

Grupos Salvajes 1894

SE MARCAN DOS ZONAS DE TERRENO DIFÍCIL (ZONA ARENOSA).
SE SITUÁ LA DILIGENCIA VOLCADA SOBRE EL MARCADOR QUE SE OBSERVA EN EL MAPA. ESTE MARCADOR REPRESENTA EL BOTÍN QUE TRANSPORTABA. A CONTINUACIÓN DESPLIEGAN LOS HOMBRES DE LA ESCOLTA A UN MÁXIMO DE 10 CM DEL CENTRO DE LA DILIGENCIA. SE HIRA UN DADO DE AGALLAS POR CADA UNO DE ELLOS. CON UN RESULTADO DE 1 COMIENZAN LA PARTIDA CON UN MARCADOR DE ATURDIDO.

A CONTINUACIÓN SE REUNEN TANTOS MARCADORES DE SEÑUELO COMO NÚMERO DE HOMBRES HAY EN LA BANDA DE ASALTANTES, MÁS LA MITAD (redondeando hacia abajo). ESTOS MARCADORES DEBEN OCULTAR SI SE TRATA DE UN HOMBRE DE LA BANDA O SIMPLEMENTE DE UN SEÑUELO.

LOS MARCADORES SE COLOCAN A UN MÍNIMO DE 35 CM DEL CENTRO DE LA MESA. ESTOS MARCADORES SE MOVERÁN USANDO CARTAS COMO SI FUESEN TODOS ELLOS COMPONENTES DE LA BANDA, POR LO QUE AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA Y DURANTE LOS TURNOS QUE FUESE NECESARIO EL BANDO ASALTANTE TENDRÁ UN NÚMERO DE CARTAS MAYOR DE LO NORMAL.

LOS MARCADORES SE REVELAN SI:

- TRAS UN MOVIMIENTO NO TOCAN UN ELEMENTO QUE OFREZCA COBERTURA.
- QUEDAN A UNA DISTANCIA IGUAL O INFERIOR A 20 CM DE CUALQUIER HOMBRE QUE ESCOLTA LA DILIGENCIA, ESTÉN OCULTOS POR COBERTURA O NO.
- SI LA MINIATURA REPRESENTADA POR EL MARCADOR DISPARA O QUIERE QUEDAR EN VIGILANCIA
- EL MARCADOR ES OBJETO DE UN DISPARO DE UN MIEMBRO DE LA ESCOLTA, CON LAS CONSECUENCIAS OPORTUNAS SI NO ES UN SEÑUELO.

GANA EL BANDO QUE TENGA EN SU PODER EL MARCADOR DE BOTÍN Y MÁS PV AL FINAL DEL TURNO 8. DE LO CONTRARIO SE CONSIDERA UN EMPATE Y SE RESUELVE LA PARTIDA EN UN DUELO ENTRE LOS DOS SUPERVIVIENTES ENEMIGOS CON MÁS CORAJE.

(PV: NOVATO 1, VETERANO 2, HÉROE 3)

ASALTO A LA DILIGENCIA

El camino ha sido dinamitado al paso de la diligencia en un lugar propicio para una emboscada. La diligencia ha volcado y los caballos se han dessenganchado y han huido. Afortunadamente los hombres no han sufrido daños graves aunque algunos han quedado aturridos por la explosión.

