

FASE IV: AGENDAS OCULTAS

Bajo leguas de roca, las expediciones se hunden en las vísceras de Albión, donde el aire supura estática mágica y las tropas sucumben a pesadillas colectivas. Guiados por susurros que solo los hechiceros y chamanes comprenden, los ejércitos han alcanzado catedrales ocultas en el abismo, templos donde el tiempo y la razón se desintegran bajo una pulsación rítmica ancestral.

Ante estos altares prohibidos, cada general medita su objetivo: mientras unos buscan saquear reliquias o demoler efigies heréticas, otros aprovechan el terreno para romper las filas enemigas y asaltar sus asentamientos, o asesinar a los líderes rivales. En la oscuridad total de las cavernas, la sangre es la única ofrenda que los antiguos dioses de la isla están dispuestos a aceptar.

Despliegue:

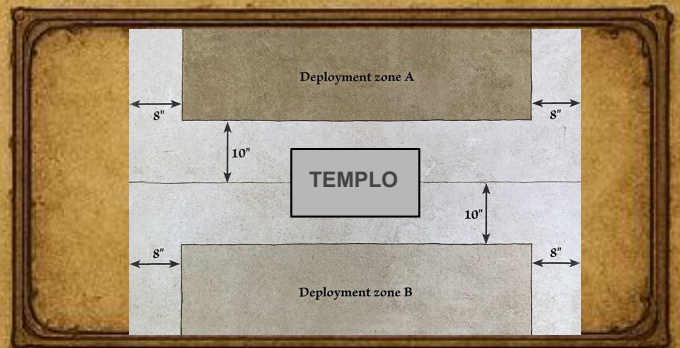
Se situará un edificio en el punto central de la mesa, que hará de Templo, y sigue las reglas de Ruinas (pág.274 del reglamento). El despliegue se realizará de forma habitual.

Objetivos:

El escenario juega a 6 turnos, y se puntuará de forma habitual, con un bonus de +500 puntos para cada jugador que haya completado su "Objetivo Personal".

Objetivo Personal:

Antes de empezar el despliegue, cada jugador cogerá dos cartas de Objetivo Personal aleatorias, y descartará una de ellas, sin mostrarlas.



FASE IV: RECOMPENSAS



Victoria:

Las tropas vencedoras se hacen con los tesoros arcanos del templo. La fama y botín los convierte en un regimiento legendario para sus aliados. Elige una unidad de infantería o caballería, que gana 5 puntos de experiencia..

Derrota:

Tus tropas deben replegarse y escapar de forma desordenada por los túneles de la isla. Todas las tropas del ejército deben hacer una tirada en la tabla de bajas, no sólo las que hayan sido eliminadas.