

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.

“Cuenta la leyenda que el dios Nkulunkulu regalo a los primeros reyes entre el pueblo un tesoro, y que para protegerlo de su propia avaricia los guardo en una sitio mágico, detrás de unas puertas que reconocían la valentía y el honor de quien osaba cruzarlas para reclamarlo para sí, cuando el mundo cambio y muchos dioses luchaban por el mundo, las puertas quedaron olvidadas al igual que los reyes que las cruzaban.

Desde que hace 5 años volvieron salir a la luz esta leyenda con el avance de las exploraciones, los más osados han salido en su busca, ya que la promesa de semejante botín vuelve loco al más pio.

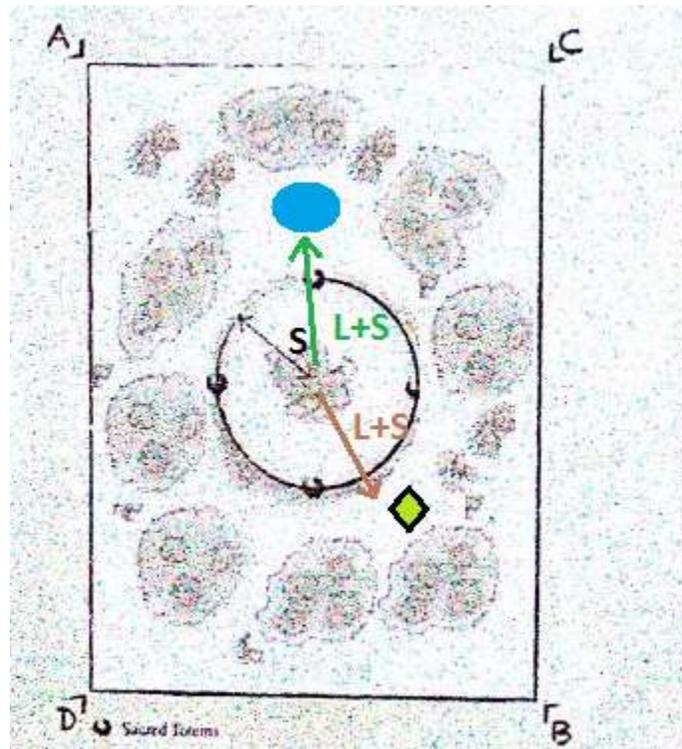
La avaricia también es un pecado que los hombres tenemos y que muy pocas veces es vencido por el honor y la valentía, saqueadores de tumbas van detrás de los intrépidos exploradores, quien llegara antes a las puertas, las puertas de la muerte les llaman algunos...las puertas del cielo otros, yo les llamo las puertas brujas”

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

Preparación escenario

(Multijugador)

- Reglas aplicables a la misión: Jungla, animales salvajes, confusos, entrar en la mesa.
- Facciones disponibles serán todas, de 2 a 4 jugadores.
 - Se jugará a 70 puntos por facción que deben incluir un personaje de 2 estrellas y un auxiliar si así lo permite la lista.
- Es recomendable jugar en una mesa de 120 x 120
- Se deberán colocar mínimo 7 áreas de terreno peligroso d8, como máximo a M de los bordes de la mesa.
- Debe colocarse más terreno impasable entre las áreas de terreno peligroso, no debe quedar ningún hueco.
- A L o L+S del centro se debe colorar un lago (representado por el círculo), y en el lado opuesto también a L o L+S del centro un área de terreno que represente un nido de arañas, o bosque cerrado (representado por un rombo). L en multijugador, L+S en 2 jugadores.
- En el centro se debe colocar una construcción con varias entradas o una formación montañosa con varias entradas a cavernas, cualquier cosa así es aceptada, si cada una mira para un lado de la mesa sería mucho mejor visualmente, a S del centro se deben colocar 4 marcadores numéricos, el 1 al 4, aleatoriamente y boca abajo.



- En 2 jugadores las columnas se dividen en dos y despliegan fuera de la mesa, con 1D6 se deja clara la iniciativa, el que no tiene la iniciativa selecciona una letra para entrar la mitad de la columna, la otra mitad entrara por la letra opuesta, la siguiente columna tendrá las libres (en multijugador se marca orden según tirada de 1d8 cada letra tiene asignado dos números empezando por la A 1-2; B 3-4; C 5-6; D 7-8, y se va pasando a la siguiente letra en el sentido de las agujas del reloj).
- La vieja guardia.
 - Los primeros guardianes de las puertas brujas fueron los mejores soldados de la época, pero la avaricia los traiciono, y Nkulunkulu los maldijo por una eternidad de servidumbre sin nada más sus cuerpos vacíos y con el alma negra como las cuencas se sus ojos calavericos.
 - La Vieja guardia se encuentra esperando y alerta en las áreas de terreno peligroso de toda la aventura, cuando un grupo entre, incluso si ya está uno dentro, se debe tirar 1d6 por el grupo además de añadir 1d8 adicional si lleva un personaje, con un éxito todo sigue tranquilo, en caso contrario, los guardianes se despiertan y atacan ferozmente al invasor, coloca un grupo de 4 ESQUELETOS, si son con armadura ect mejor, en el área de terreno, que atacaran al final del paso de acción al que este más cercano dentro del área.
 - La Vieja guardia tiene el perfil únicamente de combate de 1d8 por miniatura, nunca cogerán token de estrés ni se retiraran, si se destraban. Si después de cada paso de acción

queda 1 viejo guardia “vivo”, se tirara 1d6 por la diferencia entre los que deberían ser (4) y lo que faltan, por cada éxito un Viejo guardia “revive.”

- Las Puertas Brujas.

- Las puertas están malditas y creadas para proteger el valioso tesoro por Eones, son la última prueba para que los verdaderos merecedores prueben su valor, las puertas estas marcadas del número 1 al 4, deben estar aleatoriamente colocadas y bocabajo en todo momento, un grupo al entrar en contacto con dicho marcador representa como si entrase por una de las puertas, desvelando el número que contiene y mirando en esta tabla veras que sucede después:

1. Entrás en un cámara enorme, huele a cerrado, cuando enciendes varias lámparas y antorchas más te das cuenta que has entrado en una sala vacía desde hace cientos de años. *“La desesperación y la desmoralización se apodera del grupo, coloca este a S del marcador número y ponle el máximo de token de estrés al grupo.”* **Vuelve a dar la vuelta al marcador.**
2. Después de varios minutos andando por el angosto pasillo, este se empieza a ensanchar, hasta convertirse en una gran cámara donde no ves el techo ni los laterales, enciendes una luz y el reflejo del oro pulido te devuelve todo su esplendor. *“felicidades aventurero, has encontrado el tesoro de los antiguos reyes, un botín digno del mismísimo Nkulunkulu”.* **Coloca 2 token de tesoro que será considerado pesado.**
3. Llevas andado un par de horas, quizás más, cuando de repente notas que el agua ha empezado a subir pero muy lentamente, y es cuando la escuchas, como el sonido de una catarata, cada vez suena más cerca, intentas correr pero con la mitad del cuerpo en el agua os resulta imposible, ves cómo llega esa masa de agua que te arrastra....pero si saber como ves luz y sales a la superficie junto con algunos que venían en tu grupo...das gracias por seguir vivo, antes de que desaparezca ese pensamiento, ves como a un compañero que tienes al lado le muerden unas enormes fauces!!!. *“Estáis en medio del lago que esquivasteis anteriormente, y que estaba infectado de enormes cocodrilos, resuelve inmediatamente un combate contra los gigantescos saurios, estos tiene un valor de ataque de 7d8, si el grupo sobrevive puede intentar salir del lago, colócalos en el centro.”* **Vuelve a dar la vuelta al marcador.**
4. Llevas muy poco andando cuando una araña gigante cae a espaldas del grupo, salís corriendo mientras la araña os persigue, pero es lenta, al fondo veis una luz y de vuestra salvación, una vez fuera la sensación de alivio desaparece, ya que estáis en medio de ese maldito bosque tan tétrico que ignorasteis cuando ibais hacia las puertas, todo los arboles están llenos de gigantescas telarañas, incluso el suelo, que pisáis, habéis movido la telaraña.....”*Estas*

*en el territorio de las míticas arañas gigantes come hombres, vais a tener que luchar por vuestras vidas, resuelve un combate las arañas gigantes tienen un valor de ataque de 7d8, si el grupo sobrevive puede intentar escapar, están en el centro del nido.” **Vuelve a dar la vuelta al marcador.***

- Las puertas brujas tienen una característica más, al final de cada paso de acción cambian de posición, por lo que antes de empezar un nuevo paso de acción, deben volver a colocarse aleatoriamente los mismos 4 tokens que había y siempre **bocabajo, además de hacer inmediatamente lo mismo si un grupo entra en cualquier puerta que no sea la marcada con un 2.**
- Si un grupo encuentra el tesoro, debe salir con él por cualquier lado de la mesa, el tesoro y el poder que irradia, hace a este grupo intocable para los esqueletos que no le atacaran mientras lo tenga en su poder, cualquier situación que obligue al grupo a retirarse o a huir, hará que el grupo pierda el tesoro, si es combate el tesoro pasará a la unidad ganadora que tendrá que seguir los mismos pasos para salir con él.

- **Objetivos para PV.**

- **15 PV por conseguir encontrar la puerta Bruja correcta (Nº2) y salir con el tesoro.**
- **3 PV por cada puerta bruja descubierta.**
- **2 PV por cada viejo guardia eliminado.**
- **2PV por cada grupo enemigo muerto.**
- **5 PV por sobrevivir a cualquiera de las puertas brujas 3 y/o 4.**

- **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 el token de iniciativa tira un D8, con un éxito el juego termina inmediatamente.



Confuso

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.

Andres Cruz (Nick Erhard_Raus)