

EN UN KRALL CUALQUIERA.

Introducción

Más allá de cualquier duda existe el sabor irrepetible de una aventura y si tiene la remota posibilidad de un tesoro milenario...ya se vuelve irresistible.

“Se defendió con uñas y dientes, primero descargo su revolver un par de veces con su mano izquierda. Una lanza le impacto en el muslo derecho, se la arrancó, otra le dio en el hombro izquierdo, también se la quitó y la uso para luchar. Se apoyó contra una pared hasta que el número de heridas fue demasiado y se desplomó muerto.

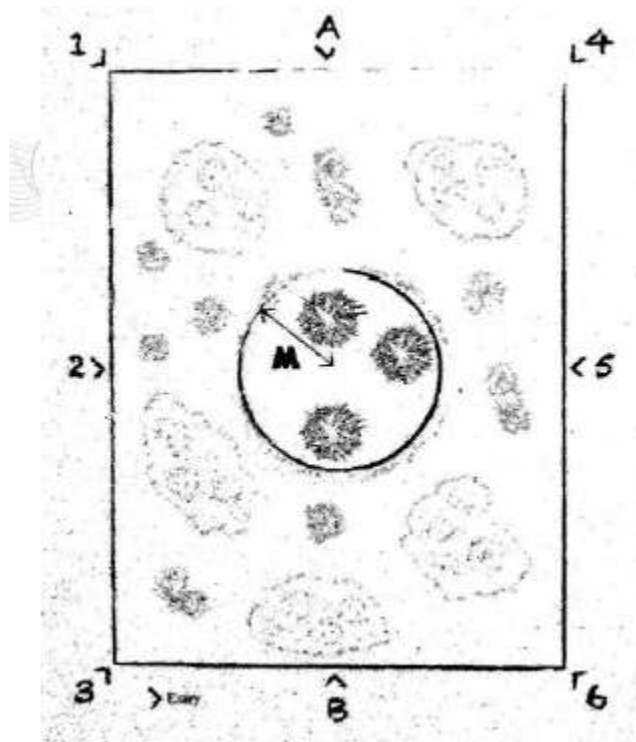
Cuando los supervivientes regresaron al campamento dieron informe de lo sucedido. Se desestimó ir a buscarle enseguida por miedo a caer en una emboscada. A la mañana siguiente se envió una expedición para encontrarlo, y así fue. Se encontró el cadáver tirado en el suelo con 16 heridas en su cuerpo. Se le embalsamo, se construyó un ataúd con latas de zinc, y se ofició un funeral en su honor.”

Antes de preparar la aventura recordar...esto es África....

Preparación escenario

(BASADO EN RELATO DE UN SUPERVIVIENTE)

- Reglas aplicables a la misión: Sabana, cobertura densa, animales salvajes, entrar en la mesa, salir de la mesa, exhaustos, confusos, pillaje
- Facciones:
 - Se jugara a:
 - 70 puntos los defensores del hombre blanco, deberá incluir a un Explorador y un oficial retirado.
 - 70 puntos para los atacantes de reinos africanos o tribus del bosque divídelos en 2 destacamentos
- Es recomendable jugar en una mesa de 90 x 120 (largo).
- Se deberán colocar de 6 a 8 áreas de terreno peligroso d8 o d10.
- Se puede y debe colocarse más terreno que obstaculice la visión.
- Se deben colocar 3 edificios que representan unas chozas según especifica la imagen de mapa a M del centro de la mesa, y algún tipo de cercado alrededor de dichas chozas, el perímetro que se creara será cobertura d8.
- Puedes colocar algún camino que cruce de A hacia B.



- Los bravos defensores despliegan como sigue:
 - Pon dos grupos, que uno contenga al explorador (dentro de M del centro de la mesa), el resto déjalos fuera de la mesa, cazando.
 - Al principio del segundo paso de acción del primer turno tira un D6 por cada grupo que está cazando. Si tienes éxito aparece en la mesa. Tira un D6 para determinar el punto de entrada del mismo (mirar figura).
 - Al principio del segundo paso de acción del segundo turno haz lo mismo para aquellos grupos que no hayan aparecido pero con un d8, Tira un D6 para determinar el punto de entrada del mismo (mirar figura) y así durante el resto de los turnos hasta que todos estén en la mesa, desde el tercer turno tira d10.
 - El defensor el primer turno esta confuso.
- Los pérfidos atacantes despliegan así:
 - No despliegan en la mesa. Entran durante el primer turno de juego
 - El primer destacamento entra por el punto A y el segundo por el B
 - Los atacantes encuentran resistencia por parte de los grupos cazadores. Antes del primer turno tira un D6 por cada grupo, con un éxito el grupo sufre una pérdida a tu elección, con un 1, además, el grupo roba un token de stress.
 - El atacante el primer turno esta exhausto

- El principal objetivo de los bravos defensores es escapar con la información valiosa que tiene el explorador en su poder, que es ni más ni menos que una ruta fácil para acceder al interior del territorio y terminar su conquista, por lo que cuando este toda la columna completa de los atacantes en la mesa, o al principio del segundo turno, antes del primer paso de acción, tira un D8 con un éxito eliges el sitio por donde vas a escapar dentro de los numerados en el mapa y debéis dejarlo reflejado con algún tipo de marcador, si falla tira D6 para seleccionarlo aleatoriamente.
 - El principal objetivo de los atacantes es impedir que lo anterior ocurra y además saquear el Krall e incendiar las chozas del poblado, para representar esto se utiliza la regla de Saqueo (pag72), cada vez que saqueas una choza ganas una Token de botín.
- **Objetivos defensores**
 - 15 PV por llevar al explorador fuera de la mesa por el área seleccionada.
 - 4PV por cada unidad enemiga destruida.
 - **Objetivos atacantes**
 - 15 PV por impedir que el explorador salga de la mesa “capturándolo.”
 - 3 PV por choza saqueada.
 - **Turno de Juego:**
 - El juego termina al finalizar el turno 7.
 - Al principio de cada paso de acción del turno 7(último turno del juego) el jugador que controla en token de iniciativa tira un D8, con un éxito el juego termina inmediatamente.



Exhausto

Confuso

AVENTURAS PARA CONGO

Para todos mis compañeros de aventuras y amigos, con los que he compartido mil pesares en África buscado ídolos en terribles guaridas de arañas, luchando con nuestros tigres en Kursk y defendiendo mil planetas para mayor gloria de nuestro Emperador.

Mil veces gracias.

Erhard_Raus