

FASE I: SANTUARIO

Al tocar tierra, el alivio fue efímero: una tormenta mágica y consciente azotó la costa con furia letal. La única salvación yace junto a antiguos monolitos que repelen la tempestad, pero alcanzar este "Santuario" exige un precio de sangre. Las expediciones ahora deben disputar estos refugios no sólo entre sí, sino contra feroces bárbaros nativos que emergen de la niebla para defender sus lugares sagrados.

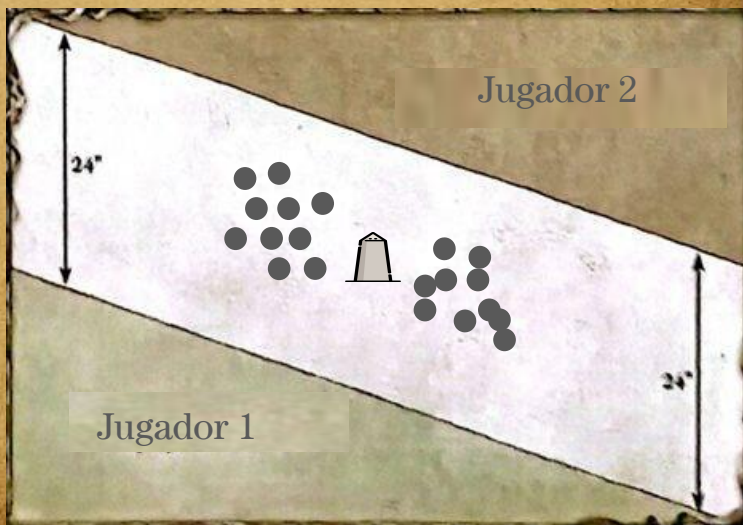
Despliegue:

Los jugadores harán una tirada de dado, y el ganador desplegará un elemento de escenografía (de cualquier tipo o tamaño) en el centro de la mesa, que hará de Monolito Arcano (pág. 273 del reglamento). Después, desplegará una unidad de 10 Nativos a un máximo de 6" del Monolito. El rival situará otra unidad igual. En ese mismo orden, desplegarán tropas.

Objetivo de la partida:

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

El jugador que controle el Monolito Arcano al final de la partida conseguirá un bonus de 250 puntos.



Nativos:

Fanáticos que defenderán su territorio hasta el último aliento. Equipadas con armadura ligera, escudo, y arma de mano. Al empezar cada ronda, moverán 3d6 hacia el enemigo más cercano (si no están ya trabados en combate). Tras un combate, nunca perseguirán.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	3	3	1	3	1	6

Reglas especiales:

Hostigadores, irrompibles, Inmunes a psicología.

FASE I: RECOMPENSAS



Victoria:

La fuerza vencedora aseguran una zona segura para su asentamiento y aumentan la confianza de las tropas en su líder.

El General gana +1 Liderazgo.

Además, el jugador que logre más puntos de victoria en la fase podrá dar nombre a la nueva isla descubierta por sus tropas.

Derrota:

Aquellas expediciones que sean expulsadas de las zonas seguras deberán asentarse en desfiladeros, perjudicando a la movilización de sus tropas mientras preparan defensas.

Durante las fases 2 y 3, tendrán un modificador de -1 a las tiradas de despliegue e iniciativa, antes de empezar la partida.