

HELL DORADO

LES CHRONIQUES DE ZAEBAS

SAISON 3 • LA VOIE DE LA SAPIENCE



INTRODUCCIÓN

El Consejo de Nueva Jerusalén interceptó las misivas antes de que llegaran a manos de la Inquisición española. El portador fue atrapado mientras embarcaba en una galera real con destino a Sevilla. Fue acusado de traición y desgraciadamente desapareció en las aguas fangosas de la Laguna Estigia mientras intentaba escapar de la guardia.

Es poco prudente arriesgar así a los aliados del Papa. Pero el beneficio obtenido era desorbitantemente superior a los riesgos corridos. Por otro lado, muchos inquisidores se dejaron convencer de que no podían dejar que una muchedumbre de inconscientes difundiera la noticia por las ciudades europeas. Porque la cristiandad se había adjudicado un reciente descubrimiento primordial hecho en el Inframundo. Sin embargo, aún había que definir el contenido exacto.

Varias expediciones se habían aventurado en un país extraño donde en los cielos cargados de polvo flotaban bibliotecas incandescentes llenas de libros antiguos. Los monjes aseguraban haber encontrado la herencia de Constantinopla, desaparecida en su saqueo durante la cuarta cruzada. Un capitán húngaro incluso afirmó haber visto los jardines flotantes de Babilonia.

Al principio, el Consejo hizo encarcelar a los mensajeros que traían esos cuentos dementes. Naturalmente, era frecuente ver cómo el clima de los Infiernos se llevaba la razón de los hombres. No podíamos ceder dócilmente a tales testimonios sin correr el peligro de ser engañados por el Maligno.

Sin embargo, Francisco Vargas trajo a los Seis la tercera epístola de San Pablo a los Corintios. Contemplando la reliquia, nadie se atrevió a discutir la autenticidad puesto que el Nuevo

testamento sólo tiene 2. La prueba parecía irrefutable. Lo que fue encerrado allí, entre las llamas eternas, no era otra cosa que las riquezas olvidadas y perdidas del mundo, los conocimientos sacrificados en nombre de la ira y del orgullo desde la noche de los tiempos, el Reino oculto de la Sabiduría.

Entonces, un viento cargado de codicia sopló sobre la colonia.

Pero ya era demasiado tarde. Las vanguardias dejadas en ese lugar desaparecieron junto con las puertas que les habían permitido entrar en esa tierra sagrada. Presos de un ataque de rabia, se olvidaron los convenios comerciales con los soberanos europeos y las contingencias estratégicas en tierra infernal. Un único objetivo desesperado se apoderó del espíritu de todos los generales: encontrar, por todos los medios posibles, el camino escondido.

El número de expediciones se triplicó a consta de la defensa de las fortificaciones y las líneas de abastecimiento fueron desviadas para mantener el avance de las compañías francas.

Los exploradores lanzados en esta loca carrera empezaron a preguntarse por la naturaleza de la senda perdida. No se trataba de esas puertas de sombras, de esos errores en los limbos que permitían desplazarse de un círculo infernal a otro. Los portales que habían revelado el camino hacia la Sabiduría eran arquitecturas intangibles que no pertenecían al primitivo reino de los Nueve Archidemonios.

Se trataba de otra cosa, y eso suponía la intromisión de un antiguo ingeniero sobrenatural, ni celeste, ni diabólico.

Esta teoría iba a confirmarse pronto, cuando se

descubriera que todos los demás bandos enemigos: Perdidos, Sarracenos y Demonios ansiaban la misma tierra, estos conquistadores se lanzaron a la limpieza de un reino desconocido.

Varias caravanas árabes se habían revelado a los exploradores europeos al desviarse de sus trayectorias, normalmente secretas. Siguiéndoles la pista, se localizó el objeto de la búsqueda.

Todos convergían hacia el portal, el centro del rumor del poder. Las compañías de los cuatro bandos marchaban unas contra otras a través de las llanuras infernales. Metro a metro, cualquier ventaja sacada al enemigo, cualquier bala que diera en el blanco, cualquier engaño con éxito, cualquier declaración de fe... darían una ventaja decisiva para la dominación de la Sabiduría.

Pero esta batalla inesperada, en estos lugares y en ese instante, no eran más que fruto del azar.

Los Demonios y los Perdidos habían atravesado las edades sin preocuparse de ese reino. En cuanto a los Sarracenos, habían cedido la exploración a un invitado que no tardaría en recordárselo cruelmente.

Sólo entre los europeos, algunos eruditos en el campo de la muerte se preguntaron qué extrañas circunstancias habían querido que se desarrollara ese baile de aceros ahora y no siglos más tarde.

Antes de que se abrieran las fisuras en Magdeburgo, Sevilla y Rochelle, los Infiernos no tenían ninguna cronología, vivían en un tiempo único de escaramuzas y feudalidad. Pero esta época ya había pasado, porque los europeos, seguramente más que los selyúcidas, enarbolaban tontamente su concupiscencia como portando una bandera. Al hacer atravesar los portales a sus ejércitos, habían cebado al diablo con un flujo constante de vivos. La indigestión metafísica amenazaba a los mundos. Síntoma de los nuevos tiempos, la invasión había provocado la guerra. Y la guerra podía ganarse gracias a la destreza ancestral que yacía en el reino de la Sabiduría.

Si los archidemonios se preocuparan de la memoria de los tiempos, habrían jurado que jamás se había visto en los Infiernos una batalla tan vivaz. Los ángeles, sus irritantes campeones, se desdoblaron en tantos reflejos como compañías demoníacas que iban a la carnicería.

Antes de que se vertiera la primera sangre, se reveló la quinta facción: vivos y libertos condenados que se habían aprovechado de las líneas de abastecimiento sarracenas y europeas para hacer camino hasta las puertas de la gloria, pero sólo cuentan con ellos mismos: los mercenarios, las rameras de las masacres y los traficantes despiadados de las derrotas.

Las primeras maniobras marcaron el ritmo. Muchos murieron. Los que se habían apropiado de los portales enviaban destacamentos a los campos suspendidos de la "auto da fe" eternos, saquear sin discernimiento todas las riquezas a su alcance. Entre la incandescencia de los tesoros más preciados de la humanidad nacían pequeñas perlas que fueron ese día el producto máspreciado.

Acorralados por el enemigo que reclamaba mediante el acero su parte de las vituallas, los saqueadores actuaban confusamente. Vimos a un soldado abandonar sus armas para llevarse una obra maestra. Pero ningún bando podía pretender mantener el sitio durante demasiado tiempo. Un ejército desconocido rompió el curso de la fiesta. Como guardián de aquellos lugares, ella parecía confundirse con la misma Sabiduría. Debido a su número y a su intransigencia, los oficiales de las compañías comprendieron espontáneamente que no era cuestión de disputarle la legitimidad de su título. Esa asamblea de guerreros ancestrales brotaba de los ángulos de todas las fabulosas bibliotecas saqueadas desde el inicio del reino del hombre. De forma extraña, la Viajera, la singular belleza de las escaramuzas, batallaba por su cuenta.

Ellos llevaban las armas y las armaduras de las cruzadas y los de Alamut reconocieron a sus antiguos aliados.

Aquellos a quienes habían vendido Jerusalén, aquellos con los que habían descendido a los Infiernos, continuaban persiguiendo su cruzada como la justa condenación eterna que roía sus corazones.

Hay que creer que esta brutal revelación hizo perder el gusto por la victoria a los europeos y a los sarracenos. Porque en el instante en que los cronistas nombraron la Primera Batalla de la Sabiduría, los Perdidos y los Demonios les infligieron una lección táctica muy severa. Y aunque los vencedores tuvieron que huir con los demás frente al avance inexorable de esos templarios de otra era, se llevaron con ellos los más preciados secretos del arte de la guerra.

Pero los portales no desaparecieron, no fueron cerrados; y en el transcurso de los meses que siguieron a esta batalla, algunos capitanes aventureros y ávidos se adentraron discretamente en el Reino de la Sabiduría esquivando a las patrullas de templarios, para encontrar los tesoros... o la muerte.

UTILIZACIÓN DE LAS CRÓNICAS

DE ZAEBAS

Hay muchas preguntas propuestas por los organizadores de los torneos en las sesiones anteriores, aquí encontraréis algunos consejos para utilizar mejor las Crónicas de Zaebas en el ámbito de vuestros torneos y ligas.

Lo que tenéis entre las manos es un instrumento para el juego organizado y los organizadores de torneos. Nosotros no pretendemos imponer una forma de jugar, o de generar los torneos, pero os damos unas pistas y unos consejos basados en nuestra experiencia y sobre la dirección que nosotros deseamos dar a Hell Dorado.



CONTEXTO Y RECOPIACIÓN DE RESULTADOS.

Cada crónica pone en escena un nuevo contexto de juego, con un nuevo campo de batalla, nuevos escenarios y un episodio de la historia de Hell Dorado. Los escenarios están en

relación con este contexto y permiten reconstruir los enfrentamientos entre los diferentes protagonistas.

La recopilación de los resultados de estos enfrentamientos es importante, ya que nos permite hacer evolucionar la trama histórica de Hell Dorado. Son los resultados de vuestras batallas los que modifican el curso de la historia.

Es necesario que estos resultados nos lleguen a nosotros. La forma para hacerlo es simple. Debéis indicar la identidad de los dos oficiales, el escenario y quien gana. Por ejemplo: Vargas vence a Bran Carnoth en Emboscada, o Tarik y Asaliah empatan en Conquista.

Nosotros no contabilizamos los niveles de victoria a escala nacional. Sin embargo son útiles localmente para desempatar los empates entre jugadores.

USO EN LIGAS

Las Crónicas de Zaebas han sido concebidas para los encuentros improvisados entre dos jugadores: en una tienda, en un club, en ligas... Cada jugador conoce las fuerzas de su adversario y el escenario se hecha a suertes según la tabla aleatoria de escenarios.

A continuación, los jugadores preparan el campo de batalla según las reglas de terraformación y la batalla puede empezar.

En cada liga es importante que cada uno apunte el resultado de la partida para transmitirlo a Asmodée. Cada resultado cuenta como 1 para la recopilación nacional.

El organizador reparte entre los participantes las cartas alternativas, las ventajas estratégicas y la Materia Prima (PM).

Una dotación de liga contiene:

- 10 cartas de 10 PM
- 5 cartas de 50 PM
- 1 carta de 100 PM

Las cartas de 10 PM y las cartas alternativas se distribuyen en cada partida. Cada jugador se lleva una carta a su elección.

Las 5 cartas de 50 PM recompensan al mejor jugador de cada facción al final de la liga (Sarracenos, Occidentales, perdidos, Demonios, Mercenarios).

La carta de 100 PM recompensa al ejército mejor pintado.

USO EN TORNEOS

Las Crónicas de Zaebas también pueden usarse para organizar vuestros torneos. Repito: son una herramienta, no las tablas de la ley.

Para la recopilación nacional, si el torneo cuenta con 16 jugadores o menos cada resultado cuenta como 2 y si hay más de 16 jugadores cuenta como 3.

Ved 3 ejemplos de cómo usar el contenido de las Crónicas:

1) ALEATORIO:

Determinad el emparejamiento mediante el sistema de rondas suizas. Una vez que los adversarios estén en su mesa deben determinar el escenario aleatoriamente, como si se tratara de un encuentro de liga.

Otra opción es escoger que no puedan enfrentarse 2 jugadores con la misma facción.

NB: pensad en poner una nota con ello en cada mesa de juego.

EL JUEGO POR FACCIÓN

Jugar un torneo narrativo también es la oportunidad de poder jugar un torneo en equipo, en vez de individual.

Los jugadores se agrupan por facción. En cada ronda, en función de vuestra trama narrativa, se proponen varios escenarios con los objetivos prefijados. El orden de elección de las facciones es determinado en función del resultado de la ronda anterior. Dentro del orden de las facciones, los jugadores se colocan en las mesas en función de los escenarios escogidos.

Al final del torneo no se recompensa a un único jugador, sino a la facción entera.

El motivo de esta organización es favorecer el ambiente interno entre facciones para la formación de pequeños consejos de guerra, donde los jugadores de una misma facción eligen en qué mesa quieren jugar, pero ellos también pueden charlar en sus consejos sobre uno u otro adversario.

Los torneos pierden en competitividad e individualidad y ganan en convivencia.

2) DETERMINADO:

Usando siempre el principio de las rondas suizas, debéis determinar y anunciar al inicio del torneo qué escenarios se jugarán en cada ronda. Podéis utilizar cualquier escenario de la parte de las Crónicas que vayáis a usar.

En lugar de usar los escenarios específicos que corresponden al emparejamiento de las facciones, podéis hacer que todos jueguen el mismo escenario (por ejemplo: ronda 2, todo el mundo juega “enigmas”, sea cual sea su facción)

Otra opción es escoger que no puedan enfrentarse 2 jugadores con la misma facción.

NB: pensad en poner una nota con ello en cada mesa de juego.

NARRATIVO:

Nunca lo recordaremos lo suficiente, Hell Dorado está hecho para contar una historia, la de la exploración de los Infiernos por los hombres. Animamos a cada organizador a escribir una pequeña historia de los acontecimientos que tendrán lugar en las Crónicas de Zaebas: conquista de un territorio particular, misión de abastecimientos, cazar al hombre...

A continuación, escogéis los escenarios que os parezcan más adecuados (al menos 1 por ronda, aunque pueden ser más), modificarlos ocasionalmente (en concordancia con una condición del juego, los objetivos secundarios...) y reunís toda esta información en un documento destinado a los jugadores para que sepan con qué salsa van a ser servidos.

No vaciléis en resaltar los inicios y los finales de las partidas mediante la intervención de un trasfondo digno de un maestro de juego de rol para sumergir a los jugadores todavía más en el ambiente.

Los torneos están dotados de Materia prima y de cartas promocionales en función del número de jugadores presentados. Para aclararlo, anunciad al inicio el modo en que se repartirán las dotaciones. Si os sobran, guardadlas para un próximo evento.

UTILIZACIÓN DE LA 3ª PARTE

DE LAS CRÓNICAS DE ZAEBAS

Este decorado de campaña está formado por varios elementos que podréis añadir a vuestras partidas.

Por un lado, encontraréis en el capítulo 5, el Reino de la Sabiduría, los elementos de terreno y las zonas de conflicto específicas para las tierras ardientes de Ispaha, pero también las podréis usar en vuestras partidas amistosas para representar una variación de los Infiernos Ardientes presentados en el libro de reglas.

Por otra parte, encontraréis 5 escenarios inéditos que servirán para la campaña, pero que también podrán usarse perfectamente en vuestras partidas amistosas tal y como están descritas en las reglas de juego. Sin embargo, notad que algunos son bastante particulares y que es aconsejable disponer de una compañía muy polivalente para poder salir airosa de un mal paso.

COLOCAR UN ESCENARIO

PARA JUGAR EN EL ÁMBITO DE UN TORNEO

Una partida de Hell Dorado de un torneo, se jugará de una forma un poco diferente a una partida normal.

DEFINICIÓN DE PRESUPUESTO: cada jugador debe formar una compañía legal entre 180 y 200 PA. Se puede preparar un cierto número de combatientes que constituirán su reserva. Estos combatientes se llaman reservistas. El coste total de estos combatientes no debe exceder los 60 PA. No hay ningún límite en lo que concierne a la elección de los reservistas (ver a continuación “composición de las compañías”). Incluso se puede incluir a un oficial. Debe presentarse al organizador una lista clara y precisa, y debe incluir tanto la compañía base que va a dirigir el jugador como

los reservistas. Debe estar indicado el valor de cada combatiente, así como los dos totales (compañía de base y reserva).

Si un jugador incluye más de un oficial en su presupuesto total (Compañía de base + reserva), entonces todos los oficiales deben ser obligatoriamente de la misma facción.

AGRADECIMIENTOS DE RIGOR

Hay que decirlo en seguida, Hell Dorado vive sólo gracias a vosotros. Bueno, que yo diga esto hace que tenga la impresión de que me esté metiendo en el traje estrecho y viscoso de un político afónico. Pero es la verdad.

Así pues, mitigando mi fatiga crónica intelectual y creativa, tres de los cinco escenarios aquí presentes son obra del Team Tomorrow, un grupo de locos lioneses furiosos que se encargan de lo esencial de nuestras animaciones, demostraciones, torneos... Debo agradecer en particular a Philippe Villé (alias CCCP) su devoción y su implicación en el desarrollo del juego.

Cuando digo que el juego no podría hacerse sin vosotros, es para agradecerse también a la gente que se somete a un test, que critica de forma constructiva, que propone, que traducen gratuitamente y sobre todo que compran. Hay demasiada gente a la que estar agradecido para poder citarlos a todos, pero aquellos a los que les concierne se reconocerán.

DETERMINACIÓN DE LA VENTAJA: es esencial saber qué jugador dispone de la ventaja, este valor deberá trasladarse a la lista de la compañía del jugador.

Cada jugador hará la suma del CMD de todas las miniaturas de su compañía y de su reserva, quien obtenga el valor más alto se considerará que tiene la ventaja. En caso de empate se hace la suma, de la misma forma, de los exploradores presentes en ambos bandos (compañía + reserva), el valor más alto se lleva la Ventaja. En caso de un nuevo empate, se hecha a suertes.

El valor de la habilidad Primer Contacto también se añade al CMD para determinar la ventaja.

Durante la tercera parte de las Crónicas de Zaebas, el jugador Sarraceno siempre tendrá la Ventaja sobre las otras facciones. En el caso en que ambos jugadores sean de la misma facción la Ventaja se determina con normalidad.

ANUNCIO DE LAS FACCIÓNES JUGADAS: cada jugador anuncia a su adversario la facción que él dirige.

DETERMINACIÓN DEL ESCENARIO: se hace de forma aleatoria (ver más adelante) o impuesta por el funcionamiento específico de cada torneo y por las reglas de emparejamiento que se utilizarán.

COMPOSICIÓN DE LAS COMPAÑÍAS: cada jugador puede utilizar su compañía de base o elegir modificarla reemplazando los combatientes originales de su compañía por los reservistas. Al final, la compañía jugadora deberá ser totalmente legal y su coste total de PA deberá estar comprendido entre 180 y 200 PA. Si un jugador se toma demasiado tiempo para componer su compañía (este lapsus de tiempo se deja a elección del organizador) podrá ser obligado a jugar su compañía base, sin ningún cambio. La composición de la compañía se hará en secreto.

REVELACIÓN DE LAS CARTAS DE VENTAJA ESTRATÉGICA

DESPLIEGUE DE LOS JUGADORES Y/O DETERMINACIÓN EVENTUAL DE SU PAPEL: algunos escenarios imponen un determinado papel a cada uno de los jugadores (atacante, defensor...), en este momento es cuando el papel se define según las especificaciones del escenario. Fuera de estos escenarios, los jugadores, empezando por quién tiene la Ventaja, eligen su lado de despliegue, siempre que sea necesario.

COLOCACIÓN DE LOS ELEMENTOS DECORATIVOS ESPECÍFICOS DEL ESCENARIO: se coloca la escenografía específica del escenario a jugar (pozos, abismos...). Los siguientes elementos decorativos deben colocarse respetando las restricciones de superposición.

TERRAFORMACIÓN: todas las partidas de la 3ª parte se desarrollan en el Infierno Ardiente. (ver capítulo 5) Así pues se usarán los elementos decorativos y las zonas de conflicto especiales para este escenario, descritas en su correspondiente capítulo.

COLOCACIÓN DE LOS ELEMENTOS DECORATIVOS: ver reglas del juego.

DESPLIEGUE DE LOS COMBATIENTES: ver las reglas del juego. Es durante el despliegue de las compañías cuando los combatientes son revelados. Es importante anotar que esta revelación no es simultánea, pero que se efectúa dentro del orden de despliegue.

Todas las miniaturas que componen la compañía deben ser reveladas al adversario (incluidas aquellas que entran en juego durante la partida: lémures, sor Eloísa, etc...)

CÁLCULO DE LA DOMINACIÓN: ver reglas del juego.

JUGAR: el resultado de una partida puede ser una victoria, una derrota o en algunos casos una partida nula. El organizador de cada torneo utilizará según su conveniencia los resultados obtenidos para decidir la próxima partida y/o el vencedor del torneo.

CASO PARTICULAR: LA INFANTERÍA CONDENADA

Cuando la miniatura se coloca sobre el campo de batalla, el jugador que la controla debe escoger las habilidades especiales que tendrán durante la partida.

CASO PARTICULAR: COMBATIENTES EXPERIMENTADOS

Algunos combatientes pueden disponer de varios perfiles técnicos correspondientes a su evolución en la historia de Hell Dorado. Estos perfiles se distinguen por una fecha que hay al lado de su nombre, en la parte superior de la carta de reclutamiento. Por defecto, todos los perfiles que no tengan esa fecha se consideran que están datados en 1634.

En un torneo oficial, un jugador sólo puede utilizar en su compañía la versión más reciente del perfil de los combatientes. En contrapunto, se puede utilizar cualquier versión de la miniatura del combatiente para representarlo.

ELECCIÓN DEL ESCENARIO

Se debe lanzar 1d6 y consultar la siguiente tabla:

- 1d6 Escenario.**
- 1-2 Escenario específico de la tercera parte (ver más abajo)
 - 3-4 Oleada roja
 - 5 Cazadores de cabezas
 - 6 El jugador que posee la Ventaja decide qué escenario se jugará de entre los tres aquí propuestos. (Oleada roja / Cazadores de Cabezas / o el escenario específico de la Tercera sesión ligado a la facción de los dos adversarios)

Cuando obtenéis un escenario específico de la tercera parte consultad la tabla de aquí abajo. En la intersección de las dos facciones presentes encontraréis el escenario que deberá jugarse.

	OCCIDENTALES	DEMONIOS	SARRACENOS	PERDIDOS	MERCENARIOS
OCCIDENTALES	LA MARCA DE LOS ELEGIDOS	APERTURA DEL PORTAL	DEFENSA DEL PORTAL (defensor Sarracenos)	FUENTE DE LA SABIDURÍA	RECUPERACIÓN
DEMONIOS		DEFENSA DEL PORTAL (defensor a elección de la Dominación)	FUENTE DE LA SABIDURÍA	RECUPERACIÓN	LA MARCA DE LOS ELEGIDOS
SARRACENOS			RECUPERACIÓN	LA MARCA DE LOS ELEGIDOS	APERTURA DEL PORTAL
PERDIDOS				APERTURA DEL PORTAL	DEFENSA DEL PORTAL (defensor Perdidos)
MERCENARIOS					FUENTE DE LA SABIDURÍA

ESCENARIOS

APERTURA DEL PORTAL

Existen varias formas de desplazarse por los Infiernos. Entre ellas están los portales, unas creaciones que preceden la llegada de los demonios en estos lugares y que unen a los reinos entre ellos. La abertura y el control de estos portales aportan una prioridad estratégica superior para la mayoría de las facciones que luchan por el control de los infiernos.

- **ZONA DE SALIDA**

Antes de la terraformación, colocad el Portal y los 2 acumuladores en el terreno de juego en el centro de sus respectivas zonas. El Portal y los 2 acumuladores son elementos decorativos impracticables.

En la versión 2D, el Portal y los Acumuladores son elementos que no pueden ser superpuestos a otros pero que no tendrán ningún otro efecto de juego. Es posible reemplazarlos por elementos 3D que entonces serán Impracticables (en la versión francesa ponen infranqueable, pero esa cualidad no aparece en las reglas de escenografía, así que supongo que querrán hacer referencia a impracticable) e indestructible.

La zona de despliegue de los jugadores es un cuadrado de 10" de lado situado en dos esquinas opuestas del campo de batalla. Es el jugador con la Ventaja quién elige qué jugador coloca antes a los combatientes.

- **DURACIÓN**

La partida se juega en 5 turnos (fijos)

- **REGLAS ESPECIALES**

Controlar el Portal y los Acumuladores

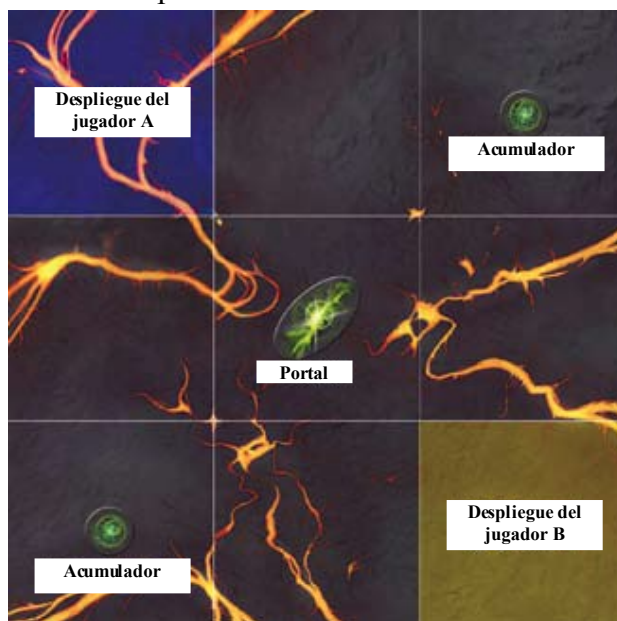
Para controlar un Portal o un acumulador, se suma el total de los valores de Fe de los combatientes de cada bando (excepto insignificantes) cuya peana se encuentre al

menos en parte a 2" de un Portal o un acumulador.

Los combatientes Ateos (fe 0) se consideran que tienen Fe 1.

La compañía con el valor más alto de Fe controla el elemento decorativo especial.

En caso de empate, el Portal/acumulador no es controlado por nadie.



Amuleto de fervor

El amuleto de fervor es un objeto místico que otorga una característica de Fe 4 a su portador. Después del despliegue de las dos compañías, cada jugador designa una miniatura de su compañía (que no sea insignificante) que llevará el amuleto. El jugador que no dispone de la Dominación designará primero a dicha miniatura.

La miniatura que lo lleva no lo puede pasar a otra, y si el portador es eliminado el amuleto de fervor es destruido.

- **CONDICIONES DE VICTORIA**

El objetivo de los jugadores es controlar el máximo posible de Portal/acumuladores.

PARTIDA NULA	VICTORIA INSIGNIFICANTE	VICTORIA DECISIVA	VICTORIA MAGISTRAL
Los jugadores no controlan ningún portal/acumulador	El jugador controla 1 Portal o acumulador y su adversario ninguno	El jugador controla 2 portal / acumuladores	El jugador controla los dos acumuladores y el Portal

DEFENSA DEL PORTAL

Tomar el control de los Portales no lo es todo, aún queda protegerlos de los asaltos enemigos para asegurar las líneas de aprovisionamiento que permiten el sustento de las compañías atrapadas en el corazón de los Infiernos.

- **LUGAR DE SALIDA**

Antes de la terraformación, colocad el Portal y los 2 acumuladores en el terreno de juego en el centro de sus respectivas zonas. El Portal y los 2 acumuladores son elementos decorativos impracticables.

En la versión 2D, el Portal y los Acumuladores son elementos que no pueden ser superpuestos a otros pero que no tendrán ningún otro efecto de juego. Es posible reemplazarlos por elementos 3D que entonces serán Impracticables (en la versión francesa ponen infranqueable, pero esa cualidad no aparece en las reglas de escenografía, así que supongo que querrán hacer referencia a impracticable) e indestructible.

La zona de despliegue del defensor es un cuadrado de 10" de lado situado en el centro del campo de batalla. La zona de despliegue del atacante es una banda de terreno de 5" de ancho que rodea los 4 lados del tablero. Es el defensor el que coloca antes los combatientes de su compañía.

- **DURACIÓN**

La partida se juega en 4 turnos (fijo)

- **REGLAS ESPECIALES**

Rezagados

El defensor debe escoger un grupo de combatientes que serán considerados como los rezagados. El valor total en PA de estos combatientes deben ser de al menos 80 puntos.

Los combatientes rezagados no están presentes en el campo de batalla al inicio de la partida. Su llegada al tablero es aleatoria.

Durante cada fase de preparación y después del primer turno, todo jugador que posea combatientes rezagados puede intentar hacerlos entrar en juego. Puede lanzar 1d6 por cada

combatiente. Éste último podrá entrar en juego con un resultado de 5 o 6. Durante la tercera fase de preparación entrará en juego con un 4, 5 o 6. Y en las fases de preparación siguientes entrará en juego con un resultado igual o superior a 3.

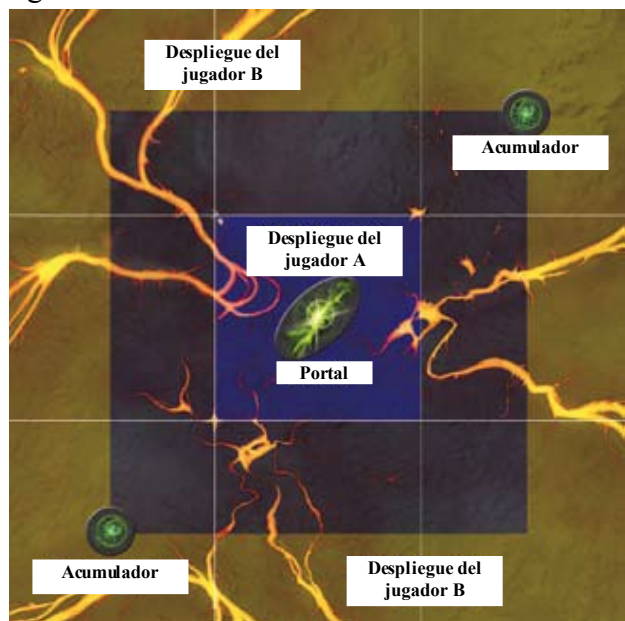
Para cada combatiente, antes de lanzar el dado, el jugador puede gastar 1 punto de CMD permanente para hacerlo entrar directamente en juego (sin tener que lanzar el dado). También podrá gastar 1 punto de CMD después del lanzamiento para obtener un segundo intento. (no se podrán repetir dos veces el segundo lanzamiento)

Los combatientes que entran en juego se colocan en contacto con el Portal (salvo si poseen la habilidad Emboscada o Despliegue avanzado), en la zona de despliegue normal del jugador y fuera de una zona de control enemiga. Éstos se activan con normalidad durante la fase de acción en curso. Un combatiente que tenga la habilidad Despliegue avanzado o Emboscada, puede utilizarla cuando entra en juego.

- **CONDICIONES DE VICTORIA**

Los jugadores deben obtener el control estratégico de la zona de despliegue del defensor al final del turno 4.

Una partida nula se considera como una victoria nimia para el defensor a la hora de determinar los bonus y los emparejamientos para la segunda ronda.



PARTIDA NULA	VICTORIA INSIGNIFICANTE	VICTORIA DECISIVA	VICTORIA MAGISTRAL
Sin control estratégico de la zona a defender	Control estratégico y de 1 a 35 PA supervivientes más que el adversario	Control estratégico y 36-85 PA supervivientes más que el adversario	Control estratégico y 86 o más PA supervivientes que el adversario

El Reino de la Sabiduría está bajo el control de los Templarios, como ya se dieron por enterados los combatientes de todas las facciones. Si es posible, para los grupos pequeños, infiltrarse allí para robar los tesoros del conocimiento, sin embargo los ejércitos templarios los velan y están preparados para lanzarse sobre los saqueadores sin avisar.

● LUGAR DE SALIDA

La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5" paralela a su lado de salida.

Después de la Terraformación y antes del despliegue de las compañías, cada jugador coloca en una banda de 10" situada en el centro del terreno de juego (el que tiene la Ventaja empieza) una ficha que representará un "pergamino de Sabiduría". Estas fichas deben estar espaciadas entre sí al menos 4" y no pueden colocarse en un terreno impracticable. Se colocan un total de 8 "Pergaminos de la Sabiduría".

● DURACIÓN

La partida se juega en 5 turnos (fijos)

● REGLAS ESPECIALES

Pergaminos de la Sabiduría

los Pergaminos de la Sabiduría son objetos ligeros, que se ven afectados por las siguientes reglas:

- Un combatiente libre no insignificante que termina su desplazamiento en contacto con un Pergamino de la Sabiduría puede recogerlo inmediatamente con una acción pasiva.
- Un mismo combatiente puede llevar varios Pergaminos de la Sabiduría.
- Cada Pergamino de la Sabiduría que lleve un combatiente impone una penalización de -1 DEF.

- Un combatiente que lleve al menos un pergamino no se verá afectado por las órdenes "escudo de Lujuria" ni "muro de cuchillas", ni por las órdenes de desplazamiento instantáneo (Marcha por las sombras, un corazón sin reproche, Si me lo permites, Cambio de círculo, Granada de repulsión).

- Un combatiente que al menos lleve un pergamino de la Sabiduría no puede ser afectado por el estado Controlado.

- Un combatiente que elimine a un adversario tras un combate, puede recuperar inmediatamente todos o parte de los Pergaminos de Sabiduría que llevaba el difunto.

LA VIAJERA

Aunque la Viajera se ha puesto al mando del ejército templario que expulsa del Reino de la Sabiduría a los combatientes de los infiernos, ella no deja de ser, en el fondo, una mercenaria. Ella incluso llega a acompañar a pequeños grupos de combatientes que van a saquear el lugar pese la oposición de sus superiores...

Carga templaria.

Desde el primer turno, al inicio de la fase de preparación de cada turno (inmediatamente después de la tirada de la zona de conflicto, pero antes de la etapa 1), desde el borde que está a la derecha del jugador que posea la Dominación al inicio de la partida, la anchura del terreno se reduce en 5".

Todo combatiente que se encuentre en ese terreno (incluso parcialmente) es eliminado inmediatamente.

En este caso, los objetos que llevara se retiran de la partida.

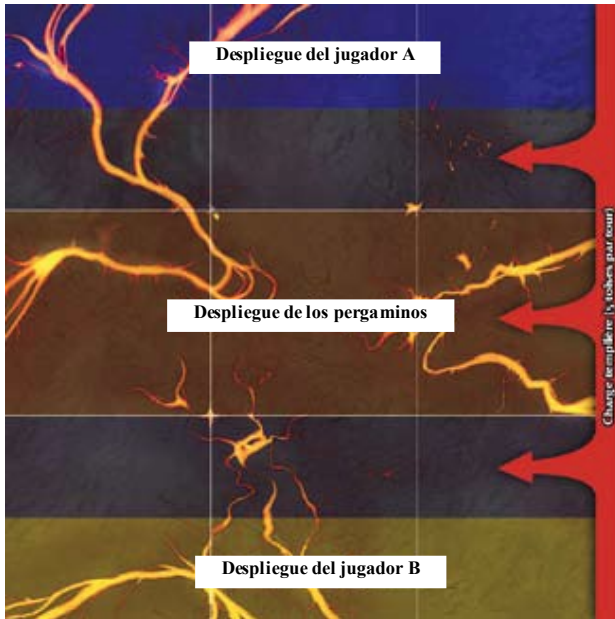
Recordad: un combatiente no puede salir voluntariamente del campo de batalla para ser eliminado.

PARTIDA NULA	VICTORIA INSIGNIFICANTE	VICTORIA DECISIVA	VICTORIA MAGISTRAL
Misma cantidad de Pergaminos de la Sabiduría	1-2 pergaminos de más que el adversario	3-5 pergaminos de más que el adversario	6-8 pergaminos de más que el adversario.

Si una ficha de pergamino de la Sabiduría que estaba en el suelo es absorbido por la oleada roja, el jugador que tenía la Dominación lo recoloca, si es posible dentro del terreno, en la zona de despliegue de los pergaminos, y al menos a 2" de cualquier otro pergamino y de cualquier combatiente.

- **CONDICIONES DE VICTORIA**

Al final de la partida, se cuentan los pergaminos que lleven los combatientes no insignificantes.



RECUPERACIÓN

Inmensos tesoros de conocimiento han sido acumulados a lo largo de los siglos en el Reino de la Sabiduría. Desde luego, estos tesoros avivan la codicia de cualquiera.

- **LUGAR DE SALIDA**

En primer lugar, se colocan un marcador de riquezas en medio del tablero.

A continuación, antes de colocar a los combatientes y de empezar por el jugador que posee la Dominación, los jugadores colocan por turno, y uno a uno, 6 peones de riquezas sobre el campo de batalla, en la zona central (representada por una banda de 4" de largo en el medio del tablero, paralela a las zonas de despliegue de los combatientes). Los peones no pueden estar colocados a menos de 2" los unos de los otros o del borde de la mesa. A continuación, empezando por el jugador con la Dominación, cada jugador puede desplazar (un máximo de 2") un peón de riquezas por cada combatiente presente en su compañía que posea la habilidad Explorador.

La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5" paralela a su borde del tablero. Es el jugador que posee la Dominación quien elige quién coloca antes a sus combatientes. Ningún combatiente puede estar en contacto con un objeto.

- **DURACIÓN**

La partida se juega en 5 turnos (fijo)

- **REGLAS ESPECIALES**

Los peones de riquezas son objetos pesados.

Objetos pesados

Para poder cogerlo, un combatiente debe estar en contacto con el objeto y efectuar una acción de Concentración.

Un combatiente que lleve un objeto pesado es afectado por las siguientes penalizadores: -1 TIR, -1 CBT, -1DEF, sin Carga, sin Carrera y sin Huir. Posar en el suelo un objeto pesado se considera igual a un poder pasivo. Para pasar un

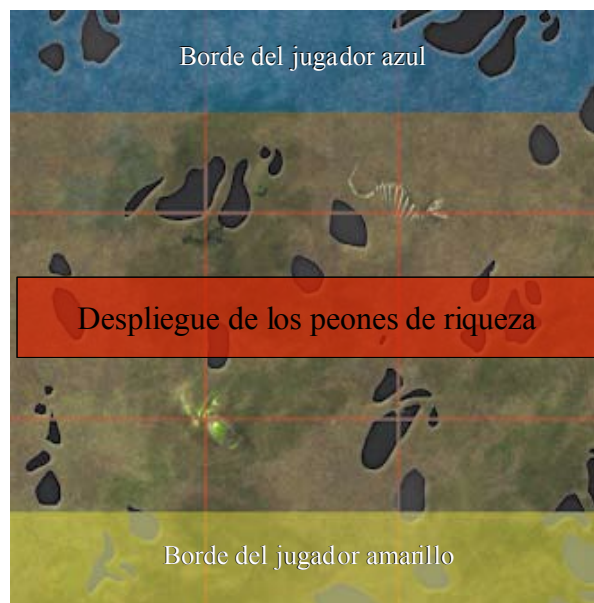
objeto pesado a un combatiente aliado en contacto se debe hacer una acción de Focalización. Un combatiente sólo puede llevar un objeto, ya sea pesado o ligero. Si el portador de un objeto muere, el objeto se coloca en el mismo lugar donde se lo encontró su portador.

Un objeto en el suelo es llano y no molesta en absoluto en los desplazamientos. Cuando una figurita lleva un objeto, el peón que lo representa se retira del campo y se coloca sobre la carta de reclutamiento del jugador que lo transporta.

Los combatientes Insignificantes no pueden llevar objetos.

- **CONDICIONES DE VICTORIA**

La superficie del juego se divide en 9 cuadrados de 10 pulgadas (las mismas que se determinan e el momento de colocar el terreno). Al final de cada turno se determina qué jugador posee el control táctico de cada cuadrado. Cada cuadrado controlado reporta una cierta cantidad de puntos de conquista según su localización en el tablero (ver ilustración). Al final de la partida, el jugador que posea la mayor cantidad de puntos de conquista es declarado vencedor. Si los dos jugadores terminan con la misma cantidad de PC, se produce un empate.



PARTIDA NULA	VICTORIA INSIGNIFICANTE	VICTORIA DECISIVA	VICTORIA MAGISTRAL
Misma cantidad de peones de riqueza	1-2 peones de riqueza de más que el adversario	3 peones de riqueza de más que el adversario	4 o más peones de riqueza que el adversario.

FUENTE DE LA SABIDURÍA

Los conocimientos acumulados en el Reino de la Sabiduría no existen sólo bajo la forma de escritos, también lo hacen bajo las formas más sorprendentes: líquidos a ingerir, extrañas melopeas que escapan de piedras brillantes, proyecciones fantasmales...

● LUGAR DE SALIDA

La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5" paralela a su lado de salida. Es el jugador que Posee la Dominación quien elige qué jugador coloca sus combatientes antes que el otro.

● DURACIÓN

La partida se juega en 5 turnos (fijo)

● REGLAS ESPECIALES

La fuente de la Sabiduría es un elemento circular de 4" de diámetro situada en el centro del cuadrado central del campo de batalla. Se trata de un terreno difícil. Además, todo combatiente que se encuentre dentro de la fuente sufre un modificador de -2 DEF, hasta que salga de la fuente. Un combatiente que simplemente está en contacto con la fuente, sin entrar en ella, no se ve afectado por estos modificadores.

En cada fase de mantenimiento, de la fuente fluye una lágrima de conocimiento. El jugador que posea el control estratégico de la zona central del campo de batalla (en caso de empate se le otorga al jugador que posee la Dominación) da esta lágrima a un combatiente no insignificante que esté en contacto con la fuente o dentro de ella, y que no lleve ya una lágrima. Si no hay ningún blanco válido, se pierde la lágrima.

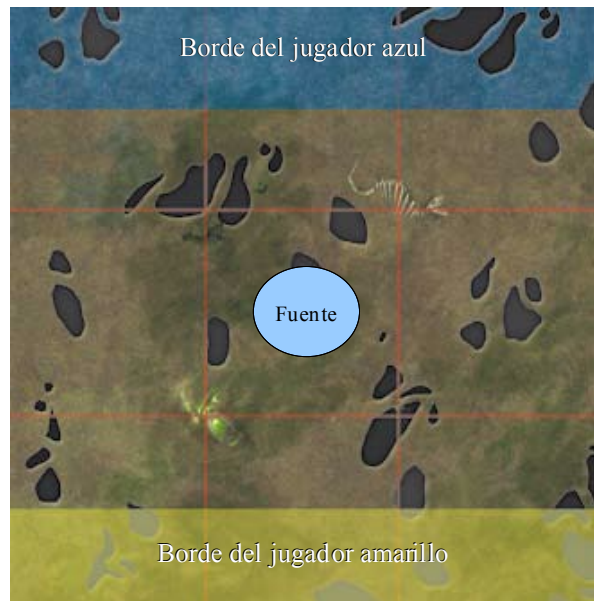
La lágrima no es transferible y desaparece si su portador muere, es derribado o es inmovilizado.

El portador de una lágrima puede consumirla para recuperar 5 Puntos de Vida en una acción libre. Esta acción no es una orden. Un portador

que destruya así su lágrima podrá ser designado de nuevo para llevar una nueva lágrima.

● CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que posea más jugadores aún con vida, que lleven una lágrima intacta y que estén situados en el cuadro central, gana la partida.



PARTIDA NULA	VICTORIA INSIGNIFICANTE	VICTORIA DECISIVA	VICTORIA MAGISTRAL
Ninguno o misma cantidad de portadores de lágrimas	1 portador de más que el adversario	2-3 portadores de más que el adversario	4 portadores de más que el adversario.

MARCA DE LOS ELEGIDOS

El control de las reservas de conocimientos es tan importante como la conquista de las de los adversarios.

- **LUGAR DE SALIDA**

La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5" paralela a su lado de salida. Es el jugador que Posee la Dominación quien elige qué jugador coloca sus combatientes antes que el otro.

- **DURACIÓN**

La partida se juega en 5 turnos (fijo)

- **REGLAS ESPECIALES**

Antes de la terraformación, cada jugador coloca un elemento de decoración difícil que representará su altar, lo coloca a 6" de su borde del tablero y centrado horizontalmente (ver dibujo). Este elemento es del tamaño de una carta de reclutamiento y de 1" de alto.

Después de la terraformación, no es posible colocar un elemento impracticable a menos de 2" de uno de los altares.

Antes del despliegue, cada jugador designa **en secreto** a dos combatientes de su ejército no insignificantes para que sean los elegidos. Esta elección se confirma por escrito (en caso de que haya perfiles igual en el seno de su compañía, anota un signo distintivo tal como la posición o el color de la pintura para identificar precisamente a esos combatientes).

Cuando un jugador pone a uno de sus elegidos en contacto con el altar enemigo, debe revelarlo como tal inmediatamente.

Si un combatiente que había sido designado como elegido es eliminado antes de haber sido revelado, es revelado inmediatamente.

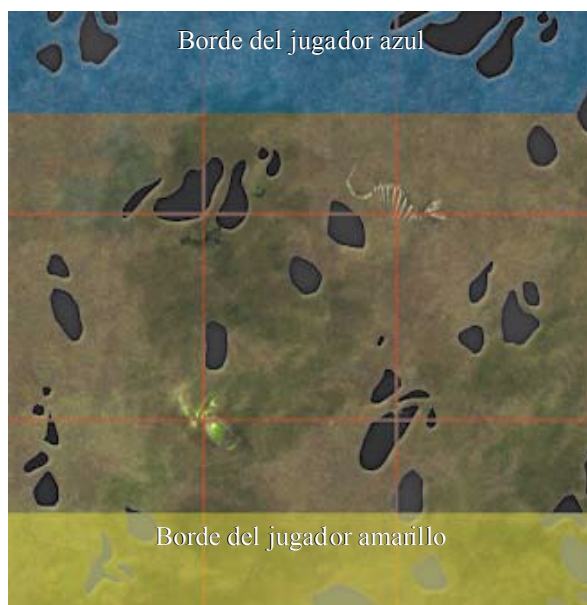
Es posible subir a un altar, pero todo combatiente que se encuentre sobre un altar en el momento de la fase de mantenimiento sufre 5 puntos de daños ignorando la protección. Un combatiente que sólo esté en contacto con el altar no sufre daños.



- **CONDICIONES DE VICTORIA**

En cada fase de mantenimiento, un elegido que haya sido revelado, que aún esté vivo y en contacto con el altar del enemigo produce 1 punto de conquista a su controlador.

La eliminación de un elegido enemigo aporta 1 punto de conquista, haya sido revelado o no.



PARTIDA NULA	VICTORIA INSIGNIFICANTE	VICTORIA DECISIVA	VICTORIA MAGISTRAL
Misma cantidad de puntos de conquista	1-2 puntos de conquista más que el adversario	3-5 puntos de conquista más que el adversario	6 o más puntos de conquista más que el adversario.

CAZADORES DE CABEZAS

La búsqueda del conocimiento no impide que los combatiente infernales utilicen todo tipo de tretas para eliminar a sus adversarios más amenazadores.

● LUGAR DE SALIDA

Cada jugador dispone de dos zonas de despliegue correspondientes a dos cuadrados de 10" de lado y situados en las esquinas puestas del campo de batalla.

Es el jugador que posee la Ventaja quien elige qué jugador colocará su primer combatiente en una de las zonas de despliegue (a su elección)

A continuación, el segundo jugador coloca a uno de sus combatientes en una de sus zonas de despliegue (a su elección).

Una vez hecho esto, alternativamente, los jugadores deben colocar uno de sus combatientes en la zona siguiente de despliegue, en el sentido de las manecillas de un reloj.

● DURACIÓN

La partida se juega en 5 turnos fijos

Si un jugador mata al último independiente controlado por su adversario, la partida se acaba inmediatamente.

● REGLAS ESPECIALES

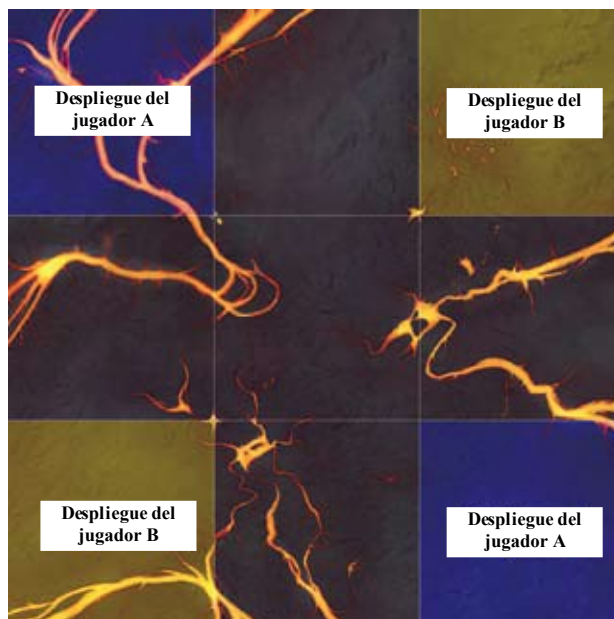
Prima de cabezas.

Después de la determinación del control de la Dominación durante la fase de preparación, cada independiente herido cuenta como 2 combatientes.

Si un jugador no dispone de ningún independiente en su compañía, entonces su oficial se considera como uno a vistas de las condiciones de victoria de este escenario.

● CONDICIONES DE VICTORIA

La victoria está determinada por la cantidad de Independientes enemigos eliminados.



LOS NIVELES DE VICTORIA

Y TARIK

Cuando un jugador cumple las condiciones para aplicar la orden " La sangre de un rey " de Tarik, puede escoger una de las tres posibilidades siguientes:

- Adjudicarse inmediatamente la partida con una victoria decisiva;
- Detener la partida inmediatamente aplicando la cuenta de los objetivos del escenario (entonces puede no ser necesariamente el vencedor);
- Proseguir la partida con normalidad sin beneficiarse del efecto de la orden " La sangre de un rey. "

PARTIDA NULA	VICTORIA INSIGNIFICANTE	VICTORIA DECISIVA	VICTORIA MAGISTRAL
Misma cantidad de independientes muertos	1 independiente muerto más que el adversario	2 o más independientes muertos más que el adversario o todos los independientes enemigos muertos	(2 o más independientes muertos más que el adversario o todos los independientes enemigos muertos) y todos los independientes de la compañía con vida.

EL REINO DE LA SABIDURÍA

El reino de la Sabiduría es un inmenso territorio que toma muchos aspectos diferentes. No obstante, la región a la que accedieron las facciones que luchan en los infiernos es parecida a un Infierno Ardiente, aunque con algunas pequeñas especialidades locales.

ELEMENTOS 2D Y 3D

Es posible colocar los elementos 3D sobre las impresiones 2D de los elementos decorativos o simplemente reemplazar éstos últimos. En este caso, las reglas específicas del bloqueo de las líneas de visión, de la diferencia de altura y de elementos infranqueables deben aplicarse en función de la naturaleza de los elementos 3D, además de las reglas específicas que se aplican sobre la versión 2D.

● BRUMAS INFERNALES

Molesto.

Volutas espesas de ceniza se elevan desde el suelo y molestan las líneas de visión.



● CRÁTER DE LAVA

Impracticable.

Extensiones de lava incandescente bloquean el paso de los viajeros.

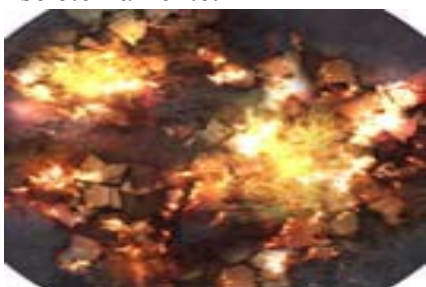


ELEMENTOS A 1 PUNTO

● QUEMA DE MANUSCRITOS

Difícil. Superposición. Irradiar (Consumido. Fuego. 1/5)

El suelo de esta zona está cubierto de innumerables manuscritos que parecen consumirse eternamente.



● LABERINTO DE LOS MURMULLOS

Especial. Opaco

Altas pilas de manuscritos molestan a las líneas de visión de los combatientes. En estos lugares, los pasos delimitados por los manuscritos desafían a las leyes del entendimiento.

Cuando un combatiente libre se activa en uno de estos elementos decorativos, puede ser transportado inmediatamente a cualquier otro

elemento de decoración del mismo tipo presente en el campo de batalla (pero sin contacto y fuera de la zona de control de un combatiente enemigo) y empezar allí su activación.

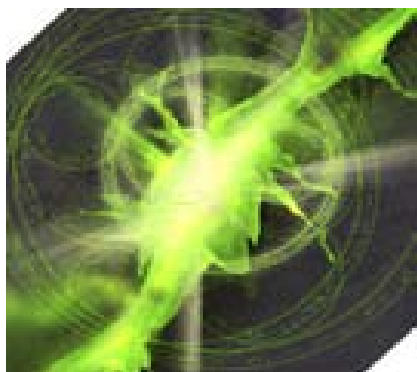


ELEMENTOS A 2 PUNTOS

- **GRIETA**

Impracticable

Grandes grietas marcan estas tierras como si fueran cicatrices de batallas olvidadas.



- **ESTALAGMITAS**

Difícil. Opaco

Altas estalagmitas de piedra negra se elevan hacia el cielo como titánicos puñales de obsidiana.



- **ESTATUAS CALCINADAS**

Maldito (Fe. Soldados. Afectados). Especial
Cuerpos calcinados siembran acres de una tierra sucia y maléfica donde vagan los espíritus.



ELEMENTOS A 3 PUNTOS

- **HUMO DE LOS INFIERNOS**

Superposición. Molesto. Irradiar (Bersérker). Santificado 2 (Combate)

Nubes de un extraño humo tóxico se abaten sobre los combatientes, perturbando sus espíritus con visiones de masacres y de muerte.



- **ROCAS ARDIENTES**

Mortal (fuego)

Grandes extensiones de piedras incandescentes queman a los viajeros imprudentes que osan aventurarse entre ellas.



- **ROCA**

Impracticable.

Colosales bloques de roca dificultan el desplazamiento de los combatientes.

- **RUINAS DE LA SABIDURÍA**

Difícil. Irradiar (talento innato 2). Opaco

Los combatientes que se encuentran en estos lugares se benefician de los sabios consejos de numerosas obras militares escritas desde el inicio de los tiempos.



ELEMENTOS A 4 PUNTOS

- **RUINAS DEL CONOCIMIENTO**

Especial. Opaco.

Vastas ruinas de bibliotecas olvidadas se extienden hasta perderse de vista y de forma anárquica por el seno de este reino.

Este elemento se coloca de una forma particular. Para poder escogerlo, hace falta que ambos adversarios hayan colocado una ficha de reconocimiento de valor 4 sobre la zona central del campo de batalla. En este caso, podrán escoger, previo mutuo acuerdo, el elemento de decoración "Catedral del conocimiento". Si uno o los dos jugadores se niegan a colocar este elemento, se aplicará con normalidad la regla de las zonas de conflicto.

Todos los combatientes presentes sobre el campo de batalla obtienen un bonus de +1 CBT. Si un jugador dispone del control táctico de la zona central del campo de batalla y su oficial se encuentra en este decorado, entonces, este último tendrá la posibilidad de utilizar la siguiente orden:

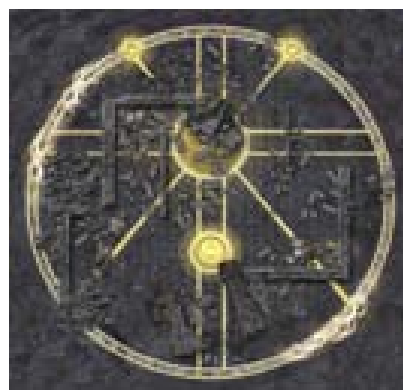
El libro de las revelaciones:

Pasivo. 1 CMD permanente

Hasta el final de la fase de acción en curso, se

considera que todos los combatientes enemigos son incrédulos y por lo tanto tienen una Fe -.

Los elementos 3D (muros X4) deben colocarse sobre este elemento 2D, dificultando el desplazamiento y las líneas de visión.



- **POZOS DE PAZ**

Difícil. Irradiar (ralentizado). Irradiar (Regeneración). Irradiar (inmunidad al fuego). Especial

Los oasis de paz alrededor de un pozo de agua dulce y fresca permiten, temporalmente, el descanso de los cuerpos y de las almas.

Los combatientes que estén en esta zona adquieren inmediatamente habilidades especiales de Regeneración e Inmunidad al fuego que se pierden en cuanto abandonan la zona.

El pozo de paz permite eliminar todos los estados Consumido que pudieran afectar a un combatiente (incluido los estados duraderos) si se encuentra en este elemento durante una fase de mantenimiento. Excepcionalmente, los estados Consumidos desaparecen antes de que se apliquen los daños que desprenden.



- **POZOS DE LAVA**

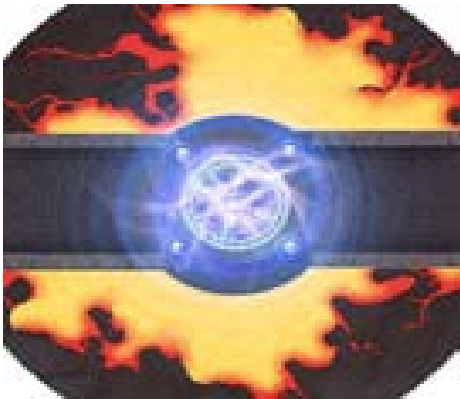
Especial.

Si los pozos de paz son áreas de descanso, los pozos de lava son unos lugares donde los más belicosos podrán ganar poder a consta de sus

aliados.

Si un combatiente pasa dos fases de mantenimiento consecutivas dentro de este elemento y el jugador que lo controla decide gastar 2 puntos de Mando permanentes, obtiene hasta el final de la partida las siguientes habilidades y modificadores: +1 DPT, +2 CBT, +1 FE, Inmunidad (fuego), Regeneración.

Si este combatiente muere, causa inmediatamente 2 puntos de daño a todos los miembros de su compañía (la Protección no se tiene en cuenta). Sólo un combatiente por compañía puede ser afectado a la vez por el pozo de lava .



ZONAS DE CONFLICTO

PRIMERA ZONA DE CONFLICTO: RUMORES DEL CONOCIMIENTO

En el reino de la Sabiduría se oyen extraños murmullos permanentes, no obstante, de vez en cuando ocurre que estos murmullos son lo bastante intensos como para turbar hasta los espíritus más curtidos.

Cuando esta zona de conflicto se activa, el jugador que tiene la Dominación escoge a un independiente o a un soldado enemigo que se vuelve Controlado. Luego, su adversario hace lo mismo. El coste de PA de este combatiente debe ser inferior o igual al del primer combatiente escogido.

SEGUNDA ZONA DE CONFLICTO: TEMPESTAD DE FUEGO

Violentas tormentas de fuego que evocan todos los incendios de la historia humana se abaten de tanto en tanto sobre los viajeros que recorren esta comarca.

Si se activa la zona de conflicto, todos los combatientes presentes sobre el campo de batalla sufren inmediatamente 1 punto de daño (sin tener en cuenta la Protección) salvo si son inmunes al fuego. A los combatientes afectados se les considera Acelerados durante todo el turno en curso. La dificultad de todos los disparos aumenta en 1 (máximo 6). Los efectos de la zona de conflicto desaparecen al final del turno.

TERCERA ZONA DE CONFLICTO: GÉISER DE LAVA

De vez en cuando, el mismo suelo parece intentar librarse de los parásitos que lo pisan.

Si se activa la zona de conflicto, se determina al azar una de las 9 zonas del terreno. Todos los combatientes situados en esa zona sufren los mismos daños que si se encontraran en el área de efecto de una explosión ($3/2 \cdot \text{Fuego}$) y todos los supervivientes son afectados inmediatamente por el estado Consumido ($\text{Fuego} \cdot 1/5$). A cada nueva activación de la zona de conflicto, se determina una de las 9 zonas del tablero al azar.

L'enfer même
à ses lois...



ASMÔDÉE
éditions