

## LA CRUZADA DE ALFHEIM

Vientos de guerra soplan en Alfheim. La convivencia pacífica entre elfos luminosos y elfos oscuros ha llegado a su fin. Völundr, el herrero, solicita vuestra ayuda. Sospecha que la batalla supone una distracción que Dvalinn aprovechará para abrir las Puertas del Reino a sus monstruosos aliados y comenzar una invasión total. Ojalá se equivoque...

La Cruzada de Alfheim es una Campaña compuesta por 3 Escenarios que se juegan de manera consecutiva. Usad las cartas de Escenario que se indican a continuación, jugando cada una en el orden indicado.

## LAS PUERTAS DEL REINO

**Cerrad las Puertas del Reino y detened la invasión. Los dioses os recompensarán.**

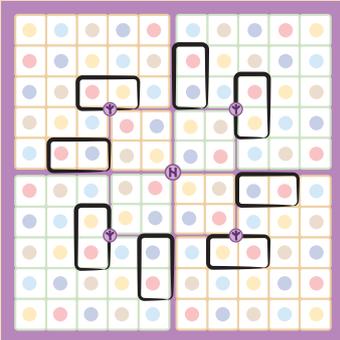
Pintad las Zonas como se indica. Los espacios pintados representan las **Puertas del Reino**.

Barajad las cartas de Favor y colocadlas formando un mazo bocabajo.

Durante la Batalla, cuando una Valkiria rodee el segundo Monstruo de un espacio, podrá tomar un Favor. **Los Favores son de un solo uso**. Debéis voltearlos tras su uso para recordar que han sido usados. Solo podéis **tener un Favor a la vez**. Si tomáis un nuevo Favor, elegid cuál descartáis. Si no quedan Favores, barajad el descarte y formad un nuevo mazo.

En la siguiente Batalla conserváis todos vuestros Favores. Recordad volver a voltearlos para poder usarlos otra vez.

Si una Valkiria termina la Batalla sin un Favor, toma uno al azar del mazo.



## LOS ELFOS TRAIADORES

**Un frenesí violento se ha apoderado de los elfos oscuros. ¿Acaso son invulnerables a vuestros ataques?**

Sacad una copia de cada carta de Monstruo de su mazo, retirad las cinco restantes. **Separad la carta de Elfo Oscuro**. Barajad el resto y formad la fila del modo habitual con las cuatro cartas. A continuación, colocad la carta de Elfo Oscuro **la primera de la fila**.



Cada vez que vuelva a ser el turno de la Valkiria inicial, volteará la carta de Monstruo Activo, salvo que sea la de Elfo Oscuro, en ese caso la colocará detrás del nuevo Monstruo Activo. Esto hará que el Elfo Oscuro sea el Monstruo activo en todos los turnos impares de la Batalla.

En cada ronda que los Elfos Oscuros sean los Monstruos Activos serán inmortales y no se verán afectados por cartas de Equipo o Favores. Cuando esto suceda, no podrán ser rodeados, pero ellos sí os atacarán al final del turno y cuando os mováis.

Cada Elfo Oscuro rodeado al final de la Batalla equivaldrá a 2 ☹️.

## EL QUEBRANTO

**The ground before you emanates a strange and demoralizing aura. Do not succumb, Valkyries!**

Pintad en el centro del tablero una cruz como se indica. Esta representará **El Quebranto**, un terreno maldito y desalentador.

Los Monstruos que se encuentran dentro de El Quebranto no pueden ser atacados desde el exterior del mismo ni con cartas de Equipo ni con los Favores.

Cuando una Valkiria termine su movimiento dentro de El Quebranto recibirá 1 Daño. Atravesarlo no causa Daño.

Las Valkyrias que se encuentren dentro de El Quebranto no podrán usar cartas de Equipo ni de Favor.

Cada Presa dentro de El Quebranto al final de la Batalla equivaldrá a 3 ☹️.

