

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.

Este maldito bosque nos matara a todos decía el sargento de los soldados que nos acompañaban...nos matara uno a uno....cada vez que le escuchaba repetir esa maldita frase un escalofrió me recorría todo el cuerpo...sabía que antes o después si no salíamos de este maldito bosque moriríamos todos.

Calor asfixiante, mosquitos....y esa sensación de estar en un sitio donde hace eones que no pasa por aquí ningún humano, lo más extraño...la falta total de tribus de ningún tipo desde que cruzamos aquel extraño pasaje es como si nos hubiéramos transportado a otra parte, o quizás sea la otra parte la que nos ha llevado hasta allí, una vez más abrí mi libro de Heródoto y volví a leer este pasaje que tanto me inspiraba en horas bajas para seguir en mi búsqueda.

“preguntarle también cuál era la comida y cuán larga la vida de los etíopes, respondiéndoles el rey, que acerca de la vida, muchos entre ellos había que llegaban a los 120 años, no faltando algunos que alcanzaban a más; en cuanto al alimento, la carne cocida era su comida y la leche fresca su bebida ordinaria. Viendo entonces el rey cuánto admiraban los exploradores una vida de tan largos años, los condujo él mismo a ver una fuente muy singular, cuya agua pondrá al que se bañe en ella más empapado y reluciente que si se untara con el aceite más exquisito, y hará despedir de su húmedo cuerpo un olor de viola finísimo y delicado. Acerca de esta rara fuente referían después los enviados ser de agua tan ligera que nada sufría que sobrenadase en ella, ni madera de especie alguna, ni otra cosa más leve que la madera, pues lo mismo era echar algo en ella, fuese lo que fuese, que irse a fondo al momento”

...nuestro querido sargento cada vez repetía más frecuentemente aquella frase.... Y el escalofrío se había convertido en un sabor metálico en mi boca, permanente, inmutable....

El jefe de exploradores Mwaewe llega corriendo y ensangrentado al mísero campamento que teníamos instalado al lado de un arroyo, nos llevaban aproximadamente 1 día de ventaja un primer grupo y medio día un segundo grupo que nos serviría de alerta en caso de peligro,

-hombres y terribles!!!! Repetía sin parar .

-hombres terribles con cabezas de hienas, de leones que lanzan agujones y se convierten en tortuga!!!!, es lo último que dijo antes de morir por las heridas de lanza que tenía en el costado.

El sabor metálico de mi boca se acentuó y me empecé a sentir mareado, bloqueado y sin saber que hacer....balbuceaba, hasta que escuche a nuestro fiel sargento empezar a dar órdenes de alerta y tras zarandearme varias veces....volvi en mi....y escuche una trompeta....sonaba a un desafío viejo.

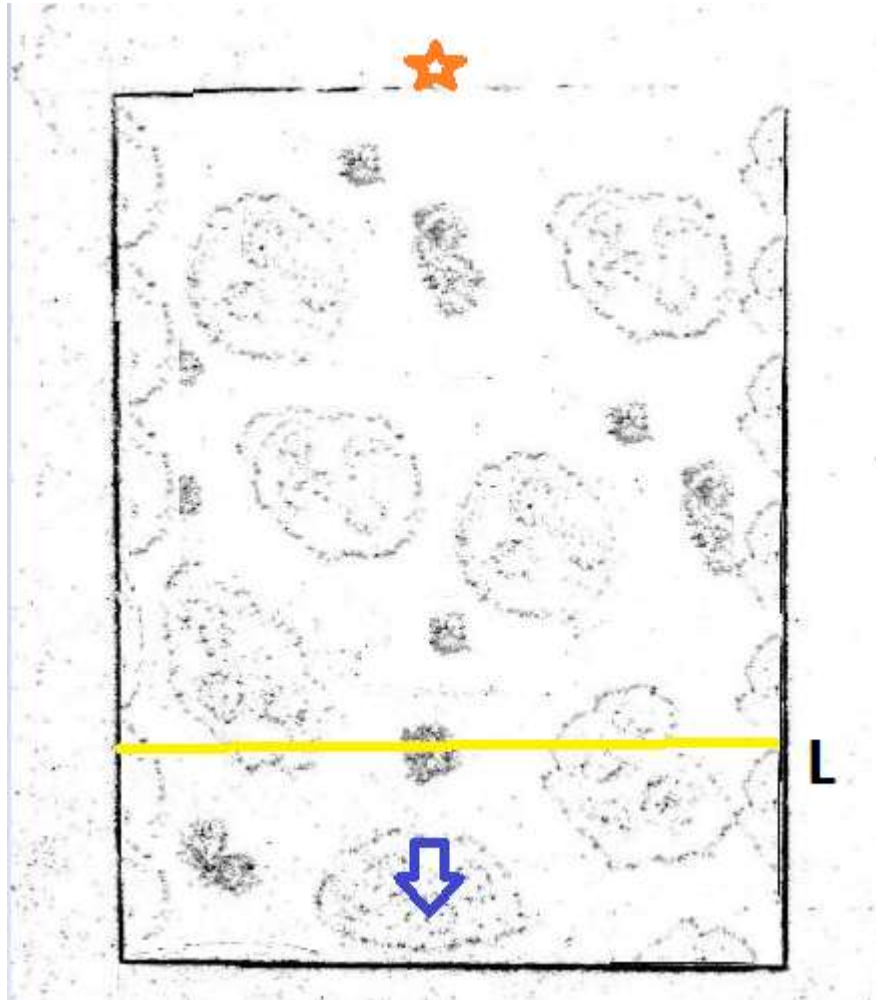
Preparación escenario

(BASADO EN EL RELATO DE UN SUPERVIVIENTE)

- Reglas aplicables a la misión: Jungla, animales salvajes, exhaustos, entrar en la mesa, salir de la mesa.
- Facciones:
 - Se jugara a:
 - 70 puntos para la expedición del hombre blanco
 - 70 puntos para los pérfidos legionarios que se configuran de la siguiente manera:
 - Los perfiles deben tomarse en cuenta la lista de tribus del bosque:
 - Los personajes deben ser el tambor y el campeón, se les llamara el Signifer y el Centurion, respectivamente que serán representados por su miniatura
 - Solo puedes elegir guerreros, arqueros, y exploradores que serán legionarios, auxiliares, y caballería, que será representada por las miniaturas correspondiente
 - Los personajes tienen las mismas habilidades, salvo el campeón que en vez de ser young warrior es solo warrior, cada vez que se mueva mueves todas las unidades a M de legionarios.
 - Todas las armas disparan a M.
 - Todas las unidades ganan la habilidad especial de inmortales:
 - ***“Al inicio de cada turno tira d6 por cada miniatura que fue baja en el turno anterior, con un éxito la miniatura vuelve a la vida debes colocarla en la unidad donde desplego, en el turno 4 en adelante la tirada se realiza con d8”***
 - Las unidades tiene la habilidad de línea
 - ***“Cuando son objeto de disparo las unidades pueden tirarse cuerpo a tierra pero solo sumaran D6 por cada token que roben en vez de D8”***

- La regla de Lluvia durara el turno 1 y el 4.
- Se aplicara como máximo cobertura de d8
- Se deberán colocar de 6 a 8 áreas de terreno peligroso. Se puede y debe colocarse más terreno que obstaculice la visión, todos los extremos del tablero son impasables.
- El escenario solo tiene una entrada que representa por donde empieza la aventura la columna del hombre blanco, el resto debe estar cerrado.
- Se deben colocar 1 marcador según especifica la imagen de mapa deben utilizarse algún tipo de ídolo y la zona debe estar representado como un pequeño lago, charco o fuente.
- La estrella naranja marca el desligue y la única zona de entrada en la mesa de las unidades de la columna del hombre blanco, la línea amarilla hasta donde puede desplegar los pérfidos legionarios a L de su borde.
- Las columnas desplegaran de la siguiente manera y por este orden.
 - Están exhaustos, realiza el chequeo para toda la columna no solo para los que son desplegados según las reglas, saldrán con las reglas de entrar en la mesa.
 - La columna de los pérfidos legionarios despliega de la siguiente manera por la primera unidad que quiera colocar tira d10, por la segunda d8 por la tercera y sucesivas d6, por cada una sigue los siguientes pasos según el resultado:
 - Con un éxito coloca la unidad donde quieras siempre que esté en un área terreno peligroso con línea de visión del enemigo o no, como máximo a L de cualquier unidad, como estas dentro de un área de terreno peligroso resuelve los efectos en el primer paso de acción antes de iniciarlo.
 - Si fallas debes colocarla fuera de la línea de visión del camino a S de cualquiera de los dos bordes de su zona de despliegue de la línea amarilla, puedes repetir esta tirada si son las unidades que llevan algún personaje.
- El objetivo de la columna del hombre blanco es salir de allí cuanto antes y descubrir que está pasando o luchar contra esos misteriosos legionarios para ello debe seguir las siguientes reglas, algunas las hemos mencionado mas arriba:
 - Bajo ningún concepto debe abandonar el escenario
 - Debes intentar llegar lo antes posible al Ídolo marcado en el mapa con una flecha azul, solo así descubrirás el gran secreto que guarda aquel escondido y peligroso valle, si llega a tocar el ídolo se acaba la partida inmediatamente. Leer inmediatamente la última pagina.

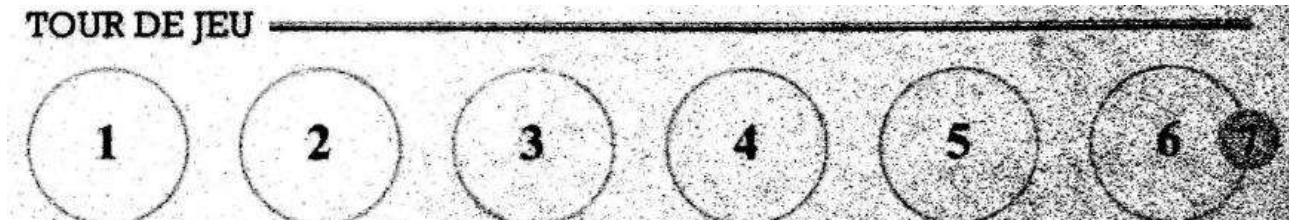
- El objetivo de la columna de pérfidos legionarios es rechazar y destruir aquellos invasores que desean despojarles de su fuente, de su inmortalidad, por cada unidad que destruyan o hagan huir por cualquier motivo, el enemigo debe realizar un chequeo de terror sin modificadores de todas las unidades a L de la unidad destruida o que huye.



- **Objetivos**
 - 25 PV por tocar el ídolo.(Solo expedición)
 - 15 PV por mantener el ídolo al acabar la partida. (solo legionarios)
 - 4 PV por cada unidad enemiga destruida.(solo legionarios)
 - 2 PV por terreno difícil explorado.(Solo expedición)

- **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.
- Lluvia en el turno 1 y 4.



Exhausto

Lluvia

Lluvia

INMORTALIDAD D8

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

“Al coger el ídolo, el silencio se hace en todo el valle, el enemigo que estaba piensadote los talones se detiene en seco, mirándote horrorizado, dejan caer sus armas y toca el suelo de rodillas delante de ti, un pequeño temblor comienza a vuestros pies, mientras los legionarios siguen postrados, el agua que hasta ahora manaba limpia y transparente se torna verde y un olor a putrefacción inunda la zona, recuerdas haber leído pasajes que la profanación de la fuente daría lugar a unas terribles consecuencias para los que habían bebido de ella y que por lo tanto también eran sus custodios, unas toses y profundos quejidos te sacan de tu pensamiento, los legionarios estaban sufriendo algún tipo de convulsión, su piel estaba adquiriendo un tono grisáceo, como a ceniza, sus voces sonaban como algún eco perdido en la inmensidad del tiempo, los temblores comenzaron a ser más fuertes y decidís salir de allí, una mano te intenta agarrar el pie, tropiezas y se te escurre el ídolo de las manos, va a dar al barroapestoso que está llenando la zona, cuando te libras del captor, intentas agarrar el ídolo, el olor a azufre te está mareando, ya casi lo tienes...todo se nubla a tu alrededor.....

....cuando despiertas estas saliendo del valle por donde entrasteis con los restos de la expedición, al preguntarle a un soldado que estaba a tu lado, en la camilla improvisada que te habían hecho, te comenta que rescataron justo a tiempo, ya que te habías desmallado y el barro de azufre derretía todo lo que tocaba, el ídolo fue imposible rescatarlo y se quedó sepultado. Algo más tarde ya con algo más de fuerzas cuando el férreo sargento se te acerca preguntas que ha sido de los legionarios romanos, este te contesta que desaparecieron, se convirtieron en polvo y ceniza, una ráfaga de viento se los llevo.

Cuando por fin salías del valle, escuchaste una vez más la misma trompeta, pero esta vez su sonido era de liberación y de eterna gratitud.”