

# TESORO EN LUALABA

---

## Introduction

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.

Mientras pasáis unos días en Kisangani, os llegan noticias sobre la posible pista del paradero de una parte del tesoro del Rey Salomón que trasladaba a una nueva ubicación dentro del territorio pero misteriosamente se perdió la caravana a mitad de camino.

Buscáis pistas sobre la posible ubicación y del último rastro y todas os llevan a un recóndito poblado llamado Bimbi una zona cerca del bosque de Lomami que cruza un rio de gran caudal del mismo nombre es una zona de rápidos y cataratas.

Mientras preparáis la expedición, observáis que llegan caras desconocidas a la ciudad, quizás el rumor se ha extendido y más depredadores se unen a la caza de una gran recompensa, pero todos sabemos que su coste será alto...

# Die Duetchen

Oktober, 4, 1865

## TESORO EN LUALABA

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.

Mientras pasáis unos días en Kisangani, os llegan noticias sobre la posible pista del paradero de una parte del tesoro del Rey Salomón que trasladaba a una nueva ubicación dentro del territorio pero misteriosamente se perdió la caravana a mitad de camino.

posible ubicación y del último rastro y todas las os llevan a un recóndito poblado llamado Bimbi una zona cerca del bosque de Lomami que cruza un río de gran caudal del mismo nombre zona de rápidos y cataratas. Mientras preparáis la expedición, observáis que llegan caras desconocidas a la ciudad, quizás el rumor se ha extendido y más depredadores se unen a la caza de una gran recompensa, pero todos sabemos que su coste será alto...

HABEMUS  
LUDUM



AVENTURAS PARA CONGO

# Preparación escenario

(BASADO EN AUMENTO DE LA TENSIÓN A LO LARGO DEL RÍO NZIARI)

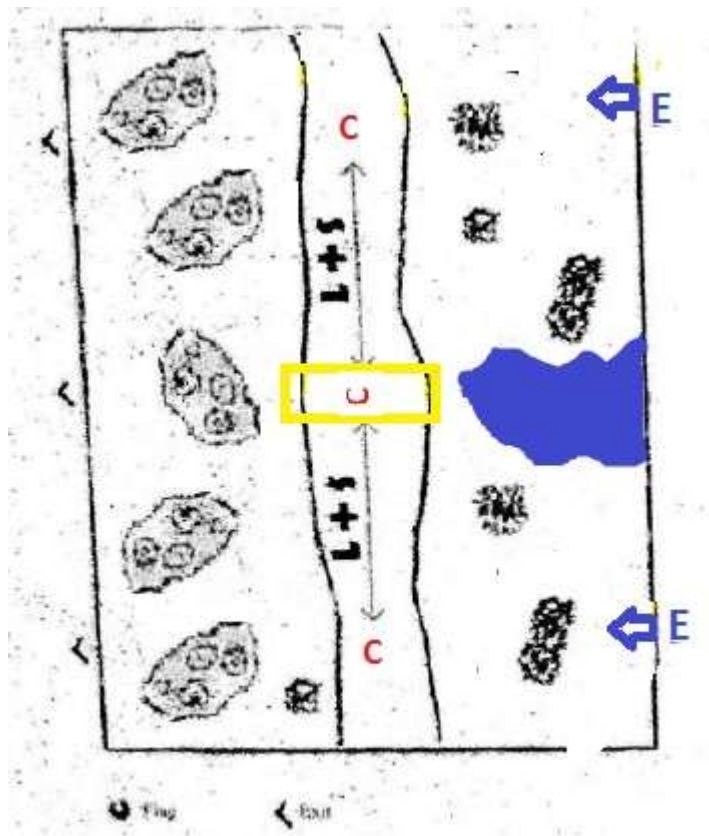
- Reglas aplicables a la misión: Jungla, animales salvajes, exhaustos, confusión, entrar en la mesa, salir de la mesa, lluvia, Cobertura Densa.
- Facciones:
  - Se jugara desde 70 a 100 puntos para 2 jugadores.
  - Cualquier facción podrá jugar sobra estas reglas:
    - Si juegas con el hombre blanco debes llevar al menos 2 porteadores.
    - Si juegas con tribus o reinos debes incluir siempre 1 unidad de fanáticos o caníbales.
    - Cualquier otra facción se regirá por las normas habituales.
- Se jugara en una mesa de 90 x 90 para 70 a 89 puntos y en 120 x 120 para entre 90 y 100 puntos
- La regla de Lluvia durara desde el turno 1 hasta el turno 6 ambos inclusive.
- La Cobertura densa de d8 en todo el escenario, donde no exista otra mayor.
- Se deberán colocar 6 áreas de terreno peligroso en la orilla opuesta del despliegue y colocar los 6 marcadores numéricos 1 por área según acuerden los jugadores y con el número visible. En la mitad de la mesa donde se despliegan ambas columnas no se debe colocar ningún área de terreno peligroso.
- En la orilla por donde se desplegaran las fuerzas (mitad de la mesa del despliegue), siempre es considerada terreno peligroso si al mover no se obtiene un éxito con d8, los exploradores tiraran con d10. Si no se obtiene el éxito se deberá tirar en la tabla de terreno peligroso o bien solo mover S y coger un Token.
  - La unidad que lleve el personaje de explorador repetirá los 1 en esta tirada.
  - La columna de Tribus del Bosque tiraran todas con d10, pero si fallan deben de tirar en la tabla de terreno peligros obligatoriamente y solo tendrán ese efecto negativo.



- El río es vadeable por los puntos marcados en **C** , tanto para entrar como para salir debe estar pegado a las orillas previamente, una vez dentro solo se puede mover S y es de ancho como M.
  - El río está lleno de cocodrilos que se basan en estas reglas.
    - **Al principio de cada turno y antes del primer paso de acción, tira un D6 por cada grupo que se encuentre en el río y compara el resultado con esta tabla:**
      - ☐ 1-3 No pasa nada
      - ☐ 4 El grupo roba un token de stress
      - ☐ 5 El grupo es atacado por un cocodrilo 2d8
      - ☐ 6 El grupo es atacado por un grupo de dos cocodrilos 4d8
  - El cocodrilo o grupo tiene 2 heridas que se deben hacer de una vez en combate para acabar con él, si se logra matar su piel se considera como un objeto pesado. Después del combate el cocodrilo simplemente desaparece entre las aguas turbias del río.
- En la zonas con una flecha azul y una letra E será donde salgan las unidades, es decir a M de los laterales de la mitad de la mesa donde se despliegan.
- La zona marcada en Amarillo con una P será un PUENTE, un puente viejo y muy peligroso que cruzara el río y que mide M, solo puede pasar una unidad y de miniatura en miniatura las reglas para pasar el puente son las siguientes:
  - Cada miniatura que intente cruzar debe tirar 1d8 si mueve S y si corre debe tirar 1d6, si saca éxito no pasa nada y termina su movimiento, si falla un tablón del puente se rompe y la miniatura cae al río, si en la tirada además saca un 1 dicha miniatura muere, eso se debe hacer con todas las miniaturas de la unidad.
  - Las tiradas de salvación de las miniaturas que estén cruzando el río será de d10 mientras este en el puente
  - Cuando termine de tirar todas las miniaturas de la unidad que cruza, si el 51% o más de la unidad está en el río (no cuentes las bajas), toda la unidad se baja del puente y se colocan en la mitad del río es decir a S de cualquier extremo de su lado del despliegue, si el 51% o más está arriba vuelven a subir los que bajaron y logran cruzar normalmente.
- La zona marcada en azul es impasable y sin línea de visión que debe empezar justo enfrente del puente y terminar en el lado de despliegue de las unidades tal y como se muestra en el mapa.



- El preciado tesoro que no es más ni menos que un ídolo de oro macizo que deberá colocarse, una vez se revele su paradero, en el centro de una de las 6 áreas de terreno peligroso (en este caso serán de d10 de cobertura), para saber en qué área de terreno peligroso se encuentra el ídolo el jugador que controle la primera unidad que cruce el río, tirara 1d6 y el número que salga será donde se encuentre el ídolo, en el terreno del ídolo, aparte de tirar por terreno peligroso en su caso, se debe tirar 1d10 el jugador que no controla la unidad que entra en dicha área, con un éxito un Gorila ataca según las reglas del manual.
  - Una vez la unidad se apodere del ídolo debe salir por el lado opuesto del río por cualquier parte, esta unidad puede ignorar las zonas de terreno peligroso que queden y las puede cruzar como terreno normal, pero se beneficiara de las salvaciones que de dicha zona. (D10)

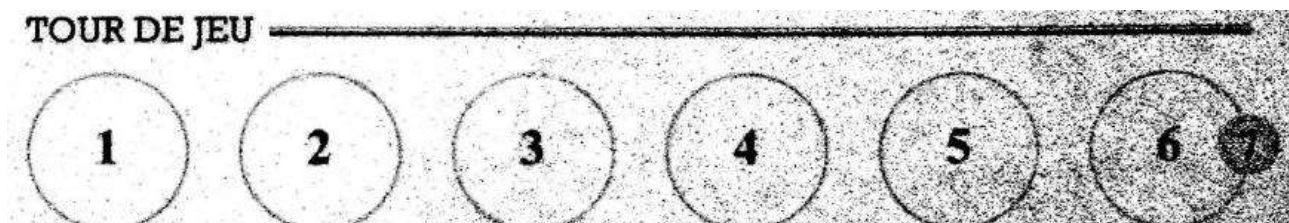


- **Objetivos**

- 15PV por el ídolo fuera de la mesa
- 5PV si al final del juego un grupo tiene el ídolo.
- 1PV si al final del juego uno de vuestros (al menos uno) grupos está en el lado opuesto del río al que ha salido.
- 3PV por cada grupo enemigo eliminado
- 2PV por cada cocodrilo eliminado

- **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**

**Confusión**

**Lluvia**

**Lluvia**

**Lluvia**

**Lluvia**

**Lluvia**

**Lluvia**

**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