



Escenario para la jornada 2

Saqueo en el desierto de Nehekara

Durante incontables siglos, las arenas de Nehekara han guardado celosamente los secretos de una civilización que desafió a la propia muerte. Bajo las dunas reposan ciudades olvidadas, templos derruidos y tumbas de reyes cuyos nombres aún hacen temblar a los vivos.

Pero ni siquiera las arenas son eternas.

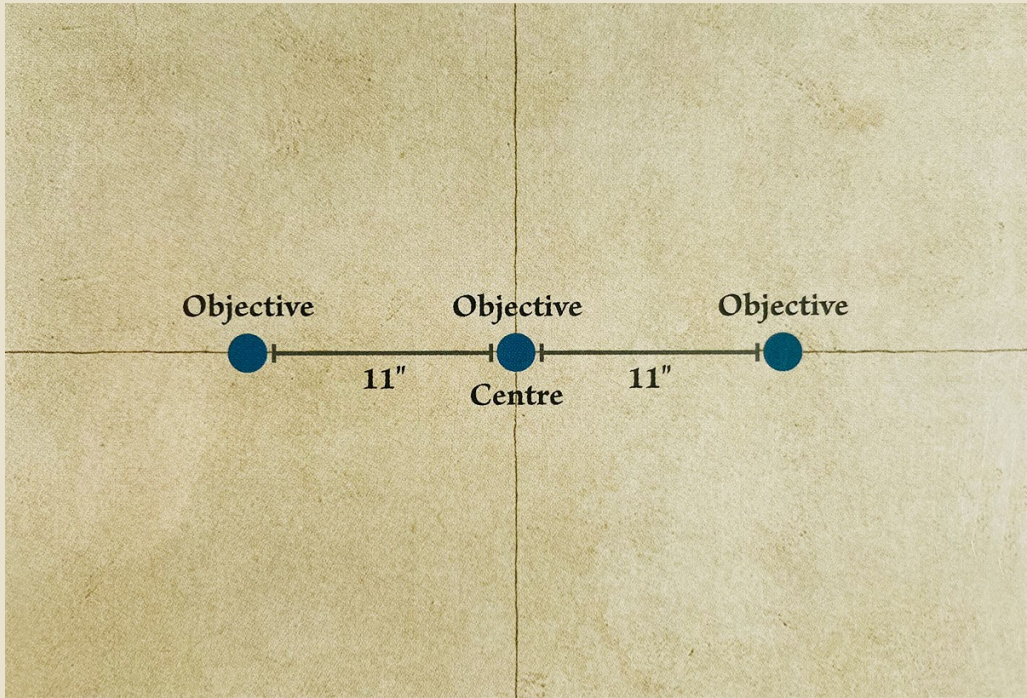
Tras una sucesión de tormentas que azotaron el desierto durante días, los vientos comenzaron a amainar y revelaron aquello que permaneció oculto durante milenios. Entre las dunas recién desplazadas aparecieron toda clase de fabulosos tesoros, reliquias de faraones, monolitos con jeroglíficos preciosos e incluso armas forjadas en una época perdida.

La noticia se extendió como el fuego, y han llegado a oídos de mercenarios, saqueadores, bandas de aventureros y pequeñas expediciones. Algunos soñaban con regresar cargados de riquezas suficientes para comprar un reino, otros aspiraban a hacerse con reliquias capaces de convertirlos en conquistadores invencibles y hubo otros...movidos por una ambición mucho más peligrosa, que creyeron que aquellos secretos podían concederle el dominio sobre la vida y la muerte.

Pero... en Nehekara los muertos no consideran que sus tesoros estén perdidos.



Distribución del campo de batalla.



Escenario

Despliegue

El ganador de una tirada, elige quien empieza a desplegar.

Primer turno

El jugador que ha terminado antes de desplegar tiene un +1 a la tirada para decidir quien toma el primer turno

Duración de la partida

La partida durará cinco rondas.

No se aplicará la tabla de “Clima intempestivo”, en su lugar se aplicará “Calor abrasador” y “Remolino de arena” de la tabla de clima intempestivo.

No se aplicará la tabla “Terreno salvaje”.

Se aplicará la tabla del “Caos de la guerra” como de costumbre.

Tesoro: Peana de 40mm escénica que simula un tesoro, un monolito con jeroglíficos, un sarcófago, etc.

Al final del turno de cada jugador se obtiene 10PV por cada tesoro controlado.

Quemar y Saquear: Una unidad con potencia de unidad 5 o más puede intentar destruir un tesoro moviéndose hasta hacer contacto con su base en la fase de Resto de Movimientos, una vez esté en contacto comienza el periodo de destrucción. Mientras una unidad está en este proceso no puede disparar y solo puede lanzar hechizos cuyo alcance sea “combate” o “a sí mismo”.

Al inicio de la siguiente sub-fase de Inicio de Turno, si la unidad sigue en contacto con el tesoro, tiene potencia de unidad 5 o más, no está en combate y no está huyendo, el tesoro es saqueado y retirado del campo de batalla. El jugador que lo saqueó obtiene 30PV y debe tirar la tabla de “Maldiciones de Nehekara”



Maldiciones de Nehekara

1d6 Resultado

1-2 Tus tropas se ven desorientadas, cegadas y confusas por las imágenes que bailan ante ellos con un brillo de mil soles. La unidad que saqueó el tesoro se ve sujeta a la regla **Estupidez** durante **1d3** turnos. Quizá no debieron abrir ese sarcófago.

3-4 Al destruir el tesoro una enorme calavera de polvo emerge rabiosa, vociferando y se desvanece al instante. Tus tropas comienzan a toser de forma compulsiva y sus cabellos se vuelven blancos. La unidad sufre la **Maldición de los años** hasta la próxima fase de inicio de turno. No se puede dispersar.

5-6 El tesoro contiene un recipiente que aprisiona almas de antiguos guerreros, al abrirlo, se adhieren a la unidad saqueadora, guiando sus golpes y protegiéndolas de heridas mortales. Hasta la próxima fase de inicio de turno se considera que se ha lanzado la **Danza macabra de Vanhal** sobre la unidad con la máxima dificultad. No se puede dispersar.

