



## Sumario

Elandria.....	3	Escenario: La última resistencia.....	9
El origen de Elandria.....	3	Disposición del mapa.....	9
Las razas y el poder.....	3	Datos del escenario.....	10
Enanos: Guardianes de las montañas.....	3	Objetivo principal.....	10
Elfos: Herederos de la magia.....	3	Reglas especiales.....	10
Bárbaros: Hijos de las llanuras.....	3	Alzamiento perpetuo.....	10
Demonios: Una herencia del abismo.....	3	Siguiendo a la muerte.....	10
No-Muertos: El ejército eterno.....	4	El cementerio maldito.....	10
Orcos: Señores del caos y la furia.....	4	La furia bárbara.....	10
Amazonas: Guerreras de la selva.....	4	Desarrollo del escenario.....	10
El inicio del conflicto.....	4	Turno 1: Invocación oscura.....	10
Personajes clave.....	4	Turno 3: El despertar.....	10
Azrak, el Señor del Abismo.....	4	Turno 5: La resurrección.....	10
Morven el Eterno.....	4	Fuerzas iniciales.....	10
Thorin el Temerario.....	4	Escenario: El asedio del bastión infernal. .	11
Elyria, la Dama de la Luna.....	5	Disposición del mapa.....	11
Durin, Martillo de Fuego.....	5	Datos del escenario.....	12
Gorath el Devastador.....	5	Objetivo principal.....	12
Zarina la Indomable.....	5	Reglas especiales.....	12
Introducción.....	6	Movimiento perpetuo.....	12
Como funciona.....	6	Refuerzos demoníacos.....	12
Escenarios básicos.....	6	Desarrollo del escenario.....	12
Escenarios avanzados.....	6	Turnos 1-4: Oleadas demoníacas.....	12
Campañas.....	6	Turno 5: Azrak aparece.....	12
Generador de mapas y modos de juego		Turno 7: Ritual de la perdición.....	12
personalizados.....	7	Fuerzas iniciales.....	12
Escenarios temáticos.....	7	Enanos:.....	12
Organización del libro.....	7	Elfos:.....	12
Recomendaciones finales.....	7	Demonios.....	12
Escenarios básicos.....	8		

## Elandria

### El origen de Elandria

Hace eones, antes de la llegada de las facciones, **Elandria** era un continente puro, moldeado por los elementos primordiales y la magia ancestral. Los cielos brillaban con un manto de estrellas, y los vientos portaban los cantos de los espíritus de la naturaleza. En el corazón de este mundo, se encontraba **Arcanum**, un antiguo pilar de energía mágica que conectaba a **Elandria** con los planos superiores y oscuros.

Sin embargo, esa armonía no duró. En un tiempo olvidado, los **Titanes**, criaturas tremendamente poderosas, comenzaron una guerra por el control de **Arcanum**. El conflicto devastó la tierra, dividiendo los cielos, erosionando montañas y sembrando el caos en mares y bosques. Para poner fin a esta guerra, los dioses primordiales sellaron a los **Titanes** en distintos rincones de **Elandria**, encerrándolos con barreras mágicas que requerían siglos de energía para romperse.

Con el tiempo, nuevas formas de vida emergieron de las cenizas del conflicto, construyendo civilizaciones sobre los vestigios de las antiguas batallas. Las facciones que hoy luchan por **Elandria** heredaron los fragmentos de aquel mundo, conociendo la paz solo como un espejismo.

### Las razas y el poder

**Elandria** no es un lugar donde el equilibrio sea fácil de mantener. Cada facción ha labrado su historia con sangre, ambición y sacrificios.

#### Enanos: Guardianes de las montañas

Desde la Ciudadela de Hierro, los enanos han defendido los pasos montañosos y las cavernas subterráneas durante generaciones. Su reino subterráneo, **Khrazad-Drum**, es conocido por sus minas ricas en mithril y cristales mágicos. Sin embargo, este lugar no solo guarda riquezas, sino también los sellos de antiguos **Titanes**, cuya ruptura podría significar el fin de **Elandria**. Los enanos han jurado proteger estas puertas, aunque su aislamiento los hace desconfiar de otras razas.

#### Elfos: Herederos de la magia

Los elfos han vivido por milenios en la Ciudad de Sylvandor, un reino entre los árboles del bosque **Elderwood**, donde la naturaleza y la magia coexisten en perfecta armonía. Guardianes de la Torre del Crepúsculo, los elfos custodian antiguos rituales que contienen el poder de la luz, necesarios para contrarrestar las sombras que se avecinan. Sin embargo, la llegada de los demonios ha perturbado su conexión con la magia, obligándolos a tomar las armas y abandonar su neutralidad.

#### Bárbaros: Hijos de las llanuras

En las vastas y abiertas Llanuras Doradas, los clanes bárbaros viven en constante conflicto. Sin un rey, su única ley es la fuerza. Para ellos, la vida es un ciclo eterno de lucha, y su odio por la magia los ha hecho despreciar a otras facciones. Sin embargo, cuando las sombras comenzaron a extenderse desde el norte, los bárbaros unieron sus lanzas y juraron enfrentarse a cualquier amenaza que se alzara contra su libertad.

#### Demonios: Una herencia del abismo

Desde las Ruinas de la Desolación, el Portal Demoníaco sigue escupiendo hordas

infernales, lideradas por hechiceros y criaturas aterradoras. Estos demonios buscan liberar a **Azrak**, el Señor del Abismo, para corromper el mundo mortal y reclamar **Arcanum**. Su magia oscura consume los territorios que conquistan, transformando paisajes vivos en tierras de fuego y cenizas. Cada día que el portal permanece abierto, el equilibrio de **Elandria** se tambalea.

### **No-Muertos: El ejército eterno**

En el Cementerio de los Caídos, el nigromante **Morven** el Eterno ha logrado lo impensable: unir las almas de héroes muertos y condenados en un ejército imparable. Con cada batalla, sus filas crecen, y su objetivo es sencillo, sumir a **Elandria** en una noche interminable donde la vida misma sea solo un recuerdo. Su creciente poder amenaza con abarcar desde los desiertos hasta las montañas.

### **Orcos: Señores del caos y la furia**

Los orcos son una raza salvaje y brutal que habita en las Tierras Devastadas, al oeste de **Elandria**. Gobernados por el temido **Gorath** el Devastador, un héroe cuya fuerza es legendaria, los orcos se caracterizan por su naturaleza indomable y su inclinación por el caos. Aunque suelen actuar como saqueadores, recientemente se han unido bajo un objetivo común: conquistar **Elandria**. Su brutalidad en combate los hace temidos en cualquier batalla, y su desorganización aparente esconde una astucia que no debe subestimarse.

### **Amazonas: Guerreras de la selva**

Habitantes del Bosque Retorcido y las junglas ocultas de **Elandria**, las Amazonas son guerreras rápidas y letales. Descendientes de las primeras guardianas de **Arcanum**, poseen conocimientos olvidados sobre los **Titanes** y

las antiguas guerras. Su líder, **Zarina** la Indomable, es una estratega que busca proteger sus tierras de cualquier invasor, ya sea demoníaco, no-muerto o bárbaro.

## **El inicio del conflicto**

La paz relativa en **Elandria** se rompió cuando un grupo de hechiceros oscuros, cegados por su ambición, intentaron acceder al poder de **Arcanum** a través del Portal Demoníaco. Su ritual despertó a **Azrak** y rompió los sellos que contenían a varias criaturas ancestrales. Las tierras comenzaron a cambiar: los ríos se oscurecieron, las montañas crujieron y los cielos se tiñeron de rojo. Las primeras hordas demoníacas cruzaron al mundo mortal, destruyendo todo a su paso.

Al mismo tiempo, **Morven** el Eterno aprovechó el caos para expandir su dominio. Con el Cementerio de los Caídos como base, comenzó a marchar hacia el sur, reanimando a los muertos para fortalecer su ejército.

## **Personajes clave**

### **Azrak, el Señor del Abismo**

Un demonio ancestral, poderoso y calculador. Su meta es romper la barrera entre **Elandria** y el Abismo.

### **Morven el Eterno**

Un nigromante obsesionado con la inmortalidad. Considera que **Elandria** pertenece a los muertos y a los espíritus antiguos.

### **Thorin el Temerario**

Líder de los bárbaros, dispuesto a sacrificar todo por la libertad de su pueblo.

### **Elyria, la Dama de la Luna**

Una heroína élfica y hechicera experta en magia de luz. Es la líder de la resistencia élfica contra los demonios.

### **Durin, Martillo de Fuego**

Rey enano y protector de los secretos de las montañas. Su conocimiento de los **Titanes** podría inclinar la balanza.

### **Gorath el Devastador**

Un brutal señor de la guerra orco, cuya fuerza rivaliza con la de cualquier héroe. Su hacha, "Desgarradora", es temida en todo **Elandria**.

### **Zarina la Indomable**

Líder de las amazonas, conocida por su astucia y su habilidad para aprovechar el terreno. **Zarina** es una estratega cuyo objetivo es mantener la independencia de su pueblo.

## **Introducción**

¡Bienvenido al corazón estratégico de *Open Wars*! Este libro de escenarios es tu guía hacia innumerables batallas, aventuras y desafíos que pondrán a prueba tus habilidades tácticas y tu capacidad para adaptarte al campo de batalla. Aquí encontrarás un sinfín de posibilidades para personalizar tus partidas y crear experiencias épicas e inolvidables.

## **Como funciona**

El libro de escenarios está organizado para facilitar el diseño y la elección de tus partidas, ya seas un jugador nuevo o un estratega experimentado. Cada capítulo presenta diferentes tipos de escenarios y variantes de juego que te permitirán explorar al máximo el mundo de *Open Wars*. Entre los contenidos destacados, se incluyen:

### **Escenarios básicos**

Diseñados para introducirte en las mecánicas y conceptos del juego. Estos escenarios son ideales para partidas rápidas o para enseñar a nuevos jugadores. Aquí se prioriza la simplicidad y el equilibrio.

### **Escenarios avanzados**

Pensados para jugadores que buscan un desafío mayor. Incorporan reglas adicionales, objetivos secundarios, o condiciones especiales que transforman cada partida en un auténtico rompecabezas táctico.

### **Campañas**

Historias narrativas compuestas por varios escenarios conectados. Cada victoria o derrota influirá en el desarrollo de la campaña, ofreciendo una experiencia inmersiva y continua.

### **Generador de mapas y modos de juego personalizados**

¿Quieres diseñar tus propios campos de batalla? Este apartado incluye pautas para construir mapas únicos utilizando las cartas de localización, ajustando las reglas según tus preferencias o creando tus propias condiciones de victoria.

### **Escenarios temáticos**

Inspirados en las facciones, localizaciones y eventos clave del universo de *Open Wars*. Desde el asalto a una ciudadela enana hasta una lucha desesperada en un desierto maldito, cada escenario temático aporta una narrativa rica y desafíos únicos.

### **Organización del libro**

Cada escenario se presenta con un formato claro y accesible, incluyendo:

- **Título y descripción:** Para situarte rápidamente en el contexto y los objetivos del escenario.
- **Disposición del mapa:** Configuración prediseñada con cartas de localización para facilitar la preparación.
- **Datos del escenario:** Información esencial como la duración estimada de la partida, el número recomendado de jugadores, el nivel de complejidad, y cualquier requisito previo para jugar (por ejemplo, expansiones necesarias).
- **Objetivo principal:** La condición de victoria que los jugadores deben alcanzar, como capturar localizaciones clave, eliminar ciertas unidades o acumular recursos específicos.
- **Objetivos secundarios:** Metas opcionales que otorgan recompensas adicionales, como

fichas de oro o maná, beneficios estratégicos o puntos de victoria adicionales. No todos los escenarios tienen objetivos secundarios.

- **Reglas especiales:** Modificaciones a las reglas estándar que aportan dinamismo y novedad al juego, como efectos del terreno, habilidades únicas activadas durante el escenario o limitaciones en el reclutamiento o movimiento.
- **Desarrollo del escenario:** Una guía paso a paso de cómo se desarrolla la partida, incluyendo eventos que ocurren en turnos específicos o cuando se cumplen ciertas condiciones. Esto añade un elemento narrativo y estratégico al escenario.
- **Fuerzas iniciales:** Una lista detallada de las unidades y recursos iniciales que cada jugador tendrá al comienzo del escenario. Esto incluye el tipo y cantidad de unidades, oro, maná, o cualquier elemento especial proporcionado por el escenario.

Además, los escenarios están agrupados por nivel de complejidad y temática, de forma que puedas encontrar fácilmente el reto perfecto para ti y tus compañeros de batalla.

### **Recomendaciones finales**

Este libro es mucho más que un conjunto de reglas: es un portal hacia el mundo vivo y cambiante de *Open Wars*. Siéntete libre de experimentar, combinar escenarios o incluso diseñar tus propias campañas. ¡La única limitación es tu imaginación!

Prepara tus ejércitos, estudia el terreno y ajusta tu estrategia. ¡El campo de batalla te espera!

## **Escenarios básicos**

Aprende lo esencial y domina las bases.

Los escenarios básicos son el punto de partida ideal para adentrarte en el mundo de *Open Wars*. Diseñados para partidas rápidas y accesibles, estas configuraciones priorizan el equilibrio y la claridad. Perfectos para enseñar a nuevos jugadores, practicar estrategias o simplemente disfrutar de una experiencia de juego sin complicaciones. Aquí encontrarás combates centrados en los fundamentos del movimiento, control del terreno y resolución de combate.



## Escenario: La última resistencia

En las profundidades de **Elandria**, un continente marcado por las cicatrices de antiguas guerras y el poder de los **Titanes**, el Cementerio de los Caídos ha sido un lugar de descanso eterno para héroes olvidados. Este sagrado lugar, custodiado por las sombras de los árboles del Bosque Retorcido, ha sido profanado por **Morven** el Eterno, un nigromante obsesionado con la inmortalidad y el dominio absoluto sobre los muertos.

Ahora, **Morven** aprovechando el caos que los demonios han desatado al abrir el Portal Demoníaco, ha roto los sellos que contenían a las almas de los héroes caídos. Desde el corazón del Cementerio de los Caídos, un aura oscura se extiende por la región, y los muertos se levantan bajo su mando. Su objetivo es claro, sumir a **Elandria** en una noche interminable, donde la vida misma sea solo un recuerdo.

Frente a esta amenaza, los Bárbaros, hijos de las Llanuras Doradas, han dejado de lado sus disputas internas. Liderados por **Thorin** el Temerario, un guerrero legendario cuya fuerza y valentía son conocidas en todo el continente, los clanes bárbaros se han unido para enfrentarse a esta amenaza sobrenatural. Aunque desconfían de la magia y prefieren la fuerza bruta, saben que si fallan, sus hogares y su legado serán consumidos por la oscuridad.

La batalla entre los Bárbaros y los No-Muertos decidirá el destino de la región. Los vivos deben luchar con valentía y aprovechar cada oportunidad para destruir a **Morven** antes de que su ejército se vuelva imparable. ¿Podrá la fuerza bruta de los Bárbaros imponerse ante la magia oscura de los No-Muertos? La guerra está por comenzar, y el futuro de **Elandria** pende de un hilo.

### Disposición del mapa

	A	B	C
1		Cumbre del trueno	
2	Bosque retorcido	Cementerio de los caídos	Llanuras doradas
3		Ciudadela de hierro	

## Datos del escenario

- **Jugadores:** 1
- **Tipo:** Solitario
- **Modo:** Eliminación
- **Expansiones:** Héroes (opcional)
- **Duración:** 8 turnos
- **Facción aliada:** Bárbaros
- **Facción enemiga:** No-Muertos(controlados por el juego).

## Objetivo principal

Derrota al nigromante **Morven** en su forma perfecta, antes del final del turno 8.

## Reglas especiales

El escenario tiene las siguientes reglas especiales:

### Alzamiento perpetuo

Al inicio de cada turno, coloca 1x *Skeleton* en el Cementerio de los caídos.

### Siguiendo a la muerte

A partir del turno 2, en la fase de movimiento todas las unidades no muertas se moverán hacia el Cementerio de los caídos si no están trabadas en combate.

### El cementerio maldito

Todas las unidades no muertas tienen +1 ataque mientras estén en el Cementerio de los caídos.

### La furia bárbara

Las unidades bárbaras ganan +1 ataque si atacan en una localización donde controlen más unidades que los no-muertos.

## Desarrollo del escenario

El desarrollo del escenario es el siguiente:

### Turno 1: Invocación oscura

Los no-muertos comienzan con 3x *Skeleton* en el Cementerio de los caídos y 2x *Zombie* en las Llanuras doradas.

### Turno 3: El despertar

El nigromante **Morven** aparece en su forma imperfecta en el Cementerio de los caídos, con las estadísticas 3 INI, 2 MOV, 2 ATK, e invoca a 2x *Zombie* con él. Aparecen 2x *Mummy* en la Ciudadela de hierro y 2x *Skeletons* en una localización adyacente al azar.

### Turno 5: La resurrección

Si **Morven** es derrotado antes del Turno 5, el nigromante queda oculto hasta el inicio de este turno, el cual resucita en su forma perfecta, con las estadísticas 3 INI, 4 MOV, 3 ATK. Si ya ha transcurrido el Turno 5, cuando sea derrotado por primera vez, este resucita automáticamente en ese mismo combate en su forma perfecta.

## Fuerzas iniciales

### Bárbaros:

- 1x Berserker
- 1x Valkyrie
- 2x Scout

### No-Muertos:

- 3x Skeleton
- 2x Zombie

*Si no dispones de la expansión Héroes, puedes representar a **Morven** con cualquier unidad de otra facción, con los valores: 3 INI, 2 MOV, 2 ATK en su primera aparición (forma imperfecta) y 3 INI, 4 MOV, 3 ATK en su resurrección (forma perfecta).*

## Escenario: El asedio del bastión infernal

En lo más profundo de las montañas de **Elandria**, un antiguo Portal demoníaco ha sido abierto cerca de las Ruinas de la desolación, liberando hordas del Abismo. La corrupción se extiende rápidamente, transformando bosques en selvas retorcidas y manantiales en pozos oscuros. Si no se detiene, todo el reino caerá bajo el dominio de las llamas.

Los Enanos han fortificado la Ciudadela de hierro, su bastión ancestral, para defender los pasos montañosos clave. Por su parte, los Elfos han establecido su base en la Ciudad de Sylvandor, movilizando sus arqueros y magos para frenar a las criaturas infernales. Aunque sus culturas han estado históricamente en conflicto, ambos pueblos saben que deben unirse frente a esta amenaza sin precedentes.

El Portal demoníaco es una cicatriz en la tierra, un recordatorio de un ritual oscuro ejecutado siglos atrás que ahora despierta con renovada furia. Criaturas demoníacas surgen constantemente de su interior, lideradas por hechiceros infernales y bestias aterradoras que corrompen todo a su paso. Los cielos sobre las ruinas arden con un resplandor rojo, presagiando la llegada de algo aún más terrible.

Ambas facciones deben trabajar juntas para sellar el portal antes de que el abismo libere a su líder, **Azrak**, señor del abismo. Si **Azrak** cruza al mundo mortal, ni las murallas enanas ni la magia élfica podrán contenerlo. El destino de **Elandria** está en sus manos.

### Disposición del mapa

	A	B	C	D	E
1	Portal demoníaco (Aparición de Azrak)	Cementerio de los caídos	Bosque	Ciudad de los magos (Objetivo)	Bosque
2	Llanuras	Llanuras	Bosque retorcido	Bosque	Ciudad de Sylvandor (Base Elfos)
3	Ruinas de la Desolación (Zona Infernal)	Llanuras	Montaña	Montaña de la luna	Ciudadela de hierro (Base Enanos)
4	Desierto	Desierto de los esqueletos	Desierto	Desierto	Montaña

## Open Wars – Libro de Escenarios v1.0

### Datos del escenario

- **Jugadores:** 2-3
- **Tipo:** Cooperativo o 2vs1
- **Modo:** Contrarreloj
- **Expansiones:** Héroes (opcional)
- **Duración:** 7 turnos
- **Facción aliada:** Enanos y Elfos.
- **Facción enemiga:** Demonios (controlados por el juego, o un tercer jugador).

### Objetivo principal

La facción aliada gana la partida si:

- Sobrevive al menos 6 turnos sin perder el control de la Ciudadela de hierro.
- Derrota a **Azrak**, aparecerá en el turno 5.
- Sella el Portal demoníaco antes del turno 7.

La facción enemiga gana la partida si:

- Captura la Ciudadela de hierro.
- **Azrak** sobrevive.

### Reglas especiales

El escenario tiene las siguientes reglas especiales:

### Movimiento perpetuo

Los Demonios se mueven automáticamente. Cada turno avanzan hacia la Ciudadela de hierro.

### Refuerzos demoníacos

Cada turno, los Demonios gastan su oro acumulado en nuevas unidades. Las unidades se generan en las Ruinas de la desolación. Los Demonios siempre compran la unidad más cara disponible.

**Magia:** Por definir la mecánica de lanzamiento de hechizos.

### Desarrollo del escenario

El desarrollo del escenario es el siguiente:

#### Turnos 1-4: Oleadas demoníacas

Los Demonios atacan desde las Ruinas de la desolación.

#### Turno 5: Azrak aparece

Aparece **Azrak** en las Ruinas de la desolación, junto a 2x *Torturer*.

#### Turno 7: Ritual de la perdición

Si al final del turno la facción aliada no ha tomado las Ruinas de la desolación, pierde la partida.

### Fuerzas iniciales

Todas las facciones comienzan con 2 puntos de mana y sin oro en sus arcas.

#### Enanos:

- 3x Guard
- 3x Miner
- 2x Gladiator
- 1x Mage

#### Elfos:

- 4x Warrior
- 3x Archer
- 2x Swordman
- 1x Fairy

#### Demonios

- 4x Soldier
- 3x Hellhound
- 3x Torturer
- 1x Castle
- 2x Evil Goblin
- 1x Bane

*Si no dispones de la expansión Héroes, puedes representar a **Azrak** con cualquier unidad de otra facción, con los valores: 3 VEL, 4 MOV, 3 ATK en su primera vida, y 3 VEL, 2 MOV, 2 ATK en su segunda.*

