



SINROSTRO
CONTRA
RENACIDOS

CAMPAÑA

THE
EDGE
DAWNFALL

PRÓLOGO SINROSTRO

Caminamos. Nunca nos detenemos. Incluso si un cuerpo se para, el sonido de millares de pies resuena en el fondo de su mente. Ahora mismo, fluimos colina abajo, un desfile de carne retorcida y metal dentado. Al pie de la colina, los otros están comiendo. Son un grupo pequeño. Cuerpos jóvenes, débiles. Apenas merecen su existencia. Tuvieron suerte de capturar a alguien más patético que ellos. Los cadáveres a los que han arrebatado su esencia nos llenan de envidia. Y de hambre.

Nos acercamos. De repente ya no hay «otros». Solo nosotros. Nuestras memorias se unen, como la piel de la mano encaja en la carne y los huesos que tiene debajo. Suyas son las imágenes de criaturas bípedas aterradas con un olor inusual. Nuestros son los recuerdos de un largo caminar a través de campos de batalla desiertos.

Una de nuestras nuevas memorias llama nuestra atención: un brazo-espada roscado apuñala a una pálida criatura vestida con pieles y hojas. No brota sangre. La piel se separa como si fuera goma y de ella brotan zarcillos alargados que atrapan nuestra arma. Con un grito agudo, la criatura contraataca, hundiendo la punta de su lanza en nuestro ojo. La memoria se oscurece. Nos convertimos en menos.

Ahora que volvemos a ser más, sintiendo lo que nos rodea a través de cientos de puntos de vista distintos, captamos una breve imagen de un grupo más grande de criaturas del bosque desapareciendo en el horizonte.

Han venido lejos de sus tierras. No deberían estar aquí. Y no estarán aquí por mucho tiempo.

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

- » Esta campaña utiliza el mapa del mundo (sus casillas para pegatinas comienzan por A, B y C) y el conjunto de pegativas que empiezan por la A. Este mapa tiene 3 filas con 5 espacios para pegatinas cada una, con iconos distintos. Son, comenzando por arriba: Ejércitos (un ejército), Poderes (un círculo mágico) y Bajas (una tumba).

¡IMPORTANTE! Tened en cuenta que algunas de las reglas de campaña modifican las reglas estándar para una partida jugador contra jugador. Todas las excepciones se explican en los escenarios apropiados. Si un escenario no menciona un determinado aspecto de la batalla (como el orden de los jugadores, el despliegue de las Unidades o la Reserva de Crystales inicial), significa que este aspecto no sufre cambios y se juega siguiendo las reglas estándar que se encuentran en el reglamento. Lo mismo vale para la sección «Preparación» de cada escenario. Normalmente solo contiene elementos inusuales y colocaciones distintas que modifican el procedimiento normal de la preparación de la batalla.

- » El marcador Renacido del mapa de campaña se convierte en el marcador de Tropas Renacidas, representando el número de tropas que le quedan al Oráculo de la Ira. Coloca una ficha en el 10.
- » El marcador Sinrostro del mapa de campaña se convierte en el Indicador de Evolución Sinrostro, representando el tamaño y el poder de las formas que pueden crear los Sinrostro. Coloca el marcador en el 1. Coge 5 fichas y colócalas en los espacios

PRÓLOGO RENACIDOS

Cuando no era más que un retoño, Iris solía tener un sueño. O, mejor dicho, una pesadilla. Corría por el bosque, tratando de escapar de un depredador que seguía sus pasos. Era incansable, tenaz. Sus piernas se debilitaban, su aliento se entrecortaba, pero su depredador no parecía perder fuerzas. Ni siquiera las arboledas más profundas del Bosque Madre, donde las ramas y los espinos arrancaban su piel humana falsa, daban cobijo a la Dama del Arbol. El final era siempre el mismo. Un aliento cálido y húmedo en su nuca. La sensación de sus piernas fallándole. El terror en estado puro.

Durante los dos últimos días, todo esto volvió cuando huía de las columnas de Sinrostro que venían a la vez de todas direcciones. Estas monstruosidades nunca dormían y nunca se detenían... como el depredador de sus sueños. Su pesadilla se convirtió en realidad.

Hace una luna, cuando el Oráculo le dijo que iban a los Campos Fracturados más allá del refugio humano de Eld-hain, Iris supo que la misión sería peligrosa, pero también confió en la sabiduría de su reina. Quizás demasiado. Incluso el Oráculo no previó una importante ofensiva demoníaca que dejó su camino sembrado de campos de batalla recientes y pueblos saqueados en los que nadie tuvo tiempo de enterrar a sus muertos. Y, de esta manera, Iris y su pelotón se encontraron frente a frente con la mayor infestación de Sinrostro que había visto nunca.

Al principio, Aesha, su comandante de campo, mantuvo la calma.

—Podemos engañar a estos carroñeros —dijo—. Hay ritos antiguos que pueden enmascarar nuestro olor y escudarnos de su mirada.

Pero la magia no funcionó. Para horror de todos en el pelotón, parecía que atrajesen a los Sinrostro como el sol atrae a las hojas jóvenes. Al poco tiempo, Iris supo que solo podía pasar una cosa.

Estaba a punto de enfrentarse al horror de su niñez... y no tenía esperanza real de ganar.

2, 4, 6, 8 y 10 de este marcador. Durante la campaña, tan pronto como el marcador llegue a una de estas fichas, el jugador Sinrostro retira la ficha y la gasta inmediatamente para obtener una de las Bonificaciones Evolutivas enumeradas en la sección siguiente.

- » Ninguno de los dos marcadores puede superar el 10 o disminuir por debajo de 0.

CAMBIOS EN EL MAPA DE CAMPAÑA

- » Algunas veces, un guion te pide que coloques una pegatina en un espacio determinado del mapa de campaña. Estas pegatinas pueden representar muchas cosas, desde ciudadelas arrasadas o puentes quemados hasta peligrosos monstruos o extraños poderes desatados por tus acciones.
- » Para mantener el mapa de campaña intacto, nunca se te pide que quites ninguna pegatina del mapa. En su lugar, siempre que un escenario te pida que inutilices una pegatina (por ejemplo, cuando una mejora se acaba o una Unidad especial muere), coloca una pegatina amarilla de cancelación encima de la otra de tal forma que el número de la pegatina original siga a la vista.
- » Cuando termines la campaña, deja todas las pegatinas en su sitio para marcar los cambios permanentes en el mundo de «The Edge:



Dawnfall. Esto puede provocar resultados inesperados en campañas posteriores y te permitirá descubrir partes de la historia que no hubieras descubierto de otra manera. Acuérdate de inutilizar cualquier pegatina que esté en las secciones «Poderes», «Ejércitos» y «Bajas» del mapa para evitar confusiones con otras campañas.

- » Si pierdes o abandonas la campaña, inutiliza todas sus pegatinas y vuelve a intentarlo. Si te quedas sin pegatinas, puedes descargarlas e imprimirlas o utilizar una Hoja de Registro simplificada.

BONIFICACIONES EVOLUTIVAS SINROSTRO:

Durante la campaña, los Sinrostro aumentarán su Indicador de Evolución y conseguirán Bonificaciones Evolutivas. Representan poderes y formas nuevas conseguidos mediante la asimilación de los cadáveres de los enemigos o la adaptación a sus tácticas. Siempre que tengas que coger una bonificación, escoge cualquiera de esta lista. No puedes escoger una bonificación dos veces.

- » Santuarios: coloca la pegatina B23: «Santuario Sin rostro» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, despliega el Santuario Sinrostro al comienzo de cada batalla como en una partida estándar, salvo que las reglas del escenario especifiquen otra cosa.
- » Carta de estandarte: coloca la pegatina B01: «Estandarte Sinrostro» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, puedes utilizar la carta de Estandarte Sinrostro como en una partida estándar, salvo que las reglas del escenario especifiquen otra cosa.
- » Conjunto de Cartas de Acción 1: elige 5 de las cartas de Acción Sinrostro restantes y barájalas con tu mazo. Solo 1 de ellas puede ser una Carta de Evolución.
- » Conjunto de Cartas de Acción 2: elige 5 de las cartas de Acción Sinrostro restantes y barájalas con tu mazo. Solo 1 de ellas puede ser una Carta de Evolución.
- » Conjunto de Cartas de Acción 3: elige 5 de las cartas de Acción Sinrostro restantes y barájalas con tu mazo. Solo 1 de ellas puede ser una Carta de Evolución.

UNIDADES Y MAZOS INICIALES

Al contrario que en una partida estándar, los jugadores comienzan la campaña solo con una parte de sus fuerzas y un pequeño mazo preconstruido de cartas. Al avanzar la campaña, se añadirán Unidades más poderosas, Santuarios y cartas de Acción adicionales. Además, queda anulada la regla estándar que restringía las cartas de Acción de tu mazo a las Unidades presentes en tu ejército. Tu mazo se conserva entre batallas y, en ocasiones, puede contener cartas que no pueden ser utilizadas por ninguna Unidad en una batalla concreta. Recuerda que, en estos casos, ¡la Acción superior sigue estando disponible y puede ser utilizada por cualquier Unidad!

Antes de comenzar el primer escenario, por favor construid vuestros mazos de campaña iniciales utilizando la siguiente lista, separando el resto de las cartas.

Cartas de Acción iniciales:

Sinrostro:

- » Absorción
- » Enjambre
- » Infierno
- » Osmosis
- » Reproducción
- » Sacudida
- » Víctima escogida (x3)
- » Volver a la Fuente

Renacidos:

- » Animar bosques
- » Ariete (x2)
- » Ataque relámpago
- » Atracción
- » Desaparición
- » Enraizado (x2)
- » Golpe subterráneo (x2)

¡IMPORTANTE! Al contrario que en las partidas normales, las batallas de campaña no terminan cuando los jugadores se quedan sin cartas de Acción. Si eso sucede, simplemente baraja tus cartas descartadas y úsalas como tu nuevo mazo.

MARCADOR DE TIEMPO

Muchas batallas de la campaña utilizan el marcador de tiempo en lugar de (o además de) el marcador de puntuación. El marcador de tiempo normalmente muestra el final de la batalla y todos los eventos especiales que ocurren durante la batalla. Antes de comenzar el escenario, coloca una ficha de tiempo en la casilla 1 del marcador y coloca cualquier ficha de Turno que indique el escenario en las casillas adecuadas. Te ayudarán a recordar cuando sucederán los eventos.

Tened en cuenta que solo incrementas el marcador de tiempo después de que AMBOS jugadores hayan terminado sus Turnos. Esto significa que la partida avanza según la siguiente secuencia:

- » Colocad el marcador de tiempo en 1, comprobad eventos iniciales;
- » Turno del jugador A;
- » Turno del jugador B;
- » Moved el marcador de tiempo a 2, comprobad si hay eventos;
- » Turno del jugador A;
- » Turno del jugador B;
- » Moved el marcador de tiempo a 3, comprobad si hay eventos;
- » (...)

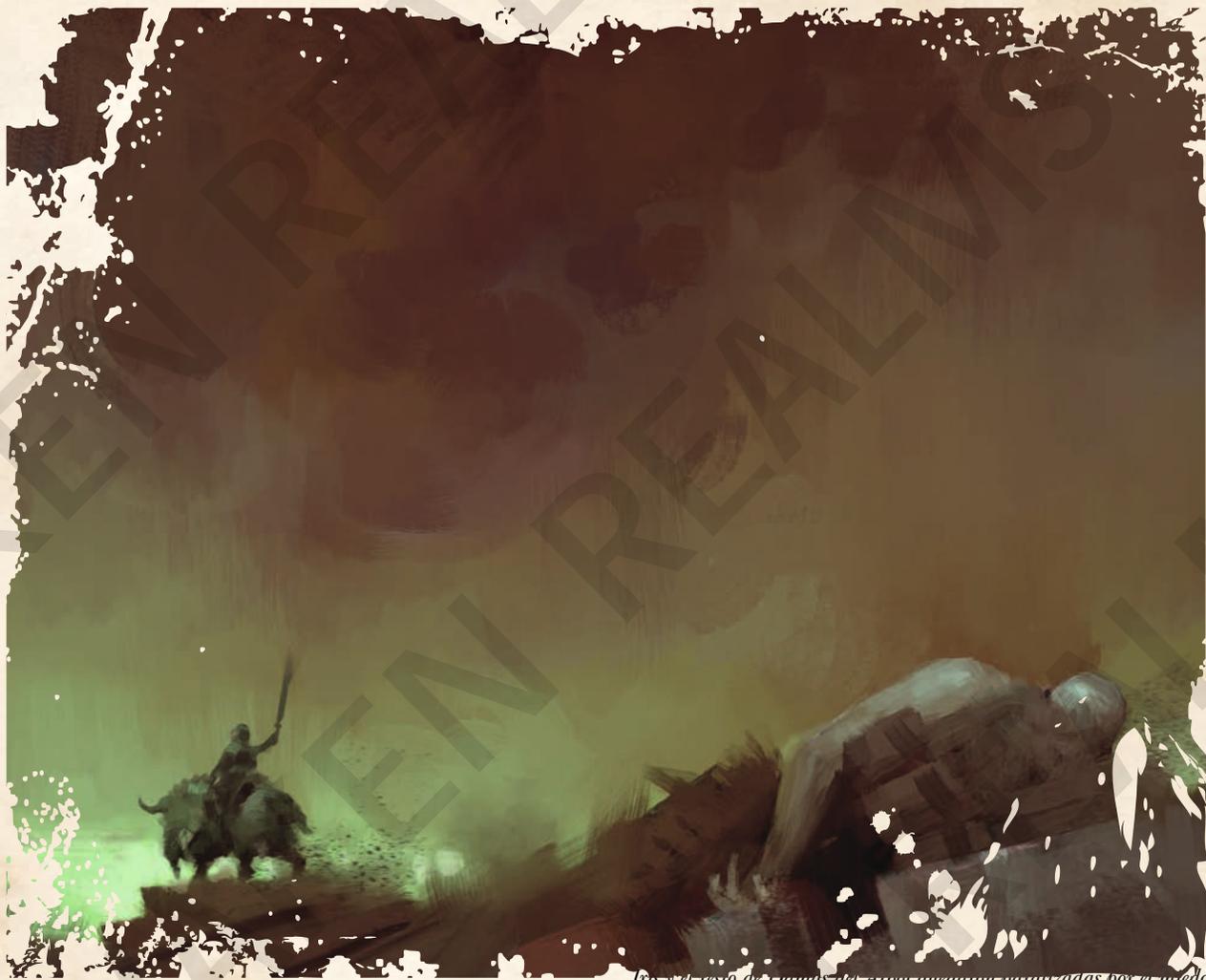
SALVAR EL AVANCE DE LA CAMPAÑA

Aunque las partidas de campaña son más cortas que las partidas normales, una campaña completa puede durar varias horas. Si queréis parar a mitad de partida, simplemente anotad el número del escenario actual y el estado de ambos marcadores de campaña, incluyendo las Bonificaciones Evolutivas que no se han reclamado.

Después doblad y recoged el juego hasta que estéis dispuestos a volver, teniendo cuidado de separar los mazos de campaña del resto de cartas. Todas vuestras elecciones en el escenario se recuerdan gracias al sistema de pegatinas que colocáis en el tablero de campaña durante la partida.

ESCENARIO 1

LOS CAZADORES Y LAS PRESAS



SINROSTRO:

Cuanto más cerca estamos de nuestros enemigos, más somos. Nos vemos atraídos a este grupo de criaturas del bosque, un deseo más fuerte que el hambre, algo que no entendemos pero que, aun así, obedecemos. Seguimos fundiéndonos con grupos más pequeños, cada uno aportando sus memorias. Algunos Berserker ancianos recuerdan como luchar contra las guardias arbóreas.

Nos ayudan a recordar el punto donde la corteza gruesa deja paso a la carne blanda y vulnerable.

Un Recolector solitario sabe cómo protegerse contra la carga de las inmensas monturas arbóreas.

Dos Criaespadas recuerdan un olor y un hormiguelo suave en el aire que aparece cuando las Damas del Árbol están a punto de usar su magia.

Al compartir este conocimiento, nos volvemos más sabios. Hay poco con lo que puedan sorprendernos. Aceleramos el paso y, al poco tiempo, alcanzamos su retaguardia. No tienen más opción que luchar.

RENACIDOS:

Cuando los Sinrostro cayeron sobre su compañía una vez más, Aesha,

Iris y el resto de Damas del Árbol quedaron paralizadas por el miedo. No por el enemigo. Después de todo, la propia naturaleza no tiene el concepto de ganar o perder. Simplemente sigue su curso, las enredaderas jóvenes presionando contra la roca y los muros de las ciudades tan obstinadamente como cuando lo hacen contra tierra blanda. No, la compañía de Aesha estaba asustada porque siempre habían creído que su Oráculo podía ver todos los futuros posibles. El hecho de que estuviesen rodeadas de Sinrostro significaba una de dos cosas posibles: o bien el Oráculo planeaba que fuesen asesinadas y asimiladas de una forma horrible o, peor todavía, sus poderes proféticos habían fallado.

Su misión, la tarea más importante que cualquiera de ellas hubiera recibido jamás, estaba condenada. La Semilla nunca llegaría al Bosque Madre, perdida antes de que los Renacidos pudieran utilizarla.

Este miedo no duró mucho. Al poco tiempo, la cordura volvió, mostrando un único camino delante de ellas. Debían proteger la Semilla con todo lo que tenían. Y daba la casualidad de que transportaban la mayor carga de Crystal puro a este lado del cráter de Eld-Hain.

PREPARACIÓN:

» El jugador Renacido comienza el despliegue.

- » Durante esta batalla, los jugadores no colocan sus Santuarios ni sus cartas Estandarte.
- » Cuando estén colocadas todas las miniaturas y todas las fichas en el tablero, el jugador Sinrostro coloca 1 unidad que quiera por su lado evolucionado.
- » Después, el jugador Renacido coloca 2 Matorrales a una distancia mínima de 2 casillas del borde del mapa, y sin estar en contacto  con ninguna ficha o miniatura.

REGLAS ESPECIALES:

- » El jugador Sinrostro juega primero, y el jugador Renacido no puede Dispersar sus tropas.
- » Los Renacidos empiezan con una reserva de 4 Crystales en lugar de 2.

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla. Marcad los Turnos III y V en el marcador.

- » **Turno III:** Leed el guion 11, a no ser que el Corcel de la Peste este muerto (consultad «Logros»).
- » **Turno V:** Último Turno. El jugador Renacido puede activar 2 Unidades en lugar de 1, realizando sus Movimientos y Combates en cualquier orden.

Los jugadores no pueden ganar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria no se usa.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Recolector
- » 2 Unidades Berserker

Objetivo: Matar a todas las Damas del Árbol.

Objetivo especial: Matar a todas las Damas del Árbol y a la Guardia Ancestral.

Recompensa: Leed el guion 15.

Recompensa especial: Si han muerto todas las Damas del Árbol y la Guardia Ancestral, leed el guion 15 y después añade otro +1 al Indicador de Evolución Sinrostro.

Penalización: Resta 1 al Indicador de Evolución Sinrostro.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » Corcel de la Peste
- » 1 Unidad Dama del Árbol
- » 1 Unidad Guardia Ancestral (con solo 1 miniatura)

Objetivo: Sobrevivir con al menos 1 Dama del Árbol.

Objetivo especial: Sobrevivir con al menos 2 Damas del Árbol y 1 Guardia Ancestral.

Recompensa: Leed el guion 16.

Recompensa especial: Si han sobrevivido 2 Damas del Árbol y 1 Guardia Ancestral, leed el guion 19 en su lugar.

Penalización: Leed el guion 18.

LOGROS:

- » **Sinrostro:** Si los Sinrostro consiguen matar al Corcel de la Peste durante los Turnos I o II, saltaos el guion 11 durante el Turno III de la batalla.



ESCENARIO 2

TRAICIÓN EN EL BOSQUE MADRE



RENACIDOS:

El Oráculo de la Ira retrocedió, anonadada por la visión de la masacre. Su preciosa compañía, las mejores de sus jinetes, ¡masacradas por los Sinrostro! Conocía a la mayoría de ellas desde que eran un joven brote. Y ahora les habían absorbido la vida y habían sido asimiladas en cuerpos desagradables y grotescos delante de sus ojos.

Se sentó en una nudosa rama bajo el susurrante techo del Bosque Madre. Trató de calmarse. Sabía que lo que había visto todavía no había ocurrido. Era una premonición. Uno de los futuros posibles. Todavía podía salvar al grupo de Aesha y, aún más importante, a la Semilla. O, por lo menos, eso esperaba.

Había poco tiempo y no tenía forma de saber dónde estaría la compañía ahora mismo. Sin embargo, había un detalle de la visión que le había llamado la atención. La llamada. Esa misteriosa atracción que sentían los Sin Rostro hacia su prole, más potente que la magia de ocultamiento de Aesha.

El Oráculo tocó la corteza cálida del Árbol Eterno y se adentró en las visiones, tratando de encontrar la fuente de esa llamada. Y pronto recibió otra sorpresa. ¡La fuente estaba aquí mismo! Había visto una madriguera oscura en las afueras del Bosque Madre. Alguien allí estaba utilizando un enlace mental débil entre los Sinrostro para enviar algo a sus distantes manadas. El Oráculo sintió la rabia atravesando su cuerpo como un río ardiente. ¡Esta traición terminaría ahora!

SINROSTRO:

Hace no mucho tiempo no sabíamos que significaba «prisionero» o «invitado». No nos importaban los sonidos que las criaturas vivas hacían con sus bocas. Hoy, nuestros cuerpos están bien alimentados y son más grandes y sabios, pero todavía no sabemos si somos prisioneros o invitados en esta extraña y oscura madriguera. Todo comenzó cuando un grupo de hombres peludos nos atacaron cerca del bosque.

Estábamos hambrientos y éramos débiles y estúpidos. Nos masacraron a la mayoría, capturando al resto. «Capturado», otra palabra que hemos aprendido hace poco. Nos trajeron aquí. Nos alimentaron con Damas del Árbol vivas, lanzadas entre gritos a nuestro foso. Las bebimos, asimilando cada parte de sus fibrosos cuerpos. Nos sintonizamos con su presencia.

Al expandirse nuestra consciencia, nos quedamos sorprendidos por lo que hacían los hombres peludos. Sabemos que las criaturas vivas tienen el concepto de «venganza». ¿Querían venganza? Después de todo, ellos fueron una vez humanos. Seducidos por las brujas del bosque. Atraídos con cebos hacia su bosque. Apuñalados en el corazón con una espada encantada.

Quizás fuera por venganza. Quizás no. No nos importaba mientras la comida siguiera cayendo al foso. Por lo menos, hasta que un grupo de criaturas del bosque atacaron la guarida, guiadas por su Oráculo.

REFUERZOS RENACIDOS:

- » Mezclad 5 cartas de Acción del Oráculo de la Ira o de Bestia de Guerra con vuestro mazo de Campaña

PREPARACIÓN:

- » Durante esta batalla, los jugadores no colocan sus Santuarios y solo colocan 1 Yacimiento de Crystal cada uno.
- » El jugador Sinrostro comienza su despliegue colocando 4 miniaturas Dama del Árbol en cualquier casilla a lo largo del borde del mapa. Marcad esas miniaturas con fichas rojas. Representan las Damas del Árbol Transformadas, asimiladas por los Sinrostro (consultad Reglas especiales).
- » Después, el jugador Renacido coloca 1 ficha grande, que representa la Salida de la Guarida, a una distancia mínima de 3 casillas del borde del mapa.
- » El jugador Renacido también coloca 2 Matorrales en cualquier lugar donde no estén en contacto  con otras fichas o miniaturas.

REGLAS ESPECIALES:

- » El jugador Sinrostro juega primero, y el jugador Renacido no puede Dispersar sus tropas.
- » Durante esta batalla, el jugador Sinrostro también controla 4 miniaturas Renacidas especiales (Damas del Árbol Transformadas). Tienen 1 Iniciativa, 1 Ataque, 2 Defensa, 1 Movimiento y ninguna ficha de Resistencia. No pueden atacar, pero pueden ser atacadas y matadas por el jugador contrario. También pueden Contraatacar si se les ataca.
- » Cada vez que el jugador Sinrostro activa una de sus Unidades, también puede mover todas las Damas del Árbol Transformadas.
- » Si una Dama del Árbol Transformada acaba en contacto  con la ficha Salida de la Guarida, retírala de la batalla. Está a salvo y cuenta como viva para al final del escenario.

Los jugadores no pueden ganar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria no se usa.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » 1 Unidad Berserker
- » 1 Unidad Críaespadas
- » 1 Unidad Dama del Árbol (representa las Damas del Árbol Transformadas, consultad Reglas especiales).

Objetivo: Sobrevivir con al menos 1 Dama del Árbol Transformada.

Objetivo especial: Sobrevivir con al menos 2 Damas del Árbol Transformadas.

Recompensa: Leed el guion 23.

Recompensa especial: Si al menos 2 Damas del Árbol Transformadas llegan a la salida, suma 1 al Indicador de Evolución Sinrostro. Después, leed el guion 23.

Penalización: Leed el guion 28.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » Oráculo de la Ira
- » 1 Unidad Bestia de Guerra
- » 1 Unidad Guardia Ancestral (Unidad parcial, con solo 1 miniatura)

Objetivo: Matar a todas las Damas del Árbol Transformadas.

Objetivo especial: Además, matar al menos 4 miniaturas Sin Rostro (que no sean las Damas del Árbol Transformadas).

Recompensa: Leed el guion 21.

Recompensa especial: Si los Sin Rostro también perdieron 4 miniaturas además de Damas del Árbol durante la batalla, leed el guion 24 en su lugar.

Penalización: Resta 1 al marcador de Tropas Renacidas.

Penalización especial: Si los Renacidos no consiguieron matar más de 2 Damas del Árbol Transformadas, leed el guion 27.

LÓGROS:

- » **Renacidos:** Si alguna Bestia de Guerra ataca a una Dama del Árbol Transformada, Leed el guion 22.



ESCENARIO 3

EL MERALDO SE ALZA



RENACIDOS:

La venganza sentó bien, pero el Oráculo sabía que no cambiaba nada. La compañía de Aesha todavía estaba en peligro, expuesta en los áridos eriales, rodeada de Sinrostro que pronto aprenderían a detectarles.

Esto dejaba una única opción. El Oráculo ordenó a las sabandijas que llevasen sus palabras a todos los rincones del Bosque Madre. Pidió a los mejores guerreros que aún le quedaban que formasen una nueva cohorte que atravesaría rápidamente las líneas enemigas y llevaría ayuda a la caravana de Aesha.

Muchos respondieron a su llamada. Aelis, una anciana y ciega Dama del Árbol que cuidaba del Árbol Eterno desde que no era más alto que sus rodillas. Vershka, la más fiera de sus jinetes, cuya coraza de cuero estaba tachonada con una capa de dientes de humanos y demonios. Paso de Trueno, a la que incluso los más ancianas de las Guardias Ancestrales llamaban «la zorra de piedra». Todas quedaron sorprendidas cuando el Oráculo les dijo que ella misma lideraría el grupo. Era la primera vez en un siglo que un Oráculo abandonaría el Bosque Madre.

El premio merecía el riesgo.

SINROSTRO:

Dos partes de nosotros luchan, mordiéndose entre ellas.

Esto ocurre a menudo en manadas grandes. Cuanto más grandes somos, más hambre tenemos. Y estos dos Destruidores ya estaban compuestos por muchos, muchos cuerpos.

No nos importa quién gana o quién pierde. La carne débil debería hacer la carne fuerte todavía más fuerte. Es nuestro camino.

Cuando la lucha termina, solo queda una de las moles, lejos de nosotros, con su estómago lleno. Su inteligencia y su poder son ahora mucho mayores que el nuestro. Una extraña imagen parpadea en nuestra mente, un árbol flotante con miembros retorcidos brotando de su tronco. Los pensamientos se vuelven más rápidos. Todo se aclara. Por primera vez, sentimos algo más que hambre. Tenemos un propósito, un plan.

Primer paso: no dejar que los dos ejércitos de las criaturas del bosque se unan. Con el Destructor en vanguardia, nuestra manada más grande se dirige a interceptar el grupo que ha dejado el bosque, liderado por la mismísima bruja-árbol.

REFUERZOS RENACIDOS:

Coloca o bien la pegatina B22: «Santuario Renacido» o bien la pegatina B02: «Estandarte Renacido» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de este momento, puede colocar y utilizar su Santuario / carta de Estandarte durante cada batalla, siguiendo las reglas normales.

Baraja 5 cartas de Acción Renacido adicionales en tu mazo de Campaña.

PREPARACIÓN DEL MAPA DE CAMPAÑA:

El jugador Renacido coloca las pegatinas:

- » B07: «Paso de Trueno, Matriarca Guardian»,
- » B08: «Aelis, Cuidadora del Árbol»,
- » B09: «Vershka, Jinete veterana», en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña. Mientras estén ahí, las Campeonas nombradas están vivas y pueden influenciar el resultado de las futuras batallas.

PREPARACIÓN:

- » Los jugadores preparan la partida siguiendo las reglas estándar. El jugador que perdió el escenario anterior elige quién empieza.
- » Después de que todas las fichas y las miniaturas estén colocadas en el tablero, el jugador Renacido coloca 1 Matorral en cualquier sitio en el que no esté en contacto  con ninguna miniatura o ficha.

REGLAS ESPECIALES:

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla. Marcad los Turnos IV y VI en el marcador.

- » **Turno IV:** Leed el guion 33.
- » **Turno VI:** Último Turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Destructor
- » 1 Unidad Berserker
- » 1 Unidad Críaespadas

Objetivo: Empatar o tener más Puntos de Victoria tenga cuando termine la batalla.

Objetivo especial: Sacar una ventaja de al menos 4 Puntos de Victoria cuando termine la batalla.

Recompensa: Leed el guion 32.

Recompensa especial: Si los Sinrostro ganan por una ventaja de al menos 4 Puntos de Victoria, leed el guion 38 en su lugar.

Penalización: -1 a Indicador de Evolución Sinrostro.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » Oráculo de la Ira
- » Corcel de la Peste
- » 2 Unidades Dama del Árbol

Objetivo: Ser el que más Puntos de Victoria tenga cuando termine la batalla.

Recompensa: Leed el guion 31.

Penalización: Paso de Trueno se sacrifica y abre un camino para tus tropas. Inutiliza la pegatina B07: «Paso de Trueno, Matriarca Guardian».

LOGROS

- » **Renacido:** Si matas a 1 Unidad Berserker o 1 Unidad Críaespadas. Leed el guion 37.
- » **Sinrostro:** Si consigues matar al Oráculo de la Ira, leed el guion 35.



ESCENARIO 4

EN LAS FAUCES DE LA TIERRA



RENACIDOS:

¡Este maldito terremoto! El Oráculo no podía creer la facilidad con la que le había sorprendido. ¿Estaba demasiado centrada en la batalla? ¿O, quizás, estaba perdiendo de nuevo su control sobre las corrientes temporales?

El resultado fue catastrófico. Desviadas por las profundas simas y los grupos enemigos, sus guerreras no llegaron a tiempo de salvar a la compañía de Aesha. Una gran manada de Sinrosto las encontró y las atacó. Todo, hasta el más mínimo y doloroso detalle, se desarrolló exactamente como la visión inicial del Oráculo. Sus jinetes arrancadas de sus monturas. Sus Damas del Árbol masacradas. La Semilla perdida.

Bueno, casi perdida. Porque al menos una de las guardianas, la Dama del Árbol Iris, sobrevivió. Estaba perdida y gravemente herida, pero consiguió encontrar unos improbables aliados, un grupo de humanos, unos treinta y seis hombres armados. Para gran sorpresa del Oráculo, los humanos no solo no mataron a Iris nada más verla, sino que curaron sus heridas. Tenían que notar que su piel humana era un engaño, pero aun así su sentimiento de lástima les impelía a ayudarle. Esto no hacía que Iris estuviese totalmente segura. Los SinRostro también perseguían a los humanos. Para escapar habían elegido un camino peligroso: un gran laberinto de túneles oscuros, excavados bajo la montaña mucho antes del Juicio.

Si la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña» está en el espacio correspondiente del mapa de campaña, leed también

el guion 41.

SINROSTRO:

A veces las presas se suicidan antes de que podamos cogerlas. ¡Estúpidos! La Muerte no nos detiene para reclamar lo que es nuestro. La carne fresca todavía está llena de esencia. Las mentes pueden restaurarse. Las criaturas vivas ven la muerte como una forma de escape, pero solo les trae más dolor. Más terror. Esta vez, un gran grupo de humanos cometió esta locura.

En lugar de luchar contra nosotros, huyeron a un lugar de muerte. Una red de túneles medio derrumbados, muy profundos. Conocemos estos túneles. Muchos de nuestros cuerpos murieron allí, aplastados por los derrumbes, caídos en las fisuras. Pero si los humanos quieren que luchemos allí, lo haremos. Necesitan luz para ver su camino. Nosotros no.

Nuestros cuerpos más pequeños se introducen en los túneles. Los

más grandes cogen la ruta de superficie, a través de las colinas.

PREPARACIÓN:

- » En este escenario, los jugadores no colocan sus Santuarios en el mapa.
- » El jugador Sinrostro comienza con 1 única miniatura Berserker. El resto de sus miniaturas irán llegando una a una y se desplegarán siguiendo las Reglas especiales (ver más adelante).
- » El jugador Renacido comienza con 4 Crystales.
- » Durante el primer Turno de la batalla, un guion pedirá al jugador Sinrostro que coloque 6 fichas boca abajo. Esas fichas representan pasillos laterales del laberinto subterráneo que serán explorados durante la batalla.

REGLAS ESPECIALES:

- » Cualquier miniatura Renacida en la misma casilla que una ficha Pasillo boca abajo puede escoger revelarla con una Acción gratuita (que representa un vistazo rápido y arriesgado) o sacrificando su Movimiento completo (que representa una exploración cuidadosa). Después, el jugador lanza 1 dado: amarillo para un vistazo, rojo para una exploración cuidadosa.

Aplica los modificadores siguientes y comprueba el resultado en la tabla:

- » -1 si hay una ficha Emboscada colocada por los Sinrostro en el Pasillo.
- » +1 por cada ficha Avance.

Resultado

- 0-2 No sucede nada.
- 3-5 Unos ruidos resuenan por el pasillo, atrayendo a los Sinrostro. El jugador Sinrostro puede realizar inmediatamente 1 Movimiento adicional con 1 de sus Unidades.
- 6 ¡Los Sinrostro salen por sorpresa de la oscuridad! Coloca 1 miniatura Berserker nueva en contacto  con la miniatura que ha revelado la ficha.
- 7+ ¡Han encontrado la salida! El jugador Renacido gana.
- » Después de que una ficha Pasillo se revela, el jugador Renacido coge 1 ficha de Carga, representando su avance. Esto hace que las exploraciones siguientes sean más fáciles. Después, el jugador Sinrostro coloca 1 miniatura Berserker en uno de los Pasillos revelados previamente.
- » Durante el Turno Sinrostro, cualquier miniatura Sinrostro puede intentar preparar una emboscada en una ficha Pasillo que esté en contacto . Marcad el Pasillo con 1 ficha de Resistencia. Explorarlo será más peligroso. Las fichas Emboscada no se acumulan.
- » El último Pasillo (sexto) en revelarse es siempre una salida. Cuando la Dama del Árbol llega a la salida, la batalla

termina.

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla. Marcad los Turnos I, III, VI y VIII en el marcador.

- » **Turno I:** Leed el guion 42.
- » **Turno III:** Leed el guion 44.
- » **Turno VI:** Leed el guion 46.
- » **Turno VIII:** Último Turno. Cualquier ficha Pasillo que quede se revela automáticamente. El jugador Renacido revela las fichas Pasillo en el orden que quiera. Para estas tiradas, se considera que un resultado de «3» es igual a uno de «1-2».

Los jugadores no pueden ganar puntos de victoria en esta batalla y el marcador de PV no se usa.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » 2 Unidades Berserker (emergiendo de una en una durante la batalla, siguiendo las Reglas especiales).

Objetivo: Matar a la Dama del Árbol.

Recompensa: Leed el guion 49.

Penalización: Los Sinrostro se mueven a ciegas por el laberinto durante varias horas, tratando de localizar a su presa. Las rocas afiladas y las súbitas caídas se cobran un precio alto. Coloca la pegatina B11: «Debilidad» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. En la próxima batalla, todas las miniaturas Sinrostro tendrán su Movimiento reducido en 1 (Movimiento mínimo 1).

Al final del próximo escenario, inutilizad la pegatina B11: «Debilidad».

Penalización especial: Si Iris consigue escapar en solo 5 Turnos, además se resta 2 del Indicador de Evolución.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » 1 Unidad Dama del Árbol (Unidad parcial con 1 miniatura, representando a Iris con 1 ficha de Resistencia adicional).
- » 1 Unidad Guardia Ancestral (Unidad parcial con 1 miniatura) presente solo si la pegatina B04: «El guardián de Iris» sigue en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

Objetivo: Alcanzar la salida.

Objetivo especial: Alcanzar la salida antes del Turno 6.

Recompensa: Leed el guion 43.

Penalización: -1 marcador de Tropas Renacidas.

LOGROS

- » **Sinrostro:** Si derrotas a la Guardia Ancestral, leed el guion 47.



ESCENARIO 5

CAMPOS DE MUERTE



RENACIDOS:

El Oráculo había estado esperando al otro lado del laberinto. Mientras los humanos peleaban contra los Sinrostro en las profundidades, su compañía y ella habían caminado entre las colinas hasta el punto en el que, según sus visiones emergerían los humanos supervivientes.

Esta vez sus visiones no mentían.

El comandante humano se sobresaltó ante la súbita aparición de los Renacidos. Después, señaló a Iris y explicó que sus médicos ayudaron a la Dama del Árbol. Quizás esperaba de alguna forma que esto les ayudase. El Oráculo solo sonrió. Y después le arrancó la cabeza.

De pie sobre un cuerpo decapitado, el Oráculo explicó a los humanos que la naturaleza no conoce la gratitud. El fuerte caza al débil. Siempre había sido así. Hizo un gesto y sus guerreras atacaron, matando muchos cautivos mientras el resto huían. Después los Renacidos arrastraron los cadáveres humanos a la salida de la cueva y comenzaron su trabajo, tejiendo su magia.

El Oráculo acercó a Iris y la abrazó. Su arma estaba a salvo.

SINROSTRO:

¡Una salida! Algunos de nosotros salimos tambaleándonos de la cueva. Durante un momento estamos al mismo tiempo cegados por la luz y rodeados por la oscuridad. Seguimos a los que han conseguido salir. Nos reagrupamos fuera. Nos atacan inmediatamente.

Las criaturas del bosque mataron algunos humanos y colocaron sus cuerpos alrededor de la salida. De los cadáveres brotan extrañas plantas con gruesos tallos púrpura y raíces enterradas profundamente en la carne y el hueso.

Un grupo de guerreras del bosque nos ataca por tres lados. Ya no somos tontos. Sabemos que esto es lo que los humanos llaman una «distracción», un grupo que quiere retenernos mientras su Oráculo huye. Debemos derrotarlos rápidamente. Pedimos ayuda, atrayendo más de nosotros desde las colinas más allá del laberinto.

REFUERZOS RENACIDOS

- » Coloca la pegatina B22: «Santuario Renacido» o la pegatina B02: «Estandarte Renacido» en la sección «Poderes» del mapa de campaña en función de cual esté disponible. A partir de este momento, puede colocar y utilizar su Santuario / carta de Estandarte durante cada batalla, siguiendo las reglas normales.
- » Baraja 5 cartas de Acción Renacido adicionales en tu mazo de Campaña.

PREPARACIÓN:

- » Antes de colocar las miniaturas siguiendo las reglas normales, el jugador Renacido coge el número de fichas pequeñas indicado en la tabla inferior y las coloca en cualquier lugar del campo de batalla. Representan las Plantas Cadáver y causarán daño a los enemigos durante toda la batalla (consultad Reglas especiales).

Evolución Sinrostro	Fichas Plantas Cadáver
0-2	1
3-4	2
5-6	3
7+	4

- » Después de que todas las fichas y las miniaturas estén colocadas en el tablero, el jugador Renacido coloca 1 Matorral en cualquier sitio en el que no esté en contacto  con ninguna miniatura o ficha. Esta es la última vez en la que el jugador Renacido recibirá Matorrales adicionales.

REGLAS ESPECIALES:

- » En cualquier momento, el jugador Renacido puede utilizar cualquier Planta Cadáver boca arriba para Disparar, siguiendo las reglas normales, con Alcance 5 y un modificador de -1 a su tirada de dado. Si la miniatura Sinrostro recibe el impacto, sufre 1 Herida.
- » Después de disparar, coloca 1 ficha de Resistencia en la Planta. Durante la fase de Extracción Renacida, retira todas las fichas de Resistencia de las Plantas Cadáver. Están preparadas para volver a ser utilizadas.
- » El jugador Sinrostro puede destruir las Plantas Cadáver. Cada una tiene 1 ficha de Resistencia, Defensa 1, necesitan 2 Heridas para morir (márca las Heridas con fichas de puntos de victoria Sinrostro) y no pueden Moverse ni Contraatacar.
- » Cuando 1 Planta Cadáver muere, explota lanzando espinas que causan 1 Herida a todas las miniaturas adyacentes.

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla. Marcad los Turnos IV y VI en el marcador.

- » **Turno IV:** Leed el guion 55.
- » **Turno VI:** Último Turno. Leed el guion 51.

Los jugadores no pueden ganar puntos de victoria en esta batalla. El marcador de puntos de victoria no se usa.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Destructor (solo si la pegatina B25: «Destructor hambriento» no está en la sección «Bajas» del mapa de campaña).
- » Recolector
- » 1 Unidad Críaespadas
- » 2 Unidades Berserker

Objetivo: Matar al menos a 5 miniaturas enemigas.

Objetivo especial: Destruir todas las Plantas Cadáver.

Recompensa: Suma 1 al Indicador de Evolución Sinrostro.

Recompensa especial: Suma 2 al Indicador de Evolución Sinrostro en su lugar.

Penalización Leed el guion 52.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » 1 Unidad Bestia de Guerra
- » 1 Unidad Dama del Árbol
- » 1 Unidad Gusano

Objetivo: Sobrevive sin perder más de 4 miniaturas.

Objetivo especial: Tener al menos 2 Plantas Cadáver vivas al final de la batalla.

Recompensa: Suma 1 al marcador de Tropas Renacidas.

Recompensa especial: Si al menos sobreviven 2 Plantas Cadáver, leed el guion 58.

Penalización: Leed el guion 59.



ESCENARIO 6

EL SECRETO DE LA SEMILLA



RENACIDOS:

Los humanos, diezmados y aterrados por la agresión Renacida, fueron abandonados como carnaza para los Sinrostro. La mayoría perdió la esperanza. Solo quedaban una docena de ellos, atrapados entre dos ejércitos mortales. Pero entonces apareció un misterioso Nómada. Aunque era evidente que estaba loco, además de cubierto con tiras de piel de Sinrostro, sabía cómo escapar de los monstruos que se acercaban. También dio a los supervivientes un propósito, una misión que creía era de la mayor de las importancias.

Los humanos persiguieron a los Renacidos y capturaron a una Bestia de Guerra exploradora aislada. Un Sacerdote de la Iglesia exorcizó a la bestia hasta que su maldición retrocedió lo suficiente como para que pudiera hablar... y sentir dolor. De esta forma fue como los humanos descubrieron la aterradora verdad: la Dama del Árbol que habían salvado hacía poco transportaba un arma capaz de acabar con la raza humana. Por suerte, el Nómada tenía una idea.

SINROSTRO:

Las criaturas del bosque se mueven rápido. Sabían que no sería fácil volver a encontrarlas. Una hormigueante frustración, generada en la mente de nuestro Destructor, se fue filtrando a todos nosotros.

Y, después, llegó el mensaje. Parpadeó en nuestras mentes, palabras e imágenes tan brillantes como el sol. Algo aterrador. Ninguno de nuestros cuerpos recordaba algo parecido. El mensaje describía un arma de los Renacidos, la Semilla, una espora imbuida de Crystal que podía extenderse rápidamente, erradicando cualquier vida. Algo mucho más poderoso que las plantas a las que nos habíamos enfrentado.

Según el mensaje, las vainas que contenían la Semilla se implantaron en el interior de varias Damas del Árbol. Una sobrevivió. Era una amenaza que debíamos destruir, y este mensaje nos mostró dónde encontrarla.

PREPARACIÓN:

- » Después de desplegar todas las Unidades siguiendo las reglas estándar, el jugador Renacido coloca 1 ficha en la peana de la miniatura Dama del Árbol. Representa a Iris, portadora de la Semilla, y el objetivo principal de los Sin Rostro.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Destructor
- » » Recolector
- » » 1 Unidad Críaespadas
- » » 1 Unidad Berserker
- » » 1 Unidad Destripador

Objetivo: Matar a Iris o ganar por puntos de Victoria

Objetivo especial: Matar al Oráculo y a todas las Damas del Árbol.

Recompensa: Leed el guion 61.

Penalización: Resta 1 al Indicador de Evolución Sinrostro. Si el Indicador de Evolución marca 0, leed el guion 60.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » Oráculo de la Ira
- » Corcel de la Peste
- » 1 Unidad Guardia Ancestral
- » 1 Unidad Bestia de Guerra
- » 1 Unidad Dama del Árbol (Unidad parcial con 1 miniatura, representando a Iris, con 1 ficha de Resistencia adicional).

Objetivo: Sobrevivir con Iris y ganar por puntos de Victoria.

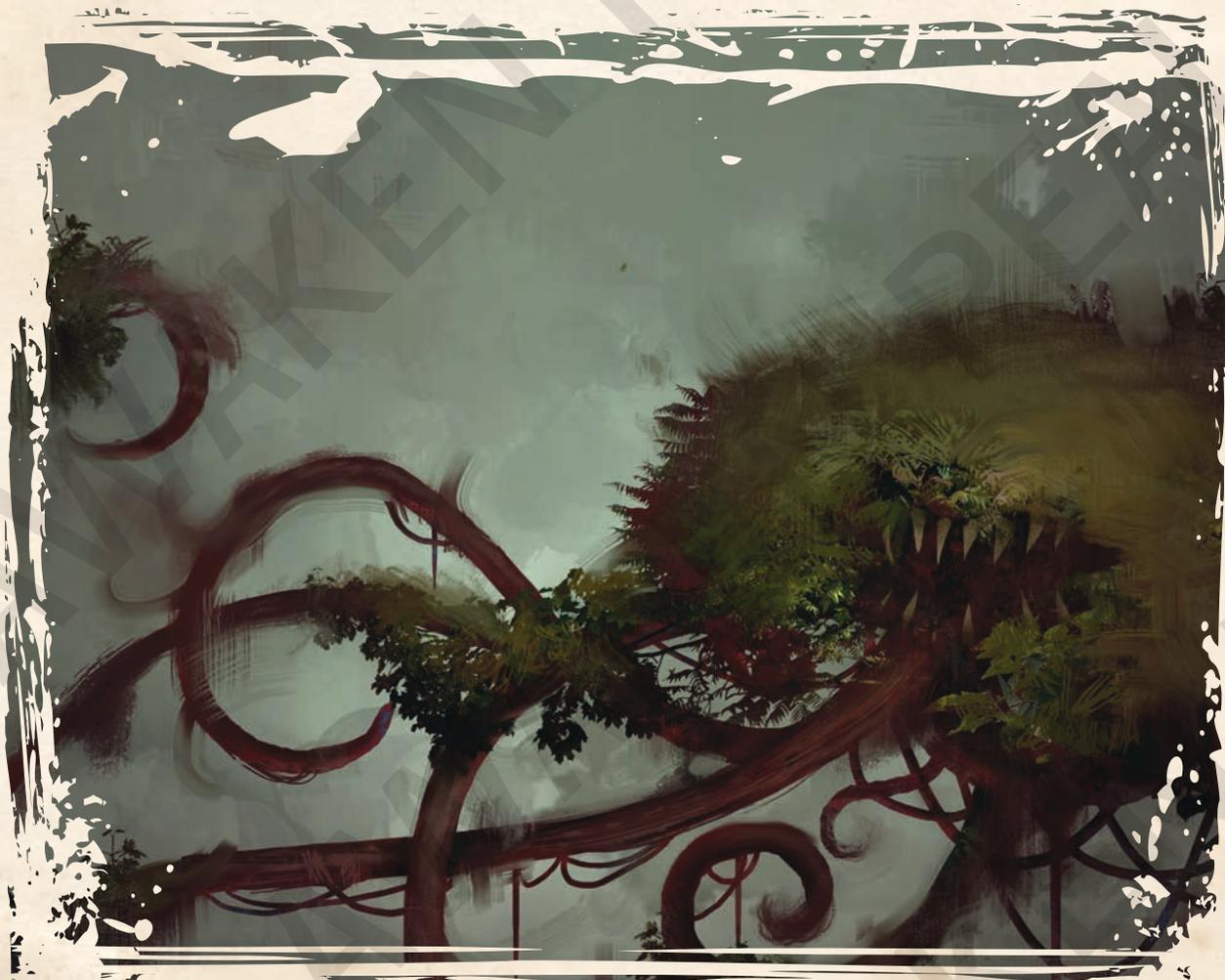
Recompensa: Leed el guion 63.

Penalización: Si el marcador de Tropas Renacidas marca 2 o menos, leed el guion 62. Si marca más, leed el guion 69 en su lugar.

Penalización especial: Si tanto Iris como el Oráculo murieron, resta 2 al marcador de Tropas Renacidas. Después, si el marcador de Tropas Renacidas marca 2 o menos, leed el guion 62. Si marca más, leed el guion 66 en su lugar.

LOGROS

- » **Sinrostro:** Si Iris muere a mano del Destructor o el Recolector, leed el guion 65.
- » **Renacido:** Cuando no queden fichas de Resistencia en Iris, leed el guion 67.



ESCENARIO 7

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO



RENACIDOS:

Los humanos aclamaron al Nómada. Provocó que los Renacidos y los Sinrostro lucharan entre ellos, solucionando dos problemas con una jugada maestra. Pero el anciano era demasiado modesto para aceptar los cumplidos, sobre todo desde que un pensamiento persistente le preocupaba. Al enviar un mensaje a todos los Sinrostro, aunque fuese efectivo, probablemente llamó más la atención sobre su cubo de lo que hubiera deseado.

El Nómada tenía razones para estar preocupado. Dos días después de la batalla, sus amigos y él se despertaron rodeados de Renacidos, con su herida Oráculo llena de una furia silenciosa. Los humanos entraron en pánico, seguros de que la muerte les esperaba, pero el Oráculo les explicó que la naturaleza no conoce la venganza. En lugar de esto, ordenó que se le explicase qué poder habían utilizado para dirigir a los Sinrostro.

El Nómada apretó los dientes. Nunca entregaría su cubo.

—Que así sea, humano —dijo el Oráculo. — ¿Guardas? Matad a uno de los suyos.

El Nómada vio con terror cómo las Damas del Árbol arrastraban a un niño frente a él. Pero antes de que tuviesen la oportunidad de hacer nada, los exploradores volvieron, dando la voz de alarma. Los Sinrostro se acercaban.

SINROSTRO:

Tras la batalla con los Renacidos, teníamos que dirigirnos hacia la otra amenaza. El extraño mensaje que nos había alertado acerca de la Semilla era bastante alarmante en sí mismo. Alguien o algo tenía acceso a nuestras mentes. Teníamos que detenerlo.

El Destructor recopiló todas nuestras memorias y comprobó cada detalle. Encontró restos de algo que estaba escondiéndose en nuestros sentidos desde hacía mucho tiempo, un parásito entre nosotros, un replicante.

El Destructor enfocó sus sentidos a esta magia extraña y nos dirigió hasta su fuente. La hemos encontrado ya rodeada por los Renacidos. ¡No podemos dejar que la bruja árbol ponga sus manos en la llave a nuestra mente! Atacamos.

PREPARACIÓN:

- » El jugador que perdió la batalla anterior comienza esta.
- » Este jugador también coloca 1 ficha pequeña boca abajo (o una miniatura Peregrino, si hay disponible) a una distancia mínima de 3 casillas del borde del mapa. Esta ficha (o miniatura) representa al Nómada y su cubo. El Nómada es una Unidad neutral que actuará en función de un algoritmo que se describe en las reglas especiales de este combate.
- » No se pueden colocar miniaturas, Yacimientos de Crystal o Santuarios en casillas adyacentes a la que está el Nómada.

REGLAS ESPECIALES:

El Nómada no puede ser atacado y se mueve al principio de cada Turno, siguiendo las siguientes instrucciones:

1. Si el Nómada comienza su Turno en contacto  con cualquier otra miniatura, contad cuántos lados de su peana están en contacto con peanas Renacidas, Sinrostro o neutrales. Ese número es la Puntuación de Control actual de cada facción. Después lanzad un dado rojo, empezando por la facción con la Puntuación de Control más alta. Sumad el resultado de la tirada a la Puntuación de Control. Un resultado de 9 o más indica que el Nómada ha sido capturado. La batalla termina inmediatamente. Después de cada captura fallida, colocad 1 ficha de Cansancio en la miniatura del Nómada. Cada ficha de Cansancio suma +1 a las futuras tiradas de captura.
2. Si el Nómada no ha sido capturado y tiene Línea de Fuego con el borde del mapa, se mueve 2 casillas en esa dirección escogiendo el camino más corto.
3. Si no tiene línea de Fuego con ningún borde del mapa, el Nómada se aleja 1 casilla de la miniatura Sinrostro o Renacida más cercana.
4. Si ninguna de las dos cosas anteriores es posible, el Nómada es capturado por el jugador que controla más miniaturas en contacto  con el Nómada.
5. Si el Nómada es capturado por las Unidades neutrales (humanos) o llega al borde del campo de batalla, la batalla termina inmediatamente. Leed el guion 75.

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla.

- » **Turno I:** Resuelve el movimiento del Nómada.
- » **Turno II:** Resuelve el movimiento del Nómada. Si la pegatina A18: «Estandarte de Verreden roto» no está en el espacio correspondiente del mapa de campaña, leed el guion 72.
- » **Turno III:** Resuelve los disparos de los Francotiradores (si están presentes) y resuelve el movimiento del Nómada.
- » **Turno IV:** Resuelve los disparos de los Francotiradores (si están presentes) y resuelve el movimiento del Nómada. Leed el guion 73 si la pegatina B09: «Vershka, Jinete veterana» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña. Después leed el guion 71 si el indicador de Evolución Sinrostro es 6 o más. Por último, leed el guion 74.

- » **Turno V:** Resuelve los disparos de los Francotiradores (si están presentes), resuelve los movimientos de la infantería y resuelve el movimiento del Nómada.
- » **Turno VI:** Resuelve los disparos de los Francotiradores (si están presentes), resuelve los movimientos de la infantería y resuelve el movimiento del Nómada. Último Turno. Ambos jugadores recargan sus Crystales.

Los jugadores no pueden ganar puntos de victoria en esta batalla. El marcador de puntos de victoria no se usa.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Destructor
- » 1 Unidad Críaespadas
- » 1 Unidad Destripador
- » 2 Unidades Berserker

Objetivo: Capturar al Nómada.

Objetivo especial: Capturar al Nómada antes de que llegue la infantería de Verreden.

Recompensa: Resta 1 al Indicador de Evolución Sinrostro, después leed el guion 77.

Recompensa especial: Si capturaron al Nómada antes de que llegasen las tropas humanas, los Sinrostro se van casi sin un rasguño. Leed el guion 77.

Penalización: Leed el guion 78.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » Oráculo de la Ira
- » Corcel de la Peste
- » 1 Unidad Guardia Ancestral
- » 1 Unidad Bestia de Guerra
- » 1 Unidad Dama del Árbol

Objetivo: Capturar al Nómada.

Objetivo especial: Capturar al Nómada antes de que llegue la infantería de Verreden.

Recompensa: Resta 1 al marcador de Tropas Renacidas, después leed el guion 76.

Recompensa especial: Si capturaron al Nómada antes de que llegasen las tropas humanas, los Renacidos se van casi sin un rasguño. Leed el guion 76.

Penalización: Leed el guion 79.

EJÉRCITOS NEUTRALES:

- » El Nómada.

ESCENARIO 8

CORAZÓN CALCINADO



RENACIDOS:

El Oráculo casi se echó a llorar cuando vio el muro verde del Bosque Madre apareciendo en el horizonte. Estaba harta de los eriales, las tierras baldías y los campos llenos de muertos. Juró que nunca volvería a abandonar el bosque.

Y entonces empezó a percatarse de los primeros detalles preocupantes. De entre los árboles se elevaban columnas de humo, un amplio camino de troncos quemados se adentraba hacia el corazón del bosque. Aves carroñeras volaban en círculo sobre el follaje.

¡El bosque había sido atacado! Nada le había alertado de esto. No vino ningún mensajero pidiendo ayuda. No tuvo ninguna visión.

Una cosa era no percatarse de un pequeño suceso en los límites del bosque. Otra cosa muy distinta era no sentir que el hogar estaba en peligro. El Oráculo no podía creer que sus poderes le hubieran fallado de esa manera. Apremió a sus tropas y doblaron el paso, con una única idea: salvar el Árbol Eterno, la fuente de sus poderes.

Mientras tanto, en algún lugar en el corazón del bosque, los Árboles Guardianes luchaban una batalla perdida.

Coloca la pegatina B20: «Restos de carbón» en el mapa de campaña.

SINROSTRO:

Conocíamos el Árbol que crece a través del tiempo. Sabíamos de él por nuestros cuerpos que escaparon del escondite de los hombres peludos, aquellos que comieron la carne de Dama del Árbol y bebieron la sabiduría del bosque.

Cuando el Destructor descubrió lo que era el Árbol, cambió sus planes. La bruja no era importante. Su arma no era importante. Lo único que importaba era el Árbol.

Para distraer a nuestro enemigo, el Destructor le persiguió con nuestros guerreros más poderosos, mientras la mayoría de nosotros tomábamos otro camino y atacábamos el corazón del Bosque.

PREPARACIÓN:

- » » Antes de colocar ninguna miniatura, el jugador Renacido coloca la ficha Árbol Eterno en una casilla del borde del mapa.
- » No se puede colocar ninguna Unidad Sin Rostro a menos de 4 casillas del Árbol.
- » El Árbol se convertirá en el objetivo de una mecánica especial de Conversión que decidirá el ganador de esta batalla (consultad Reglas especiales).

REGLAS ESPECIALES:

- » En este escenario, Extraer proporciona a un jugador 2 Crystals por cada Yacimiento de Crystal controlado en lugar de 1. Recolectar un Yacimiento de Crystal en disputa proporciona a cada jugador 1 Crystal en lugar de ninguno.
- » Coloca una ficha en la primera ranura del marcador de Puntos de Victoria. Esta ficha Conversión representará la asimilación progresiva del Árbol por la manada Sinrostro.
- » Cuando una miniatura Sinrostro se fusiona con el Árbol (guion 81), aumenta la Conversión tantos puntos como el tamaño de la peana de la miniatura. Si la ficha Conversión llega al final del marcador, los Sinrostro ganan.
- » En este escenario, todos los Berserker Sinrostro se convierten en Berserker en Llamas. Cuando un Berserker en Llamas entra en contacto  con un Matorral, el jugador Sinrostro puede retirar el Berserker en Llamas y el Matorral del combate.
- » Los Sinrostro vienen como una manada sin fin. Para representar esto, cuando un Berserker en Llamas muere o es retirado del tablero de cualquier forma, el jugador Sinrostro pone en juego inmediatamente un nuevo Berserker en Llamas en las casillas del borde del tablero opuesto al del Árbol Eterno.

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla. Marcad los Turnos V y VII en el marcador.

- » **Turno V:** Leed el guion 85.
- » **Turno VII:** Último Turno. El jugador Sinrostro puede activar 2 Unidades en lugar de 1, realizando sus Movimientos y Combates en cualquier orden.

Los jugadores no pueden ganar Puntos de Victoria en esta batalla y el marcador de PV representa el nivel de Conversión.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Recolector (si el Indicador de Evolución Sinrostro es superior a 8)
- » 1 Unidad Criaespadas (si el Indicador de Evolución Sinrostro es superior a 6).
- » 1 Unidad Destripador (si el Indicador de Evolución Sinrostro es superior a 4).
- » 2 Berserker en Llamas (consultad Reglas especiales).

Objetivo: Convertir el Árbol Eterno.

Objetivo especial: Convertir el Árbol Eterno antes del Turno V.

Recompensa: Leed el guion 87.

Recompensa especial: Si los Sinrostro consiguen convertir el Árbol Eterno antes del Turno V, suma 1 al Indicador de Evolución Sinrostro y después leed el guion 87.

Penalización: Las fuerzas de élite Sinrostro son casi destruidas al tratar de convertir el Árbol. Resta 1 al Indicador de Evolución Sinrostro.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » 1 Unidad Guardia Ancestral (solo si la pegatina B06: «Guardia Árbol adicional» está presente en el mapa de campaña).
- » 1 Unidad Gusano
- » 1 Unidad Dama del Árbol
- » 1 Unidad Bestia de Guerra

Objetivo: Defender el Árbol Eterno.

Recompensa: Leed el guion 83.

Penalización: Leed el guion 89.

Penalización especial: Si los Sinrostro consiguen convertir el Árbol Eterno antes del final del turno V, leed el guion 84 en su lugar.

LOGROS

Sinrostro: Cuando 1 miniatura Sinrostro se mueve en contacto  con el Árbol Eterno, leed el guion 81.



ESCENARIO 9

REVELACIONES OSCURAS



RENACIDOS:

Mientras corría hacia el Árbol Eterno, un pensamiento perturbador llenaba la mente del Oráculo. Si los Sinrostro habían llegado al Sanctum, ya era demasiado tarde. Pero todavía podía cambiar este resultado, atravesar la barrera del tiempo y enviar una advertencia al pasado. Hacer lo que el propio Árbol debiera haber hecho.

Se detuvo un momento, reuniendo su magia. No sucedió nada.

Aturdida, el Oráculo repitió su conjuro. De nuevo, nada. Su control sobre las corrientes del tiempo, un poder heredado del Árbol Eterno, desapareció. Su siguiente pensamiento fue todavía más aterrador. Si ella, y el Árbol, no controlaban la corriente temporal ¿quién lo hacía? ¿Quién le había enviado la imagen de la compañía masacrada que había desencadenado todo? ¿Quién la engañó para que abandonase el bosque y por qué? ¿Los Sinrostro eran incapaces de urdir un plan tan complejo!

Y entonces, cuando llegó cerca del Árbol, vio cómo había cambiado. Le costó un rato sacudirse la impresión del cuerpo, pero cuando lo hizo solo quedaba una rabia hirviente. ¡Este Horror Eterno debía ser destruido! Ordenó un ataque, pero sus tropas no respondieron. Cuando se detuvo para mirar a sus tropas, se dio cuenta de algo escalofriante. No solo había perdido sus poderes. También había perdido la lealtad de su gente.

SINROSTRO:

La Capitana de la Guardia del Árbol estaba destrozada. Después de que los Sinrostro les rechazaran y transformaran el Árbol, sus guerreras y ella fueron ignoradas. No sabía qué hacer. La idea obvia era atacar el Árbol transformado. Destruirlo. Pero la evolución y la adaptación eran sagradas para todos los Renacidos. El cambio era la única constante en la naturaleza. Aquellos que trataban de detener el cambio no eran más sabios que los humanos.

Ahora, delante de sus ojos, el Árbol Eterno evolucionó. Mutó en algo más. ¿Cómo no podía verlo el Oráculo? Incluso ella debía de entender que el Árbol no hubiera permitido que los Sinrostro entrasen a su sanctum salvo que QUISIERA cambiar. ¿Quizás supiera que los Renacidos y los Sinrostro no eran tan diferentes después de todo? ¿O que la única forma de sobrevivir era dentro de los Sinrostro? ¿Creía que los Sinrostro eran una especie superior que debía triunfar sobre los débiles?

Sea cual fuere la razón que tenía el Árbol Eterno, la capitana y sus Damas del Árbol habían jurado protegerlo. Y eso es lo que harían, incluso ante los de su propia raza. Desenfundaron sus armas y se enfrentaron al Oráculo que avanzaba hacia ellas.

REFUERZOS SINROSTRO:

- » Si la pegatina B13: «Berserker canibalizados» está presente en la sección «Bajas» del mapa de campaña, inutilízala.

PREPARACIÓN:

- » En esta batalla, el jugador Sinrostro controla un ejército mixto de miniaturas Sinrostro y Renacidas. Sus miniaturas Renacidas se consideran parte del ejército Sinrostro con respecto a las reglas.

REGLAS ESPECIALES:

- » Al principio de cada Turno, el jugador Renacido puede gastar los puntos de Tropas Renacidas para convocar refuerzos, siempre que haya miniaturas disponibles del tipo elegido y no controle más de 5 Unidades. Las Unidades de refuerzo se colocan en cualquier borde del mapa, a una distancia mínima de 1 casilla de otras miniaturas y de acuerdo con las reglas estándar. Los costes son los siguientes:

Tipo de Unidad	Coste Tropas Renacidas
Unidad Dama del Árbol	1
Unidad Guardia Ancestral	2
Unidad Bestia de Guerra	2
Unidad Corcel de la Peste	3

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla. Marcad los Turnos I, III, V y X en el marcador.

- » **Turno I:** Si Vershka, Aelis y Paso de Trueno están presentes en el campo de batalla, leed el guion 91.
- » **Turno III:** Leed el guion 93.
- » **Turno V:** Si la pegatina B03: «Segundo superviviente» está en el mapa de campaña y la pegatina «Semilla» no está en la sección «Poderes», leed el guion 98.
- » **Turno X:** Último Turno. El jugador con más Puntos de Victoria gana la batalla.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Recolector
- » 1 Unidad Berserker
- » 1 Unidad Guardia Ancestral
- » 1 Unidad Bestia de Guerra

Objetivo: Matar al Oráculo o ganar por puntos de Victoria.

Recompensa: Leed el guion 96.

Penalización: *Los Sinrostro consiguen proteger el Árbol el tiempo suficiente, pero sufren importantes bajas.* Resta 2 al Indicador de Evolución Sinrostro.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » Oráculo de la Ira y las Unidades especiales opcionales listadas a continuación:
- » Corcel de la Peste (solo si la pegatina B09: «Vershka, Jinete veterana» está en la sección «Ejércitos», comienza con +1 ficha de Resistencia).
- » 1 Unidad Guardia Ancestral (Unidad parcial con 1 miniatura y +1 ficha de Resistencia, solo si la pegatina B07: «Paso de Trueno, Matriarca Guardian» está presente en la sección «Ejércitos»).
- » 1 Unidad Dama del Árbol (Unidad parcial con 1 miniatura y +1 ATA, solo si la pegatina B08: «Aelis, Cuidadora del Árbol» está presente en la sección «Ejércitos»).

El jugador Renacido podrá comprar refuerzos adicionales con los puntos de Tropas Renacidas que le queden (consultad Reglas especiales), aunque no puede controlar más de 5 Unidades al mismo tiempo.

Objetivo: Ganar por puntos de Victoria.

Recompensa: Leed el guion 95.

Penalización: *Las tropas Renacidas resultan mermadas en sus fútiles intentos de destruir el Árbol.* Resta 2 al marcador de Tropas Renacidas.

LOGROS

- » **Sinrostro:** Si la Guardia Ancestral inicial muere, inutiliza la pegatina B07: «Paso de Trueno, Matriarca Guardian». Si la Dama del Árbol inicial muere, inutiliza la pegatina B08: «Aelis, Cuidadora del Árbol». Si el Corcel de la Peste inicial muere, inutiliza la pegatina B09: «Vershka, Jinete veterana».



ESCENARIO 10a

EL HORROR ASEDIADO



RENACIDOS:

El Horror Eterno, imbuido de los poderes de los Renacidos y los Sinrostro, podía ver y sentir todo. Podía moverse a través del espacio y el tiempo. Contra él, el Oráculo solo tenía sus manguantes poderes y un grupo de supervivientes maltrechos.

Y, aun así, había algo que el Horror Eterno no podía ver. Un objeto con el que el Oráculo se había encontrado por puro azar. El cubo. Sus energías enmascaradoras podían ocultarlo de las mentes Sinrostro, y el Árbol medio Sinrostro desconocía su existencia.

Aun así, el Oráculo no tenía mucho tiempo para preparar su ataque. Sabía que el Horror Eterno podría deslizarse entre los flujos temporales en cualquier momento. Reunió a todas las criaturas del bosque que podían blandir un arma, encontró la cueva oscura en la que se escondía el Horror Eterno y lanzó el ataque final.

SINROSTRO:

A la bruja le quedaba un truco más. Un objeto que nos vuelve sordos y ciegos, utilizando el mismo poder que utilizó el Nómada humano para espiarnos. Con este objeto, nos encontró y nos atacó antes de que nuestro Árbol estuviese preparado. Sin embargo, nosotros éramos muchos y sus tropas, exiguas. Solo necesitábamos detenerla el tiempo necesario para que el Árbol nos ayudase.

Una tarea fácil. A no ser, claro, que la bruja tenga algún truco más..

PREPARACIÓN:

- » Antes de colocar ninguna miniatura, Santuario o Yacimiento de Crystal en el tablero, el jugador Sinrostro coloca el Horror Eterno (representado por una ficha grande o la ficha Portal de Sombras) en cualquier lugar del mapa, a una distancia mínima de 3 casillas del borde.
- » Después de desplegar todas las Unidades, el jugador Renacido coloca una ficha que representa el Cubo Antiguo en la peana de una de sus miniaturas. Si tiene la pegatina B15: «La Semilla» en su sección de «Poderes» del mapa de campaña, pone otra ficha que representa La Semilla en cualquiera de sus Damas del Árbol. Estos dos poderes ayudarán a los Renacidos durante la batalla (consultad las Reglas especiales).

REGLAS ESPECIALES:

- » La ficha del Horror Eterno ocupa 1 Casilla, tiene 4 fichas de Resistencia y las mismas características que un Destructor con la evolución Defensivo. No puede Moverse, Atacar, Contraatacar o realizar ninguna Acción. El Horror regenera 1 ficha de Resistencia durante cada Extracción Sinrostro.
- » Una miniatura Renacida con el Cubo no puede ser el blanco de ningún Ataque o Habilidad Sinrostro, aunque puede atacar normalmente. Una vez por Turno, el jugador Renacido puede transferir el Cubo entre 2 miniaturas que toquen sus peanas. Si una miniatura con el Cubo muere, coloca el Cubo donde haya muerto la miniatura. Cualquier miniatura Renacida que se ponga en contacto  con la ficha puede cogerla sin coste.
- » Una miniatura Renacida con la Semilla puede decidir sacrificarse y liberar la Semilla en cualquier momento durante la batalla. La Semilla también se libera automáticamente si la miniatura que la lleva muere. Una vez liberada la Semilla, al principio de cada Turno, los jugadores colocan, cada uno, 1 ficha pequeña en el campo de batalla, comenzando por la Casilla donde se ha liberado la Semilla. Todas las fichas, salvo la primera, tienen que estar en contacto  con fichas ya existentes. Todas las miniaturas, Yacimientos de Crystal o Matorrales que estén en la misma casilla que una ficha Semilla son destruidos inmediatamente. Cualquier miniatura adyacente a una casilla que contenga una ficha Semilla sufre -1 ATA y -1 DEF.

Usad el marcador de tiempo para contar los Turnos completados de la batalla. Marcad los Turnos I, III, IV, V y VIII en el marcador.

- » **Turno I:** Leed el guion 101.
- » **Turno III:** Si la pegatina B07: «Paso de Trueno, Matriarca Guardian» está en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña, leed el guion 102.
- » **Turno IV:** Si la pegatina B09: «Vershka, Jinete veterana» está en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña, leed el guion 104.
- » **Turno V:** Si la pegatina B08: «Aelis, Cuidadora del Árbol» está en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña, leed el guion 106.
- » **Turno VIII:** Último Turno. El jugador con menos miniaturas puede activar 2 Unidades y realizar sus Movimientos y Combates en cualquier orden.

Los jugadores no pueden ganar Puntos de Victoria en esta batalla y el marcador de PV no se usa.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Recolector
- » 1 Unidad Críaespadas
- » 1 Unidad Destripador
- » 1 Unidad Berserker

Objetivo: Matar al Oráculo y, al menos, a otras 2 miniaturas.

Recompensa: Los Sinrostro ganan la campaña. Leed el FINAL 1.

Penalización: -2 a Indicador de Evolución Sinrostro Leed el guion 109.

EJÉRCITO RENACIDOS:

- » Oráculo de la Ira
- » 1 Unidad Bestia de Guerra
- » 1 Unidad Gusano

El jugador Renacido también despliega las siguientes Unidades especiales, si están disponibles:

- » Corcel de la Peste (presente si la pegatina B09: «Vershka, Jinete veterana» está en la sección «Ejércitos», comienza con +1 ficha de Resistencia).
- » 1 Unidad Guardia Ancestral (Unidad parcial con 1 miniatura y +1 ficha de Resistencia, presente si la pegatina B07: «Paso de Trueno, Matriarca Guardian» está en la sección «Ejércitos»).
- » 1 Unidad Dama del Árbol (Unidad parcial con 1 miniatura y +1 ATA, presente si la pegatina B08: «Aelis, Cuidadora del Árbol» está en la sección «Ejércitos»).

Objetivo: Destruir el Horror Eterno.

Recompensa: Los Renacidos ganan la campaña. Leed el FINAL 2.

Penalización: -2 marcador de Tropas Renacidas Leed el guion 109.



ESCENARIO 10B

BATALLA AL FINAL DEL TIEMPO



ATENCIÓN:

Los eventos siguientes suceden en un futuro lejano. Antes de jugar este escenario, ambos jugadores inutilizan todas las pegatinas en las secciones «Ejércitos», «Poderes» y «Bajas» del mapa de campaña. Lo único que se mantiene es el Indicador de Evolución Sinrostro y el marcador de Tropas Renacidas. El jugador Sinrostro recibe las Bonificaciones Evolutivas que no haya recibido. El jugador Renacido puede utilizar las versiones alternativas mejoradas de sus Unidades.

RENACIDOS Y SINROSTRO:

Al principio, el tiempo se aceleró como un río, con ciudades cayendo y razas desapareciendo cada año. Después el tiempo llegó a un amplio delta; los sucesos se ralentizaron mientras los últimos ejércitos se convertían en fino polvo. Por último, el delta dio paso a embarradas marismas y luego se escurrió en el suelo. Nada cambiaba jamás y, sin cambio, el tiempo mismo perdió su significado.

En esta era remota donde los Humanos, Dvergar, Rha-Zack, Demonios e incluso la devoradora Oscuridad ya no existían fue donde plantó sus raíces el Horror Eterno. El Oráculo solo tenía una forma de llegar a él, esconderse hasta el momento justo. Y así lo hizo, aguardando durante milenios en un refugio secreto, donde permaneció durmiente mientras sus fuerzas evolucionaban y se preparaban para su última tarea.

Y cuando llegó el momento, en un erial abandonado de un planeta muerto, entre monumentos de civilizaciones muertas, tuvo lugar la última batalla del mundo... sin ningún testigo ni nadie al que pudiese importar el resultado.

REGLAS ESPECIALES:

- » El Horror Eterno se representa por la ficha grande de campaña o la ficha Portal de Sombras y se coloca con el resto de las miniaturas Sinrostro. Ocupa una casilla completa, tiene las mismas características que el Destructor con evolución defensiva y 4 fichas de Resistencia pero no puede Moverse, Atacar o Contraatacar.

Cada vez que se activa, el Horror Eterno puede realizar una de estas tres Acciones especiales:

- » Desterrar cualquier miniatura del mapa. La miniatura no se considera muerta. Se coloca en su carta de Unidad. Durante cada Extracción, el jugador que la realiza puede colocar 1 de sus miniaturas Desterradas de vuelta en el mapa, en contacto  con cualquiera de sus otras miniaturas.
- » Disparar contra 1 miniatura que elija del mapa, sin tener en cuenta Alcance o Línea de Fuego. Comprueba impacto contra esta miniatura con el dado rojo. Efecto: 1 Herida.
- » Aplastar 1 miniatura que elija que esté en contacto . La miniatura lanza inmediatamente el dado rojo, añadiendo su Defensa al resultado. Si el resultado es inferior a 6, la miniatura sufre 2 Heridas.

Además, todas las Unidades Renacidas se reemplazan por tropas renacidas futuras modificadas.

Oráculo de Retribución: una versión más anciana y canosa del Oráculo. Solo le queda una meta: la venganza. Y sacrificará cualquier cosa para lograrla. En cualquier momento de la batalla, el Oráculo de Retribución puede escoger recibir 1 Herida para activar inmediatamente 1 de sus Unidades. El resto de características y reglas son las mismas que las del Oráculo de la Ira.

Bestias de hierro: una raza de Bestias de Guerra evolucionada específicamente para destrozarse y devorar Sinrostro con sus dientes de diamante. Su estómago reforzado es capaz de digerir el acero. Antes de la batalla, busca la mejora Sed de sangre y únela a la carta de Unidad Bestia de Guerra. Si Sed de sangre no está en tu mazo de Campaña, búscala en tus cartas restantes.

Damas Cazadoras: una casta especial de Damas del Árbol entrenada para cazar Sinrostro. Antes de la batalla, busca la mejora Bruma Verde y únela a la carta de Unidad Dama del Árbol con 2 Cargas. Si Bruma verde no está en tu mazo de Campaña, búscala en tus cartas restantes.

Guardianes Atemporales: recubiertos de madera petrificada, capaz de detener las hojas Sin Rostro. Antes de la batalla, busca la mejora Desaparición y únela a la carta de Unidad Guardia Ancestral con 2 Cargas. Si Desaparición no está en tu mazo de Campaña, búscala en tus cartas restantes.

Destructor Alfa: un Corcel de la Peste mejorado y fuertemente protegido, criado para atravesar manadas grandes de Sinrostro. Antes de la batalla, busca la mejora Ataque relámpago y únela a la carta de Unidad Corcel de la Peste con 2 Cargas. Si Ataque relámpago no está en tu mazo de Campaña, búscala en tus cartas restantes.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- » Horror Eterno
- » Recolector
- » 1 Unidad Críaespadas
- » 1 Unidad Destripador
- » 2 Unidades Berserker

Objetivo: Ganar por puntos de Victoria.

Recompensa: Los Sinrostro ganan la campaña. Leed el FINAL 1.

EJÉRCITO RENACIDOS:

Reglas especiales.

- » Oráculo de Retribución
- » Destructor Alfa
- » 1 Unidad Bestia de Hierro
- » 1 Unidad Damas Cazadoras
- » 1 Unidad Guardianes Atemporales

Objetivo: Ganar por puntos de victoria o matando al Horror Eterno.

Recompensa: Los Renacidos ganan la campaña. Leed el FINAL 3.

LOGROS

- » **Renacidos:** Cuando los Renacidos causen la primera Herida al Horror Eterno leed el guion 10B-1.



GUIONES:

11 Aesha se limpió la pútrida sangre Sinrostro de su mejilla. Desde lo alto de su montura, podía ver cómo la batalla se complicaba. Los Sinrostro, animados por los Crystales enterrados profundamente en sus pechos, no sentían dolor ni miedo. Cada parte de sus cuerpos era un arma con hojas dentadas, puñas y pinchos que sobresalían de su torturada carne. Ni los hechizos ni las nubes de veneno les ralentizaban.

Aesha volvió la mirada hacia un grupo de Damas del Árbol defendidas por un puñado de Ancestrales. La Semilla. ¡Debía sobrevivir! Muchas jineteras seguían combatiendo. Podría reunir las para una última carga suicida, tratando de abrir un camino por en medio de la manada Sinrostro.

El jugador Renacido elige:

- » Aesha sacrifica a todas sus jineteras: trata de proporcionar a las Damas del Árbol una oportunidad de escapar. Leed el guion 12.
- » Aesha decide mantener sus tropas juntas: ¿Por qué no matar tantos Sinrostro como sea posible? La batalla continúa.

12 La última carga de Aesha no fue en vano. Ni siquiera los semi metálicos Sinrostro podían aguantar la carga de su caballería. Los enormes corceles derribaron a los enemigos como si fueran latas y se adentraron en su formación. Las Damas del Árbol gritaron asombradas, pero Aesha sabía que la carga solo les proporcionaba un momento de respiro.

— ¡Corred! —gritó a Iris y las otras. — ¡Llevad la Semilla a lugar seguro!

Iris comenzó a huir aprovechando un hueco entre las filas Sinrostro. Miró hacia atrás una vez, solo para ver como derribaban a los corceles Renacidos y cómo docenas de brazos-espada afilados cortaban a Aesha en pedazos. Iris decidió que su sacrificio no sería en vano.

- » Retira la miniatura Corcel de la Peste del campo de batalla. Resta 1 al marcador de Tropas Renacidas. El jugador Renacido puede activar inmediatamente 2 Unidades y realizar sus Movimientos y Combates en cualquier orden. La batalla continúa.

15 La batalla fue corta. Pronto, todas las criaturas del bosque estaban muertas o moribundas y podíamos empezar nuestro festín. Algunos se percataron de que una Dama del Árbol solitaria huía. Estábamos demasiado ocupados para perseguirla. Lo único que importaba eran todos los cuerpos frescos que estaban a punto de convertirse en nosotros.

- » Suma +1 al Indicador de Evolución Sinrostro.

16 Se suponía que la compañía Renacida no debía sobrevivir a esta batalla... y, aun así, lo hizo. Aesha cayó, como casi todas sus guerreras. Muchas Damas del Árbol se separaron, intentando llegar al Bosque Madre por sus medios. Pero un pequeño grupo herido sobrevivió y escapó, solo para darse cuenta de que los Sinrostro estaban más preocupados por los muertos que por ellos.

- » Resta 1 al marcador de Tropas Renacidas.

18 Los Sinrostro destrozaron la compañía de Aesha, incluso a ella misma. Ni siquiera sus jineteras, que habían pasado muchos años en la frontera,

combatiendo contra humanos, demonios y otras criaturas, podían tener éxito con tanto en contra. Las elegidas del Oráculo cayeron, y los Renacidos tardarían años en sustituirlas.

- » Resta 2 al marcador de Tropas Renacidas.

19 Cuando Iris se alejó de la batalla, se dio cuenta de que no era la única que lo había hecho. A unos cien metros al sur, otra Dama del Árbol, Eyadi, atravesó las filas Sinrostro flanqueada por dos enormes Guardias. Iris se unió a ellos, corriendo colina abajo, alejándose tanto como podía del enemigo. — ¡No, Iris! —le advirtió la otra Dama del Árbol—. ¡Debemos dividirnos! Más oportunidades de que la Semilla llegue al Bosque Madre. Uno de mis Guardias irá contigo.

Iris asintió. Se separaron sin despedirse. Las palabras no eran necesarias. Ambas habían crecido del mismo tronco y sabían exactamente qué había sentido la otra.

- » Coloca la pegatina B03: «Segundo superviviente» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

- » Coloca la pegatina B04: «El guardián de Iris» en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña.

21 El ataque contra la guarida fue un éxito. ¿Cómo podría no haberlo sido? Y, sin embargo, la rabia del Oráculo no disminuía. Castigó a los traidores, pero ¿qué más consiguió? Algunas de las Bestias de Guerra y los Sinrostro escaparon, alejándose con su conocimiento envenenado. Ordenó a sus mejores rastreadoras que les siguiesen, pero sabía que alguno escaparía. Y todo lo que se necesitaba es que un Sinrostro volviese a su manada... ¡No! Tenía que haber algo más que pudiera hacer.

- » Coloca la pegatina B05: «Bestias de Guerra rebeldes» en la sección apropiada del mapa de campaña.

22 Una Bestia de Guerra se adelanta para atrapar a la Dama del Árbol a la fuga, pero una silueta alta aparece de la nada y le intercepta. Dos ojos brillan en la oscuridad, un aullido desgarrador cruza el aire, una Bestia de Guerra leal y una traidora se enfrentan, formando un amasijo de pelaje ensangrentado. Vienen de la misma manada, pero eso no impide que se destrocen mutuamente mientras ruedan por la guarida.

— ¿Por qué nos traicionaste? —grita el primero, tosiendo sangre—. ¡El árbol de carne con muchos brazos os está mintiendo!

—No —contesta el otro—. ¡La mentirosa es vuestro Oráculo!

La lucha termina pronto. El superviviente cae de rodillas cerca del cuerpo mutilado de su hermano y comienza a sollozar.

- » Tu ataque contra la Dama del Árbol Transformada ha fallado, pero puedes continuar el próximo Turno. La batalla continúa.

23 Nunca nos han preocupado nuestros cuerpos. Vienen y van, pero nuestra mente permanece si uno de nosotros sigue vivo. Esta vez sabíamos que necesitábamos salvar nuestros cascarones de carne. Contenían conocimientos que ningún otro Sinrostro tenía. Algunos

incluso tenían partes de las criaturas del bosque en ellos.

Atravesamos las líneas enemigas, salimos libres de la guarida y nos dispersamos. Algunos de nosotros volvimos con el tiempo a nuestras manadas. Las hicimos sensibles a la presencia de las criaturas del bosque. Hicimos que sintiesen una llamada que les arrastrase en la dirección de la dulce carne de Dama del Árbol.

- » Suma 1 al Indicador de Evolución Sinrostro.

24 El Oráculo se estremeció de asco al pasar a través de la alfombra de los cadáveres aún calientes de las Bestias de Guerra. ¡Traidores! ¡Desagradecidos! ¡Con todos los regalos que el Bosque Madre les había dado! Por lo menos, se aseguró de que ninguno escapase. Cualquier conocimiento sobre los Sinrostro que hubiese aprendido esta manada, se había perdido para siempre.

- » Continúa con el siguiente escenario.

27 El ataque fue un fracaso total. En el momento en que el Oráculo y sus Guardias asaltaron la madriguera, sus habitantes se desparramaron como cucarachas asustadas, cucarachas con colmillos de treinta centímetros y brazos-espada oxidados. La mayoría huyeron hacia los tupidos matorrales del bosque. El Oráculo se sintió doblemente traicionado: primero por las Bestias de Guerra y después por la incompetencia de sus Guardias. Sabía que tenía que enviar una nueva compañía a salvar al grupo de Aesha. Pero con tantos Sinrostro y rebeldes deambulando libres por el corazón del Bosque Madre, tenía pocas tropas de las que prescindir.

- » Resta 2 al marcador de Tropas Renacidas.
- » Coloca la pegatina B06: «Guardias adicionales» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

28 Nunca nos han preocupado nuestros cuerpos. Vienen y van, pero nuestra mente permanece si uno de nosotros sigue vivo. Esta vez sabíamos que necesitábamos salvar nuestros cascarones de carne. Contenían conocimientos que ningún otro Sinrostro tenía. Algunos incluso tenían partes de las criaturas del bosque en ellos.

Intentamos escapar de la guarida, pero las criaturas del bosque bloqueaban todas las salidas. Nuestras espadas no podían atravesar la gruesa corteza del Oráculo o de su guardia de honor. Nos masacraron. Con cada una de las muertes sentimos como parte de nuestro conocimiento desaparecía. Al final, lo único que quedaba era una única mente de un Berserker solitario que pudo escapar de la masacre.

Vivimos a través de él, a pesar de que su existencia era mucho menos de lo que estábamos acostumbrados. Su tenue sombra de nuestro conocimiento acabó filtrándose a las otras manadas.

- » Resta 2 al Indicador de Evolución Sinrostro.

31 El Oráculo rompió las filas de los Sinrostro pagando un alto coste en tropas y tiempo, dos recursos de los que apenas disponía. Perseguida por el sentimiento de que podía ser ya tarde, sus tropas y ellas siguieron avanzando.

- » Resta 1 al marcador de Tropas Renacidas.

32 *Nuestro Destructor tenía razón. Conseguimos impedir que los dos ejércitos de criaturas del bosque se unieran. Se chocaron con el muro de nuestra carne cubierta de espadas. Dejaron muchos, muchos cuerpos tras de sí. Hoy, no será solo el Destructor el que quede saciado.*

- » El jugador Sinrostro coloca la pegatina B10: «Bien alimentados» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. Comienza la próxima batalla repartiendo 2 fichas de Resistencia adicionales entre tus Unidades. Estas fichas de Resistencia temporales son las que se retiran primero, no pueden curarse y desaparecen por completo una vez se usan. Cuando se hayan retirado las 2 fichas de Resistencia, inutiliza la pegatina B10: «Bien alimentados.»
- » Si alguna de estas fichas sigue intacta al final de la batalla, el jugador Sin Rostro mantiene la pegatina B10: «Bien alimentados» y vuelve a distribuir 2 fichas de Resistencia al principio del siguiente escenario, hasta que la pegatina sea inutilizada.

33 *Que la tierra tiemble no es raro cuando dos ejércitos de este tamaño se enfrentan en el campo de batalla. Pero estos temblores eran, de alguna manera, diferentes. Provenían de muy lejos, una resonancia de un terremoto artificial que tuvo lugar en mitad de las tierras humanas. Una resonancia con la fuerza suficiente como para abrir la tierra en el campo de batalla. El Oráculo de la Ira estaba atónita. ¡No lo había previsto! ¿Acaso la distancia con el Árbol Eterno nublabo su sentido de las corrientes temporales?*

- » Cada jugador coge 3 fichas pequeñas. Representan las grietas que han aparecido en el campo de batalla. Los jugadores colocan las fichas por turnos, comenzando por el jugador que haya perdido más miniaturas en esta batalla. Hasta el final de la batalla, ninguna miniatura puede atravesar o Moverse a una Casilla marcada con una ficha Grieta. Si la ficha se coloca en una Casilla ocupada, moved las miniaturas que la ocupan fuera de ella, en la dirección de la miniatura aliada más próxima.

Después, el jugador Sinrostro elige:

- » Llenar las grietas con un torrente inacabable de cuerpos Sinrostro: Leed el guion 34.
- » Borrar las grietas: La batalla continúa.

34 *Sin dudar, los Sinrostro se lanzaron por las grietas, clavando sus hojas y sus brazos profundamente en sus paredes. Aguantaron lo suficiente para que sus tropas pasaran, pero, poco después, fueron tragados uno a uno por el abismo.*

- » A partir de ahora y hasta el final de la batalla, si una miniatura Sinrostro está en contacto  con una ficha Grieta, el jugador Sinrostro puede decidir sacrificar esta miniatura como Acción gratuita adicional durante este Turno. Coloca la miniatura en la ficha Grieta. A partir de ahora, todos los Sinrostro ignoran esta Grieta.

35 *Nuestros cuerpos rodean a la bruja árbol con un muro de carne y metal. La reducimos. Comenzamos a consumirla. Pero no dura mucho. Reúne todas sus fuerzas y da un grito ensordecedor que nos hace retroceder con los ojos y los oídos sangrando. Antes de que podamos reaccionar, ha desaparecido, llevada a*

rastras por su guardia personal. Pero incluso los escasos bocaditos que hemos arrancado de su carne nos proporcionan nuevos y extraños conocimientos.

- » El jugador Renacido mueve todas las miniaturas adyacentes al Oráculo una Casilla separándolas de ella 1 Casilla en la dirección que elija (excepto hexágonos ocupados o hexágonos con fichas pequeñas). La batalla continúa.
- » Suma 1 al Indicador de Evolución Sinrostro.

37 *Aunque parecía imposible, algunos Renacidos han conseguido atravesar la horda Sinrostro y alcanzar la seguridad de una colina cercana.*

—¡Avanzad! —grita el Oráculo—. ¡Seguid a vuestras hermanas!

Las hijas del bosque se ponen en marcha, enardecidas por un arrebatado de esperanza.

- » El jugador Renacido puede activar 2 Unidades en lugar de 1 durante su próximo Turno. Realiza sus Movimientos y Combates en cualquier orden. La batalla continúa.

38 *Las criaturas del bosque retroceden, pero esto no ha acabado. Dos deseos nos empujan en direcciones opuestas. Uno es nuestro impulso natural para alimentarnos y hacernos más fuertes. ¡Tanta carne fresca esparcida a nuestro alrededor! Pero también está nuestro plan. Deberíamos movernos rápido, perseguir al Oráculo, devorarla con todos sus secretos.*

El Destructor está paralizado. Incluso para él resulta difícil la decisión de abandonar un campo de batalla fresco.

El jugador Sinrostro elige:

- » El Destructor se queda rezagado y se alimenta de los caídos. Suma +2 al Indicador de Evolución Sinrostro. Coloca la pegatina B25: «Destructor hambriento» en la sección «Bajas» del mapa de campaña y aparta la miniatura del Destructor. No estará disponible durante la próxima batalla en la que se hubiera desplegado.
- » El Destructor persigue al Oráculo. Continúa con el siguiente escenario.

41 *Un rostro, un rostro agradable, sonriente y lleno de pecas. Esto fue lo primero que vio Iris cuando empezó a recuperarse de las heridas en el campamento humano. Demasiado débil para caminar, la Dama del Árbol pasó muchas horas con esta extraña mujer medicina. Era la primera vez que había hablado realmente con un ser humano. Su nombre era Hilo y, a pesar de sus sonrisas, estaba destrozada por dentro. Iris podía sentirlo claramente. La Dama del Árbol había estado rota también, una superviviente solitaria, herida y abandonada por los suyos. Quizás fue esa la razón por la que surgió una especie de empatía entre ambas. Curar a una extraña criatura de los bosques dio un propósito a Hilo. Ser cuidada por alguien hizo que Iris se sintiese necesitada.*

Gracias a este lazo, algo empezó a cambiar en Iris. Se dio cuenta que, después de todo, los humanos no eran tan diferentes. Y que, desde luego, no eran la ciega fuerza de destrucción que los hijos del bosque creían que eran.

- » Coloca la pegatina B12: «Dudas de Iris» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. La batalla continúa.

42 *Iris no era consciente de lo mucho que odiaba los espacios estrechos hasta que se encontró en uno.*

Dentro del laberinto semienterrado, ni siquiera su menudo cuerpo podía pasar por muchos de los corredores. Para sus aliados humanos era todavía peor. Con sus pesadas armaduras, seguían los pasadizos más anchos y evidentes. Cuando los Sinrostro aparecieron por la retaguardia, Iris se escondió en el agujero más próximo, con la esperanza de que el enemigo estuviese tan distraído con sus salvadores como para poder escapar. Después de todo, ningún sentimiento de lealtad valía tanto como su vida.

- » El jugador Sinrostro coloca 6 fichas pequeñas boca abajo en cualquier Casilla vacía a lo largo del borde del mapa, con una distancia mínima de 2 Casillas entre ellas. Estas fichas representan los corredores y pasadizos laterales del laberinto, y serán revelados siguiendo las Reglas especiales de esta batalla. La batalla continúa.

43 *Iris corrió a través de los antiguos pasadizos tan rápido que consiguió salir antes que nadie. Gracias a esto, sus aliadas tuvieron más tiempo para prepararse para la batalla siguiente.*

- » En la siguiente batalla (Escenario 5), el jugador Renacido coloca 1 Planta Cadáver adicional en el mapa.

44 *Un Sinrostro solitario sale tambaleándose de la oscuridad, directo hacia Iris. La Dama del Árbol salta contra él, su corazón a punto de estallar. Necesita un momento para darse cuenta de que no es su enemigo, sino un hombre, cubierto por apesadas tiras de carne Sinrostro, de barba descuidada y con el brillo de la locura en su mirada. Afirma haber venido con la manada Sinrostro y haber usado los túneles como una oportunidad para separarse y alcanzar a su gente. Agita un pergamino lleno de escrituras ininteligibles.*

—Esto tiene que llegar al Alto Sacerdote y los Caballeros Sagrados—dice—. Ayúdame y te ayudaré.

- » El jugador Renacido coloca 1 miniatura Criaespadas adyacente a la Dama del Árbol y marca su peana. Esta miniatura representa al Nómada y está bajo el control del jugador Renacido. El Nómada recibe una Activación adicional cada vez que el jugador Renacido activa su Dama del Árbol. No puede atacar o ser atacado o herido, aunque puede Moverse (Movimiento 3) y revelar fichas Pasillo.

46 *Los ruidos de los Sinrostro se acercan por todas direcciones.*

—No sobreviviremos a esto —susurra el Nómada—. A no ser que utilicemos a este amiguito.

Habla a Iris sobre un artefacto que le mantuvo a salvo, escondido entre la manada Sinrostro durante varios meses. Un cubo antiguo que, de alguna manera, interfiere con sus sentidos. Después le muestra un extraño hexaedro que emite un zumbido. Sus costados están cubiertos de símbolos arcanos.

—Probablemente podría escondernos a los dos. Pero tendrás que estar muy, muy cerca —sonríe, levantando su apesosa capa cubierta de carne.

- » Si la Dama del Árbol y el Nómada están el uno junto al otro, el jugador Renacido puede, en lugar de activar la Dama del Árbol, retirar

ambas miniaturas del tablero y volverlas a colocar en cualquier sitio, a una distancia mínima de 1 Casilla de cualquier miniatura Sinrostró o ficha Pasillo. La batalla continúa.

47 *La Ancestral lo dio todo intentando proteger a Iris. Luchó contra los Sinrostró. Retiró escombros. Destrozó rocas para seguir a la Dama del Árbol por pasadizos estrechos. Ahora, tras recibir una herida mortal, llena el aire con un rugido y golpea las paredes, haciendo que llueva sobre ella y sus asesinos escombros.*
» Cualquier miniatura Sinrostró adyacente a la Guardia Ancestral, recibe 1 Herida. La batalla continúa.

49 *Cuando clavamos nuestras garras en la Dama del Árbol, cambia. Su cuerpo se vuelve más pequeño y robusto. La olorosa resina que brotaba de sus heridas se transforma en sangre ordinaria. Pronto, se descubre la verdad. Lo que hemos atrapado es un simple humano. Siseamos nuestro descontento. Algún ardid mágico ha protegido a nuestra presa de nuestra mirada. Ninguno de nuestros cuerpos puede recordar algo parecido. No importa. Seguimos. La próxima vez ningún truco ayudará a la bruja árbol.*

» Suma 1 al Indicador de Evolución Sinrostró. Continúa con el siguiente escenario.

51 *Las plantas Cadáver florecen en cuestión de minutos gracias a la magia tejida por las Damas del Árbol. La misma magia puede usarse para que estén listas todavía más rápido, aunque tiene un coste mayor...*

» El jugador Renacido puede escoger la cantidad que quiera de las Damas del Árbol restantes. Retira sus miniaturas y coloca un número igual de fichas Planta Cadáver boca arriba en cualquier lugar del campo de batalla. La batalla continúa.

52 *Un campo de Plantas Cadáver en flor demostró ser un obstáculo formidable. Se necesitaron varias horas y muchas bajas antes de que los Sinrostró consiguieran abrirse camino hasta el otro lado. Mientras tanto, el Oráculo y su guardia ya estaban muy lejos. Para alcanzarlos, los Sinrostró tendrían que adaptarse. Arrancaron las piernas y los músculos de los guerreros muertos, débiles o heridos y comenzaron a injertarlas en sus propios cuerpos. Este macabro proceso duró varias horas y robó a los Sinrostró gran parte de su fuerza. Pero al terminar, continuaron su persecución al doble de velocidad, pisoteando los campos yermos.*

» Resta 3 al Indicador de Evolución Sinrostró.
» Si el indicador de Evolución está demasiado bajo como para hacer eso, colócalo en 1 y coloca la pegatina B13: «Berserker canibalizados» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. Mientras la pegatina esté en ese lugar, despliegas 1 miniatura Berserker menos en cada batalla donde haya unidades Berserker presentes.

55 *Con un crujido enfermizo, uno de los cuerpos humanos se abre por la mitad y un grueso manojo de enredaderas y tallos púrpuras emerge. De la herida brota el capullo de una flor del tamaño de una cabeza humana, goteando sangre. Momentos después, comienza a disparar como el resto de las plantas.*

» El jugador Renacido coloca 1 ficha Planta Cadáver boca arriba en cualquier lugar del campo de batalla. La batalla continúa.

58 *Las Plantas Cadáver resultaron ser un arma efectiva contra los Sinrostró desprotegidos.*

Muchas sobrevivieron a la batalla, florecieron y liberaron pequeñas semillas en forma de araña que se desperdigaron en todas direcciones, buscando nuevos huéspedes. Con tantos campos de batalla cerca, estas semillas pronto encontraron algo en lo que echar raíces. Una semana más tarde, la mayor parte de la provincia estaba cubierta por plantas púrpuras.

» Coloca la pegatina B14: «Campos de Plantas Cadáver» en la sección apropiada del mapa de campaña.

59 *Nos están alcanzando, mi señora –gritó una de las Damas del Árbol.*

El Oráculo miró hacia atrás y dio un respingo. El putrefacto río de cuerpos Sinrostró se acercaba. Debían de haber lidiado con su distracción más rápido de lo previsto. Solo tenía una opción, fabricar otra distracción, sacrificando aún más tropas. Miro a su alrededor, buscando voluntarias. Vershka fue la primera en levantar la mano.

» Resta 2 al marcador de Tropas Renacidas. Inutiliza la pegatina B09: «Vershka, Jinete veterana».

60 *Cuando los Sinrostró volvieron a perder ante los Renacidos, dejando el campo de batalla lleno de cuerpos mutilados, algo cambió. La fuerza misteriosa que les había guiado hasta ahora y que tiraba de ellos hacia delante había desaparecido. Se quedaron perdidos y sin propósito. El Destructor todavía guardaba vagos recuerdos del plan que debían llevar a cabo. Con el resto de sus tropas, asaltó el Bosque Madre, pero fue rechazado antes de que pudiese recordar qué debía hacer.*

Los patéticos restos de la manada se dirigieron de nuevo hacia las tierras baldías para alimentarse de los muertos, tal y como hacen los carroñeros.

» El jugador Sin Rostro pierde la campaña.

61 *El arma de la bruja árbol está destruida. Enterramos la Dama del Árbol que la portaba en una fosa de piedra profunda, donde las semillas no podrían hacer daño. Nos alimentamos del resto de cuerpos, creciendo y engordando. Fue un buen día.*

» Suma 1 al Indicador de Evolución Sinrostró. Inutiliza la pegatina B15: «La Semilla».

62 *La Naturaleza no se rinde. Pero incluso una fuerza de la naturaleza tiene sus límites. Iris fue capturada y asesinada por los Sinrostró. Sus últimas sensaciones no fueron de miedo o dolor, sino de vergüenza. Había fallado. El arma se había perdido. No había más esperanza ya que los Renacidos que quedaban eran demasiado débiles para continuar luchando. Poco después, todos fueron engullidos por la manada Sinrostró, sus cuerpos robados para servir a algún oscuro propósito.*

» El jugador Renacido pierde la campaña.

63 *El muro de carne, madera y hueso que los Renacidos levantaron alrededor de Iris fue suficiente para mantener a la Dama del Árbol con vida. La Semilla estaba a salvo... y lista para ser usada.*

» Si la pegatina B12: «Dudas de Iris» no está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, coloca allí la pegatina B15: «La Semilla». Suma 1 al marcador de Tropas Renacidas y continúa con el siguiente escenario.

» Si la pegatina B12: «Dudas de Iris» está presente en la sección «Poderes», leed el guion 64 en lugar de ir al escenario.

64 *Cuando la batalla llegaba a su fin y el Oráculo cargaba contra los Sinrostró restantes, Iris se escabulló y se escondió tras un viejo tronco petrificado. Con la cara hundida en sus brazos, comenzó a llorar. Se suponía que no tenía que ser así: sus salvadores masacrados por el Oráculo, todos los Sinrostró del mundo tratando de matarla... Un momento después, se dio cuenta de que no estaba sola en su escondite.*

– ¡Salvó tu vida y me mentiste! Dejaste que el Oráculo matase a mis amigos. Ocultaste un arma que podía destruirnos –masculló Hilo, levantando su espada–. He venido a igualar las tornas.

Iris ni siquiera trató de defenderse. Agachó la cabeza avergonzada, esperando un golpe que nunca llegó. –Ayúdame a escapar –sollozó Iris–. No quiero ser un arma. No quiero matar nunca más.

» Hilo e Iris escapan del Oráculo y viajan juntas lejos de este conflicto. Coloca la pegatina B16: «Iris, joven Dama del Árbol» y la pegatina B17: «Hilo, cirujana de campaña» en los espacios correspondientes del mapa de campaña. Inutiliza la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña».

» Inutiliza la pegatina B15: «La Semilla» y coloca su segunda copia en la sección «Bajas» del mapa de campaña.

65 *¡Por fin! Un coloso Sinrostró atraviesa las líneas Renacidas y derriba a Iris, su golpe rompiéndola en mil pedazos y salpicando afiladas astillas en todas direcciones.*

Pasa un breve momento antes de que todo el mundo se dé cuenta de lo que acaba de pasar, y para que vean la niebla azul que se escapa del cuerpo tullido de la Dama del Árbol. Instantes después, de la tierra brotan enredaderas que atrapan a Renacidos y Sinrostró por igual.

La Semilla ha sido plantada.

» Coloca 1 ficha pequeña en el hexágono donde ha muerto Iris. Hasta el final de la batalla, al principio de cada Turno los jugadores colocan 1 ficha pequeña cada uno en el campo de batalla. La ficha debe estar adyacente a una de las fichas ya existentes y representan la expansión de la Semilla.

» Todas las miniaturas, Yacimientos de Crystal o Matorrales que estén en la misma casilla que una ficha Semilla son destruidos inmediatamente. Cualquier miniatura adyacente a una casilla que contenga una ficha Semilla sufre -1 ATA y -1 DEF.

» Inutiliza la pegatina B15: «La Semilla» en la sección «Poderes» y coloca su segunda copia en el espacio correspondiente del mapa de campaña.

66 *Este era un día que las hijas del bosque nunca olvidarían. En pocos segundos habían perdido su arma y su Oráculo tuvo que ser evacuado a lomos de un toro de guerra, dejando un reguero de sangre verde que se adentraba en el Bosque Madre. Sin su presencia, sus tropas se dispersaron, abandonando a los más débiles, los más lentos y los heridos a su suerte.*

» Resta 3 al marcador de Tropas Renacidas. Coloca la pegatina B18: «Oráculo herido» en

la sección de «Bajas» del mapa de campaña.
A partir de ahora, el Oráculo comienza todas las batallas con 1 ficha de Resistencia menos.

» Inutiliza la pegatina B08: «Aelis, Cuidadora del Árbol» y la pegatina B15: «La Semilla».

67 *El Oráculo miró el campo de batalla para comprobar si Iris estaba a salvo. Se quedó helada mientras un chillido escapaba de sus labios. ¡No era posible! Su arma apenas se sostenía de pie, cubierta de heridas, empapada de resina. El Oráculo sabía que sus tropas necesitaban su apoyo para ganar. Pero también sabía que no podía dejar que Iris muriera.*

El jugador Renacido elige:

» El Oráculo protege a Iris con su propio cuerpo. Leed el guion 68.

» El Oráculo sigue luchando. La batalla continúa.

68 *El Oráculo decidió que la Semilla debía ser protegida a toda costa. ¡Tantos meses de experimentos! ¡Tantas vidas perdidas! Sin dudarlo, protegió a Iris con su cuerpo, acunando a la sorprendida Dama del Árbol en un abrazo. Ahora, sobrevivirían o morirían juntas.*

» Coloca el Oráculo en contacto  con la miniatura Dama del Árbol. Hasta el final de esta batalla, el Oráculo no puede moverse, atacar o contraatacar. Los Sinrostro no pueden atacar, herir o elegir como blanco a la Dama del Árbol mientras el Oráculo siga vivo. La batalla continúa.

69 *Cuando no era más que un retoño, Iris solía tener un sueño. Corría a través del bosque, tratando de escapar de un depredador que, al final, acaba matándola todas las veces. Ahora su sueño se había hecho realidad. Iris fue capturada y asesinada por los Sinrostro. Sus últimas sensaciones no fueron de miedo o dolor, sino de vergüenza. Había fallado. El arma se había perdido. Solo podía esperar que el Oráculo y sus hermanas encontrasen una nueva forma de florecer.*

Hasta ahora, la naturaleza siempre había encontrado la forma. Pero, en sus últimos segundos, rodeada por los cuerpos desfigurados de los Sinrostro, Iris dudó de que esta vez pudieran ganar.

» Inutiliza la pegatina B15: «La Semilla» en la sección «Poderes» y coloca su segunda copia en la sección «Bajas» del mapa de campaña.

71 *Estos humanos y sus artilugios que lanzan estacas de madera afiladas nos causan mucho dolor. Necesitamos adaptarnos rápido, incluso a costa de gran parte de nuestro poder.*

El jugador Sinrostro elige:

» Los Sinrostro se adaptan para asaltar la colina: un grupo de guerreros mejora rápidamente sus cuerpos añadiendo brazos para escalar y piernas para saltar. Asaltan la colina y matan a muchos ballesteros. Resta 2 al Indicador de Evolución Sinrostro. El ataque de los francotiradores se detiene. Si está disponible, colocad la pegatina A18: «Estandarte de Verreden roto» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

» Los Sinrostro se adaptan para sobrevivir a los proyectiles: Las placas de armadura arrancadas a los muertos les ayudan a protegerse de los virotes. A partir de ahora y hasta el final de

la batalla, el jugador Sinrostro recibe 1 punto de daño por los disparos humanos en lugar de 2. Resta 2 al Indicador de Evolución Sinrostro.

» Los Sinrostro ignoran a los francotiradores humanos. La batalla continúa.

72 *Ningún sonido anuncia su llegada. Nadie los ve hasta el aluvión de virotes de ballesta que llega de ningún sitio, golpeando a Renacidos y Sinrostro por igual. Los famosos Francotiradores de Verreden estaban patrullando las fronteras de su provincia cuando escucharon el sonido de la batalla. Se acercaron, vieron un pequeño grupo de humanos atrapados entre los dos ejércitos en liza e intervinieron. Ahora disparan virote tras virote desde la cresta que domina el campo de batalla.*

» Hasta el final de la batalla, al principio de cada Turno, los jugadores Renacido y Sinrostro distribuyen 2 puntos de daño cada uno entre sus miniaturas de la forma que quieran. Las miniaturas afectadas deben realizar una tirada de Defensa igual o superior a 5. Si fallan, sufren 1 Herida.

73 *El Oráculo protege su cabeza con su brazo, mientras los proyectiles se clavaban profundamente en la gruesa corteza bajo su piel. El nido de avispas que azuzaba a sus tropas desde lo alto de la cresta ya había causado bastante daño. Tenía que acabar con él.*

El jugador Renacido elige:

» El Oráculo envía a sus jinetes a cargar contra los ballesteros: la caballería rodea la cresta y carga colina arriba. Reciben devastadores disparos a quemarropa, pero golpean a los humanos, empujando a muchos por el precipicio. Inutiliza la pegatina B09: «Vershka, Jinete veterana». El ataque de virotes termina.

» El Oráculo mantiene sus jinetes a su lado. La batalla continúa.

74 *Un repentino grito de guerra rasga el aire. Un regimiento de infantería pesada de Verreden carga desde la cresta cercana y se une a la batalla, tratando de liberar a los humanos de entre los dos ejércitos en liza.*

» Ambos jugadores colocan, por turnos, 3 fichas pequeñas en cualquier lugar del campo de batalla. Las fichas representan la infantería pesada Verreden. Al principio de cada Turno, todas las fichas se mueven 1 Casilla en dirección a la miniatura Renacida o Sin Rostro más cercana y trata de ponerse en contacto  con su objetivo. Si ya están adyacentes a una miniatura Sinrostro o Renacida, en lugar de moverse causan 1 Herida. Si hay varios blancos posibles, escoge uno al azar. La batalla continúa.

75 *El Nómada consiguió escapar y, poco después, alcanzó la seguridad de Verreden, feliz de estar de nuevo entre los suyos. Gracias a su vuelta, los humanos consiguieron una nueva y poderosa arma. Fue transferida inmediatamente al Refugio Voelklingen, donde maestros herreros y arcanos podían empezar a examinarla.*

» » Ambos jugadores pierden esta batalla y continúan con el siguiente escenario. Coloca la pegatina B19: «Cubo Antiguo» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

76 *El Oráculo sostuvo cuidadosamente el cubo entre sus alargados dedos. Podía sentir que el objeto era antiguo. Más antiguo que el Bosque Madre, más antiguo que los humanos y, por descontado, más antiguo que los Sinrostro. Pero, si era así, ¿cómo podía comunicarse con ellos? ¿Había aprendido de alguna manera a imitar sus señales? ¿O eran los Sinrostro los que habían evolucionado para utilizar las mismas energías que el cubo?*

Para hallar las respuestas necesitaría meses de investigación... un tiempo del que no disponía. Escondió el cubo y ordenó a sus tropas que se dirigieran directas al Bosque Madre. Este largo y penoso viaje tocaba a su fin. Era el momento de volver a casa.

» El jugador Renacido coloca la pegatina B19: «Cubo Antiguo» en la sección «Poderes» del mapa de campaña.

77 *Capturamos el cubo, pero no podíamos destruirlo. Las espadas no lo cortaban. Los golpes no lo resquebrajaban. Al final, nuestro Destructor cogió el cubo y se lo tragó. Sentimos su dolor mientras tratabillaba, agarrando su estómago. Por un momento, parecía que su cuerpo estaba muriendo. Pero después se puso recto, sobresaliendo entre nosotros, su cuerpo lleno de energías arcanas. Evolucionamos. Nos adaptamos. Como siempre.*

» Suma 3 al Indicador de Evolución Sinrostro. El jugador Sinrostro coloca la pegatina B19: «Cubo Antiguo» en la sección «Bajas» del mapa de campaña.

78 *El Oráculo no tenía ni idea de cómo los humanos pudieron hacerse con un artefacto de este poder. Pero adaptó sus planes. Después de todo, su capacidad para adaptarse era algo de lo que su gente estaba orgullosa.*

Quería capturar el cubo y diseccionar su magia hasta encontrar la manera de ocultar sus tropas a los Sinrostro. Por desgracia, eso no pudo ser. En una sangrienta batalla a tres, el cubo se perdió mientras muchas de sus tropas morían por nada.

» Resta 2 al marcador de Tropas Renacidas.

79 *Estuvimos cerca. Habíamos visto el cubo en manos de nuestro enemigo. Habíamos sentido su extraña vibración. Y entonces, nos lo robaron. Hemos retrocedido, una silenciosa marea de cuerpos volviendo a las colinas. Nuestro Destructor piensa que el cubo volverá para atormentarnos. Debemos estar preparados, incluso si tenemos que sacrificar otras adaptaciones.*

» El jugador Sinrostro retira 3 cartas, incluida, al menos, 1 carta de Evolución, de su mazo de Campaña.

81 *Uno de los Sinrostro consigue superar a los defensores y alcanza el Árbol sagrado. Su pútrido cuerpo se aprieta contra su tronco y, antes de que las Guardias puedan apartarlo, sucede lo inimaginable. El cuerpo empieza a disolverse y a fundirse con el Árbol, espinas y hojas de metal crecen profundamente entre la corteza mientras la sangre Sinrostro empapa la madera e intenta llegar a las raíces más profundas.*

» Suma tantos puntos al Indicador de Evolución Sinrostro como el tamaño de la peana de la miniatura que tocó el Árbol Eterno. Retira esta miniatura de la batalla. Si era un Berserker, despliega inmediatamente otro Berserker tal y como describen las reglas especiales de la batalla.

83 *Casi todas las Guardias han muerto, pero han conseguido defender el santuario sagrado el tiempo suficiente para que lleguen los refuerzos. Era muy tarde para el Árbol Eterno; se convirtió en una abominación, cubierto de pálidos miembros que se movían, pinchos de metal y carne pútrida. Sin embargo, este enorme horror apenas tuvo tiempo de aprender a controlar sus nuevos poderes y a causar daño.*

» Si han sobrevivido a la batalla al menos 2 miniaturas Renacidas, suma 1 al marcador de Tropas Renacidas. Coloca la pegatina B21: «Crystales del Sanctum» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, el jugador Renacido comienza cada batalla con 1 Crystal adicional. Continúa con el siguiente escenario.

85 *La Capitana de la Guardia del Árbol apretó sus puños. A pesar del sacrificio de sus guerreras, los Sinrostro continuaban avanzando a por el Árbol. Su mano descendió para coger su cuerno de batalla, pero en el último momento, dudó. Su señal atraería a todos los Renacidos del resto del bosque. Ayudarían a defender la posición durante un poco más, pero aun así no podrían ganar contra un enemigo tan numeroso. ¿Merecía la pena sacrificar a cada Renacido superviviente solo para retrasar a los Sinrostro un poco?*

El jugador Renacido elige:

» Pedir ayuda: Resta 2 al marcador de Tropas Renacidas. Al principio del siguiente Turno, despliega 1 Unidad Dama del Árbol adicional en cualquier lugar del mapa.

» Luchar sola hasta el final: La batalla continúa.

87 *Nos convertimos en el Árbol y el Árbol se convirtió en nosotros. Conocemos el futuro y el pasado, igual que conocemos el presente. Nuestra mente extiende sus raíces a través del tiempo. En cuando controlemos este nuevo y extraño poder, creceremos hasta que no quede nada más.*

» Suma 3 al Indicador de Evolución Sinrostro.

89 *Cuando el asalto de los Sinrostro terminó, los Renacidos supervivientes desearon haber muerto. Tras un muro de cuerpos, su Árbol Eterno había cambiado. El roble sin edad, el corazón del Bosque Madre y fuente de su magia había desaparecido. En su lugar, una abominación, cubierta con miembros pálidos que se agitaban, pinchos de metal y carne pútrida. La copa se agitó cuando el tronco se levantó, arrancando las raíces del suelo. El Árbol comenzó a andar, extendiendo el terror por el bosque.*

» Resta 2 al marcador de Tropas Renacidas.

91 *Sin el Árbol Eterno, las fuerzas Renacidas se dispersaron. Algunas se quedaron paralizadas por el trauma, otras huyeron mientras que otras se rebelaron. En este momento, el Oráculo se alegró de haber conservado sus tropas más capaces a su lado.*

—Ataquemos a estos desgraciados con fuerza. Vershka agarró las riendas de su montura—. Demostremos que no tenemos miedo.

—Hagámoslo, hermana —dijo Aelis. —Quizás las otras nos sigan.

Paso de Trueno se rio y dijo:

—¿Qué otras? Con nosotras tres es más que suficiente.

» El jugador Renacido realiza un Movimiento y Combate adicionales con su Dama del Árbol, su Corcel de la Peste y su Guardia Ancestral

(en cualquier orden). Suma 2 al marcador de Tropas Renacidas. La batalla continúa.

93 *Al obtener los poderes de los Sinrostro y de los Renacidos, el Horror Eterno podía, con el tiempo, convertirse en el ser más poderoso de este mundo. Pero ahora, todavía en su infancia, trataba con todas sus fuerzas de controlar sus poderes. Si los Sinrostro pedían su ayuda, el precio a pagar sería alto.*

» A partir de ahora y hasta el final de la batalla, el jugador Sin Rostro puede, durante cada una de sus Extracciones, elegir restar 2 al indicador de Evolución Sin Rostro y retirar cualquier miniatura (salvo el Oráculo) del tablero, Desterrándola al torbellino etéreo de las corrientes temporales.

» La miniatura no se considera muerta. Se coloca en su carta de Unidad. Durante cada Extracción, el jugador que la realiza puede colocar 1 de sus miniaturas Desterradas de vuelta en el mapa, en contacto  con otra de sus miniaturas. Si un campeón específico es Desterrado y abandona el mapa, se considera que está vivo en futuras batallas.

95 *Todo fue en vano. El pequeño ejército del Oráculo atravesó a los suyos hasta llegar a los pies del Árbol. Pero, antes de que el Oráculo consiguiese golpearlo, el Árbol desapareció, desvaneciéndose en el aire. El Oráculo inmediatamente lo sintió en otra parte. El Árbol flotaba por el flujo temporal, sembrando la corrupción Sinrostro a partes iguales en el futuro y el pasado.*

Entonces, el Oráculo se dio cuenta de que sus fallos habían condenado al mundo entero. El Árbol no quería que le defendiese. El Árbol la quería tan lejos del Bosque Madre como fuese posible. Así es como se precipitó esta cadena de acontecimientos: Bestias de Guerra rebeldes y un grupo de guerreras en peligro. Estaba preparado para que ella se apartase, y fue demasiado tonta para darse cuenta. ¿Había algo que pudiese hacer ahora? Parte de ella quería rendirse a la desesperación, sentarse y esperar a la muerte a manos de los Sinrostro. Pero la naturaleza no sabía rendirse. Incluso en el más hostil de los suelos, las semillas tratan de germinar. Y, de esta forma, el Oráculo encontró la manera.

Si el jugador Renacido tiene la pegatina B19: «Cubo Antiguo» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña y cumple al menos una de las dos condiciones secundarias:

» » La pegatina B15: «La Semilla» está en la sección «Poderes».

» » El marcador de Tropas Renacidas es igual o mayor que 3.

...jugad el Escenario 10A. En caso contrario, jugad el escenario 10B.

96 *El Oráculo necesitó un momento para percatarse de que no estaba muerta. Con su mente nublada por el dolor, no podía entender por qué los Sinrostro le habían dejado vivir. En ese momento, dos monstruosos Criaespadas le levantaron del suelo y comenzaron a llevarla hacia el Horror Eterno. Apenas tenía fuerzas para gritar cuando empujaron su cuerpo hacia una masa palpitante de carne, corteza y madera. Docenas de brazos-espada que salían del Árbol se cerraron sobre ella, atrayéndola, desmembrándola e injertando partes de ella en el tronco.*

Nacida del Árbol, ahora el Árbol era su fin.

Lo que ya no pudo ver fue al Destructor Sinrostro, preparándose para hacer lo mismo.

» ¡El jugador Sinrostro gana la campaña! Leed el FINAL 1.

98 *La batalla que se desarrollaba en el corazón del Bosque Madre atrajo a los Renacidos restantes incluyendo a una Dama del Árbol a la que el Oráculo no esperaba volver a ver jamás. ¡Eyadi! ¡Era una de las portadoras de la Semilla! El Oráculo creía que había muerto junto a las tropas de Aesha, pero de alguna manera consiguió salvarse y volver a casa, consiguiendo aquello en lo que fracasó Iris. El Oráculo sintió que renacía la esperanza. Si todavía tenía la Semilla, quizás pudiera ganar después de todo.*

» Inutiliza la pegatina B15: «La Semilla» de la sección «Bajas» del mapa de campaña y coloca su segunda copia en la sección «Poderes». Inutiliza la pegatina B03: «Segundo superviviente» en el mapa. Suma 1 al marcador de Tropas Renacidas. La batalla continúa.

101 *Ambos bandos sabían que esta batalla lo decidiría todo. El Oráculo no tenía ninguna razón para retroceder, y los guerreros que le quedaban eran firmes y leales. El Horror Eterno no podía correr y los Sinrostro estaban decididos a defenderlo a cualquier precio. Cuando comenzó la batalla, ambos ejércitos cargaron contra el otro con temerario abandono.*

» Desde ahora y hasta el final de la batalla, al principio de su Turno Activo, el jugador Renacido puede decidir gastar 1 punto de Tropas Renacidas para realizar inmediatamente un Movimiento y Combate adicionales con 1 Unidad.

» El jugador Sinrostro consigue una habilidad similar. Desde ahora y hasta el final de la batalla, al principio de su Turno Activo, puede decidir gastar 1 punto de Evolución Sinrostro para realizar inmediatamente un Movimiento y Combate adicionales con 1 Unidad.

» La batalla continúa.

102 *La Guardia Matriarca fue una de las primera Ancestrales nacidas en el Bosque Madre. Nunca esperó ser la última. Una a una, las Guardias más jóvenes perecieron ante sus ojos, destrazadas por los Sinrostro. La furia de la Matriarca creció hasta que se volvió incontrolable. La Matriarca explotó con un rugido ensordecedor que derrumbó a los enemigos más cercanos.*

» Coloca las 3 miniaturas Sinrostro más cercanas a la Guardia Ancestral tumbadas. No pueden Atacar ni realizar Acciones, pero pueden ser el blanco de Ataques Renacidos. Cuando el jugador Sin Rostro activa una miniatura tumbada, levántala. La batalla continúa.

104 *Vershka palmeó a su montura en el lomo. Respiraba con dificultad, sus costados cubiertos por una capa gruesa de sangre. Sabía que solo podrían hacer una carga más, y quería que esta carga marcara la diferencia. Fijando su mirada en el imponente tronco del Horror Eterno, giró lentamente su montura.*

—Vamos, chico —susurró. —Veamos si de verdad es tan duro.

» Coloca la miniatura del Corcel de la Peste en contacto  con el Horror Eterno. El Horror sufre 2 Heridas. La batalla continúa.

106 *Aelis, cuidaba del Árbol Eterno desde que no era más alto que sus rodillas.*

Había visto cinco Oráculos distintos emerger de su tronco, solo para morir en una u otra guerra. También conocía muchos ritos olvidados. En este momento decidió usarlos. Hundiendo la mano profundamente en la tierra, encontró las semillas durmientes del Árbol Eterno. Transfirió su energía vital para despertarlas. Tallos pequeños brotaron alrededor del Horror Eterno, provocando, con su magia, que el enemigo se ralentizase durante unos preciosos segundos.

» El jugador Renacido recibe inmediatamente un Turno adicional. La batalla continúa.

109 *A pesar de que ambos ejércitos dieron lo mejor de sí, la guerra no terminó ahí. El Oráculo estaba demasiado débil para romper la defensa Sinrostro. El Horror Eterno era demasiado joven y estaba demasiado confundido como para matarla. Un pequeño grupo de Renacidos huyeron del moribundo Bosque Madre y se escondieron en un remoto santuario, protegidos de la mirada de los Sinrostro por la magia del cubo. Allí pasaron generaciones centrados en un único propósito: crear una nueva forma de guerreros Renacidos suficientemente poderosa para destruir el Árbol.*

» Jugad el Escenario 10b.

10B-1 *Un único golpe fue suficiente para partir el tronco podrido por la mitad. El Oráculo se detuvo, perpleja. ¿Podía ser tan sencillo? ¿Se había marchitado y debilitado el Árbol con el paso de los años?*

Segundos después, una zarpa gigantesca brotó de la abertura, un rugido, uno que el Oráculo creyó que nunca volvería a oír, tronó en el aire. El Destructor, su némesis olvidada hace tiempo, salió del tronco más poderoso de lo que nunca había sido con su piel cubierta de corteza y con ramas tiernas brotando de su espalda.

» Coloca el Destructor en contacto  con el Horror Eterno, da la vuelta a su carta de Unidad y rellena sus fichas de Resistencia. Mientras el Destructor esté vivo, el Horror Eterno no puede ser activado, herido ni puede morir. Puede realizar uno de sus ataques especiales cada vez que activas el Destructor.



FINAL' 1

Una vez fuimos los Sinrostro. También fuimos los Renacidos. Fuimos el Oráculo. Y fuimos el Destructor. Fuimos el Árbol. Y fuimos la manada. Ahora, somos todo. Flotamos a través de las corrientes del tiempo, libres para crecer dónde y cuándo queramos. Tenemos un plan: empezar a crecer en eras tan olvidadas o tan distantes que nadie sabrá de nuestro crecimiento hasta que seamos demasiado poderosos como para detenernos. Después, lentamente, nos tragaremos otras épocas, convergiendo en el ahora, hasta que el mismo tiempo pierda su significado y lo único que quede seamos nosotros.

Eternos. Inmutables. Perfectos.

» Coloca la pegatina B24-B: «Horror Eterno» en la casilla B24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL' 2

La brisa del atardecer arrastró las cenizas del Árbol Eterno y las llevo a las profundidades del Bosque Madre, más allá de los troncos mutilados y las ramas quemadas. El Oráculo se arrodilló y cogió parte de estas cenizas en las yemas de sus dedos. Olía a muerte, llevando todavía la peste de la pútrida carne Sinrostro. Pero también olía a renacimiento. Las cenizas de una planta ayudan a otras plantas a crecer. Los incendios en los bosques traen la luz a pequeños tallos ahogados bajo densas copas. Este era el ciclo de la naturaleza. El Oráculo perdió la mayoría de sus tropas y todos sus poderes pero, estaba segura de que, con el tiempo, todo volvería a crecer. Los hijos del bosque volverían a alzarse, un poco distintos, un poco más fuertes y mejor adaptados. Después de todo, ya habían Renacido varias veces.

» Coloca la pegatina B24-A: «Árbol Eterno» en la casilla B24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL' 3

Cuando el último Renacido golpeó al Horror Eterno, penetrando su gruesa piel-corteza y alcanzó el corazón bajo ella, el Oráculo sintió como su consciencia se desvanecía. El mundo se volvió negro. Un torrente invisible la capturó, expulsando el aire de sus pulmones. Y estaba de vuelta, el sol cálido sobre su piel, el susurro de los árboles en sus oídos. Demasiado débil para levantarse, se sentó en una nudosa rama bajo el verde techo del Bosque Madre. Sabía que lo que había visto todavía no había ocurrido. Era una premonición. Uno de los futuros posibles. Esta era mucho más fuerte que las otras. Pero también era tan absurda que no podía tomarla en serio. ¿El Árbol Eterno aliándose con los Sinrostro? ¿Sus propios hijos traicionándola? ¿Una batalla en el fin del tiempo? No, tenía que ser un sueño tremendamente fantástico. Nada más.

El Oráculo estaba a punto de levantarse y marchar cuando sintió algo en su mano. Abrió su palma, descubriendo un pedazo de una extraña corteza, entreverada con capas de carne pútrida. Un recuerdo envenenado de un futuro que creía imposible.

» Coloca la pegatina B24-A: «Árbol Eterno» en la casilla B24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!



CRÉDITOS

Autores:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Pruebas y desarrollo:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

Reglamento:

Michał Oracz, Paweł Samborski,
Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski,
Marcin Świerkot, Hervé Daubet

Campañas:

Krzysztof Piskorski

Traducción al inglés:

Krzysztof Piskorski, Daria Kaczor,
Patricia Sorensen

Traducción al español:

Diego García, Daniel Carazo

Ilustraciones:

Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek,
Andrzej Póltoranos, Timofey Stepanov,
Mariusz Gandzel, Michał Oracz

Diseño gráfico:

Adrian Radziun, Andrzej Póltoranos,
Michał Oracz

Modelos 3D:

Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski,
Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski,
Raul Tavares

Agradecimientos:

Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej
Eisler, Tomasz Hałon, Michał
Surowiec, Adam Wytrychowski,
Adam Kwapiński, Kamil Cieśla,
Stowarzyszenie “Klub Koloseum”,
Jakub Wiśniewski, Michał Walczak,
Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor,
Sebastian Lamch.

Agradecimientos especiales a Jordan Luminais.

Un agradecimiento especial a todos
los patrocinadores de Kickstarter que
nos ayudaron a convertir este juego en
realidad, y a todos los probadores que
emplearon mucho tiempo en este juego.