



## **Sumario**

Expansión Héroes de Elandria.....	3
Introducción.....	3
Estados de los Héroes.....	3
Estado normal.....	3
Estado herido.....	3
Derrota del Héroe.....	3
Reglas existentes.....	3
Héroes en la partida.....	4
Los Héroes.....	4
Azrak, el Señor del Abismo (Demonios).....	4
Habilidades únicas.....	4
Durin, Martillo de Fuego (Enanos).....	4
Habilidades únicas.....	4
Morven el Eterno (No Muertos).....	5
Habilidades únicas.....	5
Gorath el Devastador (Orcos).....	5
Habilidades únicas.....	5
Elyria, la Dama de la Luna (Elfos).....	5
Habilidades únicas.....	6
Thorin el Temerario (Bárbaros).....	6
Habilidades únicas.....	6
Zarina la Indomable (Amazonas).....	6
Habilidades únicas.....	6

## **Expansión Héroes de Elandria**

### **Introducción**

En el vasto y conflictivo mundo de **Elandria**, donde las facciones luchan por el control de los recursos y el poder mágico de **Arcanum**, surgen figuras legendarias cuyas hazañas cambian el curso de la historia. Estos héroes, nacidos de las cenizas de las antiguas guerras y forjados en el fuego de la batalla, son más que simples guerreros, son símbolos de esperanza, destrucción o redención para sus pueblos.

La expansión Héroes introduce a estos personajes icónicos en el juego, cada uno con habilidades únicas y un trasfondo profundamente arraigado en el lore de **Elandria**. Estos héroes no solo son poderosas unidades en el campo de batalla, sino que también representan las aspiraciones, temores y legados de sus respectivas facciones. Con su llegada, las batallas se vuelven más épicas, las estrategias más complejas y las historias más memorables.

### **Estados de los Héroes**

Como parte de esta expansión, se introduce un sistema de dos estados para cada Héroe: estado normal y estado herido. Cada Héroe cuenta con una ficha de doble cara que refleja ambos estados. Esta regla añade más profundidad y variedad a las batallas, haciendo que la gestión y protección de tus Héroes sea un aspecto clave de la estrategia.

#### **Estado normal**

Al comienzo de la partida o al reclutar a un Héroe, se coloca la ficha por el lado del estado normal. En este estado, el Héroe mantiene sus atributos completos (Iniciativa, Movimiento,

Ataque, etc.) y puede utilizar todas sus habilidades sin restricciones.

#### **Estado herido**

Un Héroe pasa al estado herido cuando recibe al menos un impacto de otra unidad. En ese momento, se da la vuelta a la ficha para mostrar su lado herido.

El estado herido representa que el Héroe ha sufrido lesiones graves. Sus atributos disminuyen (generalmente, pierde algo de Iniciativa, Movimiento o Ataque, según se indique en la ficha).

El Héroe conserva su identidad y facción, pero su desempeño en combate se ve mermado.

#### **Derrota del Héroe**

Si un Héroe herido recibe otro impacto, se considera derrotado y debe retirarse definitivamente del campo de batalla.

Un Héroe derrotado no puede volver a ser reclutado ni recuperado con hechizos de curación u otros efectos (salvo reglas o habilidades de escenario muy específicas que indiquen lo contrario).

### **Reglas existentes**

Todas las normas de combate, movimiento y habilidades especiales siguen aplicándose a los Héroes. Sin embargo, cuando un Héroe está herido, empleará sus atributos reducidos en todas sus acciones.

Los hechizos o habilidades que mejoren los atributos del Héroe pueden aplicarse tanto a su estado normal como al estado herido. Sin embargo, estos efectos no eliminan la condición de herido a menos que una regla especial así lo indique.

## Héroes en la partida

La expansión Héroes no solo añade nuevas unidades al juego, sino que también introduce mecánicas únicas que reflejan las habilidades y el trasfondo de cada héroe. Estos personajes pueden cambiar el curso de una partida con sus poderosas habilidades, pero también representan un riesgo: si un héroe cae en combate, su facción pierde una parte crucial de su fuerza y su moral.

Con la llegada de los héroes, las batallas en **Elandria** se vuelven más estratégicas y narrativas. Cada héroe tiene un papel que desempeñar en la lucha por el control del continente, y su presencia en el campo de batalla puede ser la diferencia entre la victoria y la derrota.

## Los Héroes

### Azrak, el Señor del Abismo (Demonios)

**Azrak** es un demonio ancestral que fue sellado en las profundidades del Abismo durante la guerra de los **Titanes**. Su poder corruptor es tan grande que su sola presencia distorsiona la realidad a su alrededor. Tras la apertura del Portal Demoníaco, **Azrak** ha regresado a **Elandria** con un solo objetivo, corromper **Arcanum** y sumir el mundo en un caos eterno.

**Azrak** no siempre fue un demonio; en su vida mortal, fue un poderoso hechicero que, en su búsqueda de la inmortalidad, realizó un pacto con las fuerzas del **Abismo**. Este pacto lo transformó en un ser de oscuridad, pero también le otorgó un poder inimaginable. Aunque su cuerpo fue destruido en la guerra de los **Titanes**, su espíritu permaneció atrapado en el **Abismo**, esperando el momento adecuado para regresar. Ahora, con el Portal Demoníaco

abierto, **Azrak** ha vuelto para cumplir su destino, convertir **Elandria** en un reino de oscuridad perpetua.

### Habilidades únicas

**Azrak** puede lanzar hechizos oscuros que debilitan a las unidades enemigas y fortalecen a las demoníacas. Su presencia en el campo de batalla aumenta la generación de Maná para los demonios.

*“El Abismo no perdona, y yo soy su heraldo.”*

### Durin, Martillo de Fuego (Enanos)

**Durin** es el rey de los enanos y el guardián de las montañas de **Khrazad-Drum**. Conocido como el "Martillo de Fuego", **Durin** ha dedicado su vida a proteger los sellos que mantienen a los **Titanes** encerrados. Su conocimiento de las runas antiguas y su habilidad para forjar armas legendarias lo convierten en un líder invaluable.

**Durin** nació en las profundidades de las montañas, donde desde joven mostró un talento excepcional para la forja y la estrategia. Durante la guerra de los **Titanes**, lideró a los enanos en la defensa de sus tierras, y su hacha de mithril, forjada en las llamas de los volcanes, se convirtió en un símbolo de resistencia. Aunque los enanos son conocidos por su aislamiento, **Durin** ha unido a su pueblo bajo una sola causa, proteger **Elandria** de las fuerzas oscuras que amenazan con destruirla.

### Habilidades únicas

**Durin** puede fortalecer las defensas de las unidades enanas y lanzar hechizos de protección que reducen el daño recibido.

*"Las montañas pueden caer, pero los enanos jamás se rendirán."*

### **Morven el Eterno (No Muertos)**

**Morven** es un nigromante que ha vivido siglos gracias a su dominio sobre la muerte. Obsesionado con la inmortalidad, ha reunido un ejército de no muertos para conquistar **Elandria** y convertirla en un reino de oscuridad perpetua. Su poder proviene de los rituales oscuros que realiza en el Cementerio de los Caídos.

**Morven** fue un erudito que buscaba la cura para la muerte. Sin embargo, su investigación lo llevó por un camino oscuro, y eventualmente descubrió los secretos de la necromancia. Con el tiempo, su obsesión lo llevó a realizar rituales prohibidos, convirtiéndose en un ser inmortal pero atrapado en un cuerpo en descomposición. Ahora, **Morven** busca vengar a los muertos y convertir a los vivos en sus siervos, creando un ejército eterno que nadie podrá detener.

#### **Habilidades únicas**

**Morven** puede resucitar unidades no muertas caídas en combate y lanzar hechizos que debilitan a las unidades enemigas.

*"La muerte no es el fin, es el comienzo."*

### **Gorath el Devastador (Orcos)**

**Gorath** es un señor de la guerra orco cuya fuerza y brutalidad son legendarias. Lidera a las tribus orcas desde las Tierras Devastadas, donde ha unido a los clanes bajo su mando para conquistar **Elandria**. Su hacha, "Desgarradora", es temida en todo el continente.

**Gorath** no nació como un líder; fue un guerrero común que ascendió en las filas de los orcos gracias a su ferocidad en combate. Durante una batalla crucial contra los enanos, **Gorath** lideró una carga desesperada que cambió el curso de la guerra, ganándose el respeto y la lealtad de sus compañeros. Desde entonces, ha unido a las tribus orcas bajo su mando, prometiendo llevarlos a la gloria a través de la conquista. Aunque su brutalidad es temida, **Gorath** es un líder astuto que sabe cómo aprovechar el caos para su beneficio.

#### **Habilidades únicas**

**Gorath** puede realizar ataques devastadores que infligen daño en área y aumentar la iniciativa de las unidades orcas.

*"La fuerza es la única ley que importa."*

### **Elyria, la Dama de la Luna (Elfos)**

Nacida en las profundidades del bosque de **Sylvandor**, **Elyria** creció en armonía con la naturaleza, aprendiendo a moverse en silencio entre los árboles y a cazar con una precisión mortal. Su conexión con la luna y las estrellas le otorga una agilidad y percepción sobrenatural, convirtiéndola en una de las guerreras más letales de **Elandria**.

Hace tiempo, **Elyria** fue una curandera que utilizaba la magia de la luna para sanar a los heridos. Sin embargo, cuando los demonios invadieron su hogar, **Elyria** tomó las armas para defender a su pueblo. Su habilidad para moverse en las sombras y su precisión con el arco la convirtieron en una leyenda entre los elfos. Ahora, **Elyria** lidera la resistencia contra las fuerzas oscuras, utilizando su magia lunar para proteger a los suyos y guiarlos hacia la victoria.

### **Habilidades únicas**

**Elyria** puede lanzar una flecha imbuida con la luz de la luna, que inflige daño adicional y tiene un alcance extendido. También puede moverse sigilosamente por el campo de batalla.

*"La luna es mi guía, y el bosque, mi aliado."*

### **Thorin el Temerario (Bárbaros)**

**Thorin** es un líder bárbaro que ha unido a los clanes de las Llanuras Doradas. Conocido por su valentía y su desprecio por la magia, **Thorin** lidera a su pueblo en una lucha desesperada contra las fuerzas oscuras que amenazan su libertad.

Hace mucho tiempo, **Thorin** fue un guerrero solitario que vagaba por las llanuras, luchando contra cualquier amenaza que se cruzara en su camino. Durante una batalla contra los demonios, **Thorin** lideró una carga suicida que salvó a su clan de la destrucción, ganándose el título de "Temerario". Desde entonces, ha unido a los clanes bárbaros bajo su mando, prometiendo proteger su libertad a cualquier costo. Aunque desconfía de la magia, **Thorin** sabe que la fuerza bruta no siempre es suficiente, y está dispuesto a hacer lo que sea necesario para proteger a su pueblo.

### **Habilidades únicas**

**Thorin** puede aumentar el ataque de las unidades bárbaras y realizar cargas devastadoras que rompen las líneas enemigas.

*"La libertad no se mendiga, se conquista."*

### **Zarina la Indomable (Amazonas)**

**Zarina** es la líder de las amazonas, una sociedad de guerreras que habitan las junglas

de **Elandria**. Descendiente de las primeras guardianas de **Arcanum**, **Zarina** es una estratega brillante que utiliza el terreno y la movilidad de sus tropas para superar a sus enemigos.

**Zarina** en su juventud, fue una cazadora que exploraba las profundidades de la selva en busca de presas peligrosas. Durante una incursión de los demonios, **Zarina** lideró una emboscada que salvó a su pueblo de la destrucción, ganándose el respeto y la lealtad de las amazonas. Desde entonces, ha liderado a su pueblo en la defensa de sus tierras, utilizando su conocimiento del terreno y su habilidad para la estrategia para mantener a raya a los invasores. **Zarina** es una líder astuta y despiadada, dispuesta a hacer lo que sea necesario para proteger a su pueblo y su hogar.

### **Habilidades únicas**

**Zarina** puede aumentar la movilidad de las unidades amazonas y lanzar hechizos que confunden y desorientan a las unidades enemigas.

*"La selva es nuestra aliada, y la victoria, nuestra herencia."*

