

FASE FINAL: ASALTO

La isla agoniza en un grito sordo.

El cielo se fractura en heridas purpúreas y la energía arcana brota como veneno de la tierra; Albión es un cataclismo inminente. La única salvación radica en derribar los monolitos colosales que tejen las corrientes etéreas del mapa. Si las piedras caen, el nexo se romperá.

Mi orgullo se doblega ante la extinción. Condenado a marchar junto a hordas del Caos y bestias salvajes, acepto esta impía alianza. Ellos al menos entienden que la destrucción total es la única salida, frente a los necios avariciosos que pretenden domar un poder que solo cavará su tumba. Mañana, el acero decidirá si sobrevivimos al nexo.

Fragmento del diario de Micolash Yaeger, Codiciario de las fuerzas expedicionarias imperiales.

¡Hijos de la Luz! ¡Guerreros de la estirpe más noble!

La horda de la inmundicia clama a nuestras puertas. Muertos, pieles verdes y humanos ignorantes avanzan unidos por el miedo a una tormenta que sus mentes inferiores jamás comprenderán. Buscan derribar los monolitos ancestrales para sepultar este nexo en la nada.

Pero no daremos un paso atrás. Donde ellos ven horror, nuestra sangre ve el camino hacia la divinidad. El control de estas piedras otorgará a nuestra Noble Casa un poder absoluto, capaz de purgar el mundo. Mañana no solo contendremos el caos; reclamaremos el derecho eterno a gobernar el destino. ¡A las armas!

Proclamación de batalla de Ysial "El Salvaje", Primer Capitán de los Yelmos Plateados.



FASE FINAL: ASALTO

Despliegue:

El despliegue se realizará de forma convencional.

Objetivos:

El escenario juega a 6 turnos, y al final de la partida cada bando (Atacantes o Defensores), ganará **3 puntos de Poder** por cada Monolito arcano bajo su control.

Monolitos Arcanos:

El mapa contará con 3 Monolitos, uno situado en el centro del mapa, y los otros dos a 15 pulgadas de cada borde corto de la mesa. Los monolitos siguen las reglas para este elemento de la página 273 del reglamento.

Ofensiva total:

Los generales presentes en Rocasangre saben que esta será la batalla decisiva por el control o destrucción de la isla, por lo que van a tener que usar todas las fuerzas a su mando. El asalto contará con apoyo de artillería, fuerzas arcanas, exploradores, ingenieros de campo... Esta batalla pondrá a prueba su capacidad táctica y estratégica.

Al inicio de cada turno de partida, cada bando elegirá en secreto una carta de **Estrategia de batalla**, que se mostrarán a la vez. Las cartas se juegan inmediatamente, siguiendo el orden de juego.

Guerra Total: En caso de jugar una partida de más de 2 jugadores, los Puntos de Poder obtenidos al final de la partida se multiplican por 3.

