

HAYA SAFARI!!

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.

Askari significa soldado en swahili, estos guerreros africanos fueron los protagonistas de los ejércitos que estuvieron en África desde los inicios de la colonización hasta el final de la primera guerra mundial, salvo por los británicos que no les veían soldados capaces a pesar de las derrotas que habían sufrido en las guerras zulúes.

Hoy os quiero traer una aventura donde deberás ponerte en la piel de esos guerreros en los grandes conflictos que sacudieron África desde 1914, aquella parte de la guerra fue 'caballerosa'. No hubo bombardeos, ni trincheras ni gases asfixiantes. Tras los asaltos a tiros y bayonetazos, no había ensañamiento con el enemigo derrotado.

Pero no solo os enfrentareis al enemigo que tenéis enfrente...por que recordar...esto es África....

Preparación escenario

(BASADO EN LA JOYA DE AFRICA)

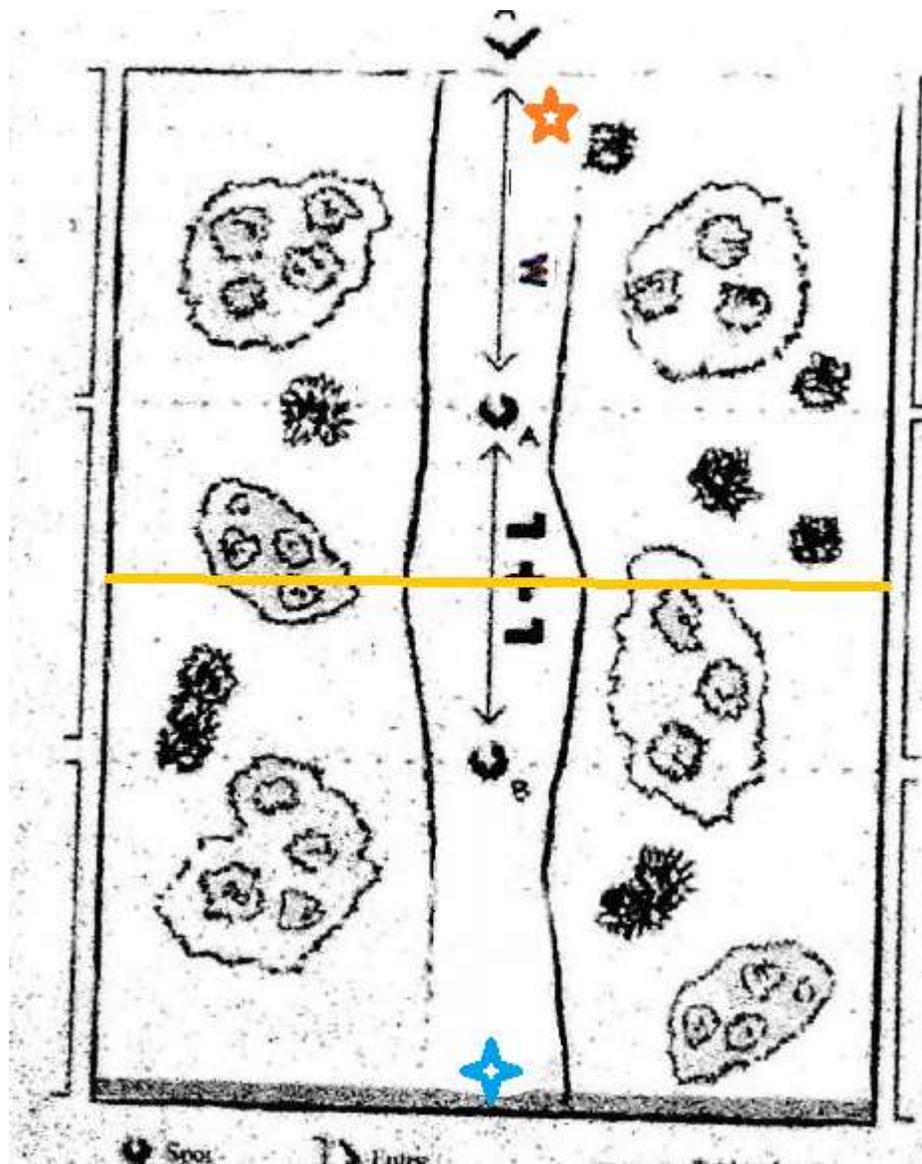
- Reglas aplicables a la misión: Jungla, animales salvajes, exhaustos, entrar en la mesa, salir de la mesa, lluvia.
- Facciones:
 - Se jugará a:
 - 70 puntos para la fuerza que embosca
 - 90 puntos para la columna de avance
 - Se recomienda jugar con 2 fuerzas del hombre blanco:
 - Si juegas con el hombre blanco:
 - La columna que embosca debe tener mínimo 2 unidades de Trained Askaris y un oficial retirado, tendrá un máximo de 2 portadores.
 - El emboscado debe jugar con los máximos portadores.
 - Cualquier otra facción se regirá por las normas habituales.
- Es recomendable jugar en una mesa de 90 x 120 (largo), las medidas y las columnas están diseñadas para estas medidas pero se pueden adaptar a cualquier tipo.
- La regla de Lluvia durará solo el turno 1.
- Se aplicará como máximo cobertura de d8 en las áreas de terreno peligroso que se coloquen, en el resto incluido el camino de marcha es una cobertura de d6.
- Se deberán colocar de 6 a 8 áreas de terreno peligroso a lo largo del camino según acuerden los jugadores. Se puede y debe colocarse más terreno que obstaculice la visión.
- Se deben colocar 2 marcadores según especifica la imagen de mapa el primero marca la zona de despliegue del jugador que controla la columna que sufrirá la emboscada a M y el segundo cuando puede abandonar el camino para intentar repeler la emboscada.
- La estrella naranja marca el deslize y la única zona de entrada en la mesa de las unidades del jugador emboscado, la línea amarilla hasta donde puede desplegar el jugador que embosca, la mitad del lado largo, y la estrella azul la única salida del escenario.

- Las columnas desplegaran de la siguiente manera y por este orden.
 - La columna que sufre la emboscada despliega todas las unidades que le quepan en el camino hasta M de su zona de salida, además están exhaustos, realiza el chequeo para toda la columna no solo para los que son desplegados según las reglas.
 - La columna que embosca por cada unidad que quiera colocar tira d8:
 - Con un éxito coloca la unidad donde quiera siempre que esté en una arena terreno peligroso con línea de visión del camino o no, también puede colocar en otro lugar fuera de la línea de visión del camino siempre hasta el máximo de la línea amarilla
 - Si falla debe colocarla fuera de la línea de visión del camino a S de cualquiera de los dos bordes de su zona de despliegue, puedes repetir esta tirada si son las unidades que llevan algún personaje.

- El objetivo de la columna que sufre la emboscada es intentar escapar, para ello debe seguir las siguientes reglas, algunas las hemos mencionado mas arriba:
 - Debe desplegar tantas unidades como quepan dentro del camino a M después debe dejar hueco para que otras unidades entren.
 - Bajo ningún concepto debe abandonar el camino hasta llegar al marcador C(b), una vez que la primera unidad llega a ese marcador el resto de la columna puede moverse libremente, mientras esta en el camino puede disparar y combatir normalmente.
 - Si una unidad abandona el camino antes de que este permitido por cualquier circunstancia(es obligada a retirarse por ejemplo), se considerara destruida para el recuento de puntos de victoria.

- El objetivo de la columna que embosca es hacer todo el daño posible al enemigo y sobretodo robar los importantes de recursos y materiales que llevan en los bagajes los portadores:
 - Si en combate la unidad que lleva un portador es derrotada de tal manera que el ganador no debe retirarse, estos capturan al porteador.
 - Una vez lo capturen debe dirigirse a salir de la mesa por la estrella azul, solo pueden disparar, y solo combatirán si son atacados, perderán al porteador si son derrotados de la misma manera y no se beneficiaran por llevar ese porteador extra con respecto a los marcadores de estrés y los bulky.

- Si el jugador que embosca decide desplegar una unidad en terreno peligroso, resuelve la tirada de cada unidad que este en esta situación en el primer turno antes de empezar el primer paso de acción.



AVENTURAS PARA CONGO

- **Objetivos**

- 8 PV por cada unidad con porteador fuera de la mesa.
- 4PV por cada unidad enemiga destruida.
- 1PV por cada porteador capturado o no, que este todavía en mesa.

- **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

Lluvia

Para todos mis compañeros de aventuras y amigos, con los que he compartido mil pesares en África buscando 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

