



THE
EDGE
D A W N F A L L

STRETCH GOALS

Este libreto contiene la información y las reglas para el contenido adicional de The Edge: Dawnfall incluido como recompensa adicional de Kickstarter (facción Oscuridad, Unidad adicional Criaturas del Abismo, Unidad adicional Sombra Primigenia, mini expansión Objetivos Ocultos, mini expansión Artefactos) y mini campañas adicionales (La Oscuridad, Cuervo de Llamada, Emperatriz Abisal y La Última Ciudad). Además, contiene información sobre la expansión Padre del Sol con su campaña específica y las expansiones Terrenos y Jefes. Léela solo si tienes esas expansiones.

Recomendamos encarecidamente estar familiarizado con el juego base antes de introducir cualquiera de estas expansiones.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

LA OSCURIDAD JUEGO SOLITARIO.....	3
EMPERATRIZ ABISAL.....	6
SOMBRA PRIMIGENIA.....	6
PADRE DEL SOL.....	7
FACCIÓN DE LA OSCURIDAD.....	8
ESTANDARTES ALTERNATIVOS.....	9
CABALLERÍA.....	10
SANTUARIOS ALTERNATIVOS.....	13
MODO TORNEO.....	13
OBJETIVOS OCULTOS.....	14
ARTEFACTOS.....	14
REGLAS GENERALES PARA JUEGO SOLITARIO Y CO-OP.....	15
CAMPAÑA LA OSCURIDAD.....	16
CAMPAÑA LA ÚLTIMA CIUDAD.....	29
CAMPAÑA EMPERATRIZ ABISAL.....	35
CAMPAÑA CUERVO DE LLAMADA.....	39
CAMPAÑA SEÑOR DE LA LUZ.....	43
CAMPAÑA DEVORADOR DE MUNDOS.....	48
EXPANSIÓN TERRENOS.....	62
EXPANSIÓN JEFE IA.....	64
EXPANSIÓN JEFE JUGADOR CONTRA JUGADOR.....	68



FICHAS DE LA OSCURIDAD



Portal de Sombras
(Santuario de la Oscuridad)



Santuario adicional
de la Oscuridad



Ficha Agarrón [x3]



Marcador de Tiempo



Puntos de Oscuridad [x10]



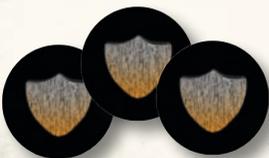
Ficha Estigma
Oscuro [x3]



Ficha Veneno [x2]



Ficha pequeña de campaña [x10]



Ficha de Resistencia
de Oscuridad [x10]



Ficha Sabiduría [x3]



Ficha Oscuridad
Neblinosa [x3]



Ficha grande de campaña



LA OSCURIDAD JUEGO SOLITARIO

La Oscuridad es una gran mentirosa, tramposa, embustera.

La Oscuridad puede describirse como un ser casi infinito con consciencia propia habitada por criaturas llamadas Pesadillas. Existen en simbiosis con su anfitrión. En esencia, son los peores miedos del hombre hechos realidad. La Oscuridad ofrece a las Pesadillas un lugar donde existir y víctimas de las que alimentarse. A cambio, ellas expanden su influencia y su poder. El reino de la Oscuridad está poblado por una gran variedad de Pesadillas, desde las más pequeñas, que solo pueden susurrar a tu oído, hasta seres ancestrales que pueden provocar desesperación y locura a civilizaciones enteras.

La Oscuridad existe en todas partes. Allí donde la luz se desvanece, su poder crece. Conecta todo el universo y, sin embargo, existe más allá de él. Es un vacío sin concepto de espacio. Un paso en la Oscuridad puede llevarte a mundos a millones de kilómetros de distancia. En algunos lugares, la Oscuridad ha crecido tanto que se traga cualquier luz que intente penetrar en ella.

La casta Terrores de los Demonios viaja a través de la Oscuridad para allanar el camino de las invasiones demonio de mundos desconocidos. Estudian esos mundos, su población, sus puntos débiles. Reclutan lentamente nuevos sectarios, propagando el miedo y la locura. La mayoría de las cosas que saben las han aprendido de la propia Oscuridad. Sin embargo, no es un acuerdo mutuo. La casta Terrores no tiene paso libre, debe ganárselo cada vez. Los sectarios cazan Pesadillas en la Oscuridad, un ritual que cambia sus cuerpos y sus mentes. Extraen la sangre de las Pesadillas capturadas y la queman en sus fanales. No es la luz la que hace retroceder a las criaturas, sino la peste de su sangre quemada la que permite el paso. Cuanto más poderosa es la fuente de la sangre, más protección otorga a su portador.

Sin embargo, ninguna sangre puede protegerte de los Señores del Terror. Son los habitantes más antiguos y poderosos de la Oscuridad. La criatura conocida como el Cuervo de Llamada es una de ellas. Dirige hordas de Pesadillas menores que se disfrazan de cuervos y vuelan solo después del anochecer. Sus ojos, rojo sangre, son lo único que les diferencia de cuervos normales. Allí donde aparecen, son el presagio de los horrores por venir. Aunque el Cuervo de Llamada perdió sus ojos, puede ver a través de los ojos de sus innumerables siervos. También tiene muchos siervos en la casta Terrores de los demonios, que responden a su llamada.

La expansión La Oscuridad añade una nueva **facción** jugable (Facción La Oscuridad, pág. 8) y un modo **jugador contra IA La Oscuridad** (modo solitario). También incluye una **campana** diseñada para jugar en solitario contra la Oscuridad.

Las mini expansiones Emperatriz Abisal y Sombra Primigenia añaden unidades únicas de la Oscuridad y mini campañas.

Atención: Las reglas de la Oscuridad y todos los cambios de las reglas básicas que se describen a continuación toman como modo de juego de referencia el **modo solitario**: un jugador luchando para derrotar a la Oscuridad. El propio jugador opera el algoritmo de la Oscuridad cuando juega contra ella.

La Oscuridad en modo solitario usa cartas especiales de Acción, Unidad y Dificultad propias. Ten en cuenta que son diferentes de las que se usan en el modo jugador contra jugador.

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Puedes escoger cualquier lado del tablero para una partida con la Oscuridad: básico o lado oscuro.

Para las partidas en solitario, siéntate por el lado largo del tablero para poder acceder fácilmente a las cartas de Facción, el mazo de Acción y las reservas de ambas facciones.

Sáltate el **paso 4** (Elegir el Jugador Inicial).

La Oscuridad no tiene carta de Estandarte, por lo que, durante el **paso 6**, coloca solo el Estandarte de la facción que se enfrenta a la Oscuridad.

En el **paso 7**, escoge 5 Unidades cualquiera de la Oscuridad.

Para tu primera partida, te recomendamos que cojas las siguientes: Cuervo de Llamada, Cuervo de Matanza, Espectro del Vacío, Impostor, Sombra.

En el **paso 9**, coge todas las cartas de Acción de la Oscuridad de las Unidades escogidas (y todas las cartas de *El infierno se desata*) y barájalas. Baraja las 5 cartas de Nivel de Dificultad de la Oscuridad por separado. Después, construye el mazo de Acción de la Oscuridad siguiendo estos pasos:

- 6 cartas de Acción de la Oscuridad (parte superior del mazo)
- 2 cartas de Nivel de Dificultad de la Oscuridad

- 6 cartas de Acción de la Oscuridad
- 2 cartas de Nivel de Dificultad de la Oscuridad
- 6 cartas de Acción de la Oscuridad (parte inferior del mazo)

Sáltate el **paso 10**.

En el **paso 11**, comienza colocando el Santuario de la Oscuridad (Portal de Sombras) en el centro del tablero.

En el **paso 12**, durante la colocación de los Yacimientos de Crystal, añade la siguiente restricción: todos los Yacimientos de Crystal deben estar a una distancia exacta de 1 Casilla del Portal de Sombras (ni más, ni menos).

En el **paso 13**, comienza desplegando 3 miniaturas cualquiera de la Oscuridad en cualquier lugar con el Portal de Sombras.

En el **paso 14**, utiliza cualquier ficha pequeña de campaña como Indicador de facción de la Oscuridad.

En el **paso 15**, coloca 3 Puntos de Oscuridad (☉) en la reserva de la Oscuridad. No añadas 2 Crystales a la reserva de la Oscuridad. La Oscuridad no utiliza Crystales. Si estás usando una Unidad de élite contra la Oscuridad, coloca más puntos de Oscuridad en la reserva de la Oscuridad en lugar de Crystales.

En el **paso 16**, no robes 3 cartas iniciales para la facción de la Oscuridad (la Oscuridad roba y resuelve sus cartas de Acción de forma distinta).

Sáltate el **paso 17** (Dispersión).

Ya estás preparado para empezar la partida. Comienza siempre con el turno de la facción de la Oscuridad.

PUNTOS DE OSCURIDAD (☉)

La facción de la Oscuridad utiliza los Puntos de Oscuridad (☉) en lugar de los Crystales para realizar sus acciones.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

TURNO DE LA OSCURIDAD: El turno de la Oscuridad se desarrolla de forma distinta al turno de una facción normal. Durante cada uno de los turnos de la Oscuridad, roba y resuelve 2 cartas de Acción de la Oscuridad. Descarta las cartas una vez se hayan resuelto.

Resolver cartas de Acción de la Oscuridad, consulta la siguiente columna.

Si robas 2 cartas de Nivel de Dificultad de la Oscuridad en un turno, escoge y resuelve solo 1 de ellas, descartando la otra. No robes y resuelvas ninguna carta de Acción de la Oscuridad adicional este turno.

EL LÍMITE DE LA OSCURIDAD:

Al jugar en **modo solitario (salvo en las Campañas)**, al final de cada turno de la Oscuridad, comprueba si hay miniaturas de algún jugador en Casillas que tengan menos de 5 Casillas adyacentes impresas en el tablero (e.g. en el borde del tablero). El jugador debe pagar 1 Crystal por cada una de esas miniaturas. Cada miniatura que el jugador no pueda pagar sufre 1 Herida. Las miniaturas que mueren así proporcionan Puntos de Victoria a la Oscuridad.

TURNO DEL JUGADOR: Al final de cada uno de sus turnos Pasivos, da la vuelta a todas las cartas de Unidad de la Oscuridad, colocándolas por su modo Básico.

PAGAR CON OTROS RECURSOS: La facción de la Oscuridad nunca puede utilizar otros recursos (Puntos de Victoria o fichas de Resistencia) como sustitutos de Puntos de Oscuridad (☉) cuando paga costes.

DADOS: En el **modo solitario**, la facción de la Oscuridad ignora la regla especial para las caras Marcadas de los dados durante sus tiradas.

FIN DE LA PARTIDA: „La condición «un jugador pierde todas sus miniaturas» no se aplica a la facción de la Oscuridad.

UNIDADES Y CARTAS DE UNIDAD DE LA OSCURIDAD

Las cartas de Unidad de la Oscuridad también especifican qué dado (Amarillo o Rojo) se usa para todas las tiradas de una miniatura determinada. Tal y como muestran las cartas de Unidad, en el modo Básico se usará el dado Amarillo, mientras que el Rojo se utilizará en modo Oscuro.

El que una determinada Unidad no tenga miniaturas en el tablero no impide a la facción de la Oscuridad cambiar su Modo o restaurar sus fichas de Resistencia.

CARTAS DE NIVEL DE DIFICULTAD DE LA OSCURIDAD



Las 5 cartas de Nivel de Dificultad de la Oscuridad son cartas especiales que forman parte del mazo de Acción de la Oscuridad.

Después de jugar una carta de Nivel de Dificultad de la Oscuridad, colócala en cualquier lugar del tablero en el que esté visible todo el tiempo. Sus efectos continúan en juego durante el resto de la partida (con la excepción de la carta *Ahora o Nunca*, cuyo efecto dura hasta el final del turno del siguiente jugador).

RESOLVER CARTAS DE ACCIÓN DE LA OSCURIDAD



Cada carta de Acción de la Oscuridad, al contrario que las cartas de Acción de otras facciones, está dedicada a 1 única Unidad (con la excepción de la carta *El infierno se desata*).

La carta de acción de la Oscuridad se divide en dos partes: superior e inferior.

El jugador resuelve primero la parte superior y después continúa resolviendo la parte inferior.

PARTE SUPERIOR: Resuelve todos los pasos en orden descendente hasta el final (separados por una cadena).

Si una carta ofrece una elección entre X o Y, escoge siempre la opción X, es decir, la primera. Solo en aquellos casos en que la opción X es imposible de resolver, se resolverá la opción Y.

Ejemplo: Engendra un Cuervo de Llamada o gana 1 ☉ significa que tienes que desplegar 1 Cuervo de Llamada. Si eso es imposible -por ejemplo, el Cuervo de Llamada ya está en el tablero- la facción de la Oscuridad gana 1 ☉.

Si algún paso puede resolverse solo en parte, la parte posible se sigue resolviendo.

Ejemplo: Engendra 2 Sombras y gana 3 ☉ Si solo se puede desplegar 1 Sombra, hazlo. Si solo hay 2 ☉ en la reserva de recursos, la facción de la Oscuridad gana 2 ☉ en lugar de 3.

Si hay varias acciones en un paso (X e Y), resuelve tantas como sea posible. Solo resolverás la opción Y en el caso de que no haya ninguna acción posible en la opción X.

Ejemplo: Engendra un Cuervo de Llamada y restaura 1 ficha de Resistencia del Cuervo de Llamada o gana 3 ☉ significa que debes desplegar 1 miniatura Cuervo de Llamada y restaurar hasta 1 ficha de Resistencia, en función de cuántas fichas haya perdido la unidad. Si ninguna de estas acciones es posible, la facción de la Oscuridad gana 3 ☉.

MOVIMIENTO y COMBATE en la parte superior siempre se refiere a todas las miniaturas de una Unidad de la Oscuridad determinada, salvo que la carta especifique lo contrario.

PARTE INFERIOR: La parte inferior se divide, a su vez, en 2 partes:

X o Y donde X es una Acción con coste e Y es una opción «Gana ☉».

Las acciones en la parte inferior de la carta de Acción tienen un coste en Puntos de Oscuridad (☉).

La Oscuridad pagará automáticamente ☉ y realizará la Acción, siempre y cuando la Oscuridad tenga suficientes ☉ y la Acción se pueda realizar (e.g. hay un objetivo válido en el alcance de esa acción).

Solo en el caso de que la Acción no se pueda llevar a cabo, ya sea porque no hay suficientes Puntos de Oscuridad o por no se cumplen las condiciones de la Acción (por ejemplo, no hay un objetivo válido), se resolverá la opción Y (la Oscuridad gana X ☉).

Atención: Las acciones de la Oscuridad nunca te permiten reaccionar en el turno del oponente (no hay Acciones Instantáneas en las cartas de la Oscuridad).

ENGENDRAR MINIATURAS DE LA OSCURIDAD

La Acción Engendrar miniatura de la Oscuridad permite desplegar miniaturas en el tablero.

Las miniaturas de la Oscuridad se despliegan en hexágonos vacíos con un Portal de Sombras.

Si no es posible (todos los hexágonos adyacentes a un Portal de Sombras están ocupados), la miniatura se despliega en cualquier hexágono vacío con cualquier miniatura enemiga.

Cuando una miniatura de la Oscuridad muere, se devuelve a la reserva y puede volver a Engendrarse en el tablero.

IA DE LA OSCURIDAD

Movimiento: El Movimiento y el Combate de las miniaturas de la Oscuridad los realiza el jugador siguiendo las reglas y restricciones explicadas a continuación. Realiza el Movimiento cumpliendo las tres condiciones siguientes. Si son mutuamente excluyentes, ignora la que esté más abajo.

A) EVITA PENALIZACIONES

Evita los hexágonos con Santuario Demonio, Santuario Rha-Zack, Bosque de espino Renacido, miniaturas Demonio con fichas Egida y Oráculo de la Ira Renacido con fichas Debilidad. Evita las Casillas con fichas Golpe Subterráneo Renacido y ficha Mina Rha-Zack. Esta condición puede ignorarse si no hay más miniaturas enemigas disponibles en el tablero.

B) TERMINA TU MOVIMIENTO CON LA MINIATURA CON LA INI MÁS BAJA DENTRO DEL ALCANCE DE MOVIMIENTO

Si no hay miniaturas enemigas dentro de tu Alcance de Movimiento, Mueve el número máximo de Casillas en la dirección de la miniatura enemiga más próxima.

Atención: el valor «—» se considera inferior a 0.

C) BLOQUEA YACIMIENTOS DE CRYSTAL

Termina tu Movimiento con un Yacimiento de Crystal que no tenga otra miniatura de la Oscuridad adyacente a él.

Si hay una miniatura enemiga con este Yacimiento de Crystal, Empújala, si es posible, a hexágonos que no estén con el Yacimiento de Crystal.

Para la facción de la Oscuridad, el Santuario Demonio no es un Yacimiento de Crystal.

COMBATE: Si la miniatura de la Oscuridad realiza una Acción de Combate cuando está con varias miniaturas enemigas, su objetivo será la miniatura con menor INI (y sin fichas Debilidad Renacidas).

Una miniatura de la Oscuridad nunca realizará una acción de Combate contra una miniatura enemiga con la ficha Egida de Crystal Demonio.

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE ACCIÓN CONTRA LA OSCURIDAD:

Las cartas de Acción con el texto «*hasta que el oponente paga X Crystales*» siguen teniendo efecto hasta que la Oscuridad paga X. La facción de la Oscuridad paga automáticamente X, si tiene, al inicio del turno de la Oscuridad, para retirar el efecto.

Las cartas de Acción con el texto «*hasta el turno Pasivo del oponente*» siguen teniendo efecto hasta el turno Pasivo del jugador.

LADO OSCURO DEL TABLERO

Una partida que utilice la expansión de la Oscuridad puede jugarse en el lado oscuro del tablero.

Si hay una brecha (falta una Casilla) entre 2 Casillas, la brecha no puede ser cruzada por una Acción de Movimiento y no se puede trazar una Línea de Fuego a través de ella.

Explicaciones adicionales para las cartas de Oscuridad

Segundo Portal: transforma un Yacimiento de Crystal en un Portal de Sombras. En adelante, la ficha no se considera un Yacimiento de Crystal.



MODO SOLITARIO ÚLTIMA BATALLA

La Última Batalla es un modo de juego en solitario en el que el jugador trata de sobrevivir tanto como pueda contra la Oscuridad.

Este modo no utiliza el marcador de PV. En su lugar, se utiliza un **Marcador de Tiempo** para anotar los PV ganados por el jugador.

Al principio de la partida, coloca un Indicador de Victoria cerca del marcador y muévelo al marcador solo cuando hayas ganado algún PV.

Cada vez que ganes o pierdas PV, ajusta el marcador en consecuencia. Cada vez que pases de la casilla 10, coge 1 ficha pequeña de campaña (representa 10 PV), gana 2 Crystales y, después, mueve el Indicador de Victoria al principio del marcador. Continúa registrando tus PV de esta forma hasta el final de la partida.

En este modo de juego no se pueden utilizar Puntos de Victoria como sustituto de los Crystales para pagar ningún coste.

Construye un **mazo de Acción de la Oscuridad** formado por 45 cartas. Escoge las cartas al azar de entre todas las cartas específicas de Unidad (de las Unidades escogidas para la partida), las cartas *El Infierno se desata* y las 5 cartas de Nivel de Dificultad de la Oscuridad.

Cuando se agote el mazo de la Oscuridad, coge la ficha de campaña grande (representa 50 PV), baraja las cartas de Acción de la Oscuridad en la pila de descarte y forma un nuevo mazo de Acción de la Oscuridad.

Fin de la partida: Este modo de juego solo puede acabar de una forma: el jugador pierde todas sus miniaturas. En ese momento, comprueba tu puntuación. Los puntos se obtienen de la siguiente forma:

- cada carta de la Oscuridad resuelta en la pila de descarte (las cartas de Nivel de Dificultad de la Oscuridad sobre el tablero también cuentan) vale 1 PV;
- cada ficha pequeña de campaña vale 10 PV;
- cada ficha grande de campaña vale 50 PV;
- añade los puntos actuales del marcador de PV

Atención: Si el mazo de Acción de la Oscuridad se acaba por segunda vez, has batido todos los récords y has conseguido lo imposible: ganar el modo Última Batalla, que está diseñado para no poder ser ganado. ¡Felicidades! Pero, por si acaso, ¡comprueba que hayas aplicado bien las reglas! :)



LA EMPERATRIZ ABISAL

MODO SOLITARIO

La Emperatriz Abisal es una de los Señores del Terror más antiguos. Fue una de las primeras habitantes del Reino de la Oscuridad que tomó forma. Su aspecto primario que, de alguna forma, recuerda a los Grandes Arquitectos, parece muy inconexo. Le falta la característica más humana: el rostro. De la misma forma, están ausentes los sentimientos o cualquier posibilidad de razonar con ella. Es la madre de todas las sombras, una habitante de las partes más profundas y antiguas de la Oscuridad. Entra deslizándose en otros mundos durante breves momentos a través de un ritual de sangre y sombras. Cuando lo hace, nada puede detenerla. Trae el caos y la desesperación, consumiendo todo a su paso hasta que su portal se derrumba. Cuando ella se va, se desintegra el tejido mismo del mundo, dejando una sempiterna oscuridad en su lugar.

La Emperatriz Abisal es una mini expansión para la facción de la Oscuridad que añade la miniatura de la Emperatriz Abisal, su carta de Unidad, sus cartas de Acción y una carta especial: Apocalipsis.

Durante la preparación de la partida, puedes escoger la Emperatriz Abisal como una de las 5 Unidades de la Oscuridad.

CARTA DE APOCALIPSIS: Cuando la Emperatriz Abisal cambia de Modo a Modo Apocalipsis, coloca la carta Apocalipsis en cualquier lugar del tablero. Si pasados 3 turnos no se ha retirado a la Emperatriz Abisal del tablero, la facción de la Oscuridad gana la partida (al final del tercer turno de la Oscuridad).

Si el mazo de Acción de la Oscuridad se agota antes de que pasen los 3 turnos de la Oscuridad, baraja la pila de descarte de la Oscuridad y añade el número apropiado de cartas al mazo.

SOMBRA PRIMIGENIA

MODO SOLITARIO

La Sombra Primigenia es una mini expansión para la facción de la Oscuridad que añade la miniatura de la Sombra Primigenia (o su ficha), su carta de Unidad y sus cartas de Acción.

Durante la preparación de la partida, puedes escoger la Sombra Primigenia como una de las 5 Unidades de la Oscuridad.

MODO ESPEJO: En Modo Espejo, las características de INI, ATA y DEF de la Sombra Primigenia durante el Combate (y los Ataques a traición) son siempre iguales a las características correspondientes de la miniatura enemiga con la que lucha la Sombra Primigenia. La Sombra Primigenia reproduce la puntuación de la característica del enemigo impresa en su Carta de Unidad, incluyendo cualquier bonificación para repetir tiradas que pueda tener el enemigo (pero ignora cualquier otra bonificación a la característica que esté usando la miniatura).

Atención: Si no tienes la miniatura de la Sombra Primigenia, usa la ficha de Sombra Primigenia en su lugar.



PADRE DEL SOL

MODO SOLITARIO



Ficha Abrazo [x1]



Ficha Red [x3]

Le llaman Padre del Sol. Qué nombre más irónico para un Señor del Terror que habita los reinos de la Oscuridad. Un dador de falsa esperanza, una luz que se extingue.

No siempre fue así. Al contrario que la mayoría de los Señores del Terror, él no nació en la Oscuridad. Sirvió a su gente durante siglos, ayudándoles en numerosas batallas, ofreciéndoles esperanza de tiempos mejores, llevando su luz a aquellos que sufrían necesidad y se enfrentaban a las tenebrosas realidades de la guerra. En tiempo de desesperación, él traía seguridad y paz.

Esto duró hasta que los conflictos adquirieron tal proporción que la Oscuridad reptó en el mundo. Lo consumió y arrasó hasta que los últimos hombres que quedaban eran sus sirvientes y él. Sobrevivieron a la aniquilación total de su especie y presenciaron horrores tan aterradores que su voluntad se quebró. Estas almas torturadas se dieron cuenta de que no había forma de detener la Oscuridad y que la única solución era rendirse a ella. Sin embargo, nunca se convirtieron en monstruos terroríficos; sino que siguieron siendo emisarios del sol.

Vagan por los reinos de la Oscuridad, atrayendo a sus víctimas con su luz, prometiéndoles alivio de su sufrimiento, el regalo de una muerte rápida.

Padre del Sol es un complemento para la facción de la Oscuridad que añade las miniaturas del Padre del Sol, los Sectarios del Sol y las Criaturas del Abismo, sus cartas de Unidad y sus cartas de Acción, así como fichas adicionales.

Durante la preparación de la partida, el jugador puede escoger estas 3 Unidades (tienen que incluirse las 3) como 3 de las 5 Unidades de la Oscuridad.

Explicaciones adicionales para las cartas de Oscuridad:

Criaturas del Abismo: La carta de Unidad de Criaturas del Abismo no tiene Modo Oscuro (su carta no puede darse la vuelta).

Durante el Combate, las características INI, ATA y DEF de las Criaturas del Abismo son iguales al número de Criaturas del Abismo  con la miniatura enemiga de este Combate.

Fuera de Combate, las características INI, ATA y DEF son iguales al número de Criaturas del Abismo en su grupo (cada miniatura del grupo debe estar con al menos otra Criatura del Abismo). Ten en cuenta que cada Criatura puede Moverse de forma independiente y solo pertenece a un grupo cuando está  con otra miniatura Criatura del Abismo.

Atención: **Furia (facción Dvergar):** a efectos de la Acción *Furia*, todas las miniaturas de Criaturas del Abismo se consideran 1 única miniatura durante el Combate.

Sabiduría del Caos suma +1 al valor de características de las Criaturas del Abismo (+1 total al valor de la característica de las Criaturas del Abismo, no por cada miniatura de las Criaturas del Abismo).

Crías: Los Crystals se retiran de la miniatura de la Criatura del Abismo solo después de que la miniatura haya muerto.

Abrazo Eterno / Beso Mortal: la Activación del Padre del Sol / los Sectarios del Sol implica resolver una carta de Acción de la Oscuridad específica del Padre del Sol / Sectarios del Sol.

LA OSCURIDAD

Autor: Paweł Samborski & Krzysztof Belczyk
Desarrollo y pruebas: Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

MODO JCJ

Ilustraciones: Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek, Piotr Foksowicz
Reglamento: Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk
Corrector: Hervé Daubet

ATENCIÓN: la facción Jugador contra Jugador de la Oscuridad utiliza las mismas miniaturas y fichas que las partidas en solitario. Esto significa que si pediste la expansión Oscuridad durante nuestra primera campaña, ya tienes todos los componentes necesarios.

INTRODUCCIÓN

Esta sección presenta las reglas para usar la Oscuridad como una facción adicional en las partidas de *The Edge: Dawnfall*. La Oscuridad controlada por el jugador es más bien una nueva facción inspirada en su versión previa que una adaptación directa de las reglas de juego en solitario. La Oscuridad es una facción muy agresiva que utiliza mecánicas de pago especiales. Aunque puede ser un poco más difícil para los principiantes, un jugador hábil encontrará que jugar a la Oscuridad es una experiencia desafiante y satisfactoria.

PREPARACIÓN

La Oscuridad puede ser elegida como cualquier otra facción durante el paso 5 de una partida normal. Si hay un jugador de Oscuridad, añade 10 fichas de puntos de Oscuridad a la reserva de Cristales y fichas de Carga disponibles para esta partida. El jugador de la Oscuridad comienza la partida con el número normal de Cristales según el paso 3 de la preparación de un juego normal. Ten en cuenta que la Oscuridad no tiene Unidad de élite. El resto de pasos de la Preparación normal no cambian.

Atención: si un jugador decide incluir la Unidad de Sombras Primigenias asegúrate de leer las reglas de Caballería (pág. 10) antes de empezar la partida!

Atención: la facción de la Oscuridad no tiene Jefe multijugador, por lo que esta facción no puede elegirse en partidas con Jefe (pág. 68).

PUNTOS DE OSCURIDAD (☉)

La facción de la Oscuridad usa puntos de Oscuridad (☉) para pagar sus cartas de acción (con la excepción de la carta de Despliegue de la Oscuridad). Cualquier coste medido en ☉ NO PUEDE pagarse ni con Cristales, fichas de Resistencia ni Puntos de Victoria.

Durante la Preparación, crea una Reserva neutral con 10 ☉ al lado del tablero. El jugador de la Oscuridad no tienen ningún ☉ en su Reserva activa el principio de la partida.

El jugador de la Oscuridad sigue gastando Cristales para utilizar el dado Rojo, siguiendo las reglas estándar. Las miniaturas de la Oscuridad también siguen las reglas estándar para controlar Yacimientos de Crystal.

CONSEGUIR Y UTILIZAR PUNTOS DE OSCURIDAD

Los Puntos de Oscuridad están repartidos entre dos reservas diferentes:

RESERVA NEUTRAL: el jugador de la Oscuridad no puede gastar ☉ de esta reserva. Cuando alguna miniatura resulta herida, muere o gasta fichas de Resistencia, el jugador coloca ☉ de esta reserva en el tablero, de donde podrá ser recogido y añadido a su Reserva activa.

RESERVA ACTIVA: los ☉ en la Reserva activa se guardan en la Reserva de Cristales del jugador de la Oscuridad, junto con sus Cristales. El jugador de la Oscuridad puede gastar estos ☉ para activar diferentes habilidades de Oscuridad.

Cada vez que una miniatura sufre una Herida, muere, o se Sacrifica, el jugador de la Oscuridad coge 1 ☉ de la Reserva neutral y lo coloca en el tablero, en un hexágono ☉ con la miniatura herida / muerta / Sacrificada (el jugador de la Oscuridad elige cuál).

Cada vez que un jugador paga un coste gastando fichas de Resistencia de una de sus Unidades, el jugador de la Oscuridad coge 1 ☉ de la Reserva neutral y lo coloca en un hexágono ☉ con una miniatura de esa Unidad (el jugador de la Oscuridad elige cuál).

No puede haber más de 1 ☉ en el mismo hexágono. Si el jugador de la Oscuridad debe poner ☉, pero no quedan hexágonos libres, no pone ese ☉. Si la Reserva neutral está vacía, el jugador de la Oscuridad puede coger 1 ☉ de cualquier punto del tablero y moverlo al hexágono correspondiente.

Cuando una miniatura de la Oscuridad termina su movimiento en un hexágono que tiene ☉, este ☉ se añade a la Reserva activa del jugador de la Oscuridad. Las miniaturas Empujadas no pueden recoger ☉.

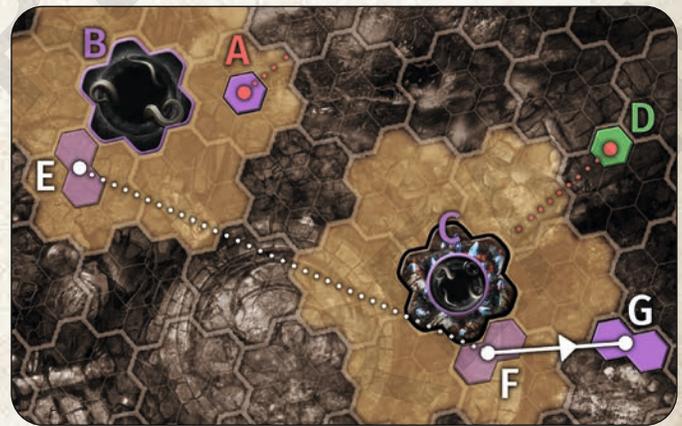
Independientemente del tamaño de su peana, las miniaturas de otras facciones pueden Empujar ☉. Cualquier ☉ gastado vuelve a la Reserva neutral.

SANTUARIO DE LA OSCURIDAD - PORTAL DE SOMBRAS Y FICHA DE PORTAL DE SOMBRAS ADICIONAL

La facción jugador contra jugador de la Oscuridad solo usa 1 ficha de Portal de Sombras adicional (devuelve la otra a la caja).

El Santuario básico de la Oscuridad (el Portal de Sombras) y las fichas de Portal de Sombras adicional funcionan como portales espaciales para las miniaturas de la Oscuridad. Para el jugador de Oscuridad, todas las casillas adyacentes a cualquiera de esos Portales se consideran adyacentes entre sí. Esto significa que una miniatura de la Oscuridad puede moverse desde una casilla adyacente a cualquier Portal hasta cualquier otra casilla que también esté adyacente a cualquier Portal. Ese movimiento cuesta 1 Casilla del movimiento total de la miniatura de la Oscuridad, sin importar la distancia que haya cruzado realmente.

Esta regla también se aplica a todas las habilidades de alcance de la Oscuridad, lo que significa que una miniatura de la Oscuridad puede realizar cualquier acción con Alcance limitado o Línea de Fuego utilizando los Portales como se describe arriba.



Ejemplo 1: la miniatura de la Oscuridad [A] usa una habilidad de Alcance 2 contra su enemigo [D]. En circunstancias normales, el enemigo estaría fuera de Alcance. Sin embargo, la miniatura de la Oscuridad [A] puede golpear a su oponente a través de los Portales de Sombras. Todas las Casillas adyacentes a cualquier Portal de Sombras se consideran adyacentes entre sí, lo que la miniatura enemiga [D] está realmente dentro del Alcance.

Ejemplo 2: La miniatura de La Oscuridad [E] tiene un Movimiento de 2. El movimiento entre E y F se considera un movimiento de 1 casilla y el movimiento entre E y G (a través de F) se considera de 2 casillas.

La ficha de Portal de Sombras adicional comienza la partida sobre el Santuario de la Oscuridad, pero puede ser recolocado en un Yacimiento de Crystal. En este caso, el Yacimiento de Crystal funciona como Yacimiento de Crystal y como Santuario de la Oscuridad.

ESTANDARTE DE LA OSCURIDAD

La facción de la Oscuridad tiene un Estandarte que funciona de manera diferente a otros Estandartes.

Para utilizar el Estandarte de la Oscuridad, el jugador debe gastar 8 ☉ y girar la carta para descubrir una carta de Unidad especial. Cuando se gira la carta, el jugador de la Oscuridad coloca la miniatura de la Emperatriz Abisal en un Portal de Sombras y coloca 3 fichas de Resistencia en su carta de Unidad. La Emperatriz Abisal puede ser activada, puede morir o puede Sacrificarse como cualquier otra Unidad. En cualquier momento de su turno Activo, el jugador de la Oscuridad puede gastar 2 ☉ para utilizar la acción Olvido, descrita en la carta de Unidad de la Emperatriz Abisal.

El Estandarte de la Oscuridad NO se reactiva durante el turno Pasiva del jugador de la Oscuridad.

Si la Emperatriz Abisal muere o es Sacrificada, el Estandarte de la Oscuridad se gira y puede ser usado para invocar de nuevo a la Emperatriz Abisal

ESTANDARTES ALTERNATIVOS

Con las cartas de Estandarte Alternativo, las facciones tienen ahora acceso a dos cartas de Estandarte distintas, cada una con su propio conjunto de poderes.

En el paso 6 de la Preparación, cada jugador escoge una de las cartas de Estandarte de su facción y devuelve la otra a la caja.



Restaurar: una Unidad no puede tener más fichas de Resistencia que su valor inicial de Resistencia.

No se puede utilizar esta acción para evitar que una miniatura muera (ya es demasiado tarde para eso).



El primer efecto solo coloca 1 ficha de Fuego. No causa ninguna Herida.

Realiza Combate: puedes elegir con qué enemigos con quieres iniciar un Combate. Después de cada secuencia completa de Combate, puedes decidir no seguir realizando Combates.



Puedes usar el Estandarte en lugar de pagar por el dado Rojo.

Retira 1 ficha de Resistencia: debes retirar 1 ficha de Resistencia exactamente. No puedes retirar más para recargar más.



Devolver: puedes colocar todas las miniaturas de esta Unidad en el tablero.

Esta es una habilidad poderosa que permite a los Sinrosto no permanecer muertos por mucho tiempo. Piensa en ella como si cada carta de Evolución tuviese también una acción de Resurrección.

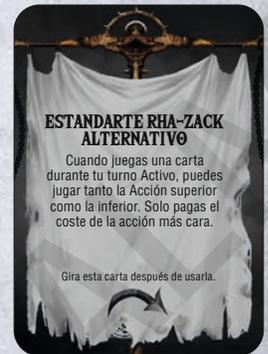
Cuando devuelves tus miniaturas no les colocas ninguna ficha de Resistencia, así que ¡preocúpate de defender tus tropas recién adquiridas! ¡Tus oponentes puede conseguir nuevos puntos de victoria volviéndolas a matar!

Cambiar modo: solo puedes cambiar el Modo de tus Unidades. No puedes utilizarlo para usar una carta de Evolución sin coste.



Los Matorrales deben colocarse en hexágonos vacíos. No pueden Empujar.

Solo se puede Cargar 1 Mejora de 1 Unidad de este modo.



Puedes elegir el orden de las acciones.

Por ejemplo, utilizas la acción Disparo, por lo que pagas 2. Primero podrías querer mover tu Santuario al lado de tu blanco y después Disparar contra él.



Toda la información sobre el Estandarte que aparece en la Hoja de facción de la Oscuridad y en la pág. 8 del Reglamento de las Stretch Goals se aplica al Estandarte alternativo (salvo los números). Ten en cuenta que la Emperatriz Abisal del Estandarte Alternativo puede moverse. En ese caso, el jugador necesita despegarla del Santuario de la Oscuridad.

CABALLERÍA



– Fichas Anatema [x6]



– Fichas Barrera [x3]

¿QUÉ SON LAS UNIDADES DE CABALLERÍA?

La caballería es un nuevo tipo de Unidad. Las Unidades de Caballería pueden seleccionarse durante el paso 7 de la Preparación, pero no se despliegan en el tablero en el paso 13. En lugar de ello, entrarán en juego cuando tú lo ordenes, de la forma más espectacular, normalmente inclinando la balanza a tu favor.

PREPARACIÓN DE LA CABALLERÍA

Durante preparación de la partida, las cartas de la caballería se colocan en los espacios de Unidad como cualquier otra Unidad estándar.

Sin embargo, sus miniaturas no se colocan en el tablero en el paso de Despliegue (13) y se quedan en sus cartas de Unidad. Para colocarlas en el tablero, el jugador utilizará su carta de Despliegue de Caballería.

Las fichas de Resistencia de una Unidad de Caballería no pueden gastarse para pagar Acciones si sus miniaturas no están desplegadas en el tablero.

Cada jugador puede decidir si despliega su Unidad de Caballería o no.

CAMBIOS EN EL DESPLIEGUE

Los jugadores se turnan para colocar una de sus Unidades. El jugador de Despliegue coloca su Unidad primero. Los jugadores colocan por turnos hasta que no haya más miniaturas que colocar. Si solo uno de los jugadores ha escogido Unidad de Caballería, esperará a que el otro jugador termine el Despliegue antes de comenzar la Dispersión.

CARTA DE MEJORA DE CABALLERÍA

Esta Mejora especial solo puede utilizarse con una Unidad de Caballería. Se une a la Unidad de Caballería al principio de la partida, con 1 ficha de Carga. No puede descartarse ni moverse a otra Unidad. No puede cargarse si la Unidad de Caballería no está desplegada en el tablero. Una Unidad de Caballería no puede recibir ninguna Mejora si sus miniaturas no están desplegadas en el tablero.

Las cartas de Mejora con una acción Pasiva (con un coste «—») se activan tan pronto se despliega la Unidad de Caballería.

CARTA DE DESPLIEGUE Y DESPLEGAR CABALLERÍA

Las cartas de Despliegue son un nuevo tipo de cartas de Acción. Cuando decides desplegar una Unidad de Caballería durante la Preparación, coloca tu carta de Despliegue bajo la carta de Unidad de Caballería, al lado de la carta de Mejora.

Las cartas de Despliegue son cartas de Acción adicionales, con una Acción superior y otra inferior. Como otras cartas de Acción, tienen un coste en Crystales que debe pagarse para utilizarlas.

Cuando se usa, una carta de Despliegue permite al jugador colocar sus miniaturas de Caballería siguiendo las reglas de la Acción escogida. Una vez se despliega la Unidad, la carta se retira. La Unidad de Caballería siempre se despliega en modo básico salvo que la Acción usada diga lo contrario. Desplegar una Unidad de Caballería no cuenta como activar una Unidad, por lo que puedes activar una Unidad de Caballería que acabas de desplegar.

Las miniaturas de Caballería NO están sujetas a las restricciones normales de despliegue (ver Preparación, pág. 17) pero deben seguir las reglas de la Acción escogida de su carta de Despliegue.

Las cartas de Despliegue NO cuentan para el límite de 25 cartas del mazo de Acción.

Autor: Paweł Samborski

Desarrollo y pruebas: Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

Ilustraciones: Piotr Foksowicz, Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek

Manual: Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Correcciones: Hervé Daubet

CAPÍTULO



CARTA DE DESPLIEGUE
Carga alada: al colocar tus Jinetes Sagrados puedes Empujar cualquier unidad que no esté con un Yacimiento de Crystal.

Ambos Jinetes Sagrados deben colocarse en la misma Casilla.



Galope: puedes Empujar cualquier miniatura sin importar el tamaño de su peana.

El resto de reglas para Empujar se siguen aplicando.



Último aliento: el Jinete Sagrado muerto otorga Pvs al oponente de la forma normal.



Inspiración: cuando juegues esta carta en Combate, solo cuentan las miniaturas del Capítulo con el blanco.

Arrollar: solo puedes escoger una miniatura en una Casilla que haya cruzado el Jinete Sagrado, salvo la Casilla final.

DEMONIOS



CARTA DE DESPLIEGUE

Apariencia: las miniaturas Súcubo no están obligadas a colocarse entre ellas. Pueden colocarse con miniaturas enemigas, Yacimientos de Crystal o Santuarios. Se despliegan con su carta de Unidad en modo Básico.



Artimaña: puedes cambiar el modo incluso sin activar la Unidad de Súcubos.

Beso emponzoñado: si los valores caen bajo 0, se consideran 0.



Apariciones: puede jugarse antes de la tirada de Ataque enemiga. La acción de Combate enemiga se considera «gastada» y no puede escoger nuevo blanco.



Robar el alma: primero, elige una miniatura blanco con el Súcubo. Después, 1 de tus miniaturas dentro de Alcance 1 se mueve con el blanco y realiza un Combate.

DVERGAR



CARTA DE DESPLIEGUE

Emerger: cuando coloques las Perforadoras, puedes Empujar miniaturas enemigas.

Ataque subterráneo: puedes Empujar miniaturas con peana más grande.



Sobrecalentamiento: puedes jugar esta Acción justo después de tirar, mejorando tu resultado.

Atravesar: tienes que causar daño para causar Heridas adicionales.



Recargar Cristales: descartar 1 carta es un coste obligatorio.

Rompecristales: retira 1 Crystal de tu Reserva o tu almacén de agotados. Debes retirar un Yacimiento de Crystal para conseguir esos 2 Cristales.



Reparar con Cristales: retira los Cristales de tu Reserva de Cristales. Puedes restaurar fichas de Resistencia solo hasta el valor inicial y solo de 1 Unidad.

Dinamita: afecta a todas las miniaturas (enemigas y tuyas).



Mutación rápida: puedes cambiar el Modo incluso sin activar la Unidad de Anatema. Puedes cambiar de nuevo el modo durante la Activación de esta Unidad.

Abominación: al final de cualquier turno Activo Sinrostro, si Anatema está en el tablero en modo Básico, pon 1 ficha ANATEMA en su carta de Unidad.

SINROSTRO



En el modo Abominación, el valor de las características del Anatema es X, donde X es el número de fichas ANATEMA en su carta de Unidad.



Batir: puedes Empujar cuando mueves la miniatura elegida.



CARTA DE DESPLIEGUE

Crisálida: el Anatema comienza con 2 fichas ANATEMA. El Anatema puede Empujar cuando se coloca en el tablero.



Tentáculos: el número de fichas ANATEMA en la carta de Unidad determina el número máximo de miniaturas Teleportadas y el Alcance de la Acción. Las miniaturas dentro de Alcance son Teleportado con el Anatema.

El coste de esta Acción es 1 Crystal por miniatura Teleportada.

RENACIDOS



CARTA DE DESPLIEGUE
Manifestación: cuando despliegues el Espectro del bosque, cuenta solo los Matorrales con él.



Herida adicional: el enemigo no necesita estar con el Santuario Renacido para sufrir la Herida adicional.

Bestia de espinas: el Matorral solo puede colocarse en hexágonos vacíos. Si no se puede colocar el Matorral, ignora este efecto.



Elemental del bosque: puedes poner menos Matorrales de los que quitas.



Explosión de espinas: puedes matar al Espectro del Bosque de esta forma, pero tu enemigo ganará PVs como si lo hubiera matado él.

RHA-ZACK



CARTA DE DESPLIEGUE
Desde el cielo: afecta a todas las miniaturas (enemigas y tuyas).



Contratiempo temporal: el jugador no puede quedarse en Pvs. negativos. Si los Pvs llegan a 0, el jugador juega su turno hasta el final.

Ataque relámpago: afecta a todas las miniaturas Empujadas (enemigas y tuyas).



Barrera: una miniatura solo puede atravesar una Casilla con Barrera si paga 1 Crystal. Las fichas BARRERA no se pueden Empujar. El jugador Rha-Zack puede quitar las fichas en cualquier momento de su turno Activo.



Puñetazo gravitónico: primero realiza 1 Ataque a traición y después, sin importar el resultado, mueve la miniatura escogida siguiendo las reglas de movimiento normales (puedes Empujar).

OSCURIDAD



CARTA DE DESPLIEGUE
Herald de la Oscuridad: la Sombra Primigenia no puede Empujar. Cuenta todos los enemigos con la Sombra Primigenia a tu Reserva.



Reflejo oscuro: valor de las Características antes de aplicar modificadores (ej. ficha SABIDURÍA).



Pozo de Oscuridad: las miniaturas escogidas debe estar dentro de Alcance 1 de la Sombra Primigenia.

La Sombra Primigenia puede teleportarse de esta forma. El Alcance se mide desde la Miniatura de la Sombra Primigenia.

Tú decides cómo colocar las miniaturas Teleportadas con el Santuario de la Oscuridad.



Sanguijuela: cuenta las fichas de Resistencia que hay en la carta, no el valor de Resistencia inicial.

SANTUARIOS ALTERNATIVOS

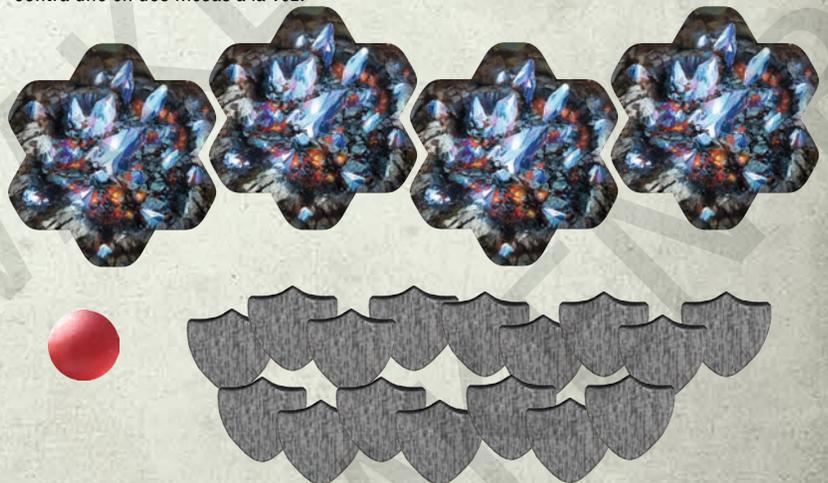
Los Santuarios alternativos ofrecen a los jugadores la opción de escoger 1 de los 2 Santuarios disponibles para su facción. Ahora, cada facción tiene 2 Santuarios distintos, con sus fichas a doble cara y 2 cartas con su descripción.

Durante la Preparación, en el Paso 5, los jugadores escogen uno de sus dos Santuarios. Usan la cara de la ficha correspondiente al Santuario elegido y cogen la carta con la descripción apropiada. Devuelve la otra carta a la caja.



MODO TORNEO

En Edge 1.6 hemos añadido un conjunto de elementos nuevos (4 Yacimientos de Crystal, 16 ficha de Resistencia y 1 Marcador de puntos de victoria adicionales) que permiten jugar dos partidas jugador contra jugador simultáneas. ¡Cuatro jugadores podrán jugar dos partidas uno contra uno en dos mesas a la vez!



OBJETIVOS OCULTOS MINI EXPANSIÓN

La mini expansión Objetivos Ocultos consta de 5 cartas. Cada jugador coge 1 carta al azar antes de que comience la partida y la guarda, en secreto, sin enseñarla al resto de jugadores.

Si un jugador cumple los requisitos de su carta de Objetivo Oculto, puede descartarla en cualquier momento de su turno Activo para recibir una recompensa.

Cada carta tiene diferentes opciones con diferentes niveles de dificultad. Cuanto más alta la dificultad, mayor la recompensa. Por lo tanto, los jugadores pueden jugar sus cartas relativamente rápido para recibir un pequeño incentivo o esperar y tratar de cumplir una meta más difícil para conseguir una recompensa mejor.

La carta puede jugarse (descartarse) en cualquier momento del turno Activo del jugador. La única excepción es la opción *Esquiva* de la carta *Mapas Tácticos*, que puede jugarse durante el turno del oponente.

Si hay alguna restricción sobre cómo jugar la carta, se explicará en la propia carta.

No puedes jugar la carta *El Misterio de la Vida* para salvar a una unidad que ha recibido ya el golpe de gracia. ¡Es demasiado tarde para curarla!



ARTEFACTOS MINI EXPANSIÓN

La mini expansión Artefactos incluye 1 ficha Bomba, 4 tipos de miniaturas y 4 cartas para esas miniaturas. En función del paquete escogido, el jugador recibe:

Caja de Facción: 1 Estandarte, 2 Tótems, 2 Bombas, 2 Reliquias.

Caja de Conflicto: 2 Estandartes, 4 Tótems, 2 Bombas, 2 Reliquias.

Cofre de Batalla: 4 Estandartes, 8 Tótems, 2 Bombas, 2 Reliquias.

Antes de la batalla, los jugadores deciden si utilizarán estas miniaturas y cuáles de ellas.

Los jugadores despliegan las miniaturas Artefacto escogidas por turnos, de una en una. Las miniaturas Artefacto pueden colocarse en cualquier hexágono vacío, a excepción de los que estén con cualquier miniatura de Unidad.

Las miniaturas Artefacto pueden ser Empujadas.

Un jugador puede activar una miniatura Artefacto (o detonar una Bomba utilizando la ficha Bomba) solo durante su turno Activo.

Las reglas detalladas de cada Artefacto se encuentran en su carta correspondiente.

Tótems: En una partida que utilice miniaturas Tótem, prepara 3 Unidades de la Oscuridad adicionales y coloca 1 mazo de Acción de la Oscuridad de 20 cartas de Acción de la Oscuridad cerca de ellas.

También será necesario estar familiarizado con las reglas sobre las cartas de Acción de la Oscuridad en el modo *jugador contra jugador de la Oscuridad*.



REGLAS GENERALES PARA CAMPAÑAS EN SOLITARIO Y CO-OP

¡Importante! Ten en Tenen cuenta de 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. Los 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.

JUGAR LAS CAMPAÑAS

Todas las campañas de este libro se han diseñado para partidas en solitario o cooperativas (CO-OP). Puedes intentarlas con cualquier facción, luchando contra un enemigo controlado por una IA en una serie de batallas que se ramifican, a menudo incluyendo un minijuego de control de territorio.

Las miniaturas enemigas luchan siguiendo las reglas de la IA de la Oscuridad, explicadas en secciones anteriores de este libro. En la mayoría de los casos, las cartas y los algoritmos solo te proporcionan una dirección general (e.g. «Activa todas las miniaturas Sombra, Muévelas hacia el enemigo más cercano E inicia un Combate con cada miniatura Sombra»). Esto significa que puedes tener varias opciones válidas para mover las miniaturas enemigas.

En esos casos, simplemente escoge la opción que sea menos dañina o más beneficiosa para ti, el jugador humano. Créenos ¡a pesar de esto te va a costar vencer a tu enemigo!

UNIDADES Y MAZOS INICIALES

Al contrario que en una partida estándar, los jugadores comienzan la campaña solo con un ejército predeterminado. Los detalles pueden encontrarse en la introducción de cada campaña. 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!

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 DEL TIEMPO

Muchas batallas de estas campañas utilizan el Marcador de Tiempo en lugar de (o además de) el Marcador de Puntos de Victoria. 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 Evento que indique el escenario en las casillas adecuadas. Te ayudarán a recordar cuando sucederán los eventos.

Ten en cuenta que solo incrementas el marcador de tiempo después de que TODOS los jugadores humanos y la IA hayan terminado sus turnos. Esto significa que la partida avanza según la siguiente secuencia:

- Coloca el marcador de tiempo en **1**, comprueba eventos iniciales;
- Turno del jugador A;
- Turno del jugador B (en modo Co-Op);
- Turno IA
- Mueve el marcador de tiempo a **2**, comprueba si hay eventos;
- Turno del jugador A;
- Turno del jugador B (en modo Co-Op);
- Turno IA
- Mueve el marcador de tiempo a **3**, comprueba si hay eventos;
- (...)

ATENCIÓN: ¡Cualquier Acción que proporcione al jugador turnos adicionales (como, por ejemplo, Salto temporal) no incrementa el marcador de tiempo de la batalla!

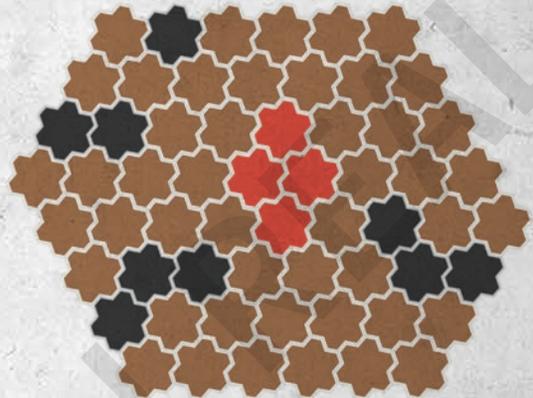
MAPA DE CAMPAÑA Y MAPA DE BATALLA

Las campañas La Oscuridad, Señor de la Luz y La Última Ciudad se juegan en sus propios mapas y tienen aspectos de control de territorios. A veces, un guion te pedirá que coloques una pegatina en un espacio del mapa. Estas pegatinas representan las elecciones que has tomado, e influirán en batallas futuras de muchas maneras.

Para mantener el mapa 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 de cancelación encima de la otra de tal forma que el número de la pegatina original siga a la vista.

Algunas batallas usan también el mapa ambientado en la Oscuridad, impreso en el reverso del mapa de batalla normal. Tiene menos Casillas disponibles y más objetos impasables. Ten en cuenta que esos objetos **NO** cuentan como el borde del mapa. Solo las Casillas que están realmente en el borde del mapa cuentan como tal.

En mitad de este mapa ambientado en la Oscuridad, está la **zona Roja**, un grupo de 4 Casillas al que a veces se hace referencia en las reglas de preparación de los escenarios (consulta el diagrama siguiente).



MODO COOPERATIVO

La mayoría de las campañas de este libro puede jugarse en modo de 2 jugadores Co-Op. En este caso, simplemente divide el ejército inicial por la mitad (e.g. en lugar de 4 Unidades, cada jugador controla 2). Si el número es impar, se decide al azar qué jugador controlará menos unidades.

Estos dos ejércitos pueden ser de facciones distintas. En ese caso, los jugadores necesitan decidir quién recibe el Santuario y quién la carta de Estandarte! En una partida contra la IA nunca puede haber 2 Santuarios o 2 cartas de Estandarte.

Cada jugador construye su propio mazo de cartas de Acción, cogiendo 5 cartas de Acción por cada Unidad que controlan (y, en ningún caso, menos de 10 cartas).

Ambos jugadores deciden el orden de turno y después despliegan sus Unidades. Durante la batalla, juegan los turnos uno detrás del otro, antes del turno de la IA. El marcador de Puntos de Victoria (si el escenario lo usa) se comparte entre los jugadores. Cualquier miniatura perdida o enemigo matado que mueva el marcador de PV lo hace del mismo modo que en una partida de un solo jugador.

La Reserva de Crystal también se comparte. Al Extraer, ambos ejércitos cuentan como uno solo.

Si el escenario otorga una ventaja especial, una recompensa o una pegatina con una regla especial, aplícalas como lo harías en una partida con un solo jugador. Por ejemplo, si una penalización te obliga a retirar 1 ficha de Resistencia de cualquiera de tus miniaturas al principio de cada batalla, en una partida Co-Op sigues retirando 1 única ficha de Resistencia y ambos jugadores deben ponerse de acuerdo sobre a qué miniatura afecta.



CAMPAÑA JUGADOR CONTRA IA LA OSCURIDAD

PRÓLOGO

Una niña escuálida estaba de pie en la cumbre de la colina. Su pelo, barrido por el viento, se pegaba a su demacrada cara. Hasta este momento, no se había dado cuenta de cuán cerca había llegado la guerra. Por supuesto que había escuchado a su hermano susurrar con su madre cuando pensaban que ella dormía, y había visto como algunas familias vecinas huían de la ciudad en carretas atestadas. No le preocupó. La incertidumbre y la tensión no eran algo nuevo en las tierras fronterizas, y sus cuatro años de vida le habían hecho inmune a ellas.

¿Cómo podía saber que esta vez era diferente? Los vientos del cambio soplaban por toda tierra conocida, y las brasas de la guerra volvieron a avivarse con llamas. Se desataron nuevas batallas por todos lados, desde Escaleras Negras en el norte hasta las montañas retorcidas del sur, desde las arenas de Heran hasta el desierto de eriales irradiados del oeste. Los demonios, enfurecidos por su derrota en Eld-Hain, barrieron las tierras humanas, una marea de hierro que se precipitó contra los muros de Al-Iskandria, el mayor de los Refugios humanos. Los campos de muerte, dejados tras su invasión, proporcionaron un manjar para los Sinrostro, que surgieron en tal cantidad que, empujados por un impulso inexplicable, penetraron en el sagrado Bosque Madre de los

Renacidos. Incluso los reclusivos Dvergar y los misteriosos Rha-Zack, a pesar de estar en los confines de las tierras, se enfrentaron entre ellos, asaltando sus capitales a través de una red de túneles subterráneos.

Si la niña fuera un pájaro volando sobre su tierra, solo vería guerra. En este mar de conflictos, era fácil pasar por alto las amenazas más pequeñas, pequeñas motas de oscuridad en el mapa que se hacían más numerosas día tras día. Portales a otro extraño lugar que empezaron a aparecer y a vomitar terroríficas apariciones. Portales como el que veía ahora mismo la niña, justo en mitad de su ciudad.

Los gritos de terror habían enmudecido hacía horas. De entre los edificios no surgía ningún sonido. Solo formas extrañas y desfiguradas acechaban en la oscuridad de las casas abandonadas. Y, sin embargo, la chica seguía esperando, tal y como le había pedido su madre que hiciera mientras ella corría a la casa a buscar a sus otros hermanos y hermanas. La niña apenas entendía nada de lo que sucedía.

Pero había algo que ella sabía mejor que cualquier general, líder o tirano de este mundo.

Las pesadillas ahora caminaban sobre la tierra Y eso lo cambiaba todo.

REGLAS Y PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Además de las reglas normales que tienes al principio de este libro, durante la Campaña de la Oscuridad se aplican también las reglas siguientes. Esta campaña está diseñada para ser jugada en solitario. Puedes intentarlo con cualquier facción que luchará contra la Oscuridad controlada por IA en una serie de batallas con mecánicas de legado y control de territorio.

MAPA DE LEGADO, MAPA DE CAMPAÑA Y MAPA DE BATALLA

Esta campaña se juega en un mapa de la Oscuridad especial (sus casillas para pegatinas empiezan con las letras D y F). La casilla para pegatinas de la esquina del mapa es la sección «Efectos». Colocarás en ella varios efectos que influyen sobre la partida. Si ya has jugado alguna de las campañas principales (el Capítulo contra Demonios, Sinrostro contra Renacidos o Rha-Zack contra Dvergar), el mapa que usaste para estas campañas se convierte en el mapa de legado de campaña. Algunos eventos de esta historia cambiarán en función de los resultados de esas otras campañas.

La mayoría de los enfrentamientos de la campaña La Oscuridad tendrán lugar en el tablero alternativo (rojo), en el reverso del tablero normal.

MAPA DE LA OSCURIDAD

Durante esta campaña, el marcador en el lateral del mapa de la Oscuridad representa el avance hacia el Último Anochecer, cuando toda la luz de nuestro mundo desaparece y este se convierte en un dominio más de la Oscuridad. No se reinicia nunca, ni cuando rejuegas un escenario.

Al principio de cada batalla, la Oscuridad recibe un número de Puntos de Oscuridad (☉) igual al marcador del Último Anochecer. Cuando el marcador del Último Anochecer llega al final, lee el **FINAL 5**.

ECOS DE MUNDOS PERDIDOS

Tu marcador en el mapa de campaña se convierte en el marcador de Ecos de Mundos Perdidos. Cada vez que pierdas una batalla o que pase algo terrible, la campaña te preguntará si quieres repetir tu última batalla (o cambiar tu última decisión). Cada vez que lo hagas, recibes 1 Eco, ya que la Oscuridad envuelve y consume una realidad alternativa en la que tus esfuerzos fallaron.

Este mecanismo disminuirá progresivamente la dificultad de la campaña, tanto por las repeticiones como por los eventos adicionales. Sin embargo, llegar al final con menos Ecos dará lugar a un resultado distinto, incluyendo un epílogo secreto.

TUS UNIDADES Y MAZO INICIALES

Empezarás la partida con solo una porción de tu ejército, tu carta de Santuario y un mazo compuesto de 20 cartas de Acción que elijas. Al contrario que otras campañas, puedes reconstruir este mazo como quieras antes de cada batalla, con la condición de que no uses más de 20 cartas. Habrá unidades más poderosas que se te unirán a medida que progrese la campaña.

IMPORTANTE: Al contrario que en las partidas normales, las batallas de campaña no terminan cuando te quedas sin cartas de Acción. Si eso sucede, simplemente baraja tus cartas descartadas y úsalas como tu nuevo mazo.

MAZO DE LA OSCURIDAD

Construye el mazo de la Oscuridad antes de cada batalla, cogiendo todas las cartas con los nombres de las Unidades de la Oscuridad que participen en el escenario, salvo que este diga específicamente lo contrario.

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 quieres parar a mitad de partida, simplemente anota el número del escenario actual y el estado de ambos marcadores de campaña.

Después dobla y recoge el juego hasta que estés dispuesto a volver, teniendo cuidado de separar los mazos de campaña del resto de cartas de Acción. Todas tus elecciones en el escenario se recuerdan gracias al sistema de pegatinas que colocas en el tablero de campaña durante la partida.

ESCENARIO I

UNA NUEVA AMENAZA

Ya conocías la Oscuridad mucho antes de ver tu primer Portal de Sombras. Después de todo, cualquier criatura sintiente, sea Dvergar, Renacido, Humano, Demonio o incluso los mecánicos Rha-Zack, tiene que dormir, deslizarse periódicamente en el mundo de los sueños donde las pesadillas se enroscan en las mentes con sus zarcillos negros y babosos. Y entonces llegó el día en que las pesadillas ya no estaban satisfechas con esperar pacientemente tu visita. Entonces comenzaron a filtrarse en tu mundo.

Cuando sus Portales negros empezaron a brotar por todas partes, este extraño y nuevo enemigo dejó perplejas a todas las facciones en liza. La mayoría pensó que era una nueva arma de sus enemigos. Solo los Demonios sabían qué sucedía. Ya se habían encontrado antes con la Oscuridad en sus muchas conquistas. Cuando moría toda esperanza y los seres sintientes sufrían horrores inimaginables, pronto aparecía la Oscuridad, como si los mundos arrasados por la guerra se convirtiesen, de alguna manera, en una extensión de su hogar.

Ahora estaba sucediendo aquí lo mismo. Empezó con los rumores. Después, algún tímido informe de tus aliados. No pasó mucho hasta que un oscuro y retorcido Portal de Sombras apareció dentro de las fronteras de tu territorio. Te das cuenta de que solo hay una opción: erradicar esta amenaza antes de que se vuelva demasiado grande para poder controlarla.

Reúnes a tu ejército, te acercas al Portal y clavas tu insignia en el suelo, para demostrar que no tienes miedo. Y entonces, tus guerreros cargan.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla estándar.
- Coloca el Portal de Sombras a una distancia mínima de 3 casillas del borde del mapa.
- Coloca la miniatura Estandarte a 2 Casillas de distancia del Portal, y coloca 2 fichas de Resistencia a su lado. Representa la Insignia de tu facción.
- Coloca 2 Yacimientos de Crystal a una distancia mínima de 2 Casillas entre ellos y con respecto al Portal de Sombras.
- Despliega tu ejército a una distancia mínima 3 casillas del Portal de Sombras, de tal forma que ninguna miniatura esté en contacto con un Yacimiento de Crystal. Deja tu carta de Estandarte y tu Santuario apartados ya que no los usarás durante esta batalla.

TU EJÉRCITO: Tres Unidades cualesquiera, excluyendo las Unidades de Élite (Doctor Purga, Moldeador de Sangre, Guardia Ancestral, Destripador, Gyrobot y Hoja Esencial) y el campeón de tu facción.

TU MAZO: Escoge 10 de tus cartas de Acción y barájalas. La batalla no termina cuando te quedas sin cartas, simplemente crea otro mazo utilizando las cartas que habías descartado antes.

TU OBJETIVO: Sobrevivir al ataque de la Oscuridad.

TU OBJETIVO ESPECIAL: Evitar que tu Insignia de facción sufra cualquier daño.

EJÉRCITO DE LA OSCURIDAD: Unidad Sombra, Unidad Impostor, Unidad Espectro del Vacío. Todas empiezan fuera del tablero y llegarán cuando las engendre la carta de Oscuridad apropiada.

MAZO DE LA OSCURIDAD: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del vacío e Impostor. Barájalas y roba las 8 primeras cartas, apartando el resto. Revelarás y resolverás 1 carta de Oscuridad durante cada turno de la Oscuridad. Cuando las cartas de la Oscuridad se acaben, la batalla termina al final del turno actual.

LOGROS: Si la Oscuridad consigue destruir la Insignia de facción (consulta reglas especiales), lee el guion 18.

REGLAS ESPECIALES:

● Las miniaturas de la Oscuridad pueden atacar la Insignia de facción como a cualquier otra miniatura. Se considera una miniatura con INI 0 para los propósitos de movimiento. La Insignia de facción sufre 1 Herida por cada ataque, de forma automática. Cuando se quede sin fichas de Resistencia, será destruida con la siguiente Herida.

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

TU RECOMPENSA: Lee el guion 14.

TU PENALIZACIÓN: Lee el guion 11.

LA RECOMPENSA DE LA OSCURIDAD Si ha ganado la Oscuridad, suma 1 al marcador del Último Anochecer.

ESCENARIO 2

EN LA BRECHA

Se suponía que el Portal de Sombras debía de disolverse por sí mismo una vez sus guardianes fueron destruidos. Esta vez no lo hizo.

En lugar de eso, creció de tamaño, escupiendo otra oleada de criaturas. Las derrotaste. Igual que hiciste con las que vinieron después. Entre ataque y ataque trataste de quemar, de enterrar y de destruir el Portal, sin resultado. Pronto, una idea se hizo evidente. Algo había cambiado. La Oscuridad ya no se limita a hacer incursiones en este mundo. Están aquí para quedarse y seguirán viniendo, cada vez más fuertes, hasta que tu ejército esté agotado.

Dejaste una dotación junto al Portal y partiste a recopilar más conocimiento. Encontraste supervivientes que cruzaron otros Portales y volvieron. Espías para saber qué conocían otras razas. Consultaste pitonisas, oráculos y sabios. Y, finalmente, llegaste a la única conclusión posible. La única forma de detener a este nuevo enemigo era llevar la lucha al otro lado del Portal, aunque parezca una locura. Encontrar lo que sea que lo mantiene abierto y destruirlo.

Al poco tiempo, llega un mensaje de los guerreros que dejaste junto al Portal. Los ataques se están volviendo cada vez más frenéticos. No aguantarán mucho más. Por desgracia, tus preparativos no están completos y parece estar a punto de hacer el descubrimiento que ayudaría a tu ejército en el otro lado.

Escoge una:

➤ **Atacar a la Oscuridad inmediatamente:** Continúa con la sección «Batalla» de este escenario.

➤ **Dedicar más tiempo a prepararte:** Coloca la pegatina D10: «Asalto retrasado» en el espacio apropiado del mapa de campaña de la Oscuridad y lee la sección Preparativos, a continuación.

PREPARATIVOS

Tras una larga búsqueda, encuentras algo que podría ayudarte en la batalla que se avecina. Lee el párrafo apropiado según tu facción y aplica las reglas que se describen en él.

ARMAS DE IRITHLION (DEMONIOS)

Los Demonios habían tenido múltiples encontronazos con la Oscuridad, ya que proliferaba en muchos de los mundos que habían conquistado. Solo una vez trataron de expulsarla, en un planeta llamado Irithlion, valioso para los Primigenios por sus misteriosas ruinas con milenios de antigüedad.

¿El resultado? Unos cuantos años de sangrienta campaña, la vergüenza de la derrota y una oscura cicatriz que los Primigenios prefieren no mencionar. Y, también, algunas armas. Solo eran un recordatorio físico de la guerra, hojas forjadas en las piras alimentadas por los huesos de las criaturas angelicales que habitaban Irithlion. Mucho más frágil que el acero y con un brillo ultra terrenal.

Utilizando todos los contactos que tenías, has conseguido echar mano a varias de ellas. No son suficientes para equipar a todo tu ejército, pero, quién sabe, quizás resulten ser tan mortíferas como aseguran las viejas baladas.

Coloca 3 pegatinas D04: «Armas de Irithlion» en la sección «Efectos» del mapa de campaña de la Oscuridad. Antes de comenzar cada batalla, marca las peanas de 3 miniaturas que elijas con fichas de Carga. Cuando una miniatura con una ficha causa una Herida en Combate a una miniatura de la Oscuridad, causa 2 Heridas en lugar de 1.

Por desgracia, estas armas son muy frágiles. Si sacan un 6 durante la tirada de Ataque (solo es posible si usas el dado rojo), el arma se rompe. Inutiliza una de las pegatinas D04 y coloca 1 ficha de Carga menos en las batallas siguientes.

INCENSARIO DE LOS SANTOS (EL CAPÍTULO)

Los orígenes de este artefacto no están claros aunque los ministros de la Iglesia creen que fue entregado directamente por el Único a sus santos favoritos hace muchos años, un regalo milagroso que se ha visto ensombrecido por los gigantescos Ángeles de la Muerte.

Pero todo regalo tiene su propósito, y este incensario no es una excepción. Las densas nubes de incienso que deja parecen irradiar una especie de luz. Hasta ahora, su única función era entretener a los fieles reunidos en las enormes catedrales humanas. Pero en las profundidades oscuras puede tener otro propósito...

Coloca la pegatina D05: «Incensario de los Santos» en la sección «Efectos» del mapa de campaña de la Oscuridad.

A partir de ahora, retira 1 ☉ de la reserva al principio de cada turno de la Oscuridad. El Incensario también te ayudará a adentrarte más en la oscuridad durante tus conquistas.

VIDES OSCURAS (RENACIDOS)

Las Driadas y las Cuidadoras del Árbol no tienen parangón en lo que a crear vida se refiere. Cultivan plantaciones de corteza de hierro para cosechar escudos y armaduras, cultivan plantas cadáver para proteger los territorios y matorrales de rápido crecimiento para que les ayuden en las batallas. Cuando apareció una nueva amenaza, de nuevo se apoyaron en sus habilidades, tratando de cultivar una planta que pudiera contener el crecimiento de la Oscuridad.

La tarea demostró ser bastante más dura de lo esperado. Necesitaron semanas de cuidadosos cruces y experimentos para esta nueva especie pero, cuando finalmente se hizo realidad, era una maravilla. Se alimentaba utilizando un proceso totalmente contrario a cualquier otra planta que existiese. En lugar de luz, consumía sombras.

Coloca la pegatina D06: «Semillas de Vid Oscura» en la sección «Efectos» del mapa de campaña de la Oscuridad. A partir de ahora, tus matorrales están hechos de Vid Oscura. Todas las miniaturas de la Oscuridad en ☉ con al menos 1 ficha Matorral ven sus características reducidas en 1 (pero nunca más bajo de 0).

ORUGA DEVORASOMBRA (SINROSTRO)

Las manadas Sinrostro podían alimentarse de carne, hueso, metal o incluso drenar la energía de los Crystales. Y, aun así, las criaturas de la Oscuridad demostraron ser un hueso duro de roer. Los intentos de consumir agentes de la Oscuridad derrotados dejaron varios Sinrostro muertos o mutilados. Esta selección brutal consiguió un único resultado, una voraz oruga eclosionada del cuerpo de un Recolector muerto tras alimentarse de la Oscuridad. Pronto, esta pequeña criatura creció. Y con ella, lo hizo su apetito. Planeas llevarla a un lugar donde tendrá todo el alimento que necesita.

Colócala pegatina D07: «Oruga Devorasombras» en la sección «Efectos» del mapa de campaña de la Oscuridad. Al principio de cada batalla, después de haber desplegado todas tus Unidades, coloca 1 ficha de Carga, la Oruga, en la peana de la miniatura que elijas. Se convierte en su Anfitrión.

La Oruga se activa al mismo tiempo que su Anfitrión. Mientras esté activa, puede moverse a cualquier otra miniatura amiga en contacto . Esta miniatura se convierte en el nuevo Anfitrión, y la Oruga queda inactiva hasta que su nuevo Anfitrión se active.

Las miniaturas de la Oscuridad no pueden atacar o dañar a la Oruga. Si su Anfitrión muere, la ficha se coloca en el tablero en su lugar y puede unirse a cualquier Sinrostro que acabe en contacto .

Cuando 1 miniatura de la Oscuridad muere en contacto con el Anfitrión, coloca una ficha de Resistencia sobre la Oruga. Puedes transferir esta ficha de Resistencia al Anfitrión en cualquier momento. Si le quedan fichas de Resistencia sin usar al final de la batalla, colócalas en la sección «Efectos». Si consigues suficientes, la Oruga puede transformarse y eclosionar según vaya avanzando la campaña.

NANOENJAMBRE (RHA-ZACK)

Cuando miran al vacío, la mayoría de las razas ven una terrible y extraña amenaza. Para los Rha-Zack, era simplemente otro problema científico que había que resolver. Su solución fue igualmente mundana. Aislaron varias criaturas de la Oscuridad en su laboratorio, hicieron varias observaciones acerca de su plano nativo de existencia. Con esta información, crearon enjambres de nano robots exploradores que pudieran cartografiar la tierra más allá de los portales y enviar constantemente información a todos los Comandantes de Campo de la fuerza expedicionaria Rha-Zack.

El velo de la Oscuridad ya no era tan opaco.

Coloca la pegatina D08: «Nanoenjambre» en la sección de «Efectos» del mapa de campaña de la Oscuridad. Durante la etapa de preparación de cada batalla que use el Portal de Sombras, puedes colocar el Portal de Sombras en cualquier lugar del tablero. Debes respetar la distancia mínima de 2 Casillas con respecto a los Yacimientos de Crystal y los Santuarios.

El Nanoenjambre también te permitirá cubrir más terreno y proteger más territorios que el resto de las razas.

ERUPTADOR DE LLAMANEGRA (DVERGAR)

Los Dvergar ya se habían encontrado antes con la Oscuridad, aunque no se habían dado cuenta hasta ahora. Solo cuando empezaron a llegar las criaturas oscuras notaron los estudiosos Dvergar las inquietantes similitudes entre la llamanegra que consumía eternamente sus entrañas y los poderes de la Oscuridad. Tras su estudio, se hizo evidente que, hace mucho tiempo, los Demonios utilizaron la Oscuridad para crear un infierno artificial que abrasase las fortalezas de los desafiantes Dvergar, cambiándolos para siempre.

Desde entonces, el Gremio de Ingenieros intentó controlar esta corrosiva energía oscura, y había tenido un éxito moderado. Esto les permitió construir la única máquina de guerra que podía funcionar contra la Oscuridad. Un eruptador de llamas del tamaño de una máquina de asedio que lanzaba llamanegra pura, borrando de la existencia todo lo que tocaba, corpóreo o no.

Coloca la pegatina D09: «Eruptador de Llamaneegra» en la sección de «Efectos» del mapa de campaña. Al principio de cada batalla, después de desplegar tus miniaturas, coloca 1 ficha grande, representando al Eruptador, en cualquier lugar del mapa a una distancia mínima de 3 Casillas del Portal de Sombras (o de cualquier ficha / miniatura que actúe como Portal de Sombras en el escenario). Después, coloca 2 fichas de Resistencia en el Eruptador. Representan el combustible.

Puedes activar el Eruptador como cualquier otra miniatura. Una vez activado, puede Moverse hasta 2 Casillas. Después, puedes retirar una ficha Combustible para Atacar lanzando llamas sobre una casilla que elijas, a una distancia máxima de 2. Cualquier miniatura en esta casilla sufre 1 Herida.

Si el Eruptador golpea el Portal de Sombras (o la ficha / unidad que actúe como un Portal de Sombras) no se podrán desplegar unidades nuevas de la Oscuridad durante el próximo turno de la Oscuridad.

BATALLA

Tus hombres se acercan al desprotegido Portal de Sombras en formación cerrada. Las provisiones, cargadas a las espaldas de varias bestias de guerra, les siguen de cerca. Has cogido suficientes como para que duren varios días, que es más de lo que esperas sobrevivir.

El explorador de vanguardia se detiene delante de la superficie opaca del Portal. Duda, da un paso hacia delante. Y desaparece. Otro guerrero le sigue.

La invasión ha comenzado. Necesitas asegurar una cabeza de puente en el otro lado.

PREPARACIÓN:

● Utiliza el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad que está en la parte trasera del mapa normal.

● Coloca 2 Yacimientos de Crystal y tu Santuario en el mapa, a una distancia mínima de 2 Casillas entre ellos (y sin estar en contacto con ningún obstáculo).

● Coloca 1 miniatura Sombra en contacto con cada uno de estos Yacimientos.

● Coloca el Portal de Sombras a una distancia mínima de 3 Casillas del borde del mapa y de 2 Casillas de cada Yacimiento de Crystal (consulta las Reglas especiales). Coloca tus tropas en contacto con el Portal de Sombras. Ahora eres tú quien lo atraviesa. Si no hay suficiente espacio, deja las miniaturas restantes en las cartas de su Unidad, formando una reserva.

● Coge 5 fichas pequeñas y colócalas como quieras en el borde exterior del mapa, a una distancia mínima de 3 Casillas entre ellas. Representan la Oscuridad Creciente y se convertirán en miniaturas enemigas cuando avance la batalla (consulta Reglas especiales).

TU EJÉRCITO: Escoge 4 Unidades cualesquiera, excluyendo las Unidades de Élite (Doctor Purga, Moldeador de Sangre, Guardia Ancestral, Destripador y Hoja Esencial).

Si la pegatina D10: «Asalto retrasado» está en el mapa de campaña de la Oscuridad, tus tropas están agotadas tras defender durante mucho tiempo la posición. Retira un total de 2 fichas de Resistencia de cualquiera de tus Unidades.

TU MAZO: Escoge 15 de tus cartas de Acción y barájalas. La batalla no termina cuando te quedas sin cartas, simplemente crea otro mazo utilizando las cartas que habías descartado antes.

TU OBJETIVO: Sobrevivir

TU OBJETIVO ESPECIAL: Ganar por Puntos de Victoria.

EJÉRCITO DE LA OSCURIDAD: 1 Unidad Sombra (2 miniaturas desplegadas al principio de la batalla), 1 Unidad Espectro del Vacío (sin miniaturas desplegadas al principio), 1 Unidad Impostor (sin miniaturas desplegadas al principio).

OBJETIVO DE LA OSCURIDAD: Ganar por Puntos de Victoria.

MAZO DE LA OSCURIDAD: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del Vacío e Impostor. Barájalas y roba las 16 primeras cartas, apartando el resto. Revelarás y resolverás 2 cartas de Oscuridad durante cada turno de la Oscuridad.

REGLAS ESPECIALES

Cuando una carta de Oscuridad te pide que engendres una nueva miniatura de la Oscuridad, coge la ficha Oscuridad Creciente más cercana a una de tus miniaturas y reemplázala con la miniatura de refuerzo. Con respecto a las reglas, cada Oscuridad Creciente cuenta como un Portal de Sombras independiente. Cuando no queden fichas Oscuridad Creciente en el mapa, coloca 1 inmediatamente, a una distancia mínima de 3 Casillas de la última ficha consumida.

Usa el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marca los Turnos I, II, III y VIII en el marcador.

Turno I: Lee el guion 21.

Turno II: Puedes desplegar cualquier miniatura de tu reserva en contacto con el Portal de Sombras, siempre que haya hexágonos vacíos.

Turno III: De nuevo, puedes desplegar cualquier miniatura de tu reserva en contacto con el Portal de Sombras, siempre que haya hexágonos vacíos. Esta es tu última oportunidad para hacerlo.

Turno VIII: Último turno. La batalla termina después de que acabes tus acciones, pero antes del turno de la Oscuridad.

TU RECOMPENSA: Lee el guion 29.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Si has conseguido ganar por puntos de Victoria, lee el guion 22 en su lugar.

TU PENALIZACIÓN: Lee el guion 26.

LA RECOMPENSA DE LA OSCURIDAD Si ha ganado la Oscuridad, suma 1 al marcador del Último Anochecer.

ESCENARIO 3

LOS PILARES DEL CIELO SIN SOL

Envías exploradores para intentar hacerte una idea de la situación. La topografía de este mundo, extraña y confusa, hace difícil decidir dónde deberías ir o qué deberías hacer para cerrar los Portales. A pesar de ello, tu ejército avanza poco a poco, perseguidos por las criaturas de la Oscuridad. Eres incapaz de dormir la primera noche, quizás por el aire viscoso y asfixiante, quizás por el hecho de que el propio sueño no puede penetrar en el dominio de las pesadillas. Poco después, los exploradores vuelven, trayendo noticias sobre extrañas estructuras, titanes de pesadilla, e incluso otros Portales de Sombras conectados con otras partes del mundo exterior.

Hay un lugar que llama tu atención, pero te das cuenta de que, si quieres penetrar más en la Oscuridad, deberás asegurar primero tus flancos. Estirar tus líneas y quedar separado del resto de tu ejército podría ser catastrófico.

Echas un vistazo al mapa toscamente dibujado y tratas de ordenar tus pensamientos mientras el vacío sigue cantando en tus oídos.

PREPARATIVOS

Coge 2 pegatinas D01: «Conquista» y repártelas entre las localizaciones que hay más abajo como quieras. Lee y aplica las reglas de todos los Territorios Conquistados y después sigue con la fase de Batalla.

Si la pegatina «¡Sin provisiones!» está presente el mapa de campaña de la Oscuridad, tu número inicial de pegatinas de «Conquista» es 0.

Recibes 1 pegatina «Conquista» adicional por cada una de las siguientes condiciones que cumplas:

- La pegatina D08: «Nanoenjambre» está presente en la sección «Efectos» de tu mapa.
- La pegatina D05: «Incensario de los Santos» está presente en la sección «Efectos» de tu mapa.
- La pegatina D02: «Grito de guerra inspirador» está presente en la sección «Efectos» de tu mapa.
- El marcador de Ecos de Mundos Perdidos es igual o mayor que 5.

ZONAS DISPONIBLES:

FLORES DE NACIMIENTO (DOI-A)

No muy lejos de vuestro punto de partida, hay un extenso matorral en el que largas espinas, con hojas hechas de carne y filamentos hechos de hueso, se retuercen y se enredan entre ellas. Tus exploradores observan aterrorizados como una de las espinas se separa del resto y florece, con flores negro absoluto. Pronto, una nueva Sombra cobra forma. Necesitas asegurarte de que no habrá más que la sigan.

Mientras controles esta zona, la Unidad Sombra o Impostor, a tu elección, tendrá su número máximo de miniaturas reducido en 1 (por ejemplo, si se utiliza 1 Unidad de Sombra en una batalla, nunca podrá tener más de 3 miniaturas). Indica la Unidad que has escogido con una ficha de Victoria de tu facción.

PORTAL AL BOSQUE MADRE (DOI-B)

Es difícil no ver un brillante punto de un verde intenso entre la negrura. Tus exploradores se acercan y descubren un Portal que conecta permanentemente este plano con el corazón del Bosque Madre Renacido. ¿Por qué sus habitantes no han intentado cerrar esta conexión?

Coloca 1 pegatina de Conquista en este espacio. Si la pegatina B20: «Restos de carbón» está en el mapa de campaña de legado, lee el guion 31. En caso contrario, lee el guion 35.

CAMPOS DEL TERROR (DOI-C)

Algo inmundos se filtra desde el suelo de este lugar, una sustancia viscosa que huele a sudor y miedo. Se acumula en charcos y se filtra al aire, donde forma pequeñas pompas brillantes, algunas a pocos centímetros, otras a varios metros del suelo, conectadas al suelo por finos zarcillos. Tus exploradores deciden cortar las uniones de las pompas. Cuando se alejan flotando como un desfile de globos negros, el ambiente se vuelve menos opresivo.

Mientras controles esta zona, la Oscuridad roba y juega solo 1 carta durante el primer turno de cada batalla.

VORACIDAD ANCESTRAL (DOI-D)

Este enorme vórtice negro en mitad de un estanque parece un ojo. Sus alrededores están en silencio, ya que devora tanto el sonido como la luz. Lo único que uno puede oír es una llamada silenciosa que te urge a bajar la colina y lanzarte a las fauces del vacío. Muchos visitantes lo hicieron. El estanque está repleto de las posesiones abandonadas de las criaturas que llegaron a este lugar desde innumerables eras y mundos. Si tus guerreros pueden resistir su llamada el tiempo suficiente, quizás consigan recoger algo de utilidad.

Mientras controles esta zona, comienzas cada batalla con un Crystal adicional.

PORTAL A AL-ISKANDRIA (DOI-E)

Tiempo después, descubres otro Portal a tu mundo. Esta vez parece conducir a las cloacas bajo el Refugio humano de Al-Iskandria. Te preguntas si sus habitantes conocen la existencia del Portal.

Coloca 1 pegatina de Conquista en esta localización. Después, si la pegatina A29-A o A29-B está en el mapa de campaña de legado, lee el guion 32. En caso contrario, lee el guion 36.

BATALLA

Ha pasado mucho tiempo desde que te adentraste junto a tus tropas en este reino sin sol. No crees que puedas estar aquí mucho más. Por suerte, tus exploradores han localizado una estructura que parece estar situada en el centro de este retorcido reino. Un conjunto de cuatro enormes pilares de Crystal que irradian energía sombría. A tenor del número de criaturas oscuras que acechan entre estos monumentos, deben de ser muy importantes. ¿Son el generador que mantiene los Portales de Sombras abiertos? ¿Una conciencia que da órdenes al resto de los invasores oscuros? Solo había una forma de averiguarlo. Prepara a tu ejército para el ataque final.

PREPARACIÓN:

● Utiliza el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad que está en la parte trasera del mapa normal.

● Coloca 4 fichas grandes en las 4 Casillas que elijas, a una distancia mínima de 1 Casilla del borde del mapa y de 2 Casillas entre ellas. Coloca 3 fichas de Resistencia en cada una de ellas. Representan los Monumentos Oscuros que tendrás que destruir durante la batalla. Bloquean la Línea de Fuego y no pueden ser Empujados.

● Coloca 3 Sombras en  con el primer monumento.

● Coloca 2 Impostores en  con el segundo monumento.

● Coloca 2 Espectros del Vacío en  con el tercer monumento.

● Coloca 1 Cuervo de Matanza en contacto  con el cuarto monumento.

● Si la pegatina D07: «Oruga Devorasombras» está presente en la sección «Efectos» y la Oruga ha reunido más de 6 fichas de Resistencia, lee el guion 34.

TU EJÉRCITO: Selecciona 5 de tus Unidades. No puedes escoger tu Unidad de Élite salvo que la pegatina D12: «Puesto avanzado fortificado» esté presente en el mapa de campaña de la Oscuridad.

TU MAZO: Escoge 15 de tus cartas de Acción y barájalas. La batalla no termina cuando te quedas sin cartas, simplemente crea otro mazo utilizando las cartas que habías descartado antes.

TU OBJETIVO: Destruir al menos 2 Monumentos Oscuros y sobrevivir..

TU OBJETIVO ESPECIAL: Destruir todos los Monumentos Oscuros y sobrevivir..

EJERCITO DE LA OSCURIDAD: 1 Unidad Sombra (3 miniaturas al comienzo en el campo de batalla), 1 Unidad Impostor (2 miniaturas al comienzo en el campo de batalla), 1 Unidad Espectro del Vacío (2 miniaturas al comienzo en el campo de batalla), 1 Unidad Cuervo de Matanza (1 miniatura al comienzo en el campo de batalla).

MAZO DE LA OSCURIDAD: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del vacío, Impostor y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 20 primeras cartas, apartando el resto. Revelarás y resolverás 2 cartas de Oscuridad durante cada turno de la Oscuridad. Cuando las cartas de la Oscuridad se acaben, la batalla termina.

REGLAS ESPECIALES:

IMPORTANTE: Durante esta batalla, se modifican las reglas estándar de la IA de la Oscuridad. Al Moverse, la Oscuridad siempre trata de alcanzar la miniatura enemiga más cercana  con los Monumentos Oscuros. En Combate, cualquier miniatura enemiga  con los Monumentos Oscuros se convierte en objetivo prioritario (si la miniatura de la Oscuridad puede iniciar Combate con varias miniaturas que cumplan el requisito, siempre elige aquella con la INI más baja).

Un Monumento Oscuro puede ser atacado como cualquier otra miniatura. Sufre 1 Herida automáticamente. Cuando se Comprueba Impacto, su INI es igual a 1. Cuando no le quedan fichas de Resistencia, el próximo ataque lo destruye.

Mientras estén los cuatro Monumentos funcionales, las Unidades de la Oscuridad reciben +1 a todas sus características.

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

La batalla termina cuando se acaba el mazo de la Oscuridad o cuando uno de los ejércitos es derrotado.

TU RECOMPENSA: Lee el guion 38.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Si has sobrevivido y has destruido todos los Monumentos Oscuros, lee el guion 37 en su lugar.

TU PENALIZACIÓN: Lee el guion 39.

LA RECOMPENSA DE LA OSCURIDAD: Suma 2 al marcador del Último Anochecer.



ESCENARIO 4

SOBRE LA TORRE DE LA PERDICIÓN

La idea de adentrarse en el laberinto de pesadilla formado por intestinos babosos parecía tan desquiciada que no estabas seguro de que tus tropas fueran a obedecer. Por suerte, lo hicieron sin protestar. Quizás estaban tan cansados de la bochornosa oscuridad que se pegaba a los huesos que cualquier cambio parecía bueno. Pero, antes de seguir, necesitas asegurarte de que la Oscuridad no volverá a recuperar esta zona mientras no estés, dejándote atrapado para siempre en el laberinto. Reúnes a tus mariscales de campo y das tus últimas órdenes.

PREPARATIVOS

Coge 2 pegatinas D01: «Conquista» y repártelas entre las localizaciones siguientes o entre las localizaciones de la fase «Preparativos» del Escenario 2 que todavía no hayas conquistado. Lee y aplica las reglas de todos los nuevos Territorios Conquistados y después sigue con la fase de Batalla.

Si la pegatina «¡Sin provisiones!» está presente el mapa de campaña de la Oscuridad, tu número inicial de pegatinas de «Conquista» es 0.

Recibes 1 pegatina «Conquista» adicional por cada una de las siguientes condiciones que cumplas:

- La pegatina D08: «Naoenjambre» está presente en la sección «Efectos» de tu mapa.
- La pegatina D05: «Incensario de los Santos» está presente en la sección «Efectos» de tu mapa.
- La pegatina D14: «Las torres caídas» está presente en la sección «Efectos» de tu mapa.
- La pegatina D13: «Partida de Guerra Renacida» está presente en la sección «Efectos» de tu mapa.

ZONAS DISPONIBLES:

PORTAL A LA ESCAVACIÓN DVERGAR (DOI-F)

El lugar al otro lado de este Portal es tan oscuro que, al principio, tus exploradores creen que el Portal no funciona correctamente. Solo tras una inspección más minuciosa se dan cuenta de que han encontrado otra ventana hacia su mundo. Pero ¿hacia dónde da?

Coloca 1 pegatina de Conquista en esta localización. Después, si la pegatina C32: «Motor Maravilloso» está en el mapa de campaña de legado, lee el guion 42. En caso contrario, lee el guion 49.

EL MAR SIN LUZ (DOI-G)

La porosa tierra de la Oscuridad termina abruptamente, hundiéndose en el mar. En lugar de playa, hay una larga franja de caparzones y vértebras secas, los restos de las Sombras que parecen venir aquí a morir. En la distancia, se puede ver como grandes naves de hueso surcan las aguas negras pescando unas criaturas blanquecinas y fluorescentes. El mar parece abarcar más allá del horizonte, y tiembles al pensar los secretos oscuros que podría revelar al capitán que fuera lo bastante valiente como para navegar sus aguas.

Mientras controles esta zona, coge 1 Crystal adicional al principio de cada batalla.

EL CENTRO DEL TERROR (DOI-H)

A primera vista, parece un enorme hongo, de metro y medio de alto, blanco y poroso. Al examinarlo de cerca, se puede ver una filigrana de sinapsis interconectadas que recuerdan a un cerebro. Una luz emana del interior. Cuando te inclinas y miras en este laberinto, imágenes de mundos distintos y épocas distintas parpadean en secuencia rápida delante de ti. Lentamente, el terror se apodera de ti, cuando te das cuenta de que ya has estado aquí antes. DENTRO de esta cosa. La tierra de la Oscuridad está conectada con el mero hecho de soñar, y lo que ves son los sueños de las criaturas sintientes. Quizás, de alguna manera, la Oscuridad consigue su poder de estos sueños. Solo para estar seguro, ordenas a tus guerreros que talen este extraño hongo.

Mientras controles esta zona, al principio de cada batalla descarta las 5 cartas superiores del mazo de la Oscuridad.

FLORES DE NACIMIENTO (DOI-I)

Otro matorral de espinas retorcidas y hojas de carne se extiende frente a tus exploradores. Observan aterrados como los viejos huesos florecen con flores negras, separados del resto de la masa y después les crecen piernas y zarcillos. Pronto, un nuevo Espectro del Vacío cobra forma. Necesitas asegurarte de que no habrá más que le sigan.

Mientras controles esta zona, la Unidad Espectro del Vacío o Cuervo de Matanza, a tu elección, tendrá su número máximo de miniaturas reducido en 1 (por ejemplo, si se utiliza 1 Unidad de Cuervo de Matanza en una batalla, nunca podrá tener más de 3 miniaturas). Indica la Unidad que has escogido con una ficha de Victoria de tu facción.

EL PORTAL EN DISPUTA (DOI-J)

El denso aire y las nubes de asfijante niebla amortiguan todos los sonidos en este extraño lugar. Sin embargo, la batalla que tiene lugar era suficientemente estruendosa como para la notasen tus exploradores. Desde la distancia, parece que otro grupo ha entrado a este mundo a través de un portal y ahora lucha por asegurar el terreno que ha conseguido. Podrías enviar ayuda. Por otro lado, si son tus enemigos del otro lado, quizás traerían vuestra confrontación aquí también.

Coloca 1 pegatina de Conquista en esta localización. Si la pegatina C32: «Motor Maravilloso» está en el mapa de campaña de legado, lee el guion 44. En caso contrario, lee el guion 47.

BATALLA

Esto es incluso peor que tu viaje inicial a través del Portal de Sombras. Las rugosas paredes de carne del túnel se contraen y te empujan en una espeluznante deglución. Un limo apestoso trata de colarse por tu garganta. Boqueas, buscando aire.

Por último, eres empujado fuera donde el sol cegador ataca tus ojos. Las venas no conectaban con ninguna estructura dentro del reino oscuro. ¡Te han devuelto a tu mundo! Miras alrededor y, de pronto, te sientes mareado. Estas en una gruesa membrana, suspendida a cientos de metros sobre el suelo, en el punto donde convergen cuatro columnas negras. No reconoces las montañas ni las llanuras que te rodean. La Oscuridad ha construido esta estructura en alguna esquina lejana y deshabitada del mundo. Pero ¿con que fin? Solo puedes elucubrar.

Cuando tus ojos se vuelven adaptar a la luz, ves una nube oscura en el centro de la membrana, donde una inmensa forma se agazapa, medio enterrada en la oscuridad del Portal de Sombras. Se gira hacia ti, alzando su monstruoso pico. Es uno de los señores de esta torre de pesadilla. Incluso a plena luz del día, notas como un escalofrío recorre tu columna.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla estándar. La batalla tiene lugar en una plataforma muy por encima del suelo. Para representar esto, todas las Casillas del borde del tablero representan el Abismo. No puedes poner miniaturas o fichas en el Abismo. Cualquier miniatura que sea Empujada por el borde del Abismo, queda inmediatamente Perdida (consulta Reglas Especiales).

- Coloca el Portal de Sombras a una distancia mínima de 3 Casillas del borde del mapa (a 2 Casillas del Abismo). Despliega el Cuervo de Llamada  con el portal (el resto de las miniaturas de la Oscuridad se dejan en sus cartas de Unidad).

Tus miniaturas iniciales se colocan en contacto  con el borde del Abismo. Por último, coloca 2 Yacimientos de Crystal a una distancia mínima de 2 Casillas del Portal de Sombras y de 1 Casilla del Abismo.

- Si la pegatina D07: «Oruga Devorasombras» está presente en la sección «Efectos» y la Oruga ha reunido más de 6 fichas de Resistencia sin usar, lee el guion 34 y vuelve aquí después.

TU EJÉRCITO: Selecciona 5 de tus Unidades y construye un mazo de 20 cartas de Acción. Despliega 1 de tus Unidades antes de que empiece la batalla. El resto de Unidades llegarán al principio de cada turno (consulta Reglas especiales).

TU MAZO: Escoge 20 de tus cartas de Acción y barájalas. La batalla no termina cuando te quedas sin cartas, simplemente crea otro mazo utilizando las cartas que habías descartado antes.

TU OBJETIVO: Sobrevivir hasta que se agote el mazo de la Oscuridad.

TU OBJETIVO ESPECIAL: Matar al Cuervo de Llamada

EJERCITO DE LA OSCURIDAD: Cuervo de Llamada (comienza en contacto  con el Portal de Sombras), 1 Unidad Cuervo de Matanza, 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío.

MAZO DE LA OSCURIDAD: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del vacío, Impostor, Cuervo de Matanza y Cuervo de Llamada. Barájalas y roba las 24 primeras cartas, apartando el resto. Revelarás y resolverás 2 cartas de Oscuridad durante cada turno de la Oscuridad. Cuando las cartas de la Oscuridad se acaben, la batalla termina al final del turno actual.

LOGROS (LA OSCURIDAD) Cuando la Oscuridad empuje tu primera miniatura por el borde del Abismo, lee el guion 46.

REGLAS ESPECIALES

Las reglas de la IA de la Oscuridad cambian ligeramente para este escenario. Cuando una miniatura de la Oscuridad puede Empujar una de tus miniaturas al Abismo ¡está obligada a hacerlo!

El Cuervo de Llamada se agarra con sus poderosas garras a la superficie de la membrana y nunca puede ser Empujado por tus miniaturas. En cambio, él puede Empujar a cualquiera de tus miniaturas de igual tamaño (o más pequeñas) que él.

Al principio de cada turno, despliegas 1 Unidad adicional en cualquier lugar a lo largo del borde del Abismo, hasta que no te queden Unidades.

Nadie gana Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria no se usa.

TU RECOMPENSA: Coloca la pegatina D19: «La Torre Caída» en el espacio apropiado del mapa de campaña de **legado** y lee el guion 48.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Si consigues matar al Cuervo de Llamada, coloca la pegatina D17: «Cuervo de Llamada derrotado» en el espacio apropiado del mapa de campaña de la Oscuridad y resta 2 al marcador del Último Anochecer. Después, lee el guion 48.

TU PENALIZACIÓN: Suma 1 Eco de Mundos Perdidos y comienza de nuevo la fase de Batalla.



ESCENARIO 5A

EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

Atraviesas la barrera entre mundos y sigues cayendo con tus aterrados soldados a tu alrededor y, justo debajo, el Cuervo de Llamada que no para de graznar. El reino de la Oscuridad que tanto has luchado por controlar se despliega ante tus ojos, rodeado del silencioso mar negro. Caes hacia las familiares ruinas de cuatro monumentos. Cierras los ojos de nuevo, esperando un impacto mortal contra el suelo, pero el Cuervo de Llamada lo atraviesa como si fuera una bola de demolición. La tierra se abre, desvelando otra telaraña de oscuridad. Y luego otra. Y otra. Ves infinitos reinos oscuros, conectados como parásitos chupasangres a innumerables mundos. Ves túneles excavados en la Oscuridad, conectando planetas y sistemas. Al pasar cerca de un túnel, observas una legión de demonios atravesándolo... y de pronto comprendes cómo son capaces de invadir tantos mundos habitados.

Sigues cayendo hasta que no queda nada más que un mar de un negro todavía más profundo, un color que nunca has visto antes, espeso como alquitrán, que quema tus ojos. No encuentras palabras para describirlo. Se acerca, abarcando todo tu campo de visión. Y, finalmente, te estrellas contra él.

Apenas notas el impacto, como si las reglas del mundo de la luz no se aplicasen aquí. Te levantas, y tus guerreros comienza a hacer lo mismo a tu alrededor. Este parece ser el fondo más profundo de la Oscuridad. Hay algo aquí. La criatura más grande y más retorcida que nunca hayas visto. Una verdadera emperatriz del abismo. El Cuervo de Llamada levanta su pata hacia ella y ella levanta la cabeza con un grito que hiela la sangre de las venas.

Si la pegatina D15: «Héroes del Crepúsculo» está en el mapa de campaña, juega el escenario 5B. En caso contrario, continúa.

REFUERZOS: Este escenario es la continuación de la batalla anterior. Esto significa que tu ejército se limita a las Unidades y miniaturas que sobrevivieron al Escenario 4, aunque todos los efectos temporales se retiran y se recuperan todas las fichas de Resistencia.

PREPARACIÓN:

- Utiliza el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad que está en la parte trasera del mapa normal.
- Coloca la Emperatriz Abisal a una distancia mínima de 3 casillas del borde del mapa. Coloca los Espectros del Vacío en contacto  con su miniatura.
- Coloca el Cuervo de Llamada a 1 Casilla de distancia del borde del tablero (consulta Reglas especiales).
- Despliega tu ejército siguiendo las reglas normales.

TU EJÉRCITO: Si tienes más de 4 Ecos de Mundos Perdidos, lee el guion 58. En caso contrario, tu ejército se limita a las Unidades y miniaturas que sobrevivieron al Escenario 4 (consulta Refuerzos).

TU MAZO: Escoge 20 de tus cartas de Acción y barájalas. La batalla no termina cuando te quedas sin cartas, simplemente crea otro mazo utilizando las cartas que habías descartado antes.

TU OBJETIVO: Matar a la Emperatriz Abisal.

EJERCITO DE LA OSCURIDAD: Emperatriz Abisal, 1 Unidad Cuervo de Matanza, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío, Cuervo de Llamada (consulta Reglas especiales).

MAZO DE LA OSCURIDAD: Coge todas las cartas de Emperatriz Abisal, Espectro del vacío, Impostor, Cuervo de Matanza y Cuervo de Llamada. Barájalas y roba las 36 primeras cartas, apartando el resto. Revelarás y resolverás 3 cartas de Oscuridad durante cada turno de la Oscuridad. Cuando las cartas de la Oscuridad se acaben, la batalla termina. Si controlas el Centro del Terror (D01-H), descarta las 9 primeras cartas de la Oscuridad, en lugar de 5.

REGLAS ESPECIALES:

IMPORTANTE: Durante esta batalla, se modifican las reglas estándar de la IA de la Oscuridad. Al Moverse, la Oscuridad siempre trata de alcanzar la miniatura enemiga más cercana  con la Emperatriz Abisal. En Combate, cualquier miniatura enemiga  con la Emperatriz Abisal se convierte en objetivo prioritario (si la miniatura de la Oscuridad puede iniciar Combate con varias miniaturas, siempre elige aquella con la INI más baja).

La miniatura de la Emperatriz se considera un Portal de Sombras con respecto a desplegar nuevas Unidades de la Oscuridad. No hay Yacimientos de Crystal en el mapa. En su lugar, la fase de Extracción permite a todas tus miniaturas reunir y materializar su fuerza interior. Recargas tus Crystales y refrescas tu carta de Estandarte, como de costumbre, y ganas 1 Crystal sin usar por cada una de tus Unidades que sigan vivas.

Si el Cuervo de Llamada fue derrotado durante el último escenario (la pegatina D17: «Cuervo de Llamada derrotado» está en el mapa de campaña de la Oscuridad), el Cuervo de Llamada comienza la batalla Inmóvil. No puede ser activado y no puede Atacar, aunque se pueden seguir jugando las cartas de Oscuridad con su nombre. El Cuervo de Llamada Inmóvil puede ser Atacado y matado de la forma habitual. Tiene 1 ficha de Resistencia por lo que se necesitan 2 Heridas para derrotarle.

Nadie puede ganar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria no se usa.

Usa el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marca los turnos III y V en el marcador.

Turno III: Si el Cuervo de Llamada está inmóvil y sigue vivo, lee el guion 54.

Turno V: Lee el guion 56.

TU RECOMPENSA: Lee el guion 59.

TU PENALIZACIÓN: Lee el guion 51.

ESCENARIO 5B

CONQUISTADORES DE LAS PROFUNDIDADES

Tardas unos segundos en darte cuenta de que la Emperatriz no está simplemente retorciéndose en la oscuridad. ¡Está luchando con alguien! En ese momento, un repentino destello ilumina la escena y te das cuenta de que has llegado tarde a la batalla. Los tres nómadas, el Vengador, la Driada y la mujer encapuchada ya están aquí. Los dos primeros flanquean a la Emperatriz y la hacen retroceder, mientras que la tercera les sigue con un extraño artefacto en su mano.

¡Nosotros nos encargamos de la puta! —grita la mujer, esquivando uno de los tentáculos negros—. ¡Tú debes derrotar a la Sombra Primordial!

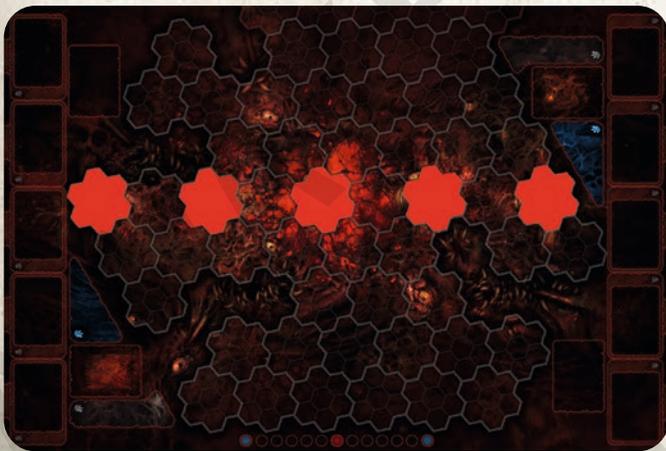
Miras a tu alrededor, tratando de localizar la sombra de la que habla. Y entonces, otro destello del artefacto revela dos titánicas alas de cuero atravesando el vacío a ambos lados del campo de batalla. ¡No estás en el fondo de la Oscuridad! Estás sobre la espalda de la criatura más grande que hayas visto nunca, una fuerza nacida en estas profundidades en la lejana era mítica, cuando la luz primordial se separó de la oscuridad primordial.

Te quedas paralizado, sin saber qué hacer contra un poder así.

—¡Corta su columna! —grita la Driada. Entonces notas unos grandes bulbos bajo la superficie en la que estás.

—¡Debemos derribarla!

REFUERZOS: Este escenario es la continuación de la batalla anterior. Esto significa que tu ejército se limita a las Unidades y miniaturas que sobrevivieron al Escenario 4, aunque todos los efectos temporales se retiran y se recuperan todas las fichas de Resistencia.



PREPARACIÓN:

- Utiliza el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad que está en la parte trasera del mapa normal.

- Coloca una ficha pequeña en la Casilla más baja del mapa, la más cercana al lado donde se encuentran tus cartas de Unidad. Después, mira qué Casillas forman una línea recta desde esa Casilla al otro lado del mapa y coloca 4 fichas pequeñas adicionales en cualquiera de las que tienen partes de la columna a la vista. Estas fichas representan los Trozos de Columna de la Sombra Primordial (consulta Reglas especiales).

- Coloca el Cuervo de Llamada en cualquier lugar a una distancia mínima de 3 Casillas de cualquier Trozo de Columna y coloca todos los Cuervos de Matanza en contacto con esta miniatura.

- Coloca la Emperatriz Abisal a una distancia mínima de 1 Casilla del borde del mapa. Después, coloca 1 ficha grande y 2 fichas pequeñas en contacto con ella. Estas 4 fichas representan un combate distinto entre los nómadas y la Emperatriz. No puedes atacar o controlar su batalla de ninguna forma.

- Despliega tu ejército siguiendo las reglas normales, a una distancia mínima de 2 Casillas de cada Trozo de Columna.

TU EJÉRCITO Y TU MAZO: El mismo que en el Escenario 5A.

TU OBJETIVO: Inutilizar a las Sombra Primordial.

EJÉRCITO Y MAZO DE LA OSCURIDAD: Coge todas las cartas de Espectro del vacío, Impostor, Cuervo de Matanza y Cuervo de Llamada. Barájalas y roba las 30 primeras cartas, apartando el resto. Revelarás y resolverás 3 cartas de Oscuridad durante cada turno de la Oscuridad. Cuando las cartas de la Oscuridad se acaben, la batalla termina.

OBJETIVO DE LA OSCURIDAD: Matar a todos los enemigos.

LOGROS: Cuando hieras un Trozo de Columna por primera vez, lee el guion 5B—05.

REGLAS ESPECIALES

IMPORTANTE: Durante esta batalla, se modifican las reglas estándar de la IA de la Oscuridad. Al Moverse, la Oscuridad siempre trata de alcanzar la miniatura enemiga más cercana con los Trozos de Columna. En Combate, cualquier miniatura enemiga con los Trozos de Columna se convierte en objetivo prioritario (si la miniatura de la Oscuridad puede iniciar Combate con varias miniaturas, siempre elige aquella con la INI más baja).

Se puede atacar a los Trozos de Columna como si fueran una miniatura. Tiene DEF 3, INI 0, siempre usan el dado Rojo cuando se defienden y no pueden Contraatacar. Cuando dañes con éxito un Trozo de Columna, coloca 1 ficha de Resistencia, representando la Herida. Un Trozo de Columna con 3 o más Heridas se considera Destruído. Destruir 2 Trozos de Columna adyacentes corta la columna de la Sombra Primordial y termina la batalla.

La Oscuridad no tiene Portal de Sombras en el tablero. Pueden llegar nuevas miniaturas de la Oscuridad solo después de una escena provocada por un guion (guion 5B—05).

No hay Yacimientos de Crystal en el mapa. En su lugar, la fase de Extracción permite a todas tus miniaturas reunir y materializar su fuerza interior. Recargas tus Cristales y refrescas tu carta de Estandarte como de costumbre, y ganas 1 Crystal sin usar por cada una de tus Unidades que sigan vivas.

Si el Cuervo de Llamada fue derrotado durante el último escenario (la pegatina D17: «Cuervo de Llamada derrotado» está en el mapa de campaña de la Oscuridad), el Cuervo de Llamada comienza la batalla Inmóvil. No puede ser activado y no puede Atacar, aunque se pueden seguir jugando las cartas de Oscuridad con su nombre. El Cuervo de Llamada Inmóvil puede ser Atacado y matado de la forma habitual. Tiene 1 ficha de Resistencia por lo que se necesitan 2 Heridas para derrotarle.

Nadie puede ganar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria no se usa.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marca los turnos III, V, VIII y X en el marcador.

Turno III: Si el cuervo de Llamada está inmóvil y sigue vivo, lee el guion 5B—04.

Turno V: Lee el guion 5B—02.

Turno VIII: Lee el guion 5B—08.

Turno X: Lee el guion 5B—06.

TU RECOMPENSA: Lee el guion 5B—09.

TU PENALIZACIÓN: Lee el guion 5B—01.

FINAL 1

Solo tienes recuerdos borrosos de lo que sucedió después. Cuando la Emperatriz se consumió en su agonía, el suelo bajo tus pies se inclinó como una pendiente negra. Los supervivientes de tu ejército y tú resbalasteis hacia la oscuridad y comenzasteis a caer de nuevo. Perdiste el conocimiento.

Y entonces, se hizo la luz. Estabas tumbado boca abajo, cerca del lugar de donde se alzó una vez el campanario oscuro, con los últimos supervivientes de tu ejército a tu lado.

Vuelves a tu hogar, agasajado como un vencedor. Pero ¿ganaste? Tenías algunos recuerdos de la Emperatriz moribunda, pero también recuerdos de que fuiste tú el que moriste. Recuerdos de ser descuartizado, de ahogarte en el mar de oscuridad, de perecer bajo el ataque de los enemigos, de malas elecciones y errores. Los ecos de los mundos perdidos seguían atormentándote. Haber presenciado tal cantidad de tus fallos hizo que perdistes la confianza en las habilidades que te convertían en un señor de la guerra.

Cada día oteabas el horizonte, esperando ver una ola de pura oscuridad avanzando, aguardando el momento en el que tu historia y tú resultéis ser simplemente el desafortunado eco del mundo de otro.

FELICIDADES (Supongo)

FINAL 2

Solo tienes recuerdos borrosos de lo que sucedió después. Cuando la Emperatriz se consumió en su agonía, el suelo bajo tus pies se inclinó como una pendiente negra. Los supervivientes de tu ejército y tú resbalasteis hacia la oscuridad y comenzasteis a caer de nuevo. Perdiste el conocimiento.

Y entonces, se hizo la luz. Estabas tumbado boca abajo, cerca del lugar de donde se alzó una vez el campanario oscuro, con los últimos supervivientes de tu ejército a tu lado.

Vuelves a tu hogar, agasajado como un vencedor. Los Portales de Sombra se disolvieron, aunque muchas conexiones temporales más pequeñas todavía aparecían de cuando en cuando. Todo volvió a la normalidad... si una guerra prolongada a seis bandas puede considerarse normal.

Con el tiempo, tus heridas sanaron... salvo la más escondida. Cada vez que estabas a punto de caer dormido, sufrías un afilado agujonazo de miedo. Sabías dónde te transportaba cada sueño... y ese conocimiento era casi más de lo que podías soportar.

¡FELICIDADES!

FINAL 3

La Emperatriz se consumió y murió, y la Sombra Primordial sobre cuya espalda librateis esta batalla, tembló y se precipitó hacia las profundidades, arrojándose de su espalda. Todas las luces se apagaron. Todas las voces enmudecieron. Y, sin embargo, seguías allí, vivo, mientras el vacío parecía cerrarse sobre ti como un capullo cálido y pegajoso. Finalmente, comenzaste a flotar hacia arriba, como si alguna extraña tensión de la superficie de esta oscuridad tan profunda tratase de rechazarte. Exhausto, boqueando en busca de aire, perdiste el conocimiento. Y al despertar te encontraste en tu mundo, con los tristes despojos de lo que una vez fue un orgulloso ejército.

Los Portales de Sombra se disolvieron, aunque muchas conexiones temporales más pequeñas todavía aparecían de cuando en cuando. Te recuperaste de tus heridas y todo volvió a la normalidad... si una guerra prolongada a seis bandas puede considerarse normal.

Solo de vez en cuando, durante las largas y oscuras noches, un sueño vuelve para atormentarte. El sueño de una enorme criatura planeando a través de una oscuridad tan profunda que su color no puede ser nombrado. Tú eras una mota insignificante, agarrada a su espalda mientras atravesaba volando mundos y épocas. Despertabas en mitad de la noche, con el sentimiento de haber dejado algo sin terminar. Pero después llegaría la mañana y te reirías de tus propios pensamientos.

La Oscuridad fue siempre parte del mundo, como la luz. ¿En qué momento se te ocurrió que podías derrotarla del todo? Además, como un aclamado héroe de guerra de tu raza, tienes muchas otras cosas más importantes de las que ocuparte...

¡FELICIDADES!

FINAL 4

Abre el Sobre de Secretos de Campaña y lee el EPÍLOGO SECRETO.

¡FELICIDADES!

FINAL 5

No hay epílogo ni conclusión.

Solo queda la Oscuridad.

Comienza de nuevo si te atreves.

GUIONES

11 La Oscuridad brota del Portal de Sombras como un torrente negro, cambiando de forma, desterrando la luz del día. Los restos de tu ejército son consumidos por sus zarcillos negros mientras observas desde la distancia y sientes como te vence la impotencia. Quizás podrías reunir hombres suficientes para un último ataque, pero el impulso de abandonar este lugar y dejar que otros peleen esta batalla parece muy fuerte.

Puedes decidir jugar de nuevo este escenario desde el principio. Si quieres hacer eso, lee el guion 19. En caso contrario, aplica la Recompensa de la Oscuridad y juega el siguiente escenario.

14 Has ganado. Estás de pie sobre uno de los Espectros del Vacío derrotados, examinando su cuerpo mutilado. La gruesa capa de sombría niebla que le cubría como un abrigo se disipa. Lo que queda es una extraña mezcla de espinas, huesos retorcidos y piel estirada. Órganos y fluidos que no se parecen a nada que hayas visto jamás. Y estos también comienzan a descomponerse rápidamente.

En este mundo no faltan enemigos extraños, pero desde luego estos son los más extraños de todos.

Si tu Insignia de facción sobrevivió a la batalla, lee el guion 17. En caso contrario, juega el siguiente escenario.

17 Una fuerte ovación interrumpe tus oscuros pensamientos. Tu ejército se reúne frente al Portal de Sombras, agitando el estandarte y desafiando a otros enemigos a que salgan. Parece que tu pequeña trepa ha funcionado. Están ansiosos por volver a luchar. Esperas que esto siga así.

Coloca la pegatina D02: «Grito de guerra inspirador» en la sección «Efectos» del mapa de campaña de la Oscuridad. Juega el siguiente escenario.

18 Vuestra insignia desaparece, consumida por la Oscuridad. ¡No es un buen augurio! Lo que se suponía que iba a ser una demostración de fuerza, se ha convertido en un espectáculo desmoralizador.

Coloca la pegatina D03: «Estandarte consumido» en el espacio adecuado del mapa de campaña de la Oscuridad. La moral de tus tropas resultará afectada en el próximo combate.

La batalla continúa.

19 Estás de pie al borde de la Oscuridad mientras tus tropas se preparan para asaltar el Portal de Sombras. Esperan tu señal, pero no das ninguna. Te asalta una sensación de déjà vu. Ves escenas retrospectivas de la batalla que está a punto de librarse. Escuchas los gritos de terror y los gemidos de los caídos. Ves las consecuencias de cada una de tus malas decisiones, y la culpa casi te sobrepasa. Y, entonces, todo queda en silencio.

Suma 1 Eco de Mundos Perdidos al marcador y vuelve a jugar el Escenario 1 desde el principio del todo. Consulta «Reglas y preparación de la campaña» para más información sobre los Ecos.

21 Cuando llega tu turno, atraviesas andando el Portal de Sombras sin dardarlo. Un vértigo y un dolor repentinos te parten por la mitad. El aire parece colgarse de tu cuerpo como un harapo húmedo y se agarra a tu garganta. Jadeando en busca de aliento, alzas la mirada. En el firmamento, vórtices negros y azules giran, conectados a la superficie porosa en la que te encuentras por una red de tendones negros. Aunque tus piernas están firmemente plantadas, todavía sientes como si estuvieras cayendo. Cierras tus ojos, tratando de bloquear alguno de tus sentidos, pero todavía sigues viendo todo, como si las terroríficas visiones estuviesen impresas directamente en tu cerebro.

Si la pegatina D02: «Grito de guerra inspirador» está en la sección de «Efectos» del mapa de campaña, lee el guion 24. Si está pero tienes 3 o más Ecos de Mundos Perdidos, lee el guion 25.

En caso contrario, lee el guion 23.

22 Tu ejército estableció la cabeza de puente con una inusitada velocidad y furia, expulsando a los sorprendidos habitantes de esta dimensión y limpiando una gran franja de territorio. Esto permitió que los trabajadores y los herreros levantasen algunas fortificaciones alrededor del Portal. Por suerte, las estacas afiladas y los muros de piedra parecen tan efectivos aquí como lo eran en el otro lado. Gracias a ellos, tendrás que destinar menos tropas a defender el Portal.

El comienzo de la invasión era prometedor. Pero ahora, mirando hacia el horizonte quebrado, no puedes librarte de la sensación de que, a partir de aquí, todo va a ir a peor.

Coloca la pegatina D12: «Puesto avanzado fortificado» en el espacio apropiado del mapa de campaña de la Oscuridad. Juega el siguiente escenario.

23 Te obligas a ti mismo a ignorar las náuseas y a abrir de nuevo los ojos. El resto de tus guerreros parecen igual de afectados. Muchos yacen en el suelo, vencidos por el vértigo. Otros no pueden siquiera dar un paso. Tratas de inspirarles, pero el aire es espeso como un puré y amortigua tu voz. Los enemigos se están acercando...

Descarta 2 de tus cartas de Acción. A partir de ahora, y hasta el final de la batalla, el tamaño máximo de tu mano es de 2, y debes gastar 1 Crystal, 1 Punto de Victoria o 1 ficha de Resistencia para activar tu siguiente Unidad. Las activaciones posteriores se realizan normalmente.

La batalla continúa.

24 Te obligas a ti mismo a ignorar las náuseas y a abrir de nuevo los ojos. Para tu sorpresa, tus guerreros se están recuperando muy bien, avanzando paso a paso con una determinación demente. No puedes mostrar signos de debilidad. Aprietas los dientes y te reúnes con el resto del ejército, tratando de dar órdenes, aunque tu voz se quiebra y te falla.

A lo lejos, unas siluetas más oscuras que la propia noche se acercan rápidamente. Descarta 1 de tus cartas de Acción. A partir de ahora, y hasta el final de la batalla, el tamaño máximo de tu mano es de 2.
La batalla continúa.

25 El repentino vértigo te resulta casi familiar. Sientes como si ya hubieses respirado este aire extraño y pegadizo. Te enderezas y evalúas la situación. Tus tropas parecen llevarlo mucho peor que tú. Tratas de darles ánimo, pero la voz te falla. ¡Incluso hablar es duro en este condenado lugar! Entonces, comienzas a recordar cómo hacerlo. Tensas tu abdomen, aclaras tu garganta y arengas a tus guerreros, dirigiendo su atención a las criaturas de sombras que se aproximan.

La batalla continúa.

26 Los oscuros monstruos consiguen alejar a tus tropas del Portal. Hirviendo con impotente furia, presencias como masacran a tus trabajadores y destruyen tus suministros. Entonces, uno de los Espectro del Vacío corta las estructuras venosas que soportan el Portal de Sombras, cortando la conexión con tu mundo. Ahora, incluso si consigues recapturar el portal, no serás capaz de restablecer la conexión.

Te das cuenta de que, en teoría, podrías encontrar otro Portal a través del cual escapar. O podrías seguir avanzando sin refuerzos ni pertrechos y convertir esta invasión en un ataque suicida.

Escoge una:

➤ **Vuelve a jugar este escenario:** Suma 1 Eco de Mundos Perdidos al marcador y comienza desde el principio del todo.

➤ **Avanza sin las provisiones:** Aplica la Recompensa de la Oscuridad. Después, coloca la pegatina D11: «¡Sin provisiones!» en la sección de «Efectos» del mapa de campaña. Esto tendrá efectos negativos en tu conquista. Juega el siguiente escenario.

29 Parecía imposible, pero has conseguido expulsar a las olas de criaturas de la Oscuridad y preparar un perímetro defensivo alrededor del Portal. El primer paso de la invasión está completo, no importa que tus fuerzas hayan pagado un precio muy alto por cada centímetro de este repulsivo suelo.

Ahora, se extiende un territorio vasto y desconocido frente a ti. ¿Qué horrores te esperan allí?

Juega el siguiente escenario.

31 La bruma verde era un engaño. Cuando tus exploradores cruzan el Portal, descubren que da a una pequeña y aislada arboleda, rodeada de amplios campos de ceniza y carbón. El Bosque Madre ha ardió. Aquí no encontrarás ayuda.

Coge 1 pegatina adicional de «Conquista». Continúa con la fase de Preparaciones.

32 La tierra tiembla tan pronto tu pequeña comitiva abandona el Portal, saliendo en una mazmorra olvidada hace mucho tiempo. Del techo caen pedruscos mohosos y escombros. Las ratas huyen corriendo, chillando frenéticamente. ¡Al-Iskandria está temblando hasta sus cimientos! Algunos de tus hombres salen de las cloacas para descubrir que un enorme ejército demonio está invadiendo la ciudad cuando sus muros se resquebrajan gracias a una máquina creadora de terremotos. Ambos ejércitos están demasiado ocupados para ayudarte.

Coge 1 pegatina adicional de «Conquista». Continúa con la fase de Preparaciones.

34 Tu oruga mascota ha engordado últimamente. Ahora, los guerreros más débiles apenas pueden llevarla. Mientras descansáis antes de la batalla, al-Iskandria te deja en el suelo esponjoso. Inmediatamente, la criatura se agarra a él con todas sus patas y comienza a cubrirse con un capullo.

La crisálida se abre una hora más tarde. Primero emerge por el agujero un brillante ojo multifacetado. Después, unas garras afiladas. Poco después ya ha eclosionado toda la criatura, con un cuerpo plano como un insecto de patas largas y zancudas. Por último, extendió sus alas, parecidas a las de una polilla, y abrió una ancha boca situada en la parte inferior de su cuerpo. Te dio la impresión de que era rara y frágil, hasta que, momentos después, la viste planear en el aire y caer sobre una Sombra desprevenida, partiéndola en dos con sus hileras de dientes metálicos.

Inutiliza la pegatina D07 «Oruga Devorasombras» y coloca la pegatina D20: «Devorasombras eclosionada» en la sección «Efectos». A partir de ahora, al principio de cada batalla, coloca 1 ficha pequeña, que representa la Devorasombras, en contacto con cualquiera de sus miniaturas. Se activa durante cada turno Pasivo y se mueve hasta 4 Casillas en la dirección de la miniatura de la Oscuridad más cercana, ignorando obstáculos. Si consigue colocarse en contacto con su blanco, causa 1 Herida inmediatamente.

La Devorasombras no puede ser atacada, dañada o afectada de ninguna manera.

35 Los Renacidos apenas pudieron salvar el Bosque Madre de la manada Sinrostro y no tuvieron fuerzas suficientes para el asalto del Portal de Sombras. Cuando tus exploradores salieron por él, al principio los tomaron por una nueva forma de Impostores, y les expulsaron a flechazos. Necesitaste mucho tiempo para convencer a los Renacidos que se equivocaban, pero cuando lo hiciste, su Oráculo decidió, a regañadientes, ayudar en la invasión del Reino de la Oscuridad.

Coloca la pegatina D13: «Partida de guerra renacida» en el espacio apropiado del mapa de campaña de la Oscuridad. Continúa con la fase de Preparaciones.

36 Tus exploradores emergen bajo la sitiada ciudad de Al-Iskandria y contactan con sus defensores. Son precavidos y suspicaces, pero la información de una amenaza subterránea les preocupa sobremanera, ya que todas sus tropas están dedicadas a defender los muros del refugio. Llegáis a un impropio trato, fruto de la necesidad. Parte de tus tropas protegerán el Portal de Sombras y los ciudadanos de Al-Iskandria te pagarán por este servicio.

A partir de ahora, al principio de cada batalla recibes 2 Crystales adicionales. Continúa con la fase de Preparaciones.

37 Cuando los cuatro monumentos se derrumban uno tras otro, el suelo a su alrededor comienza a temblar. Este terremoto no se parece en nada a los que recuerdas de tu mundo. La carnosa superficie comienza a vibrar como si fuera una gigantesca membrana, sus retorcidos tendones se desenredan y la energía sombría se ve atraída hacia las fisuras. Todas las criaturas de la Oscuridad huyen, ya que parece que la onda también les arrastra a ellas.

Una vez está despejado el campo de batalla y el suelo termina de moverse, examinas las ruinas y descubres unos túneles viscosos que parten de la base de cada monumento hacia algún sitio bajo tierra. Estas venas estaban extrayendo energía de las torres de Crystal y transportándola a algún otro sitio. Miras con desagrado en el interior de uno de estos túneles pulsantes y te das cuenta de que la única forma de avanzar es a través de ellos.

Coloca la pegatina D14: «Las torres caídas» en el mapa de campaña. Juega el siguiente escenario.

38 Los monumentos se resquebrajan, enterrando a algunos de tus propios soldados bajo los escombros. La Oscuridad retrocede cuando sus engendros pierden las ganas de combatir. Por desgracia, no hay muchos más cambios.

El Portal de Sombras sigue abierto. Examinas las ruinas y descubres unos túneles viscosos que parten de la base de cada monumento hacia algún sitio bajo tierra. Estas venas estaban extrayendo energía de las torres de Crystal y transportándola a algún otro sitio. Miras con desagrado en el interior de uno de estos túneles pulsantes y te das cuenta de que la única forma de avanzar es a través de ellos.

Juega el siguiente escenario.

39 El ataque termina en desastre. La proximidad de las torres reforzó a las criaturas de la Oscuridad que acabaron fácilmente con sus agotadas tropas. Os hicieron retroceder hacia vuestra Puerta, donde recibisteis noticias nefastas del resto de puestos avanzados. Muchos de tus destacamentos fueron derrotados y la Oscuridad está rodeando tu Portal, amenazando con dejar aislados a los supervivientes. Con reluctancia, ordenas una retirada general. Este extraño reino te ha derrotado... como lo ha hecho con muchos antes que tú.

Escoge una:

➤ Suma 1 Eco de Mundos Perdidos y comienza de nuevo la fase de Batalla de este escenario.

➤ Suma 1 Eco de los Mundos Perdidos, inutiliza todas las pegatinas «Conquista» del mapa de campaña y vuelve a la fase de Preparaciones de este escenario.

➤ Retira a todos tus guerreros del Portal de la Sombras y del resto de puestos avanzados para intentar un último y desesperado asalto. Inutiliza dos pegatinas Conquista y coloca la pegatina D11: «¡Sin provisiones!» en el espacio apropiado del mapa de campaña. Después, aplica la Recompensa de la Oscuridad y comienza de nuevo la fase de Batalla de este escenario.

41 Das una orden y tus guerreros rodean a los tres héroes. Se produce un violento choque, que termina tan pronto como una de las espadas alcanza a la mujer que sostiene un artefacto. Un extraño zumbido llena el aire cuando el artefacto cobra vida, sus ruedas y pistones moviéndose frenéticamente. Todo a tu alrededor se ralentiza. Y, entonces, ves como el propio espacio se dobla como un papel. Varios de tus guerreros se ven atrapados en esta arruga y simplemente son borrados de la existencia. El extraño trío se retira, arrastrando a una mujer herida. Te quedas con los patéticos restos de tus tropas. La Oscuridad a tu alrededor parece más densa y más opresiva que nunca. Una sensación ominosa aprieta tu garganta. Quizás no debieras de haber hecho esto.

Escoge una:

➤ **Reinicia el encuentro:** vuelve al guion 44 y suma 1 a tu marcador de Ecos de Mundos Perdidos.

➤ **Sigue a pesar de todo:** coloca la pegatina D16: «Héroes perdidos» en el espacio apropiado del mapa de campaña. Vuelve a la fase de Preparaciones.

42 Al otro lado del Portal, surgen unas olvidadas ruinas semienterradas. El aire es pesado y el ambiente no es menos opresivo que en el reino de la Oscuridad. No hay duda de por qué las criaturas de la Oscuridad erigieron el Portal aquí.

Tras un rato, tus tropas descubren un campamento Dvergar abandonado y una bóveda vacía que presenta signos de combate. Sea lo que sea que pasó aquí, llegas tarde. Por lo menos consigues recuperar algunas poderosas linternas de gas Dvergar. Podrían ser útiles al otro lado.

Resta 2 al marcador del Último Anochecer. Continúa con la fase de Preparaciones.

44 Te sorprende el tamaño de su pequeño ejército... si es que la palabra ejército puede utilizarse aquí. Están liderados por un enorme Vengador Dvergar que se abre paso a través de las criaturas de la Oscuridad con sus brazos mecánicos. Una furiosa Dríada cubre su espalda con una larga lanza, mientras que una mujer encapuchada avanza, concentrada, tras ellos. A primera vista,

parece una misión suicida. Pero después te percatas de un extraño objeto brillante en las manos de la mujer. La Oscuridad parece retroceder ante su luz, las criaturas enemigas pierden sus sudarios negros y parecen casi patéticas: mezclas de huesos secos y cráneos alargados.

Intrigado, envías a tus tropas en su ayuda. Poco después, los tres improbables héroes se paran frente a ti, tensos y preparados para la batalla en caso de que demuestres ser otro adversario. Les preguntas su propósito. La Driada es la primera en hablar.

—Sea lo que sea lo que creas estar planeando, no funcionará. He observado a través de los ríos del tiempo. La Oscuridad es más profunda de lo que podrías imaginar. Cada victoria aquí es solo temporal. Para golpear de verdad, debemos ir donde ningún ejército puede seguirnos. Por favor, no nos retengáis.

Preguntas cómo piensan llegar allí.

—Tenemos una forma —responde la mujer, descubriendo el objeto en sus manos. Tu mirada se pierde inmediatamente en los intrincados mecanismos de la maravillosa máquina. Estás seguro de una cosa: ningún artesano vivo, de ninguna raza, podría haberlo fabricado.

Escoge tu respuesta:

> **Les dejas marchar y les proporcionas una pequeña escolta:** coloca la pegatina D15: «Héroes del Crepúsculo» en el espacio apropiado del mapa de campaña. Vuelve a la fase de Preparaciones.

> **Ignóralas y sigue con el próximo ataque:** vuelve a la fase de Preparaciones.

> **Atácales y trata de hacerte con su artefacto:** lee el guion 41.

46 No puedes evitar mirar como uno de tus guerreros tropieza más allá del borde de la membrana y comienza a caer. No envidias al pobre bastardo. Es una caída larga. Al mirarle, te das cuenta de que hay algo formándose debajo de la membrana. Una gruesa nube de oscuridad lentamente se solidifica en forma de una gigantesca campana. Algo te dice que no queda mucho tiempo.

Si el marcador de Ecos de Mundos Perdidos es igual o mayor que 6, realiza inmediatamente 1 Activación adicional de 1 de tus Unidades. La batalla continúa.

47 La batalla termina antes de que llegues a ella. No quedó ni rastro de los pobres estúpidos que entraron en este dominio.

Coge 1 pegatina adicional de «Conquista». Continúa con la fase de Preparaciones.

48 Centímetro a centímetro, arrebatas esta colina a la Oscuridad y abres camino para los refuerzos que llegan a través del Portal. La imponente monstruosidad picuda cae, cubierta de heridas. Parece que has triunfado.

De repente, tañe una campana en algún lugar bajo la membrana en la que te encuentras.

Con su sonido ensordecedor, lleno de connotaciones cacofónicas, el sol mismo comienza a oscurecerse. El cuervo de Llamada grazna, como si se riese de tus esfuerzos. Levanta su garra y rasga la membrana con un único y poderoso golpe. Caes, resbalas por los bordes negruzcos de la campana y rebotas hacia el suelo, muy abajo. Al mismo tiempo, una marea negra comienza a extenderse desde la base de las columnas, un mar negro que consume rápidamente el erial. Tus guerreros y tú os sumergís en él.

La condenación de tu mundo ha salvado tu vida, al menos, por ahora.

Coloca todas las miniaturas supervivientes en sus cartas de Unidad y separa estas cartas. Participarán en la siguiente batalla. Juega el Escenario 5A.

49 Al otro lado del Portal, surgen unas olvidadas ruinas semienterradas. El aire es pesado y el ambiente no es menos opresivo que en el reino de la Oscuridad. No hay duda de por qué las criaturas de la Oscuridad erigieron el Portal aquí.

Rato después, tus tropas descubren un campamento de arqueólogos Dvergar. Aunque suspicaces al principio, deciden ayudarlos tan pronto como les contáis vuestra cruzada en el mundo oscuro. Su maestro cavador te entrega un extraño receptáculo que acaban de encontrar en una bóveda cerrada dentro de las ruinas. No estás seguro de cómo usarlo, pero tan pronto lo coges, tus pensamientos parecen fluir más rápido y el tiempo parece ralentizarse.

Coloca la pegatina C12: «Arca antigua» en la sección de «Efectos» del mapa de campaña de la Oscuridad. A partir de ahora, el número máximo de tu mano de cartas es 4 y robas hasta tener 4 cartas al principio de tu turno.

51 Mueres, y tu pequeño e intrascendente mundo se une a otros miles en la Oscuridad.

Escoge una:

> Pierdes la campaña. Lee el FINAL 5.

> Suma 1 Eco de Mundos Perdidos y comienza de nuevo la fase de Batalla.

54 La Emperatriz está furiosa por vuestra intromisión. Gira su máscara hacia el Cuervo moribundo y emite otro desgarrador grito. Del suelo brotan gruesas espigas que perforan la carne del Cuervo de Llamada y le inyectan un fluido negro.

Se levanta, más fuerte que nunca.

El Cuervo de Llamada ya no se considera derrotado. Recupera todas sus fichas de Resistencia y añade 1 ficha adicional. A partir de ahora, lucha según las reglas normales.

La batalla continúa.

56 La Emperatriz se desespera por momentos. Una vez más, su grito desgarrador atraviesa el pesado aire... y esta vez es el suelo el que parece responder. De repente sientes que algo se mueve bajo tus pies y te das cuenta que el lugar en el que estabas de pie era la espalda de una criatura inconmensurablemente grande. Músculos titánicos se tensan bajo la piel. Te lanzan hacia arriba. Después, todo el campo de batalla empieza inclinarse a medida que se eleva hacia

los reinos de la superficie. No eres capaz de entender qué está pasando.

A partir de ahora, al principio de todos tus turnos, haz una tirada de Iniciativa por cada miniatura del tablero, a excepción del Cuervo de Llamada y la Emperatriz Abisal. Aquellos que fallen la tirada pierden el equilibrio y se precipitan hacia la noche eterna.

La batalla continúa hasta que mates a la Emperatriz o todas tus miniaturas estén muertas.

58 Hace unas horas, una extraña premonición te advirtió de que dejases parte de tus tropas cerca de las torres derruidas esperándote. Te esperaron... y cuando te ven caer más abajo tras la batalla de la torre de la campana, saltan contigo sin dudarlo.

Todas tus bajas del Escenario 4 se recuperan. Comienzas la batalla con las 5 Unidades cualquiera con toda su capacidad.

59 Cuenta tus Ecos de Mundos Perdidos y compara con la siguiente tabla:

> 1 Eco o menos: Lee el FINAL 3.

> 5 Ecos o menos: Lee el FINAL 2.

> Más de 5 Ecos: Lee el FINAL 1.

SB-01 Mueres, y tu pequeño e intrascendente mundo se une a otros miles en la Oscuridad.

Escoge una:

> Pierdes la campaña. Lee el FINAL 5.

> Suma 1 Eco de Mundos Perdidos y comienza de nuevo la fase de Batalla.

SB-02 El guerrero Dvergar ruge cuando varios brazos de la Emperatriz se cierran sobre él, clavando sus hojas de hueso bajo la armadura. Lo acerca hacia ella, aplastándole con su abrazo.

—¡Por el mundo fortaleza! —grita y, en ese momento, agarra su máscara, la levanta y golpea su cara descubierta con un puño de hierro. La Emperatriz gime. Sus brazos y piernas se encogen como los de una araña moribunda. El guerrero Dvergar cae junto a ella, su armadura hecha pedazos y su carne sangrando. El fluido sombrío deja de manar de la columna rota. En su lugar, brota alrededor de la Emperatriz, protegiéndola, curándola.

Retira la ficha grande en contacto  con la Emperatriz. Este turno la Oscuridad solo roba y juega 1 carta. La batalla continúa.

SB-04 La Emperatriz está furiosa por vuestra intromisión. Gira su máscara hacia el Cuervo moribundo y emite otro desgarrador grito. Del suelo brotan gruesas espigas que perforan la carne del Cuervo de Llamada y le inyectan un fluido negro.

Se levanta, más fuerte que nunca.

El Cuervo de Llamada no se considera Inmóvil Recupera todas sus fichas de Resistencia y añade 1 ficha adicional. A partir de ahora, lucha según las reglas normales.

La batalla continúa.

SB-05 Cuando cortas la gruesa y densa piel y mellas el hueso amarillado, un chorro cálido de fluido sombrío brota hacia arriba. Forma una silueta retorcida que te ataca inmediatamente. Parece que la propia sangre de la Sombra Primordial es oscuridad licuada.

A partir de ahora, cualquier Trozo de Columna Herido actúa como un Portal de Sombras. Las nuevas miniaturas de la Oscuridad se despliegan en contacto  con ellos, escogiendo los que estén más cerca de tus miniaturas.

SB-06 La Emperatriz se desespera por momentos. Una vez más, su grito desgarrador atraviesa el pesado aire... y esta vez es el suelo el que parece responder. De repente, sientes que algo se mueve bajo tus pies y te das cuenta que el lugar en el que estabas de pie era la espalda de una criatura inconmensurablemente grande. Músculos titánicos se tensan bajo la piel. Te lanzan hacia arriba. Después, todo el campo de batalla empieza inclinarse a medida que se eleva hacia los reinos de la superficie.

No eres capaz de entender qué está pasando.

A partir de ahora, al principio de todos tus turnos, haz una tirada de Iniciativa por cada una de tus miniaturas. Aquellas que fallen la tirada pierden el equilibrio y se precipitan hacia la noche eterna.

La batalla continúa hasta que mates a la Emperatriz o todas tus miniaturas estén muertas.

SB-08 Cuando cayó el guerrero Dvergar, la Driada trató de ocupar su lugar, haciendo retroceder a la Emperatriz con una serie de golpes. Esto se acabó cuando la Emperatriz cogió su lanza y la rompió por la mitad. Por toda respuesta, la Driada se abalanzó contra su enemiga profiriendo un salvaje grito de guerra, enarbolando la lanza rota. Clavó esta afilada estaca profundamente en el abdomen de la Emperatriz mientras la criatura herida arrancaba con sus garras su carne. La carne humana falsa se abrió, dejando al descubierto la gruesa corteza que había debajo. Surgieron enredaderas y ramas, enredando a la Emperatriz en un verde abrazo durante unos momentos preciosos.

Retira 1 de las fichas pequeña en contacto  con la Emperatriz. Este turno la Oscuridad solo roba y juega 1 carta. La batalla continúa.

SB-09 Cuenta tus Ecos de Mundos Perdidos y compara con la siguiente tabla:

> 5 Ecos o menos: Lee el FINAL 4.

> Más de 5 Ecos: Lee el FINAL 3.



CAMPAÑA EN SOLITARIO / CO-OP

LA ÚLTIMA CIUDAD

PRÓLOGO

¡Está ahí! Habías empezado a creer que todas esas historias y mapas toscos eran un engaño, urdido para alejarte de la guerra. Y de repente, una mañana, ves un resplandor en la lejanía, más allá de las nubes de arena. Tus guerreros y tú os acercáis y pronto estáis de pie en lo alto de una duna, enmudecidos de asombro ante las gigantescas murallas, las líneas de puestos de defensa y el gargantuesco palacio que reina sobre la ciudad, acostada contra la ladera de una montaña roja.

¡La legendaria Última Ciudad! Hasta ahora era únicamente un mito. Un antiguo asentamiento humano que, se dice, habría sobrevivido al Juicio en los confines del mundo, y cuya vida había seguido ajena al resto de supervivientes, sin tener contacto con el mundo exterior.

Eso último está a punto de cambiar. Vuelves la mirada hacia tu pequeño destacamento que camina lentamente tras de ti. Con todas las guerras que se disputan en las tierras conocidas, tu facción no podía prescindir de más tropas para esta loca búsqueda. A pesar de que te aseguraste de coger los mejores, sabes que cuando el combate comience a cobrarse su precio, su número descenderá rápidamente. Y habrá combate, estás seguro de ello. Los viejos huesos y los fragmentos de armadura esparcidos por el perímetro son advertencia suficiente.

REGLAS Y PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Además de las reglas normales que tienes al principio de este libro, durante la campaña de La Última Ciudad se aplican también las reglas siguientes.

Esta campaña es una campaña para juego en solitario o Co-Op en la que un jugador (o dos) se enfrentará a una IA de dificultad creciente. El ejército enemigo, los Supervivientes de la Última Ciudad, utilizan las reglas IA estándar de la Oscuridad, que tienes al principio de este libro.

TU EJÉRCITO Y TU MAZO

Comienzas la campaña con todas las Unidades y miniaturas de 1 única facción. En cada batalla puedes escoger hasta 5 de las Unidades que te queden. Su número irá disminuyendo si sufres muchas Bajas (consulta la sección Bajas, más adelante).

Antes de comenzar la campaña, construye un mazo inicial de 25 cartas. Se ira haciendo más pequeño cuando vayas acumulando pérdidas.

En el modo Co-Op, ambos jugadores se reparten las tropas disponibles de 1 facción y construyen, cada uno, un mazo de 20 cartas.

BAJAS

Durante la campaña de La Última Ciudad, el marcador de campaña representa tu número creciente de Bajas. Cuanto más te adentras en la ciudad y más batallas pierdes, más pequeño será tu ejército.

El marcado de Bajas comienza en 0. No pongas todavía ningún indicador sobre él hasta que sufras, al menos 1 punto de Bajas. Cuando las Bajas lleguen a las casillas 3, 6, 8 y 10 del marcador, retira una de tus cartas de Unidad de la partida. ¡No podrás volver a desplegar esta Unidad!

Cuando un jugador pierde una Unidad de esta forma, debe construir un nuevo mazo de campaña con 5 cartas de Acción menos (el tamaño máximo del mazo se reduce en 5).

¡IMPORTANTE! Si pierdes una batalla cuando el marcador de Bajas está en 10 ¡pierdes la campaña! Lee el **FINAL 1**.

ESCENARIO 1

LAS PUERTAS DE BRONCE

A pesar de que puedes ver perfectamente las ballestas de repetición en las murallas y los baluartes, ninguna se mueve cuando os aproximáis. La impresionante puerta de bronce con relieves que representan reyes humanos, sacerdotes, y guerreros está ligeramente abierta. ¿Has llegado tarde? ¿Ya han saqueado la ciudad otros como vosotros?

Abres más la puerta y avanzas bajo su sombra con tus mejores guerreros en punta. El patio está lleno de cadáveres, pero ninguno parece pertenecer a un invasor. Algunos visten inquietantes máscaras de plata. Otros, armaduras adornadas que tienen mecanismos de vapor que recuerdan ligeramente a los de los Caballeros Sagrados. Ambos ejércitos parecen nativos de esta ciudad. Entonces ¿Por qué se masacraron mutuamente?

De repente, alguien surge de la oscuridad. Una figura humana que viste túnica de sacerdote y lleva una de las máscaras de plata. Se tambalea hacia vosotros. Al acercarse, unos zarcillos negros brotan de su boca y sus ojos. Las mangas bordadas se desgarran, revelando tendones oscuros y retorcidos y espinas afiladas. Más formas se levantan del suelo.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla normal.
- Coloca solo 2 Yacimientos de Crystal. No coloques el Portal de Sombras.
- Antes de la batalla, coloca 9 fichas pequeñas en cualquier hexágono vacío del mapa que no esté en contacto con cualquier otra ficha o miniatura. Representan los Cadáveres de los Supervivientes (consulta las Reglas Especiales).

TU OBJETIVO: Sobrevivir hasta que se agote el mazo de la Oscuridad o ganar por Puntos de Victoria.

TU OBJETIVO ESPECIAL: No perder ninguna Unidad.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: Unidad Sombra, Unidad Espectro del Vacío, Unidad Impostor. Todas llegan durante la batalla.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra, Espectro del Vacío e Impostor. Barájalas y coge las 10 primeras cartas.

REGLAS ESPECIALES:

Las miniaturas Supervivientes no llegan a través de un Portal de Sombras. En lugar de eso, cuando tengas que Engendrar una miniatura Superviviente, escoge la ficha Cadáver más cercana a cualquiera de tus miniaturas y reemplázala por esta miniatura Superviviente.

TU RECOMPENSA: Coloca la pegatina E01: «Puerta capturada» en el espacio correspondiente del mapa de La Última Ciudad. Juega el Escenario 2.

TU PENALIZACIÓN: Suma +1 Bajas. Vuelve a jugar el Escenario.

TU PENALIZACIÓN ESPECIAL: Ganes o pierdas, suma 1 a las Bajas si has perdido una Unidad completa (solo una vez).

ESCENARIO 2

EN LA CIUDAD

A diferencia de otros escenarios, este implica un gran número de batallas consecutivas contra la IA mientras conquistas lugares concretos dentro de la ciudad. En cada una de estas batallas, tu objetivo será ganar por Puntos de Victoria o sobrevivir hasta que el mazo del oponente se agote (salvo que se diga lo contrario). Las tropas enemigas o las reglas especiales cambian en función de la localización. La preparación es la normal, salvo que se diga lo contrario.

Comienza colocando tu Indicador de Facción en una de las rutas que llevan desde las Puertas de Bronce a (E02-A), (E02-B) o (E03). Lee la descripción del lugar y lucha la batalla siguiendo las reglas expuestas. Después, si ganas, aplica la recompensa y sigue hacia uno de los puntos listados en la sección «Seguir avanzando». Si pierdes, aplica la penalización. Normalmente, implica elevar el número de Bajas y mover tu ficha de facción a la última localización conquistada. ¡Puede que necesites varios intentos para encontrar la ruta accesible a tu ejército y tu estilo de juego!

ATENCIÓN: si vuelves a una localización previamente conquistada NO VUELVAS a jugar la batalla. Esta zona es segura y puedes moverte inmediatamente a otra de las listadas en la sección «Seguir avanzando».

(E02-A) CEMENTERIO SINROSTRO

Subes por una estrecha escalera de madera en forma de espiral dentro de uno de los baluartes. Llegas a la parte superior de la muralla. Toda la ciudad, silenciosa y ominosa, se extiende ante ti. A lo lejos, el muro parece desaparecer en una tormenta de arena, pero emerge por el otro lado, llegando casi hasta el palacio. Parece una forma inteligente de evitar la mayoría de la ciudad baja, por lo menos por ahora.

Continúas y, al poco tiempo, ves una rampa por el lado exterior del muro formada por cadáveres putrefactos de Sinrostro. Parece que su manada trató de asaltar la ciudad. Casi lo consiguieron. Por desgracia, para seguir avanzando debes cruzar el appestoso campo de batalla que dejaron en la parte superior del muro. Como era de esperar, en cuanto te acercas se levantan apariciones oscuras entre los cadáveres.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra y Espectro del Vacío. Barájalas y coge las 15 primeras cartas. Deja el resto a un lado.

DIFICULTAD: Juega 3 cartas de Oscuridad cada turno.

REGLAS ESPECIALES: Atravesar andando la alfombra de cadáveres Sinrostro siempre es peligroso. Alguno puede estar vivo todavía. Cuando una de tus miniaturas se Mueve más de 2 Casillas en una misma acción de Movimiento, lanza 1 dado Rojo. Si el resultado es 5 o 6, sufre 1 Herida.

PENALIZACIÓN: +2 Bajas, retrocede a E01.

RECOMPENSA: +1 Bajas, coloca 1 pegatina E02: «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: Desde aquí puedes continuar por el muro (E04) hacia la tormenta de arena o volver a la puerta principal (E01).

(E04) BASTIÓN DE LA TORMENTA

La última de las torres de tormenta que una vez protegieron toda la ciudad sigue en funcionamiento, cubriendo parte del muro con una tormenta de arena. Abrirete camino por las bravas sería peligroso. Estás seguro de que muchos de tus guerreros morirían, saliendo despedidos por encima del muro o caminando hacia el vacío sin darse cuenta. Para complicar las cosas, ves extrañas formas oscuras acechando en la densa nube. Tu mejor esperanza es cruzar entre ellas e inutilizar el Crystal de Tormenta lo antes posible.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra, Impostor y Espectro del Vacío. Barájalas y coge las 12 primeras cartas. Deja el resto a un lado.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno.

REGLAS ESPECIALES: Cada segundo que pasas en la tormenta es costoso. Al principio de cada uno de tus turnos, causa 1 Herida a 1 de tus miniaturas.

PENALIZACIÓN: +2 Bajas, retrocede a E02-A.

RECOMPENSA: +1 Bajas. Coloca la pegatina E04: «Torre inutilizada» en el espacio apropiado del mapa de La Última Ciudad. Los fragmentos del Bastión de Tormentas inutilizado son útiles. A partir de ahora, comienza cada batalla con 1 Crystal adicional. Sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: abandona la nube y te das cuenta de que la ciudad a tus pies ha cambiado. Ahora caminas por sobre sus barrios altos. Hay un camino ancho que conduce desde el muro a los jardines de palacio (E02-H). También puedes retroceder (E02-A).

(E03) HOGARES VACÍOS

La serpenteante calle principal de la ciudad baja conduce a tus tropas a una plaza barrida por la arena. Docenas de puertas y ventanas silenciosas te observan, como si fueran ojos negros. Gritas, pero nadie contesta. Parece que ha desaparecido hasta el último habitante, pero ¿dónde han ido?

Antes de que tengas oportunidad de seguir, varias figuras retorcidas salen de los edificios abandonados, rodeando a tus tropas. Tomas posición en el centro de la plaza, con la esperanza de poder romper la oleada oscura.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor y 1 Unidad Espectro del Vacío.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra, Impostor y Espectro del Vacío. Barájalas y coge las 18 primeras cartas.

DIFICULTAD: Juega 3 cartas de Oscuridad cada turno.

REGLAS ESPECIALES: No hay Portal de Sombras en este escenario. Cuando tengas que Engendrar una miniatura de la Oscuridad, colócala en la Casilla vacía del borde del tablero más cercana a una de tus miniaturas.

PENALIZACIÓN: +1 Bajas. Retírate a la última localización Conquistada.

RECOMPENSA: +1 Bajas. Coloca la pegatina E03: «Masacre en la plaza» en el espacio apropiado del mapa de La Última Ciudad y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: puedes seguir explorando la ciudad baja (E02-C) o (E02-D). También puedes cruzar el arco ceremonial que da paso a la ciudad alta (E06) o dirigirte a la puerta principal de la ciudad (E01).

(E02-B) TALLER DE PANALES

Un laberinto de callejones te lleva hasta este enorme taller. Parece que cientos de personas eran contratadas para construir enormes estructuras de arcilla similares a panales gigantes. ¿Por qué alguien malgastaría tanto esfuerzo en algo tan extraño? Te acercas para examinar uno de los panales. Inmediatamente, un cobertizo cercano explota lanzando retorcidas criaturas de la Oscuridad sobre tus tropas.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra, Impostor y Cuervo de Matanza. Barájalas y coge las 12 primeras cartas.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno.

PENALIZACIÓN: +1 Bajas. Retrocede a E01.

RECOMPENSA: Coloca 1 pegatina E02: «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: puedes subir por una calleja empinada hasta un extraño templo abovedado (E02-C), adentrarte más en la parte baja de la ciudad (E05) o regresar a la puerta principal (E01).

(E05) CASA DE LA ETERNIDAD

Un silencioso altar está colocado frente a una reflectante piscina. Por todos los terrenos del templo puedes ver los cadáveres disecados de hombres, mujeres y niños, agazapados, tumbados y apoyados contra las paredes, como si esperasen algo que nunca llegó.

Dentro del templo, encontrás docenas de cadáveres envueltos vendas alrededor de una extraña piscina luminiscente con una rampa ceremonial de piedra que lleva hasta ella. Retiras algunas de las vendas y te das cuenta de que los cuerpos no están del todo muertos, si no que se han colocado en una especie de estasis extraño, probablemente sumergiéndolos en las aguas de la piscina. Pero antes de que puedas investigar más, de algunas de las momias surgen zarcillos negros y extremidades malformadas.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío.

MAZO SUPERVIVIENTES: coge todas las cartas de Sombra, Impostor y Espectro del Vacío y barájalas. Coge las 14 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad por turno, utiliza la carta de Dificultad «Modo Oscuro».

REGLAS ESPECIALES: El enemigo comienza la batalla con 5 ☉

PENALIZACIÓN: +2 Bajas. Retrocede a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: Después de dar descanso definitivo a los revividos, descubres que el agua del templo realmente tiene propiedades analgésicas y regenerativas. Coloca la pegatina E05 «Pozo drenado» en el espacio apropiado del mapa de La Última Ciudad. A partir de ahora, puedes restaurar 1 ficha de Resistencia 1 vez por batalla a cualquiera de tus Unidades, pero esa Unidad sufre -1 INI hasta el final de la batalla.

SEGUIR AVANZANDO: puedes seguir por un estrecho camino que parece conectar el templo con la ciudad alta (E02-E) o puedes dar la vuelta hacia el taller de los panales (E02-B).

(E02-C) CÚPULA DE PIEDRA

Sin lugar a dudas, este enorme templo abovedado era importante. Sus paredes son tan gruesas como los propios muros de la ciudad y solo hay una entrada. La cúpula esta resquebrajada y por sus grietas se filtra un familiar resplandor azul.

Abres la puerta forzándola y entras en el sanctum. En el centro, justo debajo de la cúpula, un meteoro gigante descansa sobre un pedestal, rodeado de alfombras de rezo abandonadas. La superficie del meteoro está tachonada de los Crystales más grandes que hayas visto jamás. Por desgracia, los deformados feligreses del templo todavía acechan cerca de sus muros y no te dejarán que te acerques a su antigua reliquia sin pelear.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas de Sombra, Impostor, Espectro del Vacío y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 16 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno.

REGLAS ESPECIALES: Coloca solo 1 Yacimiento de Crystal, a una distancia mínima de 2 Casillas del borde del mapa. Extraer de este Yacimiento de Crystal te da 3 Crystales (si lo controlas) o 1 Crystal (si está en disputa).

PENALIZACIÓN: +2 Bajas. Retírate a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: Coloca 1 pegatina E02: «Conquista» en esta localización y la pegatina E11 «Crystales Celestiales» en la sección «Saqueo» del mapa de la Última Ciudad. A partir de ahora, empiezas cada batalla con 2 Crystales adicionales. Sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: puedes seguir el camino ceremonial que parece unir la Cúpula de piedra con la ciudad alta (E02-E) o puedes ir al taller de los panales (E02-B). También hay una pequeña callejuela que conduce a la plaza de la ciudad baja (E03).

(E02-D) TALLER DE ARMAS DE ASEDIO

Durante mucho tiempo, hileras de balistas de repetición protegían los muros de la Última Ciudad. Pero, ahora, el taller donde se creaban estas obras de ingeniería está abandonado y silencioso. Cuerdas de acero, gruesas como un dedo, descansan en largos armarios. En la oscuridad, las cabezas de los proyectiles brillan como dientes gigantes.

No todo el mundo se ha ido. Malvados espectros surgen de las esquinas oscuras del taller con sus tendinosos cuerpos fundidos con el afilado metal y retorcido con los cables de acero. De repente, escuchas cómo se activa un mecanismo y el agudo sonido metálico de la cuerda de una balista al liberarse.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Espectro del Vacío (+1 ATA, +1 ficha de Resistencia), 1 Unidad Impostor (+1 ATA, +1 ficha de Resistencia), 1 Unidad Cuervo de Matanza (+1 ATA, +1 ficha de Resistencia).

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas de Impostor, Espectro del Vacío y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 16 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno.

REGLAS ESPECIALES: Escoge un borde del mapa y señálalo con 1 ficha. Este es el Borde Alejado del taller. Al principio de cada turno de la 1A, escoge una de tus miniaturas que estén más cerca del Borde Alejado y comprueba Impacto (con el dado amarillo). Efecto: la miniatura sufre 2 Heridas y es Empujada 1 Casilla en dirección contraria al Borde Alejado (ella puede, a su vez, Empujar). Este ataque de proyectiles dura toda la batalla.

PENALIZACIÓN: +1 Bajas. Retírate a la última localización Conquistada.

RECOMPENSA: Coloca 1 pegatina E02: «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: Desde aquí, un traqueteante ascensor sube por el muro interior de la ciudad. Parece conectar el taller con los barracones situados arriba (E02-F). Si no te fías de este antiguo cacharro, siempre puedes retroceder (E03).

(E02-E) ATAJO POR EL CAÑÓN

El camino os conduce a un serpenteante cañón cuyos lados están llenos de pequeñas viviendas excavadas en la propia roca. Sus fachadas de piedra te miran con centenares de pequeñas ventanas negras. Te sientes incómodo, pero la carretera parece ir subiendo hacia la ciudad alta, y es allí a dónde vas.

Esta ciudad ya te ha dado unas cuantas lecciones, así que te prepararás para una emboscada. Y, por supuesto, llega. Docenas de formas oscuras se lanzan sobre ti desde las casuchas de piedra.

PREPARACIÓN: No coloques el Portal de Sombras. Todas las casillas de todos los bordes del mapa funcionan como Portales de Sombras. Las miniaturas enemigas siempre se Engendran tan cerca de una de tus miniaturas como sea posible.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra, Espectro del Vacío, Impostor y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 16 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno y usa la carta de Dificultad «Sanguijuelas».

PENALIZACIÓN: +2 Bajas. Retírate a la última localización «Conquistada».

RECOMPENSA: +1 Bajas si has perdido alguna Unidad completa durante esta batalla. Coloca 1 pegatina E02: «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: a lo lejos, el cañón desemboca en los verdes jardines de la ciudad alta (E02-G). La carretera vuelve a la Casa de la Eternidad (E05) y a la Bóveda de Piedra (E02-C).

(E02-F) LA CIUDADELA

Destacando por encima de las chabolas, las casas y los talleres de la ciudad baja, una ciudadela de ladrillo rojo asoma anexa a un lado del muro interior. Para ser un edificio tan imponente, parece estar bastante indefenso. Cuando entras en sus barracones y pasillos, no encuentras a nadie... por lo menos hasta que entras en una amplia sala de reuniones.

Si la pegatina E08: «Tocado del sacerdote» está en la sección «Saqueo» del mapa de la Última Ciudad, lee el Evento 2. En caso contrario, lee el Evento 1.

EVENTO 1

Dentro del inmenso salón, detrás de una mesa en la que hay una maqueta a escala de toda la ciudad, se alza una imponente figura con una coraza adornada y una espada ceremonial. Puedes ver claramente como la corrupción se mueve debajo de su armadura. Y, a pesar de esto, parece que ha mantenido el control sobre sí mismo. Y el mando de sus soldados corruptos, que están a la espera junto a las paredes.

—Cur de las Caras Plateadas —su voz estalla cuando os ve— Debería de haber sabido que el Sacerdote mandaría a alguien a hacer su trabajo sucio. Pero sabed una cosa, tenemos la tarea de defender esa ciudad, y seguiremos haciéndolo mucho después de que vuestros cuerpos se hayan podrido.

PREPARACIÓN: No coloques el Portal de Sombras y coloca solo 2 Yacimientos de Crystal. Antes de desplegar tus miniaturas, coloca las miniaturas enemigas en las Casillas vacías a lo largo del borde del mapa. No más de 1 miniatura por Casilla. La Oscuridad no engendra miniaturas adicionales durante esta Batalla.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del Vacío, Impostor y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 14 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno y utiliza la carta de Dificultad «Modo Oscuro».

PENALIZACIÓN: +2 Bajas. Retírate a la última localización «Conquistada».

RECOMPENSA: +1 Bajas. Coloca 1 pegatina E02: «Conquista» en esta localización. Coloca la pegatina E07: «Espada del Estrategos» en la sección «Saqueo» del mapa de la Última Ciudad. Sigue avanzando.

EVENTO 2

Dentro del inmenso salón, detrás de una mesa en la que hay una maqueta a escala de toda la ciudad, se alza una imponente figura con una coraza adornada y una espada ceremonial. El Estrategos de la Última Ciudad. Puedes ver claramente como la corrupción se mueve debajo de su armadura. Y, a pesar de esto, parece que ha mantenido el control sobre sí mismo. Y el mando de sus soldados corruptos, que están a la espera junto a las paredes.

—Veo que traéis un regalo —dice, señalando el tocado del derrotado Sacerdote—. Me alegro de que haya pagado por todo lo que él y sus caras plateadas hicieron a nuestra gente. No es que importe ahora. Somos los últimos de los últimos. Cuando nosotros sucumbamos a esta maldición, ya no quedará nadie.

Se levanta y camina hasta ti. El olor de la carne podrida y la corrupción es abrumador. Te entrega un enorme cuerno de guerra.

—Ve —dice—. Ve al corazón de la ciudad y haz lo que tienes que hacer.

RECOMPENSA. Coloca 1 pegatina E02: «Conquista» en esta localización. Coloca la pegatina E10: «Cuerno de guerra antiguo» en la sección «Saqueo» del mapa de la Última Ciudad. Sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: Desde los pies de la Ciudadela, una ancha calle te lleva directamente hasta las tierras del templo (E02-H), pero también puedes usar el renqueante ascensor para volver a la ciudad baja (E02-D).

(E06) EL VALLE SAGRADO

El eje de toda la Última Ciudad es un impresionante boulevard flanqueado por estatuas de dioses y héroes. Atraviesa la puerta dorada del muro interior y se prolonga a lo largo de dos manzanas de lujosas casas, templos y villas ajardinadas. Al fondo, puedes ver los terrenos de palacio. Unas figuras premonitorias acechan tras los monumentos golpeados por la arena. Es el camino más sencillo para entrar y por eso es el más protegido, sus defensores enormes y más fieros que nada de lo que te hayas encontrado hasta ahora.

PREPARACIÓN: Antes de desplegar tus miniaturas, escoge un borde del mapa. Despliega 1 Unidad Sombra completa y 1 Unidad Espectro del Vacío completa en 2 Casillas cualquiera de ese borde.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno y utiliza la carta de Dificultad «Creciendo».

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del Vacío, Impostor y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 16 primeras.

PENALIZACIÓN: +2 Bajas. Retírate a la última localización «Conquistada».

RECOMPENSA: +1 Bajas. Coloca la pegatina E06: «La Brecha» en esta localización. Sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: El camino sagrado sube hasta los terrenos del palacio (E02-H) mientras que una carretera empedrada se bifurca dirigiéndose hacia una villa de dos pisos con una máscara de plata en su fachada (E02-G). La ciudad baja se encuentra, silenciosa, a tu espalda (E03).

(E02-G) LA CASA DEL SACERDOTE

Una magnífica mansión se alza en mitad de un gran jardín calentado por el sol abrasador. La cara plateada de la fachada parece moverse y hacer muecas... ¿o es tan solo un efecto óptico causado por el aire caliente? Cuando entras en el edificio, ves murales religiosos, estatuas sagradas y enormes librerías. Aquí tenía que vivir un miembro importante del clero.

Por último, llegas a un estudio polvoriento situado directamente detrás de la máscara. Sus ojos son las ventanas, observando la ciudad. Una figura delgada se sienta cerca de una de ellas. Su máscara y su tocado no son de plata, sino de platino incrustado de diamantes.

Si la pegatina E07: «Espada del Estrategos» está en la sección «Saqueo» del mapa de La Última Ciudad, lee el Evento 2. En caso contrario, lee el Evento 1.

EVENTO 1

La figura se levanta despacio y se gira hacia ti. Se quita la máscara, revelando un cráneo amarillento que se hunde donde debiera estar la cara. El hueso sirve de marco a un pequeño vórtice negro que parece absorber toda la luz de la habitación.

—¿Cómo podíamos saberlo? —Susurra una siniestra voz—. Demasiados soñadores... Demasiados sueños... Demasiados caminos a la tierra de las pesadillas.

Deja escapar un escalofriante grito. Las paredes de la habitación se disuelven en un negro absoluto.

PREPARACIÓN: Despliega 1 Unidad Sombra completa y 1 Unidad Impostor completa en  con el Portal de Sombras.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Impostor. Los Espectros del Vacío llegarán durante la batalla.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra, Espectro del Vacío e Impostor. Barájalas y coge las 16 primeras.

DIFICULTAD: Juega 3 cartas de la Oscuridad cada turno. La Oscuridad comienza con 6 ☹

RECOMPENSA: Coloca la pegatina E08: «Tocado del sacerdote» en el espacio apropiado del mapa de La Última Ciudad. Coloca la pegatina E02: «Conquistada» en esta localización y sigue avanzando.

PENALIZACIÓN: +1 Bajas. Retírate a la última localización «Conquistada».

EVENTO 2

—Veo que has enseñado una lección a ese infiel —dice la figura, aunque todavía te da la espalda—. Sus matones asesinaron a muchos de los sirvientes del sueño. Nos culpaban por todo esto. Pobre loco.

Una pequeña mesa se materializa frente a ti. Sobre ella descansa un antiguo pergamino y da la sensación de que el propio espacio se deforma a su alrededor.

—Así es como aprendí a hacerles soñar. Pero hay muchos más conocimientos en él. Cógelo. Espero que traiga más suerte a tu gente que a la mía.

RECOMPENSA: Coloca la pegatina E09: «Pergamino de embalsamar» en la sección «Saqueo» del mapa de La Última Ciudad y después sigue avanzando. Puedes inutilizar la pegatina E09 en cualquier momento entre batallas para recuperar 1 de tus Unidades perdida por culpa del marcador de Bajas. Coloca 1 ficha en esa carta de Unidad. Sufre -1 a todas las características básicas (INI, ATA, DEF, MOV) pero gana +1 Resistencia. Después, añade las 5 cartas de Acción que quieras a tu mazo.

SEGUIR AVANZANDO: desde aquí, una escalera privada utilizada por el propio sacerdote lleva a los terrenos de palacio (E02-H). Una carretera empedrada conecta con el camino sagrado (E06) mientras que un atajo secreto excavado en el cañón rocoso te puede devolver a la ciudad baja (E02-E).

(E02-H) TERRENOS DE PALACIO

Estás casi en la zona más alta de la ciudad. Una vista arrebatadora se extiende en todas direcciones mientras que el amenazador palacio se cierne sobre ti. Al acercarte, te das cuenta de que algo no anda bien. Las paredes están agrietadas, y rezuman algo asqueroso. Las grandes estructuras en forma de panal parecen emanar energía oscura. Pero no hay tiempo para preocuparse por eso. Rápidamente descubres que los caminos y los jardines laberinto alrededor del palacio están repletos de retorcidas criaturas, como si el edificio las hubiera atraído de las diferentes partes de la ciudad. Abrirete paso a través de todo esto va a ser extremadamente duro.

OPCIONAL

Lee este fragmento solo si la pegatina E10: «Cuerno de guerra antiguo» está en la sección «Saqueo» del mapa de La Última Ciudad.

Al verte superado en número, recuerdas el regalo del Strategos. Guiado por tu intuición, decides tocarlo. Su explosivo sonido rebota en la cara de la montaña. Algunas criaturas, vestidas con la armadura de la ciudad, parecen reconocer esta llamada. Se levantan y se unen a tus fuerzas, trabando a varios enemigos en combate.

Inutiliza la pegatina E10. Usa el Ejército Supervivientes Alternativo en la siguiente batalla.

LA BATALLA

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Cuervo de matanza.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES ALTERNATIVO: Si has usado el Cuerno de Guerra Antiguo: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro de Vacío.

DIFICULTAD: Juega 3 cartas de Oscuridad cada turno y usa la carta de Dificultad «Esencia».

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas Sombra, Impostor, Espectro del Vacío, y Cuervo de Matanza. Barájalas y coge las 16 primeras.

PENALIZACIÓN: +1 Bajas. Retírate a la última localización «Conquistada».

RECOMPENSA: Coloca la pegatina «Conquistada» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: ¡El camino hasta las puertas de palacio (E02-I) está libre! Ahora no puedes echarte atrás. Hay demasiadas apariciones en los jardines a tu espalda.

(E02-I) EL CORAZÓN DE LA CIUDAD

¡Juega el Escenario 3!

ESCENARIO 3

EL CORAZÓN DE LA CIUDAD

Deambulas por patios vacíos y salones enormes. Miras las cúpulas tachonadas de diamantes. La Oscuridad está en todas partes. Se arremolina en las esquinas de las habitaciones. Sus membranas cuelgan de los arcos de mármol como pútridas cortinas. Las propias paredes rezuman corrupción.

Llegas a una sala del trono bajo el cielo abierto. Pero ¿qué cielo es ese? En lugar de un sol cálido, ves una oscuridad infinita, vórtices de energía sombría, filamentos tendinosos que descienden del cielo y alcanzan el suelo. ¡El corazón de la ciudad se ha hundido en la Oscuridad!

Ante ti, un camino lleva hacia el trono, esculpido en la pared de la montaña sobre la que se construyó esta ciudad. Antiguamente este trono debía de parecer enorme. Hoy en día, está flanqueado por estructuras de arcilla en forma de panal todavía más grandes que él. Algunas se han abierto y puedes ver claramente las momias envueltas en vendajes que descansan en su interior. ¿Cuántas hay? ¿Cinco mil? ¿Diez mil? Pierdes la cuenta con rapidez.

De repente, oyes como algo se desliza a tu espalda. Una ominosa figura sale caminando de la oscuridad con sus zarcillos temblando espasmódicamente. La masa tumoral de la parte superior de su cabeza se parte por la mitad, dejando ver una cara perfectamente triangular. Detrás de ella, emergen de la oscuridad varias hileras de criaturas menores. Tomas posiciones en mitad del patio, bajo el cielo oscuro. Esta será tu última batalla.

PREPARACIÓN:

● Usa el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad y coloca 4 Yacimientos de Crystal siguiendo las reglas normales.

● Despliega tus tropas dentro de las 3 Casillas centrales del mapa de la Oscuridad (la zona Roja). Si no hay suficientes hexágonos vacíos, coloca las miniaturas restantes ☹☹ con las que ya están en el mapa.

● Coloca 1 Portal de Sombras a una distancia de 1 Casilla de cualquier borde del mapa.

● Coloca la miniatura Sombra Primigenia a una distancia de 1 Casilla del borde del mapa opuesto al Portal de Sombras.

● Despliega los Espectros del Vacío ☹☹ con la Sombra Primigenia y las Sombras ☹☹ con el Portal de Sombras. El resto de miniaturas llegarán durante la batalla.

● Los Supervivientes realizan el primer turno.

TU EJÉRCITO: Utiliza cualquiera de las Unidades que te queden.

TU OBJETIVO: Matar a la Sombra Primigenia y después ganar por Puntos de Victoria.

EJÉRCITO SUPERVIVIENTES: Unidad Sombra, Unidad Espectro del Vacío, Unidad Impostor, Unidad Cuervo de Matanza, Sombra Primigenia.

MAZO SUPERVIVIENTES: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del Vacío, Impostor, Cuervo de Matanza y Sombra Primigenia. Barájalas y roba las 24 primeras.

DIFICULTAD: Juega 3 cartas de Oscuridad cada turno. Usa la carta de Dificultad «Ahora o Nunca». ¡Su efecto es permanente!

REGLAS ESPECIALES: La batalla no puede terminar hasta que la Sombra Primigenia esté muerta, incluso si has conseguido suficientes Puntos de Victoria.

RECOMPENSA: Lee el FINAL 2.

PENALIZACIÓN: +2 Bajas. Vuele a jugar este Escenario.

FINAL 1

La ciudad reclama tu vida... y la vida de todos los que te siguieron. Sus tesoros y secretos quedan intactos, esperando a que otro aprendiz de conquistador sea suficientemente estúpido para cruzar la puerta de bronce. En el fondo de su corazón, los soñadores siguen tejiendo sus pesadillas eternas y la Sombra Primordial perdura en su trono de entremundos.

¡VUELVE A EMPEZAR LA CAMPAÑA!

FINAL 2

Apenas puedes contener la arremetida de la Oscuridad. El cielo se despeja. Los gemidos de las celdas de enterramiento se detienen. Pero incluso con la sala del trono despejada, las retorcidas criaturas de la ciudad aún convergen en el palacio.

Demasiado débil para abrirte camino, te adentras más en el edificio. Pronto descubres un mural que te cuenta la historia de la ciudad hasta sus últimos días. Al mirar las pequeñas figuras y las elaboradas escenas, comienzas a entender.

Los habitantes de la ciudad creían ser los últimos supervivientes de la raza humana. Construyeron sus enormes muros, sus balistas y sus Torres de Tormenta para asegurar la supervivencia de la especie. Pero eso les aisló del mundo más allá de los muros. Y pronto, les asoló una hambruna.

Fue entonces cuando las Caras Plateadas empezaron a embalsamar e hibernar a los ciudadanos que no eran esenciales, guardándolos en sus panales de cerámica para ser despertados cuando llegaran mejores tiempos.

Pero no llegaron. El número de embalsamados creció. Millares de personas se vieron envueltas en un sueño asfixiante. Con tantos caminos permanentes hacia la tierra de las pesadillas, era solo cuestión de tiempo que la Oscuridad hiciera su aparición.

Corrompió a la guardia de la ciudad y a las Caras Plateadas, empujándolos a una guerra civil que pronto robó todas las fuerzas a la ciudad. Solo quedó una carcasa vacía golpeada por la arena y, en su corrupto corazón, un invasor del otro lado ocupó el trono.

Reflexionas sobre esta historia cuando uno de tus exploradores viene corriendo. Han encontrado un pasadizo secreto que lleva desde lo alto del palacio a los muros de la ciudad. Es momento de partir, con los despojos de tus tropas, con tu escaso botín y con una aterradora historia que no olvidarás jamás.

Solo los soñadores quedan atrás, atrapados en una pesadilla que durará hasta el final de los tiempos.

¡FELICIDADES!





CAMPAÑA SOLO / CO-OP

LA EMPERATRIZ ABISAL

PRÓLOGO

Este lugar se menciona solo en susurros. La fortaleza se derrumbó hace mucho tiempo, y solo los muros exteriores permanecen en pie, albergando una esfera de negro absoluto más allá de la enorme puerta. Sabios y sacerdotes han intentado averiguar el origen de la esfera.

La misteriosa y taciturna gente que vive en las cercanías repiten la historia de un señor cuyo enfermizo hijo, débil mental, escribió un libro blasfemo, una página cada noche, aunque durante el día no sabía ni cómo sostener una pluma. Su padre estudió el libro, buscando pistas que le pudieran ayudar a entender a su único hijo. Encontró algo distinto. Un día, su residencia desapareció por completo, dejando solo un vacío que consumía a todo aquel que lo tocaba. Con el tiempo, el lugar se convirtió en ruinas y cayó en el olvido... hasta que llegaste.

¿Qué te trajo a este lugar? ¿Fue la búsqueda de la sabiduría? ¿Para curiosar los antiguos poderes del vacío? ¿O simplemente para resolver un antiguo enigma? No importa.

De pie frente a la esfera, observando su profunda negrura, solo puedes pensar qué puede estar aguardando dentro...

REGLAS Y PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Además de las reglas normales que tienes al principio de este libro, durante la Campaña de la Emperatriz Abisal se aplican también las siguientes reglas.

La campaña de la Emperatriz Abisal se ha creado para jugar en solitario o en modo cooperativo.

SALVAR EL AVANCE DE LA CAMPAÑA

La campaña Emperatriz Abisal es relativamente compacta y, por lo tanto, no tiene pegatinas de progreso o mapa, aunque sigue habiendo algunas elecciones y modificadores que siguen de un escenario a otro. Para llevar un registro, utilizad una hoja de papel.

ESCENARIO 1

PISTAS DEL PASADO

Esperabas que hubiesen saqueado este lugar hace mucho tiempo, pero todavía quedan algunos objetos abandonados esparcidos alrededor del perímetro de la esfera. Unas velas rojas te miran desde el polvo. Los restos de un libro descansan sobre una mesa de piedra, cortada por la mitad por el vacío negro. La naturaleza horrible de este lugar espanta a los visitantes, preservando muchas pistas valiosas acerca de lo que ocurrió aquí.

Tratas de coger los restos del libro y, en ese mismo momento, una mano retorcida brota del vacío y te agarra por la muñeca. Sientes el contacto del hueso, frío y pegajoso. Cortas la mano con un golpe rápido mientras tus hombres desenfundan sus armas. Varias sombras emergen del vacío y atacan.

Así que ESTA es la verdadera razón por la que todo el mundo ha dejado todo intacto.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla estándar.
- Coloca 1 ficha grande a una distancia mínima de 3 casillas del borde del mapa. Esta ficha y todas las Casillas adyacentes representan la Esfera de Vacío (consulta Reglas especiales). En total, la Esfera de vacío se compone de 7 Casillas y hay 12 Casillas adyacentes a ella.
- Coloca 8 fichas pequeñas alrededor del Límite de la Esfera de Vacío, no más de 1 ficha por Casilla. Representan las Pistas Inquietantes que pueden ayudarte a comprender qué ocurrió aquí hace mucho tiempo.
- Coloca 2 Yacimientos de Crystal, tu Santuario y tus tropas, siguiendo las reglas normales.

TU EJÉRCITO: Escoge 2 Unidades y construye un mazo de 15 cartas de Acción.

TU OBJETIVO: Sobrevivir al ataque del enemigo.

TU OBJETIVO ESPECIAL: Conseguir tantas Pistas Inquietantes como sea posible.

EJÉRCITO ABISAL: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor.

MAZO ABISAL: Coge todas las cartas de Sombra, e Impostor. Barájalas y roba las 12 cartas superiores.

REGLAS ESPECIALES:

- El ejército abisal robará y resolverá 2 cartas de Oscuridad por turno.
- Ninguna miniatura puede estar en cualquiera de las casillas de la Esfera de Vacío. Cualquier miniatura que sea Empujada, aunque sea parcialmente, dentro de la esfera, es destruida inmediatamente.
- La Esfera de Vacío cuenta como un Portal de Sombras para este escenario. Las miniaturas de la Oscuridad se Engendrarán en el Límite de la Esfera de Vacío cuando lo indique una carta de Oscuridad.
- Si tu miniatura se coloca en contacto con una Pista Inquietante, puede recoger la Pista como una acción gratuita.
- La batalla termina cuando recoges todas las Pistas Inquietantes, el enemigo se queda sin cartas de Oscuridad o pierdes todas tus miniaturas.

TU RECOMPENSA: Si has recogido 6 Pistas Inquietantes o más, juega el Escenario 3. En caso contrario, juega el Escenario 2.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Si has recogido las 8 Pistas, marca el evento «Vigilante y preparado» en la Hoja de Registro y luego jugad el escenario 3.

TU PENALIZACIÓN: Mueres, destripado por los engendros de la Oscuridad. Reinicia la campaña.

ESCENARIO 2

EL SACRIFICIO

Tras derrotar a las Sombras, te retiras de las ruinas con la intención de evitar otro ataque. Las pistas que has recogido te dejan perplejo. Los objetos alrededor de la esfera parecen tener algún tipo de significado ritual, pero mientras que muchos son tan antiguos como las ruinas otros parecen relativamente nuevos. Una pena que no fueras capaz de alcanzar los restos del libro o copiar las inscripciones del suelo.

Tus guerreros descansan tras la batalla cuando un ataque os sorprende y os supera. Lo último que recuerdas es un humanoide vestido con una máscara triangular que está a punto de golpearte con una porra.

Te despiertas atado, al lado de la Esfera de Vacío, en mitad de la celebración de una ceremonia. Los habitantes de las ciudades cercanas, todos con máscaras similares, entonan canciones alrededor de la esfera. Un sacerdote acaba de asesinar a uno de tus guerreros. Tratas de liberarte cortando la cuerda con una piedra afilada. De repente, algo contesta a los cánticos desde la profundidad de la Esfera de Vacío. Una figura horrenda comienza a materializarse, coronada por un enorme casco en forma de pirámide.

PREPARACIÓN:

- Coloca la Emperatriz Abisal a una distancia mínima de 3 casillas del borde del mapa. Actúa como un Portal de Sombras para este escenario.
- Despliega todos los Impostores, Espectros del Vacío y Sombras en contacto con la Emperatriz.
- Escoge cualquier borde del mapa y despliega todas tus miniaturas a una distancia máxima de 1 Casilla del borde seleccionado. Después, coloca 1 ficha pequeña en contacto con cada 1 de tus miniaturas, salvo una. Representan las Ataduras (consulta las Reglas especiales).

TU EJÉRCITO: Escoge 4 de tus Unidades. Construye un mazo de hasta 25 cartas de Acción.

TU OBJETIVO: Ganar por Puntos de Victoria o sobrevivir hasta que se agote el mazo de la Oscuridad.

TU OBJETIVO ESPECIAL: Liberar a todas tus tropas.

EJÉRCITO ABISAL: Emperatriz Abisal (empieza inactiva, consulta Reglas especiales), Unidad Sombra, Unidad Espectro del Vacío, Unidad Impostor.

MAZO ABISAL: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del vacío, Impostor y Emperatriz Abisal. Barájalas y roba las 16 cartas superiores.

REGLAS ESPECIALES

- El enemigo robará y resolverá 2 cartas de Oscuridad por turno.
 - La Emperatriz Abisal comienza la batalla inactiva, rodeada de una oscilante oscuridad. No puede activarse, usar ninguna Acción, ser Atacada, Empujada o afectada de cualquier otra forma. Su valor de Resistencia es 0.
 - Todas las miniaturas Atadadas están Bloqueadas (no pueden Moverse de ninguna forma, pero pueden realizar Acciones, iniciar Combate, defenderse, etc.).
 - Para retirar una ficha Atadura, Atácala con cualquier miniatura que no esté Atada.
 - Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos III, IV y V en el marcador.
- Turno III:** La Emperatriz se da cuenta de que estás a punto de escapar. Emerge del vacío, aunque esto le causa un dolor visible. A partir de ahora, la Emperatriz se activa y actúa utilizando las reglas de IA de la Oscuridad normales.
- Turno IV:** Los adoradores enmascarados de la Emperatriz se terminan dando cuenta de que estás a punto de huir y se apresuran a detenerte. Si queda alguna miniatura Atada, una de ellas muere inmediatamente.
- Turno V+:** A partir de ahora, al principio de cada turno, mata 1 miniatura Atada (si queda alguna).

TU RECOMPENSA: Juega el escenario 4.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Si consigues liberar a todas tus miniaturas, marca el evento «Ningún hombre abandonado» en la Hoja de Registro y juega el escenario 4.

TU PENALIZACIÓN: Muchos de tus compañeros mueren de forma violenta y la Emperatriz Abisal ahora camina por tu mundo, pero por lo menos logras escapar. Marca el evento «Festín de la Emperatriz» en la Hoja de Registro y juega el escenario 4.

ESCENARIO 3

SOSPECHAS CONFIRMADAS

Tras derrotar a las Sombras, te retiras de las ruinas con la intención de evitar otro ataque. Afortunadamente, conseguiste recoger casi todas las pistas desperdigadas alrededor de la Esfera de Vacío. Tus descubrimientos son inquietantes. Parece ser que la existencia de este vacío permanente fue consecuencia de algún tipo de ritual. Peor aún, parece que alguien está repitiendo ese ritual a intervalos regulares.

Doblas la guardia, sin poder quitarte a los sombríos habitantes de esta tierra de la cabeza. Tu intuición no te falla. Justo antes del amanecer, figuras enmascaradas atacan a tus hombres. Derrotas a los atacantes, y entonces escuchas cánticos procedentes de las ruinas.

Te acercas y encuentras más figuras alrededor de la Esfera de Vacío. No hay duda de que se suponía que tú serías su ofrenda. Al ver que eso ya no va a ser posible, algunos de los seguidores hunden dagas en sus propios corazones. Tan pronto su sangre fluye por las piedras y llega al vacío, este comienza a girar más rápido.

Dentro de él, una enorme figura con cabeza geométrica comienza a materializarse.

PREPARACIÓN:

- Coloca la Emperatriz Abisal a una distancia mínima de 3 casillas del borde del mapa. A efectos de reglas, su miniatura actúa como un Portal de Sombras para este escenario.

- Coloca 2 Yacimientos de Crystal a una distancia de 1 Casilla de la Emperatriz.

- Coloca 2 Sombras en contacto  con cada Yacimiento de Crystal.

- Despliega todas tus Unidades a una distancia mínima de 3 Casillas de la Emperatriz Abisal.

TU EJÉRCITO: Escoge 4 de tus Unidades. Construye un mazo de hasta 25 cartas de Acción.

TU OBJETIVO: Sobrevivir hasta que se agote el mazo Abisal.

TU OBJETIVO ESPECIAL: Mata a la Emperatriz Abisal.

EJÉRCITO ABISAL: Emperatriz Abisal (empieza inactiva, consulta Reglas especiales), Unidad Sombra, Unidad Espectro del Vacío, Unidad Impostor.

MAZO ABISAL: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del vacío, Impostor y Emperatriz Abisal. Barájalas y roba las 16 cartas superiores. Si el evento «Vigilante y preparado» está en la Hoja de Registro, descarta las 4 cartas superiores del mazo Abisal.

REGLAS ESPECIALES

- El enemigo robará y resolverá 2 cartas de Oscuridad por turno.

- La Emperatriz Abisal comienza la batalla inactiva, rodeada de una oscilante oscuridad. No puede activarse, usar ninguna acción, ser atacada, Empujada o afectada de cualquier otra forma. Su valor de Resistencia es 0.

- Al principio de cada turno (salvo el primero), coloca 1 ficha de Resistencia en la carta de Unidad de la Emperatriz por cada Yacimiento de Crystal del mapa.

- Si consigues Extraer con éxito de 1 Yacimiento de Crystal, retíralo del mapa.

- Cuando los dos Yacimientos de Crystal hayan desaparecido o la Resistencia de la Emperatriz esté completa, la Emperatriz se une a la batalla. Puedes ser atacada y activada normalmente.

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

TU RECOMPENSA: Juega el escenario 4.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Si has conseguido matar a la Emperatriz Abisal, volverá más débil en el próximo escenario. Escribe «La Emperatriz mutilada» en tu Hoja de Registro y juega el escenario 4.

TU PENALIZACIÓN: Muchos de tus compañeros mueren de forma violenta y la Emperatriz Abisal ahora camina por tu mundo, pero por lo menos lograste escapar. Escribe «Festín de la Emperatriz» en tu Hoja de Registro y juega el escenario 4.

ESCENARIO 4

UNA MAREA NEGRA

La batalla termina. Los cuerpos yacen esparcidos por las ruinas y la sangre fluye por las piedras cuarteadas, alimentando la Esfera de Vacío. La Emperatriz se aleja cojeando de la batalla, flanqueada por varios de sus acólitos. No quieres dejar que huya. De lo contrario, tus hombres habrán muerto en vano.

La persigues, siguiendo un rastro tan evidente como el olor ultraterreno que desprende. Dejas atrás varios cuerpos mutilados de sus seguidores. Parece que cada kilómetro mata a alguien para coger más fuerzas.

Por último, te aproximas a una pequeña ciudad apartada. Las calles están vacías y las casas silenciosas. Un rastro de sangre negra lleva hasta un ayuntamiento en ruinas. Dentro, la Emperatriz se alimenta de los hombres, las mujeres y los niños de la ciudad que caminan hacia ella de uno en uno formando una larga y silenciosa cola. Sus acólitos observan desde los costados. Advierte tu presencia y lanza un penetrante aullido. Sus acólitos comienzan a tejer una magia extraña y las luces dentro de la habitación parpadean cuando el suelo comienza a hundirse en la oscuridad.

PREPARACIÓN:

- Coloca 8 fichas pequeñas a lo largo del borde más lejano del mapa, 1 por Casilla. Representan la Oscuridad Asfixiante, una ola que barrerá, lentamente, el campo de batalla (consulta Reglas especiales).

- Si el evento «Festín de la Emperatriz» está en la Hoja de Registro, mueve las fichas de la Oscuridad Asfixiante 2 Casillas hacia tu borde del mapa y añade 1 ficha de Resistencia adicional a la Emperatriz Abisal.

- Coloca la Emperatriz Abisal a una distancia mínima de 3 Casillas de cualquier ficha de la Oscuridad Asfixiante y de 2 Casillas del borde del mapa.

- Coloca el Cuervo de Matanza en contacto  con la Emperatriz.

- Despliega las miniaturas y 2 Yacimientos de Crystal siguiendo las reglas normales.

- Si el evento «La Emperatriz mutilada» está en la Hoja de Registro, retira 2 fichas de Resistencia de la Emperatriz Abisal.

TU OBJETIVO: Derrotar a la Emperatriz Abisal antes de que la Oscuridad Asfixiante llegue a tu lado del mapa.

EJÉRCITO ABISAL: Emperatriz Abisal (empieza inactiva, consulta Reglas especiales), Unidad Sombra, Unidad Espectro del Vacío, Unidad Impostor, Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO ABISAL: Coge todas las cartas de Emperatriz Abisal, Sombra, Espectro del vacío, Impostor y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 16 cartas superiores. Si el evento «Vigilante y preparado» está en la Hoja de Registro, descarta las 4 cartas superiores del mazo Abisal.

REGLAS ESPECIALES

- El ejército abisal robará y resolverá 2 cartas de Oscuridad por turno.

- Las Casillas con fichas de Oscuridad Asfixiante actúan como Portal de Sombras durante este escenario. Las nuevas unidades Abisales se despliegan en su borde cuando una carta de Oscuridad lo requiera.

- Al principio de cada turno, mueve todas las fichas de Oscuridad Asfixiante 1 Casilla hacia adelante, hacia tu borde del mapa.

- Cualquiera de tus miniaturas que esté en una Casilla afectada por la Oscuridad Asfixiante se Debilita. Recibe -1 a todas sus características.

- Cualquiera de las tropas Abisales que esté en una Casilla afectada por la Oscuridad Asfixiante se Refuerza. Recibe +1 a todas sus características y causa 2 heridas con cada Ataque exitoso, en lugar de 1.

- Todas las Casillas más allá de las fichas de Oscuridad Asfixiante se consideran afectadas por ella.

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

TU RECOMPENSA: Juega el escenario 5.

TU PENALIZACIÓN: Vuelve a jugar el escenario o comienza la campaña de nuevo.

ESCENARIO 5

SOMBRAS ARDIENTES

Derrotaste a la Emperatriz, pero segundos después una ola de oscuridad consumió tu cuerpo y tus tropas y tú os visteis obligados a huir. Absorbí todo el centro de la ciudad, dejando una esfera perfecta de vacío, como la que había en las ruinas. Otra cicatriz dejada en este mundo por las criaturas del abismo. El sabor de la victoria se vuelve hiel en tu boca y te envuelve un sentimiento de que algo ha quedado inacabado. Viendo la influencia que la Emperatriz tiene sobre las criaturas sintientes, necesitabas estar seguro de que la habías matado.

Te llevó un tiempo reclutar nuevos hombres y encontrar la forma de llegar a su guarida, pero, una vez terminados los preparativos, te asomaste de nuevo al límite del vacío. Al cruzarlo, el aplastante peso del mundo oscuro dobló tu espalda. El suelo en el otro lado es poroso y a cada paso brota un líquido negro y espeso, que mancha tu calzado como si fuera alquitrán.

Por suerte, ella está cerca, curando sus heridas y descansando en un nido de tendones retorcidos, protegida por docenas de formas oscuras. Levanta la cabeza y, aunque carece de ojos, sabes qué es lo que está mirando: las dos grandes cargas de profundidad Dvergar que has traído contigo por si volvías a ver a esta monstruosidad de nuevo. Solo necesitas acercaras lo suficiente, pero viendo cuántos enemigos se interponen en tu camino, esto no será fácil.

PREPARACIÓN:

● Esta batalla se desarrolla en el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad.

● Coloca el Portal de Sombras a una distancia máxima de 2 casillas tu borde del mapa.

● Despliega todas tus miniaturas en contacto  con el Portal de Sombras. Si no hay suficiente espacio, despliega las miniaturas restantes en contacto  con tus otras unidades.

● Coloca la Emperatriz Abisal a una distancia máxima de 2 casillas del borde opuesto del mapa.

● Coloca 4 Yacimientos de Crystal a una distancia mínima de 2 Casillas del Portal de Sombras y de la Emperatriz, y de 2 Casillas entre ellos.

● Coloca todas las Sombras en contacto  con el primer Yacimiento de Crystal, todos los Impostores en contacto  con el segundo, todos los Espectros del Vacío en contacto  con el tercero y todos los Cuervos de Matanza en contacto  con el cuarto.

● Despliega tu ejército siguiendo las reglas normales. Después, pon 1 Bomba en la peana de 2 de tus miniaturas. Representan las cargas de profundidad Dvergar (consulta Reglas especiales).

TU EJÉRCITO: Escoge 5 de tus Unidades. Si estáis jugando en co-op, lanzad una moneda para decidir quién tendrá 2 unidades y quién 3.

TU OBJETIVO: Colocar 2 Bombas en la Zona Roja del mapa y volver a través del Portal de Sombras.

EJÉRCITO ABISAL: Emperatriz Abisal, Unidad Sombra, Unidad Espectro del Vacío, Unidad Impostor Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO ABISAL: Coge todas las cartas de Emperatriz Abisal, Sombra, Espectro del vacío, Impostor y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 18 cartas superiores.

REGLAS ESPECIALES:

● El enemigo robará y resolverá 3 cartas de Oscuridad por turno.

● Una Bomba se considera Preparada cuando está colocada en el centro del mapa (la Zona Roja).

● Las Bombas pueden pasarse entre tus miniaturas que estén en contacto  , ser dejadas caer o recogidas como una acción gratuita. Se dejan caer si la miniatura que las lleva muere.

● Una vez las Bombas están Preparadas, pueden ser Detonadas en cualquier momento. Esto termina el escenario.

● En cualquier momento en el que una de tus miniaturas esté en contacto  con el Portal de Sombras, puedes decidir Evacuarlo. Simplemente, retira la miniatura del mapa y devuélvela a su carta de Unidad.

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

● Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad el turno VIII en el marcador.

Turno VIII: La Emperatriz comienza a tejer su magia más poderosa. Cambia su modo. ¡A partir de este momento, solo tienes 3 turnos para completar tu objetivo!

TU RECOMPENSA: Vete a la sección «Puntuación final».

TU PENALIZACIÓN: ¡Pierdes la campaña!

PUNTUACIÓN FINAL

Obtén el resultado final de esta campaña:

+1 por cada miniatura Evacuada con éxito de la misión final.

+3 si el evento: «Vigilante y preparado» está en la Hoja de Registro.

+3 si el evento: «Ningún hombre abandonado» está en la Hoja de Registro.

-2 si el evento: «Festín de la Emperatriz» está en la Hoja de Registro.

Si la Puntuación Final es igual o mayor que 7, lee el **FINAL 2**. En caso contrario, lee el **FINAL 1**.

FINAL 1

Las bombas están preparadas. Casi has vuelto al Portal, preparado para saltar a tu mundo. Entonces echas una rápida mirada a tu espalda y tu ánimo se desploma. Casi todas tus tropas han sido masacradas. Los hombres que se suponía tenían que activar las bombas yacen muertos en el suelo poroso, rodeados de docenas de sombras.

Ahora solo queda una cosa que puedas hacer. Vuelves corriendo a la batalla y te abres camino luchando hasta una de las bombas. Rompes una pequeña tableta con runas de su superficie. Las runas hacen que la bomba se ilumine. Un destello cegador. Una ola de calor. Un grito agudo de la Emperatriz, silenciado de golpe por la detonación.

Y después, un triángulo arde con furia en la oscuridad. La consciencia vuelve poco a poco a tu cuerpo... solo que ya no es tu cuerpo. Mientras la locura comienza a apoderarse de ti, te miras y ves una nube de oscuridad llena de huesos amarillentos.

Creías que la muerte sería una forma de escape. Un sacrificio noble. Por desgracia, en este reino de horror no es así.

En forma de Sombra, vagarás por este extraño reino esperando el regreso de tu señora.

FINAL 2

Un destello cegador. Una ola de calor. Un grito agudo de la Emperatriz, silenciado de golpe por la detonación.

Después, el vacío te escupe fuera, desfigurado y ensangrentado. A tu alrededor, un puñado de guerreros gimen encorvados en el suelo.

Te lleva un tiempo estar preparado para volver actuar y darte cuenta de que la Esfera de Vacío ha desaparecido finalmente de tu mundo. Para asegurarte de que nunca vuelve, quemas las ruinas de la ciudad. Registras las ruinas de la fortaleza y destruyes cualquier pista. Mientras haces esto, descubres un tomo viejo y polvoriento, abandonado en una esquina olvidada del castillo. Lo abres y notas como un escalofrío recorre tu columna. Página tras página, escrita por un joven niño humano con su propia sangre. Las descripciones infantiles de la bestia con la cabeza de pirámide. Cánticos y rituales de naturaleza indefinida.

Lo lanzas al fuego. Y después te diriges a casa con la esperanza de que todo haya terminado.

Muchos meses después, en una mañana oscura y neblinosa, despiertas de tu sueño con una extraña sensación. A tu lado, hay una página recién escrita. Una monstruosa cabeza triangular te observa desde una torpe ilustración.

Miras a tus manos, manchadas de tinta, preguntándote si serás lo suficientemente valiente para cortarlas cuando llegue el momento.



CAMPAÑA SOLO / COOPERATIVA

EL CUERVO DE LLAMADA

PRÓLOGO

El comienzo es siempre discreto. Susurros callados. Señales que normalmente no notarías. Hay muchas víctimas, pero todas piensan que es un juego de sus propias mentes. No se lo cuentan a nadie por miedo a ser tildados de locos. Una sensación intangible de miedo se apodera de comunidades enteras.

Y entonces comienza a suceder. Animales perdidos. Niños desaparecidos. Señales de sacrificios rituales. Los primeros avistamientos del enemigo. A partir de este punto, todo cae en una espiral hacia la locura, el caos y el derramamiento de sangre.

Ya has visto este vicioso ciclo antes. Sabes a qué juego juega la casta Terror, y has aprendido de la forma más dura que, para detenerles, uno tiene que intervenir con acero y fuego cuando se presentan los primeros síntomas de corrupción. Y eso es lo que hiciste cuando comenzaron a circular rumores de sucesos extraños en una de tus comunidades. Reuniste un gran grupo de hombres y suficiente acero para una gran purga.

Sin embargo, esta vez era algo totalmente distinto.

REGLAS Y PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Además de las reglas normales que tienes al principio de este libro, durante la campaña de El Cuervo Llamada se aplican también las siguientes reglas.

La campaña de El Cuervo de Llamada se ha creado para jugar en solitario o en modo cooperativo.

SALVAR EL AVANCE DE LA CAMPAÑA

La campaña El Cuervo de Llamada es relativamente compacta y, por lo tanto, no tiene pegatinas de progreso o mapa, aunque sigue habiendo algunas elecciones y modificadores que siguen de un escenario a otro. Para llevar un registro, utilizad una hoja de papel.

ESCENARIO 1

LA CÁBALA DE LOS CHASQUIDOS

Llegaste tarde. Ya se habían producido avistamientos de Eruditos Oscuros y se habían cometido los primeros asesinatos. Esto era bueno y malo a la vez. Malo, porque te quedaba poco tiempo. Bueno, porque por fin tenías la oportunidad de atrapar a los responsables directos de todo esto: los gusanos de la casta Terror.

Tus exploradores localizaron su cábala rápidamente. Operaba desde un laberinto de cuevas subterráneas bajo unas colinas cercanas. Vigilaste el lugar con cuidado, dispuesto a hacer saltar la trampa en el momento adecuado.

Durante el siguiente atardecer, los sectarios se acercaron a la cueva como las moscas a un cadáver fresco. Muchos llevaban consigo víctimas raptadas. Esperaste hasta que todos estuvieran dentro. Y entonces, actuaste.

Ahora estás esperando con tus guerreros en la entrada de una cueva enorme iluminada con velas y adornada con las pinturas de una antigua y extinta raza. Una congregación de Eruditos Oscuros se sienta frente a una figura enorme, encorvada, vestida con harapos negros y cadenas. De sus ropas, cuelgan pesadas campanas. Una ola de terror recorre tu cuerpo. Has oído hablar de esta bestia. Una de las criaturas más fieras nacidas en la enredada tela de araña de la Oscuridad, y enemigo mortal de todo ser vivo de este mundo... O, al menos, eso es lo que pensabas.

Los sectarios y el Cuervo de Llamada están... negociando. El monstruo parece entender los chasquidos de sus picos y ellos parecen comprender sus graves gemidos. No tienes ni idea del plan que pueden haber concebido la Oscuridad y la casta Terror juntos, pero seguro que no va a ser bueno para ti. Das la orden de atacar.

Pronto, la reunión se convierte en un caos. Los Eruditos Oscuros huyen, como los reptiles cobardes que son, mientras el Cuervo de Llamada permanece sentado, impenetrable y tranquilo. A su alrededor, comienzan a formarse figuras oscuras.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla estándar.
- Coloca la miniatura del Cuervo de Llamada a una distancia mínima de 3 Casillas del borde del mapa. No participa en la batalla, pero actúa como Portal de Sombras que Engendra criaturas de la Oscuridad.
- Coloca 4 Yacimientos de Crystal en las Casillas a lo largo del borde del mapa, a una distancia mínima de 3 Casillas entre ellos.
- Despliega tus miniaturas en las Casillas libres a lo largo del borde del mapa.
- Coloca 8 fichas pequeñas (o miniaturas de Eruditos Oscuros si hay disponibles) que representan a los Eruditos Oscuros en cualquier Casilla vacía del mapa, a una distancia mínima de 1 Casilla del borde del mapa y no más de 1 Erudito por Casilla.

TU OBJETIVO: Ganar por Puntos de Victoria.

TU OBJETIVO ESPECIAL: Capturar a al menos 6 Eruditos Oscuros.

EJÉRCITO ENEMIGO: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sombra, Espectro del Vacío y Cuervo de Matanza. Barájalas y roba las 16 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno y utiliza la carta de Dificultad «Sanguijuelas».

REGLAS ESPECIALES

- El Cuervo de Llamada está protegido por una capa de Oscuridad y no puede ser atacado o afectado de ninguna manera. Tampoco puede activar o afectar a tus miniaturas. En ese escenario solo actúa como Portal de Sombras.
- Al final de tu turno, mueve todas las fichas de Erudito Oscuro 1 Casilla, escogiendo el camino más corto hacia el borde del tablero que no ponga a los Eruditos Oscuros  con ninguna de tus miniaturas.
- Si el Erudito comienza su Movimiento en una casilla del borde del tablero, huye. Retira su ficha.
- Puedes atacar a las fichas de Erudito Oscuro como si fuesen cualquier otra miniatura. Cualquier Ataque captura automáticamente al Erudito Oscuro. Retíralo del mapa y colócalo en tu montón de Capturados.

TU RECOMPENSA: Juega el Escenario 2.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Si has capturado al menos 6 Eruditos Oscuros, marca el evento «Pruebas de traición» en la hoja de registro de la mini campaña.

TU PENALIZACIÓN: Vuelve a jugar este escenario.

ESCENARIO 2

EL CAMINO DE LAS SOMBRAS

Al final, el Cuervo de Llamada se da cuenta de que la batalla que se desarrolla a sus pies se está inclinando a tu favor. Se levanta, sobresaliendo sobre todos los demás. Golpea el suelo con ambos puños. De repente, quedas ciego... o, al menos, eso es lo que piensas, rodeado de una oscuridad profunda e intensa. El suelo bajo tus pies se convierte en gelatina. Comienzas a hundirte y, después, sientes como caes.

Aterrizas sobre la gelatinosa y cálida sustancia de la Oscuridad. Vórtices negros y azules giran en el firmamento, conectados a la superficie porosa en la que te encuentras por una red de tendones negros. Tropezas e hincas la rodilla, atacado por un vértigo repentino. Cierras tus ojos para bloquear alguno de tus sentidos, pero todavía puedes verlo todo, como si las horribles imágenes estuvieran grabadas en tu cerebro.

Te lleva un tiempo acostumbrarte a la Oscuridad y reagruparte con tus hombres supervivientes. Consigues encontrar el rastro dejado en el esponjoso suelo por el monstruoso Cuervo de Llamada, y, a falta de una idea mejor, comienzas a seguirlo.

Después de un rato, te encuentras con algo que no habrías esperado encontrar nunca en la Oscuridad. Una carretera pavimentada con huesos amarillentos, de unas dos carretas de ancho, que atraviesa las tierras de pesadilla. Una legión de Demonios, de unos doscientos hombres, marcha por esta carretera hacia uno de los Portales de Sombras que se ve a lo lejos.

Mientras la legión avanza, varios Eruditos Oscuros la flanquean, portando calderos y cubas en los que hierve una sustancia negruzca. Reconoces inmediatamente el olor. ¡La sangre de las criaturas de la Oscuridad! Su peste parece cubrir el olor de los demonios y mantener a distancia a los nativos de este mundo.

Miras hacia la Puerta en la distancia, pero parece fuertemente protegida y otra columna de demonios se acerca. Si te demoras mucho, te verán y aplastarán tus exiguas fuerzas. A regañadientes, centras tu atención en el rastro del Cuervo de Llamada. Lo sigues adentrándote en las retorcidas tierras salvajes, pero sin la protección de la sangre negra eres rápidamente rodeado por un gran grupo de criaturas de la Oscuridad.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad.
- Coloca 2 Yacimientos de Crystal y tu Santuario en el mapa, a una distancia mínima de 2 casillas entre ellos (y fuera de  con ningún obstáculo).
- Coloca 1 miniatura Sombra  con cada uno de esos Yacimientos.
- Despliega tus miniaturas. Deben caber en las 4 Casillas de la zona Roja central. Las miniaturas que no entren se dejan en sus cartas de Unidad y no toman parte en esta batalla.

● Coge 5 fichas pequeñas y colócalas como quieras por el borde exterior del mapa, a una distancia mínima de 3 Casillas entre ellas. Representan la Oscuridad Invasora y se convertirán en miniaturas enemigas durante la batalla (consulta Reglas especiales).

TU EJÉRCITO Y TU MAZO: escoge 4 de tus Unidades y construye un mazo de 20 cartas.

TU OBJETIVO: Sobrevivir hasta que se agote el mazo de la Oscuridad.

EJÉRCITO ENEMIGO: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Impostor.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas Sombra, Espectro del Vacío e Impostor. Barájalas y roba las 18 cartas superiores, dejando el resto a un lado.

DIFICULTAD: Juega 3 cartas de Oscuridad cada turno, usa la carta de Dificultad «Esencia».

REGLAS ESPECIALES: Cuando una carta de la Oscuridad te pide que Engendres una nueva miniatura de la Oscuridad, coge la ficha de Oscuridad Invasora más cercana a una de tus miniaturas y reemplázala por la miniatura de la Oscuridad. Cada ficha de Oscuridad Invasora cuenta como un Portal de Sombras separado a efectos de reglas. Si en algún momento no queda ninguna ficha de Oscuridad Invasora, coloca inmediatamente 1 ficha nueva, a una distancia mínima de 3 Casillas de distancia de donde se consumió la última.

TU RECOMPENSA: Juega el siguiente escenario.

TU PENALIZACIÓN: Vuelve a jugar este escenario.

ESCENARIO 3

GUARIDA DE LOS CAZADORES PERDIDOS

El rastreo os lleva hasta un viejo edificio medio enterrado en un montículo oleaginoso negro. El arco de entrada está construido con barras de hierro en bruto unidas por gruesos pernos. Las toscas columnas muestran inscripciones con los símbolos de varias cohortes demoniacas. ¿Un puesto de vigilancia? ¿Una base oculta?

Entras con cuidado. Los antiguos y medio derruidos habitáculos están llenos de artefactos extraños: trampas de cepos de acero, arpones, boleadoras, redes de alambre de espino, petos tachonados con campanas pequeñas y ruidosas, trofeos de diferentes criaturas nativas de la Oscuridad... En una de las salas hay grandes montones de telas y metales. Quitas algo el polvo, dejando a la vista una intrincada armadura que solo puede pertenecer a alguien del tamaño del Cuervo de Llamada. También hay varios cadáveres de demonios, muertos y disecados hace tiempo, destrozados y abiertos en canal por una hoja enorme.

¿Fue el Cuervo el que masacró esta guarnición? ¿O la encontró después y la convirtió en su guarida?

Al adentrarte más, empiezas a comprender que este puesto perteneció a unos cazadores, una especie de cohorte demoniaca especial, cuya tarea era mantener un suministro regular de sangre negra, necesaria para que otras legiones pudieran viajar con seguridad a través de la Oscuridad. Quién sabe cuánto tiempo pasaron estos cazadores bajo este extraño cielo, viajando por estos paisajes desolados de oscuridad líquida, atrayendo a los horrores de este mundo con sus vestiduras cubiertas de campanas y luego masacrándolos.

Habitación tras habitación, desciendes por el escondite hasta que llegas a la habitación más grande. Un montón de columnas y cráneos partidos llega hasta el techo, los macabros trofeos de innumerables cacerías. Entre ellos, se sienta encorvada una monstruosa figura. Un enorme pico se gira hacia ti. Sobre él brillan sus ojos llenos de odio y desprecio.

Te sientes como el perro de presa que acaba de acorralar al león en su madriguera. Muy bien, lo has conseguido. Y ahora ¿qué?

Si el evento «Pruebas de traición» está marcado en la hoja de registro, juega inmediatamente el Escenario 3B sin luchar esta batalla.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad.
- Coloca el Cuervo de Llamada en la zona Roja del mapa.
- Coloca 4 Yacimientos de Crystal en cualquier Casilla adyacente a la zona Roja, a una distancia mínima de 1 Casilla entre ellos. Representan los Montones de trofeos (uno de ellos puede estar  con el Cuervo de Llamada).
- Coloca 1 Cuervo de Matanza  con cada uno de los Montones de Trofeos.
- Despliega tus miniaturas y tu Santuario a una distancia mínima de 2 Casillas del resto de miniaturas o fichas, siguiendo las reglas normales.

TU EJÉRCITO Y TU MAZO: Los mismos que el Escenario 2.

TU OBJETIVO: Ganar por Puntos de Victoria.

EJÉRCITO ENEMIGO: Cuervo de Llamada, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas Cuervo de Llamada, Cuervo de Matanza y «El Infierno se Desata». Barájalas.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno, utiliza la carta de dificultad «Creciendo».

REGLAS ESPECIALES

● No hay Yacimientos de Crystal. En lugar de esto, cualquier miniatura del jugador activada en su turno y  con un Montón de Trofeos puede tratar de buscar algo útil. Las garras y los colmillos del montón se defienden, la miniatura sufre 1 Herida y el jugador gana 1 Crystal.

● Usa el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marca los Turnos II, IV y VI en el marcador.

Turno II: El Cuervo de Llamada toca una extraña campana metálica. De repente, los Montones de Trofeos se levantan y comienzan a reptar hacia ti, intentando alcanzarte con docenas de brazos momificados. Mueve cada Montón de Trofeos 1 Casilla hacia tu miniatura más cercana (a no ser que ya esté  con una). Si el Montón acaba  con la miniatura, esta sufre 1 Herida. Cada montón solo puede Herir a 1 miniatura. Los Montones de Trofeos pueden Empujar.

Turno IV: El Cuervo de Llamada toca de nuevo una campana, despertando a los Montones de Trofeos. Mueve cada Montón de Trofeos 1 Casilla hacia tu miniatura más cercana (a no ser que ya esté  con una). Si el Montón acaba  con la miniatura, esta sufre 1 Herida. Cada montón solo puede Herir a 1 miniatura.

Turno VI+: el Cuervo se está cansando. Toca una última campana de un negro absoluto. La Oscuridad comienza a llenar la habitación. Añade la carta de Dificultad «Ahora o Nunca». ¡Su efecto es permanente!

TU RECOMPENSA: Lee el FINAL 1.

TU PENALIZACIÓN: Vuelve a jugar este escenario.

ESCENARIO 3B

LOS VIEJOS AMIGOS

Estás a punto de cargar contra el Cuervo cuando un cuervo de guerra resuena a tus espaldas. Un destacamento de demonios de la casta Brutos aparece, liderados por un Primigenio cubierto por espinas negras y vestido con una armadura adornada. El Primigenio te ve, y te enseña sus dientes triangulares en una sonrisa desganada.

—Supongo que tienes mi gratitud —dice—. Los hombres que dejaste en tu mundo estaban tan desesperados por ayudarte que contactaron con mi legión y nos ofrecieron a los prisioneros de la casta Terror que habíais capturado a cambio de tu seguridad.

Señala con un gesto a un Erudito Oscuro mutilado que sus hombres han arrastrado hasta aquí con una cadena.

—La casta del Terror ha ido demasiado lejos al hacer tratos con este renegado —continúa—. Gracias a las pruebas de su traición, muchos perderán la cabeza. Hablando de lo cual, necesitamos la cabeza de este como trofeo. Puedes coger cualquier otra cosa que desees.

Sus hombres se lanzan al ataque. El Cuervo de Llamada sisea. Por alguna razón, parece odiar a este Primigenio y a sus demonios más incluso de lo que te odia a ti.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad.
- Coloca el Cuervo de Llamada en la zona Roja del mapa.
- Coloca 4 Yacimientos de Crystal en cualquier Casilla adyacente a la zona Roja, a una distancia mínima de 1 Casilla entre ellos. Representan los Montones de trofeos (uno de ellos puede estar  con el Cuervo de Llamada).
- Coloca 1 Cuervo de Matanza  con cada uno de los Montones de Trofeos.
- Coloca 6 fichas pequeñas en Casillas vacías del borde del mapa. Representan los Guerreros Demonio que tomarán parte en esta batalla (consulta Reglas especiales).
- Despliega tus miniaturas y tu Santuario a una distancia mínima de 2 Casillas del resto de miniaturas o fichas, siguiendo las reglas normales.

TU EJÉRCITO Y TU MAZO: Los mismos que el Escenario 2.

TU OBJETIVO: Ganar por Puntos de Victoria.

EJÉRCITO ENEMIGO: Cuervo de Llamada, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas Cuervo de Llamada, Cuervo de Matanza y «El Infierno se Desata». Barájalas.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno, utiliza la carta de dificultad «Creciendo».

REGLAS ESPECIALES

● No hay Yacimientos de Crystal. En lugar de esto, cualquier miniatura del jugador  con un Montón de Trofeos puede tratar de buscar algo útil. Las garras y los colmillos del montón se defienden, la miniatura sufre 1 Herida y el jugador gana 1 Crystal.

● Al principio de cada turno, mueve cada ficha Guerrero Demonio hasta 2 Casillas hacia la miniatura de la Oscuridad más cercana. Si se queda en contacto  con una miniatura de la Oscuridad, lanza 1 dado Rojo. Un resultado superior a 4 causa 1 Herida a su objetivo.

● Las miniaturas de la Oscuridad tratan a los Guerreros Demonios exactamente igual que al resto de miniaturas. Si una ficha Guerrero Demonio resulta atacada, muere inmediatamente. Retírala del mapa.

● No ganas (ni pierdes) PV cuando muere un Guerrero Demonio, y no ganas PV cuando un Guerrero Demonio mata a una miniatura de la Oscuridad.

● Cuando tu miniatura esté  con un Guerrero Demonio, lanza 1 dado Rojo. Un resultado de 5 o 6 significa que el Guerrero decide atacar también a tu miniatura. Comprueba Impacto para esta miniatura. Efecto: 1 Herida.

● Usa el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marca los Turnos II, IV y VI en el marcador.

Turno II: El Cuervo de Llamada toca una extraña campana metálica. De repente, los Montones de Trofeos se levantan y comienzan a reptar hacia ti, intentando alcanzarte con docenas de brazos momificados. Mueve cada Montón de Trofeos 1 Casilla hacia tu miniatura más cercana, incluyendo los Guerrero Demonios, (a no ser que ya esté  con una). Si el Montón acaba  con la miniatura, esta sufre 1 Herida. Cada montón solo puede Herir a 1 miniatura.

Turno IV: El Cuervo de Llamada toca de nuevo una campana, despertando a los Montones de Trofeos. Mueve cada Montón de Trofeos 1 Casilla hacia tu miniatura más cercana, incluyendo los Guerrero Demonios, (a no ser que ya esté  con una). Si el montón acaba  con la miniatura, esta sufre 1 Herida. Cada montón solo puede Herir a 1 miniatura.

Turno VI+: el Cuervo se está cansando. Toca una última campana blanca. La Oscuridad comienza a llenar la habitación. Añade la carta de Dificultad «Esencia».

TU RECOMPENSA: Lee el FINAL 2.

TU PENALIZACIÓN: Vuelve a jugar este escenario.

FINAL 1

El Cuervo de Llamada, mortalmente herido, cae por fin. Te sorprende ver que de su herida abierta brota sangre y no la asquerosa sustancia que la mayoría de las criaturas de la Oscuridad llevan en sus venas.

Tose, rasgando los harapos y las vendas que rodean su pico. Ves su cara por primera vez, extraña y familiar al mismo tiempo. Cuando tus tropas se ciernen sobre él, comienzas a comprender. ¿Era esa enorme armadura demonio suya? ¿Era uno de los cazadores que acabó corrompiéndose y asesinó a sus compañeros de partida? Intrigado, das orden de capturarlo. Se apoya contra la pared de la habitación, y susurra algo mientras tose sangre. Del muro brotan docenas de tentáculos negros que cogen al Cuervo de Llamada y lo arrastran a la carne de la Oscuridad.

Te quedas solo junto a tus hombres, manchado de sangre y sin propósito.

Durante los días siguientes, conviertes el escondite en tu base de operaciones. Usas las trampas y las armas que habéis descubierto para recoger vuestro propio suministro de sangre negra y aprendéis como viajar sin ser detectados por la Oscuridad. Después, volvéis a la carretera de las sombras, en la que veis legiones de demonios que van y vienen atravesando sus portales.

Tiemblas al saber que ningún ser sintiente del universo está a salvo de ellos ahora. Todas las formas de vida sueñan, y aquel que sueña conecta con el mundo de la Oscuridad y, sin darse cuenta, abre una vía para la invasión demoniaca. ¿Cuánto tiempo pasará hasta que el universo esté conquistado por esta terriblemente efectiva simbiosis?

Y, sin embargo, el hecho de que haya tantas conexiones te da la esperanza de que, un día, tengas la oportunidad de abandonar la Oscuridad. El mundo al que viajarás puede que no sea el tuyo y, sin lugar a duda, estará siendo atacado, pero será el menor de dos males.

Hasta entonces, solo puedes hacer una cosa: cazar.

FINAL 2

El Cuervo de Llamada, mortalmente herido, cae por fin. Te sorprende ver que de su herida abierta brota sangre y no la asquerosa sustancia que la mayoría de las criaturas de la Oscuridad llevan en sus venas.

—Una pena ¿verdad? —El Primigenio le hace una mueca de desprecio.

—Olvidaste que nuestras crónicas son inmortales. Incluso después de un milenio, recordamos el nombre de cada desertor y cada traidor. Al final, siempre se hace justicia.

El Cuervo de Llamada tose, rasgando los harapos y las vendas que rodean su pico. Ves su cara por primera vez, extraña y familiar al mismo tiempo. Cuando los demonios se ciernen sobre él, comienzas a comprender. ¿Pudo haber sido uno de los cazadores que acabó corrompiéndose y asesinó a sus compañeros de partida?

El Cuervo de Llamada se apoya contra la pared de la habitación, y susurra algo mientras tose sangre. Del muro brotan docenas de tentáculos negros que cogen al Cuervo de Llamada y lo arrastran a la carne de la Oscuridad. El Primigenio sisea rabioso y se lanza a por él, pero es demasiado tarde. Con su último aliento, el Cuervo de Llamada grazna algo que suena como una burla para después desaparecer.

Esperas que los demonios masacren a tu pequeño ejército, pero el Primigenio está bastante impresionado por el hecho de que hayas sobrevivido en este reino y conseguido cazar el Cuervo de Llamada. Te ofrece un trato: un siglo de trabajo como cazadores de sangre negra de la Ferrata Séptima a cambio de un viaje de vuelta a tu mundo.

Aceptas a regañadientes, al igual que lo hacen tus hombres, y los demonios os ayudan a preparar el puesto abandonado. Mientras os enseñan las herramientas de vuestra nueva profesión, no puedes apartar una idea terrible.

¿Fue así como él empezó? Cuando las innumerables cacerías se cobren su precio en tu mente y tu cuerpo, cuando los cielos oscuros empiecen a parecer el hogar y tu recuerdo de la luz desaparezca ¿empezarás a cambiar en algo retorcido y extraño?

¿Te convertirás en él?



CAMPAÑA SOLO / COOPERATIVA ¡NECESITA LA EXPANSIÓN PADRE DEL SOL!

SEÑOR DE LA LUZ

PRÓLOGO

¿Quién eres? ¿Cómo has llegado hasta aquí? ¿Formabas parte de alguno de los muchos desafortunados ejércitos que trataron de invadir la Oscuridad en un fútil intento de salvar su mundo? ¿Eres un explorador que se aventuró demasiado lejos? ¿Un erudito loco que fue donde ningún hombre debería ir? ¿O una pobre alma con mala suerte que cayó en una esfera del vacío y se despertó al otro lado? ¿Quizás falleciste aquí, solo para reencarnarte en una de las retorcidas criaturas oscuras aferrándote a los patéticos restos de tu anterior ser?

Sea como fuere, estás atrapado en esta tierra. Has deambulado medio ciego por los campos asolados, ahogándote con la densa niebla. Has cruzado ríos de limo denso como el alquitrán. Te has deslizado por cuevas de viejos huesos amarillentos. Han pasado semanas desde la última vez que viste cualquier luz, a excepción del pálido brillo de los vórtices de energía, muy por encima de tu cabeza.

Y, sin embargo, aquí está. Un pequeño punto brillante aparece a lo lejos frente a ti. Te sientes atraído hacia él, como otras pobres almas que vienen de otras partes del reino. Hay cada vez más de vosotros, incluidos algunos guerreros perdidos de tu propia raza.

La luz te llama. No tienes más opción que responder.

REGLAS Y PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Además de las reglas normales que tienes al principio de este libro, durante la Campaña del Señor de la Luz se aplican también las siguientes reglas.

CHISPAS DE ESPERANZA Y DESESPERACIÓN

Durante la campaña Señor de la Luz, el marcador de campaña de la Oscuridad representa la cantidad de Chispas de Esperanza que ha reunido tu ejército (la explicación se dará durante la campaña). Este marcador comienza a 0. Coloca 1 ficha a lado de la primera casilla del marcador.

Las Chispas de Esperanza pueden utilizarse para salvar a tus tropas de la Desesperación. A medida que tu grupo, agotado y harapiento, vaya perdiendo batallas y moral, algunas de sus Unidades pueden desertar. Siempre que la penalización de un escenario mencione Desesperación, puedes utilizar

1 Chispa de Esperanza para encender un fuego de campamento que permitirá a tus guerreros recuperar la moral y cancelará los resultados de esta Desesperación.

¡Ten cuidado! ¡Si usas demasiadas Chispas puede que nunca acabes la campaña!

UNIDADES Y MAZOS INICIALES

Tu ejército se compone de 4 de tus Unidades de facción, 1 carta de Estandarte y 1 Santuario (salvo que el escenario diga lo contrario). Construye un mazo de hasta 20 cartas de Acción.

No puedes añadir ninguna Unidad entre las batallas. Si pierdes una Unidad por Desesperación, solo tendrás 3 (o 2, o 1) Unidades para el resto de la campaña. Puedes descartar hasta 5 cartas de Acción de tu mazo.

En modo CO-OP, cada jugador escoge 2 Unidades de cualquier facción y crea un mazo de 15 cartas. Ambos jugadores comparten el marcador de Chispas de Esperanza. Cuando resuelvas la Desesperación, trata las dos tropas como un único ejército, con la excepción de que el jugador que controle más Unidades será siempre el que pierda 1 Unidad cuando se produzca la Desesperación.

ESCENARIO 1

UNA LUZ EN LA NOCHE

Pasas mucho tiempo caminando hacia la luz, pero solo parece estar apagándose. Un sentimiento de frustración te embarga ¿era, después de todo, una falsa esperanza?

Te lleva un momento comprender que la luz no se está extinguiendo. Tan solo se está alejando. Reúnes a todos los que están a tu alrededor y comenzáis a perseguirla con el suelo, húmedo y poroso, pegándose a vuestros pies como alquitrán. Con mucho esfuerzo, tus seguidores y tú conseguís reducir la distancia. El brillo se divide en luces individuales. Ahora puedes ver que proviene de velas e incensarios transportados por una procesión silenciosa de figuras encorvadas. Gritas, pero no reaccionan.

Aceleras el paso, utilizando tus últimas fuerzas. Y entonces, un Portal de Sombras inerte se despierta delante de ti. De él salen criaturas de la Oscuridad, amenazando con separarte de la luz. Cargas contra ellas con determinación demente. Mientras tanto, la procesión portadora de luz comienza a desaparecer tras la cresta de una colina cercana.

¡Tienes poco tiempo que perder!

PREPARACIÓN:

● Esta batalla se desarrolla en el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad.

● Selecciona 1 Casilla en uno de los bordes cortos del mapa. Coloca 1 ficha de Carga en cada Hexágono de esa Casilla (7 fichas en total). Representan el Brillo Tenue de la procesión (consulta Reglas especiales).

● Coloca 2 Yacimientos de Crystal y el Portal de Sombras en la Zona Roja del mapa.

● Coloca 2 Sombras  con cada uno de los Yacimientos de Crystal y 2 Espectros del Vacío  con el Portal de Sombras.

● Despliega tus tropas a una distancia máxima de 2 Casillas del borde del mapa opuesto al del Brillo Tenue.

TU EJÉRCITO Y TU MAZO Selecciona 4 de tus Unidades y construye un mazo de 20 cartas de Acción.

TU OBJETIVO: Matar a todas las miniaturas enemigas antes de que desaparezca el Brillo Tenue.

TU OBJETIVO ESPECIAL: Seguir al Brillo Tenue con al menos 2 de tus miniaturas (consulta Reglas especiales).

EJÉRCITO ENEMIGO: Unidad Sombra, Unidad Espectro del Vacío.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sombra y Espectro del Vacío. Barájalas y roba las 14 primeras cartas.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad cada turno, utiliza la carta de dificultad «Ahora o nunca». ¡Este efecto es permanente!

REGLAS ESPECIALES

● Al principio de cada uno de tus turnos, retira 1 ficha de Carga de uno de los hexágonos del Brillo Tenue. Cuando retires la última ficha, la luz muere en la distancia y eres incapaz de seguirla. Pierdes la batalla.

● En cualquier momento en que una de tus miniaturas se coloca en contacto  con el Brillo Tenue, puede Seguir la luz. Retira esta miniatura del mapa y colócala aparte.

TU PENALIZACIÓN: Desesperación (pierde permanentemente 1 de tus Unidades). Vuelve a empezar el escenario.

TU RECOMPENSA: Suma 1 Chispa de Esperanza. Juega el Escenario 2.

TU RECOMPENSA ESPECIAL: Los hombres que enviaste a seguir la procesión la persiguen durante varios kilómetros, recuperando algunas velas e incensarios especiales. Suma 2 Chispas de Esperanza.

ESCENARIO 2

LA PROCESIÓN BRILLANTE

A diferencia de otros escenarios, este implica un gran número de batallas consecutivas contra la IA mientras sigues a la procesión de los adoradores del Segundo Sol, adentrándote en su territorio. En cada una de estas batallas, tu objetivo será **ganar por Puntos de Victoria** o **sobrevivir hasta que el mazo del oponente se agote** (salvo que se diga lo contrario). Las tropas enemigas o las reglas especiales cambian en función de la localización. La preparación es la normal, salvo que se diga lo contrario.

Comienza colocando tu ficha de facción en la localización (F01-A) del mapa de mapa de campaña del Señor de la Luz, (localizado en la parte superior izquierda del mapa de campaña de la Oscuridad). Lee la descripción de esta localización y lucha la batalla siguiendo las reglas expuestas. Después, si ganas, aplica la recompensa y sigue hacia uno de los puntos listados en la sección «Seguir avanzando». Si pierdes, aplica la penalización. Normalmente, implica perder algunas Chispas de Esperanza y mover tu ficha de facción a la última localización conquistada. ¡Puede que necesites varios intentos para encontrar la ruta accesible a tu ejército y tu estilo de juego!

Salvo que se diga lo contrario, todos los encuentros de este escenario utilizan el mapa de batalla alternativo ambientado en la Oscuridad.

(FOI-A) UNA GÉLIDA BIENVENIDA

¡Por fin! La silenciosa columna está justo delante de ti. Avanzas hacia ella, protegiendo tus ojos del brillo cegador. Al acercarte, puedes empezar a distinguir los detalles de las encorvadas criaturas encapuchadas. Hay al menos cien de ellas, si no más. Muchas tienen dos o tres brazos, pero sus ornamentadas máscaras de pico tienen un solo ojo, dentro de un sol dorado y brillante. La mayoría transporta incensarios y fanales encendidos. Algunas tienen velas apoyadas sobre sus hombros.

Las sigues durante un tiempo. Pronto, la procesión se acerca a una guarida de la Oscuridad. Algunas Sombras atacan, pero son rápidamente reducidas. Tras esto, varios miembros de la procesión se acercan a sus cadáveres con linternas apagadas en sus manos. Se agachan. De repente, los cuerpos de los monstruos tiemblan y se agitan, y un chorro de brillante esencia abandona los cadáveres para verse atrapado en las linternas. Las chispas comienzan a bailar tras los cristales teñidos.

La forma en la que han conseguido destilar luz de la más pura oscuridad te deja perplejo. Pero, si son enemigos de la Oscuridad ¡podrían convertirse en tus aliados! Antes de que la procesión siga caminando, decides acercarte y saludarles. Se giran hacia ti todos a la vez, provocando un escalofrío en tu espalda.

No hablan, pero puedes ver cómo te juzgan. Después, un pequeño grupo se separa del resto y camina hacia ti, mientras el resto sigue su camino. Abres tus brazos como gesto de bienvenida. Ellos desenfundan sus cuchillos.

PREPARACIÓN: Despliega todas las miniaturas Sectarios del Sol en casillas vacías a lo largo del borde del mapa.

EJÉRCITO ENEMIGO: Unidad Sectarios del Sol, Unidad Criaturas del Abismo (comienza fuera del mapa).

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sectarios del Sol y Criaturas del Abismo. Barájalas.

DIFICULTAD: El enemigo juega 1 carta por turno.

REGLAS ESPECIALES: Cuando necesites Engendrar 1 Criatura del Abismo, colócala en cualquier casilla vacía del borde del mapa.

PENALIZACIÓN: -1 Chispa de Esperanza y Desesperación. Después, vuelve a iniciar el escenario (F01-A)

RECOMPENSA: +1 Chispa de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y continua a la localización (F01-B)

(FOI-B) MONTÍCULOS REZUMANTES

Mientras te entretienen los sectarios, el resto de la procesión se aleja caminando silenciosamente, tan indiferentes a tu victoria como lo hubieran sido a tu derrota. Tratas de detenerles, gritando con todas tus fuerzas. Te ignoran y desaparecen tras las colinas cercanas.

Desesperado, miras alrededor en el campo de batalla. Los sectarios muertos han dejado de retorcerse, pero sus incensarios y linternas todavía están encendidos. Coges uno de ellos, miras a sus exiguas brasas... y una idea te pasa por la cabeza. Lo único que parece preocupar a estas criaturas son estas extrañas chispas de luz. Quizás si pudieras darles una llama lo suficientemente brillante te ayudarían a cambio.

La idea es, a todas luces, una locura. Pero ¿qué otra cosa puede funcionar en este reino demencial?

Caminas lentamente por las colinas en las que desapareció la procesión. Están repletas de criaturas de la Oscuridad, sacadas de su sueño por la luz.

PREPARACIÓN: Cada Yacimiento de Crystal funciona, además, como Portal de Sombras y las miniaturas de la Oscuridad siempre pueden escoger el Portal más cercano a tu miniatura cuando llegan al mapa.

EJÉRCITO ENEMIGO: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío (todas empiezan fuera del mapa).

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sombra, Impostor y Espectro del Vacío, barájalas y roba las 16 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad por turno, usa la carta de dificultad «Modo Oscuro».

PENALIZACIÓN: -1 Chispa de Esperanza y Desesperación. Después, vuelve a iniciar este escenario.

RECOMPENSA: +1 Chispa de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: Ya no puedes ver la luz, pero hay un río de sombra licuada cerca, con algunas barcazas atracadas en su ribera (**F01-C**). La Oscuridad no utiliza barcazas así que ¿quizás pertenezcan a los sectarios? Al otro lado de los montículos, ves algunos edificios pequeños en la distancia (**F01-D**). ¿Será allí donde han ido?

(FOI-C) BARCAZAS ABANDONADAS

Unas grandes barcas ceremoniales descansan en la ribera del río, con sus luces apagadas. Sus dueños no están por ningún lado, aunque algunas cenizas esparcidas sugieren que alguien estuvo aquí hace poco. Juntas las chispas con cuidado y ordenan a todo el mundo que embarque.

Esperas que, viajando de esta forma, estés más a salvo de la Oscuridad. No lo estás. Poco después de zarpar, unas formas retorcidas surgen del agua para asaltar tu nave.

PREPARACIÓN:

- Despliega tus unidades primero. Todas deben caber en las 4 Casillas de la zona Roja central que representa la cubierta de la Barcaza. El resto de Casillas representan la Sombra Líquida.

- Coloca 1 Portal de Sombras en la Sombra Líquida a una distancia máxima de 3 casillas de la cubierta. No coloques ni Santuarios ni Yacimientos de Crystal.

- Recibes 2 Crystales adicionales al comienzo de este escenario. Ninguna de tus miniaturas puede abandonar la cubierta.

EJÉRCITO ENEMIGO: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Espectro del Vacío (todas empiezan fuera del mapa).

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sombra, y Espectro del Vacío, barájalas y roba las 12 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad por turno, utiliza la carta de dificultad «Esencia».

REGLAS ESPECIALES: Si alguna miniatura es Empujada o Movida a la Sombra Líquida, sufre 1 Herida al principio de cada turno Activo hasta que vuelva a la cubierta.

PENALIZACIÓN: -1 Chispa de Esperanza y Desesperación. Después, retrocede a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: +1 Chispa de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: Puedes continuar río abajo (**F01-F**) o abandonar las barcazas y comprobar la otra ribera, en la que se ve el destello de unas luces débiles en la distancia (**F01-E**). También puedes retroceder a los montículos (**F01-B**).

(FOI-D) SANTUARIO SUBTERRÁNEO

Para tu decepción, los edificios son viejos y están abandonados. Construidos en piedra, sus túneles se hunden profundamente bajo tierra, en la oscuridad. No ves señales de la procesión, pero aun así decides comprobar qué hay dentro.

Desciendes por el laberinto de gruesas paredes, lleno de giros y bifurcaciones. Pasas al lado de varias filas de puertas de hierro, todas abiertas. Más allá, hay habitaciones y salones corrompidos por la Oscuridad. Los restos de los objetos de casa y los montículos de basura sugieren que alguien vivió aquí durante mucho tiempo. ¿Era una fortaleza? ¿Un refugio? La Oscuridad no construye lugares como este así que ¿quién lo hizo? La única pista que encuentras es un disco adornado, abandonado en el polvo. Muestra varias criaturas extrañas de tres brazos.

Al final, decides que ya es momento de volver. No va a ser fácil. Algunas criaturas se interponen en el camino hacia la superficie. Aquí abajo, en la oscuridad, son inusualmente agresivas.

PREPARACIÓN: Antes de colocar ninguna miniatura, Yacimiento de Crystal o ficha, coloca 1 Portal de Sombras en la zona Roja del mapa.

EJÉRCITO ENEMIGO: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Cuervo de Matanza, 1 Unidad Espectro del Vacío (todas empiezan fuera del mapa).

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sombra, Cuervo de Matanza y Espectro del Vacío, barájalas y roba las 15 primeras.

DIFICULTAD: Juega 3 cartas de Oscuridad por turno.

PENALIZACIÓN: -1 Chispa de Esperanza y Desesperación. Después, retrocede a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: +1 Chispa de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: En la distancia, ves un gran pantano donde algunas viejas torres y muros sobresalen del suelo similar a alquitrán (**F01-F**). También hay una gran puerta al borde de la península (**F01-G**). Retroceder siempre es una opción (**F01-B**).

(FOI-E) FILAMENTO QUEBRADO

Caminas muchos kilómetros antes de alcanzar la luz. Estaba mucho más lejos de lo que pensabas al principio. Por desgracia, no es la procesión. El brillo parece provenir de un lugar donde uno de los gigantes tendones que caen del cielo oscuro se une al suelo por el que caminas. Inspeccionas el tendón. Después, acercas tus linternas e incensarios a él. La luz abandona el tejido inflamado y, lentamente, se condensa en tus aparatos.

Las chispas se vuelven más brillantes, mientras que el tendón se vuelve más fino. De repente, se parte con un gran crujido. El suelo bajo tus pies se inclina y cuelga, aunque tú te mantienes unido a la superficie, como una mosca en la pared. Un líquido oscuro se filtra por el suelo y resbala hacia el abismo. Y, con él, llegan las criaturas de la Oscuridad.

PREPARACIÓN: Todas las miniaturas enemigas comienzan la batalla

en el mapa. Desplégalas a una distancia máxima de 2 Casillas de una de tus miniaturas.

EJÉRCITO ENEMIGO: 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Impostor, Cuervo de Matanza y Espectro del Vacío, barájalas y roba las 16 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad por turno.

REGLAS ESPECIALES: El cambio súbito de perspectiva marea a muchos de tus guerreros, mientras que otros se aferran al suelo por miedo a caerse. Durante los primeros 3 turnos de la partida, para Activar una Unidad debes pagar 1 Crystal, 1 Puntos de Victoria o 1 ficha de Resistencia.

PENALIZACIÓN: +1 Chispa de Esperanza. Después, retrocede a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: +3 Chispas de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: A lo lejos puedes ver una magnífica catedral que irradia un cálido resplandor (F02). Si no te sientes preparado para ir allí todavía, puedes volver a las barcazas (F01-C).

(FOI-F) EL REINO HUNDIDO

Llegas a un amplio estuario en el que el río de sombra líquida se convierte en un pantano. Te rodean columnas rotas, cúpulas medio hundidas y muros derrumbados. Antes era una ciudad. Pero ¿quién construye ciudades en la superficie irregular y gelatinosa de la Oscuridad?

Inspeccionas las ruinas con atención, descubriendo varias estatuas y relieves que representan humanoides extraños de varios brazos que parecen adorar al mismo sol. Lentamente, llegas a una conclusión: esta ciudad no se construyó aquí. Debió de formar parte de un mundo lejano que se hundió en la Oscuridad o fue conquistado por ella. Con tu atención centrado en las pistas, te das de bruces contra un Portal de Sombras que se activa inmediatamente.

EJÉRCITO ENEMIGO: 1 Unidad Sombra, 1 Unidad Impostor, 1 Unidad Espectro del Vacío, 1 Unidad Cuervo de Matanza.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sombra, Impostor, Cuervo de Matanza y Espectro del Vacío, barájalas y roba las 18 primeras.

DIFICULTAD: Juega 2 cartas de Oscuridad por turno, utiliza la carta de dificultad «Esencia».

REGLAS ESPECIALES: La ciudad está llena de tesoros. Cada vez que Extraigas un Yacimiento de Crystal controlado, consigues 1 Crystal adicional.

PENALIZACIÓN: -1 Chispa de Esperanza y Desesperación. Después, retrocede a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: +1 Chispa de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: A lo lejos puedes ver una magnífica catedral que irradia un cálido resplandor (F02). Si no te sientes preparado para ir allí todavía, puedes volver a las barcazas (F01-C) o dirigirte a unos edificios agazapados en mitad de las llanuras cercanas (F01-D).

(FOI-G) LA PUERTA DEL SOL NEGRO

Una solitaria puerta de hierro se yergue en el borde del precipicio. Una cara plateada te mira desde su parte superior.

Te acercas y descubres que, tras la puerta, hay una escalera que desciende por el precipicio. Desaparece vagamente en la dirección de una enorme catedral que se alza en la punta de la península. Algunos sectarios están apostados en su perímetro. Levantas tus linternas y tratas de comunicarte con ellos, pero algunos de ellos se separan y te atacan, mientras que el resto se colocan a un lado, preparados para entrar en acción.

PREPARACIÓN: Coloca 4 fichas de Carga en la carta de Unidad de los Sectarios del Sol. Cada una representa otra miniatura esperando en la reserva. Despliega todas las miniaturas Sectarios del Sol a una distancia mínima de 2 Casillas de cualquiera de tus miniaturas.

EJÉRCITO ENEMIGO: Unidad Sectarios del Sol (con refuerzos adicionales). Unidad Criaturas del Abismo (comienza fuera del mapa).

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sectarios del Sol y Criaturas del Abismo. Barájalas. Si el mazo se agota, construye uno nuevo barajando las cartas de la pila de descarte.

DIFICULTAD: El enemigo juega 1 carta por turno.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Sectarios del Sol y barájalas.

REGLAS ESPECIALES: Cuando una miniatura Sectario del Sol muere, retira 1 Carga de su carta de Unidad y coloca la miniatura de nuevo en una Casilla libre a lo largo del borde del tablero.

PENALIZACIÓN: -1 Chispa de Esperanza y Desesperación. Después, retrocede a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: +1 Chispa de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: Puedes bajar por la empinada escalera al pie del acantilado (F01-H) o volver a las llanuras desoladas (F01-D).

(FOI-H) ESCALERA INVERTIDA

La escalera sigue empinándose y rápidamente está casi vertical. Te sorprendes al descubrir que puedes avanzar sin problemas y que, a pesar de que te inclinas cada vez más, no pierdes el equilibrio. Al final, la escalera gira en un ángulo extraño y, de repente, te encuentras caminando boca abajo, como una mosca en el techo. Desde aquí puedes ver el fondo de la tierra de la Oscuridad por la que has vagado durante tanto tiempo.

¡Aquí hay un nuevo continente dado la vuelta! ¡Y otra catedral, aunque más oscura! Sientes un vértigo repentino y te sientas en las escaleras, tratando de encontrar un sentido a todo esto. Tu descanso se ve pronto interrumpido por unos gritos que vienen de encima del acantilado (o de debajo, depende de la perspectiva). Un montón de grandes arañas se aproxima a tu cansado grupo. Muchos de tus guerreros están demasiado cansados o demasiado confusos para luchar.

PREPARACIÓN: Despliega todas las Criaturas del Abismo en las Casillas a lo largo del borde del mapa, un máximo de 1 por Casilla.

TU EJÉRCITO Y TU MAZO: No despliegues ninguna miniatura de 1 Unidad a tu elección. Las miniaturas permanecen en su carta de Unidad durante esta batalla y no pueden participar en ella de ninguna manera. Retira hasta 5 cartas de Acción durante esta batalla.

EJÉRCITO ENEMIGO: Unidad Criaturas del Abismo.

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas de Criaturas del Abismo y barájalas. Si el mazo se agota, construye uno nuevo barajando las cartas de la pila de descarte.

DIFICULTAD: El enemigo juega 2 cartas por turno.

PENALIZACIÓN: -1 Chispa de Esperanza y Desesperación. Después, retrocede a la última localización conquistada.

RECOMPENSA: +1 Chispa de Esperanza, coloca la pegatina «Conquista» en esta localización y sigue avanzando.

SEGUIR AVANZANDO: La escalera invertida lleva al desolado vientre de la catedral, que puedes utilizar para sortear la entrada fuertemente protegida de la superficie (juega el Escenario 3). También puedes retroceder hacia la puerta (F01-G).

(FO2) ENTRADA A LA CATEDRAL

La catedral se alza sobre ti, ya que todo el firmamento parece descansar en sus muros apoyados en contrafuertes. A esta distancia puedes ver que fueron construidos usando partes de edificios más antiguos. En lugar de madera, se usaron grandes trozos de hueso para fabricar las vigas y los postes. A través de las ventanas teñidas sale una luz cegadora que se eleva a través del techo abierto.

Varias procesiones, similar a la que te encontraste, atraviesan la puerta de entrada, fuertemente vigilada. ¿Quizás sea esta tu oportunidad? Te acercas lentamente hacia la entrada, enseñando tu luz.

Comprueba el valor de tu marcador de Chispas de Esperanza.

Menos de 3 Chispas de Esperanza: los guardias son hostiles. No quieres arriesgarte a un combate a gran escala, por lo que te retiras. Retrocede a la última localización conquistada.

Más de 3 Chispas de Esperanza: los guardias se apartan y te indican con un gesto que entres. ¡El camino hacia el templo de la luz está libre! Coloca la pegatina F02 en esta localización y juega el Escenario 3.

ESCENARIO 3

EL NACIMIENTO DE UN NUEVO SOL

Cegado por las luces de la catedral y por el inmenso sol que flota bajo sus vigas, apenas te da tiempo a darte cuenta de que los guardias te empujan a la primera línea de la congregación. En el altar se encuentra una imponente figura, una criatura delgada que se mueve con gracia y determinación mientras los otros la observan en silenciosa reverencia.

Los guardias te llevan a la hilera frontal y te obligan a arrodillarte en los cojines cosidos con oro. No te opones. Por primera vez en muchos días, sientes calidez. Te olvidas de tus sospechas. Dejas todas tus reservas a un lado. Disfrutas de la gloria del sol.

El Padre del Sol camina lentamente hacia ti, dejando un rastro de humo de incienso y chispas que se retuercen. Coge tus linternas e incensarios. Sus chispas vuelan y se unen a la bola de luz que flota arriba. Después, posa una de sus cuatro manos en la cabeza del guerrero a tu derecha. Gime. El color abandona su rostro. Sobre su cabeza comienzan a aparecer imágenes que parpadean cada vez más rápido hasta que se convierten en una línea brillante y desaparecen. Pronto, el guerrero cae al suelo, una carcasa pálida e inmóvil. El sol que flota sobre el altar brilla un poquito más, como si se hubiera alimentado de su desesperación.

Ahora lo entiendes. No es un sol de verdad, solo un fantasma compuesto de las memorias de la luz que todos los desafortunados supervivientes llevan con ellos. ¡Y no estás dispuesto a ceder tu luz sin oponer resistencia!

Con gran esfuerzo, te levantas y desenfundas tu arma. El Padre del Sol te mira, sorprendido. Un fuerte gruñido resuena bajo las vigas de la catedral. Los sectarios sacan sus armas y comienzan a acercarse hacia ti, mientras que el Padre se endereza y abre sus brazos delante de ti.

PREPARACIÓN:

- Usa el mapa de batalla estándar.
- Antes de desplegar cualquier miniatura o Yacimiento de Crystal, coloca 1 ficha grande en cualquier Casilla del mapa. Esta ficha representa el Segundo Sol, que golpeará a tus miniaturas a intervalos (consulta Reglas especiales).
- Coloca 4 Yacimientos de Crystal a una distancia mínima de 5 Casillas del Segundo Sol.
- Coloca 4 fichas pequeñas en 4 Casillas vacías en cualquier lugar del mapa, a una distancia mínima de 2 Casillas entre ellas. Estas fichas representan los Pilares infranqueables que ocupan Casillas enteras. Ninguna miniatura o ficha puede Moverse (o ser Movida) a las casillas Pilares. También interrumpen la Línea de Fuego.
- Despliega el Padre del Sol en contacto  con el Segundo Sol.
- Despliega los Sectarios del Sol en  con los Yacimientos de Crystal.
- Por último, despliega tu ejército siguiendo las reglas normales.

TU EJÉRCITO Y TU MAZO: El mismo que al final del Escenario 2.

TU OBJETIVO: Derrotar al Padre del Sol y ganar por Puntos de Victoria antes de que la batalla termine.

EJÉRCITO ENEMIGO: Padre del Sol, Unidad Sectarios del Sol (refuerzos ilimitados), Unidad Criaturas del Abismo (invocadas por el Padre del Sol).

MAZO ENEMIGO: Coge todas las cartas del Padre del Sol, Criaturas del Abismo y Sectarios del Sol. Barájalas.

DIFICULTAD: El enemigo juega 2 cartas por turno.

REGLAS ESPECIALES:

- Antes de comenzar la batalla, intercambia todas tus Chispas de Esperanza por Crystales.
- Al final de cada uno de tus turnos, coloca 1 ficha de Carga en el Segundo Sol. Si hay 2 o más cargas, retíralas. El Segundo Sol golpea a tus tropas con rayos infernales. Comprueba impacto para todas las miniaturas en su Línea de Fuego. Efecto: 1 Herida. Si no hay objetivos válidos, la luz alimenta al Padre del Sol. Restaura 1 de sus fichas de Resistencia.
- Cada vez que Hieras al Padre del Sol, retira 1 Carga del Segundo Sol. Si el Padre del Sol muere, aparta su miniatura. No volverá al mapa incluso si una carta lo invoca.

● Los Sectarios son innumerables. Cuando uno muere, coloca su miniatura de nuevo en cualquier Casilla vacía a lo largo del borde del mapa.

● Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marca los turnos **V** y **X** en el marcador.

Turno V: El Padre del Sol se cansa de tus esfuerzos. Si todavía está en el tablero, coge energía del sol sobre vuestras cabezas y la lanza contra ti. Escoge la casilla dentro de su línea de fuego que tenga más de tus miniaturas (o la miniatura que tenga más fichas de Resistencia). Comprueba Impacto para todas las miniaturas en esa casilla y casillas adyacentes. Efecto: 2 Heridas.

Si no hay objetivos válidos, la energía se pierde en un chisporroteo y el Padre del Sol sufre 1 Herida.

Turno X: La batalla termina inmediatamente. Si no has conseguido tu objetivo, una marea de sectarios te ataca y pierdes la batalla.

RECOMPENSA: Lee el **FINAL 1**.

PENALIZACIÓN: ¡Has perdido la campaña! Lee el **FINAL 2**.

FINAL 1

Algunos de tus hombres y tú a duras penas escapáis de la catedral, perseguidos por los gritos de su señor herido. Corres hasta que la luz del Segundo Sol se desvanece a tu espalda. Huyes lejos del resplandor, de vuelta a la familiar Oscuridad, como haría cualquiera de las criaturas de este retorcido plano. Aunque has sobrevivido, casi te sientes culpable por haber rechazado el regalo del Padre. Quizás algún día su congregación y él reavivarán su sol y lo enviarán, flotando, a los cielos.

A pesar de haber perdido la mayoría de tus guerreros, y de que las heridas que has sufrido duelen como el acero candente, has conseguido conservar varias de las intrincadas linternas. Con su fuego robado, todavía conservas algo de esperanza. Si el Padre del Sol y sus seguidores han sido capaces de crear una forma de existencia en este mundo, quizás tú también puedas adaptarte a él.

Por otro lado, viendo cómo los años en este lugar les han transformado, tiemblas al pensar qué efecto tendrán sobre ti el tiempo y la Oscuridad...

FINAL 2

Los adoradores del sol te desarman fácilmente, arrojándote al suelo frente al Padre del sol. Alcanza tu cabeza y la acuna en sus largos y cálidos dedos. Ante tus ojos comienzan a parpadear imágenes. Las memorias del hogar, del sol, las estrellas, los fuegos de campamento y las ciudades en llamas. Cada una de estas memorias desaparece rápidamente, como si un torrente oscuro la devorase. Tratas de luchar, pero tus fuerzas te abandonan rápidamente conforme te vas quedando más y más vacío.

Al final, lo único que puedes ver es oscuridad. No puedes recordar cómo era la luz, e incluso tienes problemas para creer que algo así existiese. Unas manos te levantan y te lanzan fuera de la catedral, como un despojo.

Pero parte de ti seguirá viviendo, ardiendo eternamente bajo los cielos oscuros, esperando al nacimiento del Segundo Sol.

CAMPAÑA PVP

DEVORADOR DE MUNDOS

Autor: Andrzej Betkiewicz

Pruebas y desarrollo: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz

Ilustraciones: Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański

Correcciones: Dan Morley, Krzysztof Piskorski



Mapa de la campaña Devorador de Mundos



Carta del devorador de mundos

ANTERIORMENTE EN THE EDGE...

Al-Iskandria está bajo asedio. El Muerdemonañas permanece bajo tierra en algún lugar. La amenaza que representa continua latente. Por suerte para la patrulla de frontera, sus últimos hombres han conseguido llegar a los eriales orientales y derrotar a la Compañía del Hierro. Victoriosos, construyeron el Fuerte Esperanza.

Las hordas Sinostro destruyeron el Bosque Madre y el Árbol Eterno, pero el Oráculo y sus tropas Renacidas leales consiguieron derrotarlos y expulsar-

les. Ambas facciones sufrieron numerosas bajas. Algunos Renacidos se rebelaron abiertamente contra el Oráculo, llamándose a sí mismos Evolucionistas. Querían fusionarse con los Sinostro para provocar una nueva etapa en su evolución.

El conflicto entre Rha-Zack y Dvergar no les trajo ningún beneficio. El Motor Maravilloso y el Varfater Varg desaparecieron en los eriales para no ser vistos nunca más. Tiempo después, unos héroes anónimos se adentraron en el mundo de la Oscuridad y neutralizaron la amenaza de la Oscuridad. Al menos por ahora...

PRÓLOGO

Ish, sentada con dignidad en su trono, escuchaba como discutían los Primigenios. Su paciencia estaba llegando al límite. ¡No había nada que discutir! Únicamente había que tomar una decisión sencilla: retirarse de este mundo mientras aún había tiempo o desatar el Devorador de Mundos, destruir todo el planeta y recoger los recursos restantes. La guerra duraba demasiado y, de todos modos, este mundo ya estaba condenado. Pronto llegaría la Oscuridad, y los Demonios tenían que actuar antes de que eso ocurriera.

¡Suficiente! ¡Dejad de gruñir y empezad a pensar! —ordenó Ish con voz resonante. Tras un momento se hizo el silencio. La poderosa primigenia continuó.— El asedio de la ciudad humana es irrelevante. Lo que necesitamos es un exterminio rápido, y acceso a los recursos de este planeta. ¿Habéis olvidado qué les sucede a los mundos que se resisten a nuestra conquista durante demasiado tiempo? ¿Os queda algo de cerebro en vuestros cráneos huecos? Su voz resonó en el gran salón. Inmediatamente fue ahogada por susurros enojados y nerviosos. Por fin, uno de los Primigenios se atrevió a hablar — Deberíamos traer el Devorador de Mundos. O retirarnos.

—Los Demonios nunca nos retiramos —añadió otro.— Y necesitamos los recursos para nuestra próxima campaña militar.

El debate fue breve, y pronto se tomó una decisión. Irritada y cansada, Ish, finalmente, sonrió.

DEMONIOS:

«¡Mi gran señora!

Los escuálidos Primigenios menores responsables del Devorador de Mundos han sido ejecutados. Lentamente y con la mayor crueldad. Debido a su incompetencia, es probable que el arma esté gravemente dañada. Desconocemos su ubicación. Solo sabemos que cayó en algún lugar de los eriales orientales. Os aseguro que yo no soy responsable de este incidente. Me encargué del proyecto Devorador de Mundos después de que los Primigenios culpables fueran ejecutados. Toda mi atención se centra en la tarea de recuperar el Devorador de Mundos.

Los espías de la casta Terrores informan de actividad militar alrededor de la zona de impacto. Existe una pequeña posibilidad de que no esté relacionada con el Devorador de Mundos, pero, por el bien de nuestra causa, asumiré lo peor. Os solicito permiso para retirar parte de nuestras fuerzas del asedio de Al-Iskandria y enviarlas al este.

Por favor, hermosa señora, considerad mi petición.»

Draal Frighteye, Maestro de espías de la oscuridad.

«¡Nos escondíamos en los eriales como si fuéramos ratas! Sí, éramos libres, pero habíamos perdido de nuevo nuestro honor. ¡Nuestra gloria y nuestro orgullo! ¿Quién recordará a la Compañía del Hierro si permitimos que unos insignificantes humanos nos derroten? Mi deseo de añadir una nueva página al libro de la compañía comenzó a transformarse en un ansia irresistible. ¡Debemos recuperar nuestro nombre! ¡Desollaremos a esos patéticos humanos y escribiremos sobre nuestras hazañas con su sangre! Pero Erizo era cauto. Nos ordenó que nos contuviésemos. Reagrupamos nuestras fuerzas con la ayuda de la casta Terrores y organizamos un asalto contra uno de los asentamientos humanos, que se estaban reproduciendo con la misma velocidad que los diablillos en las fosas de cría.

Pero, cuando ya estábamos casi listos, llovieron del cielo rocas ardientes. Por suerte no cayeron sobre el campamento, pero aun así notamos temblores y vendavales. Nuestras bajas fueron pocas, gracias sean dadas a Ish. Y, entonces, Gvor el explorador nos trajo espléndidas noticias del lugar del impacto. Uno de los asentamientos estaba casi destruido. Erizo nos ordenó que nos preparásemos para partir inmediatamente. Es el momento perfecto para luchar. ¡Hoy avanzamos!»

Cronista de la Compañía del Hierro

CAPÍTULO:

«¡Gloria al Capítulo!

Os envío saludos desde la asediada Al-Iskandria, que planeo proteger con mi vida. Conseguimos interceptar los planes del último asalto y repeler dicho ataque. Solo perdimos algunos soldados y unos pocos recursos. A pesar de ello, la munición escasea. En el plazo de un mes nuestros exploradores utilizarán sus ballestas como porras. Aun así, de momento hemos conseguido repeler las fuerzas enemigas y sabotear una bomba de Crystal que destruyó una unidad demonio en lugar de nuestras puertas. Fue una de nuestras grandes victorias durante el asedio.

Los eventos posteriores durante esa noche fueron bastante siniestros. Estelas ardientes iluminaron el cielo oriental, trayendo con ellas grandes temblores. Por suerte, solo resultaron dañadas estructuras civiles. Pero desde entonces hemos percibido ruidos y vibraciones extrañas provenientes de algún lugar bajo la ciudad. Me temo que todas las explicaciones posibles resultan malas para nuestra causa.

Dos días después de estos sucesos, un grupo importante de las tropas demonio se separó del ejército principal y se dirigió hacia el este. Si nuestro cuerpo de inteligencia está en lo cierto, los Demonios ya no poseen un número abrumador de tropas fuera de nuestros muros. Es el momento perfecto para una incursión que destruya sus suministros y sus equipos de asedio. Sin embargo, personalmente recomiendo enviar nuestras tropas hacia el este también. Es solo una corazonada, pero si algo es tan importante para los Demonios, creo que deberíamos llegar allí antes que ellos.»

Riziano Rufo, Comandante de la defensa de Al-Iskandria
«Acabamos de fundar Recordatorio, un nuevo asentamiento capaz de dar refugio a la gente rescatada de las tierras asoladas por la guerra. Nuestro humilde país, llamado Pequeño Refugio, crece rápidamente. Todavía no tengo ni idea de cómo conseguimos llegar hasta aquí protegiendo a grandes grupos de colonos de las tierras fronterizas y abriéndonos paso a través de los ejércitos demonio. Tiene que haber sido un milagro.

Poco después, Fuerte Esperanza sufrió escasez de víveres y espacio, así que fundamos Raciones, nuestro primer asentamiento completamente civil. Está situado cerca de un río, en terrenos sorprendentemente fértiles. Luego, llegó Nuevo Comienzo. Una pequeña ciudad para aquellos que quieren olvidar de la guerra. Y, ahora, Recordatorio, un lugar lleno de belleza y tecnología.

Poco después de comenzar a habitar Recordatorio, una lluvia de fuego cayó del cielo. Meteoritos ardientes devastaron una zona al este de Fuerte Esperanza. Exactamente donde se había establecido Recordatorio. Reuní a los cansados veteranos de la patrulla de frontera y nos dirigimos apresuradamente a ayudar a nuestra gente.»

Fulvio, un comandante en funciones de los restos de la patrulla de frontera

RHA-ZACK:

//MB-02_nfrm_clm/15d/08m/0002a/coord_cuadrante_48E34S/fuerza_flujo:excelente/

...Contenido anterior sobrescrito...

Asteroide inesperado avistado. Posibilidad de origen artificial. El objeto penetrará en la mesosfera en dieciocho horas y diez minutos. Existe una probabilidad del ochenta y seis por ciento de que resulte destruido o gravemente dañado durante el descenso. Probabilidad de que golpee construcciones Rha-Zack desconocida. Los cambios de velocidad no coinciden con ningún patrón conocido. Trayectoria del objeto antes de la detección desconocida. Se recomienda CÓDIGO GRIS.

//AS-01_analisis_señal/15d/08m/0002a/NUCLEO/fuerza_flujo:excelente/

¡CÓDIGO GRIS! El objeto avistado por MB-02 ha tenido que ser construido por criaturas inteligentes. Nuestros sensores más avanzados detectaron una señal única que, con una probabilidad altísima, provenía de este objeto. La estructura del código es extrañamente familiar a la de nuestro Flujo, pero su encriptación es desconocida. Los datos han sido enviados a un equipo de descryptación con la máxima prioridad.

//AS-01_CODIGOGRI/16d/08m/0002a/NUCLEO/fuerza_flujo:excelente/

El equipo de descryptación todavía sigue intentando romper el código sin avances significativos. Pero ya no es nuestra prioridad, dado que hemos obtenido nuevos datos. La transmisión de la señal quedó interrumpida cuando OB-A06 (previamente llamado «el asteroide» o «el objeto») atravesó la mesosfera y penetró en la estratosfera. Cuando observamos el impacto del OB-A06 fragmentado en las tierras del sur, nuestros sensores interceptaron otra señal. Estaba codificada igual que nuestro Flujo, y esta vez utilizaba nuestra encriptación: «Dispositivo gravemente dañado. Coordenadas cuadrante: 47E 30S.» ¡El OB-A06 contiene tecnología Rha-Zack! Hemos enviado inmediatamente a Ejército Rojo para hacerse con el artefacto. Tendrán que asegurar el terreno hasta que llegue el ejército principal.

DVERGAR:

Una lluvia de meteoritos arrasó Norisk, una de las Ciudades Anillo. Las piedras que llovieron del cielo no eran más grandes que granos de sal, pero su fuerza destructiva era inmensa. Mucho mayor de la que debiera haber sido. No hubo supervivientes.

Esa misma noche, se avistó otro cometa más grande muy al este. Los efectos de su impacto se notaron en todo el territorio Dvergar. Parece ser que los Dvergar todavía debemos aprender más sobre este planeta y sus desastres naturales. Nuestra ignorancia podría ser catastrófica.

Inmediatamente, se envió un grupo de Prospectores a investigar las ruinas de Norisk. Volvieron con noticias a la vez tristes y fascinantes. Los Dvergar muertos seguían ardiendo con fuego negro, a pesar de que su gas debería haberse agotado antes de que llegasen los Prospectores. Esta información atrajo la atención del Consejo. Hasta este momento, los debates del Consejo se centraban en la guerra con los Rha-Zack, las verdaderas intenciones de esta raza tecnológicamente avanzada y la desaparición del Varfater Vagr. Si bien estos temas eran importantes, ahora el Consejo estudia esta nueva circunstancia, probablemente más Beneficiosa.

Los mejores Creadores de Máquinas y Geólogos trataron de analizar tanto las muestras como los cuerpos. Afirmaron que los sideralitos eran artificiales y estaban compuestos de metal forjado y filamentos cristalinos. La mayoría de estos fragmentos eran inertes, pero algunos todavía producían gas. El mismo gas que los Dvergar necesitamos para sobrevivir. La visión de una fuente inagotable de gas era tan tentadora que el Consejo decidió actuar con audacia. Enviaron tropas bajo el mando del Varfater Snorre hacia el este, a través del mundo de la Oscuridad para emerger por el Portal de Sombras de los eriales orientales. Este método de viaje solo se había utilizado una vez anteriormente. Fue inmediato, pero algunos de los viajeros murieron. El Consejo decidió que valía la pena correr el riesgo. Algunos cuestionaron sus órdenes. Eran Rápidas y potencialmente Beneficiosas. Pero ¿eran Apropriadadas?

RENACIDOS:

El Oráculo y sus seguidores se exiliaron tras el trágico incidente bajo el Árbol Eterno. Renacido luchando contra Renacido... El Oráculo no podía soportar las miradas acusadoras y despreciativas de su pueblo. Sí, era culpable. Sí, había perdido sus poderes. Sí, el Bosque Madre fue destruido. Y sí, el Árbol Eterno ardió hasta sus raíces. Tenía que redimirse. Recuperar el Bosque Ma-

dre, recuperar sus poderes proféticos, acabar con la guerra civil. Si tuviese alguna idea de cómo hacerlo... Y para empeorar las cosas, los Evolucionistas seguían cazándola. Criaturas miserables. Renacidos siguiendo el camino de los Sinrostro. El mero hecho de pensarlo le hacía enfermar.

El Oráculo dormía cuando llovió fuego. De repente, una imagen vívida reemplazó sus sueños nebulosos. Era similar a sus revelaciones proféticas, aunque diferente. Más enfocada, menos estable. Troceada, precisa, no muy amplia. Artificial. Como historias cortas que se ramifican en múltiples futuros a partir de un mismo punto.

Vio fuego. Una gran esfera en llamas. Partes metálicas de algún tipo de máquina esparcidas por los eriales. Los Sinrostro invadiéndolo todo. Los Demonios masacrando a sus enemigos con un artillero infernal. Triunfantes sacerdotes del Capítulo construyendo algo en sus altares tecnológicos. Rha-Zack agitando sus brazos. Los diminutos Dvergar ¿descansando? Sería la primera vez en su vida. Y, entonces... entonces vio un bosque magnífico. Una mezcla de Crystales, metal y árboles fuertes. Un gran roble con un corazón mecánico. Y ella misma. Descansaba en su copa y su pueblo se había reunido alrededor para escuchar sus sabias palabras.

En ese momento, temblores y explosiones lejanos despertaron brutalmente al Oráculo. Vio una luz cegadora en el cielo del sudeste. Y entonces, tomó una decisión. Era hora de cambiar, de evolucionar. ¿Quizás el futuro de los Renacidos era este? ¿Tal vez el Evolucionistas no estaban tan equivocados después de todo? Incluso si lo estaban, esta era su única opción, su única oportunidad de acabar con la guerra civil y ayudar a su pueblo.

SINROSTRO:

Nuestros cuerpos están dispersos. Los recuerdos de la derrota en el bosque Renacido y de la pérdida del Destructor se desvanecen poco a poco, pero esos fracasos nos debilitaron. Ahora simplemente sobrevivimos. Nos alimentamos de los más pequeños. Nos sentimos débiles, sin forma de fortalecernos. Carecemos de desafío. Carecemos de propósito. Simplemente existimos.

Vagamos durante muchos ciclos de luz y oscuridad. A veces encontramos un cuerpo nuevo, pero, con más frecuencia, dejamos atrás carne muerta con su Crystal vacío. Nuestros cuerpos se adormecen lentamente.

De repente algo nos llama desde lejos. Lo ignoramos, demasiado ocupados con nuestra fútil existencia. No crecemos, no evolucionamos. Pero el grito no cesa, fuerte, constante. Seguimos vagando, pero nuestros cuerpos se dirigen hacia su fuente. A medida que más de nosotros se acercan, comenzamos a luchar entre nosotros. Aparece una oportunidad de crecer. Aparece un desafío.

La llamada es ahora más clara, más tentadora. Su fuente debe de ser poderosa. Más poderosa que el Destructor. Si la matamos y la convertimos en uno de nosotros... Seremos depredadores de nuevo. Aceleramos el ritmo. Pronto nos daremos un festín.

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

¡IMPORTANTE! Ten 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. Solo contiene elementos inusuales y colocaciones distintas que modifican el procedimiento normal de la preparación de la batalla.

- En esta campaña, cada jugador escoge una facción y jugarán toda la campaña con ella. Los jugadores deben escoger facciones distintas.

- Cuando juegues esta campaña, utiliza los Estandartes y los Santuarios básicos.

- Esta campaña utiliza el mapa de campaña de Devorador de Mundos. Los marcadores de facción en el mapa de campaña son marcadores de Potencia Militar que representan el número de tropas, la inteligencia y los suministros de cada uno. Coloca una ficha en el 4 del marcador de cada jugador.

- Los marcadores no pueden ser superiores a 10 o inferiores a 0.

- Cuando el escenario te pida hacer algo fuera de la secuencia del turno de batalla normal (ej. leer guiones), hazlo en el orden en que está escrito.

MODIFICACIONES DEL MAPA DE LA CAMPAÑA

- A veces, un guion te pedirá que coloques una pegatina en un espacio del mapa de campaña. Estas pegatinas pueden representar cualquier cosa, desde asentamientos arrasados a poderes extraños desatados por tus acciones.

- Para mantener el mapa intacto, nunca se te pide que quites ninguna pegatina del mapa. En su lugar, siempre que un escenario te pida que inutilices una pegatina, 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 el mapa para indicar los cambios permanentes que el mundo de The Edge: Dawnfall. Esto puede provocar resultados inesperados en campañas posteriores y permitirte descubrir partes de la historia que no podrías haber descubierto de otra forma.

- 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.

UNIDADES Y MAZOS INICIALES

Cada facción tiene su propio mazo inicial de 10 cartas de Acción. Antes de cada batalla, después de leer la sección de Ejército, añade las 5 cartas de Acción que quieras a este mazo. Se convertirá en tu mazo de Acción durante la duración de este escenario concreto. Esto te permitirá preparar un mazo de Acción que encaje perfectamente con tu ejército y tu estilo de juego.

MAZO INICIAL DEMONIO: Fe [x1], Horda [x1], Infección [x1], Niebla [x2], Poder Infernal [x1], Ráfaga [x1], Resurrección [x2], Zona de sombras [x1]

MAZO INICIAL CAPÍTULO: Apoyo [x1], Disparo [x2], Empujón [x2], Guardia [x1], Impulso [x2], Táctica [x1], Trampa [x1]

MAZO INICIAL RHA-ZHACK: Auto-reparación [x1], Disparo [x2], Golpe eléctrico [x1], Minador [x1], Rayo [x1], Relámpago [x1], Salto [x1], Salto temporal [x1], Taladro [x1]

MAZO INICIAL DVERGAR: Arma encadenada [x1], Desviar [x2], Detonación [x1], Emisora de radio [x1], Energizar [x1], Marcado por la Muerte [x1], Protección [x1], Tácticas arriesgadas [x2]

MAZO INICIAL RENACIDO: Arrastrar [x2], Ataque subterráneo [x1], Crecimiento desmedido [x1], Debilitar [x1], Enterrarse [x1], Jungla reptante [x1], Llamada de la Naturaleza [x1], Sembrar [x2]

MAZO INICIAL SINROSTRO: Enjambre [x2], Escupehojas [x2], Infierno [x1], Sacudida [x2], Víctima escogida [x1], Volver a la Fuente [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.

FICHA DE HÉROE

En algunos escenarios necesitarás usar una ficha de Héroe, representada por una de tus fichas de Facción.

MARCADOR DE TIEMPO

Muchas batallas de la campaña utilizan el marcador de tiempo. Utiliza el tablero marcador de tiempo adicional de la expansión «La Oscuridad». Normalmente, el marcador de tiempo 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 cuándo sucederán los eventos.

Ten en cuenta que solo avanzas el marcador de tiempo cuando AMBOS jugadores han terminado sus turnos.

SALVAR EL AVANCE DE LA CAMPAÑA

Aunque las batallas de la campaña son en su mayoría más cortas que las partidas normales, una campaña completa puede durar varias horas. Si queréis parar a mitad de partida, simplemente anotad el número de escenario actual y el estado de ambos marcadores de campaña.

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

ESCENARIO I: PRIMER CONTACTO

INTRODUCCIÓN:

Un cráter humeante se avista en la distancia. Hace unos días este lugar era un asentamiento humano, Recordatorio. Ahora, ha desaparecido. El terreno circundante es una planicie desolada, por lo que los exploradores no tienen ningún problema en avistar las tropas enemigas. Son unidades pequeñas y rápidas cuyo propósito es frenar a los enemigos en la carrera por llegar al lugar del impacto del meteorito.

DEMONIOS: Acabábamos de llegar al asentamiento humano destruido por el meteorito cuando Gvor informó que se aproximaban ejércitos Renacidos y Rha-Zack. Si ellos están aquí, probablemente el Capítulo también vendrá. Han sido más rápidos de lo que esperábamos, pero su llegada no es tan extraña después de todo. Haagenti, nuestra valiosa consejera de la casta Terrores consiguió información sobre este cometa. ¡Era un Devorador de Mundos! Debemos enviar nuestras tropas para ralentizar a nuestros enemigos. ¡Esta arma debe ser nuestra!

CAPÍTULO: Estamos forzando nuestra armadura de vapor hasta el límite en esta loca carrera hacia Recordatorio. Pero el camino es largo y los recursos escasos. Si por lo menos Comadreja estuviera aquí... Siempre sabía cómo hacer todo mejor. Y cuando se le acababan los consejos, aún le quedaba su extraordinaria suerte. Pero ahora no podemos contar con él. Estaba en Recordatorio cuando se estrelló el meteorito. Si ha muerto, sería una gran pérdida. La pérdida de un amigo y un hábil soldado.

Nos estamos acercando. Podemos ver las ruinas de Recordatorio en el horizonte. Para nuestra sorpresa, no somos los únicos que se aproximan al asentamiento. ¿Qué hace ese otro ejército aquí? Los Peregrinos se adelantarán para tratar de frenarles y ganar tiempo para que llegase el resto de nuestras fuerzas.

RHA-ZACK: //RB-16S_CODIGORIS /17d/08m /0002a/coord_cuadrante_47E31S/ fuerza_flujo:buena/

Realicé una consulta al Flujo para identificar los obstáculos en la ruta al lugar del impacto y me vi inundado con datos acerca de cinco ejércitos enemigos relevantes que se dirigían hacia el mismo destino. Un segundo después llegó nueva información acerca de tres ejércitos más en los límites de los eriales. Nuestro Flujo no podía identificarlos. ¿Quizás fueran reservas? En cualquier caso, no había tiempo que perder, por lo que seguimos avanzando.

DVERGAR: Una unidad especial Dvergar avanzaba a través de los eriales en dirección noreste. El Portal de Sombras los había escupido dos días antes. Para sorpresa general, nadie murió durante esta... Inapropiada forma de transporte. El único que sufrió fue Varfater Snorre, que salió el último y cuyas piernas quedaron convertidas en una masa palpitante de alquitrán. Se suicidó antes de que nadie pudiera ayudarlo.

Roe, un sargento joven y capaz, tomó rápidamente el mando de los desorientados soldados y cortó de raíz los comentarios acerca de lo Inapropia-

do de las instrucciones del Consejo. Ordenó una marcha forzada. Después de todo, los Dvergar habían venido aquí a hacerse un artefacto Beneficioso, no a parlotear sus opiniones

RENACIDOS: El Oráculo no esperaba que esta búsqueda fuera fácil. No necesitaba sus poderes para prever eso. Pero no anticipó que fuera a ser tan peligroso. Sus Damas del Árbol descubrieron un enjambre completo de Sinrostro cerca. Para proteger sus fuerzas de su influencia sucia y asesina, el Oráculo decidió hacerse con uno de los asentamientos que los humanos habían construido recientemente. Desde allí, observó tropas de los artificiales Rha-Zack marchando desde el este.

El Oráculo, con una pequeña unidad de sus hijas, se dirigió hacia el sur, hacia el lugar donde se estrelló el meteorito. Trataban por todos los medios de viajar tan rápido como fuera posible para llegar allí antes que nadie. Entonces, el Oráculo recibió noticias alarmantes. Por un lado, los Evolucionistas atacaban el asentamiento recién conquistado. Por otro, había una pequeña fuerza de soldados enemigos interponiéndose en su camino.

SINROSTRO: Ayer devoramos unos enormes perros demoníacos. Nos dieron fuerzas. Ahora, algunos cuerpos usan cuatro patas para correr más rápido que nunca. No es del todo eficaz. Carecen de manos útiles para agarrar Crystales y esencia, pero son rápidas y mortales. Otros cuerpos se beneficiarán de su evolución.

Cuando el sol asomó por el horizonte, nos alimentábamos de Crystales en el cráter entre las tierras humanas y los eriales. Era peligroso. Muchos de nosotros murieron. Pero los que sobrevivieron se hicieron más fuertes. Ahora corremos. Corremos a través de lugares llenos de cascarnes muertos y esencia. Ante nosotros, cuerpo frescos, vivos y llenos de sangre caliente

PREPARACIÓN:

EL JUGADOR DEMONIO ELIGE:

- Erizo se lleva más unidades con él. Lee el guion 15.
- Erizo ordena a los soldados que fortifiquen el lugar del impacto. Lee el guion 12.

EL JUGADOR DEL CAPÍTULO ELIGE:

- ¿Quizás algunas tropas deberían de ir a Raciones y Nuevo Comienzo a reclutar otros miembros de la patrulla de frontera? Lee el guion 10.
- ¡No hay tiempo que perder! Recuerdo necesita ayuda, y la actividad de las otras facciones es inquietante. Lee el guion 19.

EL JUGADOR RHA-ZACK ELIGE:

- Realiza una consulta al Flujo para saber más acerca de las señales del OB-A06. Lee el guion 17.
- Realiza una consulta al Flujo para obtener el análisis del campo de batalla y las fuerzas enemigas. Lee el guion 11.

EL JUGADOR DVERGAR ELIGE:

- ¡Los enemigos son inferiores a los Dvergar! Roe decide enviar algunas tropas para encontrar y asegurar las fuentes de gas cercanas. Lee el guion 13.
- Roe cree que asegurar el artefacto tiene una prioridad absoluta. Aún les quedan suficientes recursos. Lee el guion 18.

EL JUGADOR RENACIDO ELIGE:

- El Oráculo envía algunas de sus tropas al norte para ayudar en la lucha contra los Evolucionistas. Lee el guion 14.
- El Oráculo confía en que la Guardia Ancestral que dejó en el asentamiento será capaz de repeler el ataque. Se lleva todo su ejército con ella y se dirige a los eriales. Lee el guion 20.

EL JUGADOR SINROSTRO ELIGE:

- ¡Un desafío delante de nosotros! ¡Nos lanzamos a la batalla, confiando en que nuestra furia y nuestra hambre destruirán a nuestros enemigos! Lee el guion 16.
- Algunos cuerpos recuerdan que cuantos más somos más fuertes nos volvemos. Esos cuerpos se detienen y se alimentan para prepararse para la guerra. Lee el guion 21.

PREPARACIÓN:

Prepara la batalla siguiendo las reglas estándar (pág. 4-6 del Reglamento) con las siguientes excepciones:

- Los jugadores no colocan sus Santuarios y no utilizan sus Estandartes en este escenario.
- Los jugadores solo despliegan una parte de sus ejércitos (consulta la sección Ejército).
- Si tienes que unir una carta de Mejora antes de la batalla, utiliza una que no esté en tu mazo para esta misión. Si es posible, hazlo antes de añadir las cartas adicionales a tu mazo de Acción.
- Los jugadores no tienen que dar Crystales adicionales a sus enemigos por utilizar sus Unidades de Élite.

REGLAS ESPECIALES:

- Usa el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marca los turnos III y VI en el marcador.
- **Turno III:** llega el resto de las tropas. Los jugadores despliegan la segunda parte de sus ejércitos usando las reglas estándar. La batalla continúa.
- **Turno VI:** coloca la pegatina W06: «Enfrentamiento largo» en el espacio correspondiente del mapa de campaña. La batalla continúa.
- Los jugadores no ganan puntos de Victoria. El marcador de puntos de Victoria no se usa.

OBJECTIVOS:

- Ambos jugadores tienen el mismo objetivo: matar 4 miniaturas enemigas o matar a todas las miniaturas enemigas si el enemigo ha sacrificado alguna miniatura y hay menos de 4. Cuenta las miniaturas muertas con fichas de puntos de victoria.
- Ambos jugadores obtienen la misma recompensa: coloca la pegatina de tu facción en la casilla S1 del mapa de campaña. Aumenta en 1 la Potencia Militar. Lee el guion 22.
- Ambos jugadores tienen la misma condición de Logro: perder 1 miniatura con una ficha de Héroe (consulta la sección de Ejército).

EJÉRCITO DEMONIO:

PRIMERA PARTE DEL EJÉRCITO:

- Erizo (Unidad de Moldeador de sangre con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Rituals infernales unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.
- 1 Unidad Erudito oscuro (Unidad parcial con 2 miniaturas).

SEGUNDA PARTE DEL EJÉRCITO:

- La última miniatura de la Unidad Erudito oscuro (se añade a la Unidad que ya está en el tablero, puedes desplegarla fuera de  con el resto de miniaturas de la Unidad).
- 1 Sabueso sanguinario.
- Segunda Unidad de Erudito oscuro.

LOGRO: lee el guion 7.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

PRIMERA PARTE DEL EJÉRCITO:

- Jehl, Cazador de Fyrhome (Unidad de Explorador con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Posición de tiro unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.
- 1 Unidad Peregrino (Unidad parcial con 2 miniaturas).

SEGUNDA PARTE DEL EJÉRCITO:

- 1 Caballero Sagrado.
- Dos miniaturas de la Unidad Peregrino (se añaden a la Unidad que ya está en el tablero, puedes desplegarla fuera de  con el resto de miniaturas de la Unidad).

LOGRO: lee el guion 25.

EJÉRCITO RHA-ZACK:

PRIMERA PARTE DEL EJÉRCITO:

- RB-16S (Unidad de Guardián del Flujo con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Espadas de energía unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.
- 1 Unidad Portador de tormentas (Unidad parcial con 1 miniatura).

SEGUNDA PARTE DEL EJÉRCITO:

- 1 miniatura Portador de tormentas (se añade a la Unidad que ya está en el tablero, puedes desplegarla fuera de  con el resto de miniaturas de la Unidad).
- 1 Unidad Hoja esencial (Unidad parcial con 1 miniatura; si ya hay una Unidad Hoja esencial en el tablero, añade esta miniatura a esa Unidad).

LOGRO: lee el guion 29.

EJÉRCITO DVERGAR:

PRIMERA PARTE DEL EJÉRCITO:

- Roe (Unidad Inquebrantable con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Exoesqueleto unida a su carta de Unidad. Coloca una ficha pasiva, pero no coloques ninguna ficha de carga.
- 1 Unidad Avivado (Unidad parcial con 2 miniaturas y solo 1 ficha de Resistencia).

SEGUNDA PARTE DEL EJÉRCITO:

- Segunda Unidad Inquebrantable.
- 1 Gyrobot (Unidad parcial con 1 miniatura).

LOGRO: lee el guion 2.

EJÉRCITO RENACIDO:

PRIMERA PARTE DEL EJÉRCITO:

- Oráculo (Unidad Oráculo de la Ira con 1 miniatura, con solo 2 fichas de Resistencia y 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad).
- 1 Unidad Dama del Árbol (Unidad parcial con 2 miniaturas).

SEGUNDA PARTE DEL EJÉRCITO:

- 1 Unidad Gusano.
- 1 Unidad Guardia Ancestral (Unidad parcial con 1 miniatura).

LOGRO: lee el guion 30.

EJÉRCITO SINROSTRO:

Coloca la pegatina W12 «Evolución», en la sección del jugador en el mapa de campaña.

PRIMERA PARTE DEL EJÉRCITO:

- 1 Unidad Críaespadas (con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Coloca una ficha de Resistencia adicional en esta Unidad. Esta Unidad comienza en modo Unificado.
- 1 Unidad Berserker.

SEGUNDA PARTE DEL EJÉRCITO:

- Segunda Unidad Berserker.
- 1 Unidad Destripador (Unidad parcial con 1 miniatura).

LOGRO: lee el guion 5.

ESCENARIO 2:

BATALLA EN LAS RUINAS DE RECORDATORIO

INTRODUCCIÓN:

Un ejército victorioso alcanzó su destino, pero no tuvo tiempo para investigar. Necesitaban prepararse para defender el lugar, usando para ello cualquier cosa a su alcance: desde puertas rotas a irreconocibles estructuras de metal retorcido. Las fuerzas enemigas, derrotadas en la batalla anterior, se habían reagrupado y avanzaban hacia las ruinas del asentamiento.

Había algo peculiar en el campo de batalla. Algo brillaba con una luz azul pulsante entre los escombros. Quizás mereciera la pena hacerse con ello. Pero ¿cómo hacerlo en el caos de la batalla?

- Si un jugador escogió la facción Demonios y la ficha W06: «Enfrentamiento largo» está en el mapa de campaña, el jugador Demonio lee el guion 1.
- Si la pegatina W03: «Análisis» está en el mapa de la campaña, el jugador Rha-Zack lee el guion 4.

PREPARACIÓN:

Prepara la batalla siguiendo las reglas estándar (pág. 4-6 del Reglamento) con las siguientes excepciones:

- Esto es solo un recordatorio: ambos jugadores tienen acceso a sus Santuarios y sus Estandartes.
- Durante este escenario, el jugador cuya pegatina de facción esté en la casilla S1 del mapa de la campaña coloca Escombros en el campo de batalla después de poner los Yacimientos de Crystal, utilizando para ello las

mismas reglas de despliegue que un Yacimiento de Crystal. Los Escombros se representan con la ficha de Portal de Sombras. Este jugador será el jugador de Reacción.

- Pon 3 fichas Meta (representadas por fichas de campaña pequeñas) sobre los Escombros. No se pueden desplegar miniaturas con los Escombros.

- Si tienes que unir una carta de Mejora antes de la batalla, utiliza una que no esté en tu mazo para esta misión, si es posible. Hazlo antes de añadir las cartas adicionales a tu mazo de Acción.

- Los jugadores no tienen que dar Crystales adicionales a sus enemigos por utilizar sus Unidades de Élite.

REGLAS ESPECIALES:

- Los jugadores pueden conseguir fichas Meta durante sus turnos Pasivos de la misma forma que Extraen Crystales de los Yacimientos de Crystal. Sus miniaturas deben estar con unos Escombros no disputados. No extraen Crystales de ellos. Retira los Escombros del tablero si algún jugador consigue 2 fichas Meta. No hay forma de ganar fichas Meta durante un turno Activo.

OBJETIVOS:

- Ambos jugadores tienen el mismo objetivo: ganar por Puntos de Victoria o matar a todos los enemigos.

- Ambos jugadores obtienen la misma recompensa: coloca la pegatina de tu facción en la casilla S2 del mapa de campaña. Aumenta 1 la Potencia Militar. Lee el guion 3.

- Ambos jugadores tienen el mismo objetivo especial: conseguir 2 fichas Meta de los Escombros. Es posible perder este escenario y, aún así, conseguir el objetivo especial.

- Ambos jugadores obtienen la misma recompensa especial: coloca la pegatina W18: «Crystal pulsante» en su sección de jugador del mapa de campaña.

EJÉRCITO DEMONIO:

- Erizo (Unidad Moldeador de sangre con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Rituales infernales unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella. No unas la carta de Mejora si está en juego la pegatina W07: «Erizo herido».

- 2 Sabueso sanguinario.

- 1 Señor de los elementos.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- Jehl, Cazador de Fyrhome (Unidad Explorador con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Posición de tiro unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella. No unas la carta de Mejora si está en juego la pegatina W08: «Jehl herido».

- 2 Caballero Sagrado.

- 1 Unidad Peregrino (Unidad parcial con 2 miniaturas).

EJÉRCITO RHA-ZACK:

- RB-16S (Unidad Guardián del Flujo con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Espadas de energía unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella. No unas la carta de Mejora si está en juego la pegatina W09: «RB-16S dañado».

- 1 Unidad Hoja esencial (Unidad parcial con 2 miniaturas).

- 1 Unidad Portador de Tormentas.

- 1 Jinete del Flujo (Unidad parcial con 1 miniatura).

EJÉRCITO DVERGAR:

- Roe (Unidad Inquebrantable con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Exoesqueleto unida a su carta de Unidad. Coloca 1 ficha pasiva, pero no coloques ninguna ficha de carga.

- 1 Unidad Inquebrantable.

- 1 Unidad Avivado (Unidad parcial con 2 miniaturas).

- Logro: Roe muere. Lee el guion 2.

EJÉRCITO RENACIDO:

- Oráculo (Unidad Oráculo de la Ira con 1 miniatura, con solo 2 fichas de Resistencia y 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Coloca 1 ficha PARÁLISIS en su peana si la pegatina W11: «Oráculo herido». Funciona tal y como se describe en la hoja de facción renacida.

- 1 Corcel de la Peste.

- 1 Unidad Gusano.

EJÉRCITO SINROSTRO:

- Si la pegatina W12: «Evolución» está en la sección del jugador en el mapa de campaña, coloca la pegatina W15: «Evolución rápida» en esa sección. En caso contrario, coloca la pegatina W12: «Evolución» en la sección del jugador en el mapa de campaña.

- Unidad Críaespadas (con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Coloca una ficha de Resistencia adicional en esta Unidad. Esta Unidad comienza en modo Unificado. Si la pegatina W15: «Evolución rápida» está en la sección del jugador en el mapa de campaña, esta Unidad comienza en modo evolucionado.

- 1 Recolector.

- 1 Unidad Berserker.

LOGRO: Críaespadas muere. Lee el guion 5.

ESCENARIO 3:

CAMPAÑA DE LOS ERIALES ORIENTALES

Durante este escenario, necesitarás colocar el mapa de campaña delante de ti. Después de leer la introducción tomarás decisiones que tendrán repercusiones en este y los siguientes escenarios.

INTRODUCCIÓN:

Mientras las unidades más pequeñas y rápidas aseguraban el primer lugar de impacto, el resto del ejército trataba de mantener a raya al resto de facciones. Los Eriales se convirtieron en un feroz campo de batalla. Tienes que conseguir asegurar territorios y, a la vez, tener suficientes soldados para defenderte. Porque ¿de qué sirve conseguir el artefacto si tus tropas acaban rodeadas de una marabunta de enemigos?

DEMONIOS: *Esto no pinta bien. Erizo esperaba una rápida incursión a través de los Eriales para recuperar las partes dispersas del Devorador de Mundos. Recuperar esta fabulosa arma garantizaría un regreso honorable del ejército. Quizás incluso la propia Ish enviase una petición a la Compañía del Hierro para que volviese. Sería una oportunidad fantástica para recuperar nuestro nombre de una manera majestuosa.*

Pero esto no pinta bien. Incluso si nos olvidamos del último enfrentamiento en las ruinas. Tenemos que informar acerca de la actividad Rha-Zack en el norte. El maldito Capítulo está por todas partes. También hay otras facciones. ¡Incluso esos condenados Dvergar han conseguido llegar! Ish sabe cómo!

Espero que nuestros puestos de avanzada militares nos consigan el tiempo suficiente.

- Coloca 1 ficha de punto de victoria de facción en la casilla 9 «Campamento demonio» del mapa de campaña.

CAPÍTULO: *¡Tantos ejércitos! Me esperaba a los Demonios, habíamos luchado no hace mucho. Podría haberme esperado a los Rha-Zack. Viven cerca y todo despierta su curiosidad. Los Sinrostro tampoco suponían una gran sorpresa. Sus cuerpos impíos aparecen en todas partes. Pero ¿y los Renacidos y los Dvergar? La gente de los árboles nunca abandona sus bosques. ¡Y esos enanos monstruosos viven al otro lado de los Grandes Refugios! Fuerte Esperanza y sus habitantes son... nuestra última esperanza. Que el Único les permita defender su tierra mientras nos apresuramos hacia el sur. Hay algo que está atrayendo a las otras facciones. Necesitamos descubrir qué es.*

● Coloca 1 ficha de punto de victoria de facción en la casilla 1 «Fuerte Esperanza» del mapa de campaña.

● Si la pegatina W02: «Reclutamiento», está en el mapa de campaña, aumenta en 2 la Potencia Militar.

RHA-ZACK: //AS-01_CODIGOGGRIS/18d/08m/0002a/NUCLEO/fuerza_flujo:excelente/

El Ejército Rojo continuará con su misión. Deberían centrarse únicamente en asegurar el OB-A06. No deben gastar su energía y poder de computación en decisiones estratégicas. El cuerpo principal del ejército Rha-Zack abastece el puesto militar de investigación meridional. Desde allí prestarán apoyo al Ejército Rojo y detendrán a las fuerzas enemigas.

● Coloca 1 ficha de punto de victoria de facción en la casilla 7 «Puesto avanzado Rha-Zack» del mapa de campaña.

DVERGAR: *el ejército Dvergar llegó, por fin, a los Eriales Orientales.*

El portal estaba todavía bajo dominio Dvergar, y el pequeño contingente dio una bienvenida entusiasta a los suyos. Informaron a los Guardias acerca de la muerte del Varfater Snorre y de los avances de las tropas de Roe.

El Varfater Jorfi asumió el mando de los guardias del portal y fortificó un campamento. Necesitaban hacerse con los Eriales en un par de días para asegurarse de que Roe conseguía su objetivo. Tenían que actuar rápidamente. Y sus acciones deberían ser Beneficiosas y Apropriadadas. Era la única manera.

● Coloca 1 ficha de punto de victoria de facción en la casilla 4 «Portal de Sombras» del mapa de campaña.

● Si la pegatina W04: «Bolsa de gas» está en el mapa de campaña, aumenta en 2 la Potencia Militar.

RENACIDOS: *El Oráculo se sorprendió cuando la Dama del Árbol Shank le informó que el ejército Renacido venía del norte para ayudar en su campaña. Parecía no saber que sus hijos eran tan leales. ¿Quizás habían cambiado? ¿O tal vez siempre fueron más independientes y devotos? ¿Quizás debiera dar más mostrar más apego que poder? Tenía que seguir adelante. Durante su avance, unos sentimientos agradables brotaron en su interior como si fueran semillas.*

● Coloca 1 ficha de punto de victoria de facción en la casilla 2 «Nuevo comienzo» del mapa de campaña.

● Si la pegatina W05: «Refuerzos» está en el mapa de campaña, aumenta en 2 la Potencia Militar.

SINROSTRO: *Somos cientos. Algunos se dan un festín en los campos de batalla. Algunos responden a la llamada, matando todo a su paso. Mi cuerpo está en ese segundo grupo, pero no importa. La mayoría de nosotros estamos creciendo en los Crystales del interior del gran cráter que conquistamos al comienzo de nuestro viaje. Siento que están saciados. Pero a la vez estamos hambrientos. ¡Hambrientos de cuerpos nuevos y de evolución! Pronto inundaremos toda esta tierra.*

● Coloca 1 ficha de punto de victoria de facción en la casilla 6 «Cráter de Crystal» del mapa de campaña.

PREPARACIÓN:

Los lugares que controles (los que tienen tu ficha de punto de victoria de facción) te otorgarán distintas bonificaciones para este y futuros escenarios. Aquí está la lista de lugares y bonificaciones que conceden:

●  1. Fuerte Esperanza: al final de este escenario, este lugar te otorga 2 puntos de Potencia Militar adicionales.

●  2. Nuevo Comienzo: este lugar te otorgará 1 Punto de Victoria al comienzo de cada batalla.

●  3. Memento: antes de cada Dispersión puedes hacer un mulligan gratis.

●  4. Portal de Sombras: antes de cada Dispersión, puedes colocar 1 ficha VELOCIDAD (representada por 1 ficha de Punto de Oscuridad) en una Unidad. Aumentará su característica de Movimiento en 1.

●  5. Raciones: antes del comienzo de cada batalla, puedes colocar 1 ficha de Resistencia adicional en una Unidad. El enemigo no obtendrá puntos de victoria adicionales por matar a esas miniaturas.

●  6. Cráter de Crystal: antes de cada batalla añade 1 Crystal a tu almacén de agotados.

●  7. Puesto avanzado Rha-Zack: antes de cada Dispersión, puedes realizar una acción de Movimiento con una miniatura.

●  8. Lago: este lugar te otorgará una bonificación de Crystales en el último escenario.

●  9. Campamento demonio: este lugar te permitirá recolocar tu Santuario justo antes de la Dispersión en cada batalla. Puedes colocarlo  con

miniaturas, pero debes seguir dejando al menos 2 Casillas de distancia de los Yacimientos de Crystal y del Santuario enemigo.

●  10. Colina Pedregosa: este lugar te otorgará una bonificación de Crystales en el último escenario.

Ahora lee la parte 3-1.

PARTE 3-1 - COMIENZA A LEER AQUÍ

Las fichas de Carga representarán a las facciones neutrales en este escenario. En este paso, ignora las facciones elegidas por los jugadores.

DEMONIOS: *Las Grandes Fuerza demoniacas, tras un breve contacto con la Compañía del Hierro, usarán los caminos de la Oscuridad para llegar a su humilde campamento.*

● Coloca una ficha de Carga en el lugar 9.

CAPÍTULO: *El Consejo del Capítulo aprobó la propuesta de un comandante de Al-Iskandria y envió una parte importante de sus fuerzas hacia el este, para comprobar qué había atraído a los Demonios. El ejército llegó a Fuerte Esperanza y se unió a los antiguos miembros de la patrulla de frontera.*

● Coloca una ficha de Carga en el lugar 1.

RHA-ZACK: //AS-01_CODIGOGGRIS/18d/08m/0002a/NUCLEO/fuerza_flujo:excelente/

Las unidades S12, S18 y S19 reagrupense en el puesto de avanzada O-05, 47E32S. SS05, S22 hagan un reconocimiento y únanse al O-05.

● Coloca una ficha de Carga en el lugar 7.

DVERGAR: *Varfater Jorfi lideró un gran ejército hacia la parte sur de los Eriales. Allí existía una construcción antigua y destacada. Los Dvergar se dirigieron allí con Rapidez, a pesar de la escasez de gas. Y, por eso mismo, estaban obligados a tener éxito.*

● Coloca una ficha de Carga en el lugar 4

RENACIDOS: *una manada de Evolucionistas Renacidos rebeldes se acercaron desde el norte. Era evidente que se dirigían a los lugares de impacto del meteorito. Pero primero, atacaron Nuevo Comienzo..*

● Coloca una ficha de Carga en el lugar 2.

SINROSTRO: *Los Sinrostro aparecieron en los Eriales de la nada. Sus horribles cuerpos comenzaron a infestar los campos de batalla, las carreteras y los asentamiento asolados por la guerra. Pero había un lugar atestado de estas criaturas.*

● Coloca una ficha de Carga en el lugar 6.

Ahora lee la parte 3-2.

PARTE 3-2

Tus ejércitos controlan una de los lugares de los Eriales Orientales. El resto de facciones también se están acercando. Debes actuar con cuidado. Tus tropas, tus exploradores, tus recursos... Son todos limitados. Están representados por tu Potencia Militar.

Los lugares del mapa están conectados por líneas punteadas. Cuando decidas qué lugar quieres conquistar, recuerda que ese lugar debe estar conectado con un lugar que ya controles.

REGLAS

● Tienes acceso a 1 ficha Bloqueo (representada por 1 ficha de Resistencia) y 1 ficha Ataque (representada por 1 ficha de facción).

● Una ficha Bloqueo solo puede colocarse en una Ruta, representada por líneas de puntos en el mapa. La ficha Bloqueo bloquea esa ruta (durante este turno, esos lugares no están conectados).

● Una ficha Ataque puede colocarse en un lugar que quieres conquistar. Solo puede colocarse en un lugar conectado con un lugar que ya controles (con tu ficha de punto de victoria).

● Debes gastar Potencia Militar para atacar un lugar:

- sin ninguna ficha - 1 Potencia Militar

- con una ficha de Carga - 2 Potencia Militar

- con una ficha de Punto de Victoria enemigo - 0 Potencia Militar, pero provocará una batalla, tal y como se describe a continuación.

● Los jugadores pueden colocar sus fichas Ataque en el mismo lugar. Primero, ambos deben pagar. Después, preparan una batalla siguiendo las reglas básicas: tienen acceso a sus Santuarios, Estandartes y todas sus Unidades y cartas. También pueden utilizar las bonificaciones de los lugares que controlen. El jugador ganador conquista el lugar.

● Los jugadores realizan sus acciones siguiendo este orden: Demonios, Capítulo, Rha-Zack, Dvergar, Renacidos, Sinrostro.

TURNOS:

- Ambos jugadores colocan sus fichas Bloqueo.
- Ambos jugadores colocan sus fichas Ataque. Pueden saltarse este paso si quieren.
- Un jugador que no controle ningún lugar puede pagar 2 de Potencia Militar para colocar su ficha Ataque en cualquier lugar.
- Resuelve las batallas (si es necesario).
- Los jugadores colocan sus fichas de puntos de victoria de facción en los lugares conquistados.
- Ambos jugadores retiran sus fichas Ataque y Bloqueo.
- Juega 4 turnos y después lee la parte 3-3. Usa el marcador de tiempo para contar los turnos.

PARTE 3-3

- Retira las fichas de Carga que queden en el mapa.
- Reemplaza las fichas de puntos de victoria de facción por pegatinas de esa facción.
- Juega el escenario 4.

ESCENARIO 4:

LA BATALLA DEL CRÁTER

INTRODUCCIÓN:

El lugar donde impactó el segundo meteorito todavía humeaba. El gigantesco cráter estaba repleto de grietas, rocas expulsadas del suelo y chatarra metálica, todo entremezclado con Cristales. En el centro de este desastre se veía una grieta profunda de la que brotaban sonidos silbantes y luces brillantes.

DEMONIOS:

- Si la pegatina W07: «Erizo herido» está en el mapa de campaña, inutilízala.
- Si la pegatina W17: «La primera parte» está en la sección del jugador Demonio del mapa de campaña, lee el guion 23.

La segunda parte del Devorador de Mundos tiene que estar aquí. Haagenti nos aseguró que el elemento principal de esta parte debería de estar intacto. Y era lo suficientemente pequeño para transportarlo con facilidad. Estábamos preparados para sufrir algunas dificultades, pero eso no hacía que los fuertes dolores de cabeza fueran agradables. Esta parte estaba llena de magia, que ahora se estaba filtrando fuera de ella. La magia pura sin ninguna protección resulta horrible para nuestros sentidos.

CAPÍTULO:

- Si la pegatina W08: «Jelh herido» está en el mapa de campaña, inutilízala.
- Si la pegatina W17: «La primera parte» está en la sección del jugador del Capítulo del mapa de campaña, lee el guion 8.

El siguiente lugar de impacto estaba ante nosotros. El segundo artefacto extraño yacía en el fondo de un cráter extrañamente iluminado. O eso creíamos. No sabíamos si era lo que había causado esta terrible conmoción, lo que había llevado a nuestra gente a otra guerra. Pero si algo se aprendía en la patrulla de frontera era acerca de la incertidumbre y de la falta de datos. Memento estaba destruido. Comadreja, cuyo cadáver habíamos encontrado entre las ruinas, estaba muerto. La rabia nos poseía y clamábamos venganza. ¡Necesitábamos saber qué había provocado todo esto!

RHA-ZACK:

- Si la pegatina W09: «RB-16S dañado» está en el mapa de campaña, inutilízala.
- Si la pegatina W17: «La primera parte» está en la sección del jugador del Rha-Zack del mapa de campaña, lee el guion 26.
//RB-16S_CODIGOGRI/19d/08m/0002a/coord_cuadrante_47E34S/fuerza_flujo:pobre/

Al acercarnos al cráter nuestros sensores se volvieron locos. Esta parte del OB-A06 perturba el discurrir del Flujo. ¡El tiempo de subida ha aumentado a dos segundos! Es inaceptable y, sin duda, tendrá impacto en las comunicaciones. Si se mantiene así me va a ser realmente difícil dirigir las tropas.

Pero debo usar mis procesos mentales para pensar sobre cómo recuperar el artefacto, no para quejarme. El choque de OB-A06 ha producido deformaciones importantes en el terreno. Los analistas han preparado la ruta óptima para acercarnos. Ahora podemos llegar a nuestro objetivo sin preocuparnos de encontrar un camino seguro para descender.

DVERGAR:

- Si la pegatina W17: «La primera parte» está en la sección del jugador del Dvergar del mapa de campaña, lee el guion 31.

Incansable, Roe hacia avanzar a sus soldados quemando sus reservas de gas. No contaba con tener oportunidad de volver a rellenarlas. Frente a él se hallaba otro lugar de impacto. Y, en su interior, su meta y la de todos los Dvergar. La siguiente parte del artefacto era, probablemente, el primer paso de su salvación. Roe albergaba la esperanza de poder construir un mecanismo para producir cantidades ilimitadas de gas. Así que aumentaron su ritmo. En este momento, ni pensar ni descansar eran Beneficiosos.

RENACIDOS:

- Si la pegatina W11: «Oráculo herido» está en el mapa de campaña, inutilízala.
- Si la pegatina W17: «La primera parte» está en la sección del jugador Renacido del mapa de campaña, lee el guion 38.

Las bestias de guerra y los Gusanos se precipitaron hacia el centro del cráter por su empinada pendiente. Algunos resultaron heridos, pero allanaron el camino para el Oráculo y el resto del ejército. Estaba preocupada por la imminente batalla. Este lugar estaba lleno de grietas y otros peligros. El resultado de la batalla podía depender únicamente de la suerte. Si tan solo tuviera más tiempo para prepararse..

SINROSTRO:

- Si la pegatina W17: «La primera parte» está en la sección del jugador Sinrostro del mapa de campaña, lee el guion 42.

Ante nosotros se abrió un agujero enorme en el suelo. Tan grande, que todos nuestros cuerpos no lo llenarían. Impulsados por otros Sinrostro, que emanaban la satisfacción y saciedad de las batallas recientes, corremos hacia abajo, sin pararnos a pensar en los peligros que hay. Todos los cuerpos son reemplazables.

PREPARACIÓN:

Prepara la batalla siguiendo las reglas estándar (pág. 4-6 del Reglamento) con las siguientes excepciones:

- Si la pegatina W18: «Crystal pulsante» está en la sección de un jugador del mapa de campaña, ese jugador puede inutilizarla inmediatamente para ganar 3 Cristales temporales (funcionan tal y como se describen en la hoja de facción de los Demonios). Pero este Crystal podría ser útil más tarde...

● El jugador cuya pegatina de facción está en la casilla S2 del mapa de campaña es el jugador de Reacción. El otro es un jugador de Despliegue.

● Durante el paso 12 de la Preparación, el jugador de Despliegue despliega todos los Yacimientos de Crystal y después el Lugar de Impacto, representado por 1 ficha de Portal de Sombras con 1 ficha Meta sobre ella (1 ficha de campaña pequeña).

● El jugador de Despliegue despliega 1 Terreno Irregular Grande (ficha de campaña grande) y 2 Terrenos Irregulares Pequeños (fichas de campaña pequeñas). Después, el jugador de Reacción despliega 3 Terrenos Irregulares Pequeños. Los Terrenos Irregulares no pueden desplegarse con Yacimientos de Crystal ni Santuarios.

● Si tienes que unir una carta de Mejora antes de la batalla, utiliza una que no esté en tu mazo para esta misión, si es posible. Hazlo antes de añadir las cartas adicionales a tu mazo de Acción.

● Los jugadores no tienen que dar Cristales adicionales a sus enemigos por utilizar sus Unidades de Élite.

REGLAS ESPECIALES:

● Si una miniatura entra en una Casilla con Terreno Irregular Grande, sufre 1 Herida.

● Si una miniatura con una peana de 1 hexágono entra en un hexágono con Territorio Irregular Pequeño, sufre 1 Herida.

● Cualquier jugador puede tratar de coger el artefacto cuando una de sus miniaturas está  con el Lugar de Impacto. Durante su turno Pasivo este jugador tira un dado rojo. Si el resultado es 4+, el jugador consigue la ficha Meta. Representa el artefacto y se coloca en la peana de la miniatura.

● El jugador que coge la ficha Meta gana automáticamente 3 Puntos de Victoria (no importa si la coge del Lugar de Impacto o de un enemigo).

● Cualquier jugador puede reclamar la ficha. Si consiguen Herir a la miniatura enemiga que lleva la ficha Meta en una secuencia de Combate, automáticamente coge la ficha y la coloca en su miniatura.

● Si la miniatura que lleva la ficha Meta muere fuera de una secuencia de Combate, la ficha se pone en uno de los hexágonos que ocupaba la miniatura muerta. El dueño de la miniatura muerta coloca la ficha Meta. Cualquier miniatura puede ponerse sobre ella para recogerla (y ganar 3 Puntos de Victoria).

● Usa el Marcador de Tiempo para contar los turnos completos de la batalla. Marca los turnos III y VI en el marcador.

● **Turno III:** lee el guion 27.

● **Turno VI:** lee el guion 33.

OBJETIVOS:

● Ambos jugadores tienen el mismo objetivo: ganar por Puntos de Victoria o matar a todas las miniaturas enemigas.

● Ambos jugadores obtienen la misma recompensa: aumenta 1 la Potencia Militar. Después, lee el guion 41.

EJÉRCITO DEMONIO:

● Erizo (Unidad Moldeador de sangre con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Rituales infernales unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.

● 1 Sabueso Sanguinario.

● 1 Señor de los Elementos

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

● Jehl, Cazador de Fyrhome (Unidad Explorador con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Posición de tiro unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.

● 2 Caballero Sagrado.

EJÉRCITO RHA-ZACK:

● RB-16S (Unidad Guardián del Flujo con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Espadas de energía unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.

● 1 Unidad Portador de Tormentas

● 1 Guardián del Flujo

EJÉRCITO DVERGAR:

● Roe (Unidad Inquebrantable con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Exoesqueleto unida a su carta de Unidad. Coloca una ficha pasiva, pero no coloques ninguna ficha de carga.

● 1 Unidad Avivado

LOGRO: Si matan a Roe, lee el guion 2.

EJÉRCITO RENACIDO:

● Oráculo (Unidad Oráculo de la Ira con 1 miniatura, con solo 2 fichas de Resistencia y 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad)

● 1 Unidad Gusano.

● 1 Unidad Bestia de Guerra.

EJÉRCITO SINROSTRO:

● Unidad Críaespadas (con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Coloca una ficha de Resistencia adicional en esta Unidad. Esta unidad empieza en modo Unificado). Si la pegatina W12: «Evolución» está en la sección del jugador en el mapa de campaña, esta Unidad comienza en modo Evolucionado. Si la pegatina W15: «Evolución rápida» está en juego, esta Unidad comienza en modo Evolucionado y con otra ficha de Resistencia adicional.

● 2 Unidades parciales Berserker con 2 miniaturas cada una.

ESCENARIO 5:

BATALLA POR EL CORAZÓN

INTRODUCCIÓN:

El cráter producido por el impacto de la parte última y más grande del meteorito se extendía hasta donde alcanzaba la vista. El daño había cambiado el paisaje para siempre. El agua de un olvidado río subterráneo comenzaba a acumularse dentro de él. Quizás en el futuro este lugar tan inhóspito se convierta en algo más acogedor.

Pero, mientras tanto, seguía siendo tan peligroso como siempre. La fosa estaba sembrada de fragmentos de Crystal que con el agua formaban una combinación mortal. Los Crystales mojados explotaban como granadas, provocando más cicatrices al ya castigado terreno. Ni siquiera los potentes rayos de sol podían penetrar las densas manchas de niebla. Hacía un calor sofocante. El vapor y las sombras se arremolinaban por todas partes.

También había una pequeña buena noticia: el gran pedazo de metal yacía en el borde del cráter. Así que no había necesidad de bajar para cogerlo y tener que subirlo en mitad de un entorno mortal. Lo cual plantea una pregunta: ¿por qué la máquina no está abajo? ¿Qué la transportó hasta aquí? Pero no había tiempo para reflexionar sobre ello.

Ambos ejércitos se enfrentaron en una brutal batalla en los alrededores del cráter. Los soldados murmuraban que la niebla escondía algo aterrador. Juraban que algo oscuro atrapó a sus amigos. Fueron ignorados. Nadie tenía tiempo para historias de miedo. La batalla era feroz y su parte principal se dirigía hacia el artefacto.

Y fue entonces cuando se desveló una nueva amenaza. El enorme pedazo de metal, la tercera parte del meteorito, cobró vida. Parecía ser algún tipo de máquina consciente y, lo más importante, hostil. De repente, alguien gritó, desviando la atención del coloso metálico. Un tentáculo negro salió reptando de la niebla y arrancó la cabeza a un soldado.

PREPARACIÓN:

Prepara la batalla siguiendo las reglas estándar (pág. 4-6 del Reglamento) con las siguientes excepciones:

● Si la pegatina W18: «Crystal pulsante» está en la sección del jugador Renacido del mapa de campaña, lee el guion 34.

● Si la pegatina W18: «Crystal pulsante» está en la sección del jugador Sinrostro del mapa de campaña, lee el guion 37.

● Si la pegatina W16: «Abrazo oscuro» está en la sección del jugador Dvergar del mapa de campaña, lee el guion 47.

● Si la pegatina W17: «La primera parte» o W19: «La segunda parte» (o ambas) y la W18: «Crystal pulsante» están en la sección de un jugador del mapa de campaña, el jugador con esas pegatinas lee el guion 39.

● Los jugadores añaden 10 cartas a sus mazos en lugar de 5.

● Los jugadores pueden pagar (tantas veces como puedan permitirse):
- 2 Potencia Militar, para construir sus mazos de Acción completos (que contienen 20 cartas de su elección).



- 1 Potencia Militar para añadir 1 Crystal temporal a su Reserva inicial (usa fichas de facción Demonio).

-1 Potencia Militar para desplegar 1 miniatura sin seguir las reglas normales (ej.  con un Yacimiento de Crystal, sin estar  con miniaturas de su Unidad).

Recuerda: si no has conquistado muchos lugares del mapa durante el Escenario 3, sería inteligente tener algo de Potencia Militar al final de este escenario.

● El jugador que controle el lugar 8 del mapa de campaña consigue 1 Crystal adicional.

● El jugador que controle el lugar 10 del mapa de campaña, consigue 2 fichas de Resistencia adicionales. Debe colocarlas en dos Unidades distintas. La Resistencia de estas Unidades puede ser superior a su valor inicial.

● Antes de desplegar los Santuarios, el jugador de Despliegue coloca la miniatura del Devorador de Mundos en una Casilla una distancia mínima de 3 Casillas del borde del tablero.

● Ni los Santuarios, ni los Yacimientos de Crystal ni las miniaturas pueden desplegarse dentro de Distancia 1 del Devorador de Mundos.

● Prepara la carta del Devorador de Mundos y pon el número apropiado de fichas de Resistencia sobre ella.

● Después de desplegar los Yacimientos de Crystal, cada jugador (comenzando por el jugador de Despliegue) despliega 1 Tentáculo de Oscuridad (representado por 1 miniatura de Tótem).

● Si tienes que unir una carta de Mejora antes de la batalla, utiliza una que no esté en tu mazo para esta misión. Hazlo antes de añadir las cartas adicionales a tu mazo de Acción.

● Los jugadores no tienen que dar Crystales adicionales a sus enemigos por utilizar sus Unidades de Élite.

REGLAS ESPECIALES:

● Al final del turno Pasivo de cualquier jugador, todas las miniaturas  con los Tentáculos de Oscuridad sufren 1 Herida.

● Los Tentáculos de Oscuridad pueden ser Empujados como si fueran miniaturas con peana de 1 hexágono.

● Si la pegatina W17: «La primera parte» está en la sección de cualquier jugador del mapa de campaña, puede ser inutilizada en cualquier momento para bloquear la activación del Corazón del Devorador de Mundos y causarle 1 Herida.

● Si la pegatina W19: «La segunda parte» está en la sección de cualquier jugador del mapa de campaña, puede ser inutilizada en cualquier momento para activar el Corazón del Devorador de Mundos en lugar de una de sus miniaturas y realizar acciones de Movimiento y Combate.

● Si la pegatina W18: «Crystal pulsante» está en la sección de un jugador del mapa de campaña, ese jugador puede inutilizarla inmediatamente para ganar 3 Crystales temporales (funcionan tal y como se describen en la hoja de facción de los Demonios).

● Usa el Marcador de Tiempo para contar los turnos completos de la batalla. El Marcador de Tiempo se usa para determinar cuándo se activa el Corazón del Devorador de Mundos (ver más abajo).

● Activación del Corazón del Devorador de Mundos:

- El Corazón del Devorador de Mundos se activa después de cada turno impar (cuando el marcador de tiempo se mueve a la casilla 2, 4, etc.). Entonces elige su blanco:

- La miniatura más cercana. En caso de empate:

- la miniatura con peana más grande. Si el empate persiste:

- la miniatura con iniciativa más baja. Si el empate persiste:

- el jugador con menos Puntos de Victoria escoge el blanco

(en caso de empate, el jugador con más Potencia Militar escoge, si todavía hay empate, lanza un dado).

- Después se mueve  con el blanco (el jugador con menos Puntos de Victoria lo mueve siguiendo las reglas anteriores) y comienza una secuencia de Combate.

- El Devorador de Mundos puede Empujar. El jugador con menos Puntos de Victoria realiza el Empujón (en caso de empate, el que tenga más Potencia Militar; si sigue el empate, lanza un dado).

- El Corazón del Devorador de Mundos siempre lanza el dado amarillo.

● Matar al Corazón del Devorador de Mundos da 4 Puntos de Victoria.

OBJETIVOS:

● Ambos jugadores tienen el mismo objetivo: ganar por Puntos de Victoria o matar a todas las miniaturas enemigas.

● Los objetivos especiales solo pueden lograrse cuando lees sus descripciones en la sección de Guiones.

EJÉRCITO DEMONIO:

● Erizo (Unidad Moldeador de sangre con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Rituales infernales unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.

● 1 Unidad Súcubos.

● 1 Hijo de Khyber.

● 1 Señor de los Elementos.

● 1 Sabueso Sangriento.

RECOMPENSA: lee el guion 48.

RECOMPENSA ESPECIAL: en lugar de eso, lee el FINAL 7.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

● Jehl, Cazador de Fyrhome (Unidad Explorador con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Posición de tiro unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.

● 1 Unidad Jinete Sagrado.

● 1 Ángel de la Muerte.

● 1 Unidad Doctor Purga

● 1 Caballero Sagrado

RECOMPENSA: lee el guion 48.

RECOMPENSA ESPECIAL: en lugar de eso, lee el FINAL 6.

EJÉRCITO RHA-ZACK:

● RB-16S (Unidad Guardián del Flujo con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Espadas de energía unida a su carta de Unidad. Pon 1 ficha de carga en ella.

● 1 Traje de salto.

● 1 Ángel del Infinito.

● 1 Unidad Hoja Esencial.

● 1 Unidad Portador de Tormentas.

RECOMPENSA: lee el guion 48.

RECOMPENSA ESPECIAL: en lugar de eso, lee el FINAL 8.

EJÉRCITO DVERGAR:

● Roe (Unidad Inquebrantable con 1 miniatura, 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Comienza con la Mejora Exoesqueleto unida a su carta de Unidad. Coloca una ficha pasiva, pero no coloques ninguna ficha de carga. Si la pegatina W23: «Roe muerto» está en la sección del jugador en el mapa de campaña, no coloques la carta de Mejora.

● 1 Unidad Perforadoras.

● 1 Unidad Guardián de la Llama.

● 1 Unidad Avivado.

● 1 Vengador

RECOMPENSA: lee el guion 48.

RECOMPENSA ESPECIAL: En lugar de eso, lee el Guion 49.

EJÉRCITO RENACIDO:

● Oráculo (Unidad Oráculo de la Ira con 1 miniatura, con solo 2 fichas de Resistencia y 1 ficha de Héroe en la carta de Unidad). Si la pegatina W21: «Oráculo renacido» está en juego, comienza con 4 fichas de Resistencia.

● 1 Espectro del Bosque.

● 1 Unidad Guardia Ancestral.

● 1 Unidad Gusano.

● 1 Corcel de la Peste.

RECOMPENSA: lee el guion 50.

EJÉRCITO SINROSTRO:

● Unidad Criaespadas con solo 1 miniatura. Solo si la pegatina W22: «Destructor nuevo» no está en el mapa de campaña. Coloca 1 ficha de Héroe en la miniatura. Coloca una ficha de Resistencia adicional en esta Unidad. Esta Unidad comienza en modo Unificado. Si la pegatina W12: «Evolución» está en la sección del jugador en el mapa de campaña, esta Unidad comienza en modo Evolucionado. Si la pegatina W15: «Evolución rápida» está en la sección del jugador en el mapa de campaña, esta Unidad comienza en modo evolucionado con una ficha de Resistencia adicional.

● 1 Destructor, solo si está la pegatina W22: «Destructor nuevo» está en el mapa de campaña.

● 1 Anatema.

● 1 Unidad Berserker.

● 1 Recolector.

● 1 1 Unidad Destripador.

RECOMPENSA: lee el guion 51.

GUIONES

1 El ejército demonio llegó a Recordatorio esperando ser recibido por camaradas que podrían ayudarles en la batalla que se avecinaba. Pero solo encontraron barricadas destrozadas y cadáveres de demonios. Obviamente, alguien les había atacado. Pero ¿quién?

- Si la pegatina W01: «Fortificaciones en Recuerdo» está en el mapa de campaña, lee el guion 6. En caso contrario, sigue preparando la partida.

2 ● Si la pegatina W16: «Abrazo oscuro» está en la sección del jugador del mapa de campaña, lee inmediatamente el guion 28.

- Si la pegatina W10: «Mancha oscura» está en la sección del jugador del mapa de campaña, lee inmediatamente el guion 40.

La campaña de los Dvergar no empezó bien. El viaje por el Portal de Sombras mató a Snorre y su sucesor, Roe, estaba ahora gravemente herido. Era tan obstinado como cualquier Dvergar e intentó luchar un poco más, pero de repente su cuerpo quedó envuelto por unas fauces de Oscuridad que surgieron de la nada.

Recuperó la consciencia lejos del campo de batalla. Estaba agotado y con un muchísimo dolor, pero sus heridas estaban curadas. Notó que el Fuego Negro que ardía en su vientre luchaba contra algo más.

- Coloca la pegatina W10: «Mancha oscura» en la sección del jugador en el mapa de campaña. La batalla continúa.

3 Después de una batalla agotadora, el ejército derrotado se batió en retirada. No podía seguir luchando sin arriesgarse a sufrir pérdidas enormes. Finalmente, las tropas se reagruparon y comenzaron una lenta marcha hacia el sur, hacia el siguiente cráter.

- Si el jugador Demonio perdió y la pegatina W13: «Sorpresa» está en el mapa de campaña, lee el guion 9. Si el jugador Demonio ganó, lee el Guion 32.

- Si la pegatina W06: «Enfrentamiento largo» está en el mapa de campaña, lee el guion 24.

- En cualquier otro caso, lee el Guión 35.

4 //Para_RB-16S_CODIGOGRI/sñl_anliz/

El OB-A06 ha aterrizado en tres fragmentos. Cada fragmento emite la misma señal. Estás cerca de uno de esos fragmentos. También hay un Crystal con una estructura modificada. Tecnología y propósito desconocidos. Solicitamos muestras. Puedes utilizar los poderes magnéticos para alcanzarlo sin mucha dificultad.

- Al principio de la batalla, puedes coger 1 ficha Meta de los Escombros. Continúa con la preparación.

5 Nuestros cuerpos más desarrollados que recordaban la batalla en la que cayó el Bosque Madre cayeron al suelo, muertos. Los comeremos más tarde para recuperar sus recuerdos. ¡Pero ahora, necesitamos matar más enemigos!

- Inutiliza la pegatina W12: «Evolución» (o W15: Evolución rápida) en la sección del jugador en el mapa de campaña. La batalla continúa.

6 No había tantos cadáveres como nos temíamos. Parece que la huida se llevó a cabo de forma ordenada. Eran muy buenas noticias. Nos reuniremos con nuestros camaradas pronto.

- Coloca la pegatina W13: «Sorpresa» en la sección del jugador en el mapa de campaña. Continúa con la preparación.

7 Erizo estaba gravemente herido y ha debido de retroceder. A pesar de su intención de luchar con furia, era capaz de algo mejor. La Compañía del Hierro le necesitaba. Tiene que sobrevivir.

- Coloca la pegatina W07: «Erizo herido» en la sección del jugador del mapa de campaña. La batalla continúa.

8 Conseguimos descubrir que el extraño artefacto era algún tipo de artefacto maldito. En efecto, utilizaba una tecnología muy avanzada, pero también desprendía un aura que podíamos sentir casi como magia demoniaca. Era probable que el extraño objeto palpitante que estaba en el campo de batalla fuese parte de la misma máquina. ¿Podría ser algún tipo de fuente de energía? ¿Un sistema de control? Una lástima no tener ningún sacerdote con nosotros. Haremos todo lo posible para desvelar la función de este artefacto.

- Continúa con la preparación.

9 Por fin tuvo tiempo el victorioso ejército para registrar la ciudad. No quedaba ningún habitante vivo y ningún edificio parecía útil. Finalmente, encontraron el lugar donde impactó el meteorito. ¡Menuda sorpresa se llevaron cuando vieron que alguien había saqueado ya el lugar!

- El jugador Demonio coloca la pegatina W17: «La primera parte» en su sección del mapa de campaña. El jugador que ganó la batalla puede sacrificar 2 de Potencia Militar para enviar una unidad rápida a reclamar esta parte.

Si el jugador ganador lo hace, coloca esta pegatina en su sección de jugador en lugar del jugador Demonio. Juega el siguiente escenario.

10 Tras un corto debate, todo el mundo aceptó la idea de Fulvio. Los soldados elegidos saludaron y emprendieron la marcha hacia los asentamientos. Y el resto de las tropas de la patrulla de frontera se dirigió a la batalla. Fulvio esperaba que los Peregrinos resistiesen hasta la llegada del ejército.

- Coloca la pegatina W02: «Reclutamiento» en la casilla apropiada del mapa de campaña. Continúa con la preparación.

11 El Flujo proporcionó información sobre las estructuras con relevancia militar: no había ninguna. Lo único que importaba era la velocidad.

- Cuando despliegues tu ejército, ganas una Unidad Hoja Esencial adicional con solo 1 miniatura. Continúa con la preparación.

12 Si el Devorador de Mundos está aquí, debemos prepararnos para encontrarlo. O reunir la suficiente fuerza para arrebatarla a cualquiera que tenga más suerte para encontrarla. Erizo encabezó una pequeña unidad que retrasase a los enemigos mientras nosotros comenzamos a construir barricadas y buscar el artefacto.

- Coloca la pegatina W01: «Fortificaciones en Recuerdo» en la casilla apropiada del mapa de campaña. Continúa con la preparación.

13 Roe dio una orden y los Guardianes de la Llama se separaron del ejército para buscar recursos. Sin gas no podrán luchar mucho más tiempo. Y esa no es la forma de vivir de los Dvergar.

- Coloca la pegatina W04: «Bolsa de gas» en la casilla apropiada del mapa de campaña. Continúa con la preparación.

14 El Oráculo envió a la mayoría de las Bestias de Guerra hacia el norte en ayuda del asentamiento atacado. Sus patas levantaban una polvareda mientras una Dama del Árbol a lomos de un Corcel de la Peste les azuzaba. Pero el Oráculo ya no les prestaba atención. Estaba concentrada en los enemigos que tenía frente a sí. Esperaba que sus hijos ganaran.

- Coloca la pegatina W05: «Refuerzos» en la casilla apropiada del mapa de campaña. Continúa con la preparación.

15 ¡Tenemos que frenar y desangrar el ejército enemigo! Si empleamos nuestras fuerzas en construir fortificaciones sencillas, seguiremos sin tener poder suficiente para contener a nuestros enemigos. Pero si retrasamos su avance, tendremos la oportunidad de encontrar el Devorador de Mundos y escapar.

- Cuando despliegues tus ejércitos, tienes una Unidad Sabueso Sanguinario adicional. Continúa con la preparación.

16 Avanzamos, como una ola de muerte imparable.

- Antes de la primera ronda (después de la Dispersión) puedes hacer un Movimiento e iniciar un Combate utilizando la miniatura con la ficha de Héroe. No puedes jugar ninguna carta de Acción. Continúa con la preparación.

17 El Flujo aceptó la consulta e informó que, probablemente, su respuesta estaría lista al día siguiente.

- » » Coloca la pegatina W03: «Análisis», en la casilla apropiada del mapa de campaña. Continúa con la preparación.

18 Los Dvergar aceptaron con entusiasmo las órdenes de Roe. Rápidas y simples. Los soldados cargaron contra los enemigos profiriendo un antiguo grito de guerra.

- Cuando despliegues tus ejércitos, tienes una Unidad Gyrobot adicional con solo 1 miniatura. Continúa con la preparación.

19 Fulvio albergaba dudas serias sobre esa decisión, pero al final ordenó atacar con todo el ejército. Dividir el ejército podría haber tenido consecuencias nefastas. Los eventos futuros decidirán si estuvo acertado.

- Cuando despliegues tus ejércitos, tienes una miniatura Caballero Sagrado adicional durante este escenario. Continúa con la preparación.

20 La conquista de las ruinas que se vislumbraban en la distancia era la tarea más importante. Pero su ejército tenía que atravesar a sus enemigos antes, como las raíces de un árbol atraviesan la piedra para llegar a la fuente de agua. ¡No iba a ser fácil, pero era inevitable. Dio la orden de atacar y los Renacidos avanzaron.

- Cuando despliegues tus ejércitos, tienes una Unidad Corcel de la Peste adicional. Continúa con la preparación.

21 Algunos cuerpos se detuvieron. No nos importa. Somos poderosos, aún así masacraremos a nuestros enemigos.

- Aumenta en 2 tu Potencia Militar. Continúa con la preparación.

22 La refriega fue corta y cruenta. Las tropas vencidas se retiraron con el rabo entre las piernas. Se reagruparon y trataron de unirse

a la carrera en pos del lugar del impacto del meteorito. Pero ya era demasiado tarde. El ejército vencedor llegaría primero con toda seguridad.

- Juega el siguiente escenario.

23 Erizo estaba exultante ¡Teníamos en nuestras manos uno de los módulos de refrigeración! Escribí sobre la batalla, sobre cómo recuperamos el elemento del Devorador de Mundos y sobre el resto de nuestros logros en el libro de la compañía. Fue algo realmente satisfactorio.

Por desgracia, nosotros, simples bestias, no sabíamos cómo utilizar el artefacto, aunque Haagenti estaba intentando por todos los medios conseguir los planos del Devorador de Mundos. También nos informó, que la cosa de luz pulsante en el último campo de batalla también era parte del Devorador de Mundos.

- La batalla continúa.

24 Por fin el ejército victorioso tiene tiempo para registrar la ciudad. No había supervivientes entre los locales, y las estructuras estaban destrozadas. Finalmente encontraron el lugar del impacto del meteorito. ¡La sorpresa fue mayúscula al ver que el lugar ya había sido saqueado!

● El jugador que ganó la batalla puede sacrificar 2 de Potencia Militar para enviar una unidad rápida a reclamar el artefacto. Si lo hace, el jugador coloca la pegatina W17: «La primera parte» en su sección del mapa de campaña. Juega el siguiente escenario

25 Jehl el Cazador se arrastró fuera del campo de batalla. Casi muere. Y sabía que podía morir en cualquier momento si no recibía ayuda. Quería quedarse un poco más con sus amigos. Estaba perdiendo el conocimiento y esperando un milagro.

● Coloca la pegatina W08: «Jehl herido» en la sección del jugador del mapa de campaña. La batalla continúa.

26 //AS-01_CODIGOGRI/19d/08m/0002a/ Núcleo/fuerza_flujo:exc-lente/

Hemos analizado muestras tomadas del objeto. Parece que algunas partes de ella fueron hechas por nosotros o usando nuestra tecnología. Esta parte tenía como función enfriar los Crystales utilizados para alimentar el mecanismo. Os pedimos que nos enviéis muestras de los Crystales de suministro. El que se menciona en el informe de la batalla sería perfecto. Su estructura podría ser crucial para entender el dispositivo en su conjunto.

- Continúa con la preparación.

27 Los ejércitos principales os envían refuerzos:

● **Demonios:** prepara una carta de Unidad Súcubos y pon la carta de Aparición sobre ella. Une la Mejora Beso emponzoñado y pon 1 ficha de carga en ella. Baraja las cartas Apariciones y Robar el alma en tu mazo de Acción (1 de cada).

● **Capítulo:** prepara una carta de Unidad Jinetes sagrados y pon la carta Carga alada sobre ella. Une la Mejora Galope y pon 1 ficha de carga en ella. Baraja las cartas Último aliento y Arrollar en tu mazo de Acción (1 de cada).

● **Rha-Zack:** prepara una carta de Unidad Traje de salto y pon la carta Desde el cielo sobre ella. Une la Mejora Ataque relámpago y pon 1 ficha de carga en ella. Baraja las cartas Barrera y Puñetazo gravitónico en tu mazo de Acción (1 de cada).

● **Dvergar:** prepara una carta de Unidad Perforadoras y pon la carta de Ataque subterráneo sobre ella. Une la Mejora Atravesar y pon 1 ficha de carga en ella. Baraja las cartas Rompecrystales y Dinamita en tu mazo de Acción (1 de cada).

● **Renacido:** prepara una carta de Espectro del bosque y pon la carta de Manifestación sobre ella. Une la Mejora Bestia de espinas y pon 1 ficha de carga en ella. Baraja las cartas Elemental del bosque y Explosión de espinas en tu mazo de Acción (1 de cada).

● **Sinrosto:** prepara una carta de Unidad Anatema y pon la carta de Crisálida sobre ella. Une la Mejora Abominación. Baraja las cartas Batir y Tentáculos en tu mazo de Acción (1 de cada).

● A partir de ahora, los jugadores pueden utilizar su caballería. La batalla continúa.

28 Al igual que antes, Roe fue absorbido hacia el mundo de la Oscuridad justo antes de morir. Pero esta vez no fue curado. No lo escupieron cerca de la batalla. Yacía en algún lugar dentro de la Oscuridad. Todo su cuerpo latía con un dolor increíble y sus ojos intentaban salir de su cabeza. No podía ver nada. Y entonces, llegaron los susurros. Irreconocibles y amenazantes. Unos dedos fríos le tocaban y el no podría hacer nada para detenerlos. Atravesaron su carne, pero tras un corto pero intenso dolor, llegó el alivio. Algo helado penetró en él y detuvo la pérdida de sangre. Y entonces la Oscuridad invadió su cuerpo.

De repente estaba tirado en el suelo cerca del campo de batalla. Una luz brillante deslumbraba sus sensibles ojos. Estaba agotado y no podía moverse. Extrañamente, también se sentía increíblemente poderoso.

● Inutiliza la pegatina W16: «Abrazo oscuro». Coloca la pegatina W20: «Poder oscuro», en la sección del jugador en el mapa de campaña. La batalla continúa.

29 //RB-16S_CGD--RAZ/xxd/*8m/0)+2a/glkd_crr?_4?E#6*/fl##_ fue^a:m--ypoo/

Fuimos at[...]ados por tropas poderosas [...], más enemigos de los que esperábamos. Tras recibir heridas críticas de[...] retirarme. Inicié el protocolo de reparación, pero no tengo capacidad para [...]char. Tras [...] liderando nuestras tropas desde la retaguardia, pero sin duda afectará a nuestra efectividad.

● Coloca la pegatina W09: «RB-16S dañado» en la sección del jugador. La batalla continúa.

30 El Oráculo dejó escapar un gruñido de dolor al sufrir otra herida. ¡Era débil itan débil! ¡patética! Si conservase sus antiguos poderes podría haber seguido luchando. Era un triste recuerdo de sí misma. Un tronco de árbol hueco y muerto infestado de escarabajos de la corteza. Y, como un árbol muerto, el Oráculo cayó al suelo. Pero sabía que no iba a morir. ¡No era tan fácil matarle! Por desgracia, tendría que pasar un tiempo hasta que renaciese.

● Coloca la pegatina W11: «Oráculo herido» en la sección del jugador del mapa de campaña. La batalla continúa.

31 Un oficial del gremio de Creadores de Máquinas estudió el extraño artefacto, pero este no tenía ninguna de las propiedades productoras de gas milagrosas. También comprobó si podían utilizarse Crystales normales para activarlo. Era posible, pero solo hasta cierto punto: producía aire frío a su alrededor durante un corto período de tiempo. Les faltaba algo, quizás magia de los demonios u otra tecnología. Lo interesante era que algunas de las soluciones que utilizaban eran exactamente iguales a las de las máquinas Dvergar. Aunque, después de todo, no era tan extraño. Todavía quedaban Dvergar esclavizados en los ejércitos de los Demonios.

- Continúa con la preparación.

32 Las victoriosas tropas Demonio siguieron un camino dejado por el resto de su ejército, retirándose de las fortificaciones improvisadas construidas en Recordatorio. Les alcanzaron en poco tiempo y unificaron sus fuerzas. Satisfechos, los Eruditos Oscuros mostraron a Erizo la parte del Devorador de Mundos recuperada. También él estaba satisfecho.

● El jugador Demonio coloca la pegatina W17: «La primera parte» en su sección del mapa de campaña. Juega el siguiente escenario.

33 La batalla duraba demasiado. Los soldados estaban exhaustos, sangrando y les faltaba la voluntad de luchar. Pronto vacilarían y huirían. Pero, finalmente, no tendrían que hacerlo. Un poderoso grupo de Evolucionistas invadieron el campo de batalla y rodearon a sus debilitados enemigos. Les quitaron el artefacto y continuaron su camino.

- La batalla termina. Continúa con el siguiente escenario.

34 El Oráculo tenía el presentimiento de que ese Crystal pulsante tan extraño era uno de los objetos que necesitaba para recuperar sus poderes. Llevó a cabo varias pruebas: cada vez que descansaba cerca del Crystal le acosaban borrosas visiones. Finalmente, decidió asimilar el Crystal. Era arriesgado, pero estaba realmente desesperada. En este estado estaba demasiado débil para ayudar a su gente. ¡Tenía que volver a ser la que fue!

El Oráculo sacó sus frágiles e invaluables raíces y, con creciente confianza, comenzó a atrapar el Crystal. Inmediatamente, sintió que la penetraba un dolor increíble que se transformó tras un rato, en una sensación de poder y placer. El Oráculo miró a la distancia y vio futuros borrosos. ¡Sus poderes habían empezado a volver!

● Inutiliza la pegatina W18: «Crystal pulsante». Coloca la pegatina W21: «Oráculo renacido», en la sección del jugador en el mapa de campaña. Continúa con la preparación.

35 El victorioso ejército reunió a sus tropas tras la batalla y encontró el lugar exacto donde había golpeado el meteorito. Tras una breve excavación, consiguieron sacar algo. Era una especie de dispositivo enorme, aunque estaba en su mayor parte dañado o destruido. Por suerte, una parte más pequeña todavía tenía algunas partes funcionales.

● El jugador coloca la pegatina W17: «La primera parte» en su sección del mapa de campaña. Juega el siguiente escenario.

36 Teníamos dos elementos cruciales del Devorador de Mundos. El módulo de entriamiento de Crystales, que simplemente se usaba para congelar la fuente de alimentación de la máquina durante un momento, y el sistema de control, que podemos utilizar para conseguir el control momentáneo del Devorador de Mundos. Así que, incluso si alguien consigue hacerse con la parte principal de la máquina, podemos tener alguna ventaja. Haagenti nos dijo también que teníamos que salvar el Crystal. Es la parte crucial del dispositivo principal.

● Ganas el siguiente objetivo especial: coloca 4 Crystales en la carta Corazón del Devorador de Mundos y ganar el escenario. Al final del escenario, debes tener una pegatina W18: «Crystal pulsante» activa en tu sección del mapa de campaña.

● Cada vez que consigas Herir al Corazón del Devorador de Mundos en una secuencia de Combate, puedes colocar un Crystal de tu reserva de Crystales (puede ser un Crystal temporal) en su carta en lugar de causar la Herida.

● Continúa con la preparación.

37 *Ante nosotros hay enemigos y un cráter. También está el origen de la llamada, el desafío. Y pronto, uno más de nosotros. ¡Estábamos seguros de ello! Mi cuerpo junto a otros llevaban un gran Crystal, que empezó a cantar para mí. Quería que matase a los Sinrostro que tenía cerca. ¿Por qué debería haberme resistido? Éramos dos y ahora solo estoy yo, pero más fuerte. Llevaba el Crystal. Y entonces, lo devoré. Quería que lo hiciera. Empalé mi cuerpo en él y lo cubrí con mis tendones y mi carne. Y yo era más. Y me sentí un poco más independiente.*

● Inutiliza las pegatinas W18: «Crystal pulsante» y W12: «Evolución» (o W15: «Evolución rápida»). Coloca la pegatina W22: «Destructor nuevo» en la sección del jugador del mapa de campaña

● Continúa con la preparación.

38 *El Oráculo debatía con Shank y Cambium, una Guardia Ancestral, acerca del mecanismo que habían conseguido. Desconocían su función. Pero notaron que se enfriaba si se ponía cerca de Crystales. Además, el Oráculo tuvo una visión en la que lo utilizaba para ayudar de alguna forma a sus tropas. Y también el Crystal pulsante que había usado para hacerse más fuerte.*

● Continúa con la preparación.

39 ● Si eres el jugador Demonio, lee el guion 36.
● Si eres el jugador del Capítulo, lee el guion 43.
● Si eres el jugador de Rha-Zack, lee el guion 44
● Si eres el jugador del Dvergar, lee el guion 45.

40 *Cuando Roe sufrió otra herida, el dolor inundaba su consciencia y comenzaba a desvanecerse, fue absorbido hacia el mundo de la Oscuridad y reapareció, de repente, lejos del campo de batalla. El dolor disminuyó, pero sintió que algo frío le desgarraba las tripas. Fue una sensación breve, pero intensa. Y entonces, Roe se derrumbó.*

● Coloca la pegatina W16: «Abrazo oscuro» en la sección del jugador del mapa de campaña. La batalla continúa.

41 *Los soldados salieron del cráter llevando un mecanismo esférico construido principalmente con tubos del grosor de un pelo. ¿Cómo sobrevivieron esos tubos al impacto? Parecía imposible pero, de alguna manera, estaban intactos.*

Todos estaban agotados, pero no había tiempo para descansar. Tenían que marchar hacia el sudeste. A por la última parte del dispositivo.

● El jugador que ganó la batalla coloca la pegatina W19: «La segunda parte» en su sección del mapa de campaña.

● Juega el siguiente escenario.

42 *Los cuerpos transportaban un objeto brillante rescatado de entre los escombros. No se estaba pegando a su piel. Los Crystales no se fusionaban con él. Algunos Sinrostro dejaban caer este trozo de metal inútil, pero otros cuerpos lo recogían. Así fue con nosotros, cuando corrimos hacia la llamada.*

● Continúa con la preparación

43 *Las primeras dos partes del dispositivo no mostraban ninguna actividad, pero cuando las colocamos cerca del Crystal pulsante comenzaron a cambiar. Se unieron mediante pequeños cables y ocultaron el Crystal entre ellas. Su estructura era muy similar a la de los artefactos del Capítulo, pero más elaborada. Era interesante, pero no teníamos ningún sacerdote con nosotros, por lo que nuestra falta de conocimientos nos obligo a ignorarlo. Jehl y yo tuvimos una idea simple, tal vez estúpida: cuando encontremos la última parte de la máquina, trataremos de unirla con la parte recién creada. Y veremos si podemos usarlo de alguna manera.*

● Ganas el siguiente objetivo especial: cuando ganes la batalla el Corazón del Devorador de Mundos tiene que seguir vivo y debes tener activas la pegatina W18: «Crystal pulsante» y al menos una de estas dos pegatinas: w17: «La primera parte» o W19: «La segunda parte».

● Continúa con la preparación.

44 //AS-01_CODIGORIS/20d/08m/0002a/ Núcleo/fuerza_flujo:excelente/

El análisis de las muestras del OB-A06 está terminado. El dos por ciento de la tecnología de alimentación es la misma que la nuestra. Un poco anti-

cuada, quizás unos diez o veinte años por detrás de nuestro estado actual, pero tecnología Rha-Zack no obstante. El cuatro por ciento utiliza las mismas soluciones que los Dvergar. El resto es una amalgama de mecánicas diferentes desconocidas. La máquina también usa la magia de los Demonios como fuente de energía adicional.

Las muestras de la segunda parte del artefacto tenían transmisores que utilizaban un extraño patrón codificado en los Crystales que nos enviaste. Hemos extraído los datos de cómo desactivar las otras partes del artefacto. Requeriría enormes cantidades de energía de Crystal, pero es posible. Adjuntamos la estructura de la señal al mensaje

● Ganas el siguiente objetivo especial: desactiva el Corazón del Devorador de Mundos y gana la batalla. Al final del escenario, la pegatina W18: «Crystal pulsante» debe estar en tu sección del mapa de campaña.

● Para desactivar el Corazón del Devorador de Mundos necesitas causarle una Herida y después destruir 5 Crystales. Después retira la miniatura del Corazón del Devorador de Mundos del tablero.

● Continúa con la preparación.

45 ● Si la pegatina W20: «Poder oscuro» está en el mapa de campaña, lee inmediatamente el guion 46.

Durante el viaje, el oficial del Gremio de Creadores de Máquinas estaba trabajando en comprender el propósito de las reliquias. Estuvo manipulando y sondeando el aparato durante mucho tiempo, pero sin ningún efecto útil. Y, para él, el único efecto útil era producir gas. Tal vez sea útil más tarde...

● Ganas el siguiente objetivo especial: conseguir el Corazón del Devorador de Mundos y ganar la batalla.

● Para conseguir el Corazón del Devorador de Mundos tienes que causar una Herida en una secuencia de Combate cuando le quede 1 ficha de Resistencia o menos. Si lo consigues, puedes reclamar el Corazón del Devorador de Mundos. Retira su miniatura del tablero.

● La batalla continúa.

46 *Roe ha cambiado. Sus mejillas están hundidas y su cara está cubierta de profundas sombras. El resto de Dvergar de su grupo también han empezado a transformarse. Llegaron al campo de batalla como figuras amenazantes con cuerpos enjutos y caras lúgubres. Pero eran sorprendentemente fuertes. Y lo realmente extraño es que se sentían estupendamente a pesar de la falta de gas.*

● Durante este escenario las miniaturas Dvergar no sufren Heridas de los Tentáculos de la Oscuridad.

● Pierdes tu objetivo. No puedes ganar con las condiciones normales. Debes ganar logrando tu objetivo especial.

● Ganas el siguiente objetivo especial: destruye el Corazón del Devorador de Mundos. Debe ser destruido por la acción del jugador Dvergar. La batalla terminará inmediatamente cuando mate al Corazón del Devorador de Mundo.

● Continúa con la preparación.

47 *Roe no vivió para la última batalla. Durante el avance su cuerpo fue debilitándose. Le torturaba un dolor insoportable. Al final, se extinguió como la llama de una forja olvidada.*

● Coloca la pegatina W23: « Roe muerto» en la sección del jugador del mapa de campaña.

● Continúa con la preparación.

48 Si tu Potencia Militar es mayor que 2 o controlas al menos 3 lugares del mapa de campaña, lee el FINAL 2. En caso contrario, lee el FINAL 1.

49 Si la pegatina W20: «Poder oscuro» está en tu sección del mapa de campaña, lee el FINAL 9. En caso contrario, lee el FINAL 5.

50 Si tu Potencia Militar es mayor que 3 o controlas al menos 3 lugares del mapa de campaña, lee el FINAL 2. En caso contrario, lee el FINAL 1.

51 Si tu Potencia Militar es mayor que 3 o controlas al menos 3 lugares del mapa de campaña, lee el FINAL 4. En caso contrario, lee el FINAL 1.

FINAL I

Tras una dura batalla, pudisteis haceros con la última parte del artefacto. Pero los ejércitos enemigos se acercaban. El grupo que llevaba la máquina tuvo que escabullirse entre soldados, evitar emboscadas, patrullas... Y al final había demasiados enemigos y muy pocos aliados. El enemigo robó el Corazón del Devorador de Mundos.

Entonces se desató una guerra total. Todas las facciones tenían sus propias razones para querer hacerse con la máquina. El Capítulo lo tuvo por un tiempo, pero los Evolucionistas llegaron y mataron a los humanos. A pesar de las similitudes entre ellos, un enjambre de Sinrotros no mostró ninguna

piEDAD con los Renacidos y los Evolucionistas sufrieron cuantiosas bajas. Y después el Corazón del Devorador de Mundos pasó a los Demonios. Luego a los Rha-Zack. Incluso los Dvergar lo tuvieron durante un momento.

El inmenso conflicto duraba mucho y las facciones estaban demasiado ocupadas para percibir un nuevo enemigo. Un día, los Portales de Sombras se abrieron a lo largo de los Eriales y una ola de Oscuridad los tragó a todos.

- Coloca la pegatina W24-A: «Eriales oscuros» en la casilla W24 del mapa de campaña.

- La campaña ha terminado. Los jugadores han perdido.

FINAL 2

Mientras la unidad más pequeña se hacía con el artefacto, el ejército principal conseguía el control de los Eriales. El artefacto fue transportado a un campamento fortificado, donde fue analizado a fondo. No estaba completo y los científicos no pudieron utilizar en todo su potencial. Aún así, su poder era enorme.

Después lo llevaron al territorio de la facción, lo repararon y adaptaron a su tecnología. Usaron el Corazón para conseguir una ventaja significativa en la guerra sin fin.

¡Felicidades!

Si quieres explorar otros finales, juega de nuevo. Recuerda: estás luchando por recuperar partes del Devorador de Mundos, así que centrarse en esta tarea puede ayudarte a conseguirlo.

FINAL 3

Al terminar la batalla, el Oráculo se acercó al corazón de la extraña máquina. Estaba segura de que era el origen de sus extrañas visiones. Lo tocó y sintió un poder increíble y algo... Algo repugnante, parecido a la influencia de los Sinrostro. Las agotadas Guardias Ancestrales se reunían a su alrededor y le miraban expectantes. Tenía que tomar una decisión.

— ¡Volvemos al Bosque Madre! Nuestro hogar renacerá con ayuda de esta máquina. La nueva era, la nueva evolución de los Renacidos comienza ahora! —gritó el Oráculo. Decidió, aún sin estar segura, que el Árbol Corazón, una combinación de la máquina y la naturaleza, estaría en el centro de ella.

El Oráculo, rodeada de Guardias Ancestrales y Damas del Árbol estaba enredando sus raíces y estolones con la máquina. Seguía sin estar segura de si había tomado una buena decisión, pero esta traía la esperanza de acabar con la guerra civil y de que los Renacidos recuperasen su poder. Algunos Evolucionistas habían vuelto pacíficamente, reconociendo nuevamente al Oráculo como su líder. ¿Cual sería el futuro de los Renacidos? El Oráculo no lo sabía. Sus visiones no eran tan precisas como antes. Pero ahora, se estaba fusionando y creciendo con el Árbol Corazón

- Coloca la pegatina W24-B: «Evolución Renacida» en la casilla W24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL 4

Éramos millares. Cada cadáver recibía un Crystal. Había muchos de ellos en la zona. Tanto cadáveres como Crystales. Pero, mientras el resto de Sinrostro estaban ocupados creando más Sinrostro, yo sentí algo distinto. Me sentí... único. No me guiaba la necesidad común. ¡Podía ignorarla! Pero todavía escuchaba la llamada del cuerpo grande y metálico que yacía en el suelo. Hace poco estaba luchando y matando como el mejor guerrero. Ahora esta muerto pero, a la vez, me cantaba. Me acerqué con cuidado y lo golpee con mis garras. Sí, sería mi nuevo cuerpo. Arranqué el recubrimiento metálico de la máquina y dejé al descubierto un Crystal enorme. Lo arranqué y me lo clavé en mi pecho. Y entonces... crecí. Y conmigo, el poder de los Sinrostro.

- Coloca la pegatina W24-C: «Consciencia» en la casilla W24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL 5

Los Dvergar regresaron del este. Estaban exhaustos pero orgullosos. Trajeron el artefacto con ellos y el gremio de los Creadores de Máquinas lo analizó cuidadosamente. ¡Con gran éxito! Consiguieron diseñar un prototipo de un Dispositivo Personal Productor de Gas. Se alimentaba de pequeños fragmentos de Crystal y de algunas gotas de agua. Con esos elementos podía proporcionar gas para todo un día. Los Dvergar solo tenían que utilizarlo dos veces al día durante media hora. No era precisamente Rápido, pero sus beneficios eran tan grandes que los Dvergar miraban para otro lado. Pronto, la imagen de un Dvergar descansando en la calle con el nuevo dispositivo sería algo

natural. En un futuro próximo, los Dvergar podrían centrarse en la expansión y el desarrollo en lugar de en una desesperada búsqueda de yacimiento de gas.

- Coloca la pegatina W24-D: «Revolución del Dispositivo Personal» en la casilla W24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL 6

Nuestras capacidades tecnológicas no fueron suficientes para usar el dispositivo. Tratamos de fusionarlo con las otras partes, colocar los Crystales dentro de él, trastear en él un poco, pero nada funcionó. Pero teníamos un plan B. Oímos hablar de un gran ejército del Capítulo que estaba avanzando desde el oeste. Hace una semana lo hubiera considerado una muy mala noticia. Al fin y al cabo, éramos desertores. Pero ahora era el momento perfecto para construir una buena relación entre nosotros.

Entregamos el artefacto a los sacerdotes de el Único y Pequeño Refugio fue reconocido como un país independiente y un aliado del Capítulo. Entonces empezamos a reconstruir los asentamientos destruidos y a expulsar a los restos de los ejércitos enemigos.

Un mes después recibimos buenas noticias acerca del fin del asedio de Al-Iskandria. Fue posible gracias a la máquina que capturamos. Quizás ahora podamos vivir en paz.

- Coloca la pegatina W24-E: «Devorador de Mundos» y la pegatina de facción del Capítulo en la casilla W24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!!

FINAL 7

Haagenti unió las partes del Devorador de Mundos, pero no funcionó como se esperaba. En realidad, Erizo no se sorprendió. Después de todo, solo quedaban tres pequeños fragmentos de la enorme máquina. Aún así, el Devorador dañado fue suficiente para ayudar a nuestro ejército y evitar que otras facciones nos lo robaran. Y nosotros, con miedo, contactamos con el ejército principal de los Demonios.

¡Poco después, recibimos una propuesta de la propia Ish! A cambio del Devorador de Mundos y de nuestra contribución, quería convertir a la Compañía del Hierro en su guardia personal. Y no era una orden. ¡Era una petición! Hacía mucho tiempo que no escribía con tanta satisfacción en el libro de la Compañía.

- Coloca la pegatina W24-E: «Devorador de Mundos» y la pegatina de facción de los Demonios en la casilla W24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL 8

//AS-01_sñl_anls/22d/08m/0002a/NUCLEO/fuerza_flujo:excelente/

Finalmente, recibimos el OB-A06 como un artefacto completo y procedimos de nuevo a su estudio. Nuestra inteligencia informó que el OB-A06 era originalmente una máquina Demonio conocida como el Devorador de Mundos. Su propósito: ADM. Las conclusiones son bastantes simples: fue bueno que estuviese dañada y que los Rha-Zack se hiciesen con ella.

Pero nuestro análisis sirvieron para otro propósito. Examinamos todas las piezas y el seis por ciento de ellas utilizan tecnología anticuada de Rha-Zack. El resto de componentes se basan en la ciencia de civilizaciones de otros mundos de las que podemos encontrar algo de información en el Flujo. Pero hay algo que no podemos explicar. Una de las piezas hechas con nuestra tecnología fue fabricada con recursos de este mundo. Pero el análisis de datación por radiocarbono determinó que tenían más de mil años de antigüedad. Podría ser una pista sobre nuestro pasado y origen. Los datos se hicieron públicos y solicitamos a todos los Rha-Zack que nos prestasen sus procesos computacionales para una meta análisis y buscar la respuesta en el Flujo.

- Coloca la pegatina W24-F: «Análisis del Devorador de Mundos» en la casilla W24 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL 9

Los Dvergar destruyeron el Corazón del Devorador de Mundos. Roe, ignorando la batalla que le rodeaba, se acercó a la máquina. Abrió la boca y emitió un siseo extraño y vibrante. Otros Dvergar se unieron a él, olvidando la batalla. Tras el Corazón inmóvil, se abrió un Portal de Sombras que engulló a Roe, los Dvergar y la máquina.

Poco después, comenzaron a abrirse Portales de Sombras por todos los Eriales. La situación era bastante grave.

- Coloca la pegatina W24-A: «Eriales oscuros» en la casilla W24 del mapa de campaña.

- La campaña ha terminado. Los jugadores han perdido.

EXPANSIÓN TERRENOS

Autor: Kamil Cieśla

La expansión «Terrenos» añade nuevos tipos de obstáculos al juego de *The Edge*; 4 variedades que pueden usarse en batallas multijugador. Cada terreno tiene un conjunto de reglas únicas no intercambiables, pero las reglas básicas son iguales para todos los terrenos. La expansión «Terrenos» se compone de un mazo de 12 cartas, 28 fichas de terrenos con peanas de plástico (o 28 miniaturas de resina, en función de la versión).

PREPARACIÓN

Prepara la partida siguiendo las reglas normales. Antes de colocar las unidades, comenzando por el jugador inicial, colocad los elementos del terreno por turnos, comenzando por el **más pequeño (1 hexágono)**. Los elementos del terreno deben colocarse a una distancia mínima de 1 Casilla de los Yacimientos de Crystal y entre ellos mismos. Después, los jugadores colocan sus miniaturas siguiendo las reglas normales. Como en el juego base, las miniaturas deben colocarse a una distancia mínima de 2 Casillas de los Yacimientos de Crystal y a una distancia mínima de 1 Hexágono de los elementos del terreno. Cuando se juega con conjuntos de terreno, se utilizan fichas pequeñas genéricas para representar las fichas Carga, Furia, Crystal e Inestabilidad. Durante la partida, los jugadores utilizan dos grupos de las fichas adecuadas, lo que implica que tendrán 10 fichas a mano. Si no hay fichas disponibles en el montón neutral, el poder del portal está exhausto y no se puede utilizar hasta que al menos 1 ficha vuelva al montón.

MANIFESTACIÓN DEL CRYSTAL

Una partida de dríadas con la piel de Crystal es un espectáculo digno de verse. Su piel brillaba mientras se abalanzaban contra los Sinrostro, como si fueran invencibles. Su comandante las observaba desde su posición al lado del Portal de Crystal.

Se preguntó por un momento si los Sinrostro, siendo una masa de cuerpos con una sola mente, podrían apreciar la belleza de las dríadas que estaban masacrando a sus tropas. Las dríadas parecían una flecha de cristal, un pequeño fragmento penetrando en un cuerpo infecto. En su flamante furia, eran el arma perfecta, diosas de la guerra, llevando la muerte a sus enemigos. Pero ese pensamiento desapareció tan pronto como había venido. Este poder, no importa lo glorioso que fuera, era también peligroso. Al fin y al cabo, hasta el cristal más duro puede romperse.

Durante un momento larguísimo, las dríadas trajeron la destrucción, inmunes a los ataques de los Sinrostro. Después, un golpe afortunado rompió sus defensas y la primera de las dríadas explotó en millones de pedacitos brillantes, tan bella en la muerte como en vida. Golpe a golpe, la marea Sinrostro siguió avanzando, alcanzando a las tropas Renacidas que protegían la gigantesca estructura.

Cuando los Sinrostro superaron a los defensores del portal de Crystal y accedieron a su poder, el último pensamiento de la comandante moribunda fue que incluso estos monstruos eran bellos cuando se cristalizaban...

ESCENARIO: SIN CRISTALES

Cuando los últimos Crystales se apagaron y murieron, nuestra esperanza murió con ellos.

PREPARACIÓN: Durante la preparación los jugadores no colocan Yacimientos de Crystal y no reciben Crystales para sus reservas.

REGLAS ESPECIALES: Cada vez que un jugador use un Portal de Crystal o un Crystal Menor añade 1 Crystal a su reserva de Crystal.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

ESCENARIO: EL PODER DE LOS CRYSTALES

¡Liberadle! ¡Romped as esposas de Crystal! ¡No tenemos tiempo!

PREPARACIÓN: Durante la preparación, desplegad el líder de facción a una distancia mínima de 3 casillas del Portal de Crystal más cercano. Si la posición del mapa no lo permite, volved a empezar la preparación desde el principio. El líder comienza con 7 fichas de Crystal en su carta de Unidad y no puede ser Quebrado.

REGLAS ESPECIALES:

- Los líderes de facción no pueden realizar acciones de Atacar o Mover mientras haya al menos 1 Crystal en su carta de Unidad. Tanto las unidades aliadas como los enemigos pueden atacar al líder. Cuando el líder sufrirá Heridas no pierde Resistencia. En su lugar, retira 1 Crystal de su carta.

- Cuando se hayan quitado todos los Crystales de la carta, el Movimiento del líder de facción se reduce a 1 Casilla por Acción de Movimiento.

- Cuando el líder está en contacto peana con peana con un Portal de Crystal, el jugador puede utilizar una Acción de Movimiento para escapar del tablero, en lugar de teletransportarse a otra puerta.

FIN DE PARTIDA: El jugador gana si su líder de facción consigue escapar del tablero o si a su oponente no le quedan miniaturas en el tablero.

MAGIA DE SANGRE

Informe de misión 17.

Hemos asegurado el perímetro. No hay enemigos a la vista. Los científicos han llegado esta mañana temprano y han comenzado a estudiar nuestro descubrimiento. Tengo la máxima confianza en que su trabajo permitirá evitar más incidentes relacionados con el constructo. También estoy tranquilo respecto a poder canalizar su energía maldita y usarla en favor de nuestra causa.

Trataré de describir lo mejor que pueda el incidente que tuvo lugar al descubrir esta estructura. Durante una patrulla rutinaria, mi destacamento de caballeros sagrados descubrió una estructura que no estaba allí el día anterior. Sospechando que podía provenir de otra dimensión, procedimos con extremo cuidado, enviando inmediatamente un mensajero para que trajese a los científicos. No podíamos estar preparados para lo que sucedió a continuación. El teniente Garreth, que el Único le perdona, se tomó un imprudente interés en la energía de color escarlata que se retorció en el centro de esta monstruosidad. En el momento entró en contacto con ella, su cuerpo se sacudió y, cuando se dio la vuelta desenfundando su espada, pude ver una furia descarnada en sus ojos. Antes de que nadie pudiese actuar, derribó a dos de mis mejores caballeros con una precisión mortal. Necesitamos cuatro hombres fuertes para reducirlo. Al pasar el tiempo, su furia de combate se disipó, y se le interrogará tan pronto como su estado mental lo permita.

Por ahora, vigilamos el lugar. En mi próximo informe espero compartir qué hemos aprendido de su poder. Recemos porque este sea el único sitio y que nuestros enemigos nunca posean su fuerza.

ESCENARIO: FURIA

Están enfermos. Su anhelo no puede ser controlado. Todo lo que quieren es derramar sangre y su necesidad infernal se expande como un virus entre ambos ejércitos.

PREPARACIÓN: 1 Unidad comienza con una ficha Furia.

REGLAS ESPECIALES: Si una miniatura, cuya unidad tiene la ficha Furia, termina su Movimiento  con otra miniatura sin ficha Furia, esta última gana una ficha Furia y la coloca en su carta de Unidad. Al final de su turno, el jugador debe descartar 1 ficha Furia de cualquiera de sus Unidades.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

ESCENARIO: CHOQUE DE TITANES

Cuando los titanes luchan entre ellos, hasta la magia más poderosa debe rendirse.

PREPARACIÓN: Prepara la partida según las reglas estándar. Durante el Despliegue, después de colocar un Santuario en el mapa, despliega tu líder de facción. No despliegues ninguna unidad más. En lugar de eso, coloca las miniaturas en su carta de Unidad.

REGLAS ESPECIALES: Cada vez que el líder de facción pierde 1 ficha de Resistencia, el jugador que controla esa miniatura despliega inmediatamente 1 Unidad en el mapa (si esta Unidad no se ha utilizado antes). El Despliegue de la Unidad debe cumplir las reglas estándar de la partida.

FIN DE PARTIDA: El jugador que mate al líder de facción enemigo es el ganador.



LLAMAS INESTABLES

<Fecha ilegible> Hermanos:

Si estáis leyendo esto, probablemente ya estoy muerto. Me llamo Gunnar. He sido un Guardián de la Llama durante los últimos veinte años. Nunca he abandonado mi misión y he trabajado duro por el beneficio de los Dvergar. Pero el descubrimiento en el que he estado trabajando durante las seis últimas semanas es algo distinto. Ni siquiera estoy muy seguro de qué hace.

Es una estructura de otro mundo, una especie de portal. Los mineros que lo encontraron me juraron que no estaba allí un par de días antes. Se oían rumores de estructuras que aparecían por toda la tierra, sin lugar a duda, transportadas desde otra dimensión. En el centro del anillo gigante hay una energía que se retuerce y se gira, como una llama. Me recuerda a la llama que arde en mis propias tripas.

He probado todos los métodos posibles para averiguar su propósito. ¿Por qué no debería hacerlo? Al fin y al cabo, vino a nosotros. Convertiré su energía en un regalo para mi gente, aunque sea la última cosa que haga.

Ha llegado el momento de desentrañar su extraña magia. Debo ser yo el que lo haga, ya que no estoy dispuesto a poner a nadie más en peligro. Espero obtener fuerza de este constructo. Mi única preocupación es si voy a ser capaz de contenerla. ¿Qué pasará si no? He preparado varios... <página quemada>

ESCENARIO: RESERVA TÁCTICA

Un aliado poderoso en la reserva siempre ha sido bueno para la moral y malo para los planes de batalla del enemigo.

PREPARACIÓN: Durante la preparación, los jugadores escogen cada uno 1 carta de Unidad y la colocan en un lado del tablero con una ficha Inestable. Las miniaturas de esta Unidad se despliegan siguiendo las reglas normales.

REGLAS ESPECIALES: Una Unidad con la ficha Inestable solo puede ser atacada por una Unidad enemiga con una ficha de Inestable.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

ESCENARIO: ¡QUEMADLOS A TODOS!

Una hora más de combate y todo empezó a arder. Las plantas, los animales, el enemigo e incluso nosotros.

PREPARACIÓN: El Indicador de Puntos de Victoria debe colocarse 2 Casillas antes de la casilla azul del Marcador de Puntos de Victoria.

REGLAS ESPECIALES:

- Esta partida se divide en Rondas. Una Ronda comienza con el turno del jugador inicial y termina cuando el resto de jugadores han terminado sus turnos.

- Al principio de cada Ronda, los jugadores mueven el Indicador de Puntos de Victoria 1 Casilla hacia la casilla Azul del Marcador de puntos de Victoria. Si el Indicador llega a la casilla Azul, todas las Unidades pierden 1 punto de Resistencia y el Indicador de Puntos de Victoria se coloca en la posición inicial.

- Si una Unidad tiene que descartar 1 ficha de Resistencia, pero no le quedan, el jugador de escoger y destruir una de sus miniaturas. Esta muerte no mueve el indicador PV.

FIN DE PARTIDA: El último jugador que tenga miniaturas en el tablero gana.



EL PODER DE LA TECNOLOGÍA

Estaba corriendo. Podía notar el martillar de su corazón en sus oídos. La lluvia que caía nublaba su visión y el suelo embarrado entorpecía su marcha. Tenía que huir del horror de la batalla perdida. Entregar en el Capítulo el informe de lo que hoy había pasado. Se aferró a esa idea como si fuera lo único que le mantenía vivo y cuerdo.

Su traicionera mente le volvía a transportar al campo de batalla empapado en sangre donde los demonios les habían derrotado con tanta facilidad, demostrando un poder bruto sin ataduras. Un tipo de poder del que no se sabía nada y que le asustaba sin medida. Un rayo cayó cerca, cegándole durante un momento. Ensoberdecido por el trueno, ralentizó sus pasos hasta detenerse.

Estaba allí cuando levantó la mirada entre los árboles derribados. Un constructo circular, distinto a todo lo que había visto antes. Una especie de energía giraba en su centro, descargándose de vez en cuando con un sonoro crepitar. Alargó su mano y ahí estaba. Poder puro. Pudo sentir como penetraba en lo más profundo de él, en cada fibra de su cuerpo, grande e incontrolable. Solo con un gran esfuerzo pudo controlar este nuevo poder antes de que le sobrepasase.

Pero... esta podía ser la respuesta. Esto podría cambiarlo todo. Esto podría ser cómo nos levantamos de las cenizas del desespero de hoy y nos aventuramos a las batallas por venir.

Rezó por estar en lo cierto.

ESCENARIO: DESDE UN MUNDO DISTANTE

El poder de esta nueva y extraña tecnología era más grande de lo que esperábamos. Abrió un portal que absorbió el propio tiempo y el espacio, lanzándonos a tierras lejanas y hostiles.

PREPARACIÓN: Preparación según las reglas normales. Durante el Despliegue, después de colocar el Santuario en el mapa, no despliegues ninguna unidad. En lugar de eso, todas las Unidades se colocan en sus cartas de Unidad.

REGLAS ESPECIALES: Al principio del turno, si el jugador no tiene miniaturas en el mapa, el jugador debe Activar una Unidad que no esté ya presente en el mapa. Las Unidades Activadas se colocan en un hexágono  con un Círculo de Poder.

FIN DE PARTIDA:

- Si un jugador no tiene miniaturas en el mapa y no puede Desplegar una nueva Unidad, pierde la partida.

- Si un jugador gana el número estándar de Puntos de Victoria.

ESCENARIO: AGOTADOS

Llevamos luchando días, semanas... apenas nos quedan fuerzas y la Oscuridad nos rodea. Haremos un último esfuerzo intentando conseguir una salida.

PREPARACIÓN: Durante la fase de Despliegue, las unidades pueden colocarse  con elemento de terreno. Cada Unidad empieza con 1 ficha Carga.

REGLAS ESPECIALES: No hay reglas especiales, juega según las reglas del juego base.

FIN DE PARTIDA: Si un jugador destruye todas las miniaturas enemigas, gana.

ATENCIÓN: Cuando las cartas y escenarios de la expansión «Terrenos» se refieren a «fichas Carga» siempre se están refiriendo a las fichas de la expansión «El Poder de la tecnología», no a fichas de Carga para aumentar las cargas en cartas de Mejora.



EXPANSIÓN JEFES IA

Autor: Kamil Cieśla

La expansión «Jefes» aporta un nuevo desafío a *The Edge*. En este modo solitario, el jugador se enfrentará a seis poderosos enemigos. Cada uno de estos impresionantes adversarios introduce nuevas mecánicas y plantea nuevas amenazas para el jugador. La expansión «Jefes» incluye un mazo de 28 cartas y 6 miniaturas de Jefes.

PREPARACIÓN

Prepara la partida siguiendo las reglas de tu facción, teniendo en cuenta las siguientes modificaciones:

1. TABLERO: prepara y despliega 10 fichas pequeñas genéricas (añadidas a cada facción básica).

2. CRYSTALES Y CARGAS: Separa 10 Crystales y 8 fichas de Carga. Forman el montón neutral durante esta partida.

3. ESCOGE FACCIÓN: Escoge una facción y coge todos los componentes específicos de facción: el mazo de Unidades, el mazo de cartas de Acción, un Estandarte, una carta de ayuda, un Santuario, una Hoja de facción, todas las fichas específicas de la facción y, por último, todas las miniaturas.

4. IZA TU ESTANDARTE, ESCOGE TUS UNIDADES CONSTRUYE EL MAZO DE ACCIÓN: coloca el Estandarte de facción en el tablero, y después escoge y prepara 5 Unidades. Coloca las miniaturas en cada carta de Unidad, en la cantidad que indique la carta. El último paso es construir el mazo: escoge hasta 20 cartas de Acción de todas las cartas de tu facción.

5. CONSTRUIR EL MAZO DE ACCIÓN DEL JEFE

- Escoge a qué Jefe te enfrentarás y coge todas sus cartas de Acción. Construye el mazo de Acción del Jefe siguiendo estos pasos.

Importante: El mazo de Acción del Jefe deberá colocarse boca arriba, en cascada: la parte superior de una carta estará tapada por la carta que tiene encima. La parte inferior (por debajo de la cadena) debe estar visible.

A Si el JEFE tiene una carta de FONDO, cógela. Si el JEFE tiene una carta TOP, sepárala y coge, en su lugar, una carta al azar de las que quedan.

B Coge la carta seleccionada en el paso A\.

C Coge una carta de Acción de las cartas de Acción restantes y colócala en la parte superior del mazo.

D Si el JEFE tiene una carta TOP, cógela. En caso contrario, coge una carta al azar de las cartas de Acción que quedan.

E Coge la carta seleccionada en el paso D\ en la parte superior del mazo de Acción del Jefe.

F Asegúrate de que hay 3 cartas en el mazo de Acción del Jefe y que están todas boca arriba y ordenadas correctamente.

G El mazo de Acción del jefe tendría que verse como en el ejemplo.



6. COLOCAR SANTUARIOS, YACIMIENTOS DE CRYSTAL Y MINIATURAS: Despliega 1 Santuario y 2 Yacimientos de Crystal. Después, despliega las miniaturas siguiendo las reglas normales.

7. INDICADOR DE VICTORIA: Coloca el Indicador de victoria en la casilla roja del marcador de PV.

8. PREPARAR RESERVAS DE CRYSTALES: Coge 1 Crystal del montón neutral y colócalo en la Reserva de Crystales.

9. CARTAS DE ACCIÓN: Baraja el mazo de cartas de Acción y roba 3 cartas.

10. DISTRIBUIR FICHAS DE RESISTENCIA: Coloca el número de fichas de Resistencia que indique la puntuación de Resistencia del Jefe, tal y como pone en su carta de Unidad.

II. COLOCAR EL JEFE: Lanza el dado Rojo, consulta el diagrama adjunto y coloca el Jefe en la Casilla correspondiente del tablero. Asegúrate de que su peana cubre 1 Casilla entera. Si hay miniaturas en esa Casilla, Empújalas siguiendo las reglas normales, tú decides en qué dirección.



REGLAS DE JUEGO

El combate contra el Jefe se divide en rondas. Cada ronda consiste en 3 fases:

- Fase de Activación del jugador
- Fase de Activación del Jefe
- Fase de Derrota

FASE DE ACTIVACIÓN DEL JUGADOR: En esta fase, el jugador decide si quiere realizar un turno Activo o Pasivo, siguiendo las reglas normales. Cuando el jugador haya terminado su turno, continúa con la Fase de Activación del Jefe.

FASE DE ACTIVACIÓN DEL JEFE: La Activación del Jefe siempre comienza con una Extracción pasiva y la retirada de todos los efectos negativos.

Después, se resuelven todas las acciones visibles en la carta de Acción del Jefe, de arriba a abajo. El Combate contra el Jefe se resuelve siguiendo las reglas normales de Combate. Si el Jefe sufre más Heridas que su Resistencia actual, las Heridas adicionales se ignoran (no se conservan para la siguiente fase del juego).

FASE DE DERROTA: Después de resolver todas las acciones del Jefe, si no le quedan fichas de Resistencia en su carta de acción superior, retira esta carta de Acción. Ahora, la carta que estaba debajo se convierte en la carta Superior. El jugador coloca las fichas de Resistencia según la cantidad que muestra la nueva carta. Es posible que haya nuevas acciones de Jefe que estuvieran tapadas por la carta anterior. El jugador recibe Puntos de Victoria por la carta de Acción de Jefe retirada como en una partida normal.

CARTA DE JEFE: Las cartas de Acción de Jefe tienen las siguientes características: Iniciativa [1], Ataque [2], Defensa [3] y Resistencia [4]. El resto de las cartas describen las Acciones que realizará el Jefe durante este turno [5]. Un jefe no tiene característica de Movimiento. No tiene límites de alcance cuando se mueve. El texto de acciones en el lado oscuro de la carta solo debería estar visible si la carta es la carta superior del mazo de Acción del Jefe.

OBJETIVO: El Objetivo indica en qué miniatura (o miniaturas, si el ataque del Jefe puede afectar a varias) se centrará el Jefe. Si en un determinado momento hay varias miniaturas que cumplen las condiciones de Objetivo, el jugador elige qué miniaturas serán el Objetivo del Jefe.

Ejemplo: si la carta de Jefe dice «Objetivo: 1 miniatura enemiga con la INI más baja» y hay 2 Unidades con Iniciativa 0, el jugador escoge que miniatura de cualquiera de estas Unidades será el Objetivo.

El alcance se determina siempre siguiendo las reglas normales. Esto quiere decir que un Alcance de Ataque 1 puede afectar a todas las miniaturas de Casillas adyacentes al Jefe, Alcance 2 significa las Casillas adyacentes al Jefe y las Casillas adyacentes a estas Casillas, etc.

ATENCIÓN: Si en algún momento de la partida no hay ninguna miniatura que cumpla las condiciones de Objetivo, la miniatura más cercana al Jefe se convierte en el Objetivo.

COMBATE: el Jefe siempre lanzará el dado Amarillo salvo que se especifique lo contrario.

YACIMIENTO DE CRYSTAL: El Jefe disputa el control de los Yacimientos de Crystal siguiendo las reglas normales.

ACCIÓN: Las acciones solo afectan a Objetivos. Cuando las resuelve, el jugador siempre aplica sus reglas al último Blanco (o blancos) seleccionado. Recuerda que, en algunos casos, la carta superior seleccionará el Objetivo mientras que la Acción en sí misma será visible en la parte descubierta de la carta bajo ella.

FICHAS GENÉRICAS: un Jefe puede utilizar las fichas pequeñas genéricas disponibles en el montón de 10. Si en algún momento no queda ninguna, considera que el poder del Jefe se ha agotado. Cuando vuelvan fichas al montón neutral el poder puede ser usado de nuevo.

MOVER, EMPUJAR, RETIRADA: Un Jefe siempre se mueve hacia su Objetivo utilizando el camino más corto posible, evitando todas las trampas que causan Heridas automáticamente. Las Acciones de Movimiento del Jefe siempre acaban con el enemigo. Si es posible, el Jefe NO acabará su movimiento con el Santuario del jugador.

Mientras se mueve, un Jefe puede Empujar cualquier miniatura (este Empujón no finaliza el Movimiento del Jefe), pero el jugador decide la dirección del Empujón. Un Jefe puede acabar su Movimiento encima de un Yacimiento de Crystal. Si una carta hace que un Jefe se Retire de su Objetivo, el jugador Mueve la miniatura del Jefe el número indicado de Casillas, tan lejos del Objetivo como sea posible.

DECISIONES DEL JUGADOR: Si una carta o habilidad hace referencia a varios Objetivos posibles, es el jugador el que elige el Objetivo final.

Ejemplo: Toro Siniestro pone una ficha Presa en una Casilla con un Objetivo enemigo. Hay un límite de 1 de esas fichas por Casilla, y ya hay 1 ficha en la Casilla del Objetivo. El jugador lee la regla alternativa: «o la Casilla más cercana sin ficha Presa». Todas las Casillas alrededor de la miniatura Objetivo serían válidas, por lo que será el jugador quien decida dónde colocar la ficha. Ejemplo 2: El Objetivo del Jefe es la miniatura más cercana. Hay 3 miniaturas a distancia 2. El jugador escoge qué miniatura será atacada por el Jefe. ¡Recuerda que la posición específica de una miniatura dentro de la Casilla no se tiene en cuenta! ¡La distancia se mide siempre en Casillas completas!

CONDICIONES DE VICTORIA: El jugador gana cuando se descarta la última carta de Jefe. El jugador pierde cuando se queda sin Puntos de Victoria, cuando el Jefe destruye todas sus Unidades o cuando se queda sin cartas de Acción.

NIVELES DE DIFICULTAD: Todas las reglas anteriores se refieren a una partida con un nivel de dificultad normal. Las siguientes variantes pueden hacer que la partida sea más fácil o más difícil para los jugadores novatos o expertos.

MODO FÁCIL

Crystales iniciales: 2

Número de cartas de Acción del Jefe: 2

MODO DIFÍCIL

Crystales iniciales: 0

Número de cartas de Acción del Jefe: 3



GLOSARIO

OBJETIVO: El foco principal del Jefe, definido por su carta de Acción. Si en algún momento el Jefe no tiene un Objetivo válido, la miniatura más cercana del jugador se convertirá en el Objetivo.

ACCIÓN: Acción descrita en la carta de Acción del Jefe.

AL FINAL DE LA ETAPA: Estas acciones se resuelven solo una vez, cuando la carta se va a descartar en la Fase de Derrota.

PASIVA: Esta acción es permanente y su efecto se aplica tanto en las fases del Jefe como en las del jugador.

SALTAR: El Jefe salta contra el enemigo. Durante el salto, la miniatura del Jefe se retira del tablero y después se coloca con el Objetivo. Si es posible, al saltar la miniatura del Jefe no debería colocarse en contacto con un Santuario. Si es posible, al saltar la miniatura del Jefe no debería aterrizar en Casillas que le hagan sufrir Heridas. El Jefe puede Empujar las miniaturas de su Casilla final.

DESPEGAR: retira la miniatura del Jefe del tablero. Después de retirar la miniatura, solo puede ser atacada utilizando ataques a distancia (Distancia 2 o más).

ATERRRIZAR: el Jefe se coloca con el Objetivo actual, evitando quedar en contacto con un Santuario, si es posible. También intentará evitar cualquier Casilla que le haga sufrir Heridas.



JEFES, MECÁNICAS, FICHAS

TORO SINIESTRO

Una poderosa explosión sacude toda la cueva. Varias estalactitas caen del techo de la cueva, aplastando una unidad de la milicia Dvergar. Durante un largo rato, el polvo y el humo dejan a los Dvergar restantes ciegos y hacen que sea difícil respirar. Cuando el polvo se aposenta, el gigantesco toro mecánico ha desaparecido. Las tropas Dvergar tratan de reagruparse, preparándose para cargar. El líder del grupo grita órdenes. Inhala un poco de gas. Levantaos. En formación. Preparados. Sigamos a la bestia.

Marchan, taciturnos y concentrados. Es fácil seguir el rastro de Toro Siniestro. No les considera una amenaza y ¿por qué debería hacerlo? Todo el gas que ha consumido le ha hecho increíblemente poderoso. Y su fuerza sigue creciendo. Tienen que darse prisa si quieren tener una oportunidad. Antes de que sea demasiado fuerte para ser detenido. Deben cogerle por sorpresa.

El siguiente ataque viene por el flanco. La bestia atraviesa la pared del corredor, cayendo en mitad de la formación Dvergar. Nadie está preparado para esto. Al marcharse, Toro Siniestro solo deja tras de sí una masa de cuerpos y metal aplastados, enterrados bajo las rocas.

FICHAS PRESA: Las fichas Presa las coloca Toro Siniestro mientras su carta TOP está en la parte superior de su mazo. Las fichas Presa tienen varias propiedades en las fases posteriores, en función de las cartas que queden en el mazo del Jefe. Límite: 10 fichas en el tablero, 1 ficha por Casilla. Las fichas no pueden moverse o retirarse. Las fichas pueden colocarse en Casillas con Yacimientos de Crystal o Santuarios. El Toro Siniestro ignora las fichas Presa cuando se mueve.

ISH

Ish estaba aturrida. No era una emoción adecuada, pero así era precisamente como se sentía. Sus sabuesos luchaban ahora mismo contra una unidad de demonios, y ella estaba disfrutando tanto de la lucha como de controlar las mentes simples de los sabuesos. Qué distracción tan agradable. Y ya no estaba aburrida. El aburrimiento le ponía de mal humor.

El cráneo de uno de los sabuesos se partió con un sonoro crujido. Ish sonrió con displicencia y completó sus filas con otro sabueso infernal. Otro de sus sabuesos consiguió arrancar el brazo de un sectario. El aire se llenaba de sonidos de huesos partiéndose y carne rasgándose. Entretenida, Ish encontró otra mente que poseer. La batalla a los pies de su trono creció. Contenta, relamió lentamente sus labios. A quién le importaba unas pocas unidades de demonios, cuando tenía las cohortes infernales a su servicio.

Ish arrugó la nariz. Bajo ella, el montón de cuerpos seguía creciendo y el olor de icro la alcanzó.

Despidió a los demonios en liza con un gesto de enfado.

FICHAS CONTROL: al principio de cada una de sus Fases de Activación de Jefe, Ish hace que el jugador coloque 1 ficha Control en una Unidad que elija, con miniatura en el tablero. Límite: 3 fichas por carta de Unidad. Si muere la última miniaturas de una Unidad bajo el control de Ish, las fichas vuelven a la reserva.

GÓLEM DE GUERRA

Estábamos acampados cerca de la frontera, tal y como nos ordenaron. No se veía movimiento alguno en territorio enemigo. De madrugada, fui despertado por gritos y un gran alboroto. Abandoné mi tienda y encontré el campamento sumido en el caos. Las tiendas estaban, una por una, incendiándose. Los soldados ya se agrupaban para defenderse del enemigo. Uno de los sacerdotes debía de haber activado el Gólem para responder al ataque.

Y fue entonces cuando me di cuenta de que no había enemigo a la vista. La monstruosa máquina se había vuelto contra nosotros, aplastando las tiendas y matando a todo lo que se ponía a su alcance. Tras el impacto inicial, me di cuenta de que solo un sacerdote podía manejar esta bestia metálica y que debía de haber sido uno de los nuestros quien la lanzó contra nosotros. Una traición tan infecta hizo que mi sangre hirviese.

Evalué las tropas que me quedaban, aquellos que no habían muerto en este caos, tratando de mantener nuestra posición contra el Gólem. Estábamos desesperadamente superados, meros humanos contra un monstruo. A mi or-

den, un puñado de hombres, afortunados por haber sobrevivido a este baño de sangre, nos retiramos.

FICHAS ESCUDO: Cada ficha Escudo del mazo de Acción del Gólem de Guerra otorga +1 Defensa al Gólem. Las fichas Escudo se acumulan, incrementando la Defensa del Gólem cada turno. Las fichas Escudo no pueden retirarse de ninguna manera. El Gólem de Guerra empieza la partida sin fichas en su carta.

UULSOT, LA GUARDIANA

Atravesaba el aire, majestuosa, con sus alas de cuero. Uulsot, guardiana del bosque y la madre naturaleza encarnada. Desde su privilegiado punto de vista, Ceri podía ver otras dríades escondidas en las ramas altas. También podían ver la gloria de la Dragona.

Apenas pudo contener un grito de éxtasis cuando la criatura se lanzó a coger un Crystal, partiéndolo. La Dragona alzó el vuelo para volver a dejarse caer, apuntando a los árboles en los que se escondían las dríadas. Huyó, justo a tiempo. La gigantesca mandíbula de la dragona destrozó la rama en la que estaban segundos antes.

Se suponía que esto no debía pasar. Eran solo una avanzadilla, esperando los refuerzos. No tenían la más mínima oportunidad contra el monstruo.

La dragona la sobrevoló y escupió una nube de humo tóxico contra otro grupo de dríadas, golpeándolas con su cola con pinchos. Ceri pudo ver por el rabillo del ojo como sus compañeras temblaban y morían mientras se retiraba con el resto de las dríades.

FICHAS TÓXICAS: Durante la partida, Uulsot coloca fichas Tóxicas en el tablero. Límite 10 fichas en el tablero, 1 ficha por Casilla. Los enemigos dentro de Alcance 1 de la ficha Tóxica sufren -4 Defensa.

Atención: Durante la preparación, Uulsot no se despliega en el mapa. Su miniatura se coloca fuera del tablero.

Por ejemplo, si la Defensa base de una miniatura es 2 y el jugador añade 3 a la Defensa utilizando su carta de Acción, la puntuación final de Defensa será igual a 2+3-4=1.

DEVORAMETALES

Oímos una voz entre el murmullo. Es parte del todo y, sin embargo, es singular, única, separada, una voz por sí misma. Sabemos que esta voz tiene un cuerpo, moviéndose cuando nos movemos, uno de muchos, pero divergente. Somos un mar de metal, fluyendo con la música de metal chirriando y gritando. Esa voz singular es una isla en medio del mar. Alzándose más alta, más grande, mayor que el resto.

También hay malicia en esa voz. La escuchamos, pero no sospechamos que esa hostilidad esté dirigida a nosotros.

Y entonces lo vemos, su enorme cuerpo partiendo a uno de nosotros por la mitad. Somos conscientes de los recuerdos de las víctimas y del vacío que ha dejado. Somos conscientes del monstruo alimentándose, creciendo, haciéndose más fuerte.

Lo llamamos el Devorador de Metales. Todavía está entre nosotros, su mente unida para siempre con la nuestra, pero actúa por voluntad propia, libre de nuestro control. Una voluntad de ser más, de consumir, consumir sin parar.

Aniquila otro cuerpo. Y otro. Y después el que está a su lado. El murmullo de voces en nuestra mente se convierte en un chillido. El Devorador de Metales sigue creciendo.

FICHA TAJO: Cada vez que una miniatura causa al menos 1 Herida al Devorador de Metales (ya sea en Combate o utilizando una carta de Acción), coloca 1 ficha Tajo en la carta de Unidad. Si la última miniatura de una Unidad con fichas Tajo muere, devuelve las fichas al montón neutral.

TITÁN DEL DESTINO

//general_var_log/12d/07m/0002a/mensajes/fuerza_flujo:buena/

Alerta: Crystal detectado. Localización: 56E12N. Objetivo: Establecer el control del depósito de Crystales.

La elegante e imponente figura del titán descansa junto a una gran veta de Crystal, como si fuera una intrincada escultura de un dios de la guerra. El único signo de vida dentro de la carcasa de metal es un ojo rojo, que parpadea de vez en cuando, analizando la zona. Una pequeña unidad de Jinetes del Flujo Rha-Zack avanzan sobre el objetivo, sus movimientos fluidos como el del metal fundido. Aseguran el perímetro e informan a sus refuerzos de la situación. Uno de ellos se acerca al Crystal.

El Titán se despierta, su enorme cuerpo vuelve a la vida. Golpea. Una corriente eléctrica envía a un Jinete del Flujo contra el suelo. Después otro. El aire se llena con el olor del metal fundido y los circuitos quemados. Las chispas bailan sobre la carcasa metálica.

El resto de la unidad se resguarda y pide refuerzos. El Titan levanta sus brazos, preparado para golpear a sus enemigos.

El Titán no usa fichas adicionales. En su lugar, sus cartas tienen una habilidad «Al final de la etapa». Resuelve estas acciones solo una vez, cuando la carta superior del Jefe se descarta.



ESCENARIOS:

GÓLEM DE GUERRA - ESCENARIO 1 ASEDIADOS

¡Rodeadlo! ¡Rodeadlo! ¡No hay tiempo que perder! Se hace demasiado fuerte, demasiado deprisa y pronto no seremos suficientes para derrotarlo...

PREPARACIÓN: Durante la fase de Despliegue, despliega el Gólem de Guerra primero y después despliega las Unidades. Las Unidades pueden ponerse en contacto con el Gólem de Guerra.

REGLAS ESPECIALES Al principio de cada turno, el Gólem de Guerra recibe 2 fichas Escudo en lugar de 1.

FIN DE PARTIDA: El Gólem es derrotado.

GÓLEM DE GUERRA - ESCENARIO 2 EL PODER SUPERIOR

La locura y el caos se apoderaron del campo de batalla encharcado de sangre. No hay lugar donde huir. Para sobrevivir tendremos que ganar.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. El Gólem de Guerra comienza con 10 fichas Escudo. Coloca el Indicador de Puntos de Victoria en la casilla central del marcador de Puntos de Victoria.

REGLAS ESPECIALES:

- El jugador no puede ganar o gastar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de puntos se usa como parte de una mecánica especial.

- Las fichas Escudo aumentan la Iniciativa y la Defensa del Gólem de Guerra. Cada turno, el Indicador de PV se mueve una casilla hacia el lado del Gólem.

FIN DE PARTIDA: El Indicador de PV llega a la última casilla del marcador de Puntos de Victoria o el Gólem de Guerra es derrotado. Si al menos 1 de las miniaturas del jugador sigue en el tablero, el jugador gana.

ISH - ESCENARIO 1 NO ES PARA DÉBILES

Puedes notar una presencia dentro de tu cabeza. Zarcillos largos, persistentes, abriéndose camino a través de tu mente, robándote tu voluntad hasta que te vuelves un peón en sus manos.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales.

REGLAS ESPECIALES: Una Unidad con 2 fichas Control no puede atacar a Ish utilizando acciones de Combate o cartas de Acción.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

ISH - ESCENARIO 2 RETRIBUCIÓN

Solo hay una cosa más fuerte que su voluntad. Su furia es como un látigo flamígero, abrasando, lacerando, haciéndote pedazos poco a poco.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. El jugador comienza con 2 Crystales adicionales.

REGLAS ESPECIALES: Cada vez que Ish causa Heridas, causa 1 Herida adicional.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

TORO SINIESTRO - ESCENARIO 1 MEJORA

El aire está lleno del rechinar del metal y el crujido de las rocas. El polvo impide toda visión, convirtiendo a Toro Siniestro en nada más que una sombra lejana y amenazadora.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. El jugador comienza con 2 Cristales adicionales.

REGLAS ESPECIALES: Durante la partida, cuando la carta TOP del mazo de Acción del Jefe se descarte, las fichas Presa ganan todas las habilidades de todas las Acciones de Jefe en la secuencia. A partir de ahora, las fichas Presa utilizarán permanentemente todas las cartas de la secuencia en lugar de utilizar solo la carta superior. Las fichas Presa no pierden las habilidades de las cartas de Acción de Jefe descartadas.

FIN DE PARTIDA: El jugador no pierde la partida automáticamente cuando llega a 0 en el marcador de Puntos de Victoria. El jugador gana la partida cuando el Toro Siniestro muere.

TORO SINIESTRO - ESCENARIO 2 UN CAPOTE ROJO PARA EL TORO

La bestia está rabiosa. El toro enardecido patea el suelo, gruñendo. Estupendo, mantenlo enfadado. Hay sentido dentro de esta locura.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. Coloca 1 ficha de Campaña grande en una carta de Unidad. Es la Unidad especial de Provocación.

REGLAS ESPECIALES: Cuando resuelvas su primera carta de Acción de Jefe (carta TOP), el Toro Siniestro siempre usa como Objetivo la miniatura más cercana de la Unidad de Provocación.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

DEVORADOR DE METALES - ESCENARIO 1 ENEMIGO COMÚN

Somos uno. Vemos el ataque y vemos la muerte. Sentimos el dolor y sentimos la mano que lo ha causado. Sentimos el vacío y sentimos la plenitud.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. El jugador comienza la partida con 5 cartas en mano. Ese será también su límite de cartas en mano.

REGLAS ESPECIALES: Cada vez que colocas 1 ficha Tajo en una carta de Unidad, esa Unidad pierde 1 ficha de Resistencia. Durante el PASO FINAL, el jugador puede descartar hasta 2 cartas y robar hasta tener una mano completa de 5 cartas. Si en cualquier momento el mazo de Acción del jugador se agota, vuelve a barajar la pila de descarte para crear un nuevo mazo.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

DEVORADOR DE METALES - ESCENARIO 2 CASCO DURO

El monstruo se sienta sobre un montón de cuerpos retorcidos de metal. Sentimos su hambre y sabemos una cosa. Si no lo detenemos, pronto seremos parte de su enorme cuerpo.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales.

REGLAS ESPECIALES: El Devorador de Metales es resistente a cualquier ataque de miniaturas no adyacentes (solo las miniaturas en contacto base con base con el Devorador de Metales pueden causarle daño).

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

UULSOT - ESCENARIO 1 LA MUERTE DESDE ARRIBA

Una plaga, planeando por el cielo. Su aliento venenoso te debilita. No lo respiras o morirás pronto...

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. El jugador comienza con 4 Cristales adicionales.

REGLAS ESPECIALES:

- Después de descartar su carta Top, Uulsot no aterriza en el mapa. Antes de su Acción, comprueba su nuevo Objetivo utilizando su carta Top. Uulsot realiza una Acción: Aterriza  con su Objetivo, y después resuelve el resto de sus Acciones contra los Objetivos apropiados. Al final de su activación, Uulsot realiza la Acción: Despegar.

- Durante la partida, el jugador no resuelve la parte superior de las cartas de Uulsot donde Acción y Pasivo hagan referencia a fichas Tóxicas.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

UULSOT - ESCENARIO 2 AGUANTA LA RESPIRACIÓN

Hilos de humos tóxicos se extienden por todo campo de batalla, como tentáculos mortales. Hacen difícil alcanzar a la imponente bestia, pero, aun así, debemos intentarlo.

PREPARACIÓN: Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. Uulsot no utiliza su carta Top cuando se construye su mazo. En lugar de esto, coloca a Uulsot en el mapa siguiendo las reglas normales.

REGLAS ESPECIALES: Según las reglas normales.

FIN DE PARTIDA: Según las reglas normales.

EL TITÁN DEL DESTINO - ESCENARIO 1 ANIQUILACIÓN

Mensaje entrante del Flujo. Orden: Eliminar el blanco a toda costa. Petición de retirada de restricciones. Todos los sistemas preparados. Blanco localizado. Aniquilación en proceso.

PREPARACIÓN: Según las reglas normales.

REGLAS ESPECIALES: Durante la partida, cuando el Titán del Destino activa una acción «Al final de la etapa», activa en secuencia todas esas habilidades de su mazo de acción.

FIN DE PARTIDA: El jugador no pierde la partida automáticamente cuando llega a 0 en el marcador de Puntos de Victoria. El jugador gana la partida cuando el Titán del Destino muere.

EL TITÁN DEL DESTINO - ESCENARIO 2 EL AZOTE DE LA TORMENTA

PREPARACIÓN:

- El jugador no puede ganar o gastar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de puntos se usa como parte de una mecánica especial.

- Prepara la batalla siguiendo las reglas normales. Coloca el Indicador de Puntos de Victoria en la casilla central del marcador de Puntos de Victoria.

REGLAS ESPECIALES: El Titán del Destino resuelve cada acción de su carta dos veces (salvo por las acciones «Al final de la etapa» y Objetivos). Cada turno, el marcador de PV se mueve una casilla hacia el lado del Titán del Destino.

FIN DE PARTIDA: El Indicador de PV llega a la última casilla del marcador de Puntos de Victoria o el Titán del Destino es derrotado. Si al menos 1 de las miniaturas del jugador sigue en el tablero, el jugador gana.



EXPANSIÓN JEFE PVP

La expansión jugador Jefe contra jugador es una oportunidad nueva de volver a luchar con y contra estas magníficas criaturas del universo de Edge. En este nuevo modo de jugador contra jugador, tanto tú como tu oponente liderarán a su jefe contra el otro. Cada uno de estos imponentes enemigos aporta sus propias mecánicas innovadoras y amenazas únicas para el oponente. Esta expansión incluye un mazo de 78 cartas y 6 miniaturas de plástico.

Autor: Krzysztof Belczyk & Bartłomiej Kalisz

Desarrollo y pruebas: Paweł Samborski, Lukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

Ilustraciones: Mateusz Bielski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

Reglamento: Bartłomiej Kalisz, Paweł Samborski

Correcciones: Hervé Daubert

DESCRIPCIÓN GENERAL

Los jefes son la unidad más poderosa de tu ejército. Te proporciona incontables opciones tácticas y gran capacidad para causar daño, pero ten mucho cuidado de no perderla.

Este modo de juego está diseñado solo para 2 jugadores. Ambos deben utilizar sus Jefes. No es posible jugar contra un Jefe sin desplegar tu propio Jefe.

FICHAS DE JEFE:

El número de fichas de Jefe para cada Jefe se muestra a continuación (y en su carta de Unidad Jefe):



— ficha **Descarga** [×6]: colocada en la miniatura;



— ficha **Control** [×6]: colocada en la carta de Unidad;



— ficha **Presa** [×6]: colocada en el tablero ocupa 1 hexágono;



— ficha **Tajo** [×6]: colocada en una miniatura;



— ficha **Tóxica** [×6]: colocada en el tablero, ocupa 1 hexágono;



— ficha **Baliza** [×1]: colocada en el tablero, ocupa 1 hexágono.

REGLAS ESPECIALES

Un Jefe se considera como una Unidad normal y cuenta para el límite de 5 Unidades por jugador.

Cada Jefe tiene una carta de Mejora única. Esta carta adicional no cuenta para el límite de 25 cartas en tu mazo. No puedes unir ninguna otra Mejora a una Unidad Jefe. Su carta de Mejora especial no puede descartarse o unirse a otra Unidad de ninguna manera.

Cada Jefe tiene sus fichas especiales, explicadas en su descripción.

Un Jefe añade Crystales a tu Reserva de Crystales inicial. Recuerda que no todos los jefes tienen 2 modos.

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

Durante el **paso 7**, coloca la carta de Mejora del Jefe, con 1 ficha de carga en ella, al lado de la carta de Unidad del Jefe.

Durante el **paso 13**, despliega el Jefe como si fuera una Unidad normal, siguiendo las reglas estándar.

Durante el **paso 15**, coge Crystales adicionales del montón neutral y añádelos a tu Reserva. El número de Crystales adicionales varía en función del Jefe.

Busca la sección «Crystales adicionales» en la descripción de cada Jefe.

CAPÍTULO: GÓLEM DE GUERRA



CRYSTALES ADICIONALES: 2

● Las fichas **DESCARGA** otorgan al Gólem una gran ventaja en combate. Úsalas tanto como puedas.

● Las Heridas sufridas por el Gólem bajan su INI pero suben su DEF. Intenta encontrar el equilibrio para afrontar cualquier situación en el campo de batalla.

● Recuerda que el Gólem tiene éxito automático en sus tiradas de DEF contra un enemigo con ficha **DESCARGA** (consulta la carta Campo estático)



Armadura pesada: Resta el número de fichas de Resistencia que todavía tenga el Gólem de su valor inicial (6). El resultado indica el bono de DEF y la penalización de INI.

FICHA DESCARGA: consulta la regla detallada más abajo.



Campo estático: no puedes restaurar Resistencia por encima de su valor máximo.



Recargar: todas las fichas se descartan a la vez. No puedes gastar Crystales hasta resolver esta Acción.

Aplastar: el blanco puede ser una miniatura sin ficha **DESCARGA**.



Cargar: todas tus Mejoras: todas las Mejoras unidas a tus Unidades.

Sobrecarga de vapor: importante: la Sobrecarga afecta a TODAS las miniaturas que Alcance incluso las tuyas! Tus miniaturas no reciben ficha **DESCARGA**.

REGLAS DETALLADAS:

FICHA DESCARGA
Se descarta durante el siguiente turno Pasivo de tu oponente.

DEMONIOS: ISH



CRYSTALES ADICIONALES: 2

GUÍA TÁCTICA:
● No tienes que activar a Ish para utilizar su Mejora, así que trata de poner tantas fichas **CONTROL** como puedas a miniaturas enemigas.

● Ish no es muy buena combatiente, pero su INI normalmente le permite atacar primero. Usa tus Acciones para subir sus Características o bajar las de sus enemigos antes del Combate.

● Intenta usar las miniaturas de tu enemigo contra él.



Seducción: justo después de que Ish sea Herida, puedes hacer primero un Movimiento y después un Combate con la miniatura que la ha herido.

Después de una secuencia de combate con toda la Unidad, puedes Mover esta miniatura y realizar Combate contra cualquier miniatura (incluso su propia facción).

Incluso si Ish muere, puedes Mover y Combatir con una miniatura enemiga que causó la última Herida.

Ningún jugador puede jugar cartas de Acción durante el Combate de la miniatura activada. Tu oponente elige qué dado lanzan las miniaturas enemigas.

FICHA CONTROL: consulta la regla detallada más abajo.



Fragilidad: solo afecta a 1 miniatura enemiga. Es -2 ATA por cada ficha CONTROL. Puede jugarse justo después de tu tirada de DEF.



Poseídos: Puedes decidir el orden de los Combates y qué miniaturas quieres atacar. Ningún jugador puede jugar cartas de Acción durante el Combate del poseído. Tu oponente elige qué dado lanzan sus miniaturas implicadas en Combate.



Teleportación: consulta la regla detallada más abajo.
Castigar a los débiles: tu oponente elige qué dado lanzan sus miniaturas implicadas en Combate.

REGLAS DETALLADAS:

FICHA CONTROL

Las fichas CONTROL se usan para medir la influencia de Ish sobre las miniaturas enemigas. Solo se colocan en cartas de Unidad enemigas.

Retira todas las fichas CONTROL al principio del turno Pasivo del blanco o cuando una carta de Acción te lo indique.

TELEPORTACIÓN

Coloca una miniatura en una nueva posición, ignorando obstáculo en su camino, Alcance ilimitado. No es una acción de Movimiento. No puedes Empujar.

DVERGAR: TORO SINIESTRO



Solo puede cambiar de modo utilizando su Mejora.

CRYSTALES ADICIONALES: 2 GUÍA TÁCTICA:

- Toro Siniestro depende de las ficha PRESA. Intenta poner todas las que puedas en el tablero.
- Toro Siniestro solo puede cambiar de modo usando su Mejora, por lo que deberás planificarlo bien.
- Algunas cartas necesitan que Toro Siniestro esté en modo Rabia.
- Ten en cuenta que el modo Rabia no siempre es el mejor en el campo de batalla.



Enfurecer: esta Acción no puede usarse para cambiar el modo de Toro Siniestro durante tu turno Pasivo.

FICHA PRESA: consulta la regla detallada más abajo.



Defensa: puede jugarse justo después de la tirada, mejorando su resultado.

Explosión: no hay requisitos de Alcance o Línea de fuego. Importante: Explosión afecta a TODAS las miniaturas en la Casilla blanco ¡incluso las tuyas!



Paso: puedes Empujar. ¡Recuerda que solo puedes mover 1 miniatura!

Disparo mortal: solo afecta a las miniaturas durante tu turno. Otras cartas pueden aumentar la DEF.



FICHA PRESA: consulta la regla detallada más abajo.

REGLAS DETALLADAS:

FICHA PRESA

Solo se retiran cuando una carta lo ordena. Pueden ser Empujadas.

RECOLOCAR

Coloca una miniatura en una nueva posición, ignorando cualquier obstáculo en su camino, alcance ilimitado. No es un Movimiento. No puedes Empujar.

SINROSTRO: DEVORAMETALES



CRYSTALES ADICIONALES: 1 GUÍA TÁCTICA:

- No tienes que activar el Devorametales para utilizar su Mejora, así que trata de poner tantas fichas TAJO como puedas a Unidades enemigas.
- Intenta cambiar el modo del Devorametales tan pronto como puedas. Es la unidad más poderosa de tu ejército.
- Intenta usar Abalanzarse para colocar todas las fichas TAJO posibles.
- ¡Recuerda que cuando el Devorametales causa una Herida a un enemigo con ficha TAJO, causa una Herida adicional!



FICHA TAJO: consulta la regla detallada más abajo.



Rasgar y desgarrar: el jugador Sinrostro escoge el orden de los Ataques a traición.



Rugido: no necesita línea de fuego. Todos los Movimientos son simultáneos. Pueden Empujar.



Sacrificar miniatura: consulta la regla detallada más abajo.

Abalanzarse: no hay requisitos de línea de fuego o Alcance. La miniatura blanco gana una segunda ficha TAJO.

REGLAS DETALLADAS:

FICHA TAJO

Solo se retiran cuando una carta lo ordena.

SACRIFICAR MINIATURA

Cuando sacrificas una miniatura, esta muere y tu enemigo no gana ningún punto de victoria por su muerte. Solo puedes sacrificar tus propias miniaturas.

Las fichas de Resistencia no resultan afectadas cuando sacrificas una miniatura. Recuerda que sacrificar una miniatura y sacrificar una Herida / ficha de Resistencia son dos cosas distintas.

RENACIDOS: UUSLOT LA GUARDIANA



CRYSTALES ADICIONALES: 2 GUÍA TÁCTICA:

- Si crees que vas a perder a Uuslot, utiliza la carta Dragón para quitarla del tablero.
- Cuando luches con enemigos con Características más altas, usa fichas TÓXICAS para debilitarles y fortalecer a Uuslot.



FICHA TÓXICA: consulta la regla detallada más abajo.

Dragón: retirar a Uuslot no es una activación.



Hierbas: esta Acción restaura solo 1 ficha de Resistencia a una miniatura Renacida con cualquier Matorral.

Vapor tóxico: la recolocación tiene que ser simultánea.



Niebla: puede jugarse justo después de la tirada, mejorando su resultado.

Aliento ponzoñoso: las fichas TÓXICAS deben retirarse antes de la tirada de Ataque.



Germinar: solo puede colocarse en hexágonos vacíos (no se puede Empujar).

Embestida: puedes Empujar. Esta acción solo causa 1 Herida por miniatura enemiga, incluso si hay más de 1 ficha TÓXICA dentro de Alcance.

REGLAS DETALLADAS:

FICHA TÓXICA

Solo se retiran cuando una carta lo ordena. Pueden ser Empujadas. Cada miniatura enemiga en una Casilla con al menos 1 ficha TÓXICA recibe -2 DEF (no acumulativos).

RHA-ZACK: TITÁN DEL DESTINO



CRYSTALES ADICIONALES: 1 GUÍA TÁCTICA:

- La Baliza puede utilizarse para evitar que tu oponente controle Yacimientos de Crystal y recoja Crystales. Intenta realizar un turno Pasivo antes que él y después bloqueáelo!
- Es importante tener muchos Crystales en tu Reserva de Crystales. Los Crystales sin usar interactúan con las cartas de Titán del Destino.
- La colocación es crucial para causar Heridas con el Titán del Destino. Planifica cuidadosamente tus movimientos.



Baliza: solo puede colocarse en hexágonos vacíos. No hay requisitos de línea de fuego o Alcance.

TELEPORTAR BALIZA: consulta la regla detallada más abajo.

Reactor: nunca cargas más de 1 Mejora con 1 Carga.



Conciencia compartida: consulta la regla detallada más abajo.

Fuerza inestable: el Crystal destruido debe provenir de tu Reserva de Crystales. Devuélvelo al montón neutral. Los Crystales se cuentan después de tu tirada de Ataque.



Retirada: no hay restricciones de Alcance, pero la Casilla tiene que estar completamente vacía (no puede ni siquiera tener fichas como MINA o TRAMPA).

Ataque tornado: los Crystales de tu Reserva se cuentan después de comprobar impacto.

Ataque tornado afecta a todas las MINIATURAS dentro de Alcance 2 y línea de fuego ¡incluso las tuyas!



Nube de energías: no hay restricciones de Alcance, pero la Casilla tiene que estar completamente vacía (no puede ni siquiera tener fichas como MINA o TRAMPA).

Matriz defensiva: puede jugarse justo después de la tirada de DEF, mejorando su resultado. Los Crystales de tu Reserva se cuentan después de la tirada de DEF.

REGLAS DETALLADAS:

TELEPORTAR BALIZA

Esta ficha indica la Casilla donde se colocará el Titán del Destino tras recoger Crystales durante el turno Pasivo Rha-Zack. Puede ser Empujada. El Titán del Destino también puede Empujar cuando se coloca.

CONCIENCIA COMPARTIDA

Cuando juegues esta Acción, escoge 1 de las 3 Características listadas, escoge una miniatura blanco y una Unidad de referencia. Hasta el final del Combate, la miniatura blanco usa el valor de la Característica elegida de la Unidad de referencia en lugar del suyo.

Puede usarse sin tener en cuenta Alcance o línea de fuego.

INI solo puede modificar-se antes de la comprobación de Iniciativa, nunca después.

ATA o DEF solo puede modificarse antes de la tirada de Combate, nunca después.

La miniatura solo usa el valor impreso de la Unidad de referencia. Se ignora cualquier modificador recibido por la Unidad de referencia.



