



RHA-ZACK
CONTRA
DVERGAR

CAMPAÑA

THE
EDGE
D A W N F A L L

PRÓLOGO RHA-ZACK

//RB-16S_registro_investigacion/-
23d/06m/0002a/-
coord_cuadrante_47E29S/-
fuerza_flujo:excelente/

Estaba supervisando una exploración en el cuadrante 47E29S cuando un mensaje parpadeó ante mis ojos. Decía que ya no era un Rha-Zack.

El Flujo me había separado y colocado en una nueva entidad: Rha-Zack Ejército Rojo. Revisé la lista del resto de miembros y sonreí. Disidentes. Alborotadores. Aquellos que propusieron operaciones arriesgadas que fueron rechazadas en el Flujo. Durante meses fuimos una minoría. Pero pasaba el tiempo y no estábamos más cerca de nuestro objetivo que dos años antes, cuando despertamos en este extraño nuevo mundo. Todavía no sabemos cómo o por qué acabamos aquí, o qué se supone que debemos hacer. Todavía existe un doloroso agujero en nuestro Flujo, a pesar de todo el progreso que hemos obtenido reconstruyéndolo.

Actualmente, los últimos cálculos muestran que solo tenemos una probabilidad del 0.7% de encontrar fragmentos adicionales del Flujo en la localización actual. La conciencia compartida se dio cuenta de que teníamos que probar algo distinto. Liberaron a los más temerarios de los nuestros.

Inmediatamente contacté con el resto del Ejército Rojo y propuse cuatro operaciones posibles que habían rondado por mi cabeza durante algún tiempo. El Flujo comprobó las unidades disponibles y nos transfirió a una sala de guerra virtual. Subí mis planes directamente a sus mentes y votamos. Tres de mis propuestas fueron rechazadas. Eran demasiado arriesgadas con todas las guerras que se luchaban en tierras humanas. Sin embargo, la cuarta ha sido aceptada, dieciséis votos contra doce.

Nos llevará lejos, al oeste. Allí, en un desierto irradiado, sin provisiones, sin refuerzos e incluso aislados del propio Flujo, registraríamos los confines de las tierras humanas. El riesgo era grande, pero la probabilidad de un nuevo descubrimiento lo era todavía más.

//fin_DATOS

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 Cristales 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 pegatinas 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 Rha-Zack en la campaña se convierte en el marcador de Investigación que representa el progreso científico que los Rha-Zack consiguen gracias a conocimientos nuevos, artefactos y fragmentos del Flujo que recobran. Cuando el marcador de Investigación llega a

PRÓLOGO DVERGAR

El fuego de las entrañas de Vagr se extinguía. Alcanzó su máscara, inhaló un pequeño sorbo de gas y sintió la calidez que llenaba su cuerpo durante unos pocos y preciosos segundos. Comprobó el indicador de su muñeca. El tanque estaba casi vacío. Solo quedaban los restos. El sorbo que había tomado bien podía ser el último. En una hora más o menos, la llama se extinguiría y, con ella, su vida.

A pesar de esto, Vagr se negaba a aceptar el final. Tenía que demostrarles que se equivocaban. Nunca rompió la Triada e, incluso cuando forzó las reglas un poco ¡fue por el bien de su gente!

En su mundo fortaleza perdido en tiempos inmemoriales, cada joven Dvergar se criaba siguiendo tres principios. Se suponía que todas sus acciones debían ser Apropiadas, Rápidas y Beneficiosas. Apropiadas, de tal forma que respetasen las tradiciones y reglas transmitidas durante generaciones. Rápidas, de tal forma que nunca se desperdiciase tiempo. Ahora que sus cuerpos se estaban literalmente consumiendo, esta era más importante que nunca. Y, por último, beneficiosas, de tal forma que todo lo que hiciesen trajese bondades a su clan.

Cuando Vagr decidió intercambiar un único taladro Muerdemontañas con los nativos de este planeta, sus acciones fueron, sin duda, Rápidas. Vagr razonaba que también fueron Beneficiosas. Los suyos tenían muchos otros Muerdemontañas y, a cambio, los humanos le habían entregado una reliquia única. Era una apuesta arriesgada, pero este curioso dispositivo podría hacer que todos los Dvergar dependiesen menos de sus preciosas reservas de gas. Desgraciadamente, este acuerdo difícilmente podría ser Apropiado. Los humanos eran menospreciados y considerados tan Inestables como sus aparatos. Hacer negocios con ellos se consideraba deshonesto, y el hecho de que Vagr no lo consultase antes de tomar su decisión definitivamente no ayudó.

El castigo fue severo. Vagr perdió su puesto en el Gremio de los Creadores de Máquinas y fue denominado Inestable. Desde entonces el único trabajo que pudo conseguir fue el de Prospector, una tarea peligrosa y extenuante.

Ahora, mirando desde detrás de su máscara con una llama recién avivada calentado sus tripas, Vagr oteó al horizonte. Su cuadrilla y él tenían menos de una hora para encontrar una nueva bolsa de gas. Tenían que darse prisa, antes de que cayese el frío.

10, los Rha-Zack consiguen un Gran Descubrimiento que les ayudará mucho durante la campaña. Consulta la sección «Descubrimiento Rha-Zack», más abajo.

- » El marcador Dvergar en la campaña se convierte en el Indicador de Temperatura que representa un fuego negro que arde dentro de los Dvergar. Cuanto más caliente está, más peligrosos se vuelven los Dvergar (consulta la sección «Consumir llama», más abajo). Sin embargo, si en algún momento llega a cero, todo el ejército Dvergar perece y el jugador que lo controla pierde la campaña.

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.



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

UNIDADES Y MAZOS INICIALES

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

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

Cartas de Acción iniciales:

Rha-Zack:

- » Auto reparación
- » Cabalgar
- » Disparo
- » Escudo de energía
- » Espadas de energía
- » Fricción
- » Golpe eléctrico
- » Minador
- » Relámpago
- » Salto temporal

Dvergar:

- » Arma encadenada
- » Desviar
- » Detonación
- » Emisora de radio
- » Lanzallamas
- » Marcado por la Muerte
- » Mecanismo
- » Protección
- » Sacrificio
- » Tácticas arriesgadas

IMPORTANTE: Durante la campaña, ¡los turnos adicionales ganados al usar Salto temporal no incrementan el marcador de tiempo de la batalla!

Descubrimiento Rha-Zack

Descarta el marcador de Investigación cuando los Rha-Zack consiguen un descubrimiento. Ya no será necesario. El Flujo, una red que conecta a todos los Rha-Zack se expande, revelando nuevas funciones. A partir de ese momento, al comienzo de cada batalla y después de que todas las miniaturas estén colocadas en el tablero, el jugador Rha-Zack puede escoger uno de los siguientes protocolos. El modificador elegido estará vigente hasta el final de la batalla.

- » Protocolo de ataque: el Flujo ayuda a los Rha-Zack guiando sus golpes. Todas las miniaturas Rha-Zack reciben +1 ATA y +1 INI.
- » Protocolo de defensa: el Flujo alerta a las unidades Rha-Zack de peligros y les ayuda a protegerse mejor. Todas las miniaturas Rha-Zack reciben +1 DEF y +1 MOV.
- » Protocolo de control de daños: el Flujo analiza los vectores de entrada de daño y toma el control de la unidad individual justo antes del impacto para asegurarse de que no resultan dañadas partes vitales. Si el

jugador Rha-Zack saca el resultado Recargar cuando realiza su tirada de Defensa (el símbolo de rueda dentada en el dado), no recibe daño de ese ataque concreto.

Consumir Llama

Como se ha dicho antes, los Dvergar tienen más fuerza y energía cuando su fuego es intenso. Cuando comienza a extinguirse, los Dvergar se apagan con él. Muchas decisiones durante la campaña utilizarán Temperatura que solo puede ser recuperada utilizando un tipo especial y escaso de gas.

Coloca fichas Umbral adicionales en los espacios 5 y 10 del Indicador de Temperatura.

Cuando el Indicador llegue al primer Umbral (mayor o igual que 5), se considerará que todas las unidades Dvergar están **SOBRECALENTADAS**. Reciben +1 a Movimiento.

Si el Indicador de Temperatura es igual a 10, todas las unidades Dvergar entran en estado de **FUSIÓN** y reciben, además de lo anterior, +1 Iniciativa. Esta energía tiene un coste. Mientras se mantenga la Fusión, siempre que el jugador Dvergar active cualquiera

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

MARCADOR DE TIEMPO

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

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

- » Colocad el marcador de tiempo en 1, comprobad eventos iniciales;
- » Turno del jugador A;
- » Turno del jugador B
- » Mover el marcador de tiempo a 2, comprobad eventos 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 en el escenario se recuerdan gracias al sistema de pegatinas que colocáis en el tablero de campaña durante la partida.

de sus unidades, tiene que causar 1 Herida a 1 miniatura Dvergar que elija.

Gastar Temperatura durante la batalla

Al final de cada uno de sus turnos, el jugador Dvergar puede decidir consumir parte de su reserva de gas para potenciar temporalmente 1 de sus unidades a su elección. En este caso, resta 1 del Indicador de Temperatura, causa 1 Herida a la Unidad y realiza 1 Movimiento o 1 Combate con toda la Unidad.

Recuerda que, si el Indicador de Temperatura llega en cualquier momento a 0, los Dvergar pierden la campaña. Decidir en qué nivel de Temperatura te sientes cómodo y cuánto gas debería haber en la reserva es una parte importante al jugar la historia de los Dvergar.

Pista: es normal perder algo de Temperatura como penalización por perder batallas. Normalmente, 1 o 2 puntos. La pérdida mayor posible es de 3, pero solo en raras ocasiones después de un fallo crítico.

ESCENARIO 1

PRIMER ENCUENTRO



DVERGAR:

Vagr estaba inmóvil, de pie, en la cima de la duna. Estos desiertos irradiados que se extendían bajo un cielo fracturado le traían recuerdos dolorosos. Este era el aspecto que tenía su propio mundo después de que los demonios lo abrasaran con el fuego negro infernal durante los últimos años de la invasión. En momentos como este, Vagr deseaba ser joven. Si no hubiera conocido los colosales salones, los mares subterráneos y las interminables bóvedas de su planeta natal, habría sido más fácil vivir aquí, en este triste y condenado mundo.

Apenas se percató de que un capataz se acercaba hacia él, jadeando con fuerza a través de su barba blanca.

—Lo tenemos —resonó la voz del capataz—. Y no es una bolsa pequeña ¡sino un depósito en condiciones!

—Bien. Preparad los extractores— contestó Vagr y después accionó el botón bajo su máscara, liberando las últimas volutas de gas. El fuego rugió. Un ramalazo de dolor expulsó el aire de los pulmones de Vagr. Era un dolor bueno.

Sus sentidos se agudizaron de repente. Vagr volvió a mirar hacia el horizonte. Ahora podía ver claramente algo de lo que no se había percatado antes: alguien se acercaba hacia su equipo. No eran humanos, ni demonios, ni siquiera Renacidos. Algo totalmente distinto.

RHA-ZACK:

//RB-6S_registro_investigacion/24d/06m/0002a/
coord_cuadrante_57E28S/fuerza_flujo:pobre/

¡No ha pasado ni un día desde que hemos llegado y ya hemos hecho nuestro primer descubrimiento! Los sensores detectaron a un grupo de extrañas criaturas detrás de una de las dumas. He preguntado al Flujo sobre ellas, pero solo me ha devuelto un par de observaciones básicas.

Son organismos simbióticos poco usuales. El huésped es una criatura sintiente bípeda endotérmica. El simbiote: una llama. O, mejor dicho, una onda de una energía negra que no pudo consumir el cuerpo del huésped y, en lugar de ello, se fusionó con él. Me estremeció de pensar cómo sobrevive el huésped con una llama consumiendo constantemente sus entrañas auto regeneradoras. Aunque las criaturas que he observado no presentan síntomas de incomodidad. Trabajan con tanto ahínco y tan rápido que avergonzarían a nuestros trabajadores. Tenemos que atacar antes de que nos detecten.

He preparado un plan de ataque y lo he compartido a través del Flujo. Objetivos principales: determinar la capacidad bélica del enemigo, capturar un prisionero para interrogatorio. El tablero de votación se inundó de verde. ULTIMA. EDICIÓN: //05d/07m/0002a

Al repasar mis acciones después de este incidente, veo que ese fue el punto en que debería haberme dado cuenta de que estábamos a punto de comenzar algo que no podríamos parar.

REFUERZOS RHA-ZACK:

Coloca la pegatina C05: «Señal de socorro» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. Al principio de cada batalla, antes de colocar ninguna de sus miniaturas, el jugador Rha-Zack puede decidir activar la baliza y pedir refuerzos. En ese caso, inutiliza la pegatina «Señal de socorro» y despliega 1 unidad adicional Hoja Esencial en esa batalla.

PREPARACIÓN:

- » En esta batalla, los jugadores no usan sus Santuarios y solo colocan 1 Yacimiento de Crystal cada uno.
- » El jugador Dvergar coloca su Indicador de Temperatura en 4.
- » El jugador Rha-Zack: comienza la batalla con 3 Crystales en lugar de 2.
- » El jugador Dvergar inicia el Despliegue y su ejército no puede Dispersarse.
- » El jugador Rha-Zack comienza la batalla.

REGLAS ESPECIALES:

- » Durante esta batalla, los Rha-Zack: pueden intentar capturar y llevarse unidades Dvergar para un análisis posterior. En cualquier momento en el que una miniatura Rha-Zack comienza un Combate contra una miniatura Dvergar, puede decidir intentar capturarla en lugar de realizar un ataque normal. Resuelve una secuencia de Combate normal. Las únicas diferencias son que la miniatura Rha-Zack siempre ataca primero y que la miniatura Dvergar utiliza su Iniciativa en lugar de su Defensa para su tirada defensiva y añade +2 por cada ficha de Resistencia que tenga. Si la miniatura Dvergar consigue defenderse con éxito durante esta secuencia de Combate, interrumpe la captura.
- » Si la captura tiene éxito, retira ambas miniaturas del mapa y colócalas a un lado. La miniatura Dvergar se considera capturada.
- » Las miniaturas Rha-Zack también pueden intentar capturar cuando Atacan a traición.

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

- » **Turno VI:** 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 RHA-ZACK:

- » 1 Unidad Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Jinete del Flujo
- » 1 Unidad Portador de Tormentas

Objetivo: Capturar al menos 3 miniaturas enemigas (consulta Reglas especiales).

Recompensa: Suma 2 a la Investigación Rha-Zack y después leed el guion 14.

Recompensa especial: Si los Rha-Zack capturan al Guardián de la Llama, suma 2 más a su marcador de Investigación.

Penalización: Leed el guion 14.

Penalización especial: Si los Dvergar matan al Guardián del Flujo, leed el guion 18 en su lugar.

EJÉRCITO DVERGAR:

- » 1 Guardián de la Llama (unidad parcial con solo 1 miniatura)
- » 1 Unidad Avivado
- » 1 Unidad Inquebrantable

Objetivo: Sobrevivir sin que los Rha-Zack capturen más de 2 miniaturas.

Objetivo especial: Además, matar al Guardián del Flujo.

Recompensa: Leed el guion 11.

Penalización: *Los Dvergar tuvieron que alejarse del depósito de gas antes de poder rellenar sus tanques.* Coloca el Indicador de Temperatura Dvergar en 2.

Logros

- » **Rha-Zack:** Si los Rha-Zack capturaron al Guardián de la Llama, suman 2 más a su Marcador de Investigación.

EVENTO ESPECIAL

- » En el momento en que muera la primera miniatura Rha-Zack, leed el guion 12.



ESCENARIO 2

A LA SOMBRA DE UN TITÁN



RHA-ZACK:

//RB-16S_research_log/26d/06m/0002y/
gcoord_cuadrante_55E28S/fuerza_flujo:pobre/

Pocas cosas han estado tan fuera de lugar como este enorme cuerpo, de 30 metros de alto y 90 de largo, pudriéndose silenciosamente en mitad de las llanuras arenosas.

Nos hemos acercado hasta él utilizando un campo de camuflaje óptico. No queríamos alertar a los Dvergar que estaban trabajando a la sombra de la columna azotada por el sol. Nuestro examen inicial era prometedor. El Flujo no podía determinar la taxonomía correcta de la criatura. No era nativa de esta línea temporal... ni siquiera de este mundo. ¿Quizás un naufrago temporal como nosotros?

Creo que deberíamos estudiar estos restos con cuidado, pero primero debemos asegurar el lugar, una tarea complicada. De sus gigantescas costillas cuelgan extrañas esferas y generadores Dvergar como uvas de acero. La tierra está cubierta por grandes tuberías. Docenas de trabajadores e ingenieros deambulan por la zona. Sea lo que sea lo que están haciendo los Dvergar aquí, parece que es importante para ellos.

Si la pegatina C07: «Máxima alerta» está presente en el espacio C07-A del mapa de campaña, leed el guion 20.

DVERGAR:

Bors estaba extenuado. Desde que su temerario hermano Vagr atrajo la ira del gremio y se convirtió en Inestable, el buen nombre de todo el clan estaba en peligro. Y era tarea de Bors probar que estaba hecho de mejor pasta. Trabajaba como un loco, maldiciendo el nombre de Vagr día y noche, sobrecalentando a sus ingenieros y a él mismo. Su proyecto, un tipo nuevo de refinería que podía incrementar en gran medida sus reservas de gas, se convirtió en su obsesión.

¿Como podía suponer que un día una banda de extraños intrusos alienígenas llegarían de ninguna parte y amenazarían con destruirlo todo? Bueno, pues lo hicieron y por un momento Bors se sintió desesperado. Otro desastre en tan poco tiempo era casi demasiado para soportarlo. Luchando contra la desazón, agarró su martillo de guerra. Su confianza volvió poco a poco. Los enemigos eran hábiles luchadores, de eso no había duda, y Bors solo podía enfrentarse a ellos con herreros e ingenieros. Sin embargo, al contrario que su enemigo, él tenía mucho más que su vida que perder.

PREPARACIÓN:

- » Durante esta batalla, los jugadores no colocan sus Santuarios.

REGLAS ESPECIALES:

- » Cuando un jugador realice una Extracción, leed el guion 21.
- » Si las Defensas Dvergar están presentes en el campo de batalla (guion 20), cada miniatura Rha-Zack que se mueve (o es empujada) en contacto  con cualquier ficha Defensa Dvergar sufre 1 Herida. Después, retira la ficha de la batalla.

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

- » **Turno VI:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones y el jugador con más PV gana.

EJÉRCITO RHA-ZACK:

- » 1 Unidad Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Jinete del Flujo.
- » 1 Unidad Portador de Tormentas

Objetivo: Tener más Puntos de Victoria al final de la batalla.

Recompensa: Leed el guion 29.

Objetivo especial: Además, matar a todas las miniaturas Avivado.

Recompensa especial: Si los Rha-Zack ganaron y todos los Avivados murieron, coloca la pegatina C08: «La Caída de Bors» en el espacio correspondiente del mapa de campaña, suma 1 a la Investigación Rha-Zack y después leed el guion 29.

Penalización: Muchas de las muestras reunidas se pierden en la retirada. Resta 1 a la Investigación Rha-Zack

EJÉRCITO DVERGAR:

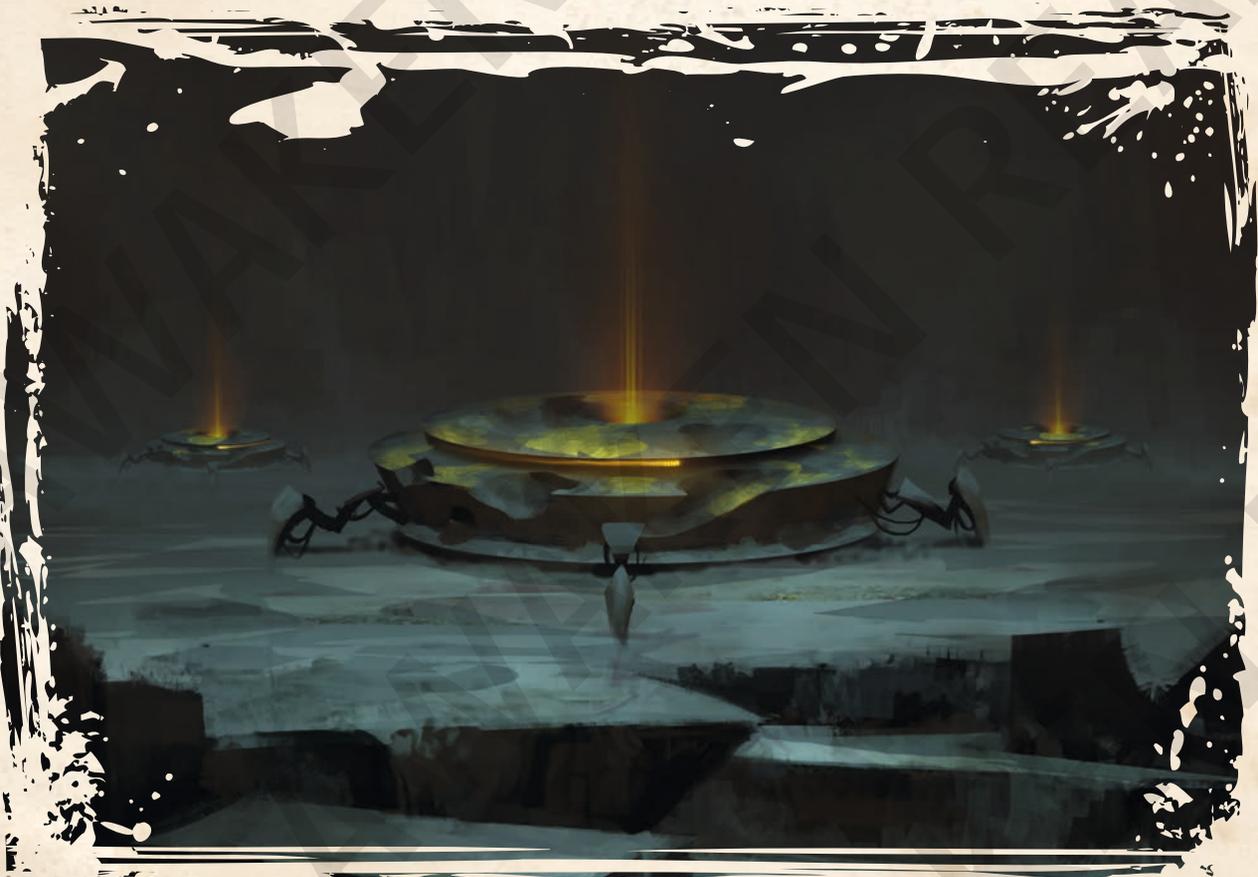
- » 1 Unidad Avivado
- » 1 Unidad Inquebrantable
- » 1 Unidad Guardián de la Llama

Objetivo: Tener igual o más Puntos de Victoria al final de la batalla.

Recompensa: Leed el guion 27.

Penalización: Resta 1 al Indicador de Temperatura.

Penalización especial: Si los Rha-Zack ganaron y consiguieron matar a todos los Avivados, leed el guion 28.



ESCENARIO 3

SAQUEADORES DE BÓVEDAS



RHA-ZACK:

//RB-16S_registro_investigacion/26d/06m/0002a/
coord_cuadrante_58E30S/fuerza_flujo:ninguna/

Hay una extraña energía flotando como un sudario sobre estas ruinas. Aquí las lecturas se salen de la escala. Las armas de energía y los deslizadores funcionan erráticamente. No tenemos ninguna conexión con el Flujo, y tenemos que depender de señales acústicas y gestos como en los viejos tiempos.

Miro las murallas medio derretidas y las estructuras de hierro dobladas con cierta incomodidad. Son viejas. Han estado aquí desde mucho antes del apocalipsis que trajeron los demonios a este mundo. Donde quiera que mire, veo señales de exploraciones recientes. ¿Qué es tan importante para los Dvergar que le dedican tanto esfuerzo?

Los exploradores encuentran pronto algo interesante en una de las entradas laterales. Utilizando una pixelada conexión de vídeo, puedo ver claramente una mochila vieja abandonada y un escudo oxidado de factura humana. Dentro de este complejo, podríamos toparnos con algo más que Dvergar.

Si la pegatina C07: «Máxima alerta» está presente en el espacio C07-B del mapa de campaña, leed el guion 30.

DVERGAR:

Cuando el Gremio de Excavadores por fin decidió enviar una inspección a la excavación, la maestra excavadora estaba extasiada. Había esperado ansiosamente probar que los esfuerzos de su equipo no eran un desperdicio, como decían algunas malas lenguas. Incluso había preparado una sorpresa especial para los miembros del gremio: la apertura de una bóveda que sus hombres habían encontrado en los niveles inferiores.

Era un tipo muy macabro de ironía el que, en lugar de los invitados esperados, llegasen unos enemigos inesperados. Y, por si no fuera suficiente, atravesaron todo el complejo dirigiéndose directamente a su bóveda. ¡Sus sensores tenían que ser superiores a cualquier equipo Dvergar! La maestra excavadora sentía envidia. Quería capturar estas herramientas alienígenas, incluso si para ello tenía que morir la mitad de su equipo. Así que preparó una emboscada en la puerta de la bóveda y esperó.

REFUERZOS RHA-ZACK:

El jugador Rha-Zack coloca la pegatina C03: «Santuario Rha-Zack» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, puede colocar su Santuario en cada batalla siguiendo las reglas normales, salvo que el escenario diga específicamente lo contrario.

PREPARACIÓN:

- » Después de que ambos jugadores coloquen sus miniaturas, el jugador Dvergar coloca también 1 ficha grande en cualquier lugar del mapa donde no esté en contacto  con otras fichas o miniaturas. Representa la Puerta de la Bóveda y es el objetivo principal de este escenario.
- » Los Rha-Zack comienzan tanto el Despliegue como la batalla, y reciben 1 Crystal adicional.
- » Los Dvergar pueden Dispersarse solo si la pegatina C07: «Máxima alerta» está presente en el espacio C07-B del mapa de campaña.

REGLAS ESPECIALES:

- » Debido a los problemas de comunicación y las disfunciones en el equipo, todas las miniaturas Rha-Zack sufren -1 a Iniciativa durante toda la batalla.

Los jugadores no pueden ganar puntos de victoria en esta batalla. El marcador de Puntos de Victoria se utilizará como parte de la mecánica especial de la Puerta de la Bóveda (consultad más abajo).

- » Coloca una ficha en el espacio inferior del marcador de Puntos de Victoria. Representa el avance en la apertura de la Puerta de la Bóveda. Cuando llega al final, se considera que se ha abierto la Puerta de la Bóveda y los jugadores solo tienen un turno más cada uno. El jugador con más miniaturas en contacto  con la Puerta de la Bóveda abierta al final de la batalla es el ganador.
- » » Al final de cada Extracción, cualquier jugador que tenga miniaturas en contacto  con la Puerta de la Bóveda puede decidir manipular su mecanismo de cierre. Cuenta el número de sus miniaturas que tocan la Puerta de la Bóveda y suma ese número de puntos al marcador de la Puerta de la Bóveda. El jugador puede decidir gastar tantos Crystales como quiera cuando realiza esta acción. Por cada Crystal, suma 1 al marcador de la Puerta de la Bóveda.
- » » Si en algún momento no quedan enemigos en el tablero, se considera la Puerta de la Bóveda abierta y el jugador sobreviviente gana.

EJÉRCITO RHA-ZACK:

- » 1 Unidad Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Portador de Tormentas
- » 1 Unidad Hoja Esencial

Objetivo: Reclamar la Bóveda antes que el oponente.

Recompensa: Leed el guion 35.

Penalización: *La fuerza de choque es derrotada. Incapaces de comunicarse a través del Flujo, varias unidades Rha-Zack se dispersan y se pierden.* Coloca la pegatina C10: «Retirada caótica» en la sección apropiada del mapa de campaña. Mientras esté allí, al principio de la batalla el jugador Rha-Zack despliega 1 miniatura menos en 1 unidad que él elija.

Penalización especial: Si los Dvergar reclaman la Bóveda y matan al menos a 4 miniaturas Rha-Zack, leed el guion 32.

EJÉRCITO DVERGAR:

- » 1 Unidad Inquebrantable
- » 1 Unidad Guardián de la Llama
- » 1 Unidad Avivado
- » Vengador (presente solo si la pegatina C07: «Máxima alerta» está en el espacio C07-B del mapa de campaña; comienza con 2 fichas de Resistencia).

Objetivo: Reclamar la Bóveda antes que el oponente.

Objetivo especial: Reclamar la Bóveda antes que el oponente y matar al menos 4 miniaturas Rha-Zack.

Recompensa: Leed el guion 35.

Penalización: Resta 2 al Indicador de Temperatura.



ESCENARIO 4

SAQUEADORES DE LA CIUDAD ANILLO



DVERGAR:

Zhrev era una de las Ciudades Anillo, un simple eslabón en la larga cadena de puestos avanzados Dvergar que vigilaban el pasaje subterráneo a los Salones Profundos, situados en medio de ellos.

Era la ciudad más meridional, sus muros asediados por las arenas errantes del desierto de Heran. Como tal, la guarnición local era más débil que las de lugares más cercanos a las tierras humanas, renacidas o de los demonios. Tampoco se pensó nunca que fuera una fortaleza, aunque como todos los asentamientos Dvergar, podría servir como tal.

Los golpes de calor y la escasez de gas eran lo más peligroso que habían vivido los habitantes de Zhrev... hasta que la fuerza de ataque Rha-Zack llegó a su puerta y reventó el muro exterior con sus armas de energía.

Si la pegatina C07: «Máxima alerta» está presente en el espacio C07-C del mapa de campaña, leed el guion 40.

RHA-ZACK:

//RB-16S_registro_investigacion/26d/06m/0002a/
coord_cuadrante_55E29S/fuerza_flujo:pobre/

Siempre he creído que no hay empresa rentable, sea científica o militar, que pueda llevarse a cabo sin riesgos. Probablemente, esa fue la razón por la que me convertí en integrante del Ejército Rojo. A pesar de eso, este plan me parece arriesgado incluso para mí. Vamos a entrar directamente en un asentamiento Dvergar habitado, coger todos los artefactos que podamos y retirarnos antes de que tengan la oportunidad de organizar sus efectivos.

Sin embargo, probablemente merezca la pena. Sus útiles de casa, herramientas, libros e iconos religiosos podrían proporcionarnos el contexto que no podríamos obtener de otra forma. Además, los especímenes Dvergar ancianos, más experimentados y débiles, son los candidatos perfectos para ser llevados de vuelta al Núcleo para interrogarles.

REFUERZOS RHA-ZACK:

Antes de comenzar este escenario, si la Investigación Rha-Zack es igual o mayor que 4, el jugador Rha-Zack recibe 5 cartas de Acción adicionales. También coloca la pegatina C03: «Santuario Rha-Zack» en la sección «Poderes» del mapa de campaña, si no está todavía allí. A partir de ahora, puede colocar y usar su Santuario en cada batalla siguiendo las reglas normales, salvo que el escenario diga específicamente lo contrario.

REFUERZOS DVERGAR:

El jugador del Capítulo coloca las pegatinas C02: «Estandarte Dvergar» y C04 «Santuario Dvergar» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. A partir de ahora, puede usar su carta Estandarte y su Santuario en cada batalla siguiendo las reglas normales, salvo que el escenario diga específicamente lo contrario.

PREPARACIÓN:

- » Después de que los jugadores coloquen todos los Yacimientos de Crystal, pero antes de que desplieguen sus unidades, colocan 8 fichas pequeñas adicionales en el mapa. El jugador que perdió la batalla anterior coloca la primera. Después, alternan turnos para colocar las fichas hasta que no queda más. Cada ficha debe estar a una distancia de al menos 1 Casilla de cualquier Yacimiento de Crystal o de otra ficha.
- » Estas fichas representan los Objetos de Investigación (OI), es decir, todos los objetos cotidianos y muestras de tecnología esparcidos por la fortaleza Dvergar que pueden tener algún interés para los científicos Rha-Zack.
- » El jugador Dvergar comienza el Despliegue y la batalla.

REGLAS ESPECIALES:

Cada miniatura Rha-Zack que termina en contacto  con un OI puede decidir recogerlo como acción gratuita. Coloca la ficha en la carta de Unidad. Cuando muere la última miniatura de una unidad Rha-Zack, coloca todos sus OI de nuevo en el tablero, en una casilla ocupada previamente por la peana de esa miniatura. Tienen que volver a ser recogidos.

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

- » **Turno II:** Leed el guion 42.
- » **Turno III:** Leed el guion 44.
- » **Turno IV:** Leed el guion 41.
- » **Turno VI:** Leed el guion 46.
- » **Turno VIII:** 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 RHA-ZACK:

- » 1 Unidad Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Portador de Tormentas
- » 1 Unidad Jinete del Flujo

Objetivo: Poseer al menos 5 Objetos de Investigación al final de la batalla.

Objetivo especial: Poseer todos los Objetos de Investigación al final de la batalla.

Recompensa: Suma 1 a la Investigación Rha-Zack por cada 2 Objetos de Investigación recogidos durante la batalla.

Recompensa especial: Si los Rha-Zack tienen todos los Objetos de Investigación al final de la batalla, el jugador Rha-Zack suma 2 más a la Investigación Rha-Zack.

Penalización: Leed el guion 45.

EJÉRCITO DVERGAR:

- » 1 Unidad Gyrobot (solo si la pegatina C11: «Gyrobots liberados» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña).
- » Habrá unidades adicionales que estarán disponibles durante la batalla.

Objetivo: Evitar que el enemigo consiga más de 4 Objetos de Investigación al final de la batalla.

Objetivo especial: Matar al Guardián del Flujo.

Recompensa: Suma 1 al Indicador de Temperatura.

Recompensa especial: Si los Dvergar matan al Guardián del Flujo, Vagr recoge alguno de sus restos y realiza un análisis preliminar de la tecnología Rha-Zack. Coloca la pegatina C19: «Investigación de Vagr» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña.

Penalización: Leed el guion 48.



ESCENARIO 5

EL ARCHIVO



RHA-ZACK

//RB-16S_registro_investigacion/27d/06m/0002a/
coord_cuadrante_57E27S/fuerza_flujo:media/

¡Ya basta! Hemos tenido buenos y malos momentos en este rincón perdido del mundo, pero quedarse más sería estúpido. Nos dirigimos al Archivo mientras catalogo y pongo a buen recaudo nuestros descubrimientos.

El Archivo entró en este plano de existencia en el interior del desierto, a unos sesenta y cinco kilómetros del lugar de nuestro primer encuentro con los Dvergar. Tiene tres importantes funciones. La primera: nos permite acceder al Flujo cuando estamos demasiado lejos para nuestros transmisores. Segunda: es un portal. Una vía de evacuación que podemos utilizar para volver rápidamente a nuestro territorio. Por último, nos permite tener un lugar de almacenamiento seguro donde reunir y proteger todas nuestras muestras.

Llegamos al Archivo a marchas forzadas. Nos preparamos inmediatamente para cruzar, poniendo nuestros descubrimientos en campos de fuerza protectores. Nuestros Manipuladores del Flujo preparan el Generador Subespacial. Por desgracia, antes de que terminen, un ejército Dvergar aparece en la cima de una duna y carga contra nosotros. Estúpidos. El Archivo no les servirá para nada. Solo responde a nuestro perfil biométrico. Solo tenemos que aguantar lo suficiente para iniciar un túnel subespacial y estaremos a salvo.

DVERGAR:

Costó mucho esfuerzo y gas, pero, finalmente, la compañía enviada para repeler a los incursores consiguió alcanzarlos. Tan pronto los Rha-Zack vieron a los guerreros Dvergar, comenzaron a correr hacia una extraña estructura abovedada que se alzaba entre las dunas. Los Dvergar se lanzaron hacia ellos, pero una orden seca de su Varfater, un título tradicional de los comandantes de guerra Dvergar, les detuvo inmediatamente.

—¡ALTO! Mantendremos la posición y sitiaremos el edificio —dijo el Varfater—. No sabemos qué hay dentro.

Los guerreros Dvergar murmuraban. Lo que sugería el comandante iba contra la tradición de Vastvar. ¡Una oportunidad que Vagr había estado esperando! Inmediatamente, saltó delante de las tropas y comenzó a provocar a sus hermanos. Les dijo que los Dvergar eran fuego y hierro. Que eran la encarnación de la guerra. No esperarían, porque el tiempo era un ladrón de vida. El resto de los guerreros le vitorearon. Cuando Vagr se dio la vuelta y cargó contra la cúpula, todos le siguieron.

Solo y abandonado, el Varfater Hagar no estaba contento.

REFUERZOS DVERGAR:

Si el Mazo de Campaña Dvergar tiene menos de 15 cartas, el jugador Dvergar puede añadir cualquiera de sus cartas de Acción hasta que el mazo tenga 15 cartas en total.

Si la pegatina C09: «Refinería derrumbada» está en el mapa de campaña Y la pegatina C12: «Arca antigua» está en posesión de los Rha-Zack, los Dvergar utilizan más recursos en la caza. Coloca la pegatina C11: «Gyrobots liberados» en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña, a no ser que ya esté presente.

El jugador Dvergar coloca la pegatina C04: «Santuario Dvergar» en la sección «Poderes» del mapa de campaña, a no ser que ya esté presente. A partir de ahora, puede colocar y usar su Santuario en cada batalla siguiendo las reglas normales.

Si el jugador Dvergar no tiene la pegatina C15: «Corazón mecánico» en la sección de Poderes» del mapa de campaña, leed el guión 50.

REFUERZOS RHA-ZACK:

Si el Mazo de Campaña Rha-Zack tiene menos de 15 cartas, el jugador Rha-Zack puede añadir cualquiera de sus cartas de Acción hasta que el mazo tenga 15 cartas en total.

Después, el jugador Rha-Zack coloca la pegatina C01: «Estandarte Rha-Zack» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. También coloca la carta C03: «Santuario Rha-Zack» a no ser que ya esté presente. A partir de este momento, puede colocar y utilizar su carta de Estandarte y su Santuario durante cada batalla, siguiendo las reglas normales, salvo que el escenario especifique lo contrario.

PREPARACIÓN:

- » La batalla tiene lugar en las inmediaciones del Archivo Rha-Zack. Para representar un lugar más pequeño, toda las Casillas del límite exterior de tablero no están disponibles durante este escenario. Los jugadores no pueden desplegar en estas Casillas, ni usarlas de ninguna manera. A efectos de reglas, estas Casillas se encuentran fuera del mapa.
- » En esta batalla, los jugadores solo colocan 1 Yacimiento de Crystal cada uno y no pueden utilizar ningún Santuario.
- » Antes de desplegar ninguna miniatura, el jugador Rha-Zack coloca 1 ficha grande a una distancia del nuevo borde del mapa de al menos 2 Casillas. Representa el Generador Subespacial, que puede ser cargado durante la batalla para abrir el túnel subespacial más rápido.
- » Los Rha-Zack utilizan una reserva de minerales energizados almacenada dentro del Archivo. Comienzan la batalla con 4 Crystales en lugar de 2.

REGLAS ESPECIALES:

- » Durante la batalla, el jugador Rha-Zack puede jugar algunas de sus cartas de Acción para cargar el Generador Subespacial. En ese caso, las reglas de la carta cambian:

RAYO: considera el Generador Subespacial como una miniatura enemiga. En lugar de 1 Herida, recibe 1 Carga.

SALTO TEMPORAL: en lugar de recibir un turno adicional, puedes escoger añadir 2 Cargas al Generador Subespacial.

FRICCIÓN: en lugar de cargar una Mejora, puedes escoger añadir 2 Cargas al Generador Subespacial.

NUBE DE ENERGÍA: puede usarse para colocar 1 Carga en el Generador Subespacial.

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

- » **Turno III:** Leed el guión 55.

- » **Turno ? (donde «?» es igual a 10 menos el número de Cargas del Generador Subespacial):** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.

EJÉRCITO RHA-ZACK:

- » 2 Unidades Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Portador de Tormentas
- » 1 Unidad Jinete del Flujo

Objetivo: Ganar por Puntos de Victoria o ser o tener igual o más Puntos de Victoria cuando se abra el Túnel Subespacial.

Recompensa: Leed el guión 59.

Objetivo especial: Tener al menos 4 Cargas en el Generador Subespacial cuando termina la batalla.

Recompensa especial: Si los Rha-Zack ganaron por Puntos de Victoria Y tienen al menos 4 Cargas en el Generador Subespacial, leed el guión 52.

Penalización: Resta 2 a la Investigación Rha-Zack

EJÉRCITO DVERGAR:

- » Vengador
- » 1 Unidad Gyrobot
- » 1 Unidad Guardián de la Llama
- » 1 Unidad Inquebrantable (o 2, si la pegatina C14: «Persecución tenaz» está en el mapa de campaña).

Objetivo: Ganar por Puntos de Victoria o ser el que más Puntos de Victoria tenga cuando se abra el Túnel Subespacial.

Recompensa: Leed el guión 57.

Penalización: Resta 2 al Indicador de Temperatura.



ESCENARIO 6

ASCENSIÓN DEL NIERRO



DVERGAR:

Un dolor agudo devolvió la consciencia a Vagr. Abrió los ojos. Estaba en un campo cubierto por unos extraños tentáculos mecánicos y generadores con forma de planta. En la distancia, se podían ver algunos edificios extraños. También había combate. Sus Dvergar, muchos de ellos heridos o confundidos por la súbita reubicación, se defendían de un enemigo que atacaba por todos lados.

Vagr estaba en el centro de todo, tumbado en una mesa de operaciones improvisada y rodeado de sombríos ingenieros. Un dolor agudo casi le deja inconsciente de nuevo.

—¿Qué hacéis?—preguntó.

—Estabais gravemente herido Varfater—explicó el ingeniero— y hemos recuperado el cuerpo de un Vengador caído y algunos depósitos de gas. Vamos a tratar de colocarle en su armadura.

Vagr no sabía qué le producía mayor mareo: el dolor, el hecho de que le llamasen «Varfater» o la posibilidad de convertirse de pronto en un enorme Vengador. ¡Una pena que Bors y el resto de su clan no pudiesen ver esto!

RHA-ZACK:

¡Alerta!

¡Código negro!

Debido a una anomalía en el flujo del tiempo, un numeroso ejército enemigo se ha materializado en mitad de nuestro territorio, tres kilómetros al sudoeste del Núcleo Principal. Es imperativo romper sus defensas antes de que puedan atrincherarse o dirigirse hacia algún edificio de importancia vital.

Se espera que todas las unidades de combate disponibles vengán inmediatamente. La capa táctica se está ejecutando en el Núcleo Estratégico 7B

¡Código negro!

REFUERZOS DVERGAR:

Antes del comienzo de la batalla, si el Indicador de Temperatura está por debajo de 4, colócalo en 4. Si el jugador Dvergar no tiene todavía su carta de Estandarte, coloca la pegatina C02: «Estandarte Dvergar» 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.

REFUERZOS RHA-ZACK:

Si la pegatina C05: «Señal de socorro» no se ha usado todavía y está en la sección de «Poderes» del mapa de campaña, inutilízala y coloca la pegatina C17: «Hojas Esenciales sobrecargadas» en su lugar. Mientras esté presente, habrá unidades adicionales Hoja Esencial que participarán en algunas batallas y se desplegarán con 1 ficha de Resistencia adicional.

PREPARACIÓN:

- » El jugador Dvergar despliega sus unidades primero, a una distancia de al menos 2 casillas del borde del mapa. Después, el jugador Rha-Zack coloca sus miniaturas a una distancia máxima de 2 casillas del borde del mapa.

REGLAS ESPECIALES:

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

- » **Turno II:** Leed el guión 63.
- » **Turno III:** Si hay 1 ficha en la carta de Unidad del Vengador, leed el guión 65.
- » **Turno V:** Leed el guión 65 si no lo habéis leído en el turno III.
- » **Turno VII:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones. Si ningún jugador ha conseguido su objetivo, contad el tamaño total de las peanas de las miniaturas supervivientes de cada ejército. El ejército más grande gana.

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

EJÉRCITO RHA-ZACK:

- » Ángel del infinito
- » 1 Unidad Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Jinete del Flujo
- » 1 Unidad Hoja Esencial (si la pegatina C17: «Hojas Esenciales sobrecargadas» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña).

Objetivo: Matar al menos a 6 miniaturas Dvergar.

Recompensa: Leed el guión 69.

Penalización: *El improvisado ejército de defensa Rha-Zack sufre bajas importantes tratando de eliminar a los intrusos Dvergar.* Coloca la pegatina C18: «Asalto fallido» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

EJÉRCITO DVERGAR:

- » Vengador (no disponible al principio, llegará durante la batalla)
- » 1 Unidad Guardián de la Llama
- » 1 Unidad Inquebrantable
- » 1 Unidad Avivado
- » 1 Unidad Gyrobot

Objetivo: Sobrevive sin perder más de 5 miniaturas.

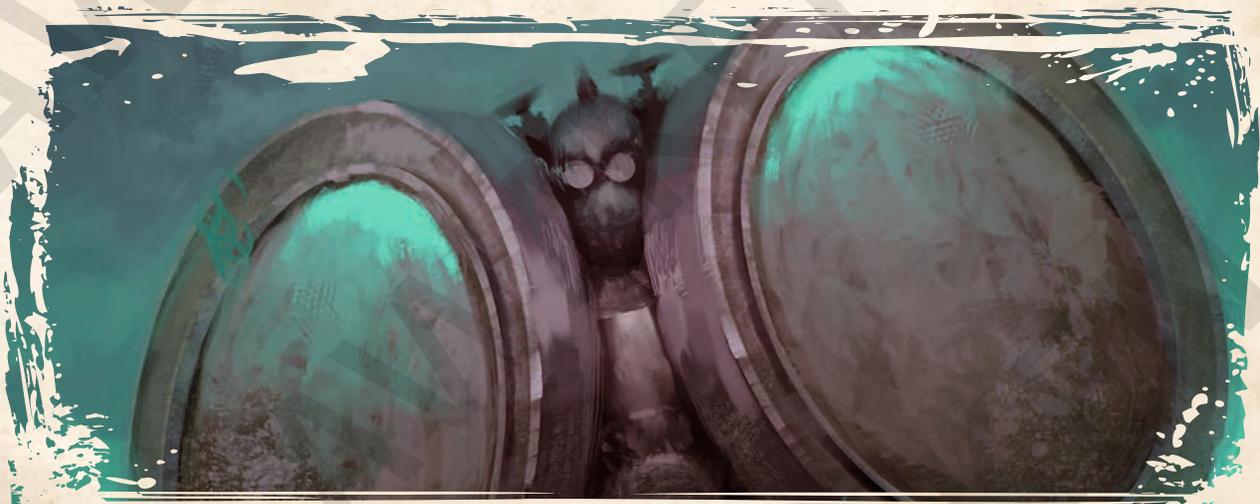
Recompensa: Leed el guión 68.

Penalización: Leed el guión 61.

Penalización especial: Si al menos 3 unidades Dvergar fueron aniquiladas y el Indicador de Temperatura está en 2 o menos, leed el guión 66 en su lugar.

LOGROS:

- » **Dvergar:** Si el jugador Dvergar consigue matar un Ángel del Infinito o un Guardián del Flujo con un Vengador, leed el guión 67.



ESCENARIO 7

EN BÚSQUEDA DEL CONOCIMIENTO



RHA-ZACK

Si la pegatina C21: «Equipo de rescate» está presente en el mapa de campaña, leed la versión 1 de la introducción. En caso contrario, leed la versión 2.

VERSIÓN 1:

//RB-16S_registro_investigacion/27d/06m/0002a/
coord_cuadrante_57E27S/fuerza_flujo:media/

Las dos horas que transcurrieron desde que el Archivo defectuoso envió a los Dvergar a nuestro hogar fueron las dos horas más largas de mi existencia. Cuando traté de volver a poner el Generador Subespacial en línea, no podía dejar de pensar sobre que podría estar pasando al otro lado.

El propio generador estaba destrozado. La onda de flujo temporal que había dañado su circuito fue inusualmente potente. Empecé a perder la fe en mis habilidades cuando un relámpago brillante vino de fuera. Otro Archivo aterrizó cerca de nosotros y de él brotaron Portadores de Tormentas en formación defensiva. Les envié un mensaje de agradecimiento y rápidamente recibí una respuesta.

—Los intrusos han penetrado en el Núcleo—decía—. Necesitamos tu ayuda.

VERSIÓN 2:

//RB-16S_registro_investigacion/28d/06m/0002a/
coord_cuadrante_57E27S/fuerza_fuente:pobre/

Durante horas tratamos de reparar el Archivo, mientras me preocupaba el daño que los Dvergar podrían causar en nuestro hogar. Nuestro Generador Subespacial estaba destrozado. La onda de flujo temporal que había dañado su circuito fue inusualmente potente. Esperaba que quizás el Núcleo enviase un equipo de rescate a buscarnos, pero no lo hizo y me quede solo con mis habilidades

y la ayuda de mis Técnicos del Flujo. Finalmente, tras un día de trabajo extenuante, conseguimos poner el generador en marcha y reemplazar los sensores de perfil biométrico defectuosos.

Estábamos listos para volver a nuestro hogar. Pero ¿quedaría un hogar al que volver?

DVERGAR:

Vagr y sus hombres trabajaron como solo los Dvergar podrían hacerlo. Las puertas del edificio quedaron cerradas mediante soldaduras. Montaron barricadas en pasillos y salones. El único punto débil que quedaba era una pequeña apertura en la cúpula superior. Los Rha-Zack lo utilizaron rápidamente para atacar con Jinetes del Flujo voladores, pero los hombres de Vagr se ocuparon de ellos y cerraron este último punto de entrada.

Vagr temía que ahora los Rha-Zack simplemente atravesasen una pared o les enviasen al infierno con sus armas de energía, edificio incluido. Solo después de dar un pequeño paseo por el edificio comprendió por qué no podían hacerlo. El centro del cilindro estaba ocupado por una máquina tan compleja que llenaba al Dvergar de asombro y envidia a partes iguales. El edificio se levantaba alrededor de una máquina computadora y, a juzgar por el hecho de que no había más edificios similares alrededor, Vagr creía que esta máquina era única.

La cúpula superior albergaba otra máquina magnífica. Esta resultaba más familiar, algún tipo de cañón de largo alcance. Vagr trataba de comprenderla cuando un corredor llegó y le informó de que los Rha-Zack estaban tratando de forzar la entrada.

—Dejad que lo intenten—dijo el Varfater.

PREPARACIÓN:

- » Antes de desplegar cualquier miniatura o ficha, el jugador Rha-Zack coloca 1 ficha grande en el borde exterior del mapa. Representa la Entrada del edificio.
- » Las unidades Rha-Zack no despliegan de la forma habitual. En lugar de esto, llegarán a la ficha Entrada al principio de cada turno (consultad Reglas especiales).
- » Antes de desplegar cualquiera de sus unidades, el jugador Dvergar coloca 8 fichas pequeñas en cualquier lugar del mapa a una distancia de al menos 2 Casillas de la Entrada. Representan las Barricadas y entorpecerán el asalto Rha-Zack (consultad Reglas especiales).

REGLAS ESPECIALES:

- » Las unidades Rha-Zack no pueden empujar fichas Barricada o colocar cualquier parte de su peana sobre ellas hasta que son destruidas. Las fichas Barricada no bloquean la Línea de Fuego, salvo que una casilla esté llena por completo de ellas. Cada ficha puede destruirse automáticamente usando 1 Ataque.
- » **Los jugadores no ganan Puntos de Victoria en esta batalla.** El marcador de PV se convierte en el marcador de Aprendizaje que muestra lo hábil que se vuelve Vagr con las máquinas y las consolas de los ordenadores Rha-Zack. Este marcador se llenará con Puntos de Aprendizaje en función de las decisiones del jugador Dvergar. Cuantos más Puntos de Aprendizaje tenga, más acciones será capaz de llevar a cabo Vagr.

Usad el marcador de tiempo para contar los turnos completados de la batalla. Cada turno, antes de realizar cualquier otra acción, el jugador Dvergar debe asignar una tarea a su Vengador, siguiendo la lista siguiente.

- » **Turno I:** El jugador Rha-Zack lee el guion 75. El jugador Dvergar lee el guion 70.
- » **Turno II:** El jugador Rha-Zack despliega sus miniaturas restantes en 5 hexágonos a su elección de la ficha Entrada.
El jugador Dvergar elige:
Enviar a Vagr abajo, a la consola del Núcleo: Leed el guion 71. Enviar a Vagr arriba, al cañón: Leed el guion 72.
- » **Turno III:** El jugador Rha-Zack despliega sus miniaturas restantes en cualquier hexágono de la ficha Entrada.
El jugador Dvergar elige dónde mandar a Vagr (consola del Núcleo , guion 71; cañón, guion 72).
- » **Turno IV:** Lo mismo que el Turno III.
- » **Turno V:** Lo mismo que el Turno III.
- » **Turno VI:** Si alguna unidad ha sido aniquilada, el jugador Rha-Zack puede volver a desplegarla en la ficha Entrada.
El jugador Dvergar elige dónde mandar a Vagr (consola del Núcleo , guion 71; cañón, guion 72).
- » **Turno VII:** Último turno. La batalla termina después de que ambos jugadores completen sus acciones.
El jugador Dvergar elige dónde mandar a Vagr (consola del Núcleo , guion 71; cañón, guion 72).

EJÉRCITO RHA-ZACK:

- » 1 Ángel del Infinito
- » 1 Unidad Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Portador de Tormentas
- » 1 Unidad Hoja Esencial
- » **Todas las unidades se despliegan durante la batalla (consultad Reglas especiales).**

Objetivo: Matar a al menos 5 miniaturas enemigas antes de que el Dvergar consiga 7 Puntos de Aprendizaje.

Recompensa: Suma 2 a la Investigación Rha-Zack.

Penalización: Leed el guion 78.

EJÉRCITO DVERGAR:

- » Vengador
- » 1 Unidad Guardián de la Llama
- » 1 Unidad Inquebrantable
- » 1 Unidad Avivado
- » 1 Unidad Gyrobot (solo si la pegatina C11: «Gyrobots liberados» está en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña.
- » Si la pegatina C16: «Ejército dividido» está en el mapa de campaña, el jugador Dvergar despliega 1 unidad menos (a su elección).

Objetivo: Conseguir 7 Puntos de Aprendizaje antes de perder más de 4 miniaturas.

Recompensa: *Tras aprender mucho de los Rha-Zack y su tecnología, a Varg se le ocurre una idea loca de cómo escapar de la trampa mortal en la que se ha convertido la cúpula.* Leed el guion 77.

Penalización: *Los Dvergar consiguen escapar, pero sufriendo importantes bajas y sin tiempo para colocar a los más grandes de los suyos sobre los deslizadores. Inutiliza la pegatina C11: «Gyrobots liberados».* A partir de ahora, el jugador Dvergar no puede desplegar más Gyrobots hasta que una regla específica del escenario le pida que lo haga. Leed el guion 77.



ESCENARIO 8A

INTERLUDIO

Durante el siguiente escenario sin combate, el jugador Dvergar sigue al mando de su ejército mientras que el jugador Rha-Zack puede tener que tomar decisiones del bando opuesto.

8A-1 *Los irradiados eriales rojos que se extendían ante el grupo de Vagr estaban llenos de sorpresas. Desde la distancia, parecían un páramo uniforme. Pero vuela lo suficientemente cerca y se abrirá ante ti un mundo de cañones, abismos y ríos interconectados.*

Este terreno irregular protegía un pequeño asentamiento escondido bajo un saliente rocoso. Apareció ante la vista tan rápido que Vagr apenas tuvo tiempo de pensar o analizar lo que veía. Hizo un gesto a sus hombres y, solo cuando aterrizaron, pudo ver los estandartes que ondeaban sobre el borde dentado de una barricada de acero reforzado.

» Si la pegatina A33-A: «Fuerte Esperanza» está en el mapa de campaña, leed el guion 8A-7.

» Si es la pegatina A33-B: «Fuerte de Hierro» la que está, leed el guion 8A-2

8A-2 *¡Son los demonios! Vagr sintió que un escalofrío le recorría la espalda. Esperaba no volver a ver nunca más sus horribles hocicos ni sentir su olor rancio. De un encuentro con ellos solo podía salir dolor y derramamiento de sangre. Estaba a punto de ordenar a sus hombres que retrocedieran cuando cayó en la cuenta de que una compañía demonio al servicio de los Primigenios nunca se aventuraría tan lejos del frente. Miró la insignia con más detenimiento y sintió una oleada de excitación.*

Era el campamento de la famosa Compañía del Hierro, una de las unidades de élite que, tras milenios de derramamiento de sangre, había conseguido cierto grado de independencia dentro de los ejércitos demonio. Quizás, después de todo, pudieran hablar. Y, de hecho, había algo sobre lo que Vagr quería hablar. En el borde del campamento vio unos almacenes de combustible y varias máquinas de guerra. Sus hombres podían transformar el combustible demonio en el gas que necesitaban perentoriamente con facilidad.

Vagr reunió valor y se acercó a la puerta principal. Al poco tiempo se abrió y una figura retorcida solitaria emergió por ella.

—Soy el Cronista de la Compañía del Hierro —anunció el demonio—. Decid lo que hayáis venido a decir, cobardes rompe juramentos.

El jugador Dvergar elige:

- » Protestar diciendo que romper la disciplina demoniaca no fue un acto de cobardía: Leed el guion 8A-3.
- » Decir al demonio que tiene un trato que les beneficiará a ambos: Leed el guion 8A-4.
- » Pedir ayuda educadamente al demonio: Leed el guion 8A-5.

8A-3 *¡Provocadoras palabras! —los ojos del demonio se entrecerraron—. Me gusta. Quizás haya en vosotros más de lo que esperaba. Quedará bien en las páginas de la Crónica de nuestra compañía. Justo al lado de una página donde describiré cómo os masacraremos.*

» Leed el guion 8A-11.

8A-4 *El demonio lo piensa durante un momento y después hace un gesto hacia las puertas. —Acercaos Dvergar. Nos sentaremos juntos, como en los viejos tiempos. Y, quién sabe, quizás salgáis vivos de aquí con lo que deseáis tanto.*

» Leed el guion 8A-6.

8A-5 *El Cronista escuchó los ruegos de Vagr e hizo un gesto de desprecio. —Qué bajo habéis caído Dvergar. Después del infierno que nos hicisteis pasar en vuestro mundo natal, os creía mejores que esto. Con nosotros podíais haber tomado parte en miles de asedios. Por libre, os habéis convertido en despreciables perros mendicantes. Pero no os preocupéis. En honor a los viejos tiempos, os libraremos de esta mísera existencia.*

» Leed el guion 8A-11.

8A-6 *Nunca es fácil negociar con demonios. Vagr recordaba la cantidad de trucos que conocían y cómo retorcerían los deseos, en apariencia simples, solo por diversión. Y aun así fue capaz de llegar a una especie de acuerdo. O, por lo menos, eso esperaba.*

El jugador Rha-Zack hace una elección por los Demonios:

- » Los Demonios piden sangre (y hablan de forma literal); Si el jugador Dvergar accede, coloca la pegatina C26: «Intercambio macabro» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, el jugador Dvergar retira 1 ficha de Resistencia de 1 de sus unidades al comienzo de cada batalla.
- » Los Demonios piden armamento. Tienen un buen recuerdo de la tecnología Dvergar y pagarán por armamento más avanzado. Si el jugador Dvergar accede, coloca la pegatina C26: «Intercambio macabro» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, el jugador Dvergar no puede desplegar Guardián de la Llama en ninguna batalla. En su lugar, despliega 1 unidad estándar de Inquebrantable (o, si no hay disponibles, una unidad Avivado).
- » Los Demonios piden Crystales: Han llegado a apreciarlos como fuente de energía, pero han encontrado pocos en estos cañones. Si el jugador Dvergar accede, coloca la pegatina C26: «Intercambio macabro» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, los Dvergar comienzan cada batalla con 1 Crystal menos.

Si el jugador Dvergar acepta cualquiera de los tratos anteriores, recibe una gran

reserva de gas. Coloca el Indicador de Temperatura Dvergar en 8. Si ya está más alto que eso, suma 1 al Indicador.

» Cuando termine la negociación, leed el guion 8A-12.

8A-7 *Este pequeño asentamiento protege a una comunidad humana cuyos miembros cultivan pequeñas parcelas de tierra que se extienden a lo largo del río que serpentea por entre los cañones. También parece que tienen varios tanques de hierro llenos de gas. Deben de haber descubierto que las emanaciones de los geiseres locales son una buena fuente de luz y calor.*

Pero para los Dvergar, este gas era también la fuente de la vida, y Vagr estaba dispuesto a hacer cualquier cosa para conseguirlo.

El jugador Dvergar elige:

- » Amenazar con atacar a los humanos si no os entregan el gas. Leed el guion 8A-11.
- » Intentar negociar con los escasos recursos y armamento. Leed el guion 8A-10.
- » Pedir algo de su gas. Y, a cambio, ofrecerles toda tu información sobre la localización de los asentamientos Rha-Zack y Dvergar. Leed el guion 8A-13.

8A-9 *Mientras los Dvergar están ocupados llenando sus tanques, un comandante humano se acerca caminando a Vagr.*

—Tengo una... petición personal —dice—. Parece que viajáis lejos. Y hay un miembro de mi pelotón que podría estar vagando por los eriales... nuestra cirujana de campaña, una mujer llamada Hilo. Si alguna vez la veis... Por favor, haced lo que podáis para ayudarla. Y decidme dónde puede encontrarnos.

Vagr asintió. Humano o no, siempre era triste ver a alguien separado de su clan.

» Colocad la pegatina C28: «Buscando a Hilo» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. Leed el guion 8A-12.

8A-10 *El jugador Rha-Zack decide qué pedirán los humanos a cambio:*

- » Los humanos piden mineros: El asentamiento está creciendo y necesita Crystales y minerales, pero no tienen a nadie con experiencia minera. Si el jugador Dvergar accede, coloca la pegatina C27: «Acuerdo reacio» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, cuando el jugador Dvergar despliega una unidad Inquebrantable o Avivado, tiene 1 miniatura menos de lo habitual.
- » Los humanos piden armamento. La vida fuera de la civilización es peligrosa, pero los lanzallamas dvergar les ayudarían a mantener a las bestias mutantes a raya. Si el jugador Dvergar accede, coloca la pegatina C27: «Acuerdo reacio» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, el jugador Dvergar no puede desplegar el Guardián de la Llama en ninguna batalla. En su lugar, despliega 1 unidad estándar de Inquebrantable (o, si no hay disponibles, una unidad Avivado).
- » Los humanos piden Crystales: Si el jugador Dvergar accede, coloca la pegatina C27: «Acuerdo reacio» en la sección «Bajas» del mapa de campaña. A partir de ahora, los Dvergar comienzan cada batalla con 1 Crystal menos.

Si el jugador Dvergar acepta cualquiera de los tratos anteriores, recibe una gran reserva de gas. Coloca el Indicador de

Temperatura Dvergar en 5. Si ya está más alto que eso, suma 1 al Indicador.

- » Después de cerrar el trato, comprueba si la pegatina A32: «Hilo, cirujana de campaña» está en el espacio A32-A o A32-B del mapa de campaña. Si es así, leed el guion 8A-9. En caso contrario, leed el guion 8A-12.

8A-11 *Vagr era suficientemente listo como para saber que no era el momento ni el lugar para pelear. Cuando empezaron a salir por la puerta enemigos furiosos, ordenó la retirada. Sus hombres se subieron a sus deslizadores y despegaron, pero, al poco tiempo, un soldado que volaba cerca de Vagr perdió repentinamente energía y cayó a plomo contra el suelo. Una fuerte explosión consumió su cuerpo. Después, otro sufrió el mismo destino. Uno tras otro, los deslizadores comenzaron a fallar. Vagr supo que tenía que aterrizar en algún sitio inmediatamente.*

Desesperado, oteó el horizonte. Sus ojos se abrieron de par en par. ¡No era posible!

- » Juega el escenario 8B.

8A-12 *Una vez cerrado el trato, los Dvergar se quedaron el tiempo justo para repostar, reabastecerse y arreglar algunos*

deslizadores estropeados. Poco después estaban de nuevo en el aire, volando hacia el noroeste en sus extrañas y zumbantes artilugios Rha-Zack.

Una hora más tarde, vieron una batalla que se desarrollaba en la cima de una gran meseta que se alzaba sobre los riales. Algunos Dvergar se enfrentaban con un ejército Rha-Zack. Vagr ordenó a sus hombres aterrizar inmediatamente. No sospechaba que el destino guardaba aún una sorpresa en su manga. Los Dvergar junto a los que aterrizaron no eran su equipo de rescate. Eran una de las legiones leales que todavía estaban bajo el control de los demonios.

Sus hombres y él habían aterrizado entre el martillo y el yunque.

- » Juega el escenario 9.

8A-13 *Vender la situación de las Ciudades Anillo Dvergar es un movimiento arriesgado que de seguro hará que Vagr gane nuevos enemigos y complicará sus esfuerzos por recuperar su buen nombre.*

- » Si la pegatina C13: «Redención de Vagr» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, inutilízala.

- » Eleva el Indicador de Temperatura a 5, salvo que ya sea superior, y leed el guion 8A-9.



ESCENARIO 8B

HERMANO CONTRA HERMANO



DVERGAR:

Oteando el horizonte, Vagr esperaba encontrar un poblado, una caravana perdida o incluso un enclave comercial humano. Lo que nunca esperó encontrarse fue una compañía de combate Dvergar completa apostada en posición defensiva sobre una meseta que se elevaba sobre las llanuras que la rodeaban.

Gyrobots, Vengadores, artillería pesada. ¿Qué hacían aquí tan lejos de territorio Dvergar? ¿Era un equipo de rescate? Si lo era ¿cómo habían llegado tan lejos en las horas pasadas desde que Vagr y sus hombres fueron teleportados por la cúpula Rha-Zack? ¿Era una fuerza especial en misión secreta?

Solo había una forma de saberlo. Vagr ordenó a sus hombres que aterrizaran. Al aproximarse al regimiento, su ánimo se vino abajo. Los Dvergar que tenían frente a ellos lucían el maldito estandarte de sus señores demonios.

DVERGAR ESCLAVIZADOS (controlados por el jugador Rha-Zack):

Cuando el Tercer Batallón de la Llamanegra llegamos a este planeta, nuestros amos nos dijeron que podríamos acabar enfrentándonos a rebeldes de nuestra propia raza. Nos sorprendió. No habíamos oído hablar de ningún Dvergar que hubiese abandonado nuestro mundo natal en llamas sin firmar el pacto con el ejército demonio. Impresionados por nuestra resistencia y nuestra habilidad en el Sitio de los Cien Años, los demonios nos ofrecieron un inusual regalo: unirnos a su ejército y formar parte de la mayor máquina de guerra que este universo haya visto jamás. Rechazarlo no sería apropiado, no sería beneficioso. Cualquier Dvergar que no hubiese aceptado claramente había perdido su camino. Teníamos la responsabilidad de enseñárselo. Y las lecciones que se enseñan con acero siempre se recuerdan mejor.

REGLAS ESPECIALES:

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

- » **Turno VIII:** La partida termina y el jugador con más Puntos de Victoria gana.

REFUERZOS DVERGAR:

Si el Indicador de Temperatura está más bajo que 3, leed el guion 85.

EJÉRCITO ESCLAVIZADO:

- » 1 Unidad Gyrobot
- » 1 Unidad Avivado
- » 1 Unidad Inquebrantable (reemplázala con 1 unidad Guardián de la Llama si el jugador ha intercambiado sus lanzallamas y la pegatina C26 o C27 están en la sección «Bajas» del mapa de campaña).

Objetivo: Matar al Vengador o tener igual o más Puntos de Victoria al final de la batalla.

MAZO ESCLAVIZADO:

El jugador Rha-Zack que controla a los esclavos construye un mazo de 20 cartas de Acción utilizando las cartas Dvergar restantes que no estén en el Mazo de Campaña del jugador Dvergar.

EJÉRCITO DVERGAR:

- » 1 Vengador
- » 1 Unidad Inquebrantable
- » 1 Unidad Guardián de la Llama Si la unidad Guardián de la Llama no está disponible debido a las pegatinas C26 y C27, el jugador Dvergar despliega 1 unidad Inquebrantable en su lugar.

Objetivo: Matar a los Gyrobots o ser el que más Puntos de Victoria tenga al final de la batalla.

Recompensa: Varg y sus hombres rechazan a sus parientes esclavizados y huyen, cogiendo los pertrechos que tanto necesitan, así como su estandarte de regimiento. Suma 2 al Indicador de Temperatura. La victoria de Vagr sobre los Dvergar leales pronto se convierte en el tema de muchas canciones heroicas. Coloca la pegatina C13: «Redención de Vagr» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña, a no ser que ya esté ahí. Jugad el escenario 9.

Penalización: Leed el guion 86.

SCENARIO 9

ÚLTIMA BATALLA

RHA-ZACK:

//RB-16S_registro_investigacion/29d/06m/0002a/-coord_cuadrante_57E28S/fuerza_flujo:pobre/

Hemos encontrado a los incursores Dvergar a sesenta y cuatro clics al noreste del Núcleo. Su situación táctica es desesperada: atrapados en terreno abierto con la retirada cortada por un acantilado abrupto. Estoy seguro de que esta será nuestra última batalla. El Núcleo Estratégico no deja lugar a duda sobre el resultado.

Casi me entristece. Durante los últimos días he aprendido más que en el último año. Los Dvergar son bastos y sedientos de sangre, pero también están llenos de recursos. ¿Quizá sea cierto que la adversidad y el conflicto generan conocimiento? Por desgracia, nuestras bajas están aumentando y no puedo permitir que esto continúe. Igual que nuestros enemigos, no podemos esperar refuerzos en este mundo.

DVERGAR:

No volvería a huir. Con el acantilado a su espalda, Vagr se preparó para entablar una última batalla con los hombres que le quedaban. Había sido una buena campaña, abriéndose camino a través del hogar enemigo y volviendo su tecnología contra ellos. El hecho de que pronto iba a morir no le molestaba en absoluto. Lo que le molestaba es que iba a hacerlo de un modo ineficiente y poco beneficioso. Y como última batalla, era extremadamente insatisfactorio que se desarrollase en campo abierto al lado de un abismo sin fondo. No podían pretender causar daños serios al enemigo.

No sería una batalla sobre la que escribirían canciones. Pero, por otro lado, tampoco había testigos que escribiesen esas canciones.

PREPARACIÓN:

- » El jugador Dvergar escoge un extremo del mapa. Representa el Borde del Precipicio durante esta batalla. Durante la batalla, tanto las miniaturas Rha-Zack como las Dvergar pueden ser empujadas por el Borde del Precipicio para caer hacia su muerte (consultad Reglas especiales).
- » Las miniaturas Dvergar solo pueden desplegarse a 3 casillas o menos de distancia del Borde del Precipicio, pero NO en las casillas directamente adyacentes a él.
- » Los Rha-Zack despliegan a una distancia del Borde del Precipicio de al menos 5 casillas. Ninguna miniatura, Santuario o Yacimiento de Crystal puede colocarse en casillas adyacentes al Borde del Precipicio.
- » Los Dvergar despliegan primero y no pueden Dispersarse.

REGLAS ESPECIALES:

- » Cuando una miniatura Rha-Zack o Dvergar Empuja a un enemigo que está  con el Borde del Precipicio (el límite exterior del mapa), la miniatura Empujada cae al abismo. Retírala de la batalla. Con respecto a la reglas o Puntos de Victoria, la miniatura caída cuenta como matada por el enemigo.

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

- » **Turno III:** Si la pegatina C08: «La caída de Bors» no está en el mapa de campaña, leed el guion 92.
- » **Turno V:** Leed solo si la pegatina C08: «La caída de Bors» está en el mapa de campaña. Si la pegatina C13: «Redención de Vagr» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, leed el guion 94. En caso contrario, leed el guion 93.
- » **Turno VIII:** 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 RHA-ZACK:

- » Ángel del infinito
- » 1 Unidad Guardián del Flujo
- » 1 Unidad Jinete del Flujo
- » 1 Unidad Hoja Esencial
- » 1 Unidad Portador de Tormenta (solo si la pegatina C23: «Vehículos dañados» no está en el espacio correspondiente del mapa de campaña).

Objetivo: Matar al Vengador.

Recompensa: Suma 2 a la Investigación Rha-Zack y después leed el guion 99.

Penalización: Leed el guion 99.

EJÉRCITO DVERGAR:

- » 1 Vengador
- » 2 Unidades Inquebrantable
- » 1 Unidad Guardián de la Llama
- » 1 Unidad Gyrobot (solo si la pegatina C11: «Gyrobots liberados» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña).

Objetivo: Sobrevivir

Recompensa: Suma 2 al Indicador de Temperatura.

Penalización: Si la pegatina C08: «La caída de Bors» NO está en el mapa de campaña, leed el guion 91. En caso contrario, leed el guion 95.

LOGROS

- » **Rha-Zack:** Si el Rha-Zack mata al Vengador. antes de que se desencadene el guion 92 durante el Turno III, suma 3 al marcador de Investigación

ESCENARIO 10

LA MÁQUINA DE LOS DIOSES



DVERGAR:

Cuando la caballería volvió a la capital trayendo con ellos a los supervivientes del grupo de Vagr, las celebraciones ya habían empezado. Los Dvergar suelen estar orgullosos de un trabajo bien hecho, y tanto el Vastvar de Vagr como su rescate posterior fueron realmente Rápidos, Apropiados y Beneficiosos.

Para asegurarse una entrada triunfal, el grupo de rescate decidió salir directamente a la plaza central de los Salones Profundos, cerca de los boquiabiertos ciudadanos. Cuando los supervivientes salieron de sus Muerdemontañas, fueron recibidos con un aplauso atronador.

Esta celebración se vio interrumpida minutos después cuando un centinela vino corriendo de los túneles inferiores, trayendo un extraño mecanismo similar a una araña. Apestaba a Rha-Zack. Parecía que había gran cantidad de ellos deambulando por los túneles, cartografiando cada giro y cada recoveco. Inmediatamente, el clan fue a armarse, pero antes de que pudieran movilizarse, un numeroso ejército enemigo emergió de uno de los túneles, justo al lado de la puerta de la Forja.

RHA-ZACK:

//RB-16S_registro_investigacion/30d/06m/0002a/coord_cuadrante_56E30S/fuerza_flujo:pobre/

Cuando los drones de reconocimiento descubrieron el camino hasta el mismo centro de la capital Dvergar, llevamos a cabo una última votación. La moción para atacar fue aceptada, 93 a 87. En la profundidad de los túneles Dvergar, el Ejército Rojo se preparaba para su batalla final. La misión será simple: causar a los Dvergar tanto daño como fuera posible. Asegurarse de que nunca amenazarían a los Rha-Zack de nuevo.

Éramos conscientes de que estábamos a punto de entrar en una fortaleza impenetrable y que podíamos sufrir grandes bajas. Sin embargo, merecía la pena jugársela. Y tenía la sensación de que había algo importante esperándome en esos corredores oscuros y salones enormes de la capital Dvergar.

REFUERZOS RHA-ZACK:

Si la pegatina C10: «Retirada caótica» está en el mapa de campaña, inutilízala.

PREPARACIÓN:

- » Si el jugador Dvergar tiene la pegatina C15: «Corazón mecánico» o la pegatina C12: «Arca antigua» en la sección «Poderes» del mapa de campaña, coloca fichas representando uno o ambos en la peana de la miniatura Vengador.
- » » Si el jugador Rha-Zack: tiene la pegatina C15: «Corazón mecánico» o la pegatina C12: «Arca antigua» en la sección «Poderes» del mapa de campaña, coloca fichas representando uno o ambos en la peana de la miniatura Guardián del Flujo.

REGLAS ESPECIALES:

La Forja Dvergar, el sitio donde tiene lugar la batalla, está llena de Crystal puro, gas y combustible. Durante cada Extracción:

- » El jugador Rha-Zack recibe 1 Crystal adicional de cada Yacimiento de Crystal del que Extraiga.
- » Por cada Yacimiento de Crystal del que Extraiga con éxito, el Dvergar puede decidir recibir 1 Crystal adicional O sumar 1 a su Indicador de Temperatura.

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

- » **Turno I:** Si ninguno de los dos bandos tiene la pegatina C12: «Arca antigua», leed el guión 101.
- » » **Turno III:** Leed el guión 102.

Los jugadores no pueden ganar Puntos de Victoria en esta batalla y el marcador de PV se convertirá en una parte del mecanismo de Acumulación de Calor descrito en el guión 102.

- » Si una miniatura que transporta cualquiera de las dos partes del Motor Maravilloso (el «Corazón mecánico» -C15- o el «Arca antigua» - C12-) muere, coloca 1 ficha de Carga representando a una (o las dos) partes en cualquier hexágono que previamente ocupase la peana de la miniatura muerta.
- » Esta ficha puede ser cogida por cualquier Vengador o Guardián del Flujo como acción gratuita si se mueven por encima de la ficha o quedan en contacto  con él. Cuando una miniatura recoge la ficha, gana esa parte (o partes) concretas del Motor Maravilloso.

IMPORTANTE: La batalla no termina hasta que un bando consigue llegar a su objetivo o es aniquilado por completo.

- » Si los Dvergar sobreviven y el Vengador está todavía vivo, automáticamente coge ambas partes del Motor Maravilloso y las une. Leed el guión 110.
- » Si los Rha-Zack sobreviven y el Guardián del Flujo está todavía vivo, también coge automáticamente ambas partes del Motor Maravilloso y las une. Leed el guión 110.
- » Si tanto el Vengador como el Guardián del Flujo mueren antes de unir la máquina, las partes del Motor Maravilloso cobran vida misteriosamente y hacen retroceder el tiempo, permitiendo a ambos jugadores volver a jugar el Escenario 10 como si lo empezaran de nuevo por primera vez.

EJÉRCITO RHA-ZACK:

- » Ángel del infinito
- » 1 Unidad Guardián del Flujo (unidad RB-16S, despliega con 1 ficha de Resistencia adicional).
- » 1 Unidad Portador de Tormentas
- » 1 Unidad Jinete del Flujo
- » 1 Unidad Hoja Esencial (solo si la pegatina C18: «Asalto fallido» no está en el mapa de campaña. En caso contrario, en su lugar despliega otra unidad de Guardián del flujo en su lugar).

Objetivo: Unir el Corazón mecánico con el Arca antigua

EJÉRCITO DVERGAR:

- » Vengador
- » 1 Unidad Guardián de la Llama
- » 1 Unidad Gyrobot
- » 1 Unidad Inquebrantable
- » 1 Unidad Avivado

Objetivo: Unir el Corazón mecánico con el Arca antigua



GUIONES:

11 Los prospectores de Vagr no eran guerreros, pero años en las tierras de la frontera les habían endurecido. Rechazaron a los invasores hacia el desierto y después se juntaron alrededor de una de las criaturas muertas. Dentro de su cuerpo abierto en canal brillaba una extraña maquinaria.

—Mirad qué frágil es.

El capataz agarró un puñado de cables y los arrancó sin esfuerzo. Vagr escupió en el suelo.

—Fabricación de baja calidad —dijo—. Aunque elegante, eso es cierto. Recoged todo el gas que podáis y preparaos para volver a casa. Tenemos que avisar al resto.

- » El jugador Dvergar coloca su Indicador de Temperatura en 8.
- » Coloca la pegatina C06: «Reserva de gas de emergencia» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. Si el Indicador de Temperatura llega a 0 en cualquier momento de la campaña, inutiliza inmediatamente esta pegatina, coloca el Indicador de Temperatura en 1 y continúa con la campaña.
- » Leed el guion 19.

12 Los Rha-Zack vinieron aquí a encontrar conocimiento... no la muerte. Nunca esperaron que estas extrañas criaturas fueran tan feroces. Tan pronto el primero de sus guerreros cayó, RB-165 hizo un gesto a los otros y desenvainó su espada de energía. Un ruidoso crepitar llenó el aire. Hasta ahora, había esperado que esta fuera una misión rápida y limpia, pero esto no le iba a detener.

- » El jugador Rha-Zack coge la carta Espadas de Energía de su mano, su pila de descarte o su mazo, barajándolo después. Después une la carta a cualquiera de sus unidades y la carga con 3 Cargas. La batalla continua.

14 ¡Curiosas criaturas! Se llaman a sí mismos ingenieros y, aunque sus instrumentos no son muy refinados, son realmente resistentes y efectivos. Podríamos aprender mucho de ellos. Una exploración a distancia realizada después de la batalla muestra tres puntos de particular interés dentro de su territorio. Por desgracia, parte del grupo con el que nos enfrentamos huyó y, con seguridad, alertará al resto. Tenemos poco tiempo antes de que movilicen a su ejército. Cualquier cosa que vayamos a hacer solo será más difícil según pase el tiempo.

- » Leed el guion 19.

18 Mi análisis inicial de las capacidades de combate Dvergar contenía errores. Consecuencias: una pérdida innecesaria de vidas y materiales. Yo mismo casi resulté destruido y tuve que esperar 24 horas mientras un equipo de mantenimiento reconstruía mi cuerpo. Nuestra incursión ha perdido el beneficio de la sorpresa. Vayamos donde vayamos ahora, los Dvergar estarán preparados...

- » Id al guion 19, pero el jugador Dvergar escoge 2 blancos para defender en lugar de uno.

19 El jugador Rha-Zack escoge en secreto una de las tres opciones siguientes como su siguiente paso. Escribe su elección en un cacho de papel y lo deja, boca abajo, frente a él.

ATENCIÓN: Si volvéis a este guion una segunda vez, solo podéis escoger de las opciones que no hayáis usado antes. Si volvéis a este guion por tercera vez, automáticamente escogéis la opción que quede. Si no quedan opciones, jugad el Escenario 5 en su lugar.

- » Asaltar una ciudad Dvergar: podríamos aprender un montón de un reconocimiento rápido en un asentamiento Dvergar cercano, a pesar de que puede que esté bien defendido.
- » Explorar ruinas pre-Juicio: los equipos de excavación Dvergar están buscando algo en un grupo de estructuras semienterradas al noroeste de aquí. Merecería la pena comprobar esas ruinas con nuestros inmensamente mejores detectores.
- » Visitar el cadáver: algo inmenso murió en las tierras baldías del suroeste. Esa enorme criatura de taxonomía desconocida no parece nativa de esta línea temporal. ¿Quizás podríamos aprender algo de sus restos? Por desgracia, los Dvergar han colocado una especie de extractores alrededor de la carne en descomposición y a buen seguro la defenderán.

Después de que el jugador Rha-Zack haga su elección y la escriba, el jugador Dvergar elige una (o dos, si viene desde el guion 18) localizaciones para alertarles sobre un ataque inminente. Escribe en secreto sus elecciones. Ambos jugadores revelan a la vez los objetivos que han escrito, actualizan el mapa de campaña de campaña y juegan el siguiente escenario según esta tabla:

Elección Dvergar Modificación

Alertar al fuerte. Coloca la pegatina C07: «Máxima alerta» en la casilla C07-A del mapa de campaña.

Alertar a las ruinas Coloca la pegatina C07: «Máxima alerta» en la casilla C07-B del mapa de campaña.

Alertar a la refinería del cadáver. Coloca la pegatina C07: «Máxima alerta» en el espacio C07-C del mapa de campaña.

Los Rha-Zack escogen el siguiente Escenario

Asaltar el fuerte. Jugad el escenario 4.
Analizar las ruinas. Jugad el escenario 3.
Inspeccionar el cadáver. Jugad el escenario 2.

20 Las criaturas saben un par de cosas sobre cómo defenderse. En poco tiempo, han convertido estas instalaciones en una fortaleza. Escorpiones de asedio están apostados entre las titánicas costillas y nidos de lanzallamas sobresalen de

los cachos de cartilago putrefacto esparcidos por el perímetro. La mayoría de las entradas están bloqueadas por estacas y alambre de espino. Esto será duro.

- » Después de desplegar sus miniaturas, el jugador Dvergar también coloca 4 fichas pequeñas en cualquier lugar del campo de batalla, sin quedar en contacto  con ninguna otra ficha o miniatura. Estas fichas representan defensas fijas Dvergar (consultad Reglas especiales).

21 Tan pronto como las herramientas golpean los depósitos de Crystal, el enorme esqueleto comienza a agitarse sobre las cabezas de todos. Parece que todas las obras recientes han debilitado los restos. Extraer mineral aquí puede ser peligroso.

- » Coloca 1 ficha pequeña al lado del marcador de PV. Representa el Daño Estructural. Lanza 1 dado y suma el número total de fichas de Daño Estructural al resultado. Si es igual o mayor que 6, leed el guion 24.

24 La columna de la bestia, que se arqueaba sobre la batalla, se derrumba de repente. Las costillas vibran y se parten, bañando el campo de batalla con astillas de treinta centímetros. Vértebras enormes golpean contra el suelo, levantando nubes asfixiantes de polvo. La lluvia de huesos solo dura un momento, pero deja un rastro de destrucción tras ella.

- » Todas las miniaturas con Iniciativa inferior a 3 deben hacer una tirada de Defensa igual o mayor que 5. Si la tirada falla, la miniatura sufre 1 Herida. Los Inquebrantables pueden realizar la tirada de Defensa dos veces. Las miniaturas que mueren por esto no otorgan Puntos de Victoria al enemigo.

- » Retira cualquier ficha de Defensas Dvergar que quede. Coloca la pegatina C09: «Refinería derrumbada» en el espacio apropiado del mapa de campaña. La batalla continua.

26 Volved al guion 19 en el Escenario 1. ¡Recordad que no podéis escoger el mismo resultado dos veces!

27 Bors era un niño durante el Asedio de los Cien Años, pero todavía recordaba lo tenaces e inflexibles que fueron los Dvergar contra las hordas de demonios. Hoy, sus trabajadores lucharon con una convicción similar. Evitaron que el enemigo entrara en la refinería y le persiguieron hasta el mar de arena. A pesar del daño causado por la batalla, se ha salvado una gran cantidad de gas.

Bors estaba seguro de que su gente lo necesitaría pronto. La refinería no podía ser el único blanco de estas mecánicas criaturas alienígenas.

- » Si la pegatina C09: «Refinería derrumbada» no está presente en el mapa de campaña, suma 3 al Indicador de Temperatura. En caso contrario, suma 1 al Indicador de Temperatura.

- » El jugador Dvergar escoge y añade a su mazo de Campaña 5 de sus cartas de Acción.
- » Volved al guion 19, Escenario 1. ¡Recordad que no podéis escoger el mismo resultado dos veces!

28 *Bors prefería morir antes de ver el trabajo de su vida destruido. Y eso hizo, rodeado de extraños seres metálicos con sus afiladas espadas y sus lanzadores de energía. Mientras su llama se apagaba, sus últimos pensamientos fueron para su clan, cuya última esperanza ahora era Vagr. Lo sentía más por ellos que por sí mismo.*

- » Coloca las pegatinas C08: «La caída de Bors» y C09: «Refinería derrumbada» en los espacios correspondientes del mapa de campaña. Resta 2 al Indicador de Temperatura.

29 / / RB - 16S_registro_investigacion/27d/06m/0002a/coord_cuadrante_55E28S/fuerza_flujo:pobre/

Tras un breve enfrentamiento con los defensores Dvergar, tuvimos tiempo de analizar la criatura y sus alrededores. Por desgracia, los resultados fueron decepcionantes. La bestia no era, como yo esperaba, un viajero temporal. Por el contrario, era un arma de guerra, traída por los Demonios de uno de sus mundos. Los restos del armés de hierro negro y las piezas de un arma de asedio que cayó de su espalda lo indican sin lugar a duda. Después de tantos meses, es imposible determinar la causa de su muerte. La ausencia de heridas externas me hace pensar que los microbios de este planeta resultaron mortales para la criatura, un titán vencido por gérmenes. Esto me suena haberlo oído antes.

Y, sin embargo, el que nuestros componentes biológicos no hayan sufrido un destino similar me hace preguntarme....

- » Suma 1 a la Investigación Rha-Zack. El jugador Rha-Zack: escoge y añade a su mazo de Campaña 5 de sus cartas de Acción.
- » Leed el guion 26.

30 *Tan pronto entramos en los pasillos medio enterrados, comenzó a sonar una alarma de mi detector sísmico.*

Al principio parece que detecta una inestabilidad estructural, pero la alteración es demasiado repetitiva. Normalmente, subiría el patrón al Flujo y tendría mi respuesta en segundos. Hoy tengo que arreglármelas solo. Necesito un momento para encontrar una respuesta. ¡Pisadas! Algo pesado está caminando por las ruinas y sus pasos resuenan a través del cemento y la piedra. Parece que los Dvergar se han anticipado a nuestra llegada y han traído algún tipo de máquina de guerra. Espero que podamos evitarla.

- » Antes de esta batalla, el jugador Dvergar desplegará 1 miniatura Vengador adicional (consulta Ejército Dvergar).

32 *Deberíamos haber sabido que una fuerza más pequeña necesita unas comunicaciones adecuadas y una coordinación excelente para vencer contra un ejército más grande. En esta ocasión, faltaban ambas. Sin el Flujo para guiarnos, éramos como niños: sobrepasados y masacrados por un oponente primitivo en comparación a nosotros. Los supervivientes tomaron una decisión dolorosa pero lógica. Esta incursión se acaba*

aquí. Teníamos que retirarnos, protegiendo cualquier pizca de información que hubiésemos conseguido.

- » El jugador Dvergar escoge y añade a su mazo de Campaña 5 de sus cartas de Acción. Resta 2 a la Investigación Rha-Zack
- » Jugad el escenario 5.

35 *La puerta de la Bóveda finalmente cede, destrozándose hacia dentro, dejando a la vista una única sala con un altar de piedra. Entrás mientras tus aliados cubren tu espalda. El sonido de la batalla reverbera en la cubierta abovedada.*

Hay algo en el altar, pero antes de que tengas oportunidad de ver qué es, te das cuenta de que no estás solo. Al lado de la entrada hay un cuerpo diseccionado, enterrado en una armadura mecánica del Capitulo. De su cráneo cuelgan todavía mechones de cabello negro. Su mano está alzada apuntado a la pared, donde alguien talló unas letras con un pedazo de metal afilado: «Os perdono, hermanos. Protegeré la Máquina de Dios tanto tiempo como pueda.»

Un examen más cercano revela que este hombre había estado atrapado aquí durante mucho tiempo, tratando de sobrevivir a base de insectos de las arenas. Sus compañeros caballeros nunca volvieron para liberarle.

- » Si el jugador Dvergar ganó el escenario, leed el guion 36.
- » Si el jugador Rha-Zack ganó el escenario, leed el guion 37.

36 *Aquí está nuestro premio, chicos y chicas resonó la voz de la maestra cavadora—. Los dioses saben que nos lo hemos ganado!*

Se acerca al altar y coge el polvoriento artefacto. Este extraño mecanismo, con forma de caja y un hueco en el centro, parece extrañamente familiar. Había visto algo que encajaría perfectamente. ¡Varg! El objeto que ese joven idiota trajo de los humanos era extraordinariamente parecido a lo que tenía aquí. ¿Quizás no estaba loco después de todo?

Esto provocaba una pregunta. Si uno era la cerradura y el otro la llave, entonces ¿qué abrían?

- » Coloca la pegatina C12: «Arca antigua» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña.
- » Volved al guion 19, escenario 1. ¡Recordad que no podéis escoger el mismo resultado dos veces!

37 / / RB - 16S_registro_investigacion/26d/06m/0002a/coord_cuadrante_58E30S/fuerza_flujo:ninguna/

Una inspección minuciosa de la sala descubrió dos artefactos: el cadáver del Caballero Sagrado anteriormente mencionado, junto a la entrada, y un recipiente cubierto de extraños mecanismos descansando sobre el altar. El recipiente resultaba curioso, pero está totalmente durmiente. Parecía que, sin algún tipo de llave en forma de corazón, descubrir su propósito requeriría una investigación larga y laboriosa, imposible en este momento.

Para mi sorpresa, fue la armadura del Caballero Sagrado la que nos aportó más información. Era la primera oportunidad que tenía de examinar una desde cerca e, inmediatamente, se hicieron evidentes varias similitudes con nuestra tecnología. Todo, desde la distancia entre los agujeros de montaje y el diámetro de los

pernos hasta el sistema neumático tienen algunas similitudes con nuestro propio equipo, aunque, naturalmente, su tecnología es mucho menos refinada. ¿Quizás sea solo el hecho de que esa configuración es la más eficiente?

Me muero de impaciencia por llegar al Núcleo y debatir esto con otros investigadores. Pero primero, tenemos más trabajo que hacer.

- » Coloca la pegatina C12: «Arca antigua» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. Suma 3 a la Investigación Rha-Zack
- » Volved al guion 19, escenario 1. ¡Recordad que no podéis escoger el mismo resultado dos veces!

40 *Costó un poco convencer a la gente de Zhrev de que las noticias que venían del enemigo no eran un bulo o un chiste malo. Tan pronto como reconocieron el peligro, enviaron peticiones de auxilio a las ciudades vecinas y poco después comenzaron a llegar trenes subterráneos con refuerzos. Entre ellos, el pináculo del arte de la guerra Dvergar, un escuadrón entero de enormes Gyrobots.*

- » El jugador Dvergar despliega 1 unidad Gyrobot adicional durante esta batalla. Coloca la pegatina C11: «Gyrobots liberados» en la sección «Ejércitos» del mapa de campaña y resta 1 al Indicador de Temperatura.
- » La batalla continúa.

41 *Al ser un Inestable, Vagr no tenía permitida la entrada en Zhrev. Incluso bajo la amenaza de una invasión, los guardias le reconocerían y le detendrían. Sin embargo, conocía otras formas de entrar. Túneles que conectaban las Ciudades Anillo con los Salones Profundos, raramente usados y vigilados tan solo por algunos Avizados, muertos de aburrimiento. Vagr los utilizó para infiltrarse en Zhrev junto a un pequeño pelotón de sus prospectores cuando la batalla comenzó.*

—¿Qué hacemos ahora, jefe?—preguntó un capataz una vez se escondieron en un callejón a un par de bloques de la batalla.

Vagr dudó. Hasta ese momento, su plan era simplemente apoyar a su gente en la batalla contra los invasores, consiguiendo el reconocimiento que tanto necesitaba. Pero ahora se le había ocurrido un plan más arriesgado. Si cogía el artefacto que había traído de los humanos, que estaba a buen recaudo en la cámara acorazada del gremio, quizás podría descubrir su verdadero poder y demostrar lo beneficioso que fue el trato.

El jugador Dvergar elige:

- » Vagr ayuda a defender la ciudad. El jugador Dvergar despliega 1 unidad Inquebrantable adicional siguiendo las reglas normales. Coloca la pegatina C13: «Redención de Vagr» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. La batalla continúa.
- » Vagr se infiltra en el tesoro y roba el Corazón mecánico. Coloca la pegatina C15: «Corazón mecánico» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. La batalla continúa.

42 *Durante el Asedio de los Cien Años, todos los Dvergar capaces de blandir un arma se convirtieron en guerreros. Desde entonces, era una honorable tradición que todos los miembros de su raza*

siguiesen entrenándose para el combate, desde su niñez hasta su muerte.

Los Rha-Zack se sorprendieron al ver cómo incluso las mujeres ancianas y las niñas jóvenes se alzaron en armas contra ellos. Los cálculos de combatientes enemigos preparados por el Flujo antes del asalto estaban totalmente equivocados.

» El jugador Dvergar despliega 1 unidad Avivado siguiendo las reglas normales. La batalla continúa.

44 Los Dvergar creen que cada guerrero es un pequeño engranaje de una compleja máquina de guerra. No se espera que nadie luche solo, y cada uno invierte todo su entrenamiento en dominar una única tarea. Esa es la razón por la que los Inquebrantables solo aprendían técnicas de escudo y no llevaban armas ellos mismos. Sin embargo, no eran precisamente inofensivos, tal y como muchos Rha-Zack pronto aprendieron.

» El jugador Dvergar despliega 1 unidad Inquebrantable siguiendo las reglas normales. La batalla continúa.

45 El grupo de ataque Rha-Zack fue expulsado de Zhrev antes de que pudiera reunir suficiente material útil. Los Dvergar no cesaron su hostigamiento en las murallas de la ciudad. Persiguieron a sus asaltantes con todas sus fuerzas y vehículos, quemando todo el gas disponible y reabasteciéndose en puestos avanzados durante la marcha. Esta determinación demente sorprendió a los Rha-Zack. No esperaban que el enemigo destinase tantos recursos a la batalla. Sin embargo, para los Dvergar no era una cuestión de lógica. Simplemente querían que sirviese de ejemplo.

» Si la pegatina C09: «Refinería derrumbada» está en el mapa de campaña O el Indicador de Temperatura está más bajo que 4, los Dvergar no consiguen capturar a la fuerza Rha-Zack. Volved al guión 19, escenario 1.

» Si la pegatina C09 no está en el mapa de campaña y el Indicador de Temperatura es igual o mayor que 5, el jugador Dvergar puede decidir perseguir a los Rha-Zack. Si lo hace, resta 4 al Indicador de Temperatura, coloca la pegatina C14: «Persecución tenaz» en el espacio apropiado del mapa de campaña, y juega el escenario 5. En caso contrario, volved al guión 19, escenario 1.

46 El comandante Rha-Zack nunca imaginó que los Dvergar utilizarían sus enormes lanzallamas en el mismo centro de su propia ciudad. Poco sabía sobre la doctrina Vastvar, el asalto total que utilizaban los comandantes Dvergar y que permitía a sus tropas conseguir una victoria rápida antes de que sus llamas se apagasen. Para los Dvergar, intercambiar vidas perdidas y daño colateral por tiempo tenía una lógica profunda que los Rha-Zack no habían aprendido todavía.

» El jugador Dvergar despliega 1 unidad Guardián de la Llama siguiendo las reglas normales. La batalla continúa.

48 Los invasores, llamados Rha-Zack según el Consejo de Ancianos, no eran mejores que bandidos sin honor. Entraron en la ciudad, cogieron todo lo que pudieron llevarse y desaparecieron en el

horizonte, adentrándose en los criales. El consejo inmediatamente envió un grupo armado, pequeño y móvil, para perseguirlos. Debían descubrir de dónde provenía la amenaza alienígena y terminar con ella de una vez por todas.

Vagr y algunos de sus hombres se unieron al grupo disfrazados, buscando una forma de distinguirse.

» Resta 2 al Indicador de Temperatura. Continúa con el siguiente escenario.

50 El guardián del Flujo RB-16S estaba mirando los artefactos capturados cuando vio un extraño contenedor, encontrado por sus hombres en una bóveda cerrada. Lo abrió y descubrió una pieza de tecnología extraña que lo dejó hipnotizado. Estaba aturdido. Las visiones comparadas inundaron su mente: de un lado, el núcleo estándar de un Ángel del Infinito Rha-Zack. Del otro, este artefacto en forma de corazón. Parecía más basto, pero, más allá de eso, parecían relacionados muy de cerca. Si por algo merecía la pena luchar contra los malditos Dvergar ¡era por esto! Una pena que cualquier análisis estructural tuviera que esperar hasta que el artefacto estuviera sano y salvo en el Núcleo.

» Coloca la pegatina C15: «Corazón mecánico» en la sección «Poderes» del mapa de campaña. La batalla continúa.

52 El generador estaba casi listo y habíamos rechazado a los últimos Dvergar supervivientes. Parecía que habíamos ganado. Y, entonces, sucedió.

Una familiar matriz de líneas de energía comenzó a formarse en el aire. Mis sensores detectaron nubes de partículas ionizadas. Salté hacia el generador y traté de pulsar la parada de emergencia, pero llegué unos segundos demasiado tarde. Un relámpago de luz y nada más. Abrí mis ojos y mi ánimo se vino abajo. Seguíamos en el mismo sitio ¡mientras que los Dvergar habían desaparecido!

Me llevó varios segundos procesar esto. El sistema estropeado había aceptado su biofirma como correcta y rechazado la nuestra. Los resultados eran catastróficos. Acabábamos de enviar guerreros enemigos al corazón de nuestros territorios desprevenidos. Por suerte, solo algunos de ellos, ya que el resto ya estaban fuera del alcance de la máquina.

» Suma 1 a la Investigación Rha-Zack. El jugador Dvergar coloca la pegatina C16: «Ejército dividido» en la sección apropiada del mapa de campaña. Continúa con el siguiente escenario.

55 La unidad RB-16S se detuvo en seco, peritiendo que una unidad herida Dvergar se arrastrase de vuelta a sus filias. ¡Algo iba mal! Había una fuerte perturbación en el Flujo, una onda que atravesaba el continuo temporal como si alguien hubiese lanzado una gigantesca roca en su centro. Algo parpadó en los sensores de RS-16D: una postimagen de un extraño árbol, con cientos de miembros pálidos que se retorcián brotando de su tronco. Desapareció casi al momento, dejando solo confusión y un crujido estruendoso que provenía del Generador Subespacial. Parece que la retroalimentación temporal sobrecargó sus circuitos. RB-16S solo podía esperar que no hubiera sucedido nada REALMENTE malo.

» Retira 1 Carga del Generador Subespacial. Ignora esto si no tiene Cargas. La batalla continúa.

57 ¡Vagr casi los tenía! Los Rha-Zack cayeron uno tras otro, mientras sus preciadas máquinas no les servían para salvarse. Los restos de los Rha-Zack atrapados dentro de campos de fuerza levitadora fueron recapturados o destruidos. La victoria parecía total.

Y entonces el generador despertó con un cegador relámpago y un extraño sonido vibrante. Rayos de luz atravesaron el aire, denso con el humo de las máquinas destruidas. Vagr sintió como se elevaba del suelo mientras un cosquilleo le recorría por todo su cuerpo. Después todo se volvió negro. Durante un breve momento, Vagr no existió.

Reapareció en tres lugares a la vez. Un dolor horrible duró unos pocos segundos. Después, la pérdida de sangre dejó inconsciente a Vagr de nuevo.

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

59 Sentí una ola de alivio cuando el generador se puso, por fin, en marcha. Habíamos sufrido demasiado tiempo, hostigados por las cargas constantes de los Dvergar.

Una familiar matriz de líneas de energía comenzó a formarse en el aire. Mis sensores detectaron nubes de partículas ionizadas. Entonces, un destello. Y un terror inmediato al ver que no sucedía nada. Abrí mis ojos y mi ánimo se vino abajo. Seguíamos en el mismo sitio ¡mientras que los Dvergar habían desaparecido!

Me llevó varios segundos procesar esto. El sistema estropeado había aceptado su biofirma como correcta y rechazado la nuestra. Los resultados eran catastróficos. Acabábamos de enviar guerreros enemigos al corazón de nuestros territorios desprevenidos. Y, aún peor, parecía que el generador no iba a abrir ningún túnel nuevo en bastante tiempo.

Temblé al pensar el daño que harán antes de que puedan ser contenidos.

» Suma 1 a la Investigación Rha-Zack. Continúa con el siguiente escenario.

61 Vagr agachó la cabeza. Un rayo de energía vaporizó algo de su pelo, quemando su cuero cabelludo y le impulsó a utilizar la mayor parte del gas que le quedaba para correr más rápido. Hacía un momento se sentía invencible en su nuevo cuerpo. Las lecciones de humildad llegaron rápidamente. Cuando cayó la última línea de defensa, los endiabladamente móviles Rha-Zack destrozaron su ejército en pequeños cachos. Ahora cada hombre se defendía solo. Vagr corrió hacia los edificios vecinos, escogiendo el más prometedor: un cilindro metálico, alto, con un techo abovedado cubierto de tuberías y sin otras aperturas que la entrada.

Entro violentamente y se apoyó sobre la pared, resoplando intensamente. Miró a su alrededor y vio unas caras Dvergar familiares. Parece que varios de sus hombres tuvieron la misma idea.

No muchos, pero quizás los suficientes.

» Resta 1 al Indicador de Temperatura. Continúa con el siguiente escenario.

63 ¿Habéis terminado? —gruñó Vagr. Vio a sus hermanos Dvergar, hombres que le habían seguido a esa maldita cúpula alienígena, luchando y muriendo a su alrededor. No podía esperar a reunirse con ellos.

—El proceso de trasplante no está completo, Varfater —explicó el ingeniero—. Os recomiendo que esperéis hasta que hagamos todas las conexiones.

Vagr apretó los dientes. Como a todos los Dvergar, esos momentos en los que no podía ser Rápido, Apropiado y Beneficioso al mismo tiempo le generaban ansiedad. ¿Cuál era el mejor curso de acción ahora?

El jugador Dvergar elige:

- » Acelerar las fases finales. El Vengador se desplegará más rápido, pero será más débil. Coloca 1 ficha que representa el trabajo apresurado en la carta de Unidad del Vengador. La batalla continúa.
- » Hacer todo apropiadamente: El Vengador se desplegará más tarde, pero con toda su potencia. La batalla continúa.

65 La última parte de la transformación, cuando los ingenieros unieron sus nervios vivos con los conectores de la máquina, acabó siendo el peor momento de dolor que Vagr hubiera experimentado nunca. Quedó inconsciente un momento, solo para verse despertado por una voz seca justo en su oído:

—Levantaos, Varfater —dijo el ingeniero—. Levantaos y oled las cenizas.

Vagr se levantó lentamente. Sus enormes miembros mecánicos eran igual de obedientes que su viejo cuerpo. Su cabeza se alzó hasta alturas desconocidas para él y, durante un momento, se quedó asombrado por su nuevo tamaño. Otra sorpresa fue el descubrir que la monstruosa hacha sierra del Vengador ahora le resultaba ligera como una pluma. Con un rugido, Vagr cargó contra el Jinete del Flujo más cercano y lo aplastó contra el suelo.

—Eso es lo que yo llamo una muestra de la ingeniería Dvergar! —exclamó.

- » El jugador Dvergar despliega 1 Vengador en cualquier lugar del tablero. Si hay una ficha Trabajo Apresurado en la carta de Unidad del Vengador, coloca la pegatina C30: «Precio de la rebeldía» en la peana de la miniatura Vengador. Mientras esté ahí, el Vengador comienza con 1 ficha de Resistencia menos cada batalla.
- » La batalla continúa.

66 Los Dvergar, heridos y confundidos por su súbita teleportación, no pudieron resistir un asalto desde todos los lados. Cuando la batalla terminó, los Rha-Zack reunieron a los prisioneros en un pequeño grupo y esperaron nuevas instrucciones del Núcleo. Tras un inusualmente largo momento, un mensaje parpadeó ante sus ojos: «Ejecuten la orden 66»

El Núcleo no quería correr riesgos. Las armas de energía zumbaron, hubo estallidos de luces y la sangre negra salpicó el suelo. Este fue el fin de los Dvergar

- » El jugador Dvergar pierde la campaña y ninguno de los dos bandos consigue sus objetivos finales. Podéis volver a comenzar la campaña.

67 El hacha sierra rugió, se movió por encima de la cabeza de Vagr y cortó a un enorme guerrero Rha-Zack por la mitad.

El aceite y el fluido hidráulico salieron disparados por el aire. Al derrumbarse el cuerpo, una pequeña

pantalla unida al casco cayó al suelo. Vagr, movido por la curiosidad, se arrojó y cogió la pantalla con cuidado entre sus garras metálicas. En la superficie plana, continuaron apareciendo nuevos mensajes y números extraños. Vagr se sorprendió al descubrir que estaban escritos con alfabeto humano estándar, algo que él conocía relativamente bien.

El ejército de Vagr estaba separado del resto de su especie, pero si podía aprender a utilizar el equipo enemigo capturado, quizás, solo quizás...¿Quedaría algo de esperanza?

- » Coloca la pegatina C19: «Investigación de Vagr» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña (a no ser que ya esté ahí).

68 El nuevo cuerpo de Vagr llegó justo a tiempo. Pudo tomar su posición en primera línea y romper el cerco, liderando a sus hombres hacia una posición más defendible, cerca de donde habían aterrizado. La estructura parecía un cilindro metálico alto, con una cúpula cubierta de tuberías en su parte superior. Era mucho más alta que el resto y no tenía más aberturas que la puerta de entrada. Esto le proporcionaba a Vagr la tenue esperanza de que podrían defenderla más tiempo.

- » Continúa con el siguiente escenario.

69 El Núcleo Estratégico 7B zumbaba tratando de procesar todos los escenarios de combate posibles. Podía ver varias amenazas, pero no tenía tropas suficientes para contrarrestarlas todas. Las unidades Rha-Zack de las tierras fronterizas tardarían horas en llegar al Núcleo Principal. Mientras tanto, tenía que usar las tropas que sí tenía de la mejor manera posible.

El jugador Rha-Zack toma una decisión:

- » Enviar una parte de las tropas a asegurar y defender las estructuras cercanas. Si los Dvergar se mueven allí ¿quién sabe el daño que pueden causar? Coloca la pegatina C20: «Tropas de dilación» en la sección apropiada del mapa de campaña.
- » Tripular uno de los Archivos restantes y enviarlo para investigar el destino de la expedición Ejército Rojo. Quizás estén allí fuera, esperando que los traigan a casa. Coloca la pegatina C21: «Equipo de rescate» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

70 Vagr sabía que la clave para salvar a todos sus hombres estaba enterrada en esas máquinas. Incluso podía reconocer letras del primitivo alfabeto humano en algunos de los mandos y las pantallas. Sin embargo, su complejidad le superaba. Ni siquiera su hermano Bors, un ingeniero nato, podría encontrar sentido a esto. Esta no era una ingeniería de verdad; era algún tipo de brujería!

Sin embargo, no le quedaba más opción que sumergirse en este extraño y amenazador mundo, golpeando los botones con gruesos dedos mecánicos con la esperanza de que un milagro les salvase a sus hombres y a él.

- » Suma 1 Punto de Aprendizaje al marcador de Aprendizaje. Si la pegatina C19: «Investigación de Vagr» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, inutilízala y suma 2 Puntos de Aprendizaje adicionales.
- » La batalla continúa.

71 Vagr no necesitó mucho tiempo para descubrir que la enorme máquina del piso inferior se usaba para cálculo y procesamiento de datos, de forma similar a las máquinas diferenciales Dvergar. Naturalmente, el interfaz era mucho más sofisticado: placas de vidrio que podían mostrar diferentes símbolos y diagramas en lugar de engranajes desnudos, teclados en lugar de tarjetas perforadas.

Y, aún así, todo estaba escrito en idioma humano. Si tuviese el tiempo suficiente, Vagr estaba seguro de que podría manejar la máquina.

- » Suma 1 Punto de Aprendizaje al marcador de Aprendizaje. Si hay al menos 3 Puntos de Aprendizaje en él, Vagr sabe lo suficiente como para manejar la consola del Núcleo Principal.

El jugador Dvergar elige:

- » Analizar el Corazón mecánico (solo si la pegatina C15: «Corazón mecánico» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña). Leed el guion 74.
- » Espiar al enemigo. Al fin y al cabo, es más fácil luchar contra algo que puedes comprender. Leed el guion 76.
- » Cerrar el Núcleo Estratégico. Los Rha-Zack pierden su principal IA táctica. Desde ahora y hasta el final de la batalla, el jugador Rha-Zack solo puede tener 1 carta de Acción en su mano, en lugar de 3. Si tiene más, se descarta automáticamente hasta tener 1. El jugador Dvergar no puede visitar o usar la consola del Núcleo.

72 La cosa del piso de arriba era algún tipo de arma, Vagr estaba seguro de ello. El enorme cañón y la apertura de la cúpula justo delante de él era una pista suficientemente grande, a pesar de que no había ningún mecanismo obvio de disparo o de puntería. Los Rha-Zack debían de manejar el cañón a través de una de las consolas embutidas en las paredes. ¿Pero cuál? ¿Y cómo?

- » Suma 1 Punto de Aprendizaje al marcador de Aprendizaje. Si hay al menos 3 Puntos de Aprendizaje en él, Vagr sabe lo suficiente como para manejar el cañón.

El jugador Dvergar elige:

- » Disparar contra la Cámara de Crystal. Uno de los edificios dentro del alcance desprende una energía familiar. Destruir la reserva de Crystal parece un movimiento razonable. Si el jugador Dvergar selecciona esta opción, coloca la pegatina C22: «Reserva de Crystal destruida» en el espacio apropiado del mapa de campaña. A partir de ahora, los Rha-Zack comienzan cada batalla con 1 Crystal menos.
- » Disparar contra las unidades Rha-Zack de fuera. Dañar la infraestructura Rha-Zack está bien, pero una fuerza enemiga tratando de entrar en el edificio es un tema mucho más urgente. Si el jugador Dvergar selecciona esta opción, el jugador Rha-Zack no podrá desplegar ninguna unidad en el siguiente turno.
- » Disparar contra el hangar y la armería. Si el jugador Dvergar selecciona esta opción, coloca la pegatina C23: «Vehículos dañados» en el espacio apropiado del mapa de campaña.

73 Vagr, colgando entre dos deslizadores, miró hacia el suelo bajo él, con su rostro demudado y su estómago a punto de vomitar. Habían escapado pero ¿ahora qué? Los deslizadores no volarían para siempre. Tenían que escoger su dirección con cuidado, si querían volver a casa.

» Si la pegatina A33-A: «Fuerte Esperanza» o la pegatina A33-B: «Fuerte de Hierro» están en el espacio A33 del mapa de campaña, jugad el escenario 8A. En caso contrario, jugad el escenario 8B.

74 Parecía que los Rha-Zack habían acumulado una gran cantidad de información acerca de todo en este mundo. A Vagr le asaltó una idea. ¿Quizás también tendrían información acerca de la reliquia que compró de los humanos? Encontró un hueco rotulado con el mensaje: «Introduzca la muestra aquí». Puso el corazón en él y presionó algunas teclas. La máquina zumbó, emitiendo respuestas.

Materiales anómalos. Origen desconocido. Huella temporal irreconocible.

Vagr no entendía la mitad de todo eso. Pero ahora estaba seguro de que el artefacto era todavía más valioso de lo que había imaginado. La máquina Rha-Zack también sugirió que podía ser una llave que abriese un recipiente. ¿Si los ancianos pudieran ver esto!

» Si tanto la pegatina C12: «Arca antigua» como la pegatina C15: «Corazón mecánico» están presentes en la sección «Poderes» del mapa de campaña, leed el guion 79.

» En caso contrario, suma 1 Punto de Aprendizaje. La batalla continua.

75 Chispas y humo saltaron de la puerta cuando los trabajadores Rha-Zack la cortaron con sus quemadores láser. Esta operación tardó varios minutos, hasta que los agujeros fueron lo suficientemente grandes como para que pasasen las primeras unidades Rha-Zack.

» El jugador Rha-Zack puede desplegar cualquier miniatura que no haya desplegado todavía de este ejército en la Entrada. Las peanas no pueden cubrir más de 4 hexágonos de esta loseta. La batalla continua.

76 Una de las primeras preguntas que Vagr tenía para la máquina era de dónde demonios venían los Rha-Zack. Fue una gran sorpresa descubrir que ni ellos mismos lo sabían. Sus ojos se abrieron con incredulidad. Vagr siguió leyendo la historia de estos extraños naufragos temporales. Sus principales preguntas quedaron sin respuesta, pero sí descubrió qué motivaba a los Rha-Zack y cuál era su misión principal. Esto podría ser útil algún día, suponiendo que viviese lo suficiente.

» Coloca la pegatina C24: «Conoce a tu enemigo» en la sección de «Poderes» del mapa de campaña. La batalla continua.

77 Recorriendo de nuevo la distancia que separaba las habitaciones superiores e inferiores, Vagr miró fugazmente a los cuerpos de los Jinetes del Flujo que habían matado sus hombres. Se detuvo al instante. En ese momento comprendió cómo los enemigos voladores se comunicaban con sus deslizadores. Tenían brazaletes con terminales similares a los que

Vagr estaba utilizando ahora mismo.

¡Eso era! ¡Ese era su camino de salida!

Vagr llamó a dos de sus ingenieros y rápidamente les dio instrucciones. Poco después, fueron capaces de elevar el deslizador y, tras un par de intentos, pudieron volar ellos mismos.

—Llamad a los hombres a la cúpula—ordenó Vagr—. Que todo el mundo coja un deslizador cuando venga.

» Leed el guion 73.

78 Los Rha-Zack habían previsto múltiples finales posibles a esta batalla. Que sus enemigos hubieran volando en deslizadores modificados no estaba entre las predicciones. Parecía que los Dvergar tenían un instinto para desmontar y modificar la tecnología de otras especies. Es una pena que no fueran tan habilidosos con las computadoras. El daño que causaron al trastear en el Núcleo Principal tardaría horas en repararse.

» Resta 2 a la Investigación Rha-Zack.

79 Vagr colocó el Corazón mecánico en la mesa y sacó el extraño y viejo recipiente de su bolsa. Su vista se perdió, por un momento en el laberinto de muelles, engranajes y levas. Acercó el corazón al recipiente y, por un momento, sintió una ligera vibración. Y, entonces, dudó.

No era el mejor momento para experimentar con mecanismos alienígenas de función desconocida. Su curiosidad tendría que esperar.

» Suma 1 al Indicador de Temperatura. La batalla continua.

85 Mientras Vagr formaba una línea defensiva en el borde de la meseta, algunos lealistas desarmados se acercaron y dejaron varias barras de acero a cierta distancia de sus tropas. Sospechando una trampa, Vagr envió un zapador a comprobar los recipientes. ¡Estaban llenos de gas! Adjunta estaba una breve nota:

Queremos luchar contra vosotros, no ver como os apagaís. Por favor, aceptad este regalo. Y que los dioses de las matanzas nos proporcionen una batalla gloriosa.

» Si el Indicador de Temperatura está por debajo de 3, el jugador Dvergar lo coloca en 3.

86 Los lealistas no mataron a sus hermanos libres. En lugar de esto, agruparon a todos los supervivientes frente a su comandante y su mano derecha, un Señor de los Elementos con ojos muertos y una sonrisa congelada.

—Una vez rechazasteis el regalo de los señores demonios—gruñó el comandante—. ¡Mirad lo débiles que sois por ello! Ahora, gracias a la benevolencia de Khazmet el de Mucho Ojos, tenéis la oportunidad de reconsiderarlo. Así que ¿qué será? ¿Os uniréis al Tercer Batallón de la Llamanegra? ¿O preferís morir?

Sus ojos se pararon en Vagr. Sabía que eligiese lo que eligiese el Varfater, sus hombres seguramente elegirían lo mismo. Vagr reflexionó durante un momento, miró a los hombres que le quedaban, agrupados como rebaño y después contestó.

El jugador Dvergar responde:

» «¡Que te vthaken, esclavo demonio! ¡Antes preferimos morir!» Leed el guion 87.

» —«Parece que no tenemos más opción que aceptar». Leed el guion 88.

87 Para ser un Vengador, parece saber muy poco sobre la muerte. —El comandante lealista sonríe—. Déjame enseñarte un par de cosas.

Su hoja brillo y la visión de Vagr se volvió borrosa por el dolor cuando su brazo cayó al suelo, goteando sangre y fluido hidráulico.

—Te desollaré como a un cerdo delante de tus hombres—gritó el comandante, con su demonio de compañía asintiendo aprobadoramente. Su hoja se levantó de nuevo, pero antes de que tuviese oportunidad de golpear, el campamento se vio sacudido por una serie de explosiones.

¡Los Rha-Zack estaban aquí!

» El ejército Rha-Zack: distrae a las tropas lealistas el tiempo suficiente para que Vagr y sus hombres escapen. Coloca la pegatina C30: «El precio de la rebelión» en la peana de la miniatura Vengador. Mientras esté ahí, el Vengador comienza cada batalla con 1 ficha de Resistencia menos. Leed el guion 89.

88 Algunos de los Dvergar miraron a Vagr sorprendidos. Muchos no. Después de todo, era una elección que su raza ya había hecho una vez. Habían accedido a luchar por los demonios para abandonar su mundo muerto. Después, cuando llegó el momento, rompieron sus cadenas y escaparon. ¿Quizás podrían hacer lo mismo de nuevo? O quizás los demonios se habían vuelto más astutos desde entonces...

En cualquier caso, el comandante lealista y su mascota parecían satisfechos. Este último abrió la boca para hablar cuando una serie de explosiones hicieron temblar el campamento.

¡Los Rha-Zack estaban aquí!

» El ejército Rha-Zack: distrae a las tropas lealistas el tiempo suficiente para que Vagr y sus hombres escapen. Coloca la pegatina C31: «La vergüenza de la rendición» en la peana de la miniatura Vengador. Mientras el Vengador la tenga en su peana, sufre -1 INI, -1 ATA y -1 MOV en ambos modos. Leed el guion 89.

89 Mientras los lealistas combatían con los Rha-Zack, Vagr y sus hombres rápidamente derrotaron a sus guardias e intentaron escapar. No llegaron muy lejos. La meseta no ofrecía ningún camino natural para descender, y los deslizadores estaban totalmente descargados. Solo podían esconderse en la esquina más alejada de la meseta, con la esperanza de no ser descubiertos. Una esperanza vana. Poco después, un gran grupo de Rha-Zack se acercó con su Ángel del infinito volando sobre rayos cegadores de Flujo puro.

» Continúa con el siguiente escenario.

91 A pesar de sus cuantiosas bajas, los incursores Dvergar se salvaron. La caballería subterránea llegó en sus Muerdemontañas, directos desde su tierra natal para evacuarlos, aunque ya era muy tarde para Vagr, caído durante la batalla. Cuando las tropas de reemplazo llegaron, los hombres de Vagr recorrieron el campo de batalla, buscando su cuerpo. En lugar de eso, lo encontraron vivo, colgando en el borde del precipicio, con sus potentes garras metálicas clavadas profundamente en la roca.

—¡Gracias a los dioses!—resopló Vagr—. No hubiera podido aguantar mucho más. ¡Creía que os habíais ido todos!

El soldado Dvergar extendió su mano y dijo: –No Varfater. Nunca nos iríamos hasta encontrarle, vivo o muerto.

» Resta 2 al Indicador de Temperatura. Si el jugador Dvergar tiene la pegatina C15: «Corazón mecánico» en su sección de «Poderes» del mapa de campaña, leed el guion 98. Continúa con el siguiente escenario.

92 *El suelo tembló y se abrió expulsando chorros de polvo y grava a gran altura. Uno tras otro, emergieron enormes Muermontañas de los que manó un torrente de guerreros Dvergar. ¡La caballería subterránea estaba aquí! Vagr agitó su cabeza con incredulidad. ¿Cómo habían llegado tan rápido? Entonces reconoció una silueta familiar saliendo de una de las máquinas. –Bors –gritó. –¡Bors! ¡Maldito bastardo! Estoy aquí. Se abrazaron el uno al otro en mitad de la estruendosa batalla.*

–Has crecido, hermanito.

Bors dio una palmada en el enorme brazo de hierro de Vagr mientras la batalla se cernía sobre ellos.

» El jugador Dvergar coloca 1 ficha grande que representa un Muermontaña en cualquier lugar del campo de batalla, con la excepción de Santuarios y Yacimientos de Crystal. Si hay alguna miniatura debajo de esta ficha, el jugador Dvergar las Empuja y les causa 1 Herida a cada una.

» Escoge cualquier unidad Dvergar que no haya tomado parte en esta batalla y desplégala en  con la ficha. La batalla continúa.

93 *El suelo tembló y se abrió expulsando chorros de polvo y grava a gran altura. Uno tras otro, emergieron enormes Muermontañas de los que manó un torrente de guerreros Dvergar liderados por el Varfater Hagar, el mismo que Vagr traicionó durante su carga en el Archivo Rha-Zack. El oficial envió a la mayoría de sus tropas a la batalla y después, señalando a Vagr, gritó: «capturar a los traidores». Varios guardias avanzaron. Vagr estuvo tentado a resistirse, pero se dio cuenta de que ya se había derramado bastante sangre Dvergar. Cuando las pesadas esposas se cerraron en sus muñecas y el interior del Muermontaña le envolvió, volvió su mirada hacia la batalla una última vez. Lamentó no poder ver cómo acababa.*

» Escoge cualquier unidad Dvergar que no haya tomado parte en esta batalla y desplégala en  con la ficha.

» Los Rha-Zack no pueden ganar (ya que su objetivo principal ha abandonado el campo de batalla), pero si consiguen eliminar todas las miniaturas Dvergar, la batalla termina en tablas. Si esto sucede, ningún bando aplica sus Recompensas ni su Penalización, y los jugadores leen el guion 99.

» La batalla continúa.

94 *El suelo tembló y se abrió expulsando chorros de polvo y grava a gran altura. Uno tras otro, emergieron enormes Muermontañas de los que manó un torrente de guerreros Dvergar. La caballería subterránea estaba aquí. Y en el momento justo. Vagr agitó su cabeza con incredulidad. Si el gremio enviaba*

un ejército tan grande para ayudarles, probablemente tenían una razón condenadamente buena. Pero ¿cuál era?

» El jugador Dvergar coloca 1 ficha grande que representa un Muermontaña en cualquier lugar del campo de batalla, con la excepción de Santuarios y Yacimientos de Crystal. Si hay alguna miniatura debajo de esta ficha, el jugador Dvergar las Empuja y les causa 1 Herida a cada una.

» Escoge cualquier unidad Dvergar que no haya tomado parte en esta batalla y desplégala en  con la ficha.

» La batalla continúa.

95 *A pesar de que la Caballería Subterránea llegó con sus Muermontañas para salvar a los asediados Dvergar, llegaron muy tarde para Vagr. Ni siquiera su enorme armadura de Vengador pudo protegerle cuando los Rha-Zack centraron todos sus esfuerzos en derribarle. Fue la última vez que alguien le vio o supo de él.*

» El jugador Dvergar pierde la campaña. Si ambos jugadores están de acuerdo, podéis volver a jugar esta batalla. En caso contrario, volved a empezar la campaña.

98 *Al terminar la batalla, el Guardián del Flujo RB-16S vio un pequeño paquete tirado en el suelo, entre los escombros del campo de batalla. Zumbaba levemente, como si le estuviese llamando. Se arrodilló y lo abrió para descubrir una pieza de tecnología extraña que lo dejó hipnotizado. Estaba aturdido. Las visiones comparadas inundaron su mente: a un lado, el núcleo estándar de un Ángel del Infinito Rha-Zack. En el otro, este artefacto con forma de corazón. Parecía más basto, pero, más allá de eso, parecían relacionados muy de cerca. Si por algo merecía la pena luchar contra los malditos Dvergar ¡era por esto!*

» Inutiliza la pegatina C15: «Corazón mecánico» en la sección «Poderes» Dvergar del mapa de campaña. Coloca una nueva copia de esta pegatina en tu sección de «Poderes». Continúa con el siguiente escenario.

99 *Momentos después de que llegaran los taladros, todos los Dvergar montaron en uno de ellos y desaparecieron bajo tierra. La batalla había terminado. ¿O no? Viendo las entradas abiertas al túnel dejado por los Dvergar que huían, una idea loca cruzó mi mente. Rápidamente convoqué una votación de todos los miembros del Ejército Rojo.*

Un segundo más tarde, recibí los resultados. Sonreí. Volvíamos a estar en acción, persiguiendo una presa aún más grande.

» Continúa con el siguiente escenario.

101 *Justo antes de que la batalla comenzase, cuando los Rha-Zack estaban empezando a entrar en la Forja, Vagr se percató de que todavía había civiles dentro: unos pocos hombres y una corpulenta mujer que vestían los uniformes del Gremio de Excavadores estaban agazapados tras un banco de trabajo en una esquina. Vagr se acordaba de ella. Dirigía una excavación en unas ruinas antiguas, no muy lejos de la capital. Le gritó que se apartase de la batalla, pero tan cerca de los rugientes hornos sus hombres y ella no podían oírle.*

Vagr se acercó y vio el objeto sobre el banco de trabajo. Se quedó helado. Este extraño mecanismo con forma de caja y un hueco en el centro parecía extrañamente familiar. Sabía exactamente qué encajaría dentro de él. De repente, sintió que tenía una razón mucho más importante que ganar esta batalla.

» Coloca la pegatina C15: «Corazón mecánico» en la peana de la miniatura Vengador. La batalla continúa.

102 *La Forja no era un buen lugar para luchar una batalla. Además de los Crystals y los tanques de gas, estaba flanqueada por dos inmensos hornos alimentados con conductos protegidos por runas de pura lava extraída directamente del núcleo del planeta. No pasó mucho tiempo hasta que un golpe fallido reventó una tubería. La lava quemó a Dvergar y Rha-Zack por igual. Y también hizo que la temperatura de la Forja, ya de por sí desagradable, subiese un poco más.*

» Coloca una ficha en la primera ranura del marcador de Puntos de Victoria. A partir de ahora, el marcador representa el calor extremo que se está concentrando en la forja. Cada jugador causa 1 Herida a cualquiera de sus propias unidades.

» A partir de ahora, cualquier miniatura en contacto  con cualquier extremo del mapa, puede escoger gastar 1 Acción para romper una de las tuberías de magma. Si esto sucede, aumenta el Calor en 1. Después, ambos jugadores distribuyen entre sus propias unidades un número de Heridas igual al nivel de Calor actual.

» Además, si el Vengador tiene tanto el «Corazón mecánico» (C15) como el «Arca antigua» (C12) en la peana de su miniatura, cada vez que se activa a partir de ahora puede, en lugar de realizar una Acción, empezar a juntar ambos artefactos. Leed el guion 106.

» Lo mismo ocurre con el Guardián del Flujo. Si comienza a juntar ambos artefactos, leed el guion 108.

106 *Vagr se apoyó pesadamente sobre su hacha sierra, secó el sudor de su frente y miró alrededor del campo de batalla. Los Rha-Zack seguían brotando de los túneles. El magma brotaba por docenas de agujeros en la Forja. Las cosas no pintaban bien.*

De repente, notó una extraña vibración cerca de su cadera. Los artefactos que llevaba zumbaban, como si quisieran decirle algo. Se dio cuenta que, si había un momento para usarlos, era este. Sacó el corazón y el recipiente. Con cuidado, introdujo uno dentro del otro. Desde el otro lado de la habitación, un Guardián del Flujo Rha-Zack, número RB-16S, observaba esto paralizado y maravillado.

» Coloca dos fichas pequeñas en la peana del Vengador. Representan el tiempo necesario para finalizar la unión y desatar el poder resultante. A partir de ahora, cada vez que actives el Vengador, retira una ficha. El Vengador está Bloqueado durante la unión (consulta el Reglamento para más detalles), aunque puede cancelar la unión justo al principio de su Activación. Si lo hace, el proceso

se detiene y puede comenzarse de nuevo en la próxima Activación del Vengador. Durante la unión, la Defensa del Vengador aumenta en 2.

- » Cuando la unión se complete con éxito, leed el guion 110.

108 *El Guardián del Flujo RB-16S se dio cuenta de que este era el momento cuando el corazón y el arca comenzaron a vibrar. Se apartó de la batalla y, con cuidado, introdujo uno dentro del otro. Un zumbido bajo llenó el aire. Sus sensores registraron extrañas descargas eléctricas. La luz comenzó a curvarse alrededor de la máquina, creando una crisálida de brillantes rayos.*

Al otro lado del campo de batalla, el Vengador Dvergar se detuvo al observar la máquina y jadeó sorprendido.

- » Coloca tres fichas pequeñas en la peana del Guardián del Flujo. Representan el tiempo necesario para finalizar la unión y desatar el poder resultante. A partir de ahora, cada vez que actives el Guardián del Flujo, retira una ficha. El Guardián del Flujo está Bloqueado durante la unión (consulta el Reglamento para más detalles), aunque puede cancelar la unión justo al principio de su Activación. Si lo hace, el proceso se detiene y puede comenzarse de nuevo en la próxima Activación del Guardián del Flujo. Durante la

unión, la Defensa del Guardián del Flujo aumenta en 3.

- » Cuando la unión se complete con éxito, leed el guion 110.

110 *Las dos partes del Motor Maravilloso se movían cada vez más rápido, sus ruedas y engranajes bailando frenéticamente en su superficie. Como siguiendo estas vibraciones, el mundo empezó a descoserse por sus costuras. La realidad se dobló y plegó como si fuera una figura de papel de un libro infantil. En lugar de hombres y máquinas, el héroe que sostenía el motor comenzó a ver el mundo como realmente era. Matemática pura. Fórmulas que gobernaban cada cuerpo. Cadenas de reacciones químicas complejas. Todo esto estaba, de repente, ante sus ojos, como si hubiera arrancado el acabado decorativo del propio universo y estuviese mirando su maquinaria.*

Era el regalo más extraordinario que un hombre dedicado a construir podría recibir jamás.

Maravillado por la visión, el héroe quería saber más. Las visiones inundaron su mente. La última máquina perfecta, abandonada en un mundo agonizante por su Gran Arquitecto, un legado para construir o destruir, el último regalo para los hijos que, aunque decepcionantes, ya eran adultos. Había mucho más, pero el héroe no quería sumergirse en ello ahora. Después de todo, había una batalla que ganar.

Se concentró y deseó que sus enemigos dejaran de existir. Fue tan fácil como eso.

Pero entonces la máquina dejó de zumbar. El corazón se quedó inerte y se deslizó fuera del arca. El héroe cayó al suelo, gritando mientras el conocimiento se le escurría entre los dedos. Intentó retener todo lo posible, pero, al final, fracasó. El poder y su fuente eran, ahora, un sueño lejano. El artefacto, un trozo muerto de metal.

El héroe miró a su alrededor. Habían ganado la batalla. La mayoría de los enemigos se habían desintegrado, teleportado directamente al interior de las paredes o de los conductos de lava o habían sido destrozados por fuerzas misteriosas. Sus aliados estaban asombrados y confusos. Se levantó, con las piernas y la espalda temblando. Escondió el Motor Maravilloso, prometiéndose a sí mismo que encontraría un modo de volver a activarlo.

- » Si los Rha-Zack unieron con éxito la máquina, coloca la pegatina C32: «Motor Maravilloso» en la casilla C32-A del mapa de campaña. Después, leed el FINAL 1.
- » Si los Dvergar unieron con éxito la máquina y la pegatina C13: «Redención de Vagr» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, leed el FINAL 2. En caso contrario, leed el FINAL 3.



FINAL I

//RB-16S_registro_investigacion/05d/07m/0002a/
coord_cuadrante_57E28S/fuerza_flujo:excelente/

Tras comparar los registros cifrados de todas nuestras unidades presentes en la batalla por la Forja Dvergar, el Flujo decidió que todo lo que experimenté fue simplemente una perturbación en la corriente temporal, similar a la que dañó nuestro Archivo. Toda memoria de esos momentos ha sido borrada, salvo aquellas que conseguí esconder en una subpartición codificada de mi memoria personal. Los días siguientes pasé mucho tiempo reflexionando sobre ellas. El Flujo se dio cuenta de mi extraño comportamiento y estoy seguro de que sabía que estaba escondiendo algo ya que me retiró tanto del Grupo de Investigación de Artefactos Dvergar como del Ejército Rojo Rha-Zack. Fui enviado de vuelta al Núcleo sin ninguna tarea nueva. En un sitio donde el Núcleo pudiera vigilarme.

Hace un momento, salí del Archivo para contemplar la puesta de sol tras las dunas irradiadas. Por primera vez no me sentí como un náufrago en este extraño planeta. Este lugar era mi hogar y siempre lo había sido. Simplemente lo sabía. Ahora solo era cuestión de convencer al resto.

Con la extraña máquina en mi poder, sentía que tenía una oportunidad. Volví a mi archivo, acunándola con mimo. La coloqué en un banco de trabajo repleto de todo equipo de laboratorio al que pude echar mano. Un breve escalofrío recorre mi cuerpo cuando observo su intrincado mecanismo. Después me pongo a trabajar, seguro de que, algún día, este Motor me rendirá su secreto

- » Coloca la pegatina C32: «Motor Maravilloso» en el espacio C32-A del mapa de campaña.



EPÍLOGO SECRETO

Apenas empezaba a amainar la tormenta de arena cuando un corpulento gigante, vistiendo armadura Dvergar, surgió del atronador vendaval y se dirigió a un par de viajeras que se refugiaban al pie de una duna. La primera era una hembra humana, vestida con el uniforme polvoriento de una médica militar. Su acompañante era una joven Driada Renacida. Una pareja tan inusual que hizo que el Dvergar se detuviese.

—Tú eres Hilo ¿verdad? —preguntó en idioma humano.

La mujer asintió lentamente con la cabeza. La Driada bajó su lanza.

Vagr llevó su mano a su bolsa y sacó el Motor Maravilloso, envuelto en varias capas de tela. Parecía vibrar levemente. Vagr entendía ahora que el Motor tenía un plan para todos ellos y que ese plan estaba en marcha desde que fijó sus ojos por primera vez en el extraño corazón mecánico. Fue esta llamada la que le impulsó a comprar el corazón de una iglesia humana, una acción que le convirtió en un paria. Después, le guio a través de la guerra con los Rha-Zack. Y, ahora, le había traído hasta aquí.

Como todos los Dvergar, Vagr era un engranaje en una máquina mayor. Pero parecía que esta máquina era diferente y mucho más extraña que la de su gente.

¡FELICIDADES!

FINAL 2

Ahora era un héroe. Vagr, el Varfater Nacido de la Batalla, le llamaban. Contaban historias de su heroica incursión en territorio Rha-Zack, de su sangrienta transformación en Vengador en mitad de una batalla y de su huida imposible en deslizadores Rha-Zack. El respeto que la gente tenía por su clan se multiplicó por diez. Calificado como Estable, Vagr se ahogó en un aluvión de trabajo, barriendo a los incursores Rha-Zack y diseñando nuevos planes de defensa para toda la raza Dvergar.

Si algo le apenaba era que nadie quería oír sus historias acerca del Motor Maravilloso. Los Dvergar rechazaban las experiencias místicas y no había testigos que pudieran confirmar las afirmaciones de Vagr. Con la extraña máquina inerte y sus memorias borrosas, no podía ofrecer ninguna prueba.

Continuó adelante llevando una vida apropiada y beneficiosa. Sin embargo, de vez en cuando, sacaba el motor de su caja fuerte y se esforzaba por recordar su extraño zumbido o el hipnotizante conocimiento que tuvo durante unos segundos preciosos. En momentos como ese se preguntaba si había escogido el camino correcto. Pero, teniendo en cuenta el respeto y el poder que tenía ahora, estaba claro que lo había hecho.

¿O no?

- » Coloca la pegatina C32: «Motor Maravilloso» en el espacio C32-B. Si la pegatina C28: «Buscando a Hilo» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, lee el EPÍLOGO SECRETO.

FINAL 3

La Triada era una mentira.

Durante los últimos días, Vagr hizo todo lo que estaba en su mano por ser Apropiado, Rápido y Beneficioso. Había luchado, sangrado y se había enfrentado a los poderosos Rha-Zack. Todo para nada.

Los ancianos Dvergar se acercaron a él inmediatamente después de la batalla de la Forja. Creyó que estaban a punto de felicitarle, pero sus palabras hicieron que su corazón se rompiera. Los ancianos creían que era culpable de atraer una amenaza alienígena a corazón mismo de la capital Dvergar. Con su largo historial de temeridades e insubordinaciones, no le podían dejar irse libre.

Como deferencia por sus hazañas bélicas, le dieron a Vagr la oportunidad de elegir. Podía exiliarse y les dirían a todos que había muerto valientemente en batalla, limpiando su nombre. O podía vivir el resto de sus días como Inestable en algún enclave remoto.

La elección era obvia. Innominado y equipado solo con su impresionante armadura, Vagr fue transportado en secreto a los límites de las tierras Dvergar. Allí comenzó un largo camino con solo un fin posible.

Si había algo que le daba esperanza, era la extraña máquina que había conseguido guardar, muerta e inerte desde la batalla. Rezando porque despertase una vez más, Vagr caminó hasta que la última chispa de fuego negro se extinguió en su cuerpo.

- » Coloca la pegatina C32: «Motor Maravilloso» en el espacio C32-B del mapa de campaña. Si la pegatina C28: «Buscando a Hilo» está en la sección «Poderes» del mapa de campaña, lee el EPÍLOGO SECRETO.



CRÉDITOS

Autores:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Pruebas y desarrollo:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

Reglamento:

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

Campañas:

Krzysztof Piskorski

Traducción al inglés:

Krzysztof Piskorski, Daria Kaczor,
Patricia Sorensen

Traducción al español:

Diego García, Daniel Carazo

Ilustraciones:

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

Diseño gráfico:

Adrian Radziun, Andrzej Póltoranos,
Michał Oracz

Modelos 3D:

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

Agradecimientos:

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

Agradecimientos especiales a Jordan Luminais.

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