líder de estas dos ciudades, es el hermano pequeño ilegítimo de Ethric, y tiene un gran complejo de inferioridad. Al parecer, Jabarkas siempre ha tenido envidia del prestigio de su hermano mayor, y sospechas que cree que puede conseguir más respeto de sus iguales si se hiciese con los dos artefactos.

Te permites sonreír de forma siniestra. Los ataques psicológicos son los que más disfrutas. Con suerte, tus enemigos se matarán entre ellos y te colarás en Deyja como una sombra en medio de la noche.

Pero con Ethric no será tan fácil.

Observas las tierras detrás de ti y todos los no muertos caídos en las últimas batallas. Jeddite se había convertido en un brujo tan poderoso como te dijeron tus espías. ¿Deberías reanimarlo y dejar que tu antiguo amigo vea hasta dónde puedes llegar? Quizás incluso luche a tu lado, como en los viejos tiempos.

Te quedas de pie junto al cadáver de Jeddite.





CAMPAÑA DE LA NECRÓPOLIS: EL ASCENSO DEL NIGROMANTE 2. MAESTRO

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 10 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Necrópolis

Héroe de la facción: Elige entre Sandro o Tamika

Ejército de la facción: Unos pocos esqueletos, unos pocos zombis, unos pocos espectros.

Recursos iniciales: 3 , 2 

Edificios de la ciudad: Vivienda de , vivienda de 

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  +5 recursos .
-  +9 recursos .
-  Construir el edificio de ciudad «manto de la oscuridad» gratis.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Sin definir

Héroes enemigos: Ivor, Ethric

Ejércitos enemigos:

-  **Ejército de Ivor:** Unidad de nómadas , ejército neutral del mismo nivel que tu héroe***.
-  **Ejército de Ethric:** Una manada de minotauros, una manada de medusas.

Mazo de Ivor: 4 cartas de fuerza, 1 carta de habilidad.

Mazo de Ethric: 2 cartas de fuerza, 3 cartas de magia.

Mazo de hechizos de Ethric: 2 cartas de hechizo *Piel de piedra*, 1 carta de hechizo *Flecha mágica*.

Habilidad de Ivor: Carta de habilidad *Tiro con arco***.

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

***Durante cada combate, la primera vez que una carta de IA active la habilidad, resuelve su efecto básico.*

Después, si una carta de IA te pide que actives una habilidad, resuelve su efecto avanzado.

****Consulta la página 35 de las reglas básicas, Tabla del nivel de dificultad de las zonas, para saber más sobre la cantidad de unidades neutrales que tienes que robar para este ejército neutral.*

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 Mazmorra (S2).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  3 de Necrópolis (F1, F4, F7).

4 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  4 losetas al azar de Necrópolis (elige entre N1-N6).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Una de las dos miniaturas de héroe de la facción Mazmorra representa a Ethric. Decide contra qué héroe de la Mazmorra quieres jugar. Coloca la miniatura de Ethric en la loseta inicial superior más a la izquierda.

Una de las dos miniaturas de héroe de la facción Castillo representa a Ivor. Decide contra qué héroe del Castillo quieres jugar. Coloca la miniatura de Ivor junto al mapa para poder colocarlo luego en el escenario.

Coloca tu héroe de la Necrópolis en la zona de ciudad de la loseta inicial de Necrópolis inferior más a la derecha.

REGLAS ADICIONALES

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

-  El nivel de experiencia máximo de tu héroe es 5.

- Los héroes enemigos se mueven después del turno del jugador.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Derrota a ambos ejércitos enemigos.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Llegas al final de la 10.ª ronda.
- Pierdes la ciudad de tu facción.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Tiempos horribles».

4.ª ronda:

- Lee la sección «Un mensaje de V».
- Añade una manada de ojos maléficos al ejército de Ethric.

6.ª ronda:

- Añade unas pocas mantícoras al ejército de Ethric.

10.ª ronda:

- Al final de la ronda, fallarás el escenario.

Si derrotas a uno de los héroes enemigos:

- Lee la sección «Enamorado».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Camino a Deyja».



LA HISTORIA

TIEMPOS HORRIBLES

«*Ethric no se da por vencido...*», piensas al ver a un soldado corriendo apresuradamente hacia ti.

—¡Malas noticias, señor!

El soldado te anuncia que alguien ha asaltado tus aposentos, ha rasgado las sábanas y ha atravesado el colchón con una gran espada. Junto a ella ha dejado una nota que dice: «*Sandro, a ti y a todos tus seguidores os espera la muerte. Recuperaré los artefactos que has robado*».

La nota no está firmada.

—Señor, lamento informar que el intruso, quienquiera que fuese, llegó y se marchó sin ser detectado — continúa el soldado—. Y, además, ha robado todo el oro que tenía oculto, señor... ¡todo!

Con un gruñido, alzas la espada y le cortas la cabeza. Te podrían haber asesinado si hubieses estado durmiendo en tu cama la noche anterior. Tus tropas deben entrenarse mejor en el arte de defenderse contra ataques furtivos.

Cuando ven tu gesto, los esqueletos a tu alrededor empiezan a temblar y a entrecocar los huesos. A tu derecha, escuchas un suspiro lleno de admiración. Vidomina.

Ahora que las palabras de Ethric provocan el caos en Erathia, la mirada de mucha gente se vuelve hacia ti. Pero no todos te observan con avidez.

O, mejor dicho... no con el mismo tipo de avidez.

Vidomina es una joven maga que aspira a convertirse en nigromante. Por ahora te resulta útil, pero os separaréis en cuanto consigas dejar atrás a Ethric y entrar en Deyja.

Tu estudiante sigue demostrando un gran talento y dedicación para convertirse en nigromante. La reunión con tus consejeros ha durado todo el día y no has podido ejercer de tutor, pero por la noche revisas sus estudios. Mientras la observas practicar encantamientos bajo la luz de la luna, te das cuenta de que es muy hermosa. De pronto, sus ojos encuentran los tuyos y te sonríe con calidez. Te das la vuelta, algo avergonzado por tu debilidad momentánea.

En teoría, los nigromantes no deberían tener ese tipo de sentimientos.

Vidomina se acerca y coloca la mano sobre tu hombro.

—Querido maestro, me alegro de veros. Os he echado de menos hoy. —Le apartas la mano.

—Tu primera lección esta noche es no tener tantas confianzas conmigo. Los nigromantes están tratando constantemente con la muerte, y lo más prudente es mantener las distancias con quienes te rodean, incluso aunque sean tus mentores.

—Sí, maestro —responde Vidomina, avergonzada.

—Y ahora la segunda lección. No confíes en los demás, sobre todo si son seres vivos. Mis consejeros llevan todo el día informándome sobre esta tierra por la que viajamos, pero temo que he pasado a depender demasiado de ellos. Necesito que te adelantes y me ofrezcas tus opiniones sobre nuestra situación. Descubre cuán poderosos son nuestros enemigos, cuántas tropas tienen y qué tipo de magia usan. Las últimas cuatro ciudades que hemos atravesado han sido bastante fáciles de derrotar, pero no quiero que caigamos en la trampa de confiarnos demasiado. Necesito un nuevo par de ojos para analizar lo que nos espera. Y ahora, ¡ve!

Cuando observas a Vidomina marchar a caballo en su primera excursión en solitario, no consigues decidir si sentir miedo o alivio.

—Qué tiempos más horribles... —murmuras entre dientes.

Tu héroe gana un nivel de experiencia inmediatamente. Busca (2) en el mazo de habilidades.

Cuando empiece la 4.ª ronda, lee la sección «Un mensaje de V», a continuación.

Si derrotas a uno de los héroes enemigos, lee la sección «Enamorado».



UN MENSAJE DE V

Acaba de llegar un mensaje de Vidomina.

«Maestro, en esta región hay dos ciudades de las Murallas. Ethric les ha mandado mensajes explicando lo increíblemente peligroso que sois debido a los artefactos que poseéis. Por desgracia, una de estas ciudades está habitada por enanos, y cuando se enteraron de que uno de vuestros artefactos había sido robado a los suyos, aceptaron unirse a Ethric contra vos. Tened cuidado cuando paséis por esta zona.

Firmado: Vidomina».

«Vidomina. Avisándome. De peligros. ¡¿A MÍ?! ¡Ja!», piensas.

Después, doblas con cuidado la carta y la escondes en tu bolsa.

—¡Prepárate para enfrentarte a elfos! ¡Se acercan sus guardabosques! —gritas a uno de tus exploradores.

Tus soldados se levantan y te preguntas cómo reaccionarán cuando vean el ejército enemigo.

Coloca la miniatura del héroe Ivor en el obelisco descubierto más cercano. Si no hay obeliscos en el mapa, aparecerá cuando descubras uno.

ENAMORADO

—Os digo que está enamorado —susurra un esqueleto guerrero a sus compañeros.

—¿No habéis visto cómo la mira? Cuando se marchó a caballo, solo faltaba que se le llenaran los ojos de lágrimas.

—Calla, estúpido —le avisa un zombi—. Si sigues cotilleando podrías acabar muerto.

—Pfff, no le tengo miedo a Sandro —bufa el esqueleto—. Está tan perdidamente enamorado que me pregunto si todavía tiene la entereza necesaria como para liderar...

De pronto, un rayo hace volar los huesos carbonizados del esqueleto en todas direcciones.

—¡No permitiré este tipo de conversaciones! Y ahora, volved a vuestro trabajo —ladra Sandro a las tropas supervivientes, que se dispersan rápidamente de vuelta a sus puestos.

Malditas sean las debilidades humanas, te regañas a ti mismo. Si no consigues controlar mejor tus emociones, tus ejércitos podrían perder confianza en ti como líder.

—¿Dónde están mis exploradores? ¡Quiero saber lo que está haciendo Ethric! ¿Y mis consejeros...?

Si la miniatura de Ethric sigue en el mapa, cambia de comportamiento. A partir de ahora, dejará de moverse hacia tu héroe y volverá a su ciudad. Si entablas combate con él en su ciudad, añade cartas de muralla, puerta y torre de arqueros a su lado del tablero de combate.

Paga 10  para aplicar un penalizador de movimiento a Ethric. Su miniatura solo podrá moverse 2 zonas por ronda.

CAMINO A DEYJA

Ethric ya no está. El último obstáculo en tu camino a Deyja ha desaparecido. La última persona que conoció a Sandro antes de que se convirtiese en nigromante.

O al menos la última que recuerdas.

«¿Debería sentir algo más sobre ello o no?», te preguntas. Has dejado atrás las debilidades humanas.

Mientras piensas en tu antiguo maestro, una horda de esqueletos se reúne, lista para marchar hacia tu próximo destino.





CAMPAÑA DE LA NECRÓPOLIS:

EL ASCENSO DEL NIGROMANTE

3. DUQUE ALARICE

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Necrópolis

Héroe de la facción: Elige entre Sandro o Tamika

Ejército de la facción: Unos pocos esqueletos, unos pocos lichés.

Recursos iniciales: 20 , 2 , 4 , +2 de producción de  adicional, +5 de producción de  adicional.

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  Añadir unos pocos vampiros a tu ejército.
-  +4 recursos .
-  +2 recursos .

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Facción: Sin definir

Héroes enemigos: Thorgrim, Melodia, duque Alarice.

Ejércitos enemigos:

-  **Ejércitos de Thorgrim y Melodia**:** Unos pocos grifos, unos pocos cruzados, tiradores certeros , hechiceros .
-  **Ejército del duque Alarice:** Una manada de cruzados, 2 momias , tiradores certeros , hechiceros .

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

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

Mazo del duque Alarice: 6 cartas de fuerza.

Mazo de hechizos de Thorgrim y Melodia:** 2 cartas de hechizo *Bendición*, 1 carta de hechizo *Flecha mágica*.

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

***Thorgrim y Melodia utilizan el mismo mazo de hechizos y el mismo ejército. Vuelve a crear el mazo de hechizos después de cada encuentro de combate.*

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 Necrópolis (S1).

2 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  2 de Necrópolis (elige entre F1, F4 y F7).

3 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  1 de Necrópolis (elige entre N1 y N4).
-  2 de Castillo (N3 y N6).

1 loseta de mapa central (VI-VII):

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

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

Las dos miniaturas de héroe de la facción Castillo representan a Melodia y Thorgrim. Déjalos junto al mapa. Los necesitarás más adelante.

No coloques al duque Alarice en el mapa. Su batalla se activará durante la historia.

Coloca a tu héroe de la Necrópolis en la zona de ciudad de la loseta inicial inferior más a la derecha.

REGLAS ADICIONALES

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

-  El héroe enemigo ignora el movimiento de la IA (pero sigue teniendo 3 PM) y se dirige directamente a el miniatura del jugador más cercano utilizando la ruta más corta posible.

- Los héroes enemigos se mueven después del finaliza el turno del jugador.
- Como recompensa por derrotar héroes enemigos puedes elegir entre 6 🏰 y 2 🏰.
- Los obeliscos ofrecen 10 🏰 y permiten a tu héroe entrar en la utopía del dragón.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Derrota a todos los héroes enemigos y gana el combate en la utopía del dragón.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Llegas al final de la 11.ª ronda.
- Pierdes la ciudad de tu facción.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Gobernar desde las sombras».

11.ª ronda:

- Al final de la ronda, fallarás el escenario.

Si entras en una zona con un asentamiento:

- Lee la sección «¡Deténgase, lord Alarice!».

Después de descubrir la segunda loseta de mapa cercana:

- Lee la sección «Trucos sucios del duque».

Después de entrar en la zona de la utopía del dragón:

- Lee la sección «Últimas palabras».

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Mis últimas palabras».



LA HISTORIA

GOBERNAR DESDE LAS SOMBRAS

Otro esqueleto hecho pedazos por un rayo.

—Tu próxima lección: concéntrate tanto en la nigromancia como en los hechizos —comentas con calma—. Nadie esperará a que levantes todo tu ejército mientras te peleas con tus hechizos.

Vidomina está lanzando otro rayo mientras levanta no muertos. La técnica no es fácil, pero al ver su dedicación te parece que está hecha para ello. El ritmo al que lo hace es impresionante.

—Como iba diciendo, cuando viajaba hacia Deyja me encontré con Finneas Vilmar, un ambicioso nigromante, aunque un poco necio. Finneas tiene algunas tierras aquí y está intentando ampliar su esfera de poder. Gracias a mis habilidades de persuasión, pronto debería conseguir la posición que ansía.

Compartes tus planes con Vidomina, que se ha encontrado con tus tropas de camino.

—Maestro, ¿por qué no...? —empieza Vidomina, pero la interrumpes inmediatamente.

—¡Concéntrate! Cuando gobiernas, todo el mundo te echa la culpa de sus errores e intenta asesinarte. Veneno, espada, magia. Lo que prefieras. Apuñalan mi cama sin que ni siquiera tenga el título de soberano —terminas, mirándola a los ojos. Unos ojos hermosos y profundos...

—Por supuesto, seré la sombra que susurra órdenes a su oído —añades después de una breve pausa—. Finneas Vilmar es un señor joven que desea poder. Con un apetito como el suyo y una mente tan poco dotada para la estrategia y la manipulación política... es el candidato perfecto para convertirse en títere, lo que pasa es que todavía no lo sabe.

Como ves que Vidomina continúa su entrenamiento en silencio, empiezas a preguntarte lo que está por venir. Pronto, el duque Alarice será un muerto más. Tus planes están progresando adecuadamente mientras te preparas para atacar. Finneas no está de acuerdo con tus tácticas, pero sabes que las tuyas implican una muerte segura. Se cree que es un genio estratega, pero lo suyo son delirios de grandeza.

Pronto se dará cuenta de que no puede sobrevivir sin tus consejos.

Tu héroe gana un nivel de experiencia inmediatamente. Busca (2) en el mazo de habilidades.

Si entras en una zona con un asentamiento, lee la sección «¡Deténgase, lord Alarice!», a continuación.

Después de descubrir la segunda loseta de mapa cercana, lee la sección «Trucos sucios del duque».

¡DETÉNGASE, LORD ALARICE!

—¡Alto ahí! —grita una voz que parece salir de ninguna parte.

—¿Por qué nos paras? —gritas en respuesta.

—¡Ya te hemos dicho, lord Alarice, que no nos uniremos a ti!

—No soy lord Alarice —explicas.

—Oh —dice la voz, aliviada. Un enano aparece en la parte superior del edificio que se alza ante ti. —Saludos. Soy Taruzdandu. Menos mal que no eres lord Alarice, ¡vaya hombre más exasperante!

—¿Ah? ¿Por qué dices eso?

—Nunca se da por vencido —suspira el enano—. Quiere que le proporcionemos oro para financiar un golpe de estado o alguna estupidez similar, pero la cuestión es que no nos importa un bledo la política de la superficie. Solo queremos trabajar en la mina sin que nos molesten.

—¿Ah sí? ¿A qué mina te refieres?

—No muy lejos de aquí hay una buena mina de oro que produce más que ninguna otra. Pero no podemos llegar hasta ella hasta que dejen de atacar la zona buscando recursos. Al parecer también hay un tipo, Sandro, que quiere hacerse con todo nuestro oro. —El enano te mira detenidamente—. No serás tú ese tal Sandro, ¿verdad? He oído cosas horribles sobre ti. La gente dice que vas por ahí matando a todo el mundo para aumentar tus tropas.

—Me encantaría tener sirvientes tan inteligentes como tú en mi ejército. Efectivamente, soy Sandro, y para mí solo sois reclutas que todavía no lo saben.

Una vez dicho esto, avanzas para tomar la ciudad.

Este asentamiento produce oro y aumenta en 10 tu producción de .

Después de descubrir la segunda loseta de mapa cercana, lee la sección «Trucos sucios del duque», a continuación.

TRUCOS SUCIOS DEL DUQUE

Estás cabalgando hacia un claro del bosque cuando ves en la distancia dos ejércitos que marchan hacia ti. ¿Cómo es posible? Tus exploradores no te han informado de ningún ejército en las proximidades. Incluso han dicho que el camino está despejado. A menos que...

—El duque Alarice ha hecho algo —murmuras para ti mismo.

Descubre las dos losetas de mapa cercanas restantes y coloca ambos héroes del Castillo en la zona central de cada loseta. Una vez que hayas terminado tu movimiento, empezarán a moverse hacia tu miniatura de héroe más cercana.

Para entrar en la utopía del dragón, tienes que visitar un obelisco.

Después de entrar en una zona con la utopía del dragón, lee la sección «Últimas palabras».

ÚLTIMAS PALABRAS

Alcanzas al duque Alarice al atardecer, cerca de las siniestras ruinas de una vieja torre. Tu vanguardia se encarga de sus guardias rápidamente, dejándole a tu merced. Tan pequeño. Tan insignificante.

Tus tropas rodean su solitaria figura, casi empujándole contra los muros en ruinas.

Ociosamente, caminas hacia el frente mirando la puesta de sol. A medida que se esconde en el horizonte, te vuelves hacia el duque.

—¿Unas últimas palabras?

A pesar de tu ejército abrumador, el duque Alarice se mantiene impávido. ¿Será el orgullo? No es como si se pudiese leer gran cosa en el rostro de un liche... Pero, de pronto, sin previo aviso y ni un ápice de miedo, avanza y murmura una sola palabra.

—LEVANTAOS.

Del suelo entre el duque y tú surge una avalancha de manos, seguidas del resto de sus cuerpos. Son momias, cubiertas de harapos. Al mismo tiempo oyes los siniestros (aunque tan familiares) gruñidos a tu alrededor. Y sus ojos brillando en la oscuridad. Los ojos de los muertos. Desde los laterales de las ruinas, todos los seres que tus tropas han asesinado recientemente emergen, listos para plantarte cara una última vez.

—Tú y tus trucos sucios... —murmuras entre dientes.

Antes de empezar el combate, coloca una de las momias ★ en tu tablero de combate, en un espacio vacío de la primera o segunda fila de las unidades de tu facción. Las momias ★ atacarán antes que cualquier otra unidad.

Después de ganar el combate, lee la sección «Mis últimas palabras».

MIS ÚLTIMAS PALABRAS

El duque Alarice está solo. De nuevo.

Miras nervioso a tu alrededor, listo para poner huesos en polvorosa, pero no ocurre nada más. Las debilidades humanas, te reprendes.

Un poco más aliviado, te acercas a él. Un torbellino de palabras se agita en tu mente. O quizás sea tu alma, dado que tu calavera está bastante vacía, como la de cualquier liche que se precie.

—Todo vuestro —murmuras a los no muertos heridos. Sus ojos se encienden en la oscuridad y pronto el aire se llena de los sonidos de huesos crujiendo y jirones de carne arrancados.

A medida que te alejas del espectáculo, recuerdas algo. «Uh. Me olvidé de coger su corona».

Te das la vuelta y observas la masa de no muertos que cubren la sala donde hace solo un momento se encontraban los restos de Alarice. Ya no hay nada.

—En fin... voy a necesitar una nueva. De todas formas, Finneas no verá la diferencia —dices para ti mismo, a lo que unos pocos esqueletos cercanos reaccionan riéndose. Airado, acumulas la energía mágica en tus manos y gritas:

—¡A trabajar!





CAMPAÑA DE LA TORRE: EL MATADRAGONES

1. DRAGONES DE CRISTAL

El camino del matadragones es un camino de violencia. Para demostrar su valía, Dracon deberá enfrentarse a un puñado de peligrosos desafíos, y el primer paso es derrotar a un dragón de cristal. Una vez que lo consiga, tendrá que buscar y luchar contra el wyrm más poderoso que jamás ha existido, pues solo cuando el dragón azur perezca Dracon podrá considerarse un verdadero matadragones.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 9 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Torre

Héroe de la facción: Elige entre Dracon o Solmyr

Ejército de la facción: Unos pocos gremlins, unas pocas gárgolas.

Recursos iniciales: 15 , 3 , 1 , +5 de producción adicional de .

Edificios de la ciudad: Vivienda de , vivienda de

 **Bonificador:** Elige una de las opciones siguientes:

-  +2 recursos .
-  Añadir unos pocos gólems de hierro a tu ejército.
-  **Reforzar** los gremlins y las gárgolas.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Enemigo: Dragones de cristal

Ejército de los dragones de cristal: 1 unidad de dragones de cristal , tiradores certeros .

Mazo de los dragones de cristal: 3 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

Mazo de hechizos de los dragones de cristal: 3 cartas de hechizo *Flecha mágica*.

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

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

1 loseta de mapa inicial (I):

-  1 de Torre (#S1).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  3 losetas al azar de la caja base o de la caja de metas ampliadas (elige entre F1-F9 y #F1-#F3).

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  2 de Castillo (N3 y N6)

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

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

REGLAS ADICIONALES

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

-  Visitar un obelisco activa un evento especial.
-  No puedes descubrir ninguna loseta cercana antes de descubrir todas las losetas lejanas del mapa.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Visita un obelisco y gana la batalla con el enemigo que encuentres allí.

Derrota: Pierdes el escenario si:

-  Tu héroe pierde una batalla.
-  Se te acaba el tiempo: tienes hasta el final de la 9.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Un gran legado acarrea grandes expectativas».

4.ª ronda:

- Lee la sección «Más cerca».

9.ª ronda:

- Al final de esta ronda, fallarás el escenario.

Cuando entres en una zona con obelisco:

- Lee la sección «Mi primer desafío».



LA HISTORIA

UN GRAN LEGADO ACARREA GRANDES EXPECTATIVAS

Estás en lo alto de la colina más grande que has encontrado. Los valles nevados se extienden hasta el horizonte, y la niebla lejana emborrona la línea entre el cielo y la tierra. Detrás de ti, leales tropas esperan órdenes para desafiar dragones junto a ti, su señor.

Tu madre lleva entrenando a matadragones desde que tienes memoria. Ha llegado el momento de que entrene a su único hijo. Dado que sabe lo inteligente que eres, no puede darte una tarea cualquiera. Lo único bueno que tienes es tu capacidad para convertir sacerdotes y magos en hechiceros. Has tomado el control de un pequeño pueblo.

—Mi madre ha acabado de preparar mi última prueba —empiezas, todavía de espaldas a las tropas—. Ha utilizado el cristal de mejor calidad, obtenido con mucho sigilo de las cavernas de Krewlod, para crear un gran gólem dragón. La fabricación de esta criatura es una proeza mágica. Destruirla... —Alzas la mano y cierras el puño, como si agarraras algo invisible—. Es una hazaña aún mayor. Pero he oído que la mayor hazaña que puede llevar a cabo un matadragones es matar a una criatura tan poco común y poderosa como el dragón azul.

Cuando por fin te das la vuelta, te das cuenta de que la mitad de tus soldados se han ido ya a preparar la comida, instalar sus tiendas y otras tareas necesarias. Bueno, vale. Al fin y al cabo, querías acampar aquí esta noche. De hecho, te enorgullece que tus hombres sepan leer tan bien tus intenciones. Con un gesto de la cabeza, despachas a los reclutas más jóvenes que seguían esperando tus instrucciones.

Tu misión es matar al dragón de cristal con las tropas que has recibido para hacerlo. Así demostrarás a tu madre y al resto del mundo que estás listo para convertirte en un matadragones. La misión es peligrosa, así que ten cuidado.

MÁS CERCA

Unos pocos pasos más allá, un brillo en el suelo atrae tu mirada. Haces una señal para que tus tropas se detengan y te bajas del caballo. Agachándote, coges con cuidado las esquivas de cristal que relucen con un tono rojizo sobre la nieve. Las reconoces. Parece que los dragones de cristal no se han tomado muy bien el hecho de que sus esbirros no hayan sido capaces de detenerte. Sonriendo, tu confianza aumenta. Estás listo... te dices a ti mismo.

Ganas 2 .

MI PRIMER DESAFÍO

Delante de ti por fin ves tu objetivo: los dragones de cristal. Dos de ellos están durmiendo en el medio del valle por el que estás pasando, ¡tal y como esperabas!

No puedes evitar admirar su poderosa figura. Están compuestos en su totalidad de cristal rojo, y al haber sido animados por medios mágicos emiten un aura misteriosa. Al mirarlos, te das cuenta de que sus cuerpos cristalinos son semitransparentes y te permiten ver el valle detrás de ellos teñido de rojo sangre. El corazón mágico enterrado en su pecho ilumina sus cuerpos desde el interior. Muchos magos crean estas criaturas por el cristal que mudan, o eso has oído.

Derrotarlos podría ser el primer paso en la vida del matadragones, ¡pero menudo paso! «*Mi madre estará orgullosa*», piensas mientras cargas hacia la batalla.

Lucha contra el ejército de dragones de cristal.

CAMPAÑA DE LA TORRE: EL MATADRAGONES

2. DRAGONES HERRUMBROSOS



Este escenario necesita la expansión **Fortaleza**. Si no la tienes, sáltatelo.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Torre

Héroe de la facción: Elige entre Dracon o Solmyr

Ejército de la facción: Una manada de gárgolas, una manada de gólems de hierro, unos pocos magos.

Recursos iniciales: 18 , 1 , 3 

Edificios de la ciudad: Vivienda de , ciudadela

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  +5 recursos 
-  **Reforzar** los magos

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Enemigo: Primer ejército de los dragones herrumbrosos, segundo ejército de los dragones herrumbrosos, tercer ejército de los dragones herrumbrosos.

Ejércitos enemigos:

-  **Primer ejército de los dragones herrumbrosos:** 1 dragones herrumbrosos *.
-  **Segundo ejército de los dragones herrumbrosos:** 1 dragones herrumbrosos *, 1 gólems de oro *.
-  **Tercer ejército de los dragones herrumbrosos:** 2 dragones herrumbrosos *, 2 gólems de oro *.

Mazo de los dragones herrumbrosos:** 3 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

Mazo de hechizos de los dragones herrumbrosos:** 2 cartas de hechizo *Maldición*.

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

***Todos los ejércitos utilizan el mismo mazo. Vuelve a crearlos después de cada combate.*

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 Torre (#S1).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  1 de Torre (#F2).
-  2 de Fortaleza (F14, F15).

2 losetas de mapa cercanas (IV-V):

-  2 de Necrópolis (N1, N4)

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

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



REGLAS ADICIONALES

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

- Cada vez que entres en una zona con una mina, lee la sección correspondiente de la historia.
- No podrás entrar en el estanque de gemas hasta que no hayas capturado 3 minas.
- Cuando derrotes a uno de los ejércitos de los dragones herrumbrosos, gana 1  y .

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Captura todas las minas y el estanque de gemas y derrota los ejércitos que los defienden.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Tu héroe pierde una batalla.
- Se te acaba el tiempo: tienes hasta el final de la 11.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

Cuando entres en una zona con una mina en una loseta de mapa inicial de Torre:

- Lee la sección «¡Una misión a la altura de nuestro héroe!».



LA HISTORIA

¡UNA MISIÓN A LA ALTURA DE NUESTRO HÉROE!

Echas un vistazo al mapa de la región. Según los exploradores que acaban de abandonar tu tienda, los dragones herrumbrosos han empezado a alimentarse de las minas cercanas a la ciudad de Ochre. El dato no es nada sorprendente, teniendo en cuenta que viven y se alimentan en las minas de azufre. Estas bestias tan inusuales han ahuyentado a los campesinos y están amenazando su modo de vida.

—Puesto que soy un héroe, debería hacer esto por el bien de la gente de la ciudad —exclamas para aumentar tu determinación—. Pero lo hago para mejorar mis habilidades. Si los dragones herrumbrosos abundan, los azures podrían estar cerca...

El ataque de los dragones herrumbrosos es un escupitajo de ácido concentrado capaz de corroer hasta la armadura más resistente. La lucha promete.

Cuando entres en una zona con una mina, lee la sección «La primera mina», a continuación.

LA PRIMERA MINA

Te adentras en una de las primeras minas de la región infestadas de dragones pensando que las poderosas criaturas van a plantar cara a tu ejército, pero, cuál es tu decepción cuando, en vez de la fiera mirada de los dragones herrumbrosos, te encuentras con el silencio y el polvo acumulándose sobre tu cabeza. La mina está abandonada, pero ¿por qué? Tras ahondar en el misterio, te das cuenta de algo muy sencillo: no queda nada de comer. Al menos no para ellos.

—Nadie va a poder trabajar en estos túneles... —murmuras en voz baja.

La gente de Bracada ha controlado las minas para mantener a raya a los krewlodianos. Ahora los dragones herrumbrosos los han reemplazado y acabarán con todos los recursos de estas tierras. A menos que alguien los detenga. La gente necesita ayuda y tú necesitas entrenar tus habilidades.

Cuando entres en otra zona con una mina, lee la sección «La segunda mina», a continuación.

LA SEGUNDA MINA

Cuando entras en la mina de cristal, oyes gritos que hielan la sangre y volverían loco a cualquiera, menos a ti. Te diriges hacia una tenue luz que parece provenir de las profundidades de la cueva. Cuando estás cerca, ves a varios dragones agarrando a un hombre que se vuelve hacia ti y te susurra débilmente: «Ayúdanos».

Lucha contra el primer ejército de los dragones herrumbrosos. Coloca  en la unidad de dragones herrumbrosos. Cuando entres en otra zona con una mina, lee la sección «La tercera mina», a continuación.

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

LA TERCERA MINA

Llevas mucho tiempo caminando por entre las montañas y los árboles. En tu viaje te encuentras con un anciano tumbado en el suelo, con una venda en la cabeza y un cabestrillo alrededor del cuello. Parece inconsciente, o quizás esté muerto. Cierras los ojos y meneas la cabeza. Debes librar estas tierras de los dragones que han hecho algo así.

Conociéndote, algunos de tus soldados se presentan voluntarios para enterrar el cuerpo. No puedes dejarlo ahí, pudriéndose, aunque con cualquier retraso te arriesgas a perder el rastro del enemigo...

Elige una:

- Debilitar a una de tus unidades, haciéndola pasar de «manada» a «unas pocas». Después, gana una ficha .
- Gana .

Mientras atraviesas las montañas, ves un destello rojo anaranjado en el cielo, no muy lejos. Cuando te acercas a la mina, sientes una ligera brisa. Los dragones están aterrizando. Sonríes. Has llegado justo a tiempo.

—Los únicos que saldrán heridos esta vez serán los dragones —te prometes a ti mismo.

Lucha contra el segundo ejército de los dragones herrumbrosos. Cuando entres en la zona con el estanque de gemas, lee la sección «Enfrentamiento final», a continuación.

Después del combate, podrás entrar en la zona con el estanque de gemas.

ENFRENTAMIENTO FINAL

Te acercas a un estanque de gemas lleno a rebosar de dragones. En cuanto el nauseabundo olor a ácido te golpea, sientes el desayuno subirte por la garganta. Inmediatamente te tapas la boca, intentando por todos los medios no vomitar. Después de un gran esfuerzo, consigues contenerte, aunque algunos de tus hombres tienen menos suerte que tú. El hedor es terrible. Los dragones han dejado un espectáculo a su paso y el sol golpea con dureza la sangre que cubre el azufre. Aun así, sigues avanzando. Cuando ya casi has llegado al estanque, una avalancha de buscadores de oro está a punto de atropellarte. Pronto te das cuenta de lo maltrechos que están. Como no quieres que sigan sufriendo, te lanzas contra los dragones que los están atormentando.

Lucha contra el tercer ejército de los dragones herrumbrosos.





CAMPAÑA DE LA TORRE: EL MATADRAGONES

3. DRAGONES HADA

Este escenario necesita la expansión Murallas. Si no la tienes, sáltatelo.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 13 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Torre

Héroe de la facción: Elige entre Dracon o Solmyr

Ejército de la facción: Una manada de gárgolas, una manada de gólems de hierro, unos pocos magos.

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

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  +4 recursos 
-  **Reforzar** los magos

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Enemigo: Primer ejército de los dragones hada, segundo ejército de los dragones hada, tercer ejército de los dragones hada.

Ejércitos enemigos:

-  **Primer ejército de los dragones hada:** dragones hada .
-  **Segundo ejército de los dragones hada:** dragones hada , trolls .
-  **Tercer ejército de los dragones hada:** 2 dragones hada , trolls .

Mazo de los dragones hada: 5 cartas de fuerza

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

PREPARACIÓN DEL MAPA

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

1 loseta de mapa inicial (I):

-  1 de Torre (#S1).

4 losetas de mapa lejanas (II-III) con asentamientos:

-  1 de Necrópolis (F1).
-  1 de Mazmorra (F2).
-  1 de Castillo (F3).
-  1 de Murallas (F10).

2 losetas de mapa lejanas (II-III) sin asentamientos:

-  2 de Torre (#F2, #F3).

1 loseta de mapa cercana (IV-V) con la Caja de Pandora:

-  1 de Castillo (N3)

Mezcla las losetas de mapa lejanas y colócalas boca abajo en el orden que prefieras.



COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

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

REGLAS ADICIONALES

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

- Después de capturar el primer asentamiento, cada vez que entres en otro asentamiento, lee la sección correspondiente de la historia.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Captura todos los asentamientos del mapa y después gana el combate en la Caja de Pandora.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Tu héroe pierde una batalla.
- Se te acaba el tiempo: tienes hasta el final de la 13.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

- Lee la sección «Travesuras feéricas», a continuación.



LA HISTORIA

TRAVESURAS FEÉRICAS

Después de viajar a lo largo y a lo ancho de estas tierras, tu misión parece haberse estancado. Mientras buscabas los famosos y escurridizos dragones azures, oíste que habían sido avistados hacia el oeste. Te inclinas hacia el mapa en tu tienda y repasas la gran cantidad de pistas que te han traído hasta aquí. Lo único que has podido encontrar es un dragón hada que está jugando malas pasadas a los habitantes de la zona. Aunque al principio estabas muy decepcionado, después has descubierto que no solo hay uno, sino varios, y que están moviendo ciudades, doncellas y en general gastando bromas de mal gusto. Ahora la oportunidad parece clara.

—Nunca he visto un dragón hada —admites ante el oficial que te acompaña—, aunque se sabe muy poco de estas criaturas con fama de díscolas.

—¿Pero entonces se sabe algo?

—Sí, lo que sabemos viene más de los libros de cuentos que de los tomos mágicos.

—Ah, ya veo.

—Hay quien dice que son invisibles. Otros dicen que lanzan hechizos.

—Qué miedo...

—Pero supuestamente solo miden un metro. No sé a qué atenerme ni cómo pondrá a prueba mis habilidades. Aun así, todo lo que pueda aprender servirá para estar mejor preparado contra los dragones azures.

Como entrenamiento antes de enfrentarte a los dragones azures, has decidido ayudar a los habitantes de Bracada a librarse de la amenaza. Sin embargo, al consultar el mapa, la situación parece mucho más grave que unos simples trucos. De hecho, si no se libran de los dragones hada en seis meses, es posible que ninguno de los pueblos costeros sobreviva.

—Mi señor, traigo noticias. —Una voz conocida en el exterior de la tienda te hace darte la vuelta. El oficial con el que llevas hablando desde hace un cuarto de hora acaba de acercarse a la entrada.

—¿Pero no estabas...? —empiezas, y después te paras inmediatamente para mirar a tu alrededor.

No hay nadie en la tienda contigo.

—¿Eh?

Cuando entres en una zona con , lee la sección «¿El primer encuentro?», a continuación. No podrás descubrir ninguna loseta de mapa antes de entrar en esa zona.

¿EL PRIMER ENCUENTRO?

Cuando te adentras en el bosque, te encuentras con una caja. No es la primera vez que ves una de ellas, y rápidamente decides no abrirla. Sin embargo, después de varios pasos en dirección contraria, notas cómo te vence la curiosidad. Te das la vuelta, alargas el brazo... y, de pronto, un duendecillo surge de entre la maleza y se sienta en la tapa, impidiéndote abrirla. Sin entender lo que acaba de ocurrir, pues nunca antes has visto una criatura de este tipo, te sientas y lo observas. Después de un largo rato, rompe el silencio:

—¡Soy Erik! ¿Y tú?

Mientras le respondes tu nombre, te preguntas qué estará tramando.

—Como sé lo que pasa por aquí, quería darte un consejo. No abras esta caja bajo ningún concepto —dice mientras le da unas palmaditas. Justo después, sin que te dé tiempo a preguntarle por qué, desaparece en una nube de humo. Te quedas a solas con la caja... y una extraña sensación de que no es la primera vez que te has encontrado con él.

Elige una:

- Lanzar dos  y elegir uno.
- Ganar  . y +1 .

Cuando conquistes el primer asentamiento, lee la sección «Buen consejo», a continuación.

BUEN CONSEJO

Poco después de abandonar el asentamiento, ves a un hombre en el suelo intentando por todos los medios volver a su hogar. Como eres una persona honorable, te vuelves a enfrentar a un dilema moral. El hombre necesita tu ayuda, como también la necesitan otras personas en otros lugares aterrorizadas por estas desagradables criaturas. Cada momento que pases aquí alarga su sufrimiento. Tu madre te enseñó a ayudar a los necesitados, pero nunca mencionó este tipo de decisiones.

Cuando entres en la zona con el asentamiento, lee la sección «Un resplandor».

- Gana un  y después recibe moral negativa. Ignora el resto de esta sección.
- Pierde un  durante tu próximo turno y descubre dos losetas de mapa de tu elección.

Decides ayudarlo. Tardas aproximadamente una hora en llevarlo de vuelta a su casa, pero en cuanto te aseguras de que está a salvo en su hogar te das media vuelta para irte. Sin embargo, nada más llegar a la puerta, el anciano recupera el conocimiento y te cuenta una historia y la disposición del terreno.

UN RESPLANDOR

Atraviesas un asentamiento. Por las calles ves carros abandonados, pero no hay ni un alma. Te asomas a la taberna y lo único que ves son asientos vacíos y platos a medio comer. Deben haber sido los dragones hada los que les han hecho huir aterrorizados. En mitad de la ciudad se alza una colina donde hay un cuartel que ocupan mercenarios de la zona. O al menos ocupaban. «Si queda alguien, estará allí». Intentando mantener la esperanza, aunque sea por un momento, empiezas a trepar. Cuando entras en el cuartel, ves un leve resplandor por encima de la colina que se extiende frente a ti. Sabes quién es. Lo único que te preguntas es si hay alguna forma más rápida de llegar. Cuando te das cuenta de que no, prosigues tu camino. Una vez en lo alto de la colina, ves al duendecillo y te das cuenta de que está haciéndote señas con los brazos. Después se acerca y se para justo frente a ti.

—Como supuse que no ibas a hacerme caso, ni me molesté en avisarte de que el cuartel está protegido por dragones hada —dice.

—Muchas gracias, pero estaba mejor sin ti —respondes, perdiendo la paciencia.

—Si vas a ponerte así no te diré que hay un dragón hada que se ha escapado y está volviendo con refuerzos — dice el duendecillo antes de desaparecer otra vez en una nube de humo.

Lucha contra el primer ejército de los dragones hada. Coloca  en la unidad de dragones hada. Después del combate, lee la sección «La ilusión», a continuación.

LA ILUSIÓN

Después de derrotar a los dragones hada, miras a tu alrededor. En poco tiempo, la ilusión empieza a fallar y, de pronto, tan rápido como empezó, desaparece. Cuando vuelves a mirar a tu alrededor, te das cuenta de que en realidad la ciudad no está abandonada; es un próspero asentamiento.

Cuando entres en la zona con el siguiente asentamiento, lee la sección «El tercer encuentro».

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

EL TERCER ENCUENTRO

El duendecillo aparece frente a ti y sacude la cabeza, riéndose. No te sorprende. Sin embargo, su jovialidad es preocupante, así que le preguntas por qué está tan feliz.

—¿Lo de no prestar atención a nadie lo haces a propósito? —dice el duendecillo, volviéndose a reír.

Como no te apetece escucharlo, lo dejas atrás pensando que, si lo ignoras, se irá. Por desgracia, no solo no se va, sino que te sigue, dándote lecciones sobre por qué deberías prestarle atención. Tras horas y horas de parloteo continuo, llegas a la conclusión de que te estás cansando de sus excentricidades. Con un gesto brusco, te das media vuelta e intentas cortar la cabeza con el dorso de la mano. Sin embargo, en cuanto tu mano entra en contacto con su cuerpo, desaparece. Estás tan enfadado que empiezas a murmurar cosas entre dientes mientras sigues buscando a los dragones hada.

Lucha contra el ejército que protege este asentamiento de forma normal. Cuando entres en la zona con el próximo asentamiento, lee la sección «El último asentamiento oprimido», a continuación.



EL ÚLTIMO ASENTAMIENTO OPRIMIDO

Hoy tus exploradores estaban bastante ocupados, así que decidiste investigar la zona por ti mismo. Aprender las actividades diarias de tu gente debería ampliar tu perspectiva y convertirte en un mejor comandante.

Mala idea.

Ahora mismo estás corriendo, perseguido por varios dragones hada. Para conseguir alejarte de ellos lo máximo posible, aceleras cuesta abajo por el camino. Cuando miras hacia atrás para saber a qué distancia están esas... cosas, calculas que a unos cincuenta pasos. Pero, cuando te vuelves a girar para ver el camino, casi te caes por la sorpresa de ver aparecer al duendecillo justo delante de ti.

—¡Te lo dije! —grita—. Venga, ¿qué te dije? Repítelo conmigo: «No abras la caja bajo ningún concepto». Pero no me hiciste caso, ¿eh? Jejeje, la próxima vez me harás caso. —El duendecillo se ríe y, de nuevo, antes de que puedas preguntarle algo, desaparece.

Lucha contra el segundo ejército de los dragones hada. Cuando entres en la zona con la caja de Pandora, lee la sección «La última conversación», a continuación.

LA ÚLTIMA CONVERSACIÓN

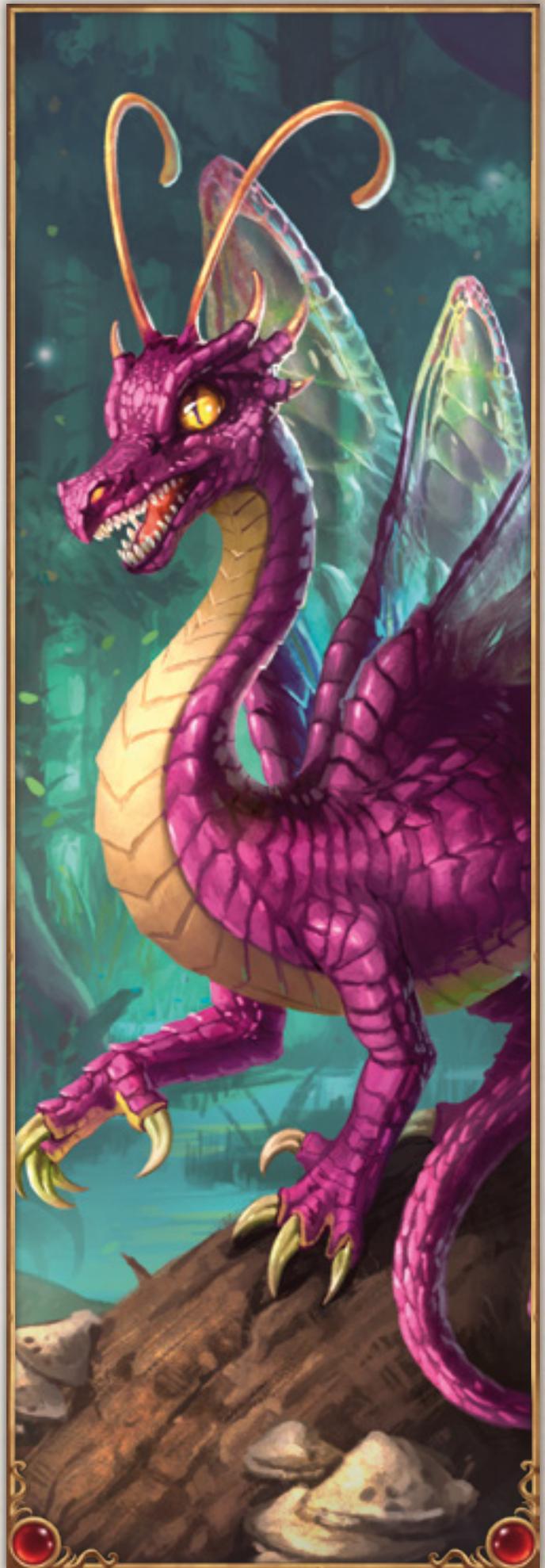
Tus ojos se posan en una misteriosa Caja de Pandora en el suelo. Cuando estás a punto de cogerla, te das cuenta de que un duendecillo sentado en lo que parece un viejo tronco de árbol te está observando.

—Hola de nuevo —dice con una amplia sonrisa.

—Hola —respondes, preguntándote por qué no está enfadado contigo. No hace tanto intentaste cortarle la cabeza con la mano...

Sin embargo, todas tus preguntas desaparecen cuando ves cómo la criatura resplandece y se esfuma. Donde antes veías a un duendecillo, ahora hay tres dragones hada sentados. Al darte cuenta de que el dragón ha estado jugando contigo todo este tiempo, miras a las tres criaturas preguntándote cuál es la real.

Lucha contra el tercer ejército de los dragones hada.





CAMPAÑA DE LA TORRE: EL MATADRAGONES

4. DRAGONES AZURES

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11 rondas.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Facción: Torre

Héroe de la facción: Elige entre Dracon o Solmyr

Ejército de la facción: Una manada de gárgolas, una manada de magos.

Recursos iniciales: 30 , 4 , 2 , +5 de producción de  adicional.

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

Bonificador: Elige una de las opciones siguientes:

-  **Buscar (3)** en el mazo de habilidades.
-  **Buscar (3)** en el mazo de hechizos.
-  **Buscar (3)** en el mazo de artefactos.

PREPARACIÓN DEL HÉROE DE LA IA

Enemigo: Dragones de cristal, dragones negros, dragones azules, dragones.

Ejércitos enemigos:

-  **Ejército de los dragones de cristal:** Dragones de cristal .
-  **Ejército de los dragones negros:** Unos pocos dragones negros.
-  **Ejército de los dragones azules:** Dragones azules .
-  **Ejército de los dragones:** Dragones de cristal , unos pocos dragones negros, dragones azules .

Mazo de los enemigos:** 3 cartas de fuerza, 2 cartas de magia.

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

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

***Todos los enemigos de la IA utilizan el mismo mazo de IA y de hechizos. Vuelve a crearlos después de cada combate.*

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 Torre (#S1).

3 losetas de mapa lejanas (II-III):

-  3 de Torre (#F1-#F3).



3 losetas de mapa cercanas (IV-V), con obeliscos:

- 1 de Castillo (N3).
- 1 de Necrópolis (N4).
- 1 de Mazmorra (N5).

1 loseta de mapa central (VI-VII):

- Loseta de mapa central de utopía del dragón (C1).

COLOCACIÓN DE LOS HÉROES

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

REGLAS ADICIONALES

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

- Cada vez que entres en una zona con un obelisco, lucharás contra un ejército de dragones de cristal, un ejército de dragones negros y un ejército de dragones azules. Solo puedes elegir cada uno una vez.
- Después de tomar el control de un obelisco, elige una: ganar 2  o 7 .
- Después de tomar el control del primer obelisco, el nivel de dificultad de todos los encuentros de combate del mapa aumenta en uno hasta el final

del escenario (página 35 de las reglas básicas, Tabla del nivel de dificultad de las zonas).

- No puedes entrar en la utopía del dragón hasta que controles todos los obeliscos.

CONDICIONES DE VICTORIA/DERROTA

Victoria: Visita los 3 obeliscos y después derrota el ejército en la utopía del dragón.

Derrota: Pierdes el escenario si:

- Tu héroe pierde una batalla.
- Se te acaba el tiempo: tienes hasta el final de la 11.ª ronda.

EVENTOS CONTRARRELOJ

Cuando alcances las próximas rondas, sigue las instrucciones correspondientes:

1.ª ronda:

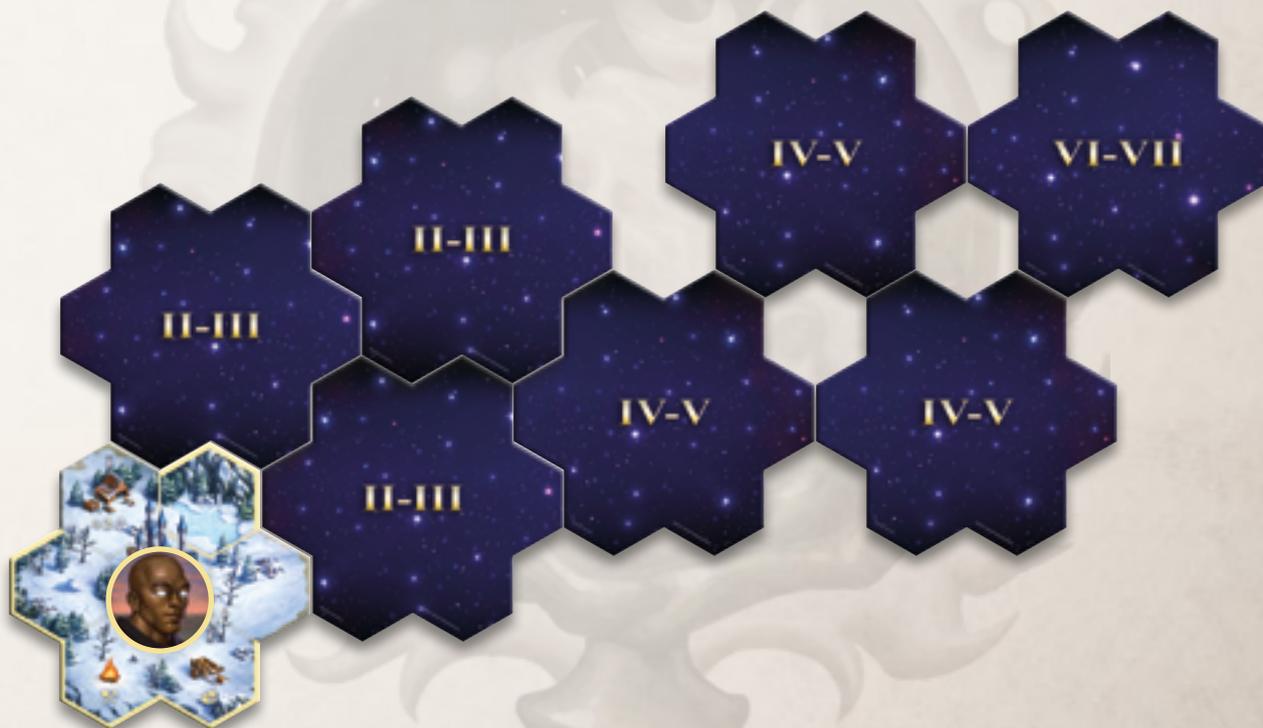
- Lee la sección «Desafío final», a continuación.

11.ª ronda:

- Al final de esta ronda, fallarás el escenario.

Cuando completes el escenario:

- Lee la sección «Sentimiento de vacío».



LA HISTORIA

EL ÚLTIMO DESAFÍO

Te encuentras en mitad del patio de tu castillo. Tus tropas se han reunido en torno a ti y esperan tu discurso.

—He encontrado un nido de poderosos dragones azules, y también he encontrado mi destino. Estas criaturas no anidan durante mucho tiempo, y se rodean de dragones de todos los colores que los obedecen —gritas con todas tus fuerzas. Al darte cuenta de una oleada de nerviosismo que se extiende por tus tropas, añades—: El desafío es grande, pero estoy resuelto. ¡Preparaos! Partiremos en breve.

«Ha llegado el momento», dices para ti mismo mientras te preparas para el largo viaje. Has estado esperando este momento desde hace mucho tiempo. Reuniendo todo el valor del que eres capaz, partes a enfrentarte al último desafío, uno que pondrá a prueba tu grandeza como matadragones: ¡los dragones azules!

SENTIMIENTO DE VACÍO

Te alzas triunfante sobre el cadáver del dragón. Tus soldados han arrancado las escamas y las han dividido entre ellos. Ahora, las lucen colgadas del cuello y en su armadura como amuletos de buena suerte. Todo el mundo sigue asustado, pero matar algo que se dice que es invencible ha subido la moral. En cuanto a ti, por fin has completado las pruebas que preparó tu madre. Eres un poderoso matadragones.

Pero... algo no va bien.

—Mi victoria me resulta vacía —susurras para ti mismo—, no entiendo por qué. He conseguido lo que solo la élite sueña. En mis momentos íntimos, he sentido que esta bestia iba a ser la clave para acceder a la satisfacción personal que tanto he buscado.

Arrancas una escama del ala del dragón muerto.

—Estaba equivocado. —Y la dejas caer al suelo.

»Siento mi insatisfacción despertarse y me pregunto... me pregunto lo que vendrá después.





LUGARES DEL MAPA

MINA: ASERRADERO



Categoría: **Señalizable**

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

Aserradero: 2 materiales de construcción

MERCADO NEGRO



Categoría: **Revisitable**

Mira las 4 primeras cartas del descarte de artefactos. Puedes comprar una por:

5 si es un artefacto **menor**.

7 si es un artefacto **mayor**.

10 si es un artefacto **reliquia**.

UNIVERSIDAD



Categoría: **Visitable**

6 para **buscar** (4) en el descarte de habilidades.

MERCADO DEL TIEMPO



Categoría: **Visitable**

Retira una carta de tu mano. Después, **busca** (2) en el mazo de habilidades, hechizos o artefactos.

PRISIÓN



Categoría: **Visitable**

Ganas un héroe secundario. Coloca su miniatura en esta zona. Si ya tienes uno, gana 3 .

TABERNA



Categoría: **Revisitable**

Puedes  7  en este campo para ganar un héroe secundario y elegir un jugador enemigo que descarte 1 carta al azar de su mano.

BIBLIOTECA DE LA ILUMINACIÓN



Categoría: **Revisitable**

 3  para retirar 1 carta de característica de tu mano o descarte y sustituirla por cualquier otra carta de característica. Puedes hacerlo dos veces por visita.

FUERTE DE LA COLINA



Categoría: **Visitable**

Inmediatamente puedes **reforzar** una de tus unidades  o . El coste de refuerzo se reduce en 3  hasta un mínimo de 0.





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 Poupouridis, 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 Toško, 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, Szczeciński 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 Bourgoín, de Translation Circus

Corrección: Jael Herrera Gómez, de Translation Circus

Gestión de proyecto: Silas Rummel y Michael Csorbat

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