

FASE III: ENCUENTRO INESPERADO

Tras varios días de marcha agotadora por las entrañas de Rocasangre, las expediciones han perdido la noción del tiempo. El aire en los túneles es un castigo de azufre y calor residual, restos de antiguas corrientes de magma que ahora sirven de guía hacia lo desconocido. Cada facción ha desplegado fuerzas de exploración guiadas por sus expertos arcanos, siguiendo el rastro de una magia primigenia que emana de templos sepultados, estructuras que parecen sostener el origen de todos los misterios de la isla.

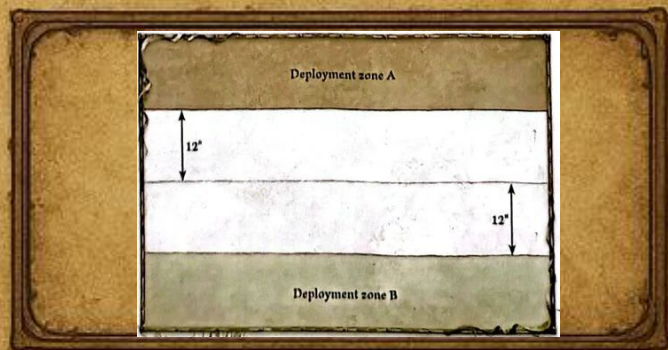
Pero la soledad de las profundidades termina de forma súbita cuando en un recodo de obsidiana, gritos de alerta rompen el silencio. Dos avanzadillas, demacradas por los días de oscuridad, se han encontrado de frente en la penumbra. No hay espacio para la diplomacia bajo toneladas de roca. Mientras las vanguardias chocan en un frenesí de acero y chispas, los mensajeros corren desesperados hacia atrás: sus refuerzos deben llegar pronto, o el laberinto se convertirá en una tumba antes de que puedan reclamar sus secretos.

Despliegue:

Cada jugador designará una *Fuerza de exploración* compuesta por al menos un personaje y una tropa básica, con un valor de entre 500 y 750 puntos. Esta fuerza se desplegará siguiendo las reglas habituales. El resto de unidades quedarán en reserva, y ganan la habilidad “*Emboscada*”.

Objetivos:

El escenario juega a 6 turnos, y se puntuará de forma habitual, con un bonus de +250 puntos en caso de destruir (o hacer huir) a la fuerza de exploración enemiga.



FASE III: RECOMPENSAS



Victoria:

El general vencedor del escenario es un experto explorador, y ha adquirido gran conocimiento sobre las rutas y caminos de *Rocasangre*, gana la habilidad **Vanguardia**, y se la confiere a cualquier unidad a la que vaya unido.

Derrota:

La derrota de sus tropas en los traicioneros túneles de la isla no permite salvar a todos los heridos, ni recuperar todo el material perdido. El jugador derrotado estará obligado a regalar un bit de su colección al vencedor, para que éste lo sitúe en la peana de uno de sus personajes.