

FASE V: LA FURIA DE ROCASANGRE

Salimos de esos túneles malditos como ratas infectas y ahora la tierra se parte bajo mis botas como un hueso viejo. El aire quema como aceite hirviendo, lleno de ceniza que intenta sellar mis pulmones. Miro al ese cielo negro de Rocasangre, que ha despertado y decidido que somos su comida.

La isla sangra con arterias de fuego. Hay ríos de lava por todas partes, subiendo por las grietas, cortándonos el paso y cociendo vivos a los rezagados. Huelo a carne humana chamuscada y a azufre.

—¡Miradlos, hombres de Middenland! — grito a mis tropas, señalando a través del humo—. ¡Ahí están esos malditos elfos, con sus caras de porcelana manchadas de hollín!

Chillan que nuestra codicia despertó al volcán. ¡Mentira! Sus hechizos de mierda rompieron el aire antes que nuestro acero tocara el primer altar. El suelo baila bajo nosotros y el humo me nubla el juicio; tengo ganas de reír mientras todo se funde. Ya no hay Imperio, ni leyes, ni retirada posible. Solo queda este matadero de humo y magma.

—¡Desenvainad! —rujo al frente mientras el estrépito de la tierra casi me apaga la voz—. ¡Si la tierra nos va a tragar, que sea con las tripas de esos elfos adornando el barro! ¡Vamos a matarlos a todos antes de que Albión termine de masticarnos!



FASE V: LA FURIA DE ROCASANGRE

Despliegue:

Tras la tirada para elegir zona de despliegue, el perdedor de la tirada situará 3 secciones de río de lava en cualquier lugar del mapa, con una separación mínima entre ellas de 10". Posteriormente, el ganador elegirá zona de despliegue.

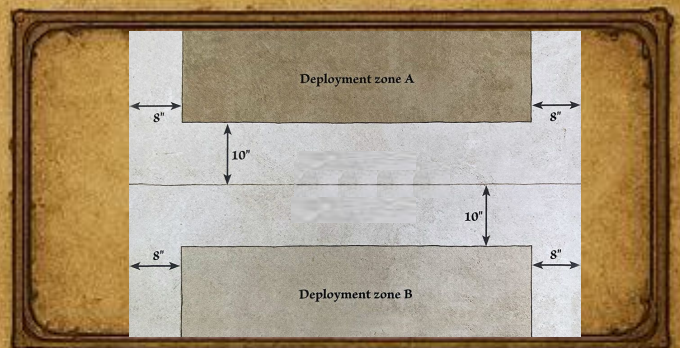
La furia de Rocasangre:

Al empezar el turno de cada jugador, **su rival** elegirá 1d3 secciones de río de lava, situándolas de forma que se extiendan de forma lógica a partir de una sección ya presente en el terreno de juego.

Emanaciones de fuego disforme: Las secciones de río de lava se consideran terreno difícil y peligroso, afectando a cualquier unidad que se encuentre sobre cualquier parte de la plantilla, incluso si la unidad es etérea o voladora. Además, cualquier unidad que dispere a través de una sección de lava se verá penalizada con -1 a HP, por la baja visibilidad.

Objetivos:

El escenario juega a 6 turnos, y se puntuará de forma habitual.



FASE V: RECOMPENSAS



Victoria

Las tropas vencedoras consiguen consolidarse en las pocas zonas seguras que quedan en la isla, con la esperanza de seguir investigando (o saqueando) sus secretos. Todas tus tropas ganan 2 puntos de experiencia extra.

En el escenario final, jugarás en el bando

Defensor.

Derrota

La derrota hace que tu líder sienta en su alma el verdadero peligro de la isla, que esconde siniestras intenciones. Sólo existe un camino: Rocasangre debe ser purificada. Tu general gana 7 puntos de experiencia extra.

En el escenario final, jugarás en el bando

Atacante.