

FASE II: LA LLAMADA DE LAS PROFUNDIDADES

Las brumas de Albión se espesan tras el caos del desembarco. La suerte ha sido desigual: mientras las expediciones exitosas se han atrincherado bajo la protección de los monolitos, otras languidecen en playas y acantilados, o se ven forzadas a operar desde sus navíos.

Pero el precario equilibrio se rompe. Los nativos han confesado que bajo la tierra yacen templos y túneles ancestrales repletos de riquezas. La carrera ha comenzado; algunas vanguardias ya han hallado entradas ocultas, pero el secreto ha durado poco. Los ejércitos rivales les han dado caza y se preparan para tomar esos accesos por la fuerza. La guerra está a punto de descender a las tinieblas.

Despliegue:

Los jugadores harán una tirada de dado, y el ganador podrá elegir entre rol de Atacante o Defensor. Los jugadores situarán entonces 1d3+1 elementos de escenografía en en la zona de "Entrada a las Ruinas". Ningún elemento puede estar a menos de 6" de otro.

Se desplegarán las fuerzas de forma alterna, empezando por el Defensor.

Objetivo de la partida:

El ganador de una tirada empezará en primer lugar, y tras 6 turnos, el jugador con mayor cantidad de puntos ganará la partida.

Objetivo secundario: Explorar las ruinas

Cada vez que una unidad atacante llegue a menos de 3" de una entrada a las ruinas, puede enviar esa unidad a los túneles subterráneos, ganando 200 puntos. En ese momento, la unidad será retirada del combate, pero no se considera que haya huído, ni sido destruida.



FASE II: RECOMPENSAS



Victoria:

La fuerza vencedora gana 1 punto de experiencia adicional con cada tropa superviviente.

Las fuerzas atacantes que logren acceder a las ruinas, obtendrán 1 punto adicional, independiente al resultado del escenario.

Derrota:

El bando perdedor del escenario no sufre ninguna penalización.