



**CAPÍTULO
CONTRA
DEMONIOS**

CAMPAÑA

THE
EDGE
DAWNFALL

PRÓLOGO DEL CAPÍTULO

La patrulla de frontera. ¿Existe peor destino? Se supone que incluso los guardias de las cloacas volklíngen y los batallones peregrinos penales están mejor. Y, aun así, pocos de nosotros protestan. Nadie está aquí por casualidad y todos sabemos que podíamos haber acabado mucho peor. En cualquier caso, la unidad está llena de locos que, antes que la seguridad de un Refugio, prefieren los vastos eriales, los océanos de ruínas, tormentas de arena y laberintos de estrechos corredores. Y el peligro.

El peligro es el compañero constante de la patrulla de frontera. Lo que hacemos el Capítulo lo denomina «reconocimiento por fuego». Si encontramos un grupo pequeño de demonios, los aplastamos inmediatamente. Si nos cruzamos con algo más grande... Uno de nosotros vuelve con el informe, incluso si eso significa que el resto debe morir para cubrirle.

A veces nadie vuelve, y toda la patrulla se pierde. Incluso nuestro capitán sobrevivió por un pelo: cuando era un joven recluta se hizo el muerto cuando demonios aplastaron su unidad. Desde entonces, se le conoce como Comadreja. Por ahora ha tenido suerte. Ha viajado setenta y tres veces a las tierras fronterizas y siempre ha regresado con la mayoría de sus hombres. Dicen que puede sentir el peligro. Espero que sea algo más que leyendas de soldados.

Si Comadreja comete un error, tendremos que contar con Hilo. Dicen que antes era cortahuesos en las arenas de combate volklíngen, y que por eso puede remendar cualquier herida, da igual qué objeto la haya provocado. Una vez, llevó durante dos días a su espalda un soldado con una herida enorme en su estómago que había cosido con un cordón de zapato. La mayoría de la unidad daría su vida por ella, aunque nadie sabe cómo acabó en la patrulla fronteriza. Es del único tema del que nunca habla. Ni siquiera borracha.

Hay muchos otros que he aprendido a respetar. En infantería pesada, por ejemplo, el sargento Markam, que nunca pierde su humor negro. Gray Torhn, el peregrino más viejo que he conocido. Todavía espera matar sus siete demonios y ganar su libertad, pero nosotros deseamos que no. Es el puñetero mejor cocinero que jamás hemos tenido en la unidad.

Nuestra nueva misión se parece a muchas otras anteriores: realizar un reconocimiento en una larga franja de estribaciones a decenas de millas de la frontera de las tierras habitadas. Solo al abandonar la fortaleza de Eld-hain supimos que no iríamos solos. Un gigantesco hombre de aspecto sombrío camina junto a Comadreja. Viste armadura del Capítulo, aunque no sabría decir si es un Hermano. No muestra su rostro, lo guarda para sí. Se supone que debemos escoltarlo hasta las montañas septentrionales, pero ¿por qué querría alguien ir allí?

Desde el principio, Markam comenzó a farfullar que el extraño nos traería mala suerte.

Tenía razón.

PRÓLOGO DEMONIOS

El libro está encuadernado en hierro oxidado y su tapa está endurecida con los huesos de una bestia muerta hace tanto tiempo que nadie recuerda su aspecto ni sabe de qué mundo procede. En su interior descansan quinientas páginas. Cada una con una textura diferente. Reconozco sus olores con mis ojos cerrados. Muchas veces las he lamido con la punta de mi larga lengua, saboreando los aromas de las pieles curtidas de quinientas razas distintas.

Cada página es un trofeo, una parte de un habitante de uno de los mundos que ayudamos a conquistar. Como cronista de la Compañía del Hierro, puedo recitar nuestra estela en una larga letanía, incluso con los ojos cerrados.

Quando se me concedió este honor, rasgue mi pecho de alegría. Si hubiera sabido entonces que llegaría un día en el que me avergonzaría de mi posición...

En la batalla de Eld-hain tuvimos el honor de luchar en primera línea. Pero la experiencia y la furia de nuestros guerreros no fue suficiente. Por cinco veces nos estrellamos contra las puertas. Demasiadas veces. Ni siquiera se nos concedió una muerte honorable. Cuando los simios blancos derribaron su extraña torre frente a la carga de la Ferrata Séptima, esperamos en la retaguardia una nueva oportunidad.

Sin victoria ni muerte honorable, dos veces desgraciados. El castigo fue severo. Cuando los restos de la Ferrata Séptima se retiraban de la fortaleza humana, los Primigenios nos reunieron y dictaron su sentencia. La insignia de la compañía fue destruida, profanada. Nuestro antiguo pretor, Abigaszz, se desolló a sí mismo y luego fue descuartizado por los sirvientes de Ish. Muchos veteranos se lanzaron contra sus propias espadas. Nos arrebataron nuestro nombre. También nos arrebataron cualquier posibilidad de redención, ya que desde ahora deberíamos proteger la lejana retaguardia. Solo conseguí salvar el libro, fingiendo que se había perdido durante la retirada.

Debo mantenerlo escondido. Un Señor de los Elementos se ha unido a la compañía, una criatura enjuta, y flaca a la que todo el mundo llama Calavera. Aparenta estar con nosotros para mantenernos en contacto con los Primigenios desde el olvidado pozo de mierda al que nos mandan. Pero yo sé que Calavera solo está para asegurarse de que cumplimos lealmente con nuestra sentencia. Es un espía que nunca debe saber de la crónica. Y por eso planeo matarle en cuanto se presente la oportunidad.

Ahora mismo el libro está bien escondido. El último memento de la Compañía del Hierro.

El resto tenemos que volver a conseguirlo

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

¡IMPORTANTE! Tened en 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. Lo mismo vale para la sección «Preparación» de cada escenario. Normalmente, solo contiene elementos inusuales y colocaciones distintas que modifican el procedimiento normal de la preparación de la batalla.

- » Esta campaña utiliza el mapa del mundo (sus casillas para pegatinas comienzan por A, B y C) y el conjunto de pegativas que empiezan por la A. Este mapa tiene 3 filas con 5 espacios para pegatinas cada una, con iconos distintos. Son, comenzando por arriba: Ejércitos (un ejército), Poderes (un círculo mágico) y Bajas (una tumba).
- » El marcador demonio en la campaña se convierte en el marcador de la Gloria de la Compañía del Hierro. Representa el progreso de la compañía por el largo y sinuoso viaje en el que se embarcan para recuperar su honor, nombre e insignia. Un número alto mejorará la posición de la compañía dentro del ejército demonio y, normalmente, significará opciones adicionales u oportunidades de reclutamiento. Por otro lado, puede atraer enemigos más poderosos.
- » El marcador del Capítulo en la campaña se convierte en el contador de Colonos de las tierras fronterizas y representa el número de familias y habitantes inocentes que el jugador del Capítulo ha conseguido salvar. Los colonos siguen a su ejército y son un arma de doble filo. Muchos de ellos entregarán al jugador del Capítulo su respeto y su gratitud, pero también harán su viaje mucho más duro.

CAMBIOS EN EL MAPA DE CAMPAÑA

Algunas veces un texto te pide que coloques una pegatina en alguna parte del mapa de campaña principal. Estas pegatinas pueden representar muchas cosas, desde ciudadelas arrasadas o puentes quemados hasta peligrosos monstruos o extraños poderes desatados por tus acciones.

Para mantener el mapa 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.

Cuando termines la campaña, deja todas las pegatinas en su sitio para marcar los cambios permanentes en el mundo de «The Edge Dawnfall» Esto puede provocar resultados inesperados en campañas posteriores y te permitirá descubrir partes de la historia que no hubieras descubierto de otra manera.

UNIDADES Y MAZOS INICIALES

Al contrario que en una partida estándar, los jugadores comienzan la campaña solo con una parte de sus fuerzas y un pequeño

mazo preconstruido de cartas. Al avanzar la campaña, se añadirán unidades más poderosas, Santuarios y cartas de Acción adicionales. Además, queda anulada la regla estándar que restringía las Cartas de Acción de tu mazo a las unidades presentes en tu ejército. Tu mazo se conserva entre batallas, y en ocasiones puede contener cartas que no pueden ser utilizadas por ninguna unidad en una batalla concreta.

Recuerda que, en estos casos, ¡la acción superior sigue estando disponible y puede ser utilizada por cualquier unidad!

Cartas de Acción iniciales:

Capítulo:

- » Disparo
- » Drenaje de energía
- » Empujón
- » Formación
- » Muro de escudos
- » Salto
- » Táctica
- » Trampa
- » Último hombre en pie
- » Vigilancia

Demonios:

- » Agarrón espectral
- » Autodestrucción
- » Bola de fuego
- » Control mental
- » Fe
- » Fuente de energía
- » Poder infernal
- » Ráfaga
- » Rayo de hielo
- » Torbellino sangriento

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

MARCADOR DE TIEMPO

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

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

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

SALVAR EL AVANCE DE LA CAMPAÑA

Aunque las partidas de campaña son más cortas que las partidas normales, una campaña completa puede durar varias horas. Si queréis parar a mitad de partida, simplemente anotad el número del escenario actual y el estado de ambos marcadores de campaña. Después, doblad y recoged el juego hasta que estéis dispuestos a volver, teniendo cuidado de separar los mazos de campaña del resto de cartas. Todas vuestras elecciones de escenario se recuerdan gracias al sistema de pegatinas que colocáis en el tablero de campaña durante la partida.



ESCENARIO 1

ESCALERAS NEGRAS



EL CAPÍTULO:

Durante veinte días avanzamos hacia el noroeste a través de los eriales, encontrando solo asentamientos abandonados y pozos secos. Cuando nuestros suministros empezaron a escasear, Comadreja quiso buscar agua, pero nuestro invitado se opuso. Dijo que tenía que llegar a las montañas sin demora. Al anochecer, escuché a Torhum contar una historia sobre las extrañas criaturas que se habían visto recientemente en el norte. Me pregunto si hay alguna conexión entre esto y el extraño.

En cualquier caso, finalmente llegamos a las Escaleras Negras. Es una vieja carretera de antes del Día del juicio que atravesaba las montañas. Ahora solo quedan de ella fragmentos, agrietados por el calor, dentados, traicioneros.

Estamos en los límites de las tierras humanas. El viajero anunció que continuaría solo. Esta afirmación nos pilló por sorpresa. ¿Podiera ser que nuestra misión hubiera terminado antes siquiera de empezar realmente? Al final, Comadreja pudo convencer al hombre de que se llevase a dos hermanos fuertemente armados, aunque solo fuera hasta la parte superior del paso.

El resto de nosotros esperaría al pie de las montañas, observando como las tres figuras se adentraban en el paso.

DEMONIOS:

No hay nadie en la Compañía del Hierro que ame a esos bastardos insidiosos y manipuladores, los Primigenios de la Ferrata Séptima. Pero hay que reconocer que son inteligentes. Solo han pasado unos días desde la derrota de Eld-hain y ya tienen planeada una nueva ofensiva.

Todos nosotros rezamos a nuestros ancestros para ser destinados a primera línea. Pero los Primigenios tenían otros planes. Nos han enviado a los eriales septentrionales, tan lejos de la sangre y la batalla como es posible. Rechinamos nuestros dientes de rabia, rasgamos nuestros cuerpos con garras afiladas... sin resultado.

Ahora estamos en el peor erial de este maldito mundo humano. El sol nos abrasa y el viento nos fustiga. Se han formado cicatrices alrededor de los clavos de hierro que nuestros soldados clavan en su carne después de cada batalla. Incluso nuestro nuevo pretor, un guerrero experimentado llamado Erizo, normalmente calmado como una roca, empieza a perder la paciencia.

Solo Calavera conserva su sonrisa, como si le divirtiese nuestro sufrimiento.

Un día Erizo perdió la cabeza. Cogió a sus sabuesos favoritos y se dirigió a las montañas. Cuando lo detuve en el borde del campamento, me dijo algo acerca de ser llamado allí. Dicen que los sueños de Erizo están atormentados por voces de Khyber. No sé si eso es posible... hace mucho que no hablan a nadie, y él no es un gran héroe. En cualquier caso, espero que no le digan que salte desde un acantilado o que se clave una espada en sus entrañas. Sería el tercer pretor muerto en dos semanas. Eso es malo para la moral.

PREPARACIÓN:

- » Los jugadores no usan sus Santuarios en esta batalla y solo colocan un Yacimiento de Crystal cada uno.
- » El jugador del Capítulo comienza con 1 Crystal adicional.
- » El jugador del Capítulo comienza la batalla y no hay Dispersión.

REGLAS ESPECIALES:

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

- » **Turno III:** Leed el guion 15.
- » **Turno V:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones. Si ninguno de los jugadores ha conseguido su objetivo, no apliquéis recompensas o penalizaciones y continuad con el Escenario 2.

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

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 2 Unidades de Caballeros Sagrados (una de ellas comienza en modo mejorado).

Objetivo: Matar 2 Sabuesos Sanguinarios.

Recompensa: Leed el guion 11.

Objetivo especial: Matar al Moldeador de Sangre.

Penalización: Leed el guion 12.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » 2 Unidades de Sabuesos Sanguinarios (una de ellas comienza en modo astral)
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre (llega durante la batalla, unidad parcial con solo 1 miniatura, comienza en modo fortaleza).

Objetivo: Matar a todos los enemigos.

Recompensa: Leed el guion 16.

Penalización: Leed el guion 19.

Penalización especial: Si el Moldeador de Sangre ha muerto, leed el guion 14 en su lugar.

LOGROS

- » **Demonios:** Si el Moldeador de Sangre se une a la batalla y uno de los Caballeros Sagrados ya está muerto, el guion realiza inmediatamente un Movimiento Y Combate (en cualquier orden) con la unidad Sabueso Sanguinario que elija.
- » **Capítulo:** Si el Moldeador de Sangre se une a la batalla, ambos Caballeros están todavía vivos y uno de los Sabuesos Sanguinarios está muerto, el jugador del Capítulo realiza inmediatamente un Movimiento Y Combate (en cualquier orden) con uno de sus Caballeros Sagrados.



ESCENARIO 2

BAJAS DE GUERRA

EL CAPÍTULO:

Después de la refriega en el paso, Comadreja envió exploradores para asegurarse de que no había más demonios cerca. Los había. Su campamento estaba a un día de distancia de nosotros. No puedo creerme que en mitad de la nada nos encontremos con una compañía completa de estas bestias. ¿Se habrá acabado la suerte de Comadreja?

Abandonamos la falda de la montaña y comenzamos a dirigirnos hacia Verreden, para avisar al Capítulo de esta nueva amenaza.

Marchamos durante dos días sin descanso. En el tercer día de viaje llegamos a una llanura desolada... y el fragor de la batalla llegó hasta nosotros. Una nube de humo colgaba del horizonte con siluetas centelleando dentro. Comadreja cogió un catalejo y maldijo en voz alta. Era una gran caravana de colonos, unos doce carros en total. No sé de qué huían, pero habían saltado de la sartén a las brasas. Estaban rodeados por un enjambre de adoradores demoniacos. Los colonos se encontraban casi dos kilómetros de distancia, defendiéndose con sus últimas fuerzas. Nos dirigimos a ayudarles, poniendo nuestras armaduras de vapor a toda máquina, pero pronto quedó claro que no llegaríamos a tiempo. Por suerte, en nuestra patrulla servían varios peregrinos con armadura ligera. Nos adelantaron y corrieron a la batalla. Torhum los lideraba, agitando su lanza de vapor. Nunca hubiera creído que el anciano fuese tan rápido. Ni estuviese tan loco.

Quizás pudiéramos salvar a los civiles después de todo. Pero ¿A qué precio?

DEMONIOS:

¡Huele a sangre! Nuestros rugidos sacudieron las montañas en mitad de la noche. Los fantasmas de los ancestros, que cuidan de la compañía desde el inframundo de Khyber, nos otorgan una oportunidad de redención. Aquí, ahora, en este erial olvidado, han aparecido guerreros del Capítulo humano. Serán el primer paso de nuestro camino hacia la expiación.

Se mueven rápido para ser simios desnudos. Tienen buenos exploradores que apenas dejan rastro. Por desgracia para ellos, el simple pensamiento de una batalla ha avivado nuestro fuego. Perseguimos a estos humanos sin descanso, y nuestra piel picaba en anticipación de un nuevo clavo.

Y cuando finalmente los vimos, toda la compañía aulló... ¡la batalla ya había comenzado! ¡Las despreciables criaturas de la casta de Terrores querían robarnos nuestra gloria! Avanzamos a la carrera, conscientes de que todavía estábamos a kilómetros de distancia. Por el rabillo del ojo vi a Calavera lanzando algún conjuro y, momentos después, se desvaneció en el aire. Su enjuta figura reapareció a lo lejos, entre los combatientes.

Me detuve sorprendido. Nunca esperé que esta babosa tuviese un valor digno de los Hijos de Khyber.

PREPARACIÓN:

» Los jugadores no usan sus Santuarios en esta batalla.

REGLAS ESPECIALES:

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

» **Turno II:** El jugador del Capítulo coloca 1 unidad de Caballeros Sagrados en el límite del mapa, al menos a una casilla de distancia de cualquier otra miniatura o ficha. Leed el guion 29.

» **Turno III:** El jugador del Capítulo coloca 2 Peregrinos (si tiene las miniaturas disponibles) en el límite del mapa, al menos a una casilla de distancia de cualquier otra miniatura o ficha. Leed el guion 29.

» **Turno V:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.

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

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

» 1 Unidad Peregrino

» **Llegan unidades adicionales durante la batalla.**

Objetivo: Sobrevivir

Recompensa: Leed el guion 22.

Objetivo especial: Sobrevivir con al menos 2 Peregrinos.

Recompensa especial: Si el Capítulo consigue sobrevivir a la batalla con al menos 2 Peregrinos, suma 1 al número de Colonos de las tierras fronterizas.

Penalización del Capítulo: Leed el guion 23.

EJÉRCITO DEMONIO:

» 2 Unidades Erudito Oscuro

» 1 Señor de los Elementos.

Objetivo: Matar a todos los Peregrinos.

Recompensa: Leed el guion 25.

Penalización: Leed el guion 28.

LOGROS:

» **Capítulo:** Si el Señor de los Elementos muere, tira 1 dado rojo por cada Erudito Oscuro restante. Un resultado igual o superior a 5 significa que el Erudito ha entrado en pánico y ha huido del campo de batalla. Retira esta miniatura.

ESCENARIO 3

LOS FUEGOS DE FYRHOME

EL CAPÍTULO:

No tuvimos la oportunidad de recobrar el aliento tras la batalla. Ayudamos a los supervivientes a montarse en las carretas que quedaban y nos dirigimos directos a Verreden con los demonios pisándonos los talones. Conseguimos salvar algunos civiles, en su mayoría colonos de las tierras fronterizas y sus familias. Sabemos que serán un peso muerto. Markam enseguida comenzó a farfullar que deberíamos abandonarlos a su suerte. Comadreja e Hilo no quisieron ni oír hablar de ello. Me alegro.

Lo que no me alegra tanto son las noticias que nos dieron los colonos. Parece que nuestra victoria en Eld-hain tuvo un precio. La mayoría de los ejércitos y las tropas del Capítulo de cada Refugio estaban comprometidas allí. Grandes zonas entre los Refugios quedaron indefensas. Nuestros enemigos se aprovecharon de ello. Su ancho frente de hierro arrasó las tierras. La gente que salvamos huía de esta masacre.

Al atardecer alcanzamos una llanura y llegamos a una tranquila ciudad rodeada por un cinturón de viejas granjas. Miradas curiosas nos seguían desde porches y ventanas.

Es Fyrhome—dijo una mujer. —No saben la que se les viene encima.

Es solo cuestión de horas que los demonios lleguen aquí. Si queremos dar a esta gente una oportunidad de escapar, debemos prepararnos para otra batalla.

DEMONIOS:

¡Han escapado! Tenían caballos y carretas, y esas malditas armaduras mecánicas que nunca se cansan... y nosotros acabábamos de terminar una agotadora carrera de tres días. ¡Incluso la Compañía del Hierro debe descansar en algún momento!

Erizo cayó presa de una furia profunda y silenciosa en la que no le había visto nunca. Cuando se rehízo, dividió la compañía en tres pelotones, cada uno suficientemente grande como para hacer frente a los humanos si llegase a encontrarlos. A pesar de sus heridas, Calavera va a ir en el primer grupo. Gvor liderará el segundo. Yo permaneceré en el tercero junto a nuestro pretor. Gracias a ello tengo un momento para sacar la crónica de su escondite y actualizarla sin peligro. He descuidado esta tarea por mucho tiempo.

Al atardecer, un Sabueso Sanguinario vuelve con un mensaje atado a su collar. Nuestra segunda columna ha encontrado a nuestra presa. Están en un pueblo humano, preparándose para defenderlo. Estúpidos. Pero incluso la piel de un estúpido tiene su utilidad. Tengo la sensación de que un nuevo y glorioso capítulo de nuestra crónica está a punto de empezar.


REFUERZOS DEMONIOS:

El jugador Demonio coloca la pegatina A04: «Estandarte Demonio» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de este momento, puede colocar y utilizar su carta de Estandarte durante cada batalla, siguiendo las reglas normales.

PREPARACIÓN:

- » El jugador del Capítulo comienza todos los pasos del despliegue y realiza el primer turno. Ninguna unidad puede Dispersarse.
- » Después de que todas las miniaturas y fichas estén colocadas en el tablero, el jugador del Capítulo coloca también fichas pequeñas en los cuatro Yacimientos de Crystal (una por Yacimiento). Las fichas representan las trampas preparadas por los habitantes de Fyrhome.

REGLAS ESPECIALES:

- » Durante la Extracción de cada jugador, comprueba Impacto para cualquier miniatura demonio con un Yacimiento de Crystal marcado con trampa  Efecto: 1 Herida. Después, retira todas las fichas trampa que hirieron con éxito a una miniatura Demonio.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completos de la batalla. Marcad el turno VII en el marcador.

- » **Turno VII:** Último turno. Si no hay ganador después de que ambos jugadores completen sus acciones, el jugador con más Puntos de Victoria gana.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 1 Unidad Caballero Sagrado.
- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Explorador

Objetivo: Sobrevivir con al menos 3 miniaturas.

Recompensa: Leed el guion 31.

Objetivo especial: Ganar por Puntos de Victoria o matando a todos los enemigos.

Recompensa especial: Si has conseguido matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria, leed el guion 33 en su lugar.

Penalización: Leed el guion 32.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Hijo de Khyber
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario.
- » 1 Unidad Erudito Oscuro
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre (con solo 1 miniatura, presente si la pegatina A08: «Triunfo del pretor» está presente en el mapa de campaña).

Objetivo: Ganar por Puntos de Victoria o matando a todos los enemigos menos a 2.

Recompensa: Leed el guion 35.

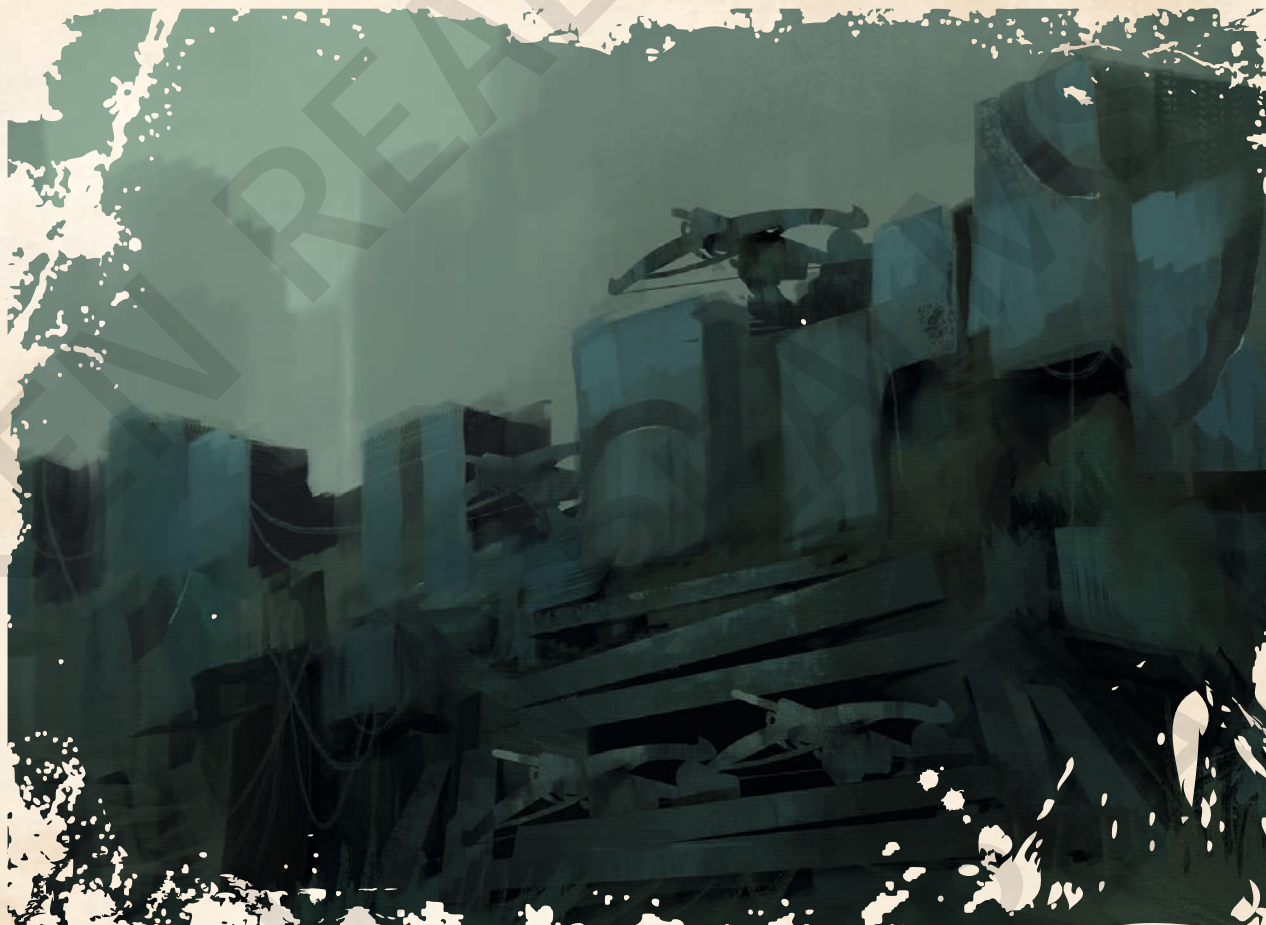
Penalización: Restad 1 a la Gloria de la Compañía del Hierro. Calavera, espía de los Primigenios, muere en batalla. Coloca la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña.

LOGROS

- » **Capítulo:** Cuando muera un Hijo de Khyber, un Moldeador de Sangre o un Sabueso Sanguinario, leed el guion 34.

ESCENARIO 4

CRUZANDO RÍO SECO



EL CAPÍTULO:

¡Gloria al Capítulo! Nunca pensé que diría esto, pero fueron los hermanos los que nos salvaron cuando los comandantes en Verreden y Riggers perdieron la cabeza. Uno de los líderes más avezado del Capítulo, Magnus el Temerario, llegó directamente de Eld-hain con sus caballeros. Sus armaduras todavía estaban manchadas de sangre. Magnus tomó el mando. Diseñó un plan.

Desde ese momento, comenzamos a obstaculizar el asalto enemigo, esperando que llegaran más refuerzos de todas las ciudades y que las corrientes de refugiados alcanzaran la retaguardia. Elegimos como línea de defensa principal el cauce de Río Seco, cuyas altas riberas forman una muralla natural que se extiende por más de ciento cincuenta kilómetros desde el oeste hacia el sureste.

Ahora estoy de pie sobre ellas, observando cómo se acerca el enemigo. Los demonios han estado reuniendo sus tropas desde ayer. Resulta evidente que tratarán de abrir una brecha. Portan escaleras de huesos humanos y cuerdas largas con garfios de hierro. Pero tras de mí brillan las ballestas de los exploradores. Si alguna de estas bestias consigue llegar arriba, estamos preparados para empujarles al abismo.

Covoro Her, IV Batallón de Francotiradores, Verreden.

DEMONIOS:

—¡Mi bella y cruel señora!

—Estamos listos para el ataque frontal. Entiendo lo frustrados que vos y el resto de Primigenios están por el hecho de que, tras un prometedor comienzo, esta ofensiva se haya quedado varada en la ribera de este maldito río seco. Pero les prometo que estos patéticos humanos no nos detendrán por mucho tiempo. Tenemos varias sorpresas que nos ayudarán a desbordar sus posiciones en la otra orilla. Y cuando hagamos eso, cuando atravesemos sus defensas, avanzaremos por sus tierras como una avalancha de hierro. Espero que cuando todo esto se logre, me permitáis presentarme ante vuestra temible majestad y oír vuestra voz una vez más.

Hvaar Faucenegra, pretor de la Ferrata Séptima

IMPORTANTE Esta es una batalla entre los ejércitos principales de los Demonios y los hombres. Durante esta batalla, los jugadores **NO** reciben ninguna bonificación por las pegatinas que tengan en sus secciones «Poderes», «Ejércitos» o «Bajas» del mapa de campaña.

REFUERZOS:

Ambos jugadores seleccionan 5 cartas adicionales y las mezclan con sus mazos de campaña. También puede reemplazar hasta un máximo de 5 cartas que ya estén en sus mazos por otras cartas de su facción

PREPARACIÓN:

- » En este escenario, el Capítulo siempre despliega primero y los Demonios siempre juegan el primer turno.
- » Antes de desplegar ninguna unidad, el jugador Demonio escoge uno de los lados largos del mapa. Todas las casillas de ese lado representan la cima del acantilado que los ejércitos Demonio intentan capturar (consultad las reglas especiales).
- » El jugador Demonio debe desplegar sus unidades a una distancia de menos de 3 casillas del límite del mapa directamente opuesto a la cima del acantilado.
- » El jugador del Capítulo debe desplegar sus unidades en las casillas de la cima del acantilado (en el límite correcto del mapa).
- » El jugador del Capítulo comienza la batalla con 3 Crystales en lugar de 2.

REGLAS ESPECIALES:

- » Durante esta batalla, los jugadores no reciben bonificaciones ni penalizaciones otorgadas por las pegatinas que están en las secciones «Poderes», «Ejércitos» y «Bajas» del mapa de campaña.
- » Los Demonios llegan a la cima del acantilado exhaustos. Activar cualquier unidad Demonio requiere que el jugador gaste 1 Crystal adicional o que sacrifique 1 ficha de Resistencia.
- » Cuando una miniatura **MÁS ARRIBA** (a menos casillas de distancia de la cima del acantilado) ataca a una miniatura **MÁS ABAJO** (a más casillas de la cima del acantilado) gana +1 INI.
- » Cualquier miniatura **MÁS ARRIBA** puede Empujar a una miniatura **MÁS ABAJO**, sin importar el tamaño de su peana.
- » Si dos miniaturas están al mismo número de casillas de distancia de la casilla de la cima del acantilado más cercana, están a la misma altura y no se les aplican las dos reglas anteriores.
- » Pon una ficha pequeña en la peana de cualquier Erudito. Es una poderosa bomba que esparce humo negro. Cuando una unidad Erudito se activa, puede detonar la bomba antes de cualquier Movimiento o Combate, matando al Erudito que la lleva. Durante el siguiente turno del Capítulo, los ataques a distancia serán imposibles debido a la

oscuridad artificial y al denso humo.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos III, IV y VII.

- » **Turno III:** Los Demonios reciben 1 unidad Erudito Oscuro adicional. Desplégala en cualquier casilla vacía a al menos 5 casillas de distancia de la cima del acantilado.
- » **Turno IV:** Leed el guion 40.
- » **Turno VII:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.

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

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 1 Unidad Explorador. Si está presente la pegatina A18: «Estandarte de Verreden roto» en el mapa de campaña, la unidad Explorador solo tiene 1 miniatura en lugar de 2.
- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Caballero Sagrado

Objetivo: No tener más de 3 miniaturas enemigas en casillas que pertenezcan a la cima del acantilado al final de cualquier Turno del Capítulo o matar a todos los enemigos menos 3.

Recompensa: Coloca la pegatina A16-A: «Victoria del Capítulo» en el espacio apropiado del mapa de campaña, leed el guion 41.

Penalización: Colocad la pegatina A16-B: «Victoria de los Demonios» en el espacio apropiado del mapa de campaña, leed el guion 41.

Penalización: especial: Si todos los Exploradores mueren, leed el guion 43.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » 1 Unidad Erudito Oscuro
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario
- » **Llegan unidades adicionales durante la batalla.**

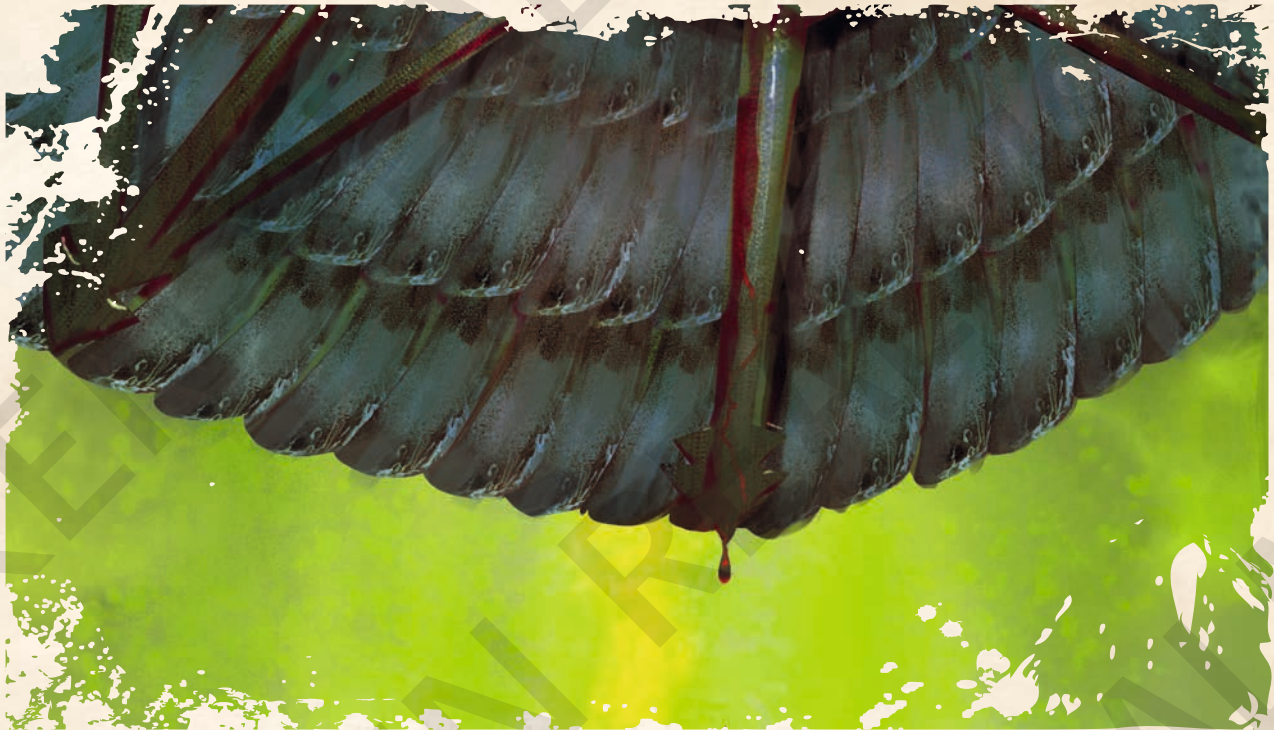
Objetivo: Tener al menos 4 miniaturas en la cima del acantilado al final de cualquier Turno del Capítulo o matar a todos los enemigos menos 4.

Recompensa: Coloca la pegatina A16-C: «Victoria de los Demonios» en el espacio apropiado del mapa de campaña, leed el guion 42.



ESCENARIO 5

EL SECRETO DEL MONASTERIO



EL CAPÍTULO:

La patrulla de frontera nunca descansa. Tras abandonar la incendiada Fyrhome nos hemos dirigido hacia el noroeste donde, según los lugareños, deberíamos de encontrar una iglesia y una abadía. Cerca del templo vimos algunas granjas y viñedos. Deberíamos haber abandonado a esta gente a su suerte. ¡No podemos salvar a todo el mundo! Y, sin embargo, no podíamos irnos sin más.

Nuestra llegada sorprendió a las hermanas silenciosas. Las noticias de una horda furiosa de demonios no parecieron preocuparles. Ni siquiera accedieron a abandonar el convento. Comadreja e Hilo intentaron convencerlas. Era una tarea tediosa y lenta ya que las hermanas no romperían su voto de silencio ni siquiera en una situación peligrosa. El tiempo volaba. Los demonios llegaron antes de que tuviésemos tiempo de partir.

Preparamos líneas de defensa alrededor del monasterio, pero pronto aparecieron más enemigos por el horizonte. Atacaron con tal furia que tuvimos que refugiarnos tras los muros de piedra de la abadía. Los asustados colonos, las mujeres, los niños, las monjas se amontonaban detrás de nosotros mientras tratábamos de frenar el avance enemigo.

Al final, nos vimos empujados hacia el scriptorium subterráneo. Y lo que vimos allí nos dejó sin palabras.

Un ángel mecánico se alzaba en el centro de la habitación, rodeado de cojines y velas. Mediante gestos, la madre superiora nos explica que las monjas tratarán de reactivarlo. Este podría ser el milagro que necesitamos para salir de aquí con vida. Rodeamos el ángel con un muro de escudos, preparándonos para la batalla final.

Aunque las hermanas silenciosas no pueden hablar, cantan extraordinariamente bien...

DEMONIOS:

La derrota en esa maldita ciudad quemaba mis dedos mientras escribía sobre ella en la crónica. Nuestra compañía lucha y sangra, pero todavía tenemos que probar que podemos ganar. ¿Cómo vamos a conquistar fortalezas si somos rechazados por deshechos humanos?

Por suerte, pronto tendremos oportunidad de igualar el marcador. Las tropas del Capítulo que perseguimos han hecho algo tan estúpido que Erizo tuvo que escuchar el informe tres veces. En lugar de abandonar la ciudad, ¡recogieron a todos sus habitantes y empezaron a moverse en nuestra dirección! Resulta que por ahí existe un pequeño templo que quieren proteger.

Atacamos con todos nuestros soldados y conseguimos empujarles hacia el sótano del templo. Se escondieron como ratas en corredores oscuros. No tienen dónde huir. Todo se decidirá aquí.

Estamos excitados por la próxima batalla. Erizo ha preparado cuidadosamente un plan de asalto, escogiendo quién tendrá el honor de luchar en primera línea. Tan solo estoy un poco preocupado por los extraños cánticos que vienen de los pasillos de la abadía.

Nos vendrían bien Calavera y sus malditas runas de adivinación...


REFUERZOS DEL CAPÍTULO:

El jugador del Capítulo coloca la pegatina A03: «Estandarte del Capítulo» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de este momento, puede colocar y utilizar su carta de estandarte durante cada batalla, siguiendo las reglas normales.

PREPARACIÓN:

- » Durante el despliegue, coloca el Ángel de la Muerte el último, al menos a 1 casilla de distancia de cualquier miniatura del Capítulo.

REGLAS ESPECIALES:

- » El Ángel de la Muerte está inactivo al principio de la batalla (no puede Activarse, usar ninguna Acción, ser Atacado, Empujado o afectado de cualquier otra forma).
- » Los jugadores no pueden ganar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria no se usa.
- » Al final de cada uno de sus turnos Activos, el jugador del Capítulo puede gastar 1 Crystal para colocar un número de fichas Oración en la peana del Ángel igual al número de miniaturas del Capítulo 
- » Si tiene más de 7 fichas Oración, el Ángel despierta inmediatamente. A partir de ahora, toma parte en la batalla de la forma habitual.

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

- » **Turno VIII:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 3 Unidades Caballero Sagrado.
- » 1 Unidad Peregrino
- » Ángel de la Muerte (comienza inactivo, consultad reglas especiales).

Objetivo: Sobrevivir con al menos 1 Caballero Sagrado.

Recompensa: Leed el guion 51.

Objetivo especial: Reactivar el Ángel de la Muerte antes del principio del turno IV.

Penalización: Leed el guion 54.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Hijo de Khyber
- » 2 Unidades Sabueso Sanguinario.
- » 1 Unidad Erudito Oscuro
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre (con solo 2 miniaturas, añade una tercera si la pegatina A08: «Triunfo del pretor» está presente en la sección «Poderes» del mapa de campaña).

Objetivo: Matar 3 Caballeros sagrados.

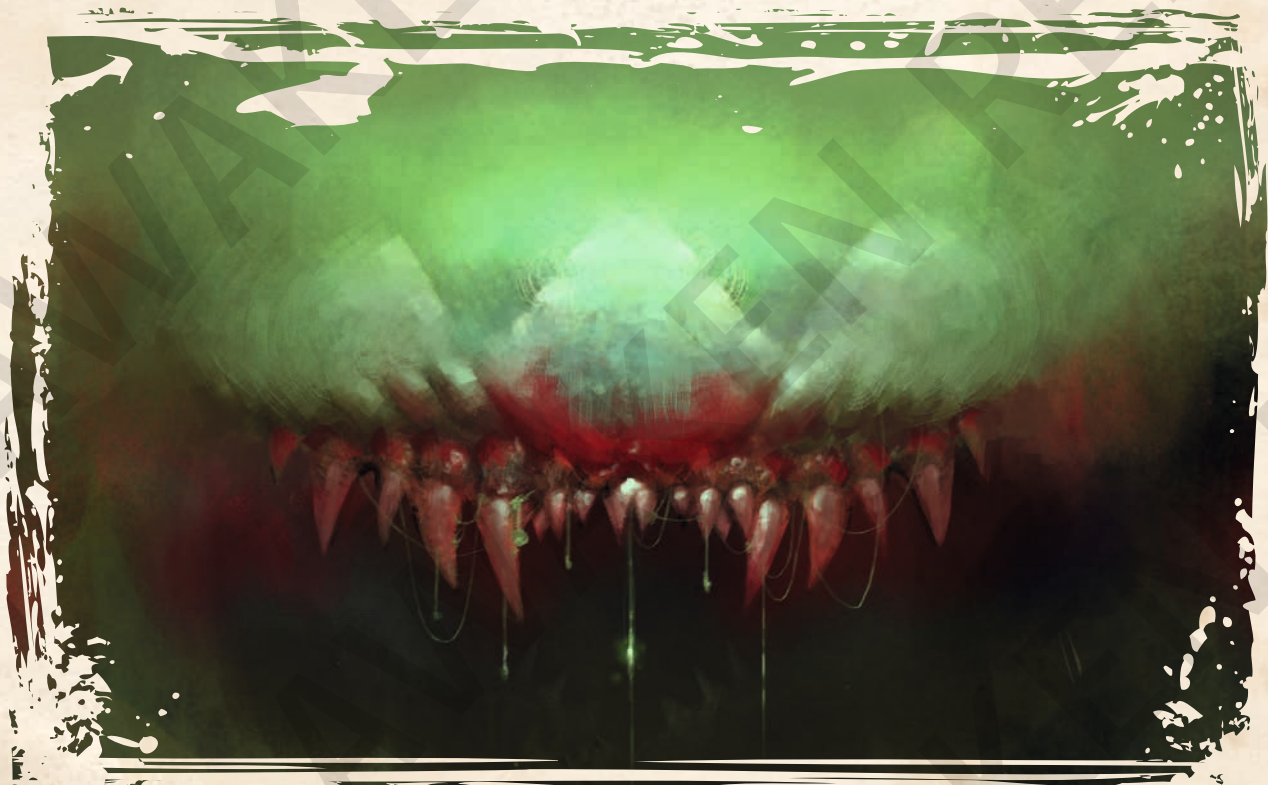
Recompensa: Leed el guion 55.

Penalización: Resta 1 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

Penalización adicional: Si el Ángel de la Muerte se activó antes del turno IV, leed el guion 56.

LÓGROS

- » **Demonios:** Una vez que el jugador del Capítulo coloca la 4ª ficha Oración en el Ángel de la Muerte, el jugador Demonio puede activar 2 de sus unidades durante su próximo turno Activo.



ESCENARIO 6

EL TRANSPORTE



EL CAPÍTULO:

La carretera hacia al sur fue el infierno. En condiciones normales, habríamos llegado a Río Seco en una semana, pero cargados con los colonos nos movíamos a paso de tortuga. La comida y el agua se acabaron pronto. Tuvimos que buscar en asentamientos calcinados y caravanas destrozadas, cogiendo cualquier cosa que los demonios hubieran rechazado. A veces teníamos que escoger una ruta más larga para evitar unidades enemigas que cada vez se volvían más numerosas.

Cuando finalmente llegamos al río descubrimos que nuestro ejército se había replegado. Solo quedaba un pútrido campo de batalla. Vi a Comadreja apretar su puño con tal fuerza que el metal se agrietó y las válvulas hidráulicas se rompieron. ¡Nos habían abandonado! ¡Habían entregado toda la frontera a los demonios!

La gente nos miraba con incertidumbre y nosotros no sabíamos qué hacer. Seguimos moviéndonos, recogiendo pequeños grupos de rezagados por el camino. Poco después, nuestros exploradores encontraron un ferrocarril que cruzaba a través del río. Parece que todavía hay trenes blindados que viajan entre Verreden y Riggers. Esa es nuestra oportunidad. Solo hay un problema: un gran grupo de demonios está construyendo una barricada en las vías. Han debido de llegar a la misma conclusión...

DEMONIOS:

Nuestra presa ha huido hacia el sur. Sabíamos que nada podía salvarles. Había comenzado otra gran ofensiva, y se dirigían hacia ella sin saberlo. Pero era un magro consuelo. ¡El honor del golpe de gracia debería ser nuestro! ¿Se nos permite ir tras nuestra presa? Las órdenes eran claras: debíamos proteger las montañas distantes hasta nuevas órdenes. La patrulla humana nos proporcionó una excusa para abandonar nuestro puesto. Pero ¿no hemos ido ya lo bastante lejos?

El pretor se dirigió a los ancianos de la compañía en busca de consejo. Hablaron toda la noche en su tienda, de la cual brotaban de vez en cuando rugidos llenos de rabia. Al final, decidieron que seguiríamos hacia el sur. La compañía celebró esta decisión con un grito atronador.

Una semana después no quedaba ni rastro de ese entusiasmo inicial. Gvor, nuestro mejor explorador, está cada día más descorazonado. Nos hemos adentrado profundamente en territorio humano, hasta la ribera del Río Seco, dejando atrás multitud de cuerpos y campos de batalla. Nuestra presa no aparece por ningún lado y llegamos tarde para una gran batalla. Gvor se siente responsable. Sin embargo, ha encontrado un camino de hierro por donde todavía transitan las bestias acorazadas de los humanos. Capturar una de ellas llamaría, sin lugar a duda, la atención de los Primigenios...


PREPARACIÓN:

» Antes de desplegar ninguna unidad, el jugador Demonio escoge

cualquier casilla grande a una distancia mínima de 1 casilla del borde del mapa y coloca fichas pequeñas en sus 7 hexágonos. Estas fichas representan la barricada que han construido los demonios sobre las vías (consultad las reglas especiales).

- » El jugador del Capítulo debe desplegar sus unidades a una distancia de al menos 4 casillas de la barricada

REGLAS ESPECIALES:

- » Si alguna miniatura del Capítulo está  con una ficha Barricada, esta miniatura del Capítulo puede utilizar un Combate y gastar 1 Crystal (o 1 ficha de Resistencia) para quitar esta parte de la barricada.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos II, III, IV y V en el marcador.

- » **Turno II:** El tren se escucha en la distancia. El ejército del Capítulo recibe 1 Crystal adicional.
- » **Turno III:** El tren se acerca. El ejército del Capítulo recibe 1 Crystal adicional.
- » **Turno IV:** El tren utiliza los frenos de emergencia. El jugador del Capítulo activa 2 unidades en lugar de una si realiza un turno Activo.
- » **Turno V:** Último turno. ¡El tren está a punto de chocar con la barricada! Si hay menos de 3 fichas de barricada y al menos 1 Caballero Sagrado sigue vivo en el campo de batalla, leed el guion 62.

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

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 2 Unidades Caballero Sagrado.

- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Explorador (con solo 1 miniatura)

Objetivo: Retirar al menos 6 fichas de barricada antes de que acabe la batalla.

Recompensa: Leed el guion 61.

Objetivo especial: Matar al Hijo de Khyber o al Señor de los Elementos.

Penalización: Leed el guion 66.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Señor de los Elementos
- » Hijo de Khyber
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario.
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre (con solo 2 miniaturas, añade la tercera miniatura si la pegatina A08: «Triunfo del pretor» está presente en la sección «Poderes» del mapa de campaña).

Objetivo: Salvar al menos 2 fichas de barricada.

Recompensa: Añade 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro y después leed el guion 67.

Penalización: Resta 1 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

Penalización adicional: Si el Hijo de Khyber y el Señor de los Elementos están muertos, resta 1 punto de Gloria adicional de la Compañía del Hierro.



ESCENARIO 7

UN VIEJO ENEMIGO

OSCURIDAD:

Un tirón. Lo hemos sentido durante mucho tiempo, arrastrándonos en dirección a un espacio multidimensional donde soñamos nuestros sueños llenos de hambre y deseo. Ahora algo se les ha unido, una luz. No debería estar ahí. No en nuestro dominio. A pesar de eso, la luz nos atrae... emana realización.

Nos hundimos en ella, y al instante estamos en otra parte. Cambiamos el útero cálido y ceñido de la oscuridad por un mundo extraño, bipolar. Su suelo es tan duro como nuestros dientes, su parte superior tan ligera que podemos flotar a través de ella sin esfuerzo. Pero lo más importante es que de todas las esquinas provienen débiles emanaciones que hacen que nuestros cuerpos se giren en espirales.

Alimento. Volveremos a casa llenos y satisfechos...

DEMONIOS:

Los sabuesos sanguinarios han estado aullando desde la mañana. El adivino leyó las runas de sangre tres veces, murmurando para sí mismo. Los guerreros avanzan en silencio. Algo se acerca. Todos podemos sentirlo.

Al final, descubrimos un puesto fronterizo humano arrasado por las llamas. La Oscuridad está aquí. Incluso al mediodía, el puesto parece estar rodeado por una niebla negra. Los guerreros escupen en el suelo. Erizo jura en voz alta. No es la primera vez que nos hemos encontrado con ellos. Siempre aparecen en los mundos en los que nuestros ejércitos realizan conquistas largas y salvajes. Una vez comienzan a aparecer vienen cada vez más, como buitres a la carroña. Solo nuestros Primigenios saben de dónde vienen y qué quieren.

Solo una cosa es segura, si no tenemos éxito rápido en este mundo, en poco tiempo la Oscuridad lo inundará todo. Hasta ese momento, debemos erradicarla allá donde aparezca. El pretor da la señal de ataque. A regañadientes, formamos. De todas las batallas posibles, esta es la que querríamos evitar.

PREPARACIÓN:

- » El jugador del Capítulo controlará los ejércitos de la Oscuridad en este escenario.
- » Durante la preparación, el jugador de la Oscuridad debe colocar un Portal de Sombras a una distancia de al menos 3 casillas del borde del mapa.
- » La partida se jugará siguiendo las reglas normales. Consulta las reglas de la «Facción de la Oscuridad» en la expansión «La Oscuridad».

REGLAS ESPECIALES:

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos II, III y VIII en el marcador.

» **Turno II:** El jugador de la Oscuridad recibe 2 puntos de Oscuridad. Si la pegatina A13: «Calavera. Señor de los Elementos» está en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña, leed el guion 75.

» **Turno III:** Si la pegatina A13: «Calavera. Señor de los Elementos» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña, leed el guion 76.

» **Turno VIII:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.

EJÉRCITO DE LA OSCURIDAD:

- » 1 Unidad Sombra
- » 1 Unidad Impostor
- » 1 Unidad Espectro del vacío
- » 1 Unidad Cuervo de matanza

MAZO DE LA OSCURIDAD:

- » Durante este escenario, utiliza el siguiente mazo de la Oscuridad:
- » 1 Hambre
- » 2 Metamorfosis
- » 1 Tentáculos sombríos
- » 2 Beso envenenado
- » 4 Sabiduría del Caos
- » 4 Vacuidad
- » 3 Rabia
- » 3 Estigma oscuro

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Leed el guion 71.

Objetivo especial: Matar al Hijo de Khyber

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Hijo de Khyber
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario.
- » Señor de los Elementos (si la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña).
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre (con solo 2 miniaturas, añade la tercera miniatura si la pegatina A08 «Triunfo del pretor» está presente en la sección «Poderes» del mapa de campaña).

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Leed el guion 72.

Penalización: Leed el guion 74.

LOGROS:

- » **Oscuridad:** Si el ejército de la Oscuridad mata al Hijo de Khyber, cada unidad demonio sufre -1 ATA y -1 INI durante el resto de la batalla.

ESCENARIO 8

LA BATALLA DE LOS CAMPOS FRACTURADOS

CAPÍTULO:

No entiendo a nuestro alto mando. Cada nueva orden nos acerca más a la derrota. Primero, Magnus el Temerario nos hace rendir la línea fortificada de Río Seco. Pensamos que indicaba una retirada general a la seguridad de los Refugios, pero no. En los días siguientes tuvimos que lanzar varios ataques contra los demonios que venían hacia nosotros, entorpeciendo su avance. Han muerto muchos hombres buenos. ¿Y para qué?

Ahora mismo, veo a nuestro ejército formar en mitad de un erial, a medio camino entre las fortalezas de Verreden, Riggers, Volkingen y Al-Iskandria, el asentamiento humano más grande. Los oficiales dicen que la batalla decisiva tendrá lugar aquí. ¿Aquí? ¿En una llanura vacía sin ningún valor? ¿Sin ninguna posición ventajosa? No puedo entenderlo. Empiezo a sospechar que los demonios han poseído a todos nuestros comandantes.

Una cosa es segura: pronto lucharemos. La insignia andrajosa de los demonios ya asoma en el horizonte.

Covoro Her, sargento del IV Batallón de francotiradores de Verreden

DEMONIOS:

— ¡Mi señora! Espero que recibáis este mensaje rápidamente, ya que cada momento cuenta. El ejército humano que hemos estado persiguiendo por los eriales entre sus fortalezas se ha detenido inesperadamente y se prepara para defenderse. ¡Es una decisión que no puedo entender! El terreno no les favorece. Intuyo una trampa, aunque no podría decir en qué consiste. Por desgracia, la mayoría de los Primigenios de la Ferrata insisten en atacar a la vez, antes de que puedan posicionarse mejor. He intentado disuadirles junto con Ummrel, quien parece representar los intereses de Ashu el Comesueños. No lo hemos conseguido. El asalto comenzará pronto.

Ruego vuestra ayuda, mi señora. Si tenéis agentes entre los humanos, o algún poder oculto, este es el momento de usarlos...»

Hvaar Faucenegra, primado de la Ferrata Séptima

IMPORTANTE Esta es una batalla entre los ejércitos principales de los demonios y los hombres. Durante esta batalla, los jugadores NO reciben ninguna bonificación por las pegatinas que tengan en sus secciones «Poderes», «Ejércitos» o «Bajas» del mapa de campaña.

REFUERZOS:

Ambos jugadores escogen y añaden 5 cartas a sus mazos. Si algún jugador no tiene una pegatina «Carta de estandarte» en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña (el Capítulo: A03, Demonios: A04), la coloca ahora. A partir de este momento, puede utilizar su carta de estandarte durante cada batalla, siguiendo las reglas normales.

REGLAS ESPECIALES:

- » Durante esta batalla NO uséis las bonificaciones de las pegatinas en las secciones «Poderes», «Ejércitos» y «Bajas» del mapa de campaña.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos II, IV y VIII en el marcador.

- » **Turno II:** Leed el guion 81.
- » **Turno IV:** Leed el guion 82.
- » **Turno VIII:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones y el jugador con más PV gana.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 2 Unidades Caballero Sagrado.
- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Doctor Purga
- » 1 Unidad Explorador (si la pegatina A18: «Estandarte de Verreden roto» está en el mapa de campaña, esta unidad solo tiene 1 miniatura).

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria o ser el que más Puntos de Victoria tenga al final de la partida.

Recompensa: Leed el guion 84.

Penalización: Leed el guion 85.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Hijo de Khyber
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario.
- » 2 Unidades Erudito Oscuro
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria o ser el que más Puntos de Victoria tenga al final de la partida.

Recompensa: Leed el guion 87.

Penalización: Leed el guion 86.

ESCENARIO 9

LA MISIÓN DE KOSCHEI



Varias horas antes

EL CAPÍTULO:

No sé de qué polvorientos archivos sacó Magnus estos mapas, pero estaban en lo cierto. El tamaño de las cuevas es abrumador. En la más grande entraría todo el refugio de Eld-hain, torre incluida. Se supone que hubo un mar subterráneo que se filtró cuando las rocas se partieron durante el Día del Juicio. Lo que queda es un sistema de cuevas enormes y una llanura sobre ellas.

Muerdemonañas brilla a la luz de nuestra linterna como si fuera un montón deforme de metal negro. Es una tecnología extraña, tan malvada como la magia demoniaca. No tengo ni idea de cómo funciona, pero lo importante es que Koschei, que ha viajado dentro durante todo el viaje desde las montañas septentrionales sí lo sabe. La máquina le ha cambiado. Ha adelgazado. Sus ojos se han hundido. El mejor espía del Capítulo se está convirtiendo en una sombra de sí mismo. Pero eso no es de nuestra incumbencia. Nuestra misión es protegerle mientras trabaja. Una tarea fácil para una de las mejores unidades del Capítulo. Creo que lo único que debemos temer es que Koschei nos deje caer varios cientos de toneladas de roca sobre nuestras cabezas por error.

Cinco, soldado de las fuerzas especiales del Capítulo.

DEMONIOS:

La Compañía del Hierro no somos ratas. Nos gustan las peleas limpias en lugares amplios con reglas honestas, donde la determinación y la fuerza lo deciden todo. La misión que estamos a punto de emprender no puede estar más alejada de esa idea. Y, sin embargo, la aceptamos gustosos.

Cuando nos unimos al ejército principal, uno de los pretores, un sirviente de Ish, se acercó a nosotros. Estaba impresionado por nuestras recientes victorias. Nos prometió la oportunidad de recuperar nuestro nombre, una misión peligrosa que nos obligaba a bajar a las profundidades de unos túneles abandonados de un ferrocarril humano.

Allí, en una cueva gigantesca bajo el campo de batalla, los monos blancos guardan a Muerdemonañas, una máquina que han comprado a los malditos dvergar por un precio que me da miedo hasta imaginar. Quieren usarlo para derrumbar las cuevas y aniquilar a nuestro ejército. ¡No dejaremos que eso suceda!

IMPORTANTE: Esta es una batalla entre el ejército principal de los humanos y la Compañía del Hierro. Durante la batalla, solo el jugador Demonio aplica las bonificaciones y las penalizaciones de las pegatinas en las secciones «Poderes», «Ejércitos» y «Bajas» del mapa de campaña.

PREPARACIÓN:

- » Al principio de la batalla, antes de colocar ninguna miniatura o ficha, el jugador del Capítulo coloca una ficha grande en cualquier lugar del mapa. Representa el Muerdemonañas, una máquina que ayudará a ganar al Capítulo.
- » Los jugadores no utilizan sus Santuarios y solo colocan 1 Yacimiento de Crystal cada uno.

REGLAS ESPECIALES:

- » Solo el jugador Demonio aplica los efectos otorgados por las pegatinas del mapa de campaña.
- » Durante la batalla, tanto las miniaturas del Capítulo como las de los Demonios pueden entrar en la casilla que representa a Muerdemonañas y pueden ser Empujados fuera de ella.
- » Si las miniaturas demonio ocupan por completo la casilla de Muerdemonañas, el Capítulo no podrá utilizarlo hasta que mate o Empuje los demonios suficientes para entrar en su casilla.
- » Si hay una miniatura del Capítulo en la casilla de Muerdemonañas, el jugador del Capítulo puede sacrificar una Activación de esa miniatura y después gastar 1 Crystal para colocar una ficha pequeña en la máquina, representando el terremoto que causa. El coste de activar a Muerdemonañas

no puede pagarse con ningún otro recurso alternativo.

» Solo puede causarse un terremoto por turno.
Los jugadores no pueden ganar Puntos de Victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria no se usa.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 3 Unidades Caballero Sagrado (fuerzas especiales, +1 ficha de Resistencia y +1 a todas las Características básicas)
- » 1 Unidad Explorador (fuerzas especiales, +1 ficha de Resistencia y +1 a todas las Características básicas)

Objetivo: Conseguir 4 fichas Terremoto (consulta reglas especiales).

Recompensa: Leed el guion 91.

Penalización: Leed el guion 92.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » 1 Hijo de Khyber
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario.
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre
- » 1 Señor de los Elementos (si la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña).

Objetivo: Matar a todos los enemigos antes de que el Capítulo reúna 4 fichas terremoto.

Recompensa: Suma 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro y después leed el guion 94.

Penalización: Leed el guion 93.

LOGROS

- » **Demonios:** Tan pronto como los demonios maten la segunda miniatura del Capítulo, leed el guion 95.



ESCENARIO 10

LA SUPERFICIE



EL CAPÍTULO:

Hemos marchado hacia el sur durante cinco días, dejando Río Seco tras nosotros y evitando a los grupos retrasados de demonios. Los colonos empiezan a estar ansiosos. Varios grupos han decidido abandonarnos y dirigirse ellos solos hacia el Refugio. Comadreja sigue explicándoles con calma que estamos más seguros juntos, pero no obliga a nadie a quedarse.

El sexto día, la tierra tembló. Los animales corrieron presas del pánico, la gente gritaba, los niños rompieron en llanto. Por suerte, el terremoto pasó pronto y, poco después, nuestros exploradores encontraron al ejército humano. O, al menos, lo que quedaba de él.

El campo de batalla se alargaba hasta el horizonte, a través de la llanura rota llena de agujeros y cráteres. Encontramos a varios heridos, y a algunos Doctores Purga que estaban limpiando el lugar con fuego. Por lo que nos contaron, el ejército se había retirado hacia Al-Iskandria, perseguido por los demonios. Intentamos descubrir más, pero uno de nuestros exploradores interrumpió la conversación. ¡No estamos solos! De una fisura cercana comenzó a brotar un gran contingente de demonios. Comadreja lleva a los colonos lejos y nos ordena que retrasemos al enemigo para ganar algo de tiempo. Los Doctores Purga se yerguen tras nosotros en sus zancos mecánicos, calentando sus lanzallamas.

DEMONIOS:

¡Hemos llegado tarde! Hemos tardado tanto en atravesar las malditas cuevas que para cuando hemos vuelto a ver la luz del sol la superficie estaba tranquila como una tumba. Para volver a la llanura, tuvimos que subir un terraplén rocoso y traicionero. Cuando llegaron los primeros guerreros a la parte superior, escuchamos sus gritos de guerra y el entrecocar de armas.

Todavía quedaban algunos humanos rezagados esperándonos. Creen que pueden expulsarnos de nuevo a las cuevas. ¡Sobre mi cadáver! Erizo está presionando a todo el mundo. Nos resbalamos constantemente sobre las rocas y perdemos el equilibrio. Me pregunto cuántos caeremos y nos romperemos el cuello.

REFUERZOS DEL CAPÍTULO:

Antes de la batalla, el jugador del Capítulo puede reemplazar cualquier carta de Acción de su mazo con cartas de la reserva. El total de cartas sigue teniendo que ser 20.

PREPARACIÓN:

- » Al principio de la batalla, el jugador del Capítulo escoge dos bordes adyacentes del mapa y los marca con fichas. Todas las casillas de esos bordes representan la cima de la pendiente que los demonios tratan de subir.
- » El jugador demonio debe desplegar sus unidades a una distancia de al menos 6 casillas de cualquier casilla de la cima de la pendiente.
- » El jugador del Capítulo despliega sus unidades en las casillas de la cima de la pendiente.
- » Los jugadores solo colocan 2 Yacimientos de Crystal, uno cada uno. Deben colocarse en casillas de la cima de la pendiente.

REGLAS ESPECIALES:

- » Cada miniatura en la pendiente tiene sus características básicas reducidas en 1, mientras esté allí.
- » Cuando una miniatura MAS ARRIBA (con menos casillas de distancia hasta la cima de la pendiente) ataca a una miniatura MAS ABAJO (con más casillas hasta la cima), gana +1 INI.
- » Cualquier miniatura MAS ARRIBA puede Empujar a una miniatura MÁS ABAJO, sin importar el tamaño de su peana.
- » Si dos miniaturas están a la misma distancia en casillas de la casilla más cercana de la cima de la pendiente se consideran a la misma altura y las dos reglas anteriores no se aplican.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos II, III, IV, V, VI y VII.

- » **Turno II:** Los demonios pueden acelerar sus refuerzos. Si deciden hacerlo, gastan 1 Crystal y lanzan 1 dado rojo.
1-4 Llegan los refuerzos: coloca 1 Hijo de Khyber en cualquier lugar de la pendiente.
5-6 El Hijo de Khyber resbala y cae al abismo. No estará disponible esta batalla.
- » **Turno III:** Los demonios reciben 1 Hijo de Khyber de refuerzo, salvo que ya hayan tirado por él en el turno anterior. Coloca el Hijo de Khyber en cualquier lugar de la pendiente.
- » **Turno IV:** Leed el guion 101.
- » **Turno V:** Los demonios pueden acelerar sus refuerzos. Si deciden hacerlo, gastan 1 Crystal y lanzan 1 dado rojo.
1-4 Llegan los refuerzos: coloca 1 unidad Erudito Oscuro en cualquier lugar de la pendiente.
5-6 Todas las miniaturas de la unidad caen al abismo. No estarán disponibles esta batalla.

- » **Turno VI:** Los demonios reciben 1 unidad Erudito Oscuro de refuerzo, salvo que ya hayan tirado por ella en el turno anterior. Coloca 1 unidad Erudito Oscuro en cualquier lugar de la pendiente.
- » **Turno VII:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 2 Unidades Caballero Sagrado.
- » 1 Unidad Doctor Purga
- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Explorador (con 1 miniatura, solo si la pegatina A14: «Jehl, Cazador de Fyrhome» está en la sección Ejércitos del mapa de campaña).

Objetivo: Ganar por Puntos de Victoria.

Recompensa: Leed el guion 106.

Penalización: Leed el guion 104.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » 1 Unidad Moldeador de Sangre
- » 1 Unidad Erudito Oscuro
- » 1 Señor de los Elementos
- » **Habrán unidades que estarán disponibles durante la batalla.**

Objetivo: Ganar por Puntos de Victoria.

Recompensa: Añade 1 a la Gloria de la Compañía del Hierro y después leed el guion 105.

Penalización: Leed el guion 105.

LOGROS

- » **Demonios:** Cada vez que una miniatura demonio muere, el jugador demonio puede Mover con 1 de sus unidades.



ESCENARIO 11

EL FINAL DE MAGNUS EL TEMERARIO



EL CAPÍTULO:

La Oscuridad se desenrosca ante nosotros. En su interior destellan siluetas humanas. Quizás si fueran tropas regulares o sacerdotes podríamos haberles abandonado. Pero eran nuestros hermanos del Capítulo. Se merecían una muerte mejor.

Atacamos, dejando tan solo unos pocos atrás para proteger a los colonos. Corremos directos hacia la negra nube de la Oscuridad. Dentro, podemos ver siluetas que nos revuelven el estómago. Y a nuestros hermanos, menos de los que habíamos esperado. Solo ahora reconocemos su estandarte. ¡Son Magnus el Temerario y su guardia personal! La vida del comandante de los ejércitos humanos combinados está en nuestras manos.

Acelaramos al incrementarse la inercia de nuestra carga. Uno tras otro, nos sumergimos en la Oscuridad.



OSCURIDAD:

Un tirón. Nuestro mundo, negro y constreñido, se pone, de repente, patas arriba. En una dirección, la presión se aligera, como una membrana que se rompe. Y entonces, aparece una luz. Es extraña para nosotros, dolorosa, pero nos atrae con la promesa de la realización.

De todos los sabores, la mezcla de sangre, desesperación y abatimiento es la que más nos gusta. Empapa a través de los mundos asolados por la guerra. En el lugar en que emergemos, el aroma es especialmente potente. Una guerra está llegando a su fin en este lugar. Los grandes planes acabaron en fracaso. La desesperación de los seres de carne es palpable.

Caemos sobre ellos por sorpresa. Los despedazamos, los asfixiamos con nuestra oscuridad, los llevamos de vuelta a nuestro mundo. Unas vibraciones del aire nos interrumpen. Se están acercando más. Nos relajamos. Hoy va a ser un buen día.

PREPARACIÓN:

- » El jugador Demonio controlará los ejércitos de la Oscuridad en este escenario.
- » El jugador de la Oscuridad coloca 1 Portal de Sombras a una distancia de al menos 3 casillas del borde del mapa.
- » El jugador del Capítulo coloca 2 Yacimientos de Crystal a un máximo de 2 casillas de distancia del Portal de Sombras y al menos a 2 casillas de distancia entre ellos.
- » La partida se jugará siguiendo las reglas normales. Consulta las reglas de la «Facción de la Oscuridad» en la expansión «La Oscuridad».
- » El jugador del Capítulo despliega todas sus unidades primero, al menos a 2 casillas de distancia del Portal y de los Yacimientos de Crystal.
- » Después de desplegar todas las miniaturas del Capítulo, colocad 6 fichas pequeñas en el mapa. Los jugadores colocan cada uno 1 ficha por turno, empezando por el jugador del Capítulo. Las fichas representan a los Hermanos del Capítulo heridos: Magnus y su guardia personal (consultad las reglas especiales).
- » Ahora el jugador de la Oscuridad despliega sus Sombras, Espectros del Vacío y Cuervos de Matanza. Puede poner tantos como quiera  con un Portal de Sombras y un máximo de 1  con cualquiera de las fichas HERIDO.
- » Los Impostores se quedan en su carta de unidad. Se desplegarán durante la batalla, más adelante.

REGLAS ESPECIALES:

- » El jugador de la Oscuridad puede atacar fichas que representan Hermanos del Capítulo heridos como si fueran miniaturas enemigas. Estas fichas tienen: — INI y 2 DEF, y están Bloqueadas, no pueden Atacar o Contratacar. Cualquier ficha que reciba una Herida se retira automáticamente de la partida.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos III, V y VI.

- » **Turno III:** Leed el guion 112.
- » **Turno V:** Leed el guion 114.
- » **Turno VIII:** Último turno.

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

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 1 Unidad Caballero Sagrado.
- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Explorador.
- » 1 Unidad Doctor Purga

Objetivo: Salvar al menos 1 Hermano del Capítulo herido.

Objetivo especial: Salvar al menos 3 Hermanos del Capítulo heridos.

Recompensa: Leed el guion 116.

Recompensa especial: Leed el guion 117.

Penalización: El jugador del Capítulo resta 2 del número de Colonos de las tierras fronterizas y despliega 1 miniatura menos a su elección en el próximo escenario.

EJÉRCITO DE LA OSCURIDAD:

- » 1 Unidad Sombra
- » 1 Unidad Espectro del Vacío
- » 1 Unidad Cuervo de Matanza
- » 1 Unidad Impostor

MAZO DE LA OSCURIDAD:

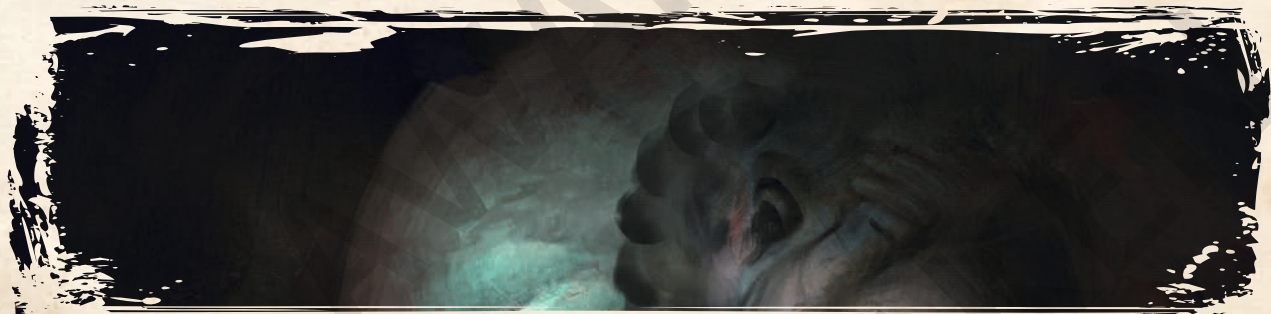
- » Durante este escenario, utiliza el siguiente mazo de la Oscuridad:
- » 1 Hambre
- » 2 Metamorfosis
- » 1 Tentáculos sombríos
- » 2 Beso envenenado
- » 4 Sabiduría del Caos
- » 4 Vacuidad
- » 3 Rabia
- » 3 Estigma oscuro.

Objetivo: Matar al menos a 5 Hermanos del Capítulo heridos.

Objetivo especial: Matar a todos los Hermanos del Capítulo heridos o a todas las miniaturas del Capítulo.

LÓGROS

- » **Oscuridad:** Si los ejércitos de la Oscuridad matan a 1 miniatura del Capítulo, el jugador de la Oscuridad marca a cualquier otra miniatura del Capítulo con una ficha de Carga. Esa miniatura está perdiendo la moral y sufre -1 ATA y -1 INI.
- » **Capítulo:** Si los ejércitos de la Oscuridad matan a 1 Hermano del Capítulo herido, el jugador del Capítulo recibe 1 Crystal inmediatamente.



ESCENARIO 12

LAS PUERTAS DE AL-ISKANDRIA.



EL CAPÍTULO:

Durante varios días marchamos tan rápido como podemos, sobrepasando al ejército demonio. Finalmente, los muros de Al-Iskandria se alzan en el horizonte como si fueran montañas. Es el Refugio más grande de la humanidad. Y el mejor defendido. Si los demonios se dirigen hacia él, y no hacia Riggers, Verreden o Volkingen deben de estar muy seguros de sí mismos. Pero, si no estamos seguros en Al-Iskandria ¿dónde podemos ir?

Por desgracia, la infecta mala suerte de la patrulla de frontera se vuelve a hacer patente una vez más. Incluso desde lejos podemos ver el mar de carretas y tiendas alrededor de la ciudad. Las puertas de hierro están cerradas. Los colonos y sus familias empiezan a desesperar. ¿Les hemos conducido a su muerte? Comadreja no tiene intención de rendirse. Se abre paso a empujones a través de la aletargada multitud. Se detiene frente a la puerta y exige que nos dejen pasar. Sin resultado. Solicita que venga uno de sus iguales del Capítulo. Nadie le escucha. En la multitud que nos rodea, veo varios hermanos de otras unidades, supervivientes de la batalla reciente, e incluso soldados de otros refugios. Nos dicen que el concilio de Al-Iskandria ha decidido cerrar las puertas, temiendo un asedio largo. ¡Cobardes bastardos!

Comadreja convoca una reunión. Tratamos de decidir si deberíamos intentar quedarnos cerca de la ciudad o ir a otro Refugio. Es entonces cuando comienzan los gritos. Aparecen estandartes demonio en el horizonte. Cogemos nuestras armas. Formamos un anillo de escudos alrededor de los colonos, con las puertas de hierro a nuestras espaldas y, frente a nosotros, la horda de demonios.

DEMONIOS

Poco después de la batalla de los Campos Fracturados, los ancianos de la compañía fueron convocados al campamento principal de Ferrata Séptima para asistir a un festín preparado por los Primigenios. Cada uno de esos cabrones tramposos sedientos de sangre hizo un brindis por nosotros. Incluso la propia Ish estaba impresionada por lo que habíamos logrado. Creo que tienen planes para la máquina que capturamos en el subsuelo. No sé qué quieren hacer con ese montón de chatarra maloliente dvergar. Y no me importa. Solo hay una cosa que importa. Como recompensa por capturarla, los Primigenios nos otorgaron el derecho a la Primera Sangre.

Al día siguiente nos encaminamos hacia el refugio humano más grande y mejor defendido. En el momento que asomó en el horizonte, Erizo nos dio la orden de prepararnos para un ataque. Avanzamos antes que el resto del ejército demonio, y corrimos hacia las puertas cerradas y los defensores reunidos allí. Les haremos pedazos como animales salvajes, mientras el resto del ejército mira. ¡Les daremos un espectáculo para recordar!

REFUERZOS:

Ambos jugadores seleccionan 5 cartas adicionales y las mezclan con sus mazos de campaña. También puede reemplazar hasta un máximo de 5 cartas que ya estén en sus mazos por otras cartas de su facción

Además, el Capítulo suma 2 al número de Colonos de las tierras fronterizas, ya que los civiles asustados corren hacia su ejército.

REGLAS ESPECIALES:

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad los turnos II, III, V y VIII.

- » **Turno II:** Leed el guion 122.
- » **Turno III:** Si la pegatina A18: «Estandarte de Verreden roto» no está en el mapa de campaña, leed el guion 123.
- » **Turno V:** Si la pegatina A29-A «Muerdemontañas dañado» no está en el mapa de campaña, leed el guion 125.
- » **Turno VIII:** Último turno. Si ambos jugadores terminan sus acciones y todavía no hay ganador, el jugador con más PV gana.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » Ángel de la Muerte
- » 1 Unidad Caballero Sagrado.
- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Doctor Purga

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Leed el guion 129.

Penalización: Leed el guion 126.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Hijo de Khyber
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario.
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre
- » 1 Unidad Erudito Oscuro
- » 1 Señor de los Elementos (si la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña; en caso contrario, sustitúyelo por 1 Unidad Sabueso Sanguinario).

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Suma 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro y después leed el guion 121.

Penalización: Leed el guion 121.



ESCENARIO 13

UN ERIZO Y UNA COMADREJA



EL CAPÍTULO:

La patrulla de frontera no conoce el significado de la expresión misión suicida, pero el plan que explicó Comadreja hizo que nos recorrieran escalofríos por la columna. A pesar de ello, aceptamos. Todos y cada uno de nosotros. Pasamos las últimas horas rememorando antiguas aventuras y recordando a viejos camaradas mientras Comadreja visita a todos los grupos reunidos en las puertas de Al-Iskandria para pulir los detalles finales.

Cae la noche. Esperamos a que se presente nuestra oportunidad. Por fin, el primer cometa cruza el cielo. Y después otro. Y un tercero. Trebuchets gigantes lanzan proyectiles terribles desde los muros de Al-Iskandria contra el campamento demonio. El caos estalla. ¡Esa es nuestra oportunidad!

Juntamos a todos los que puedan sostener un arma. Los rezagados de Río Seco y Campos Fracturados, los guardianes de las ciudades quemadas, pequeños grupos de hermanos, e incluso todos los colonos que pueden luchar. Aprovechando el caos, atacamos el campamento demonio con la intención de romper el asedio.

Bueno, por lo menos los otros tratan de romper el asedio. La patrulla de frontera, tiene otros planes. Tan pronto derrotamos a la primera unidad enemiga, nos separamos del cuerpo principal del ejército y nos dirigimos hacia el interior del campamento. Donde, según Koschei, guardan el Muerdemonia. Es un ataque suicida, pero quién sabe. Quizás lo consigamos.

Quizás uno de nosotros vuelva, como hizo Comadreja hace muchos años.

DEMONIOS:

¡Hemos recuperado nuestro nombre! La furia de nuestro ataque contra los ejércitos humanos a las puertas de su fortaleza sorprendió incluso a los veteranos de la Ferrata Séptima. Cuando volvimos, sudados y cubiertos de sangre, se apartaron de nuestro camino. Los Primigenios se encontraron con nosotros en el centro del campamento. Sin mediar palabra, nos entregaron los restos de nuestra vieja insignia. Rugimos. ¡La Compañía del Hierro había vuelto!

Para celebrar la ocasión, queríamos atacar de nuevo a los humanos, pero los líderes tenían otros planes. Nos han pedido que formemos una guardia de honor alrededor de la extraña máquina, ahora cubierta por una tela, que capturamos bajo los Campos Fracturados. Nos dicen que es la llave que abrirá las puertas de la fortaleza. Ish está preocupada. Cree que los humanos querrán destruirla. ¡Me pregunto quién estaría lo suficientemente loco como para intentarlo!

A última hora del atardecer, los humanos comienzan su bombardeo. Nuestro campamento se ilumina con incendios, y podemos ver el asalto enemigo con su resplandor. Nos cuesta mucho mantenernos sin hacer nada al lado de la máquina dvergar. Queremos cargar hacia la batalla, pero el Señor de los Elementos calma al pretor. Según sus predicciones, la batalla vendrá hacia nosotros.

Y lo hace.

REFUERZOS

Antes de la batalla, ambos jugadores pueden reemplazar cualquier número de cartas de Acción de su mazo con cartas de la reserva. El tamaño de los mazos no puede variar.

REGLAS ESPECIALES:

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

- » **Turno III:** Leed el guion 133.
- » **Turno VI:** a partir de ahora, cada jugador puede activar 2 unidades por turno, resolviendo su Movimiento y su Combate en cualquier orden. El primero en realizar una doble activación es el jugador al que le queden menos fichas de Resistencia.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Hijo de Khyber
- » 2 Unidades Sabueso Sanguinario.
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre (1 miniatura, añade otra si la pegatina A30: «Gvor el Explorador» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña y otra si la pegatina A08 «Triunfo del pretor» está en la sección de «Poderes» del mapa de campaña).



- » 1 Señor de los Elementos (si la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.
- » Si el jugador Demonio tiene espacios de cartas de unidad libres después de desplegar, las rellena con unidades Erudito Oscuro.

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Leed el guion 139.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » 1 Ángel de la Muerte
- » 1 Unidad Doctor Purga
- » 1 Unidad Caballero Sagrado (con +1 ficha de Resistencia y +1 a todas las características si la pegatina A21 «Markham, sargento de infantería pesada» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña).
- » 1 Unidad Peregrinos (solo si la pegatina A09: «Torlum el Gris» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña, la unidad contiene 1 miniatura con +1 ficha de Resistencia y +1 a todas las características).
- » 1 Unidades Explorador (solo si la pegatina A14: «Jehl, Cazador de Fyrhome» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña, la unidad contiene 1 miniatura con +1 ficha de Resistencia y una Mejora Posición de tiro unida a esta carta de Unidad).

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Leed el guion 138.

L'OGROS

- » **Demonios:** Si muere un Caballero Sagrado, inutiliza la pegatina A21: «Markam, sargento de infantería pesada»
- » **Demonios:** Si muere un Peregrino, inutiliza la pegatina A09: «Torlum el Gris».
- » **Demonios:** Si muere un Explorador, inutiliza la pegatina A14: «Jehl, Cazador de Fyrhome».
- » **Demonios:** Si mueren todas las miniaturas anteriores, y el Capítulo tiene la pegatina A31: «Estandarte de Magnus» en la sección «Poderes» del mapa de campaña, el jugador del Capítulo debe inutilizar esta pegatina inmediatamente.
- » **Capítulo:** Si muere el Señor de los Elementos, inutiliza la pegatina A13: «Calavera, el Señor de los Elementos»
- » **Capítulo:** Si mueren todos los Moldeadores de Sangre, inutiliza la pegatina A30: «Gvor, el explorador» y la pegatina A08: «Triunfo del pretor».
- » **Capítulo:** Si muere el Hijo de Khyber, y la pegatina A15: «Estandarte sangriento» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, el jugador Demonio debe inutilizar esta pegatina inmediatamente.

ESCENARIO 14

LA LLAMADA DEL ERIAL



EL CAPÍTULO:

La patrulla de frontera está preparada para muchos contratiempos. Para largas expediciones por los eriales, para emboscadas enemigas, para el hambre, la sed, el cansancio. Pero no para la traición. Por dos veces el Capítulo y nuestras ciudades nos han demostrado que no significamos nada para ellos. La primera vez, cuando nos abandonaron a los Demonios en la frontera septentrional y nos sacrificaron, junto con cientos de civiles, en nombre de su plan. La segunda, cuando cerraron las puertas de Al-Iskandria justo en nuestras narices.

Hoy, por primera vez, hemos decidido hacer algo para nosotros, y para la gente que confió en nosotros. Comadreja está hablando con los líderes de los otros grupos mientras nos preparamos para la batalla.

Cae la noche. Esperamos a que se presente nuestra oportunidad. Por fin, el primer cometa cruza el cielo. Y después otro. Y un tercero. Trebuchets gigantes lanzan proyectiles terribles desde los muros de Al-Iskandria contra el campamento demonio. El caos estalla. ¡Esa es nuestra oportunidad!

Juntamos a todos los que puedan sostener un arma. Los rezagados de Río Seco y Campos Fracturados, los guardianes de las ciudades quemadas, pequeños grupos de hermanos, e incluso todos los colonos que pueden luchar. Atravesamos el campamento sumido en el caos como una lanza de acero. La patrulla de frontera está en la misma punta. Abriremos un camino a través del asedio para los civiles, aunque tengamos que perecer en el intento.

Que el resto se ocupen de Muerdemontañas. Hemos cumplido mucho más que nuestro deber. Los eriales nos llaman.

DEMONIOS:

¡Hemos recuperado nuestro nombre! La furia de nuestro ataque contra los ejércitos humanos a las puertas de su fortaleza sorprendió incluso a los veteranos de la Ferrata Séptima. Cuando volvimos, sudados y cubiertos de sangre, se apartaron de nuestro camino. Los Primigenios se encontraron con nosotros en el centro del campamento. Sin mediar palabra, nos entregaron los restos de nuestra vieja insignia. Rugimos. ¡La Compañía del Hierro había vuelto!

Para celebrar la ocasión, queríamos atacar de nuevo a los humanos, pero los líderes tenían otros planes. Nos han pedido que formemos una guardia de honor alrededor de la extraña máquina, ahora cubierta por una tela, que capturamos bajo los Campos Fracturados. Nos dicen que es la llave que abrirá las puertas de la fortaleza. Ish está preocupada. Cree que los humanos querrán destruirla. ¡Me pregunto quién estaría lo suficientemente loco como para intentarlo!

A última hora del atardecer, los humanos comienzan su bombardeo. Nuestro campamento se ilumina con incendios, y podemos ver el asalto enemigo con su resplandor. No parecen interesados en nuestra máquina. Están rompiendo el asedio, lejos de nosotros.

Cada uno de nosotros sabe que debe mantenerse en su puesto. Pero cuando vemos quién lidera el asalto humano, nuestras órdenes pierden su sentido. ¡Nuestra presa! Los mismos malditos guerreros del Capítulo que llevamos persiguiendo desde Escaleras Negras. ¡Que les jodan a los Primigenios y sus malditos planes! Es una cuestión de honor. Este capítulo de la historia de la Compañía del Hierro necesita un final adecuado.

REGLAS ESPECIALES:

- » Ambos jugadores reciben un conjunto de fichas pequeñas que representan los Refuerzos disponibles. El número de fichas depende del número de Colonos de las tierras fronterizas y de la Gloria de la Compañía del Hierro respectivamente, según la tabla siguiente:

1-3:	2 fichas.
4-6:	3 fichas.
7-9:	4 fichas.
10:	6 fichas.

- » Durante su Extracción, un jugador puede gastar 1 ficha Refuerzos para desplegar una de sus miniaturas muertas de nuevo en una casilla vacía del campo de batalla. Las únicas excepciones son el Ángel de la Muerte y el Hijo de Khyber. Devolverlos cuesta 2 fichas Refuerzos.
- » **Los jugadores solo pueden Reforzarse una vez por Extracción. Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Marcad el turno IV.**
- » **Turno IV:** Leed el guion 143.

EJÉRCITO DEL CAPÍTULO:

- » Ángel de la Muerte
- » 1 Unidad Caballero Sagrado.
- » 1 Unidad Peregrino
- » 1 Unidad Explorador.
- » 1 Unidad Doctor Purga

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Leed el guion 147.

EJÉRCITO DEMONIO:

- » Hijo de Khyber
- » 1 Unidad Sabueso Sanguinario.
- » 1 Unidad Erudito Oscuro
- » 1 Unidad Moldeador de Sangre
- » 1 Señor de los Elementos.

Objetivo: Matar a todos los enemigos o ganar por Puntos de Victoria

Recompensa: Leed el guion 149.



GUIONES:

11 Pensábamos que el ataque de los Demonios disuadiría al viajero de ir solo. Le explicamos que más adelante sería aún más peligroso. No sirvió de nada. Sea lo que sea lo que quiere hacer en esas malditas montañas, está claro que no quiere testigos. Al menos nos ha recompensado por nuestra ayuda. Nos dio algunos ungüentos curativos sacados del tesoro del Capítulo. Nos dice que ya no los necesitará.

» Coloca la pegatina A05: «Remedios curativos del Capítulo» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. Puedes inutilizar esta pegatina en cualquier momento durante la batalla para restaurar inmediatamente todas las fichas de Resistencia de una unidad que escojas.

12 Nuestros hermanos que acompañaron al viajero no han vuelto del paso. Markam dice que antes moriría que abandonar a sus soldados. Hemos buscado a los hermanos hasta que se nos han acabado los víveres y el agua y Comadreja tuvo que ordenarnos que desistiésemos. Casi tuvo una pelea con Markam por esto y la patrulla se dirigió hacia el sur en un ambiente enrarecido. No podíamos imaginarnos lo que tendríamos que pagar por este retraso.

» Coloca la pegatina A06: «Destrucción de Fyrhome» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

14 La Compañía del Hierro esperó a Erizo dos días. Finalmente, decidimos que o había perdido la cabeza o había desertado. Taché su nombre de la Crónica y todo el mundo le maldijo en voz alta. Estábamos a punto de partir cuando alguien vio una figura que se arrastraba en la llanura. Era Erizo, moribundo a causa de sus heridas y la pérdida de sangre. No sabía qué hacer con él. Es un mal presagio cuando la unidad ve a un pretor derrotado. Calavera no dudó. Llevó a Erizo a su campamento y comenzó a remendar su cuerpo con magia. Al poco tiempo, el pretor se recuperó lo suficiente para informarnos de que una unidad de humanos había aparecido en la zona. Inmediatamente, me dirigí allí con nuestro mejor rastreador, Gvor. El rastro estaba frío. Habíamos perdido demasiado tiempo. Ahora tenemos que dividirnos en grupos más pequeños para encontrar al enemigo.

» Coloca la pegatina A07: «Una compañía dividida» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. Mientras esté allí, el jugador Demonio despliega una miniatura menos que él elija al principio de la batalla.

15 ¡Los perros no estaban solos! Un demonio sale a la carrera de un recodo tras la roca, su cuerpo cubierto de clavos de hierro. Al ver a los caballeros se detiene de repente. Su rostro se ilumina. Y, después, salta a la batalla con un abandono tan salvaje que los caballeros no habían visto nada parecido ni siquiera en Eld-hain.

» Una miniatura Moldeador de Sangre se une a la batalla. El jugador Demonio la coloca en cualquier sitio del mapa, al menos a una casilla de distancia de cualquier otra miniatura o ficha.

16 Cuando cayó el último de los caballeros humanos y su sangre regó la superficie quebrada de Escaleras Negras. Erizo estaba extasiado. De toda la compañía ¡había sido él el que había conseguido un nuevo clavo!

Todavía quedaba el viajero enmascarado que había estado apartado de la batalla. Erizo saltó sobre él, pero el hombre asestó al demonio una puñalada en la rodilla con un movimiento entrenado. Después le dejó, furioso y profiriendo insultos, y continuó subiendo las escaleras. Erizo no mencionó este detalle a nadie.

La rodilla se curó rápido, y el nuevo pretor se convirtió en el héroe de la compañía. Mientras lo celebrábamos, coreando su nombre, Calavera observaba apartado del resto, fijando sus diminutos ojos hundidos en Erizo. Temo que, si no nos libramos pronto de este espía, nos denunciará a los Primigenios de la Ferrata.

» Coloca la pegatina A08: «Triunfo del pretor» en el espacio apropiado del mapa de campaña. Te permite desplegar 1 miniatura Moldeador de Sangre adicional en algunas batallas (se menciona en la sección «Ejército Demonio»).

» Suma 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

19 El pretor Erizo volvió inesperadamente, herido, ensangrentado y con la locura en su mirada. Gritaba desde lejos: « ¡Humanos en el paso!». El campamento vibró de excitación. Todo el mundo cogió un arma y se puso en pie de un salto, y en mi cabeza di gracias a la sabiduría de los antiguos guerreros cuyos espíritus habían enviado sus consejos desde Khyber a Erizo. El primer asalto de nuestro batallón penal acabó en derrota, pero por lo menos ahora sabemos dónde mirar...

» Suma 1 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

22 Si no fuera porque la mayoría de los Peregrinos están un poco locos, los colonos hubieran muerto ante nuestros ojos. Por suerte, la carga suicida de Torlun y los otros retrasó a los demonios hasta que el resto de nuestro ejército pudo unirse a ellos. Murió mucha gente desarmada, aunque muchos otros se salvaron. Ahora nos tratan como héroes, aunque no tenemos ni idea de qué hacer con ellos.

Hilo corre entre los heridos con sus brazos cubiertos de sangre hasta los hombros. Comadreja quiere que sigamos, podemos ver otro pelotón demonio en el horizonte. Me muevo para ayudar a Hilo y juntos montamos a los heridos en carretas. No dice nada, pero puedo ver un brillo de gratitud en sus ojos.

» Suma 3 al número de Colonos de las tierras fronterizas. Guiar un grupo grande tendrá consecuencias positivas y negativas. Si la pegatina A12: «Civiles masacrados» está en el mapa, suma 2 al número de Colonos de las tierras fronterizas en lugar de 3.

» Después, si la pegatina A06: «Destrucción de Fyrhome» está presente en el mapa de campaña, jugad el escenario 4. En caso contrario, jugad el escenario 3.

23 El sacrificio de nuestros Peregrinos fue en vano. Antes de que el resto de nuestras tropas llegasen al campo de batalla, la mayoría de ellos ya estaban muertos. Y la mayoría de los colonos también. Solo hemos salvado a un puñado de mujeres y niños que se escondieron bajo una de las carretas. Están callados, pero en su mirada podemos ver el reproche por no haber llegado antes. Enseguida, veo que Torlun es uno de los heridos más graves. Hilo está tratando de detener la hemorragia de una herida enorme de su cadera. Sin éxito. Uno de los soldados más veteranos de esta patrulla muere en sus brazos. Después me contarían que a Torlun el gris solo le quedaba un demonio para cumplir su penitencia.

Hacia mucho tiempo que la patrulla no perdía tantos hombres en una sola batalla. La moral está por los suelos.

» Coloca la pegatina A09: «Torlun el Gris» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, siempre que un escenario te pida que uses la unidad de Peregrinos, despliega 1 miniatura Peregrino menos.

» Después, si la pegatina A06: «Destrucción de Fyrhome» está presente en el mapa de campaña, jugad el escenario 4. En caso contrario, jugad el escenario 3.

25 La Compañía del Hierro se unió a la batalla cuando todavía estaba en su apogeo. El olor de la sangre y la visión de los cuerpos tirados como juguetes rotos nos llevaba al éxtasis. Los caballeros solo consiguieron salvar a un puñado de humanos. Nuestros gritos de triunfo hicieron temblar el cielo... y a varios eruditos que sobrevivieron a la batalla. Creo que sospechan que tenemos reservado para ellos. Interponerse entre la Compañía del Hierro y su presa rara vez sale rentable.

» Suma 1 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

Después, escoge una:

» Castiga a los eruditos supervivientes, leed el guion 26.

» Libéralos para que difundan las historias de vuestro triunfo. Leed el guion 27.

26 Un breve y delicioso momento de masacre. Hemos troceado a esas ratas en cachitos pequeños. Es una pena que su peste se ha pagado a nosotros. ¡Ahora tendremos que lavarla con sangre humana!

» Coloca la pegatina A10: «Frenesí violento» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. Mientras la pegatina siga allí, coge 1 Crystal adicional al principio de cada batalla.

» Inutiliza la pegatina «Frenesí violento» cuando pierdas una batalla.

27 Dejamos irse a esos perros. Para que pudieran recordar quién les perdonó la vida, el pretor mandó grabar el símbolo de la compañía en sus frentes. Espero que informen a sus gobernantes de esto.

» Suma 1 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

28 Los perros de la casta Terror cayeron rápidamente. Los caballeros les aplastaron con una única carga y después siguieron hacia el sur, llevándose a los colonos consigo. Llegamos al campo de batalla tarde, como los buitres. La única cosa viva que encontramos fue a Calavera malherido. Perdimos. Muchos guerreros cayeron presas de la desesperación, se rasgaron su carne y se cortaron con sus propias hojas. Pero yo solo sonreí. Nuestro enemigo es más fuerte de lo que habíamos imaginado. ¡Estupendas noticias!

- » Coloca la pegatina A11: «Automutilación ritual» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. Mientras esté allí, retira 1 ficha de Resistencia de cualquiera de tus unidades al principio de cada batalla.» Inutiliza la pegatina A11 cuando ganes una batalla.
- » Si la pegatina A06: «Destrucción de Fyrhome» está presente en el mapa de campaña, jugad el escenario 4.

29 El Señor de los Elementos levantó la mirada por encima de las cabezas de los cultistas y peregrinos enzarzados en batalla. Vio que el resto del ejército del Capítulo se acercaba rápidamente, mientras que los demonios estaban bastante retrasados. La probabilidad de salir victorioso era escasa. En la mente de la criatura tomaba forma una nueva idea: si estaba a punto de morir ¿no debería intentar llevarse con él a tantos monos blancos como fuera posible? ¿No sería mejor que el enemigo llegase demasiado tarde para salvar lo que es más preciado para ellos?

El jugador Demonio elige:

- » Centrarse en los enemigos armados: la batalla continúa.
- » Centrarse en masacrar a los civiles: el jugador Demonio elige 1 miniatura Erudito Oscuro y la retira del mapa. Después coloca la pegatina A12: «Civiles masacrados» en el espacio apropiado del mapa de campaña. La batalla continúa.

31 Defendimos cada casa, cada calle y el resplandor de los incendios iluminó la noche.

Si no fuera por la ayuda de los lugareños probablemente no lo hubiéramos conseguido. Pero logramos retener a los demonios el tiempo suficiente para evacuar la ciudad. Los supervivientes se unieron a nosotros con sus escasas posesiones. Cada vez parecemos más una caravana y menos una patrulla del Capítulo.

Inmediatamente ponemos rumbo a Verreden y marchamos durante la noche. Por la mañana interceptamos un correo que se dirigía a Fyrhome. Nos dice que la carretera hacia el Refugio está bloqueada por un ejército demonio que está invadiendo las tierras humanas. La mayoría de la gente ha abandonado las murallas o ha huido al sur, hacia Río Seco, donde se está reagrupando nuestro ejército.

Comadreja no para de jurar. Parece que tenemos por delante un camino más largo de lo que esperábamos.

- » Suma 2 al número de Colonos de las tierras fronterizas.

32 A veces, cuando ambicionas demasiado acabas sin nada. Escapamos de la ciudad por los pelos, perseguidos por los gritos de sus habitantes muriendo asesinados. Evitamos las miradas de los supervivientes y nos dirigimos hacia Verreden,

con menos gente y nuestra moral hundida. Al día siguiente interceptamos un correo. Al parecer, los ejércitos humanos se están reagrupando por debajo de Río Seco. Toda la frontera norte está en llamas. Si no llegamos pronto a lugar seguro, temo que nadie de la patrulla salga vivo de esta.

- » Resta 1 del número de Colonos de las tierras fronterizas.

33 Hemos repelido el asalto! Las calles y las casas de la ciudad se convirtieron en tumbas de innumerables demonios. Estamos enfervorecidos con la batalla, y la gente canta en nuestro honor. Mientras tanto, el alcalde de Fyrhome se acerca a Comadreja. Parece ser que hay un lugar cercano que podría necesitar nuestra ayuda. Comadreja se vuelve hacia nosotros con un brillo en sus ojos.

¿Qué opináis chicos? ¿Queréis jugar a los héroes otra vez?

No somos suicidas. Todos sabemos que deberíamos utilizar esta victoria para correr rápidamente al Refugio. Pero todos los hombres y las mujeres de la patrulla de frontera tienen un germen de locura dentro.

El jugador del Capítulo elige:

- » La patrulla toma un desvío para salvar otro asentamiento. Jugad el escenario 5. ¡Ten en cuenta que esta es una decisión muy arriesgada!
- » La patrulla se dirige hacia el sur para unirse con los ejércitos humanos restantes. Jugad el escenario 4.

34 La gente de Fyrhome debió dudar si seríamos capaces de protegerles. Pero, cuando el primer gran demonio cayó al suelo, su valentía salió a la luz. Cogieron lo que pudieron y se unieron a la batalla. Sobre nuestras cabezas pasaron virotes: uno de los cazadores locales decidió ayudarnos utilizando su ballesta automática. ¡Es bueno! ¡Espero que Comadreja le ofrezca un puesto en la patrulla después de la batalla!

- » Coloca la pegatina A14: «Jehl, Cazador de Fyrhome» en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña. A partir de ahora, desplegarás 1 Explorador siempre que te lo diga el escenario.
- » Causa 1 Herida a una miniatura demonio que elijas. La batalla continúa.

35 ¡La ciudad es nuestra! Atraveso el campo de batalla, observando como nuestros guerreros ejecutan a los humanos. De repente, me doy cuenta de qué es lo que falta. Cojo la capa brillante de uno de los caballeros derrotados. Y en ella dibujo con sangre la insignia de la Compañía. La recuerdo tan claramente que podría hacerlo con los ojos cerrados. Después llevo el estandarte al centro del campo de batalla. El pretor asiente en gesto de aprobación. Los guerreros lo celebran. Hemos dado otro paso para recuperar nuestra antigua gloria.

- » Coloca la pegatina A15: «Estandarte sangriento» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, roba 5 Cartas de Acción en total al principio de cada batalla y escoge con qué tres cartas te quedas. Descarta el resto.
- » Suma 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro.
- » Lee el guion 36.

36 Celebramos la victoria hasta bien entrada la noche. Erizo fingió no darse cuenta. Sabe que después de tanta tensión la gente necesita soltar presión. No protesté. Al contrario. El caos que rodeó la conquistada ciudad en llamas me ofrece la oportunidad de librarme finalmente de Calavera. Si ese espía desaparece, seremos capaces de hacer lo necesario para recuperar nuestro honor.

Al planear su muerte, me asaltan las dudas. Hasta ahora, Calavera ha luchado con la valentía de uno de nosotros. Ha arriesgado su vida con nosotros. ¿Quizás podríamos convertirlo en un auténtico miembro de la compañía? Estoy seguro de que su poder nos sería útil, pero ¿merece la pena el riesgo?

Es una pena que no pueda oír las voces de Khyber como nuestro pretor. Abro la crónica en busca de sabiduría, pero solo veo las descripciones de grandes batallas y campañas exitosas. El tiempo se acaba. ¿Qué debería hacer?

El jugador Demonio elige:

- » El cronista de la compañía mata a Calavera, el Señor de los Elementos. Lee el guion 38.
- » El cronista de la compañía trata de reclutar a Calavera. Lee el guion 37.

37 En lugar de clavarle una daga, le entrego un libro.

Se sorprende cuando emerge de la oscuridad a sus espaldas, en un sótano tranquilo donde estaba lanzando un puñado de runas. Le muestro la Crónica y le explico que la compañía recuperará su antigua gloria, independientemente de lo que los Primigenios estén tramando. Le digo que él puede ser parte de nuestro legado sangriento. Si deja de informar a sus señores y jura lealtad a Erizo, se convertiría en uno de nuestros ancianos.

Sus ojos me miran fijamente. No puedo discernir ninguna emoción en su cara. No importa. Ahora le toca mover a él.

Comprueba la Gloria de la Compañía del Hierro en el mapa de campaña.

- » La gloria es igual o mayor que 3, lee el guion 39.
- » La gloria es menor que 3, lee el guion 38.

38 La batalla es corta y brutal. Sabía que no podía darle a Calavera la oportunidad de lanzar su magia o de enviar un mensaje a los Primigenios. Creo que se sorprendió de la fiereza con la que luché. Antes de convertirme en el cronista, participé en ocho campañas en ocho mundos diferentes. Cuando la luz abandonó sus ojos hundidos, cubrí su cuerpo con escombros. Nadie le encontrará jamás en estas ruinas.

- » Coloca la pegatina A13: «Calavera. Señor de los Elementos» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña.

39 *Todo lo que obtuve como respuesta fue un pequeño gesto de asentimiento con la cabeza. Fue suficiente. Cogí la Crónica y me fui, dejándole con sus runas.*

Espero haber tomado la decisión correcta.

» Coloca la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña. A partir de ahora, cuando puedas desplegar 1 unidad de Erudito Oscuro, puedes quitar 1 miniatura de esta unidad y desplegar 1 Señor de los Elementos en su lugar, siempre y cuando tengas sitio para esta carta de unidad.

40 *El sonido de un cuerno resonó en el campo de batalla. Los Francotiradores de Verreden se quedaron paralizados al escuchar la señal que recordaban muy bien de su entrenamiento. Su comandante, sorprendido, dirigió su mirada hacia la colina donde estaban el estandarte del ejército y Magnus el Temerario. ¡Tenía que ser un error! ¡Una ilusión creada por los demonios! La señal significaba retirada, pero rendir la cima del acantilado parecía tener poco sentido.*

Pero ¿y si la señal era verdadera?

» El caos se operada de las tropas humanas. A partir de ahora, activar cualquier unidad del Capítulo requiere gastar 1 Crystal o sacrificar 1 ficha de Resistencia.

41 *El cuerno sonó una vez más a lo largo de la cuenca del río. Nos detuvimos inmediatamente, sudados y bañados en sangre. ¿Retirada?*

Nadie esperaba eso. Los demonios habían conseguido tomar solo unas pocas posiciones en la cima. Todavía podíamos rechazarlos. Pero la señal se repitió una tercera vez. Esta vez, no había duda. Ordené a mis soldados que se retirasen bajo el fuego de cobertura de nuestras ballestas. Una orden es una orden.

Lanzo una última mirada a las llanuras a ambos lados del río. No puedo creer que se las entreguemos sin más a los demonios. No me gustaría estar en la piel de alguien que no esté entre los muros de un Refugio...

» Jugad el escenario 6.

42 *¡Mi bella y cruel señora! Tal y como se planeó, hemos roto las patéticas defensas preparadas por los humanos en las riberas del río. Sus comandantes han tocado retirada. Cazaremos hasta el último hombre. Parece que pronto todas las tierras entre sus Refugios serán nuestras.*

» Jugad el escenario 6.

43 *En todos mis años con los Francotiradores de Verreden ¡nunca he visto una masacre igual! Los demonios subían en oleadas que no podíamos parar. Trepaban hasta la cima de la ribera y traspasaban nuestras líneas. Cuando sonó la señal de retirada, ya era demasiado tarde. Solo sobrevivieron unos pocos hombres de mi batallón ¡un sacrificio inútil! Ahora este territorio pertenece a los demonios. Nos estamos retirando con lo que queda de nuestro ejército, pero tan pronto tengamos ocasión, volveremos a Verreden. No vamos a jugarnos el cuello por otro de los locos planes del Capítulo.*

» Colocad la pegatina A18: «Estandarte de Verreden roto» en el espacio apropiado del mapa de campaña, si no está ya presente.

» El cuerpo principal del ejército humano ha sufrido grandes bajas. Buscad las reglas relacionadas en los futuros escenarios.

» Jugad el escenario 6.

51 *Estuvimos a punto de morir. Si no hubiera sido por la voluntad del Único, que nos permitió despertar al Ángel mecánico, ninguno habría salido con vida de la abadía. El Ángel nos facilitó una vía de escape, dejando un largo rastro de demonios destrozados a su paso. Nos volvimos a montar en nuestros carros y caravanas. Huimos hacia el sur, guiando una enorme columna de refugiados.*

Tres días después, los exploradores descubrieron un gran ejército de demonios en la carretera a Verreden. No podemos llegar al Refugio. Solo queda libre la carretera sur, hacia Río Seco. Si no encontramos pronto a nuestro ejército, ni siquiera el Ángel, que nos llevamos, será suficiente.

» Suma 1 al número de Colonos de las tierras fronterizas.

» Coloca la pegatina A19: «Ángel de la Muerte» en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña. A partir de ahora, si el Ángel de la Muerte no participa en un escenario, puedes desplegarlo en lugar de cualquier otra unidad. Si muere durante cualquier batalla, inutilizar la pegatina.

» Jugad el escenario 4.

54 *Este es el final de la patrulla de frontera. El enemigo ha traspasado nuestra última línea de defensa.*

Observé como morían la mayoría de mis hermanos: Hilo fue hecha pedazos mientras trataba de proteger a los heridos y un demonio gigantesco ensartó a Comadreja. Ni siquiera su legendaria suerte pudo salvarle esta vez.

Caigo entre los cuerpos, cubierto de sangre y con heridas en el pecho y la cabeza. Cierro los ojos, escuchando los sonidos de la masacre. Quizás sobreviva milagrosamente y vuelva a Verreden con un informe.

Quizás.

» La campaña ha terminado: ¡el Capítulo ha perdido!

55 *¡Hemos ganado! Todo el pelotón humano ha sido masacrado. Matar a las monjas ha resultado ser muy agradable. Odio los ruiditos que suelen hacer los humanos, pero ellas aguantaban en silencio hasta el final.*

Pero la mejor parte es lo que descubrimos en los salones subterráneos del templo, una marióneta mecánica como las que nos causaron grandes bajas en Eld-hain. ¡Un trofeo digno de campeones! Erizo cortó la cabeza del ángel. La cabeza y el estandarte pisoteado de nuestros enemigos serán nuestros regalos a los Primigenios de la Ferrata Séptima. Quizás no sea suficiente para devolvernos nuestro nombre, pero si nos asegurará un lugar en las próximas batallas.

Por la noche, cuando todos están celebrándolo, alardeando de sus clavos nuevos, desollé el cuerpo

del comandante del Capítulo. Convertiré su piel en nuevas páginas de nuestra crónica. Necesitaremos muchas de estas para escribir sobre nuestras futuras victorias.

» La campaña ha terminado: ¡los Demonios han ganado!

56 *Teníamos a los humanos donde queríamos y aun así han escapado gracias a su muñeco mecánico. Hemos fallado demasiadas veces. Alguien tenía que pagarlo.*

El pretor Erizo asumió voluntariamente la culpa. Como líder nuestro, toda batalla perdida era su responsabilidad. Los ancianos de la compañía debatieron y llegaron a una conclusión. Erizo moriría.

Sin ceremonias, el pretor cogió una espada y la apuntó hacia su estómago. Los guerreros enmudecieron. Erizo sabía que para expiar sus errores tendría que hacer su muerte lo más extenuante posible. Pero, incluso en la Compañía del Hierro, pocos serían suficientemente valientes para tomar ese camino.

Los ancianos dieron la señal. Erizo levantó la espada. Y, por primera vez en mi vida, escuché, o, mejor dicho, sentí en mis huesos, la calma fría de Khyber y el murmullo de voces quedas.

Creo que ya sé lo que quieren nuestros ancestros.

El jugador Demonio elige:

» El cronista detiene la ejecución. Erizo debería seguir al mando de la compañía. Leed el guion 58.

» El cronista permite que la ejecución termine. ¡Los errores deben pagarse! Leed el guion 57.

57 Erizo estaba preparado para dar el golpe. En su mirada vi una paz extraña. Y casi pude escuchar las voces de Khyber llamándole. Estaba a punto de hundir la hoja cuando uno de los ancianos le detuvo y pidió a Erizo que nombrase un sucesor. Nuestro líder contestó que, dado que su juicio estaba tan distorsionado, los ancianos deberían elegir ellos mismos al siguiente pretor.

Los ancianos comenzaron de inmediato a hablar sobre los posibles candidatos. De las palabras pasaron a las acciones, enseñándose amenazadoramente dientes y cuernos los unos a los otros. No podían ponerse de acuerdo. Erizo observaba el creciente caos sin soltar la espada. Finalmente rugió, llamando a todos al orden. Dijo que, dado que sin él ellos romperían la compañía en pedazos, tendría que mantenerse en este mundo un poco más de tiempo.

Los ancianos estuvieron de acuerdo. De esta forma, Erizo consiguió una inesperada segunda oportunidad. Sin embargo, el desacuerdo entre los ancianos se enquistó dentro de la compañía hasta mucho tiempo después.

Coloca la pegatina A20: «Discordia entre los ancianos» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, el Capítulo puede inutilizar esta pegatina durante cualquier batalla al principio de su turno Activo y Activar 1 unidad de demonios en lugar de una propia. Esta unidad controlada puede usarse para atacar a otras unidades demonio, y vuelve al jugador Demonio al principio de su siguiente turno Activo.

Jugad el escenario 4.

58 Salté fuera de la fila y detuve a Erizo con un grito. Los ancianos estaban sorprendidos por mi imprudencia. Les mostré la Crónica y cité los nombres de varios pretores que sufrieron derrotas para después conseguir grandes triunfos. Les dije que no encontrarían nadie mejor que Erizo.

Los ancianos no estaban convencidos. Les pregunté cuándo era la última vez que habían oído la llamada de Khyber. Dije que fue el Khyber quien dirigió a Erizo a las Escaleras Negras donde encontraron por primera vez a nuestro nuevo enemigo.

Los ancianos debatieron entre ellos un buen rato. Algunos colmillos saltaron por los aires. Algunos cuernos se rompieron. Por último, se volvieron hacia Erizo y le pidieron que siguiera siendo pretor. Erizo aceptó a regañadientes y enfundó la espada. No había ni rastro de alegría en su rostro. Debía saber que su posición se debilitaría y que ser salvado por el cronista no quedaría muy bien en la Crónica.

- » Restad 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro.
- » Jugad el escenario 4.

61 Saltamos en el último momento. La locomotora embiste a través de los restos de la barricada, esparciendo deshechos mezclados con los cuerpos de los demonios que no se apartaron lo suficientemente rápido. Avanza varias docenas de pies, frenando lentamente. De los vagones salen ballesteros e infantería. Los demonios se retiran.

Nos acercamos a los soldados. Comadreja explica nuestra situación, señalando a las carretas llenas de colonos. El comandante de la guardia del tren frunce el ceño y abre uno de los vagones: ¡está lleno de civiles aterrados! El tren ya transporta refugiados y unas pocas provisiones al Refugio Riggers. Los ojos de Comadreja muestran una extraña y sombría determinación. Me pregunto qué estará pensando.

El jugador del Capítulo elige:

- » La patrulla deja que el tren continúe su camino. Leed el guion 64.
- » La patrulla exige a la tripulación del tren que le obedezca. Comadreja ordena que descarguen las cajas de provisiones y que se lleven, a cambio, varios de nuestros colonos. Leed el guion 65.

62 La locomotora blindada está tan cerca que podemos ver cada ribete de la placa frontal. Los demonios aúllan triunfales. Los hermanos pierden la esperanza de evitar el desastre. Todos menos uno. Markam, nuestro sargento de infantería pesada, pone su armadura al máximo de energía. Su cabeza está llena de Lógica Sagrada. Fuerzas. Trayectorias. Masa... Markam sabe que existe una oportunidad: con un poderoso golpe podría aplastar los restos de la barricada antes de que llegase el tren. Pero la lógica también dice que el precio a pagar sería alto. No será capaz de apartarse de los railes a tiempo.

El jugador del Capítulo elige:

- » Markam se lanza a destruir la barricada. Leed el guion 63.
- » Markam se detiene. El último turno de la batalla se juega según las reglas normales.

63 Una enorme figura en una armadura de vapor aplasta la barricada, apartando los últimos trozos de hierro de los railes. Comadreja grita. Siempre dijo a sus hombres que debían de hacer cualquier cosa para sobrevivir y luchar batallas futuras. Markam nunca estuvo de acuerdo con eso.

Un ensordecedor golpe sacude a todo el mundo alrededor. La locomotora choca contra Markam y la caldera de su espalda explota, lanzando metralla en todas direcciones, como si fuera una lluvia de cometas.

No puedo creer que los pocos trocitos que quedan en las vías fueran, de verdad, Markam...

- » Coloca la pegatina A21: «Markam, Sargento de infantería pesada» en la sección «Bajas» del mapa de campaña.
- » La batalla termina inmediatamente. Leed el guion 61.

64 Retrocedemos resignados, dejando que la tripulación del tren ponga en marcha la locomotora de nuevo. Nos dan las gracias, pero unas palabras amables no nos alimentarán ni protegerán a nuestros civiles. Cabizbajos, continuamos nuestro viaje hacia el sur. Solo podemos esperar que alguien haga buen uso de las provisiones.

- » Coloca la pegatina A22: «Tren de suministros» en el espacio apropiado del mapa de campaña. Resta 1 del número de los Colonos de las tierras fronterizas ya que el largo viaje, las enfermedades y la hambruna empiezan a cobrarse víctimas.
- » Si el jugador Demonio tiene más de 5 Gloria de la Compañía del Hierro, jugad el escenario 7. En caso contrario, jugad el escenario 8.

65 A la tripulación les cuesta un rato sobreponerse al impacto causado por nuestras exigencias.

Tratan de convencernos. Nos imploran. Nos amenazan. Sin éxito. Comadreja no cede. Les explica que las vidas de nuestros colonos son tan importantes como las de los que viajan en los vagones.

Junto con algunos hombres, rompe la cerradura del vagón de las provisiones. Coge la comida, armaduras, y armas, y en su lugar cargan a nuestras mujeres, niños y heridos. Al poco tiempo el tren parte con su tripulación dirigiéndose miradas sombrías. Estas provisiones podrían salvarnos la vida. Solo hay una pregunta que me persigue... ¿quién tendrá que pagar por ello?

- » Coloca la pegatina A23: «Equipamiento de élite del Capítulo» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, al principio de cada batalla, coloca tres fichas de Carga en las peanas de las miniaturas que elijas, a excepción del Ángel de la Muerte. Estas miniaturas ganan +1 ATA y +1 DEF hasta el final de la batalla.
- » Si el jugador Demonio tiene más de 5 Gloria de la Compañía del Hierro, jugad el escenario 7. En caso contrario, jugad el escenario 8.

66 No pudimos salvar el tren. Chocó con la barricada con tal fuerza que la locomotora explotó y la mitad de los vagones descarrilaron. Inmediatamente, los demonios se abalanzaron sobre la gente que salía del tren. Fue una masacre. No teníamos forma de ayudarles.

Regresamos a nuestra columna, heridos y ensangrentados, y nos dirigimos hacia el sur, tratando de

no escuchar los gritos de los asesinados. La falta de provisiones y la dureza de la retirada acaban con varios colonos.

- » Coloca la pegatina A24: «Tren de suministro saqueado» en el espacio apropiado del mapa de campaña.
- » Resta 2 del número de Colonos de las tierras fronterizas escoltado por la patrulla.
- » Si el jugador Demonio tiene más de 5 Gloria de la Compañía de Hierro, jugad el escenario 7. En caso contrario, jugad el escenario 8.

67 Bien entrada la noche, cuando los guardas dormían, Gvor vino a verme. Pensaba que la batalla le había subido el ánimo. Después de todo, había encontrado a nuestra presa, aunque fuera por accidente. Sin embargo, parece que Gvor está aún más abatido. Necesita una conversación larga para revelarme lo que le estaba atormentando.

Nuestro explorador es uno de los últimos syree. Su raza creció en un mundo lleno de depredadores poderosos que podían atacar desde cualquier parte por sorpresa, y esta es la razón por la que los syree desarrollaron un sexto sentido que les avisaba de un ataque inminente. Nos costó varios años conquistar su mundo y, cuando lo hicimos, los Primigenios ordenaron matar a todos los prisioneros. A todos, excepto a un puñado de jóvenes a los que se les entrenó para ir hacia el peligro en lugar de rehuirlos, como sabuesos.

Gvor me dijo que su sexto sentido le estaba fallando por primera vez en mucho tiempo. El futuro está tan lleno de difusos potenciales entremezclados que ni siquiera él puede decir qué camino conducirá a una gloria mayor y a batallas más cruentas. Se siente prescindible, inútil. Le calmo.

Esa misma noche, llegó un correo. Los Primigenios se han enterado de nuestras victorias recientes y ¡nos han ordenado que nos reunamos con el ejército principal! ¿Podría ser que las semanas de vergüenza hayan terminado? El mero hecho de pensarlo me provoca un cosquilleo en el cuello. ¿o será tan solo el lugar donde me he clavado un clavo arrancado del tren humano?

El jugador Demonio comprueba la Gloria de la Compañía del Hierro.

- » La gloria es igual o mayor a 5, jugad el escenario 7.
- » La gloria es menor a 5, jugad el escenario 8.

68 Los hermanos no frustraron nuestros planes. Les expulsamos de la barricada. El tren chocó con tanta fuerza que sus lados se quebraron como la cáscara de un huevo. La locomotora descarriló, llevándose varios vagones con ella. Cuando los aturdidos defensores salieron, cargamos contra ellos con un aullido salvaje.

Más tarde, al atardecer, saciados de sangre y batalla, inspeccionamos el botín del tren. Encontramos cajones llenos de espadas de acero y alabardas. Son un poco pequeñas para mi gusto, pero terriblemente afiladas. Algunos guerreros las cambiaron por sus armas usadas, sin hacer caso al acre hedor humano.

- » Coloca la pegatina A23: «Equipamiento de élite del Capítulo» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, al principio de cada batalla, coloca 2 fichas de Carga en las peanas de las miniaturas que elijas, a excepción de los Sabuesos Sanguinarios. Estas miniaturas consiguen +1 ATA

hasta el final de la batalla.

- » Leed el guion 67.

71 Los enemigos nos pincharon con afilados y duros objetos de metal y nos cegaron con luces, pero eso solo aumentó nuestra hambre. Absorbimos tantos que no tuvimos fuerzas para perseguir al resto. Creo que nos quedaremos aquí un tiempo. La membrana entre este mundo y nuestro hogar se está debilitando...

- » Continúa con el siguiente escenario.

72 Cuando cortamos a la última criatura en pedazos, la Oscuridad comenzó a disiparse. Estábamos de pie sobre sus cuerpos retorcidos, sin poder creer que todo había acabado. Durante un momento, creí que nos derrotarían ¡Incluso yo subestimé a la Compañía del Hierro! Pero recordaremos esta batalla durante mucho tiempo.

Y no solo porque tendremos un clavo negro especial clavado en nuestra carne. Las heridas causadas por la Oscuridad no sanarán fácilmente. Las sufriremos durante semanas.

- » Coloca la pegatina A25: «Heridas supurantes» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, al principio de cada batalla, el jugador del Capítulo elige 1 unidad demonio que pierde inmediatamente 1 ficha de Resistencia (no se pueden escoger unidades que no tengan fichas de Resistencia).

- » Leed el guion 78.

74 Sobrestimamos nuestras fuerzas. Hemos luchado en muchísimos mundos, con cientos de criaturas y razas diferentes. Pero la Oscuridad es un enemigo demasiado poderoso incluso para la Compañía del Hierro. Cuando entramos en el puesto fronterizo, cayeron sobre nosotros por todos los lados. Cuanto más sangrábamos, más fuertes se volvían. Al final, Erizo tuvo que tocar retirada.

Retocedimos, dejando varios guerreros entre las paredes ennegrecidas, heridos, rotos. La Oscuridad parecía incluso más fuerte que antes de que atacásemos. Tras una serie de victorias, esto había sido una forma brutal de despertar.

Un día más tarde nos dimos cuenta de que las heridas que sufrimos luchando contra la Oscuridad se estaban pudriendo y no curarían. Llevaremos las marcas de este encuentro durante mucho tiempo...

- » Restad 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro.
- » Coloca la pegatina A25: «Heridas supurantes» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, al principio de cada batalla, el jugador del Capítulo elige 2 unidades demonio que pierden inmediatamente 1 ficha de Resistencia (no se pueden escoger unidades que no tengan fichas de Resistencia).
- » Leed el guion 78.

75 La Oscuridad es más profunda de lo que pensábamos. Nos envuelve con millares de colmillos y garras que nos arrancan la piel desde todas partes. Dentro del crepúsculo, formas borrosas evitan nuestros golpes. Se disuelven para volver a formarse de inmediato. El miedo atenaza mi garganta. Como

toda la Compañía del Hierro, estoy preparado para morir. ¡Pero no de esta forma!

De repente, aparecen dos puntos luminosos en la oscuridad. Unos ojos enormes, fieros, que hacen que las criaturas de la oscuridad griten con agonía. Miro fijamente esos dos puntos antes de que la oscuridad se disipe lo suficiente para reconocer a Calavera. Sostiene dos pequeños soles en sus manos, dos orbes llameantes y grita encantamientos con todo lo que da su voz.

—¡Continúa!—grita Erizo—. ¡Luchad mientras Calavera los mantiene a raya!

Retomamos el combate con fiereza.


- » El jugador Demonio Activa inmediatamente 1 unidad demonio adicional. Todas las miniaturas de la Oscuridad sufren -1 ATA para el resto de la batalla.

76 La magia de Calavera consiguió lo mismo que meter una llama ardiente en un hormiguero. Se abrieron nuevas fisuras a su alrededor. Criaturas aún más grandes se filtraron al mundo. Empezaron a cerrar un círculo alrededor de Calavera. Erizo se abrió paso hasta él a golpes de su espada serrada. Le gritó que apagase su luz y huyese.

El Señor de los Elementos miró al pretor de la Compañía de Hierro con sus ojos hundidos y distantes.

—Puedo alejarlos. Daros una oportunidad.

El jugador Demonio elige:

- » Calavera se sacrifica. Leed el guion 77.
- » Calavera retrocede. Anulad la Penalización: de -1 ATA causada al ejército de la Oscuridad por el guion 75. El jugador de la Oscuridad puede desplegar inmediatamente hasta 2 miniaturas  con el Portal de Sombras, siempre y cuando tenga alguna disponible. La batalla continúa.

77 Las dos luces brillaron con más intensidad. Calavera comenzó a retroceder, llevándose consigo una procesión de criaturas de la Oscuridad. Recibió más golpes, pero él los ignoraba, con la atención absorta y centrada en su luz. Solo había visto una concentración igual una vez en Erizo.

Duró mucho más de lo que esperaba.

Después, tras la batalla, recuperé y, con mucho respeto, quemé por completo sus restos. De todos los miembros de la Compañía del Hierro, Calavera tuvo el servicio más corto. Y, sin embargo, yo nunca lo olvidaré... Ni tampoco las futuras Crónicas, porque ya he narrado su historia en una página fabricada con la negra y porosa piel de la Oscuridad.

- » Inutiliza la pegatina A13: «Calavera. Señor de los Elementos». Coloca otra copia de esta pegatina en la sección «Bajas» del mapa de campaña.
- » La batalla continúa. El jugador Demonio retira 1 unidad de la Oscuridad que elija de la partida (tanto las miniaturas como la carta de unidad). A partir de ahora, todas las Acciones relacionadas con esa carta no tienen efecto.

78 Nos estaban esperando en un árido erial, como si supieran que íbamos a pasar por allí. Tres pretores poderosos, cubiertos de cicatrices, de tres compañías diferentes. Sus tropas permanecían a distancia. ¿Cómo supieron dónde encontramos?

Miré sus insignias. Hojas Desnudas, Rompecráneos y Círculo Rojo. En el pasado, no hubieran sido igual para la Compañía del Hierro. Y ahora, probablemente piensen que son mejores que nosotros. Nos saludaron en nombre de la Ferrata Séptima y nos informaron de una tarea que Ish tenía para nosotros. Estoy comenzando a entenderlo. Estos malditos bastardos necesitaban una compañía dispuesta a intentar algo que nadie más estaría dispuesto a hacer...

- » Continúa con el siguiente escenario.

81 El suelo se sacudió por primera vez cuando los demonios chocaron con el muro de escudos de nuestros caballeros. Tan solo unos momentos después, la batalla se extendió por todo el campo. Y, entonces, llegó la segunda sacudida. Las vibraciones procedían de las entrañas de la tierra. Los demonios se detuvieron, sorprendidos. Nosotros nos quedamos paralizados. De repente, el suelo empezó a quebrarse. Líneas completas de enemigos caían en las grietas que parecían llevar a un vacío sin fondo.

Aterrado, miré hacia los oficiales en la colina cercana. Magnus el Temerario sonreía. No sé de dónde sacó este milagro, pero estoy jodidamente impresionado. ¡Me había equivocado sobre él!

- » A partir de ahora, el jugador del Capítulo elige 1 miniatura demonio al principio del turno de ambos jugadores, comenzando por las miniaturas con peanas más pequeñas. La víctima cae en uno de los precipicios. Retira esta miniatura del mapa (el Capítulo no consigue PV por ella).

82 Por un momento, mis hombres y yo pensamos que habíamos visto algo que ningún mortal había visto nunca: el final del ejército demonio. Una masacre mayor que la de Eld-hain. El suelo seguía abriéndose más y más. Más y más bestias se precipitaban al vacío. Y, de repente, las vibraciones pararon.

Magnus y los oficiales estaban claramente confusos. Creo que esto no es lo que debía pasar. ¿Habían sido los demonios más inteligentes que nosotros? ¿Y, ahora, qué?

- » El terremoto ha terminado. Las reglas especiales para retirar miniaturas demonio (guion 81) ya no tienen efecto. Durante el próximo turno Activo, los Demonios pueden Activar 2 unidades en lugar de 1.

84 La victoria es nuestra, si es que se puede llamar victoria. El plan de Magnus no funcionó, y hemos sufrido cuantiosas bajas, pero el pequeño terremoto ha causado suficiente confusión entre los enemigos como para permitirnos una retirada segura. La mayoría de los supervivientes, incluidos nosotros, están corriendo hacia Al-Iskandria. Solo los muros del Refugio más grande de la humanidad pueden salvarnos.

Un oficial de Riggers me ha contado que la idea de atraer a los demonios fue de Magnus. Hace muchos años, cuando los humanos trataron de conectar Riggers, Al-Iskandria y Verreden con un ferrocarril subterráneo, descubrieron unas cuevas enormes bajo esos campos. Magnus encontró una forma de derrumbarlas. Atrajo a los demonios sobre esas cavernas a propósito, solo para que algo, o alguien, frustrase su plan.

- » Coloca la pegatina A26-A: «Victoria del

Capítulo: Campos Fracturados» en el espacio A26 del mapa de campaña.

85 Incluso con la ayuda del maldito terremoto fuimos incapaces de derrotar al enemigo. Nos aplastaron y los supervivientes se dispersaron en pequeños grupos que huyen ahora hacia Al-Iskandria. Ya no me importa. La camilla que mis dos últimos francotiradores me han fabricado parece una hamaca, una hamaca húmeda. Mi herida sangra copiosamente. Siento frío y apenas siento las puntas de mis dedos. No tardará mucho. Nunca debí abandonar Verreden

» El batallón Francotiradores de Verreden ha sido aniquilado. Coloca la pegatina A18: «Estandarte de Verreden roto» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

86 ¡Oh, gran Ish! No me hago ilusiones de que hayáis oído mi nombre, pero sabed que, tras perder la batalla recibí las posesiones de Hvaar Faucenegra. El propio Hvaar había muerto, como muchos otros pretores. En sus órdenes he descubierto que os informaba en secreto. Y aquí viene mi propuesta: le reemplazare mi señora. ¡Seré mejor sirviente de lo que ese patético renacuajo nunca podría haber sido!»

» Continúa con el siguiente escenario.

87 ¡Mi señora! La batalla todavía continúa, así que solo puedo enviar unas pocas palabras. Estamos ganando. Los humanos tenían un astuto plan. Existen grandes cuevas y pasadizos bajo esta llanura, en los cuales habían escondido una máquina que tenía el propósito de enviar a nuestro ejército al abismo. No funcionó, simplemente, porque alguien trajo a la deshonrada Compañía del Hierro y la envió bajo tierra a ocuparse de la máquina. Si fuisteis vos ¡os felicito por vuestra gran victoria!

» Coloca la pegatina A26-B: «Victoria de los demonios: Campos Fracturados» en el espacio A26 del mapa de campaña y lee el guion 89.

89 Muchas leyendas hablan la batalla de los Campos Fracturados. Las compañías y cohortes que lucharon en la superficie se cubrieron de sangre, atacando a pesar del terremoto y las grietas que se tragaron a muchos guerreros. Ese día conseguimos el mayor número de estandartes humanos en la historia de la invasión. Aquellos que no tomaron parte en esa gloriosa victoria perdieron una gran oportunidad.

» Resta 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

91 Incluso las tropas especiales del Capítulo tienen que retirarse a veces. ¡No esperábamos encontrarnos una cohorte de demonios completa en esas malditas cuevas! Cuando la mayoría de nuestra unidad estaba muerta o herida y nuestras ballestas apenas tenían ya virotes, Koschei nos dio la señal de retirada, lanzando sus últimas bombas en la sala de control de la máquina. Solo espero que nuestro pequeño terremoto haya causado suficiente daño en la superficie.

» Los humanos se retiran, dañando la maquinaria Dvergar. Coloca la pegatina A29-A:

«Muerdemontañas dañado» en el espacio A29 del mapa de campaña.

92 Se suponía que era una misión sencilla. Tras años en las fuerzas especiales, ya debería saber que eso no existe. Estoy corriendo por un túnel antiguo lleno de escombros y en lo único que puedo pensar es en la hueste infernal que me persigue.

Ni siquiera conseguimos destrozarnos la máquina. Los únicos supervivientes fuimos Koschei y yo, y yo no lo veo. Corro hacia la oscuridad preguntándome qué sería peor: que me atrapasen... o sobrevivir y enfrenarme al tribunal del Capítulo.

» Los humanos resultan masacrados y pierden la maquinaria Dvergar. Coloca la pegatina A29-B: «Muerdemontañas» en el espacio A29 del mapa de campaña.

93 Cuando los monos blancos se retiran por fin, destruyendo la máquina que tratábamos de capturar, cruza por mi cabeza el pensamiento de que la Compañía del Hierro no está hecha para batallas subterráneas. Pero muerdo mi lengua cuando recuerdo las palabras de nuestra Crónica. La Compañía del Hierro había luchado durante siglos en mundos de oscuridad y luz, cubiertos por desiertos o por junglas gigantes. En la superficie de los planetas, en sus entrañas o en extraños constructos mágicos. Si no podemos ganar ahora, nunca recuperaremos nuestro nombre.

» La Compañía del Hierro falla y los humanos se retiran, dañando la maquinaria Dvergar. Lee el guion 94.

94 No nos dimos cuenta de que luchar contra los humanos no era la parte más dura de nuestra misión. Los terremotos causados por la extraña máquina han derrumbado muchos pasillos y abierto otros. Erizo nos apremia, con la esperanza de que podamos unirnos a la batalla de la superficie, pero pronto se hace evidente que no solo no llegaremos a tiempo si no que puede que nunca encontremos una salida.

» La Compañía del Hierro está perdida en las cuevas mientras la batalla sobre ellos termina.

95 Al parecer, Koschei trajo de los Dvergar algo más que el Muerdemontañas. Cuando los demonios comenzaron a acercarse a la máquina, sacó un pequeño objeto oblongo y lo lanzó contra los enemigos. Se escuchó una explosión. Unos finos cables destellearon en nuestra lámpara, atando a varios de los demonios más cercanos. Estaba a punto de decir que era el arma más inútil que había visto hasta que, después de unos pocos pasos, los hilos comenzaron a penetrar la piel, la carne y los huesos de los demonios. Brotó sangre negra.

—Fino como un cabello, más afilado que una navaja— dijo Koschei, sacando otra bomba—. A los Dvergar les gusta que sus enemigos sientan dolor.

» Comprueba Impacto contra las 2 miniaturas demonio más cercanas al Muerdemontañas. Cada Impacto con éxito causa 1 Herida. En caso de que haya varias miniaturas a la misma distancia, el jugador Demonio elige los objetivos.

» El jugador del Capítulo recibe 3 fichas pequeñas que representan las bombas Dvergar. Una vez por turno, puede sacrificar un Ataque de cualquier miniatura del Capítulo y descartar 1 ficha para detonar otra bomba Dvergar, repitiendo el efecto anterior. La

siguiente vez que pase, el jugador Demonio lee el guion 96.

96 Las extrañas bombas que tienen los humanos han ralentizado nuestro asalto durante un tiempo. Incluso nuestros guerreros quedaron impresionados por la crueldad del ingenio Dvergar. El único que no retrocedió fue Gvor. Quise retenerle, pero se zafó de mi agarrón.

—Contéstame cronista—dijo—. ¿Y si el camino a la mayor gloria fuese aquel en el que no estoy?

Le comprendí. Siendo un explorador syree, Gvor sentía que línea del destino conducía a la compañía a sus batallas más grandes y sangrientas. Y ahora, parecía que el mejor camino para la compañía era fatal para él. Tenía ante sí una elección por la que le envidiaba, una elección que podía convertirle en héroe.

El jugador Demonio elige:

» El cronista arrastra a Gvor. La batalla continúa y el Capítulo puede utilizar las 2 bombas restantes descritas en el guion 95.

» El cronista deja que Gvor encuentre su final. Lee el guion 97.

97 Gvor predijo con precisión dónde caería la bomba. Se tiró al suelo, la cogió y la lanzó de vuelta con un movimiento fluido. Explotó a medio camino entre el explorador y el Muerdemontañas. Algunas de las hebras se enroscaron en la máquina, bloqueando sus brillantes y complicados pistones. Algunas golpearon a Gvor, cortando sus delgados miembros en pedazos.

Senti orgullo y tristeza a la vez. El hecho de que un miembro de una raza conquistada diese su vida por la mayor gloria de la Compañía del Hierro me emocionó de verdad. Ya he comenzado a componer las palabras con las que registraré el destino de Gvor en la Crónica.

» Coloca la pegatina A30: «Gvor, el explorador» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña.

» La batalla continúa. El jugador del Capítulo descarta las fichas Bomba restantes. La próxima vez que se use el Muerdemontañas no genera ficha Terremoto. Las siguientes activaciones funcionarán normalmente.

101 Cuando otro demonio cayó al abismo, Erizo, pretor de la Compañía del Hierro, se irguió en el pie de la pendiente y rugió tan fuerte que cayeron rocas del techo de la cueva.

—¡PARAD! Los demonios se retiraron y el combate se detuvo. Erizo subió a la mitad del terraplén y miró hacia arriba. Su cronista estaba a su lado, sirviendo de traductor.

—Dejadnos subir para que podamos luchar una batalla real y honorable en lugar de este estúpido juego—exigió Erizo. Comadreja, el líder de la patrulla, caminó hasta el borde del terraplén y contestó.

—En esto consiste una batalla de verdad. ¿En encontrar una ventaja y usarla! ¿Tan desesperados estáis que tenéis que rogarnos que cedamos parte del campo de batalla?—Erizo se rió sonoramente.

—Tienes una lengua afilada para ser un gusano blanco.

—¿Gusano? Nosotros somos los que vivimos en la luz y vosotros los que os retorcéis en la oscuridad—contestó Comadreja.

—Doy gracias a Khyber por enfrentarnos a ambos

una y otra vez. Eres un digno oponente. Pero esta historia llega a su final. Te romperé el cuello con júbilo.

—Ven e inténtalo—dijo Comadreja, saludando a Erizo con un gesto. El pretor asintió y profirió una orden. La batalla comenzó de nuevo.

» Si la pegatina A14: «Jehl, Cazador de Fyrhome» está en la sección de «Ejércitos» del mapa de campaña, leed el guion 102. En caso contrario, el jugador Demonio puede inmediatamente Activar 1 unidad que escoja.

102 Los demonios se movieron con determinación. Sabíamos que no podríamos contenerlos durante mucho tiempo. Jehl, un silencioso tirador que se había unido a nosotros en Fyrhome, también lo sabía. Cogió carrerilla y salto sobre la fisura. Desde el otro lado, podía apuntar directamente a las espaldas de los demonios que escalaban. Con una sonrisa lobuna, preparó su ballesta. ¡Había llegado el momento de vengar Fyrhome!

» Jehl dispara a los Demonios escaladores con puntería mortal. Hasta el final de la batalla, el jugador Demonio no puede recibir refuerzos. Ignora los eventos especiales en los Turnos V y VI

104 Los demonios subían en oleadas que no podíamos parar. Comenzaron a conseguir una posición cada vez mayor y, cuanto más espacio tenían, más de ellos subían. Comadreja cogió un cuerno para tocar retirada. Y entonces escuchamos el crujido de las ruedas y el bramido de los animales.

Los colonos que habíamos estado protegiendo durante mucho tiempo habían decidido devolvernos el favor. Vaciaron sus carretas y las condujeron al borde del precipicio. Nos apartamos en el último momento. Las carretas cayeron, golpeando a los demonios como bolas. La avalancha de madera, demonios y cadáveres de animales desapareció en la oscuridad. Con rapidez empujamos al resto de monstruos por el borde.

Me sentí aliviado. Entonces no sabía cuál sería el precio. Sin sus carretas, los colonos se movían todavía más despacio. El hambre y el cansancio se cobraron su precio. Grupos enteros quedaron retrasados, y no podíamos apurar a todo el mundo todo el tiempo.

» Resta 2 del número de Colonos de las tierras fronterizas. Jugad el escenario 12.

105 Los malditos monos blancos nos expulsaron bajo tierra y pusieron guardias en la salida. Debemos buscar otro camino. Volvemos a la oscuridad de los túneles.

» Si la pegatina A30: «Gvor, el explorador» está en la sección de «Bajas» del mapa de campaña, leed el guion 107.

106 Tras empujar al enemigo bajo tierra, damos un gran rodeo al campo de batalla.

No queremos encontrar ningún demonio rezagado más, o pasar cerca de fisuras abiertas. En el extremo más alejado del campo de batalla, nos damos cuenta de que hay una colina cubierta de una oscuridad que parece girar. He oído muchas cosas sobre ella, pero nunca la había visto antes. Extrañas criaturas, creadas de algo parecido a la arcilla negra mezclada con partes de cuerpos. Han rodeado a un pequeño grupo de hermanos del Capítulo cuyas armaduras

brillan en un mar de formas oscuras. Comadreja evalúa nuestra fuerza.

» El Capítulo comprueba el número de Colonos de las tierras fronterizas a su cuidado. Resta 1 al resultado si la pegatina A09: «Torlun el Gris» está en la sección Bajas del mapa de campaña y otro 1 adicional si la pegatina A21: «Markam, sargento de infantería pesada» está en la sección Bajas del mapa de campaña. Si el resultado es:

» Igual o mayor a 5, leed el guion 109.

» Menor que 5, leed el guion 108.

107 No sé en qué estaba pensando Gvor cuando se lanzó a sí mismo contra las bombas dvergar. Era un maldito syree, tendría que haber visto que sin él estaríamos perdidos en estas cuevas. Pasamos cuatro días caminando por ellas y, cuando por fin encontramos un camino de salida, una docena de nuestros guerreros se habían perdido detrás.

No les envidio. Probablemente morirán en el frío y la oscuridad, entre rocas mohosas y la locura que acompaña al hambre....

» Si la pegatina A07: «Una compañía dividida» no está en la sección de «Bajas» del mapa de campaña, colócala ahora. A partir de ahora, al comienzo de cada batalla, el jugador Demonio desplegará 1 miniatura menos a su elección. Si la pegatina ya estaba en el mapa, resta 2 a la Gloria de la Compañía del Hierro.

108... y agacha el cabeza resignado. Todos sabemos que hemos pasado un montón de cosas juntos, igual que la gente que estamos liderando. La mitad de los soldados de la patrulla están muertos o heridos. Las familias de los colonos apenas pueden seguirnos. No es un buen momento para luchar. Nos marchamos, tratando de no mirar hacia la batalla que se libra a nuestras espaldas.

» La patrulla de frontera abandona al Capítulo a merced de la Oscuridad y continúa huyendo. Jugad el escenario 12.

109... y da la orden. Hemos ganado muchas batallas últimamente, y los refugiados son numerosos, están armados y son capaces de sobrevivir sin nuestra protección. Nos preparamos para atacar.

» La patrulla de frontera carga contra las fuerzas de la Oscuridad. Jugad el escenario 11.

110 Le cuento una historia acerca de la perseverancia, la dedicación, luchar hasta el final... Una de esas con las que se alimenta diariamente a los acólitos del Capítulo. Pude ver como no se lo creía, pero decidió fingir que le había inspirado. ¿Quizás por cortesía? ¿O quizás quería convencerse a ella misma?

En cualquier caso, me dio tal palmada en la espalda que casi me salen los pulmones por la boca. Bebimos unas cuantas rondas más antes de que Comadreja nos empezase a mirar desaprobadoramente.

—Me necesitáis, niños—dijo Hilo al final, aunque no sin dificultad—. Solo yo os puedo sacar de cualquier mierda.

Asentí y la arropé. Olía a licor y cataplasmas

de hierba.

» Continúa con el siguiente escenario.

111 Hilo desaparece poco después de llegar a Al-Iskandria. Parece ser que alguien la vio mezclándose con la multitud de rezagados y colonos reunidos en los muros de la fortaleza. Pensaba que Comadreja ordenaría que alguien la buscara, pero solo recibió la noticia de la marcha de Hilo con un gesto de tristeza. Creo que todos sabíamos que incluso ella tenía un límite.

Espero que encuentre la paz que se merece.



» Coloca la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña» en la casilla A32-A del mapa de campaña.

112 Uno de los heridos se levanta súbitamente del suelo. Esperamos que se una a la batalla, pero, de repente, unos tentáculos negros salen de su cuerpo. El cadáver cuelga de ellos como una marioneta rota. Esta visión paraliza momentáneamente incluso a los soldados más experimentados de la patrulla de frontera.

» El jugador de la Oscuridad reemplaza 1 ficha HERIDO a su elección por 1 miniatura Impostor. Después realiza inmediatamente un Movimiento y un Combate con ese Impostor.

114 ¡Y otra vez! Esta vez es uno de nuestros hermanos el que se detiene en mitad de un paso, se dobla y, de repente, se convierte en una bestia inmunda. El miedo atenaza nuestras gargantas. ¿Hay más de estos impostores entre nosotros? ¿Quién más sufrirá este destino? Solo por si acaso, nos alejamos los unos de los otros.

» El jugador de la Oscuridad reemplaza 1 miniatura cualquiera del Capítulo (salvo el Ángel de la Muerte, si está presente) con 1 miniatura Impostor, si tiene disponibles.

» Todas las miniaturas del Capítulo  en el mapa tienen que separarse inmediatamente. Mueve 1 miniatura de cada pareja a una casilla adyacente en la que no esté  con otras miniaturas del Capítulo (sin Empujar).

116 Si esto es una victoria, es una victoria amarga. Derrotamos a varias de las bestias, rescatamos a algunos hermanos, pero pagamos por ello muchas vidas. Magnus el Temerario muere, hecho pedazos ante nuestros ojos. Algunos de los colonos huyeron. Estaban seguros de que perderíamos esta batalla. Solo podemos buscar consuelo en el sentimiento difuso de haber hecho lo correcto.

Pero ¿lo hicimos?

» Resta 1 del número de Colonos de las tierras fronterizas.

» Coloca la pegatina A25: «Heridas supurantes» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, al principio de cada batalla, el jugador Demonio elige 1 unidad del Capítulo que pierde inmediatamente 1 ficha de Resistencia (no se pueden escoger unidades que no tengan fichas de Resistencia).

117 No creía que pudiéramos hacerlo, pero lo hicimos. Penetramos en la Oscuridad

como si fuéramos una lanza de acero. Les arrebatamos la mayoría de sus víctimas. Yo mismo saqué a Magnus de allí. Pesaba tanto en su formidable armadura dorada que tuvieron que ayudarme a llevarle otros cuatro hermanos.

Solo más tarde descubrimos que la armadura estaba llena de sangre. El comandante de los ejércitos unidos estaba muriendo y no había nada que pudiésemos hacer para ayudarlo. Recuperó la consciencia durante un breve periodo de tiempo. Comenzó a hablar acerca de un Muerdemontañas, acerca de un contrato oscuro, un corazón perdido y de traidores en el Capítulo. Se disculpó muchas veces. Entregó a Comadreja un paquete. Y después, murió.

Enterramos a Magnus y sus guardias cerca del campo de batalla, en una colina con vistas a los Campos Fracturados.

- » Coloca la pegatina A31: «Estandarte de Magnus» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, en cada batalla el jugador del Capítulo puede tener 4 cartas de Acción en su mano y siempre roba hasta tener una mano de 4 cartas.
- » Si las pegatinas A21: «Markam, sargento de infantería pesada» y A09: «Torlun el Gris» están ambas en la sección de «Bajas» del mapa de campaña, leed el guion 118.

118 Cuando la batalla terminó y se disipó la Oscuridad sobre la colina, casi nadie tenía fuerzas para mantenerse en pie. Nos sentamos en el sitio en el que estábamos. Jadeamos como gente que acaba de salvarse de morir ahogada en un océano negro. Solo Hilo no mostraba signos de cansancio. Estaba intentando sacar a un caballero ensangrentado en su armadura de vapor de debajo de un montón de cuerpos. Los dedos de su guantelete se contraían espasmódicamente. Hilo tenía que saber que lo más probable es que el caballero estuviere muerto. Incluso cuando el operador moría, la caldera de la armadura seguía enviando vapor a los pistones neumáticos. Y, sin embargo, no pararía hasta estar segura.

Me levanté y fui a ayudarlo. Juntos levantamos el cuerpo. Estaba cortado por la mitad. Sus entrañas se desenrollaron como los tentáculos de un calamar rojo.

Hilo permaneció de pie, en silencio, durante un rato. No pude leer nada en su rostro, pero sus manos, normalmente seguras y calmas, temblaban cada vez más. Sabía que no le gustaba que nadie tratase de consolarla. Pero ¿quizás fuese distinto ahora?

El jugador del Capítulo elige:

- » Consolar a Hilo. Leed el guion 119.
- » Dejar que Hilo se enfrente a su pesadilla por sí misma. Tras un momento, Hilo se recupera y vuelve a atender a los heridos. Continúa con el siguiente escenario.

119 Conseguí una botella de licor de uno de los colonos. Esperé a que Hilo terminase y se sentase. Me senté junto a ella. No rechazó el cuartillo que le serví. Primero hablamos del maldito servicio en la patrulla. Después, de repente, el tema cambió y hablamos de la familia de Hilo. Estaba sorprendido. Nunca había hablado con nadie de ella.

Al parecer, antes de unirse al ejército había vivido en Volklingen y su hombre era un luchador de jaulas, uno de los gladiadores locales que son tan guerreros

como una compañía de actores. Hilo empezó a coser sus heridas. Después encontró trabajo en uno de los coliseos locales, donde ayudaba a otros luchadores. Resultó tener talento para ello. Algo más que unas manos firmes y unos conocimientos rudimentarios de anatomía. Algo sobrenatural. Los coliseos empezaron a pagarle cada vez más porque cuidase de sus mejores guerreros. Mientras tanto, su marido estaba subiendo en el mundillo, dejando muchos rivales celosos por el camino. Demasiados. Una noche, algunos de ellos prendieron fuego a su casa. Las dos hijas pequeñas de Hilo se ahogaron con el denso humo. Su marido murió en el incendio, tratando de salvarlas. Tras eso, Hilo se prometió a sí misma que jamás volvería a usar su talento para ayudar a alguien que pudiera hacer daño a otra gente. Dejó su trabajo. Se alistó voluntaria en la patrulla.

Tras varios años en los eriales pudo recobrar algo de paz. Y, más tarde, algo parecido a la alegría cuando la patrulla se convirtió en su nueva familia. Ahora, esa familia estaba muriendo ante sus ojos. Torlun. Markam. Otra docena de infantes y tiradores, que habían muerto en sus brazos. Ella los conocía bien. Muchas veces hablaba con ellos.

La voz de Hilo se quiebra, pero no necesita decir nada más. La entiendo. Es dura, pero no sobrevivirá a sufrir de nuevo la muerte de sus seres queridos.

Necesito un momento para pensar qué debo decir. El jugador del Capítulo elige:

- » Hilo debería irse mientras todavía tiene una oportunidad. Esta aventura no acabará bien para la patrulla. No deberíamos hundirla con nosotros. Leed el guion 111.
- » Hilo debería quedarse hasta el final. Todos servimos, incluso si debemos sacrificar lo que es importante para nosotros. Leed el guion 110.

120 Los demonios se han retirado. Se han dado cuenta de que Al-Iskandria no abriría sus puertas para dejarnos entrar y no iban a malgastar su fuerza en un asalto fútil. Tenemos un momento para reunir a los supervivientes y huir. Quizás el ejército enemigo se concentre en el Refugio y nos deje tranquilos. Simple ¿Verdad? Solo que nada en la vida es simple.

» Leed el guion 129.

121 Estábamos preparados para luchar en los muros de Al-Iskandria hasta el final. Pero los Primigenios tenían otros planes. El resto del ejército no nos acompañó en nuestro asalto. Cuando hemos retirado la sangre suficiente, tocaron la orden de retirada. Nos apartamos del ejército humano, volviendo a nuestro ejército cubiertos de sangre y de buen humor. Hemos sufrido muchas bajas, pero el mero hecho de haber atacado nosotros solos a un ejército de este tamaño reunido a las puertas de la fortaleza humana más grande nos llena de orgullo.

122 Muchos rezagados de otras unidades luchan a nuestro lado, provocando una extraña mezcla de uniformes, dialectos y estandartes, unidos solo por la voluntad de sobrevivir. De repente, escucho una voz familiar a mi lado. Sorprendido, me encuentro cara a cara con el hermano que escoltamos hace varias semanas a las Escaleras Negras. Está

herido, escuálido, su abrigo cuelga hecho girones de su cuerpo, y la desesperación se refleja en sus ojos hundidos. Ha debido de venir con los refugiados. Ni siquiera está armado. Le lanzo una pica y se une a la batalla. Después llegará el tiempo para hablar.

- » El jugador del Capítulo despliega 1 unidad Caballero Sagrado adicional en cualquier casilla libre del campo de batalla.

123 La ciudad habrá cerrado sus puertas, pero eso no quiere decir que los ciudadanos de a pie al otro lado no quieran ayudarnos. En las almenas, sobre la puerta, aparece un batallón entero de ballesteros. A juzgar por su estandarte, parecen los Francotiradores de Verreden. Se apostan sobre la muralla y hacen llover virotes de sus ballestas automáticas sobre los demonios que se aproximan. Incluso a esa distancia, son bastante precisos.

- » A partir de ahora, al principio de cada turno, el jugador del Capítulo causa 1 Herida a 1 miniatura demonio que elija. Las miniaturas que mueran de esta manera otorgan Puntos de Victoria de la forma habitual.

125 La tierra tembló de repente. Los demonios parecen tan sorprendidos como nosotros. Un piquero de Eld-Hain que luchaba a mi lado grita: «¿Es como en los Campos Fracturados!». Los temblores se vuelven más fuertes a cada momento, hasta que la muralla de la fortaleza se rompe sobre nuestras cabezas. Una lluvia de piedras cae... y con ella, algunos pobres desafortunados que estaban en las almenas. El resto abandona rápidamente las murallas.

- » El jugador Demonio causa 1 Herida a 1 miniatura del Capítulo que elija. El jugador del Capítulo causa 1 Herida a 1 miniatura Demonio que elija.
- » Si los Francotiradores de Verreden estaban disparando desde arriba (guion 123), ahora dejan de hacerlo.

126 El círculo de hierro que creamos alrededor de los civiles se rompió. Los demonios penetraron entre nosotros causando el caos. Cundió el pánico. La gente avanzaba aplastándose, gritando y golpeando las puertas fútilmente. Comadreja ordenó que todo hombre y mujer de la patrulla formase un grupo compacto alrededor de nuestro estandarte. Por el rabillo del ojo, puedo ver que Hilo no nos sigue. Su mirada está fija en una mujer herida con dos niñas pequeñas agarradas a su falda empapada en sangre.

La mujer se ha quedado en medio del camino por que avanzan los demonios.

- » Si convencieron a Hilo para luchar hasta el final en el escenario anterior, leed el guion 127.
- » En caso contrario, leed el guion 128.

127 Hilo se apresuró a prestar ayuda. Yo estaba demasiado lejos para detenerla. Demasiado lejos para hacer nada. Los demonios la atraparon cuando ya estaba volviendo, arrastrando con una mano a la mujer herida y defendiéndose con una espada que sostenía en la otra mano, mientras las niñas se acurrucaban tras de ella.

Creí que estaba perdida. Subestimé su desesperación. Cortó el cuello a su primer atacante. Clavo la espada en el ojo del segundo. Le llovían golpes de todos los lados. Un Sabueso Sanguinario le mordió en

una pierna, así que destruyó su cráneo con el pomo de la espada. Cuando la alcancé, acompañado de otros dos voluntarios, estaba cubierta en sangre y apenas podía caminar. Llevamos a la mujer y las niñas a la retaguardia mientras yo me echaba a Hilo al hombro y corría buscando un médico.

—¿Lo ves? Solo yo puedo sacar a todo el mundo... de cualquier mierda... —dijo, ahogándose con su sangre.

Murió en mis brazos mientras buscaba ayuda en un campo de batalla sumido en el caos. Con sus últimas fuerzas se acercó a mi oído y susurró tres nombres que yo jamás había oído antes, como si quisiera que los conservase al menos en mi memoria.

» Coloca la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. Leed el guion 120.

128 Hilo calculó sus posibilidades. Y después abandonó a la mujer y corrió donde estábamos formando una nueva línea. Cuando intenté hablar con ella, vi lágrimas en sus ojos. A la mañana siguiente tras la batalla, quise hablar con ella, pero no pude encontrarla en el campamento. Alguien la vio dirigiéndose hacia el este con un petate en su espalda. Pensé que Comadreja, al enterarse de su desaparición, mandaría alguien a buscarla, pero tan solo asintió con gesto apesadumbrado.

» Coloca la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña» en la casilla A32-B del mapa de campaña.

» Leed el guion 120.

129 Estaba curando mi mano herida cuando uno de los oficiales me convocó a la tienda de Comadreja. Varios de los soldados más experimentados de la patrulla ya estaban dentro. Nuestro misterioso viajero también estaba allí. No tenía nombre. En el Capítulo le llaman Koschei. Es nuestro hombre para los trabajos sucios. Pero el trabajo que hizo recientemente le terrorizó hasta a él.

Magnus el Temerario decidió llegar a un acuerdo con unas criaturas infernales que llegaron poco después que el ejército demonio. En apariencia, a estos Dvergar no les gustan los Primigenios o sus cohortes infernales. Tampoco les gustamos nosotros. Pero son razonables. El Capítulo les ofreció algo tan valioso que, a cambio, ellos nos dieron el Muerdemontañas, una de sus máquinas. Una nueva arma secreta para Magnus. Ahora, la máquina está en manos de los demonios.

Koschei trató de avisar a Al-Iskandria, pero le tomaron por un embustero que quería conseguir entrar en la ciudad. Los defensores de la fortaleza no tienen ni idea de lo que les espera. El Muerdemontañas puede convertir sus altas murallas en escombros con facilidad. Somos su última esperanza.

Miro fuera de la tienda a los carromatos llenos de familias aterradas. También ellos cuentan con nosotros. Hemos luchado y sangrado juntos durante muchas semanas. Ahora podríamos llevarlos lejos, a la seguridad. Pero entonces los demonios utilizarían el Muerdemontañas con Al-Iskandria. ¿Quién sabe cuánta gente moriría?

No me gustaría estar en el lugar de Comadreja ahora mismo. Espero que tome la decisión correcta.

El jugador del Capítulo hace su elección final:

» Llevar a cabo una incursión suicida en el campamento demonio y destruir el

Muerdemontañas. Jugad el escenario 13.

» Romper el asedio y llevar a los inocentes a lugar seguro. Jugad el escenario 14.

133 El choque del metal se mezcla con las voces humanas y demoniacas en un aullido irreconocible bajo el cual Comadreja y Erizo se enfrentan cara a cara. Un caballero canoso con una armadura gastada hace un gesto al demonio marcado por cicatrices cuyo cuerpo está cubierto de clavos de hierro. Después, cargan el uno contra el otro. El resto de los combatientes los evitan, como si supieran que esto es algo que el pretor y el capitán deben terminar por ellos mismos.

—Es la primera vez que nos encontramos cara a cara, humano —dice Erizo, alzando su espada.

—Primera y última —contesta Comadreja.

—Tienes mi agradecimiento. Sin ti, la Compañía del Hierro jamás hubiera recuperado su gloria.

—Y tú nos empujaste donde la gente nos necesitaba más.

Chocan con un estruendo, una espada volklingen contra una dentada hoja de un mundo olvidado. Una armadura de metal contra la piel forrada de clavos. Años de experiencia en la frontera contra décadas de conquista. La Lógica Sagrada que guía las trayectorias e indica las distancias del golpe dentro de Comadreja contra los susurros quedos de Khyber, desde donde guerreros muertos hace tiempo guían cada movimiento de Erizo.

Luchan durante mucho tiempo. Pero toda batalla llega a su fin en algún momento.

El jugador Demonio comprueba el valor actual de la Gloria de la Compañía del Hierro y después aplica los siguientes modificadores:

» +1 si la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A30: «Gvor, el explorador» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si Fyrhome ha ardido (la pegatina A06: «Destrucción de Fryhome» está en el mapa de campaña).

» +2 si la pegatina A15: «Estandarte sangriento» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A24: «Tren de suministro saqueado» está en el mapa de campaña.

» -1 por cada pegatina A25: «Heridas supurantes» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña.

» -2 si la pegatina A29-A: «Muerdemontañas dañado» está en el mapa de campaña.

Después, el jugador del Capítulo comprueba el valor actual del marcador de Colonos de las tierras fronterizas y aplica los siguientes modificadores:

» +1 si la pegatina A21: «Markam, sargento de infantería pesada» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A09: «Torlun el Gris» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A14: «Jehl, Cazador de Fyrhome» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A23: «Equipamiento de élite

del Capítulo» o la pegatina A05: «Remedios curativos del Capítulo» están en la casilla «Poderes» del mapa de campaña.

» +2 si la pegatina A31: «Estandarte de Magnus» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña.

» -1 si la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña» está en la casilla A32-A del mapa de campaña.

» -1 por cada pegatina A25: Heridas supurantes en la sección de Bajas del mapa de campaña. Por último, comparad ambas puntuaciones:

» La diferencia entre ambas puntuaciones totales es superior a 2 a favor de los Demonios: leed el guion 134.

» La diferencia entre ambas puntuaciones totales es superior a 2 a favor del Capítulo: leed el guion 136.

» La diferencia entre los puntos de los Demonios y el Capítulo es igual o inferior a 2: leed el guion 135.

134 Comadreja fue el primero en perder las fuerzas. Incluso su cuerpo de acero tuvo que ceder al final. Tenía demasiadas noches sin dormir a sus espaldas, demasiados días huyendo, demasiados golpes y heridas. Además, el pequeño grupo que había liderado para asaltar el Muerdemontañas estaba mermando rápidamente. Comadreja sabía que tenía que ganar rápido. Provocó al demonio para que cargase y trató de contestar con un rápido contrataque. No lo consiguió. Erizo se percató de su plan y fingió caer en el para responder por sorpresa con un rápido tajo.

Comadreja cayó de rodillas. Puso sus manos sobre la herida abierta del pecho y su cara dejó ver su incredulidad, como si durante estos años hubiera dejado de pensar que algún día podía morir.

Un momento después, yacía quieto en un charco de sangre, con su mirada vacía apuntando al frío cielo quebrado.

» Comadreja, el capitán de la patrulla de frontera, muere. El jugador del Capítulo descarta todas sus cartas de Acción y no roba cartas al final de este turno. En los próximos turnos, solo robará 2 cartas en lugar de 3. Coloca la pegatina A33-A: «Fuerte Esperanza» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. La batalla continua.

135 Erizo y Comadreja lucharon durante mucho tiempo, pero ninguno conseguía obtener ventaja sobre el otro. La furia del pretor no era rival para la experiencia del hermano, mientras que este último, cansado y herido, no podía igualar la fuerza o la resistencia brutal del demonio.

Lucharon mientras la batalla a su alrededor se agitaba y palpitaba. Y al final se interpuso entre ellos. Grupos de luchadores separaron a Erizo y Comadreja, alejándolos el uno del otro. Sus miradas se encontraron una vez más, y ambos querían decir que terminarían este duelo en otra ocasión. No lo dijeron. Era demasiado difícil para ambos recuperar el aliento.

» La batalla continua.

136 Erizo fue el primero en perder las fuerzas. Las heridas que había sufrido en

las últimas batallas estaban robando sus fuerzas con rapidez y los guerreros restantes de la Compañía de Hierro estaban sucumbiendo ante el furioso asalto humano. Erizo sabía que tenía que hacer algo rápido si quería cambiar el curso de la batalla. Pensó que si derrotaba al comandante humano sus guerreros se revigorizarían. Por lo tanto, se centró y cargó contra Comadreja con una combinación incesante de poderosos golpes. Comadreja trató de pararlos, pero no fue lo suficientemente rápido. La hoja dentada se clavó en su costado. Comadreja la agarro con un guantelete de hierro y la sostuvo, hundiéndolo por sorpresa en su espada en la garganta del demonio. Erizo se tambaleó. Intento gritar a sus hombres que continuasen luchando, pero la sangre anegaba su garganta. Las voces de Khyber le llamaban Estaban tan cerca...

Y así, en el campo del mayor Refugio humano, murió uno de los mejores pretores de la historia de la Compañía del Hierro.

» Erizo, pretor de la Compañía de Hierro, muere. El jugador Demonio descarta todas sus cartas de Acción y no roba cartas al final de este turno. En los próximos turnos, solo robará 2 cartas en lugar de 3.» Coloca la pegatina A33-B: «Fuerte de Hierro» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. La batalla continua.

138 Esta campaña ha terminado. El jugador del Capítulo gana.

» ¡Leed el final 1!

139 Esta campaña ha terminado. El jugador demonio gana.

» ¡Leed el final 2!

143 El choque del metal se mezcla con las voces humanas y demoniacas en un aullido reconocible bajo el cual Comadreja y Erizo se enfrentan cara a cara. Un caballero canoso con una armadura gastada hace un gesto al demonio marcado por cicatrices cuyo cuerpo está cubierto de clavos de hierro. Después, cargan el uno contra el otro. El resto de los combatientes los evitan, como si supieran que esto es algo que el pretor y el capitán deben terminar por ellos mismos.

—Es la primera vez que nos encontramos cara a cara, humano —dice Erizo, alzando su espada.

—Primera y última —contesta Comadreja.

—Tienes mi agradecimiento. Sin ti, la Compañía del Hierro jamás hubiera recuperado su gloria.

—Y tú nos empujaste donde la gente nos necesitaba más.

Chocan con un estruendo, una espada volklin-gen contra una dentada hoja de un mundo olvidado. Una armadura de metal contra la piel forrada de clavos. Años de experiencia en la frontera contra décadas de conquista. La Lógica Sagrada que guía las trayectorias e indica las distancias del golpe dentro de Comadreja contra los susurros quedos de Khyber, desde donde guerreros muertos hace tiempo guían cada movimiento de Erizo.

Luchan durante mucho tiempo. Pero toda batalla llega a su fin en algún momento.

El jugador Demonio comprueba el valor actual de la Gloria de la Compañía del Hierro y después aplica los siguientes modificadores:

» +1 si la pegatina A13: «Calavera, Señor de los Elementos» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A30: «Gvor, el explorador» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si Fyrhome ha ardido (la pegatina A06: «Destrucción de Fryhome» está en el mapa de campaña).

» +2 si la pegatina A15: «Estandarte sangriento» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A24: «Tren de suministro saqueado» está en el mapa de campaña.

» -1 por cada pegatina A25: «Heridas supurantes» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña.

» -2 si la pegatina A28: «Muerdemoniañas dañado» está en el mapa de campaña.

Después, el jugador del Capítulo comprueba el valor actual del marcador de Colonos de las tierras fronterizas y aplica los siguientes modificadores:

» +1 si la pegatina A21: «Markam, sargento de infantería pesada» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A09: «Torlun el Gris» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A14: «Jehl, Cazador de Fyrhome» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.

» +1 si la pegatina A23: «Equipamiento de élite del Capítulo» o la pegatina A05: «Remedios curativos del Capítulo» están en la casilla «Poderes» del mapa de campaña.

» +2 si la pegatina A31: «Estandarte de Magnus» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña.

» -1 si la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña» está en la casilla A32-A del mapa de campaña.

» -1 por cada pegatina A25: Heridas supurantes en la sección de Bajas del mapa de campaña.

Por último, comparad ambas puntuaciones:

» La diferencia entre ambas puntuaciones totales es superior a 3 a favor de los Demonios: leed el guion 144.

» La diferencia entre ambas puntuaciones totales es superior a 3 a favor del Capítulo: leed el guion 146.

» La diferencia entre los puntos de los Demonios y el Capítulo es igual o inferior a 3: leed el guion 145.

144 Comadreja fue el primero en perder las fuerzas. Incluso su cuerpo de acero tuvo que ceder al final. Tenía demasiadas noches sin dormir a sus espaldas, demasiados días huyendo, demasiados golpes y heridas. Además, su pequeño ejército de guerreros supervivientes de la patrulla mermaba rápidamente. Comadreja sabía que tenía que ganar rápido. Provocó al demonio para que cargase y trató de contestar con un rápido contrataque. No lo consiguió. Erizo se percató de su plan y fingió caer en el para responder por sorpresa con un rápido tajo. Comadreja cayó de rodillas. Puso sus manos

sobre la herida abierta del pecho y su cara dejó ver su incredulidad, como si durante estos años hubiera dejado de pensar que algún día podía morir.

Un momento después, yacía quieto en un charco de sangre, con su mirada vacía apuntando al frío cielo quebrado.

» Comadreja, el capitán de la patrulla de frontera, muere. El jugador del Capítulo descarta todas sus cartas de Acción y no roba cartas al final de este turno. En los próximos turnos, solo robará 2 cartas en lugar de 3.

» Coloca la pegatina A33-A: «Fuerte Esperanza» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. La batalla continua.

145 Erizo y Comadreja lucharon durante mucho tiempo, pero ninguno conseguía obtener ventaja sobre el otro. La furia del pretor no era rival para la experiencia del hermano mientras que este último, cansado y herido, no podía igualar la fuerza o la resistencia brutal del demonio.

Lucharon mientras la batalla a su alrededor se agitaba y palpitaba. Y al final se interpuso entre ellos. Grupos de luchadores separaron a Erizo y Comadreja, alejándolos el uno del otro. Sus miradas se encontraron una vez más, y ambos querían decir que terminarían este duelo en otra ocasión. No lo dijeron. Era demasiado difícil para ambos recuperar el aliento.

» La batalla continua.

146 Erizo fue el primero en perder las fuerzas. Las heridas que había sufrido en las últimas batallas estaban robando sus fuerzas con rapidez y los guerreros restantes de la Compañía del Hierro estaban sucumbiendo ante el furioso asalto humano. Erizo sabía que tenía que hacer algo rápido si quería cambiar el curso de la batalla. Pensó que si derrotaba al comandante humano sus guerreros se revigorizarían. Por lo tanto, se centró y cargó contra Comadreja con una combinación incesante de poderosos golpes. Comadreja trató de pararlos, pero no fue lo suficientemente rápido. La hoja dentada se clavó en su costado. Comadreja la agarro con un guantelete de hierro y la sostuvo, hundiéndolo por sorpresa en su espada en la garganta del demonio. Erizo se tambaleó. Intento gritar a sus hombres que continuasen luchando, pero la sangre anegaba su garganta. Las voces de Khyber le llamaban Estaban tan cerca...

Y así, en el campo del mayor Refugio humano, murió uno de los mejores pretores de la historia de la Compañía del Hierro.

» Erizo, pretor de la Compañía de Hierro, muere. El jugador Demonio descarta todas sus cartas de Acción y no roba cartas al final de este turno. En los próximos turnos, solo robará 2 cartas en lugar de 3.

» Coloca la pegatina A33-B: «Fuerte de Hierro» en la sección de «Bajas» del mapa de campaña. La batalla continua.

147 Esta campaña ha terminado. El jugador del Capítulo gana.

» ¡Leed el final 3!

148 Esta campaña ha terminado. El jugador Demonio gana.

» ¡Leed el final 4!

FINAL 1

¡Destruimos el Muerdemonañas! Abrimos un camino para que Koschei entrase en la cabina de la máquina y presionase un interruptor oculto que provocaba que la máquina se plegase, se abultara y se incendiase. El propio Koschei destruyó la máquina que con tanto esfuerzo había conseguido.

Eso no cambiaba el hecho de que estábamos solos en mitad de un ejército demonio. Solo un milagro podría salvarnos. Pero los milagros no ocurren a menudo, especialmente a los soldados de la patrulla de frontera. Mis hermanos murieron uno a uno. Yo recibí un golpe en el pecho que me dejó varias costillas rotas y la visión borrosa.

El último pensamiento que me cruzó la mente fue que quizás sobreviviré. Quizás volveré al Capitulo y les hablaré de Comadreja, de Hilo, de Torlun, de Markam, de nuestro largo viaje desde Escaleras Negras hasta las puertas de Al-Iskandria que salvó la vida de tantos colonos.

Después de todo, uno de nosotros siempre sobrevive, como hizo Comadreja cuando salió arrastrándose de debajo de un montón de cadáveres hace treinta años.

Quizás esta vez sea yo.

¡Felicidades!



FINAL 2

La Compañía del Hierro actuó honrando nuestro recuperado nombre. El ataque del Capitulo fue salvaje y feroz, y aún así no les dejamos alcanzar la máquina. El Muerdemonañas sobrevivió, aunque a un precio muy alto. Cuando terminó la batalla vi que solo una docena de nosotros permanecíamos en pie. Eramos todo lo que quedaba de una compañía de doscientos hombres que combatió en Eld-Hain.

Pero eso no importa ahora. Tenemos nuestro nombre. Tenemos nuestra gloria. Tenemos un estandarte. Tenemos la Crónica. Estas son las cosas que sobreviven. Las caras, los cuerpos, los huesos vienen y van en una lenta marcha que ha durado siglos.

Tuve el honor de ser parte de esta marcha, incluso si fue una parte pequeña y sin importancia. Los humanos piensan que son más civilizados que nosotros. Pero ellos nunca podrán entender que la felicidad solo se consigue cuando te conviertes en parte de algo mayor.

Ahora, yo, Abigaszz el Cronista, soy feliz.

- » Si la pegatina A33-B: «Fuerte de Hierro» no está en la sección Bajas, colócala en el espacio A33 del mapa de campaña.

¡Felicidades!

FINAL 3

El precio fue alto, pero conseguimos abrir un camino para los colonos reunidos en Al-Iskandria. Atravesamos el campamento demonio como una lanza de acero, sin detenernos ni un momento, a pesar de que el enemigo reaccionó rápidamente y nos lanzó sus mejores guerreros. Incluso esos locos forrados de clavos que nos han estado persiguiendo desde Escaleras Negras intentaron detenernos. Yo luché en la vanguardia, apretujado con el resto de mis hermanos. Vi de cerca cómo dieron sus vidas por los otros. La punta de nuestra lanza se derrumbó, pero no importaba.

Gente nueva sustituía a los caídos.

Por fin llegamos a las grandes llanuras detrás de Al-Iskandria. Los demonios han dejado de perseguirnos y se quedan cerca del Refugio. Abrazo a los últimos de mis hermanos y hermanas con alegría. La patrulla de frontera sobrevivió. Ahora debemos guiar a la gente que ha confiado en nosotros hasta lugar seguro. A algún lugar alejado de los demonios, y lejos de los traicioneros líderes humanos dispuestos a sacrificarnos como peones en un tablero de ajedrez.

Se que lo conseguiremos. Después de todo, nadie conoce los eriales mejor que nosotros.

- » Si la pegatina A33-B: «Fuerte Esperanza» no está en la sección Bajas, colócala en el espacio A33 del mapa de campaña.

¡Felicidades!



FINAL 4

Para pelear con nuestra presa tuvimos que ponernos delante de todo un ejército humano. Siguieron cargando contra nosotros como un mar enfurecido, pero la Compañía del Hierro mantuvo su posición. Los guerreros del Capítulo encontraron un final honorable. La mayoría de nuestros hombres murieron también. Pero eso no importa ahora. Tenemos nuestro nombre. Tenemos nuestra gloria. Tenemos nuestro estandarte. Tenemos la Crónica. Estas son las cosas que sobreviven. Las caras, los cuerpos, los huesos vienen y van en una lenta marcha que ha durado siglos.

Por supuesto, tendremos que asumir las consecuencias de nuestros actos. Los Primigenios estarán furiosos porque no cumplimos sus órdenes y abandonamos el Muerdemontañas. No nos humillarán una segunda vez. Debemos abandonar mientras dura el caos de la batalla.

La Compañía del Hierro se convertirá en una compañía mercenaria, como muchas veces antes durante su historia. Al final, nuestros gobernantes vendrán rogando que luchemos para ellos de nuevo, como siempre han hecho.

Pero hasta entonces, nos llama nuestro propio camino.

- » Si la pegatina A33-B: «Fuerte de Hierro» no está en la sección «Bajas», colócala en el espacio A33 del mapa de campaña.

¡Felicidades!



CRÉDITOS

Autores:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Pruebas y desarrollo:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

Reglamento:

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

Campañas:

Krzysztof Piskorski

Traducción al español:

Diego García, Daniel Carazo

Ilustraciones:

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

Diseño gráfico:

Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos,
Michał Oracz

Modelos 3D:

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

Agradecimientos:

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

Agradecimientos especiales a Jordan Luminais.

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