LA CAMPAÑA MISTWURM

I: REGRESO AL SANTUARIO DEL ANOCHECER

II: LA RUTA MENOS PELIGROSA

III: EL AVANCE DE LAS BANDERAS GRISES

IV. LA CAÍDA DE LA FORTALEZA DE VALLESCARCHA

EPÍLOGO

Estas 4 nuevas Aventuras para Mistfall han sido concebidas por el autor, o por lo menos esa es su intención, con el objeto de crear un épico relato sobre la defensa de *Vallescarcha* y el retorno de al menos algunos Hombres Bestias a la fé del Padre de la Noche.

Tanto si dispones de la expansión Valskyrr como si no, existe la posibilidad de usar las reglas de campaña, permitiendo a los Héroes mantener el progreso de sus decisiones y aumentar su poder entre las diferentes aventuras.

Reglas de Campaña

Durante la Campaña, sí una Aventura acaba en derrota, la Campaña, ineludiblemente, también terminará en derrota. Sin embargo, si un Héroe es derrotado en el Encuentro Especial pero la Aventura acaba en victoria, el Héroe derrotado volverá indemne al inicio de la siguiente Aventura.

En esta Campaña necesitarás crear dos Mazos de Recompensas. El primero de ellos sería el *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal*, formado por 8 Recompensas de Equipo Temporal. El otro mazo será el *Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe* y estará formado por una carta de Recompensa de Equipo de Héroe por cada uno de los héroes que participe en esta Campaña.

Al comienzo de cada aventura se pondrá la primera carta del del *Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe* bocarriba.

Siempre que un jugador o jugadores reciban una carta de Recompensa de Equipo Temporal, se puede optar por devolver la misma a la parte inferior del *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal* y coger la carta descubierta del *Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe*. Para ello se deberá gastar 1 ficha de Resolución del fondo común y no podrá recibir fichas de Resolución por la devolución al *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal*.

Desarrollo del Héroe

Al final de cada Aventura, los jugadores devolverán las Recompensas de Equipo Temporales al *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal*, por contra las Recompensas de Equipo de Héroe podrán mantenerse en el mazo del héroe para las siguientes Aventuras. Los jugadores que ya hubieran obtenido una Recompensa de Equipo de Héroe pueden, si así lo desean, añadir su segunda carta de Recompensa de Equipo de Héroe al *Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe*.

Después de cada Aventura, los jugadores pueden mantener ciertas Hazañas Avanzadas que estarán disponibles en su mazo para la siguiente misión. En cada una de las Aventuras se detalla de forma pormenorizada qué tipo de Hazañas Avanzadas podrán mantener los Héroes en sus mazos.

Importante: Todas las fichas de Resolución que no se utilicen durante cada aventura serán descartadas antes de empezar la siguiente aventura.

A partir de la segunda Aventura, los jugadores pueden elegir las cartas que integran su equipo inicial. Pero debe mantener el mismo número de cartas que su Equipo Básico, pudiendo optar por sustituir, por ejemplo una Recompensa de Equipo de Héroe por un carta de Equipo Básico.

Cartas Legado y Cartas de Ajuste

La expansión Valskyrr ofrece tanto una forma de utilizar las Cartas Legado que mejoran a los Héroes como de ajustar la dificultad de los Encuentros a través de las Cartas de Ajuste, que los dificultan en función de las mejoras que los Héroes pueden ir obteniendo entre Aventuras.

Para aquellos que no tengan la expansión Valskyrr y quieran probar el Modo Campaña, en cada una de las Aventuras a partir de la segunda, se sugiere un efecto extraído de esas Carta de Ajuste. En lugar de reproducir los detalles de las Cartas Legado, se sugiere que se permita a cada Héroe mantener una Hazaña Avanzada o una Recompensa de Equipo Temporal entre Aventuras.

El final de la Campaña

La última de estas Aventuras tiene dificultad añadida en su **Encuentro Especial**. Si no se han jugado estas Aventuras utilizando el Modo Campaña se podría permitir a los Héroes reemplazar un carta de Equipo Básico por una Carta de Equipo de Recompensa al inicio de la partida.

I: REGRESO AL SANTUARIO DEL ANOCHECER

Desde la muerte de Ghardhak el Carbonizado, los hombre bestias están calmados. Han llegado nuevas noticias; una delegación de hombres bestia se reúne con los hombres de Valskyrr bajo una bandera de tregua. Estas criaturas salvajes son conducidos por ***Ghodel****, un chamán con más sabiduría que muchos de su especie. Está dispuesto a buscar un antiguo santuario perdido dedicado al culto del Anochecer, para invocar al Padre de la Noche y, de una vez por todas, salvar así a su pueblo de la Niebla. Al parecer, Ghodel tiene una ligera idea del paradero del santuario obtenida de los viejos relatos de su pueblo pero eso no es suficiente, pues debe visitar distintos los lugares mencionados en las viejas leyendas para poder descubrir su ubicación exacta.*

El pequeño grupo encabezado por el chamán necesita protección tanto frente a los de su propia especie que los consideran unos traidores, por entablar diálogo con los hombres de Valskyrr, como frente a la maldad de la Niebla. Este grupo de hombres bestia está esperando cerca del punto de encuentro, la Posada Chimena, al grupo de Héroes que los acompañará en su búsqueda. Este podría ser el comienzo de una nueva extraña alianza… si se da por hecho que en los nuevos aliados se pueda confiar…

Preparación de la campaña

Pon al descubierto la carta superior del *Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe*. Esta Carta de Equipo estará disponible durante esta Aventura. Para obtenerla un Héroe debe descartar una Recompensa de Equipo Temporal junto con 1 ficha de Resolución.

Preparación especial de la Aventura

Roba 6 Enemigos Verdes: un ***Chamán Tierras Salvajes*** (su nombre será Ghodel), un ***Lanzador Ghoren***, un ***Gritofuria Ghoren***, un ***Cuernopequeño Ghoren***, un ***Guerrero Ghoren*** y un ***Rastreador Sangre Ghoren***.

Cada uno de estos Enemigos Verdes debe ser asignado a cada uno de los Héroes, colocándolos en sus respectivas Áreas de Héroe convirtiéndose de esta forma en *Aliados*. Asigna el **Chamán** a un Héroe cualquiera elegido de común acuerdo y asigna al azar un Aliado a cada Héroe. Una vez que asignado cada Aliado, no podrán ser reasignados. Pon el resto de las cartas de Enemigos Verdes en su correspondiente mazo.

Reparte 4 fichas de Objetivo entre los Aliados, como mínimo 1 por cada de Aliado: estos serán los *Marcadores de Lealtad*.

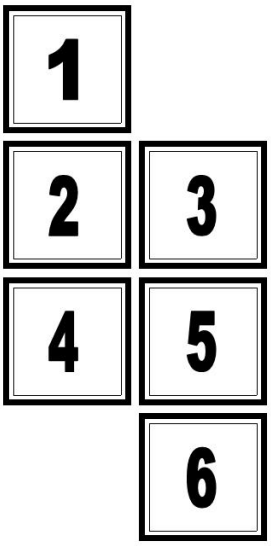
Como es habitual, el *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal* estará formado por 8 Cartas de Recompensa de Equipo Temporal a las que habrá que añadir un ***Lobo Horrendo*** obtenido del *Mazo de* Enemigos Verdes. Cuando se robe el *Lobo Horrendo* del *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal* se añadirá automáticamente, como un nuevo Aliado, a un área de Héroe donde haya un Aliado Ghoren. A contrario que el resto de Recompensas de Equipo Temporales el *Lobo Horrendo* no puede ser devuelto al final del *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal* para obtener fichas de Resolución.

Preparación de las Localizaciones

Sitúa boca arriba donde se encuentra el número 1 el *Círculo de Hechiceros* que se encuentra entre las Localizaciones de *Tierras Salvajes*.

Coge al azar 2 *Localizaciones de Tierras Salvajes*, 1 de *Tierras Fronterizas* y 1 de *Tierras Muertas* manteniéndolas boc abajo. Asigna las localizaciones al azar a las posiciones 2, 3, 4 y 5.

Coloca la *Posada Chimenea,* en la posición marcada con el número 6.



Preparación de los Marcadores de Aventura

Utiliza todos los *Marcadores de Aventura* (A-F). Coloca al azar 4 de ellos, boca abajo, sobre las Localizaciones de las ubicaciones numeradas del 2 al 5. Devuelve los dos restantes marcadores a las caja sin mirarlos.

Reglas Especiales de los Aliados

Los Aliados luchan junto a los Héroes. Durante la *Fase de Persecución* uno de los enemigos que estén en el Área de Héroe será asignado al Aliado (al elección del Héroe). Excepto cuando sólo haya un enemigo, que será asignado obligatoriamente al Héroe. Los enemigos pueden ser reasignados por los Héroes en el siguiente turno durante la Fase de Persecución o, por ejemplo, por el efecto de la carta de *Desafío* de Fengray o de *Insulto* de Venda.

El *Aliado* inflige daños a los enemigos durante la Fase de Héroe, en función de la fuerza de ataque y de la defensa del enemigo. También sufre daño durante la Fase de Defensa, en función de su defensa y del ataque del enemigo.

Los Aliados están a alcance ① desde el Héroe. Sin embargo un enemigos luchando contra un aliado se considera a una distancia alejada de +① (de forma similar a la habilidad especial *Tirador* de los enemigos).

Cada uno de los *Aliados* Ghorel (excepto el Guerrero) aporta un poder especial en el Héroe al que está asignado:

- El ***Chamán de las Tierras Salvajes*** aumenta en +1 el *Límite de Robo*.
- El ***Rastreador Sangre Ghoren*** anula las Habilidades Especiales de los enemigos *Tirador* e *Implacable* que estén en su Área de Héroe.
- El ***Gritofuria Ghoren*** impide que las *Bestias* de su mismo Área de Héroe se *Enfurezcan*.
- El ***Lanzador Ghoren*** anula la Habilidad Especial de *Tirador* de todos los enemigos del mismo Área de Héroe en el que se encuentre.
- El ***Cuernopequeño Ghoren*** aumenta su daño por cada herida que tiene.

Un Aliado puede ser curado por cualquier Restauración recibida por el Héroe al que esté asignado. Cada punto de Restauración elimina una herida del Aliado en lugar de reciclar una de las cartas del jugador.

Estos Aliados son poco fiables. Al final de la Fase de Encuentro de cada ronda y siempre que exista un Encuentro Activo, los jugadores deben eliminar un *Marcador de Lealtad* de uno de los Aliados. Si la Carta de Aliado no contiene *Marcadores de Lealtad*, se convertirá en un enemigo. Se mantendrá en el mismo Área de Héroe, sin que se reduzca el *Medidor de Enemigo*, comportándose a partir de ese momento como si fuera un enemigo más.

Siempre que los Héroes progresen en un Encuentro Activo, pueden gastar 1 ficha de Resolución para añadir 1 *Marcador de Lealtad* a un Aliado. Esta acción puede repetirse cuando veces se quiera.

En cualquier situación que obligue a todos los jugadores a descartar cartas (como sucede con ciertas **Cartas de Tiempo** o por efecto de algunas **Localizaciones**) los jugadores podrían eliminar 1 *Marcador de Lealtad* del Aliado que tiene asignado. Un marcador por cada carta no descartada.

Cualquier situación que provoque el desplazamiento de un Aliado al Área de Aventura (por ejemplo, mediante una **Poción de Invisibilidad**) hace que este pierda en su lugar un *Marcador de Lealtad*.

El Aliado *Lobo Horrendo* debe ser asignado a un Héroe que previamente tenga en su Área de Héroe un Aliado Ghoren. El *Lobo Horrendo* no puede ser asignado al mismo Héroe donde está asignado el *Chamán* a menos que este sea el único Aliado en juego. El *Lobo Horrendo* se convertirá en un enemigo de forma automática si el Ghoren Aliado de su misma Área de Héroe muere o se convierte en un enemigo.

Marcadores de Aventura

Cuando una ubicación está siendo explorada o se convierte en la Localización Activa, se revelará automáticamente el *Marcador de Aventura*. Hay 6 *Marcadores de Aventura*, pero sólo 4 se utilizan en esta Aventura y los jugadores pueden encontrar tan sólo 3 de ellos. Cada *Marcador de Aventura* añade una dificultad adicional al Encuentro Activo. Cuando se resuelva el Encuentro Activo, los *Marcadores de Aventura* no se descartan sino que se van colocando en el Área de Aventura, pues tendrán una especial influencia en el Encuentro Especial ubicado en la localización final (**1**).

A. LA DESPENSA DE CADÁVERES

Aquí es donde los Hombres Bestia mantiene su despensa: huesos viejos y roídos y cadáveres frescos a medio devorar. Muchos de ellos son habilitantes de Riscocuervo, los cuales yacen inertes y helados…

Si Venda está presente: Aumenta su *Medidor de Enemigo* a 7 para este Encuentro; Venda pueden comprar 1 vez por turno una Hazaña Avanzada durante este Encuentro por -1 ficha de Resolución (mínimo coste de 1).

Si *Cuernopequeño Ghoren* está presente: Este Aliado tendrá preferencia respecto a cualquier otro Aliado cuando se tenga que eliminar *Marcadores de Lealtad*.

Progreso adicional: La repugnancia y la ira provocan que para superar el Encuentro Activo se necesiten +2 fichas de Objetivo.

B. LA RUTA TRIBAL

El Chamán inspecciona el paisaje. "Las leyendas hablan de este lugar", gruñe. "Significa que vamos por buen camino."

Si Ardenai o Cuervo están presentes: Ambos verán reducido en 1 su *Límite de Robo*: No necesitan descartarse de cartas con la Palabra Clave *Movilidad* para realizar acciones y reflejos que requieran descartarse de este tipo de cartas.

Si *Rastreador Sangre Ghoren* está presente: Este Aliado tendrá preferencia respecto a cualquier otro Aliado cuando se tenga que eliminar *Marcadores de Lealtad*.

Progreso adicional: Cada Héroe no puede colocar más de 1 ficha de Objetivo en el Encuentro Activo por Turno. A excepción Cuervo a través de su Habilidad Especial *Formas Sombrías*.

C. LA ADORADA LUNA

La luna llena se desliza por las distantes colinas. "Ahora es nuestro momento", el chamán os informa; "Hay ritos debemos llevar a cabo en soledad. Os lo advierto; ¡No nos sigáis"!

Si el chamán está presente: Este Aliado tendrá preferencia respecto a cualquier otro Aliado cuando se tengan que eliminar *Marcadores de Lealtad*.

Todos los aliados se retiran del juego durante el Encuentro Activo; ni luchan, ni otorgan sus beneficios a los Héroes, ni reciben heridas ni *Marcadores de Lealtad*.

Progreso adicional: Como *Reflejo* ②, los Héroes puede descartar 1 ficha de Objetivo del Encuentro Activo para incorporar al menos 1 Aliado al Área de Héroe antes de que termine el encuentro.

D. TAMBORES EN LA DISTANCIA

Comienza como un impulso lejano, y crece, poco a poco con un martilleo incesante. Los tambores están llamando a las tribus de los

Hombres Bestia a la guerra. Tus compañeros empiezan a estar nerviosos pues los tambores alteran su sangre salvaje.

Si Fengray está presente: Aumenta su *Medidor de Enemigo* a 7 durante el Encuentro: como Acción Rápida ①, Fengray puede gastar 1 ficha de Resolución para provocar +1 daño físico en cualquiera de sus ataques.

Si *Gritofuria Ghoren* está presente: Este Aliado tendrá preferencia respecto a cualquier otro Aliado cuando se tengan que eliminar un *Marcadores de Lealtad*.

Progreso adicional: Para dejar de escuchar los tambores, como Acción Rápida ②, cada jugador debe gastar 1 ficha de Objetivo del Encuentro Activo si quieren comprar alguna Hazaña Avanzada durante cada turno.

E. EL MUNDO DE ANOCHECER

La grieta en la roca toma forma de caverna y estas de galerías subterráneas perdidas en el silencio y la penumbra. "Este es el mundo de Padre de la Noche," dice el chamán, "y es la esencia de toda criatura salvaje. La Madre del Día, carece poder aquí".

Si Arani está presente: Debe descartar una carta *Divino* para utilizar cualquier carta con la Palabra Clave de *Curación* durante este Encuentro.

Si Guerrero Ghoren está presente: Este Aliado tendrá preferencia respecto a cualquier otro Aliado cuando se tengan que eliminar *Marcadores de Lealtad*.

Progreso adicional: Coloca 1 ficha de Objetivo en la casilla decimotercera del *Medidor de Enemigo* de cada uno de los Héroe. Los Héroes no pueden alcanzar esta puntuación en el *Medidor de Enemigo*. Cuando se añada 1 ficha de Objetivo al Encuentro Activo se puede quitar 1 de estas fichas de Objetivo eliminando las limitaciones del *Medidor de Enemigo*.

F. TÚ ERES LA PRESA

Se escuchan ecos de aullidos a través de riscos y cañones. Los Hombres Bestia están de camino. "¡Han encontrado nuestro rastro!" Maldice el chamán. "Ellos nos atraparán antes de poder llegar al santuario del Anochecer."

Si Celenthia o Hareag están presentes: Aumenta su *Medidor de Enemigo* a 7 para este Encuentro: como Reflejo ① pueden lanzar un hechizo como si 1 carta *Arcano* hubiera sido descartada, a cambio de aumentar el *Medidor de Enemigo* en +3.

Si Lanzador Ghoren está presente: Este Aliado tendrá preferencia respecto a cualquier otro Aliado cuando se tenga que eliminar *Marcadores de Lealtad*.

Progreso adicional: Añade 3 fichas de Objetivo al *Medidor de Refuerzos* cubriendo las tres primeras casillas del Medidor, (El *Medidor de Refuerzos* empezará en la casilla marcada con el número 3); cuando se añada 1 ficha de Objetivo al Encuentro Activo, se puede eliminar uno de las fichas de Objetivo del *Medidor de Refuerzos.* El Encuentro no puede terminar hasta que todas las fichas sean eliminadas.

Reglas del Encuentro Especial

El santuario del Anochecer es un conjunto de antiguas cuevas bajo un profano claro del bosque. Mientras las nubes se alzan en el cielo, en la entrada de la cueva el chamán Ghodel inicia los preparativos para sus rituales. La Nieblas empieza a espesarse a su alrededor. Las plegarias del Chamán Salvaje parecen interminables, pero tendrá que darse prisa, pues la Niebla envía a sus propios fieles a silenciar su llamada al Padre de la Noche.

Refuerzos: 3

Preparación de Enemigos: Héroes +2, Verdes (Todos)

Preparación: Mueve a Ghodel el Chamán al Área de Aventura manteniendo todos sus *Marcadores de Lealtad* y heridas que tenga en ese momento en su carta. Si el *Lobo Horrendo* acompaña a Ghodel, descarta al *Lobo Horrendo* y añade un nuevo *Marcador de Lealtad* a Ghodel. Ghodel es de total confianza y no pierde *Marcadores de Lealtad* en cada turno. Ghodel se considera que está a un Alcance de +① de los Héroes (por ejemplo Ghodel estará a un Alcance ③ cuanto esté en el Área de Aventura).

Los Aliados Ghoren no reciben daños provocados por la Localización *Círculo de Hechiceros*.

Reglas especiales: Los Refuerzos estarán formados por las cartas de un *Mazo de Enemigo* diferente en cada turno. Empezando por el *Azul*, después *Rojo* y por último *Verde*, y así sucesivamente.

Durante la Fase de Defensa, los enemigos que estén en el Área de Aventura atacarán a Ghodel (él no atacará a nadie). El rango del enemigo no cambia (② en el Área de Aventura). Si el *Marcador de Aventura* indica que hay que *Enfurecer* a algún enemigo, los enemigos que atacan a Ghodel también deberán ser *Enfurecidos*.

Todos los Enemigos se *Enfurecen* nada más entrar en cualquier el Área de Héroe, siempre y cuando lo hagan en la Fase de Persecución.

Durante la *Fase de Persecución*, como Reflejo ②, un jugador puede retirar 1 *Ficha Objetivo* del *Área de Aventura* para mover a un Enemigo desde el *Área de Aventura* a su *Área de Héroe*. Sólo se podrá realizar esta acción mientras el nivel de Amenaza del Héroe sea mayor de 0. Dicho nivel se reducirá como de costumbre al entrar enemigos en su Área.

Como Reflejo ③, un jugador puede retirar 1 *Marcador de Lealtad* de Ghodel para sanar una herida en Ghodel.

Como Acción Rápida ③, un jugador puede eliminar un *Marcador de Aventura* para mover otro *Marcador de Aventura* a la carta de Ghodel.

Progresión: En cualquier momento, como Reflejo ②, un héroe puede descartar una carta para añadir 1 *ficha de Objetivo* al Área de Aventura.

En la Fase de Encuentro, al principio de la Fase mueve 1 *Marcador de Aventura* situado en el Área de Aventura a la carta de Ghodel si no hay Enemigos atacando al chamán.

Finalización: Cuando haya 3 *Marcadores de Aventura* en la tarjeta de Ghodel.

Penalización por Retirada: No se puede huir de este encuentro.

Condiciones de victoria

Si el *Chamán Ghodel* muere o se convierte en un enemigo, la Aventura falla inmediatamente. Si el Encuentro Especial termina con éxito, la búsqueda termina en una victoria de los Héroes.

En la entrada de la negra cueva, un viento aúlla cada vez más fuerte, sacudiendo a los héroes y disipando la Niebla. Los cuerpos de los muertos yacen alrededor de la entrada. Ghodel se adentra en el oscuro túnel.

"Tengo que ir al lugar donde fuimos engendrados", gruñe. "El Padre de la Noche está esperando."

"¿Así es cómo termina esto? Le preguntas al chamán mientras se adentran en las profundidades. "No", replica el chamán, con una voz deformada por el eco "¡Tal vez esta es la forma en que comienza!".

De esta forma él se aleja, engullido por la oscuridad, donde la Noche ha permanecido sin ser perturbada *durante mucho tiempo.*

Fase de Campaña

Cada jugador formará su *Mazo de Campaña* juntando todas sus Hazañas y Equipo.

Las Recompensas de Equipo Temporal se devuelven al *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal*.

Cada jugador puede mantener 1 *Hazaña Avanzada* que tenga un coste de 1 ficha de Resolución.

Cada jugador puede mantener todo tipo de *Recompensas de Equipo Héroe* y *Cartas Legado*. (Si no se están utilizando las *Cartas Legado* de la expansión Valskyrr, se permite que cada Héroe pueda mantener una *Hazaña*

Avanzada que tenga un coste de 2 fichas de Resolución o una *Recompensa de Equipo Temporal*).

FAQ

¿Pueden llegar a Enfurecerse los Aliados a consecuencia de algún efecto del juego?
No. Pero si un enemigo que está en la misma Área de Héroe se Enfurece, se puede descartar un *Marcador de Lealtad* para Enfurecer también al Aliado. Los Aliados siempre se *Calman* cuando finaliza el Encuentro Activo.

Si un Aliado está luchando contra el único enemigo existente en el Área de Héroe ¿Se podría considerar el Área de Héroe como vacía y aplicar los efectos de +1 al Alcance?
No. Pero el Héroe podría atacar al Enemigo con un Alcance ①.

Si un Aliado se convierte en enemigo ¿Qué sucede si finaliza el Encuentro Activo en ese mismo turno?
El ex-Aliado se *dispersaría*, a menos claro está que tenga la Habilidad Especial de *Implacable*.

¿Se obtienen fichas de Resolución por lo enemigos que maten los Aliados?
Sí.

¿Puede Arani y Cuervo a través de ciertas castas de Hazañas Avanzadas y Habilidades Especiales añadir Marcadores de Lealtad a los Aliados? ¿Pueden añadir Marcadores de Aventura para Ghodel?
No y no. A través de ciertas cartas y habilidades se pueden añadir fichas de Objetivo al Encuentro Activo. En ese momento se podría añadir un *Marcador de Lealtad* a cambio de 1 ficha de Resolución. Lo que sí se puede hacer es añadir fichas de Objetivo al Área de Aventura en el Encuentro Especial.

II: LA RUTA MENOS PELIGROSA

Después de que Ghodel el Chamán se haya perdido en las profundidades de la tierra con el objeto de encontrarse con su Dios, Anochecer, el Padre de la Noche, os encontráis exhaustos y aturdidos.

Pero no hay tiempo para el descanso ni la reflexión. Los tambores están golpeando de nuevo y la Nieblas está regresando. Una horda de monstruos que una vez fueron hombres se ha puesto en marcha y estáis muy lejos del hogar.

Dos rutas se presentan a medida que descendéis desde las alturas de las Tierras Salvajes: los enfermos pantanos de las Tierras Muertas o los enmarañados senderos de las Tierras Fronterizas. ¡Debe elegir rápidamente!

Preparación de la Campaña

Si alguien ha ganado una *Recompensa de Equipo de Héroe* en la última Aventura, puede añadir otra *Recompensa de Equipo de Héroe al Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe*. Baraja de nuevo el mazo y voltea la carta superior.

Si estas jugando con la expansión Valkskyrr, roba o elige un de las siguientes Cartas de Ajuste: *"Corrupting Mists", "Elite Warriors", "Hostile Wilds"* o *"Rage of the Mists".*

"Hostile Wilds": En cualquier ubicación de Tierras Salvajes, todos los enemigos reciben +1 de Vida. Los jugadores pueden descartar colectivamente Héroes +2 fichas de Resolución para anular este efecto.

Preparación Especial de la Aventura

En esta Aventura los Héroes comienzan en el yermo y debe encontrar una ruta de regreso a Posada Chimenea.

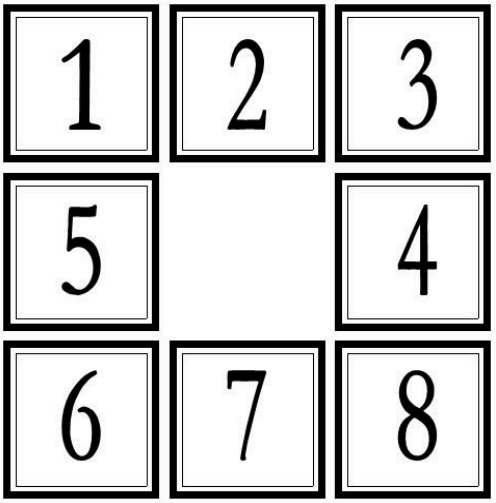
Como de costumbre, crea el *Mazo de Recompensa de Equipo Temporal* compuesto por 8 cartas de Recompensa de Equipo Temporal al azar.

Preparación de las Localizaciones

Busca la localización *Círculo de Hechiceros* en las Locaciones de Tierras Salvajes y colócala en el número 1. Esta ubicación es peligrosa, luego debes poner un Marcador de Herida para indicar esto.

Escoge al azar tanto 1 localización de Tierras Salvajes como 2 localizaciones de Tierras Fronterizas, barájalas y colócalas boca abajo en la Localizaciones señaladas del 2 al 4. Escoge al azar tanto 1 localización de Tierras Salvajes como 2 de Tierras Muertas, barájalas y colócalas boca abajo en las Locaciones señaladas del 5 al 7.

Coloca la *Posada Chimenea* en la posición que ocupa el número 8.



Preparación de los Marcadores de Aventura

Escoge al azar 3 *Marcadores de Aventura* que se hubieran añadido a la carta de Ghodel en la anterior Aventura y colócalos cerca de Localización que ocupa el número 1. En el primer turno, antes de mover el Marcador de los Héroes en la Fase de Viaje debes añadir 1 Marcador de Aventura en cada una de las Localizaciones que forma la ruta elegida por los Héroes (ya sea la del 2 al 4 o la del 5 al 7).

Reglas de los Marcadores de Aventura

En vez de robar una carta de Encuentro, los jugadores tienen la opción de hacer frente a un ***Encuentro de Persecución***, basado en el Marcador de Aventura revelado. Este *Encuentro de Persecución* tiene sus propios refuerzos, enemigos y reglas especiales, que se describen más adelante.

Los Encuentros de Persecución difieren del resto de Encuentros en lo siguiente: los Héroes están autorizados a retirarse a la siguiente Localización inexplorada. Los enemigos se dispersan como de costumbre pero se ponen a un lado (pues volverán al juego en el Encuentro Especial).

Los Encuentros de Persecución no pueden ser "terminados" como los Encuentros regulares. Tarde o temprano tendrás que retirarte de ellos. Cuando te retires de un Encuentro de Persecución:

- Pon los enemigos dispersos y fichas de Objetivo a un lado para ser utilizados más adelante.
- No reinicies El *Medidor de Refuerzos* y los *Medidores de Enemigos*. Tampoco te puedes restaurar.

Aplica los refuerzos al principio del siguiente encuentro, robando del mazo que corresponde a la localización de la que te has retirado, y coloca de nuevo el *Medidor de Refuerzos* en la casilla libre más a la izquierda posible (algunas de las casillas del *Medidor de Refuerzos* podrán ser tapadas por efectos de esta aventura).

En los Encuentros de Persecución el valor del *Medidor de Refuerzos* se incrementará en 1 por cada ronda, a partir del valor inicial. En cada Encuentro de Persecución se especificará el incremento en el *Medidor de Refuerzos*. Además los enemigos se roban del mazo que corresponde a la localización.

A. HAMBRIENTOS DE CARNE HUMANA

Se viene a la memoria la despensa de cadáveres con la que tropezaste al principio. Los gritos de tus perseguidores y su hambre salvaje te hacen rememorar aquel lugar.

Si Venda está presente: Aumenta su *Medidor de Enemigos* a 7 para este Encuentro. Durante este encuentro Venda pueden comprar 1 vez por turno una *Hazaña Avanzada* por 1 ficha menos de Resolución (mínimo coste de 1).

Si es un Encuentro Regular: Roba del Mazo de Enemigos Verde dos Hombre Bestia y añadelos a la preparación de Encuentro Activo.

Refuerzos en el Encuentro de Persecución: Cada ronda +1 (es decir, primera ronda +1, segunda +2, tercera +3 etc.).

Enemigos en el Encuentro de Persecución: 2 x Héroe + 1.

Progreso en el Encuentro de Persecución: +1 ficha de Objetivo al principio de la fase de Encuentro por cada Héroe que no tenga ningún enemigo en su Área de Héroe.

Penalización por Retirada del Encuentro de Persecución: Roba 2 Recompensas, no robes Carta de Tiempo en la fase de Tiempo y todo los enemigos se convierten en *Implacables <H> (*es decir, no se dispersan si están en el Área de Héroe).

B. RETOMANDO EL SENDERO TRIBAL

Reconoces las señales en árboles y piedras, son marcas de garras y horribles runas. Conocéis este lugar, vinisteis por aquí. Pero esas señales te indican que tus perseguidores también lo saben.

Si Ardenai o Cuervo están presentes: Ambos verán reducido en 1 su *Límite de Robo*. No necesitan descartarse de cartas con la Palabra Clave *Movilidad* para realizar acciones y reflejos que requieran descartarse de este tipo de cartas.

Si es un Encuentro Regular: Roba enemigos del Mazo de enemigos Verdes hasta que salga un *Cazador,* añádelo a la preparación del Encuentro Activo. Este *Cazador* se enfurecerá cuando entre en un Área de Héroe.

Refuerzos en el Encuentro de Persecución: Cada Ronda +1 (es decir, primera ronda +1, segunda +2, tercera +3 etc.).

Enemigos en el Encuentro de Persecución: Héroe + 2.

Progreso en el Encuentro de Persecución: +1 ficha de Objetivo al principio de la fase de Encuentro cuando no haya enemigo en su Área de Héroe.

Penalización por Retirada del Encuentro de Persecución: Roba 2

Recompensas, e ignora el Evento de la Carta de Tiempo.

C. LA HOSTIL LUNA

La luna llena fija su hostil mirada en ti, revelando formas extrañas en el paisaje. Los aullidos de tus perseguidores están próximos a vuestra posición.

Si es un Encuentro Regular: Los Héroes pierden sólo -1 en el *Medidor de Enemigos* cada vez que un enemigo entre en su Área de Héroe en vez de reducirlo a la mitad como es costumbre.

Refuerzos en el Encuentro de Persecución: Cada ronda +1 (es decir, primera ronda +1, segunda +2, tercera +3 etc.).

Enemigos en el Encuentro de Persecución: Héroe x 3.

Progreso en el Encuentro de Persecución: +1 ficha de Objetivo cada vez que un enemigo sea eliminado.

Penalización por Retirada del Encuentro de Persecución: Roba 2 Recompensas, roba un Carta de Tiempo pero aplica solo el Evento.

D. TAMBORES DE GUERRA

El son de los tambores te ha acompañado desde el Santuario de la Noche, pero ahora se escucha por todos lados. Os dáis cuenta que una gran hueste está concentrándose sobre Vallescarcha, lista para descender sobre Valskyrr.

Si está presente Fengray: Aumenta su *Medidor de Enemigos* a 7 durante el Encuentro; como Acción Rápida ①, Fengray puede gastar 1 ficha de Resolución para provocar +1 daño físico en cualquiera de sus ataques.

Si es un Encuentro Regular: Cuando un enemigo entre en el Área de Héroe, debe multiplicar x 2 en vez de dividir el *Medidor de Enemigos* del Héroe.

Refuerzos en el Encuentro de Persecución: Cada ronda +1 (es decir, primera ronda +1, segunda +2, tercera +3 etc.).

Enemigos en el Encuentro de Persecución: Héroe +1.

Progreso en el Encuentro de Persecución: +1 ficha de Objetivo cada vez que un *Medidor de Enemigos* alcance el límite derecho.

Penalización por Retirada del Encuentro de Persecución: Roba 2 Recompensas, roba 2 Cartas de Tiempo, elige una y aplica sus efectos y descarta la otra.

E. AL BORDE DEL INFRAMUNDO

El aire frío que emana de una enorme grieta te dice que ésta es otra entrada al reino subterráneo del Padre de la Noche. Quizás su impía oscuridad os oculte de lo que os persigue.

Si Arani está presente: Debe descartar una carta con la Palabra Clave *Divino* cada vez que quieras utilizar cualquier carta con la Palabra Clave de *Curación* durante este Encuentro.

Si es un Encuentro Regular: Coloca 1 ficha de Objetivo en la casilla decimotercera del *Medidor de Enemigos* de cada uno de los Héroes. Los Héroes no pueden alcanzar esta puntuación en el *Medidor de Enemigos*. Cuando se añada 1 ficha de Objetivo al Encuentro Activo se puede quitar 1 de estas fichas de Objetivo eliminando la limitación del *Medidor de Enemigos*.

Refuerzos en el Encuentro de Persecución: +0, +1, +2 y así sucesivamente incrementando en 1 cada ronda.

Enemigos en el Encuentro de Persecución: Héroe +2.

Progreso en el Encuentro de Persecución: +1 ficha de Objetivo cada vez que un *Medidor de Enemigos* alcance el límite izquierdo.

Penalización por Retirada del Encuentro de Persecución: Roba 2 Recompensas, roba 1 Carta de Tiempo y pon a cero el *Medidor de Refuerzos*.

F. CAÍDO EN LA TRAMPA

Tardáis demasiado tiempo en daros cuenta de que vuestros perseguidores os han rodeado. Estáis acorralados como si fueráis un cordero esperando su destino final. La trampa ha caído sobre vosotros…

Si Celenthia o Hareag están presentes: Aumenta su *Medidor de Enemigos* a 7 para este Encuentro. Como Reflejo ① pueden lanzar un hechizo como si 1 carta *Arcano* hubiera sido descartada, a cambio de aumentar el *Medidor de Enemigos* en 3.

Si es un Encuentro Regular: Aumenta en +2 el número de enemigos que aparecen al inicio del Encuentro Activo.

Refuerzos en el Encuentro de Persecución: +2, +3, +4 y así sucesivamente incrementando en 1 cada ronda.

Enemigos en el Encuentro de Persecución: Héroe x 2.

Progreso en el Encuentro de Persecución: +1 ficha de Objetivo por cada Héroe que no entierre ninguna carta en su Fase de Defensa.

Penalización por Retirada del Encuentro de Persecución: No es posible retirarse en la primera ronda, en la segunda puedes retirarte pero robarás 1 Carta de Recompensa Temporal y en la tercera y siguientes rondas si te retirar roba 2 Recompensas Temporal.

Reglas de los Encuentros

Ya que la ubicación 1 es Peligrosa, los jugadores deben tener un encuentro antes de moverse.

Todos los enemigos que se dispersen durante un Encuentro se situarán a un lado para ser utilizados en el Encuentro Especial.

Todas las fichas de Objetivo usadas durante los distintos Encuentros serán apartadas a un lado para ser utilizados en el Encuentro Especial.

Los Encuentros Activos serán modificados por las *Marcadores de Aventura* situados en las distintas localizaciones.

Una vez revelado el *Marcador de Aventura* de una Localización despejada o de la que se haya huido, se colocará en el *Medidor de Refuerzos* en la casilla que esté más a la izquierda y que no esté ocupada por otro *Marcador de Aventura*. Es decir, que después de completar la segunda Localización se tapará el número 0 del *Medidor de Refuerzos,* de la misma forma, una vez abandonada la tercera Locación se añadirá 1 *Marcador de Aventura* a la casilla número 1 del *Medidor de Refuerzos* y así sucesivamente. La consecuencia de esto es que el *Medidor de Refuerzos* empezará en un casilla mayor en cada Encuentro.

Reglas del Encuentro Especial

La Posada Chimenea sigue firme y entera, a diferencia de los campos y huertos de alrededor que están ardiendo. Buscáis cobijo en su interior donde os encontráis con los rostros pálidos y aterrorizados de los visitantes y del personal de la posada. La Niebla empieza rodear la posada y más allá de la Niebla vuestros perseguidores siguen avanzando.

Refuerzos: +0. Pero debes tener en cuenta que los 3 primeros espacios del *Medidor de Refuerzos* deben estar ocupados por los *Marcadores de Aventura*. Por lo que el *Medidor de Refuerzos* debe empezar en 2. El número de refuerzos nunca podrá ser inferior al espacio descubierto más a la izquierda del *Medidor de Refuerzos*.

Preparación de los Enemigos: Añade al Área de Aventura todos los enemigos que se hubieran dispersado durante los anteriores Encuentros.

Reglas de la preparación del Encuentro Especial: Coloca todas los fichas de Objetivo que se han ido consiguiendo en los anteriores Encuentros en el Área de Aventura. Estas fichas indican las *Defensas de la Posada Chimenea.*

Reglas especiales de preparación: Cada vez que un enemigo entra en un Área de

Héroe durante la Fase de Persecución, elimina 1 ficha de Objetivo.

Las fichas de Objetivo también pueden ser usadas cada vez que una Carta de Tiempo indique que se deben descartar bien cartas bien fichas de Resolución. Cada ficha de Objetivo sustituye a una carta o a una ficha de Resolución. De la misma forma se puede descartar 1 ficha de Resolución para añadir 1 ficha de Objetivo aumentando las *Defensas de la Posada Chimenea.*

A través de la Habilidad Especial de Cuervo *Formas Sombrías* o la carta *Luz del Amanecer* de Arani se pueden añadir fichas de Objetivo al Área de Aventura, fortaleciendo las defensas de la posada. La carta *Caminos de Amanecer* puede ser utilizada bien para fortalecer las defensas de la posaba bien para herir a los enemigos.

Progreso: Al inicio de la Fase de Encuentro, elimina un *Marcador de Aventura* del *Medidor de Refuerzos*.

Si al inicio de la Fase de Encuentro no existen enemigos en el Área de Aventura, puedes eliminar un *Marcador de Aventura*. De la misma forma que si no hay enemigos en un Área de Héroe puede eliminar otro *Marcador de Aventura.*

Finalización: Cuando en *Medidor de Refuerzos* esté en 0 la Fase de Encuentros.

Penalización por retirara: Los Héroes no se pueden retirar de este Encuentro.

Condiciones de Victoria: Si todas las *Defensas de la Posada Chimenea* han sido eliminadas, la Aventura habrá fracasado.

Si el *Marcador de Refuerzos* se reduce a 0 y permanece así durante la Fase de Encuentro, la Aventura habrá terminado con éxito.

Sales de la humeante posada introduciéndote en un gris amanecer en el que no existe el cantar de los pájaros. A lo lejos y cada vez con más fuerza, se escucha las llamadas de los cuernos. Ese sonido pertenece a los Escuderos que se están concentrando para la batalla. Debéis daros prisa por uniros a ellos, pues la defensa de Vallescarcha ha comenzado.

Fase de Campaña

Cada jugador formará su Mazo para la siguiente Aventura con todas sus Hazañas y Equipo respetando las siguientes condiciones:

Las Recompensas de Equipo Temporal se devuelven al *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal*.

Cada jugador puede mantener 2 Hazañas Avanzadas que tenga un coste no superior a 2 fichas de Resolución.

Cada jugador puede mantener todo tipo de *Recompensas de Equipo Héroe* y *Cartas Legado*. (Si no se están utilizando las *Cartas Legado* de la expansión Valskyrr, se permite que cada Héroe pueda mantener una *Hazaña Avanzada* que tenga un coste de 2 fichas de Resolución o una *Recompensa de Equipo Temporal*).

FAQ

¿Cuándo exactamente elijo jugar un Encuentro Regular (Normal) o uno de Persecución?

Antes de descubrir el *Marcador de Aventura* de la Localización o de robar una carta de Encuentro Regular. Cabe señalar que si se ha explorado previamente esa Localización los jugadores conocerán el contenido del *Marcador de Aventura*.

¿Qué enemigos aparecen en el Encuentro Especial?
Si tienes que robar cartas de enemigo. Elige una mazo (bien Verde, Azul o Rojo) en cada turno.

¿Qué sucede si durante la Aventura no se dispersa ningún enemigo?
En el Encuentro Especial no habría enemigos durante el primer turno, por lo que se eliminaría 1 *Marcador de Aventura* por no existir enemigos en el Área de Aventura y otro *Marcador de Aventura* por cada uno de los Héroes que no tenga en su Área de Héroe ningún enemigo. En el segundo turno aplicarías los refuerzos correspondientes moviendo el *Medidor de Refuerzos* a la casilla 0. Si el *Medidor de Refuerzos* permanece en ese estado hasta la Fase de Encuentro, habrías superado con éxito el Encuentro Especial.

III: EL AVANCE DE LAS BANDERAS GRISES

Te encuentras en el exterior de Posada Chimenea, exhausto y ensangrentado tras tu última batalla, donde aparece una avanzadilla de las huestes de Valskyrr. Los exploradores te informan que el enemigo se está concentrando en las fronteras de Vallescarcha, desafiando a los Escuderos con la amenaza de una inminente guerra.

Los hombres de la Fortaleza de Vallescarcha están preparados para la guerra. El enemigo marcha bajo las banderas grises de una criatura conocida como Mistwurm, venerada por hechiceros y hombres bestia. Los Sabios informan que la horda está dirigida por una reina vampiro conocida como Gothlaug.

Eres asignado al mando de una tropa de hombres que se encuentra en primera línea de guerra. A medida que marcháis hacia el enemigo, la Niebla, poco a poco, va haciéndose más densa, haciendo desaparecer de tu vista y poco a poco de tus oídos a tus compañeros...

Preparación de la Campaña

Si alguien ha ganado una *Recompensa de Equipo de Héroe* en la última Aventura, puede añadir otra *Recompensa de Equipo de Héroe al Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe*. Baraja de nuevo el mazo y voltea la carta superior.

Si estas jugando con la expansión Valkskyrr, roba o elige un de las siguientes Cartas de Ajuste: *"Elite Skeletons", "Elite Warriors", "Lands of Peril", "Overwhelming Weakness", "Rage of the Mists" y "The Undying Lands".*

> *"Overwhelming Weakness":* El Límite de Robo de cada jugador se reduce en 1 (a un mínimo de 3). Los jugadores colectivamente pueden gastar Héroes + 2 fichas de Resolución para anular este efecto.

Preparación Especial de la Aventura

En esta Aventura los Héroes tienen que atravesar el campo de batalla para enfrentarse Gothlaug, el Mistwurm.

Asigna a cada Héroe un número de fichas de Objetivo igual al número Héroes en juego, estas fichas representan los hombres que están bajo tu mando y se denominan *Marcadores de Tropa*. Cada soldado tendrá los mismos atributos que un *Luchador Bosquenegro* del Mazo de Enemigos Rojo.

Como de costumbre, crea el *Mazo de Recompensa de Equipo Temporal* compuesto por 8 cartas de *Recompensa de Equipo Temporal* al azar.

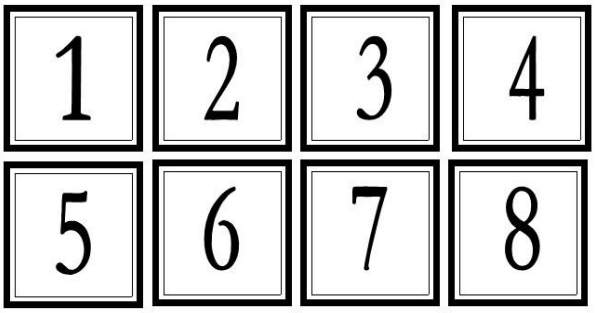
Preparación de las Localizaciones

Busca la Localización *Campo de Batalla* en las Locaciones de *Tierras Muertas* y colócala en el número 1. Esta ubicación es peligrosa, coloca un *Marcador de Herida* para indicar esto.

Escoge las siguientes ubicaciones:

- *Pueblo Quemado*, *Fortaleza en Runas*, *Torre en Ruinas* de Tierras Fronterizas
- *Cenagal Muerto*, *Tumba Fresca*, *Cenagal Muerto* de Tierras Muertas
- *Campo de Huesos*, *Coto de Caza*, *Orilla del Río* de Tierras Salvajes.

Colocar al azar y bocabajo sobre los número 2 al 7 y devuelve a la caja las Locaciones no utilizadas.



Coloca la *Posada Chimenea* en la posición que ocupa el número 8.

Preparación de los Marcadores de Aventura

Escoge al azar 6 *Marcadores de Aventura* y colócalos boca abajo en las Localizaciones de los números 2 a 7.

Reglas de los Marcadores de Aventura

Los *Marcadores de Aventura* representan diferentes eventos en la batalla y distintas

suertes corridas por los soldados bajo el mando de los Héroes.

A. CARGA DE CABALLERÍA.

¡A caballo! Por el amplio sendero, podrías estar sobre el enemigo antes de que puedan cerrar sus filas barriéndolos del campo de batalla.

Bajas: Ninguna en la primera ronda, pero -1 por cada Héroe en cada Fase de Refuerzos de este Encuentro.

Reglas de Encuentro: Los héroes pueden añadir enemigos adicionales durante la preparación del Encuentro; Cada enemigo adicional añade 1 ficha de Objetivo al Encuentro Activo.

Recompensa: Los caballos están esperando, ensillados y listo para la batalla. En el Encuentro Especial, no sufrirás ninguna penalización al atacar Gothlaug en su forma de Demonio Alado, durante una ronda.

B. ATRAPADO EN UNA PINZA

El enemigo retrocede ante ti, pero un grito nace desde el flanco. Del interior de la Niebla aparecen nuevos enemigos. Has caído en el trampa.

Bajas: -1 por cada enemigo en el Área de Aventura durante la Fase de Encuentro.

Reglas de Encuentro: El Medidor de Enemigos de los Héroes no desciende cuando entre un enemigo en su Área de Héroe durante la Fase de Persecución.

Recompensa: Estás acertado frente a las maniobras de la vampiresa. Un sola vez, durante el Encuentro Especial puedes elegir el Héroe al que se enfrentará Gothlaug en la Fase de Encuentro.

C. DETRÁS DE LAS LÍNEAS ENEMIGAS.

El ruido de la batalla se aleja y los sonidos de los cuernos de Valskyrr enmudece. Ahora te encuentras detrás de las líneas enemigas, justo en el momento más inesperado. Aquí es donde se encuentran sus comandantes, sus equipos de entrenamiento y se toman un respiro los soldados preparados para partir a primera línea. Es el momento de atacar.

Bajas: Ninguna.

Reglas de Encuentro: Los enemigos no se pueden *Enfurecer* durante la primera ronda.

Recompensa: Te mueves con rapidez y sigilo acercándote a la tienda de la vampiresa para intentar cortar la tela y penetrar en su interior. Puedes mover a Gothlaug a un Área de Héroe en primer lugar, en vez de en último lugar, durante la Fase de Persecución.

D. LA MASACRE.

Un círculo de enemigos te rodea, trepas a una pila de cadáveres. "¡Vamos!" Gritas a la Niebla "¿A qué estás esperando? ¡Pondremos punto final a esto!."

Bajas: -1 por cada Héroe.

Reglas de Encuentro: No es posible usar acciones de *Restauración* mientras el Encuentro esté Activo.

Recompensa: Magullado y desafiante, el dolor ha eliminado la Niebla de tu mente. Ahora ves a los enemigos con mayor claridad. Como acción gratuita, una vez durante el Encuentro Especial, puedes eliminar todos los *Marcadores de Estado* de un Héroe.

E. REFORZANDO LA LÍNEA DEFENSIVA.

El enemigo golpea con fuerza y la línea de defensa de los Escuderos comienza a resentirse. Conoces tu deber, y sabes en qué lugar la línea defensiva es más débil.

Bajas: -1 por cada Héroe al principio del Encuentro.

Reglas de Encuentro: Los Héroes están a un alcance de +① de las demás Áreas de Héroe y del Área de Aventura durante este Encuentro.

Recompensa: *Los hombres te ven llegar y ven tu sangre. Ellos te seguirían hasta el corazón de la Niebla si se lo ordenaras. Como acción gratuita puedes restaurar los*

Marcadores de Moral de un Aliado al máximo (es decir, a 4).

F. LA RETIRADA.

Los cuernos dan la alarma, tanto por un flaco como por el otro, tus compañeros se baten en retirada. La Niebla ocupa el lugar de los huidos, los enemigos, conscientes de su ventaja adelantan posiciones. Una frenética retirada es la única esperanza.

Bajas: -4 al inicio de Encuentro para todos los Héroes. Después -1 en cada Fase de Encuentro.

Reglas de Encuentro: Este Encuentro solo puede ser finalizado acumulando fichas de Objetivo.

Recompensa: Una helada furia nace de tu corazón. Sólo se desea enfrentarte al no muerto y asestarle una estocada como si fuera lo último que haces. Como acción gratuita, una vez durante el Encuentro Especial, puede colocar 2 Heridas a Gothlaug.

Reglas de los Encuentros

Cuando se explore una nueva Localización se puede levantar un *Marcador de Aventura* de una Localización adyacente.

Cada baja elimina un *Marcador de Tropa*.

Puedes añadir nuevos *Marcadores de Trop*a destinado putos de Restauración en vez de reciclar cartas. Los Héroes pueden asignar sus propios puntos de restauración para añadir *Marcadores de Tropa*, hasta el número máximo de 4. Si un Héroe pierden todos los *Marcadores de Tropa*, no podrá aplicar el efecto de la Restauración para añadir estos marcadores.

Reglas del Encuentro Especial

Las nubes se encuentran a escasa altura, haciendo imposible distinguir si es de día o de noche. Bajo las banderas de color gris, Gothlaug te espera. El suelo está empapado con el festín de sangre derramada de los últimos prisioneros llevados ante ella. Ahora se aproxima blandiendo sus sables teñidos en sangre.

Refuerzos: +3 (No muertos Azules).

Preparación de los Enemigos: Héroes +3 (Vampiros Azules).

Reglas de la preparación del Encuentro Especial: Gothlaug es una Vampiro Especial. En ambas formas puede recibir 3 x Héroe de Heridas.

Gothlaug siempre estará en la última posición como enemigo en el Área de Aventura, por lo que siempre será la último enemigo en entrar en un Área de Héroe durante la Fase de Persecución. Ella volverá al Área de Aventura al final de la Fase de Refuerzos posicionándose al final de los mismos con el objeto de ser el último enemigo en entrar en un Área de Héroe.

El poder de seducción de Gothlaug provoca, al principio de la *Fase de Héroe,* los estados de *Aturdido* y *Débil*, en el Héroe masculino en cuyo Área de Héroe se encuentre. Cuando de Enfurezca su poder afecta tanto a Héroes masculinos como femeninos y después se calma.

Cuando Gothlaug sea eliminada se convertirá en Niebla no pudiendo ser el objetivo de ningún ataque ni recibir heridas hasta el inicio de la siguiente fase de Defensa, donde ella aparecerá como Diablo Alado en el Área de Héroe del Héroe que tenga el *Medidor de Enemigos* más bajo.

Cuando se transforma en el Diablo Alado, Gothlaug se regenera perdiendo todas sus heridas y estados. Ella vuela, al inicio de cada ronda estará a un *Alcance* +1 hasta que un Héroe le provoque una herida, encontrándose desde ese momento a un *Alcance* normal durante esa ronda. Al principio de la siguiente volverá a volar.

En la Fase de Persecución de cada ronda, Gothlaug el Demonio Alado se desplazará al Área de Héroe del Héroe con el indicador más bajo en su *Medidor de Enemigos*.

Reglas especiales de preparación: Cada héroe recibe un Aliado (usa una Carta de Luchador Bosquenegro para representarlo).

Coloca los *Marcadores de Tropa* de cada Héroe en su correspondientes carta de Aliado; estos símbolos indican ahora Moral, pasando a denominarse *Marcadores de Moral*.

En cada Fase de Encuentro cada Aliado pierde 1 *Marcador de Moral*.

Además cada vez que Gothlaug entre en un Área de Héroe, el Aliado asignado a ese Héroe perderá 1 *Marcador de Moral* (2 Gothlaug está en su forma Demonio Alado); El Aliado también perderá 1 *Marcador de Moral* si Gothlaug se Enfurece.

Cualquier poder que haga progresar el Encuentro añadiendo fichas de Objetivo, por ejemplo las acciones de Arani o la Habilidad Especial de Cuervo, permite añadir 1 *Marcador de Moral* en un Aliado.

Cualquier Aliado que pierda todos sus *Marcadores de Moral* huye, por lo que tendrías que descartar su carta. A menos que Gothlaug esté en la misma Área de Héroe, en cuyo caso el Aliado se convertiría en un enemigo.

Para los Aliados se aplican las Reglas contenidas en la primera Aventura de esta Campaña.

Finalización: Cuando Gothlaug sea eliminada.

Penalización por retirara: Los Héroes no se pueden retirar de este Encuentro.

Condiciones de Victoria

Si todos los *Marcadores de Trop*a han sido eliminados antes de llegar al Encuentro Especial, la Aventura habrá terminado en derrota.

Si Gothlaug es finalmente eliminada, la Aventura hará terminado con éxito durante la Fase de Encuentro.

El tiempo obra su venganza en Gothlaug, convirtiendo su piel en polvo y cenizas, "¿Crees que has ganado?" exhala mientras sus labios se desintegran "El Mistwurm ha escapado de vuestro presidio..."

¿Cómo? ¿Pero Gothlaug no era el Mistwurm? En ese mismo momento de confusión algo parecido a un trueno resuena por todo de batalla. Al otro lado del valle, una nube oscura desciende sobre la Fortaleza de Vallescarcha. Y de repente se oye un poderoso rugido más fuerte que cualquier trueno; es el rugido de un dragón…

Fase de Campaña

Cada jugador formará su Mazo para la siguiente Aventura con todas sus Hazañas y Equipo respetando las siguientes condiciones:

Las Recompensas de Equipo Temporal se devuelven al *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal*.

Cada jugador puede mantener 3 Hazañas Avanzadas que tenga un coste no superior a 3 fichas de Resolución.

Cada jugador puede mantener todo tipo de Recompensas de Equipo Héroe y Cartas Legado. (Si no se está utilizando las Cartas Legado contenidas en el expansión Valskyrr, se permite que cada Héroe pueda mantener una Hazaña Avanzada que tenga un coste de 3 fichas de Resolución o una Recompensa de Equipo Temporal).

FAQ

¿Cómo funcionan las Tropas / Aliados en esta Aventura?
En Encuentros Activos Regulares, las Tropas se representan mediante *Marcadores de Tropas* (fichas de objetivo) que viene a representar las unidades que cada uno de los Héroes tiene bajo su mando. Las bajas en cada Encuentro de esta Aventura representa la pérdidas de esas unidades. Cualquier Restauración puede ser usada para reemplazar esas unidades, añadiendo nuevos *Marcadores de Tropa* hasta el límite de 4 por cada uno de los Héroes.

En el Encuentro Especial, a cada Héroe se le asigna un Aliado (utilizar una carta de Luchador Bosquenegro) con un número de *Marcadores de Moral* igual al de *Marcadores de Tropa* que tuviera el Héroe al principio del Encuentro Especial. En cada una de las Fases de Encuentro cada aliado pierde 1 *Marcador de Moral*; Si un aliado pierde toda la moral, se descarta. Salvo que Gothlaug esté en el Área de Héroe, entonces el Aliado se convertiría en un Enemigo.

¿Cómo actúa Gothlaug?
Gothlaug espera siendo la última de la "cola" de enemigos y sólo entra en un Área Héroe una vez que todos los enemigos hayan sido asignados. Cuando ella entra en un Área Héroe provoca los estados de Debilidad y Aturdimiento en Ardenai, Cuervo, Fengray y Hareag y, a su vez elimina 1 *Marcador de Moral* del Aliado asignado al Héroe. Cuando ella se *Enfurece*, añade los estados de Debilidad y Aturdimiento a cualquier Héroe con independencia de su sexo y elimina otro *Marcador de Moral* de su aliado. Los Aliados

que pierden su último *Marcador de Moral* de esta forma se convierten en enemigos.

Eliminada, Gothlaug sale del juego hasta el inicio de la siguiente Fase de Defensa de esa misma ronda, momento en el que ella vuelve a aparecer como un Diablo Alado en el Área de Héroe con su *Medidor de Enemigos* más bajo. Ella se mueve en la siguiente Fase de Persecución al Área de Héroe con su *Medidor de Enemigos* más bajo y provocando la pérdida de 2 *Marcadores de Moral* y convirtiendo en enemigo al Aliado que pierda de esta forma su último *Marcador de Moral*.

IV. LA CAÍDA DE LA FORTALEZA DE VALLESCARCHA

Has sido engañado. Los Sabios han estado ciegos. Gothlaug y su ejército no era más que una maniobra, dejando que el verdadero enemigo descendiera sobre la Fortaleza de Vallescarcha cuando estaba completamente indefensa. Ahora tu antiguo hogar está envuelto por la Niebla, sus habitantes han mutado o han sido reanimados como no-muertos, y brujos y engendros han saqueado sus estancias. En el corazón de la Fortaleza se esconde algo terrible: un dragón nacido de La Niebla. Solo hay una meta; recuperar el que fuera tu hogar. Es posible que todavía queden supervivientes y tesoros en interior, que te ayuden en tu viaje.

Preparación de la Campaña

Si alguien ha ganado una Recompensa de Equipo de Héroe en la última Aventura, puede añadir otra Recompensa de Equipo de *Héroe al Mazo de Recompensas de Equipo de Héroe*. El mazo será de nuevo barajado y se volteará la carta superior.

Si estas jugando con la expansión Valskyrr, roba o elige un de las siguientes Cartas de Ajuste: *"Corrupting Mists", "Elite Skeletons", "Elite Warriors", "Lands of Peril", "Rage of the Mists", "The Undying Lands".*

Debido al cansancio acumulado de las dos últimas aventuras y tener que iniciar una nueva aventura con carácter inmediato, este tipo de ajuste es especialmente apropiado:

"Corrupting Mists": Reduce el bonus Restauración en cada Localización en -1; los jugadores pueden eliminar este efectos descartado (Heroes +2) fichas de Resolución.

Preparación Especial de la Aventura

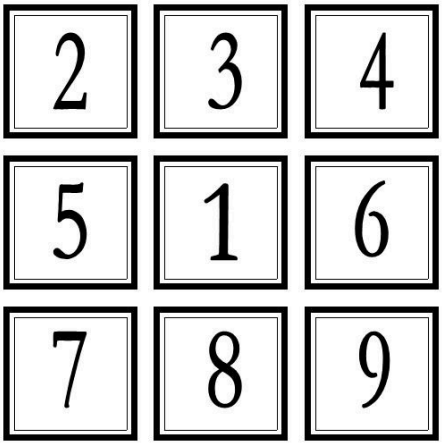
En esta Aventura los héroes deben explorar las ruinas de la Fortaleza de Vallescarcha buscando a El Mistwurm en su nueva guarida. Las distintas Localizaciones representan los restos de Posada Chimenea, de las torres, de los terrenos, residencias y templos de la Fortaleza.

Como de costumbre, crea el *Mazo de Recompensa de Equipo Temporal* compuesto por 8 cartas de Recompensa de Equipo Temporal al azar.

Preparación de las Localizaciones

Busca entre las Locaciones de Tierras Fronterizas la Posada Vacía y colócala en la ubicación con el número 9 y de entre las Localizaciones de Tierras Muertas busca El Santuario Oscuro y colócala en el centro, donde aparece en número 1. Ambas Localizaciones son peligrosas, luego pon 1 ficha de Herida en cada una de ellas.

Coge las siguientes localizaciones de Tierras Fronterizas: Templo abandonado, Pueblo Quemado, Guarida Decrépita, Torre en Ruinas y de Tierras Muertas las Localizaciones Campo de Batalla, Templo Profano y Tumba Fresca. Barájalas y coloca seis de ellas al azar y boca abajo en las Localizaciones sobre los número 2 al 8 y devuelve a la caja las Locaciones no utilizadas.



Preparación de los Marcadores de Aventura

Escoge al azar 5 *Marcadores de Aventura* y colócalos boca abajo en la Localizaciones de los número 2 a 5 y 7.

Reglas de los Marcadores de Aventura

Los *Marcadores de Aventura* representan tanto supervivientes que se esconden entre las ruinas de la Fortaleza como diversos tesoros relacionados con el pasado de los Héroes que pueden recuperarse para ayudar a superar el Encuentro Final.

A. UNA MUERTE HONORABLE

En esta parte de la Fortaleza, La Guardia de Honor del Lord Comandante permanece en pie velando su cadáver. La Niebla busca reclamarlo, pero estos Escuderos prometieron dar su vida antes de ver regresar a su antiguo señor de entre los muertos.

Si Fengray está en juego: Las cartas de *Reto* de Fengray deben ser utilizadas preferentemente sobre enemigos que se encuentren en el Área de Héroe de otros Escuderos, en el caso de no existir enemigos en estas Áreas de Héroe, puede jugar sus cartas de *Reto* normalmente y además roba 1 carta después de jugar un carta de *Reto*.

Reglas de Encuentro: Añade +1 tanto a los enemigos iniciales del Encuentro Activo como a los Refuerzos. Crear un Área de Héroe adicional para los Escuderos con un Medidor de Enemigo en 7, y que reiniciará cada ronda volviendo a estar en 7. Si el Área de Héroe de los Escuderos llega a tener tres o más enemigos, aquellos son automáticamente derrotados al final de la Fase de Defensa y los enemigos regresarán automáticamente al Área de Aventura. Por último añade un Caminante Maldito del Mazo de Enemigos Azul que representan al Lord Comandante al Área de Aventura.

Recompensa: Si el Encuentro Activo termina antes de perecer los Escuderos o de ser eliminado el Lord Comandante, obtienes una carta de Recompensa Temporal de Equipo extra.

En el Encuentro Especial: *La Niebla empieza a brillar y cobra forma de una figura resplandeciente que empuña una poderosa Espada. Es el Lord Comandante que disuelve las vaporosas escamas del Mistwurm bajo sus golpes.*

El espíritu del Lord Comandante eliminará un apéndice del Mistwurm (Mandíbulas, Garras o Cola). Si Fengray está en juego, La *Culminación* en el Encuentro Especial sucede en la Fase de Encuentro.

B. EL LEGADO DE LA TRADICIÓN.

Aquí se guardan los pergaminos de los Guardianes de las Tradiciones Hyrkanian. Su conocimiento no les sirvió para salvarles pero si tienes tiempo para seguir las pistas en esta biblioteca, quizá puedan ayudarte.

Si Hareag o Celenthia están en juego: Su *Límite de Robo* se reduce en -1 (a un mínimo 3). Una vez por turno y como Acción Rápida ② pueden unir una carta con la palabra clave *Arcano* al Encuentro Activo contando como si fuera 1 ficha de Objetivo. Una vez resuelto el Encuentro Activo se descartan al Mazo de Descarte del Héroe correspondiente.

Reglas del Encuentro: Aumenta en 2 el número de fichas de Objetivo totales necesarias para poner fin al Encuentro Activo; Si el Encuentro finaliza eliminando con la opción de eliminar a todos enemigos en lugar colocar fichas de Objetivo, en la Fase de Tiempo se robará una Carta de Tiempo adicional.

Recompensa: Elige una carta del *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal de Héroe* y puedes comprarla gastando las correspondientes fichas de Resolución. Después vuelve a barajar el *Mazo de Recompensas de Equipo Temporal de Héroe*.

En el Encuentro Especial: *Los pergaminos de los Guardianes de las Tradiciones hacen interesantes referencias al Mistwurm. Memorizas las palabras arcanas – un hechizo para frenar al ente, aunque solo sea de forma temporal.*

El hechizo de los Guardianes de las Tradiciones cancelará hasta en dos ocasiones todas las Habilidades Especiales de uno de los apéndices del Mistwurm (por ejemplo, dos veces de Garra o una de Garra y otra de Mandíbula) hasta la Fase de Encuentro. Si Hareag o Calenthia están en juego, La Culminación en el Encuentro Especial se desencadenará en la Fase de Encuentro.

C. PASADIZOS SECRETOS.

El Lord Comandante era previsor y construyó muchos túneles ocultos en los cimientos de su fortaleza. Si eres capaz de encontrarlos, es más que posible que puedas llegar antes a tu destino.

Si Cuervo está en juego: Su *Límite de Robo* se reduce en -1 (a un mínimo 3); Una vez por turno y como Acción Rápida ② pueden unir una carta con la palabra clave *Sigilo* al Encuentro Activo contando como si fuera 1 ficha de Objetivo. Una vez resuelto el Encuentro Activo, estas cartas se descartan en el mazo de descarte del Héroe correspondiente.

Reglas de Encuentro: Aumenta en 2 el número de fichas de Objetivo necesarias para poder superar el Encuentro Activo; En caso de superar el Encuentro Activo eliminando a todos los enemigos, no será posible Descansar.

Recompensa: No se roba una Carta de Tiempo durante la misma ronda en el que finaliza el Encuentro Activo.

En el Encuentro Especial: *Ni La Niebla ha podido infiltrase en los subterráneos de la Fortaleza a través de las trampillas. Hay túneles que no pueden ser alcanzados el por el Mistwurm y escondites desde los cuales la criatura puede ser atacada con ventaja.*

No robes una carta de tiempo en esa Ronda. Si Cuervo está en juego, La Culminación se desencadena en la Fase de Encuentro.

D. LOS SALONES ENCANTADOS POR LA NIEBLA.

Susurros apagados te llaman desde la oscuridad. La Niebla se retuercen y cobran la forma tanto de seres queridos que has perdido como de enemigos que creías derrotados. Maelgar la Abominación, está ahí junto a Rahlfors y Gothlaug y otros que se han perdido en la oscuridad.

Si Venda está en juego: No se pueden jugar cartas con la palabra clave *Grito,* pero sí pueden ser descartadas; Se añade +1 en su Límite de Robo.

Reglas de Encuentro: Todos los enemigos adquieren la palabra clave *Nebuloso*. En lugar de refuerzos normales, elige al azar un Enemigo Especial (Maelgar, Rahlfors o Gothlaug) para agregar al Área de Aventura con un número de heridas igual al número de Héroes más el número de refuerzos que indique el medidor para esa ronda.

Recompensa: Ganas 3 Restauración adicionales al final del Encuentro por cada Enemigo Especial derrotado.

En el Encuentro Especial: *La Niebla que adoptaba la forma de bestias, enemigos y seres queridos empieza a temblar, pero a partir de ahora eres más prudente con las ilusiones que crea La Niebla.*

Restablece el Medidor de Refuerzos a 0 (o a 4, si estás en la Fase de Refuerzos). **Si Venda está en juego**, La *Culminación* se desencadena en la Fase de Encuentro.

E. EL INÚTIL ARMERÍA.

Aquí se almacenaron las grandes armas de Vallescarcha, las espadas y los escudos que estaban destinados a defenderlos. Pero la destrucción cayó demasiado rápido sobre la Fortaleza y el acceso a la estancia se encuentra cerrado, ahora algunos de los invasores buscan acceder a la armaría.

Si Ardenai está en juego: Ardenai puede provocar una herida en cada enemigo al entrar en su Área de Héroe, aumentando con ello su Medidor de Enemigos en +1 por cada herida que provoque; por cada Herida que provoque pierde 1 ficha de Objetivo que tenga colocada de sus cartas al final de una Fase de Persecución en la que realiza esta opción.

Reglas de Encuentro: Para obtener acceso a la Armería antes que los enemigos invasores, los Héroes deben superar el Encuentro Activo mediante fichas de Objetivo o eliminar a todos los enemigos en la primera ronda; si esto no se consigue se aumenta en Medidor de Refuerzos en +3 y todos los enemigos en juego se Enfurecen.

Recompensa: Cada Héroe puede mover 1 Carta de Equipo de su Mazo de Descartes a la mano o de la Pila de Entierro a su Mazo de Descartes; Roba un Carta de Recompensa adicional.

En el Encuentro Especial: *Las antiguas armas de los Escuderos brillan con furia, ahora que por fin se enfrentan al enemigo para el que fueron forjados.*

Todas las armas provocan, en cada ataque, una herida en Enemigos con la Palabra Clave *Nebulosos* durante ese turno. Si Ardenai está en juego, La Culminación se desencadena en la Fase de Encuentro.

F. EL ENAJENADO MAESTRO DE LAS TRADICIONES

Se oye risa estúpida entre La Niebla, que procede un anciano se tambalea. Es el Maestro de las Tradiciones Hyrkenan, pero el impacto de la caída de la Fortaleza ha destrozado su raciocinio. Debes mantenerle a salvo hasta que su mente se recupere.

Si Arani está en juego: Arani no puede utilizar cartas de *Protección* o de *Curación* mientras se está atendiendo Maestro de las Tradiciones Hyrkenan; Además hará +1 de daño mágico en todos sus ataques mágicos.

Reglas de Encuentro: Asigna al Maestro de las Tradiciones Hyrkenan a un Héroe en cada ronda; Ese Héroe no puede realizar ninguna Acción Regular durante su Fase de Héroe.

Recompensa: Cada jugador puede cambiar una Hazaña Avanzada que se encuentre en su mano, en su Mazo de Descarte o en su Pila de Entierro, por otra Hazaña Avanzada del mismo valor, que esté en su Mazo de Descarte o en su Pila de Entierro y que va en su mano.

En el Encuentro Especial: *El enajenado Hyrkenan empieza a recitar fragmentos más claros en verso de una profecía, pero ahora sus palabras tiene sentido. El Maestro de las Tradiciones está hablando del Mistwurm y de cómo destruirlo.*

La sabiduría del Hyrkenan te permite colocar 2 fichas de Objetivos sobre el Cuerpo de El Mistwurm. Si Arani está en juego, La Culminación se produce en la Fase de Encuentro.

Encuentro Especial

Revela la ubicación y el *Marcador de Aventura* en una Localización adyacente.

Reglas del Encuentro Especial

En el centro de las ruinas de la Fortaleza, La Niebla es más espesa. Los cúmulos de La Niebla se retuerce con voluntad y vida propia. En este terrible lugar, La Niebla empieza a tomar forma de garras, escamas, colmillos, ojos y de cola de serpiente. Es el dragón fantasmal llamado Mistwurm.

Refuerzos: +4, en la primera ronda solo enemigos Rojos, en la segunda solo Azules, tercera solo Rojos y así sucesivamente.

Preparación de los Enemigos: Héroes +3 Azul (todos).

Reglas de la preparación del Encuentro Especial: Todos los enemigos en juego obtiene las palabra clave *Nebuloso*.

El Mistwurm está formado por 1 Mandíbula, 2 Garras, y 1 Cola, que deben ser tratadas como 4 enemigos distintos. Cada uno de ellos tiene un número de heridas igual al número de Héroes +2. Al final de la Fase de Tiempo de cada ronda ellos se vuelven al Área de Aventura y se colocarán como si se trataran de los 4 primeros refuerzos.

Las Mandíbulas de la criatura son las primeras en mover en la Fase de Persecución. El Aliento Venenoso provoca el estado de Veneno al atacar; Además el Mordisco Corrosivo indica que si el héroe entierra 1 carta a causa de este ataque, ese mismo Héroe debe descartar de 1 carta bien de su mano bien de su Área de Héroe.

Las dos Garras de la criatura se mueven en segundo y tercer lugar en la Fase de Persecución. Después de su ataque, el Héroe debe descartar una carta *Escudo* o de *Armadura* del Área de Héroe o enterrar una carta con estas palabra clave en la Pila de Entierro. Si se entierran cualquier cartas a consecuencia de un ataque, debes descartar todas las cartas de *Movilidad*, *Combate* o *Protección* que tengas en tu mano. Cuando se

enfurezca, La Garra se desplaza a otro Área de Héroe (según la puntuación en el Medidor de Enemigos de los Héroe y reduciéndose a la mitad como de costumbre) y realizará un nuevo ataque.

La Cola de la criatura se moverá en cuarto lugar en la Fase de Persecución. Si se enfurece atacará inmediatamente nada más se entra en un área héroe. Siempre está a +① de Alcance de los ataques.

Reglas Especiales: El Cuerpo Mistwurm permanece en el Área de Aventura. No necesita ser dañado o herido. Se puede utilizar los Marcadores de Aventura para desencadenar La Culminación:

Aullidos bestiales resuenan a través de La Niebla provocando que la misma se arremoline y que empiece a descender. Los Hombres Bestia saltan a través de la oscuridad y no te atacan. Cae sobre el Mistwurm provocando su fragmentación y desgarrando su cuerpo vaporoso.

De repente se oye la voz de Ghodel el Chamán que entre sollozos dice; "El Padre de la Noche nunca olvida a sus hijos".

Contra todo pronóstico, los Hombres Bestia leales a La Noche han vuelto... y ellos están de tu lado!

Roba cartas de enemigos verdes hasta obtener una carta de Chamán Salvaje, a continuación, sigue robando hasta que tenga un total de 4 Hombre Bestia, coloca al menos 1 Aliado en cada Área de Héroe. Las habilidades especiales de cada Aliado se indica en la primera Aventura de esta Campaña. Pero esta vez los aliados son totalmente fiables.

Un enemigo (incluyendo apéndices del Mistwurm) puede ser asignado a cada Aliado. Si un héroe no tiene otros enemigos en su Área de Héroe, sin contar los enfrentados al Aliado, en los ataques contra el cuerpo de Mistwurm obtiene +① de Alcance.

A partir de este momento, después de La Culminación, se pueden asignar fichas de Objetivo al Cuerpo de Mistwurm de la siguiente forma:

- 1 ficha de Objetivo por cada 3 puntos de daño físico.
- 1 ficha de Objetivo por cada 2 puntos de daño psíquico.
- 1 ficha de Objetivo usando las habilidades de Cuervo y Arani.

La criatura será completamente destruida cuando en El Cuerpo estén asignadas un total de fichas de Objetivo igual al número de Héroes x 4.

Finalización: Cuando el Mistwurm sea completamente eliminado.

Penalización por retirara: Los Héroes no se pueden retirar de este Encuentro.

Condiciones de Victoria

Si el Mistwurm es finalmente eliminado, la Aventura finalizará en victoria en la Fase de Encuentro.

La Niebla se disipa junto con el último rugido de la criatura. Has sobrevivido a la batalla y parpadeas aturdido. A tu alrededor ves los restos de lo que antes había sido la poderosa Fortaleza. Muchos de los tuyos han muerto, las paredes y estructuras han sido destruidas y el gran señor de la Fortaleza asesinado. Pero estas seguro que los habitantes de Valskyrr conseguirán reconstruirla. Y, a pesar de todo, algo más grande ha sido forjado

durante la batalla. Los ojos de la Hombres Bestia reflejan algo en su mirada: un nuevo respeto. Con la su fe renovada en el Padre de la Noche, se creado una nueva alianza más fuerte que las paredes de piedra de antigua Fortaleza, una nueva alianza forjada por la sangre que habéis derramado juntos.

Es hora de reconstruir.

FAQ

¿Cómo funcionan los Aliados en esta Aventura?

Los detalles completos están en la primera Aventura de esta Campaña. Aliados se asignan a los Héroes. Uno o varios enemigos puede estar enfrentados a un Aliado. Los Aliados atacan en la Fase de Héroe y son atacados por uno o varios enemigos a los que esté enfrentados en la Fase de Defensa. Cualquier efecto que Enfurece a un enemigo en el Área de Héroe también puede Enfurecer a un Aliado. Los Aliados pueden ser curados por cualquiera de los puntos de Restauración reasignados por el Héroe cuya Área de Héroe se que se encuentran, en vez de reciclar cartas.

¿Cómo actúa El Mistwurm?

Tratar a cada uno de los apéndices de El Mistwurm como un Enemigo Especial único. Si eliminas a uno, gana las correspondientes fichas de Resolución. Pero volverá al juego en la siguiente Fase de Refuerzos, siendo los primeros refuerzos en salir del Área de Aventura en la siguiente ronda, hasta que El Cuerpo de El Mistwurm sea destruido, después de lo cual se dispersan y finalizando en el ronda el Encuentro Final especial, en la Fase de Encuentro.

El Cuerpo de Mistwurm no puede ser objetivo de ataques y solo el *Marcador de Aventura* F permite colocar fichas de Objetivas sobre el mismo antes de La Culminación. Una vez que La Culminación ha comenzado, El Cuerpo del Mistwurm puede ser objetivo; su cuerpo se encuentra en el Área de Aventura. Los Héroes (y posiblemente los Aliados si no están enfrentados a ningún enemigo, por lo que su Alcance aumenta) puede añadir 1 ficha de Objetivo por cada 3 puntos de daño físico o 2 puntos de daño mágico.

EPÍLOGO

Las cuatro aventuras que vienen en la caja básica de Mistfall proporcionan horas de diversión y más si tienes en tu poder la promoción de la BGG "Quests & Nightmare Cards". Además la expansión Valskyrr te proporciona una nuevo modo de jugarlas utilizando el modo campaña.

Pero con el tiempo, es posible que desees introducirse en aventuras con una mayor variedad, así que espero que estas cuatro aventuras te proporcionen lo que buscas.

Mientras escribía estas aventuras estaba interesado en seguir, de alguna forma, el elegante sistema de juego creado por Błażej Kubacki. Mistfall es excelente en llevar a la mesa una aventura en la que, superados una serie de emocionantes combates, se llega a una tensa "lucha contra el jefe", pero ¿Puede dar más de si esta mecánica?

En la primera de las Aventuras, se propone una versión de la mecánica de los Aliados para el juego básico. Al parecer, he anticipado algunas de las ideas que Błażej, el autor del juego, ha desarrollado para la próxima expansión del juego, Heart of the Mists. También quería ver si Mistfall podía recrear lo que Błażej señala irónicamente como "una misión de escolta", permitiendo un encuentro final que no sea la clásica pelea con el jefe final.

En la segunda de las Aventuras tiene una estructura diferente a las del juego básico; es un escenario de persecución. Con esta Aventura quería plantear la posibilidad de añadir más opciones al modelo de Mistfall, ofreciendo a los jugadores la toma de decisiones sobre si sufrir en un momento concreto o dejarlo para más adelante. Los Encuentros de Persecución se pueden resolver rápidamente, pero los enemigos que se dispersen aparecerán de nuevo en el Encuentro Especial. El Encuentro Especial, de nuevo, no tiene ningún jefe final, pero en su lugar existe un especie de estado de sitio.

La tercera de las Aventuras, trata de simular una batalla campal a través de las Losetas de Mistfall. Simulación que al final conducirá a una pelea con el jefe final junto a, posiblemente unos cuantos Aliados, dependiente de cómo haya transcurrido la Aventura.

En la última de las Aventuras he tratado de evocar una "mazmorra". Se puede acceder rápidamente al encuentro con el jefe final (los jugadores podrían llegar a ese encuentro en su tercera ronda), pero también tienen la opción de explorar durante más tiempo para encontrar los Marcadores de Aventura que les pueden ayudar en el Encuentro Especial. Con El Mistwurm he tratado de variar la mecánica de lucha con el jefe final representando a un enemigo masivo que puede atacar a varios héroes a la vez.

De forma general, quería dar a los Marcadores de Aventura un papel relevante tanto para la temática como para la narración de las Aventuras, en vez de aplicar simples bonificadores en la pelea final. Algunos jugadores pueden encontrar esto excesivo, sobre todo si ralentiza el juego. Doy la bienvenida a cualquier opinión al respecto.

El modo de Campaña Valskyrr invita a crear Aventura al azar o elegirlas para entablar una narrativa propia. Ofrezco estas Aventuras en estricto orden cronológico. Me pregunto si algunas personas consideran que la libertad de imponer su propia historia sobre los eventos o acontecimientos creados mientras juegas a Mistfall es un aspecto positivo del juego. ¿Alguno se habrá perdido haciendo eso?

Destacar que mecánicamente, estas Aventuras son probablemente imperfectas pues todavía estoy testeándolas. Mistfall es un juego difícil en lo que al diseño de misiones respecta pues una determinada combinación de Héroes provoca una gran diferencia en la forma de resolver los Encuentros. En particular, Arani y la habilidad especial de Cuervo puede desequilibrar cualquier clímax haciendo entrar en juego una serie de fichas de objetivo. He tratado de trabajar en torno a su posible presencia en la historia, pero tal vez sin éxito.

La decisión de emprender este proyecto fue en parte por el desafío que provocaba crea una serie de mecánicas inusuales para Mistfall, pero también fue por el deseo de contribuir a un juego con simpáticos héroes y extraña mitología. Los Hombre Bestia ¿Habían renunciado por completo a El Padre de la Noche? Y él, ¿Había renunciado a ellos? Si La Niebla pudiera adoptar una forma física ¿Qué forma adoptaría? ¿Estoy en lo cierto acerca de Hareag y Celenthia?

Espero que disfruten de mis sugerencias. Y espero Błażej no le importe la demolición de la Fortaleza de Vallescarcha, pues estoy seguro que los habitantes de Valskyrr la habrán reconstruido cuando él vuelva a jugar a Mistall.

Jonathan Rowe