

## SUMARIO DE EVENTOS ALEATORIOS

[Todos los marcadores de eventos se descartan una vez resueltos (tanto cuando se extraen como cuando son jugados), excepto los marcadores de *No Evento*]

### **Escenario 1935-36: Turno estratégico A (octubre 1935-enero 1936)**

**A1. Presión de Mussolini (x1).** *Mussolini presiona para un rápido avance antes de que la situación internacional favorable cambie.* Efectos: Descarta si los frentes están conectados (PB 13.2.1). De lo contrario el jugador italiano debe conducir un mínimo de cuatro ataques contra hexs etíopes en el frente del norte, en este turno de juego. Cada hex debe ser atacado por al menos una división o equivalente (8.2). Por cada ataque que no se haga, el jugador italiano pierde 2 VPs (usa el marcador de evento para registrar esos VPs perdidos).

**A2. Rebelión (x1).** *Gojjam se levanta en abierta rebelión contra el Emperador.* Efectos: tira un dado y divide por la ½ el resultado; antes de lanzar el dado, el jugador italiano puede usar un RP del cajetín de almacenamiento de RP del Frente del Norte con un DRM +1 (representa el dinero utilizado para sobornar a los caudillos locales). Coloca ese número de unidades irregulares coloniales italianas dentro de 2 hexs del hex 0910 pero no en un hex de población o capital, ni en un hex que contenga una unidad enemiga.

**A3. Armas extranjeras (x1).** *La ayuda militar extranjera alcanza al cuerno de África.* Efectos: El jugador etíope recibe dos RPs. Deben ser colocados en hexs del mapa con uno o más líderes etíopes.

**A4. Liga de Naciones (x1).** *La comunidad internacional está indignada por el uso de armas químicas por parte de los italianos.*

Efectos: 1) El jugador italiano no puede conducir ataques con gas o misiones de bombardeo aéreo en este turno de juego (PB 13.6.5.1).

2) El jugador italiano lanza un dado: si es inferior que el actual marcador de *ataques de bombardeo italiano*, resta 1 VP al final del escenario (gira el marcador de *ataques de bombardeo italiano* como recordatorio).

3) El jugador italiano ya no registra más el número de ataques con gas y bombardeo.

**A5. Sin evento (x1).** No ocurre nada. Retorna al pool.

### **Escenario 1935-36: Eventos aleatorios Turno estratégico B (febrero-abril 1936)**

**B6. Coordinación (x1).** *Los etíopes usan aviones para coordinar mejor sus fuerzas.* Efectos: Cuando se extrae este evento, se entrega al jugador etíope. Durante este o un turno posterior, cuando se activa un líder, el jugador etíope puede colocar este marcador sobre un líder antes de lanzar el dado -no hay necesidad de lanzar el dado por activación para ese líder; trátalo como una *activación completa*.

**B7. Interceptación inalámbrica (x1).** *Los italianos interceptan mensajes inalámbricos enviados por un Ras etíope.* Efectos: cuando se extrae este evento, entrégalo al jugador italiano. Durante este o un turno posterior, el jugador italiano puede colocar este marcador en un hex que contenga una o más unidades etíopes que no estén dentro de un hex del Negus (inclusive). Puede usarse en cualquier momento durante un turno (excepción: si se juega durante el Segmento de Movimiento etíope, debe jugarse inmediatamente después de una tirada de activación tribal, antes de que se mueva alguna de las unidades de esa tribu). Funciona de una de dos maneras cuando se usa:

- Cada unidad aérea atacando ese hex lanza dos veces para los resultados, tomando ambos resultados (aún se aplica el máximo de dos desplazamientos); o
- El apilamiento bajo el marcador de interceptación inalámbrica no puede mover durante esta activación tribal. Cualesquiera unidades en este hex se ignoran cuando se determina el número de unidades que pueden mover en un resultado de media-activación.

**Ejemplo:** El jugador italiano mantiene el evento de interceptación inalámbrica, e intenta jugarlo sobre un apilamiento Shoa. El jugador etíope lanza el dado para activar Shoa y consigue un resultado de media-activación. El jugador italiano entonces coloca la ficha sobre un apilamiento e indica que no podrá moverse desde si actual hex en este turno. El jugador etíope calcula la mitad de las unidades Shoa que no están en ese apilamiento y puede mover a esas unidades y al líder. Cuando esas unidades han movido, el jugador italiano retira el marcador de interceptación inalámbrica y el jugador etíope procede con su siguiente activación.

**B8. Revuelta (x1).** *Los miembros de la tribu Galla se alzan en abierta revuelta contra el Emperador.* Efecto: Descarta este evento si tanto Amba Alagi como Amba Aradam están aún bajo control etíope. De lo contrario tira un dado y reduce a la mitad el resultado; antes de tirar el dado el jugador italiano puede usar un RP desde la casilla de almacenamiento RP del Frente sur para un +1 DRM (representa esto el dinero usado para sobornar a los caudillos locales). Coloca esa cantidad de irregulares coloniales italianos dentro de dos hexs del hex 1418, pero no en un hex de población o capital, ni en un hex que contenga una unidad enemiga.

## SUMARIO DE EVENTOS ALEATORIOS

[Todos los marcadores de eventos se descartan una vez resueltos (tanto cuando se extraen como cuando son jugados), excepto los marcadores de *No Evento*]

### **Escenario 1940-41: Eventos aleatorios turno estratégico C (junio 1940-agosto 1940)**

**C1. Somalia francesa (x1).** *Los líderes franceses locales deciden si intervienen.* Efectos: tira un dado aplicando un -1 DRM si el IPL es en ese momento alto. Con un 1–3, descarta el marcador de evento; la Somalia francesa permanece leal a Vichy. Con un 4–6, la Somalia francesa se une a la Francia Libre y ahora es un área activa en el juego (ver PB 14.1.1; 14.6.7).

**C2. Órdenes de la oficina de la guerra de no resistencia.** *El Alto Mando aliado se opone al plan de Churchill para combatir en defensa de la Somalia británica.* Efectos: Descarta si no hay unidades controladas por los italianos en la Somalia británica; de lo contrario el jugador aliado lanza un dado, aplicando un +1 DRM si el IPL está en ese momento bajo. Con una tirada de 1–4, ningún refuerzo ni unidades reconstruidas pueden entrar en el hex 2311 (Berbera) hasta que no haya unidades controladas por los italianos en cualquier hex de la Somalia británica; con un 5–6, descarta el marcador de evento.

**Nota de diseño:** Si los jugadores quieren ser más rigurosos históricamente, pero a un coste un poco más elevado - descarta el evento C2 si se extrae mientras esté activa la Somalia francesa y Djibouti está controlada por el jugador aliado. Históricamente, los planes de defensa exigían que los franceses atacaran desde Djibouti y rodearan a cualquier invasor de la Somalia británica, pero la formación de Vichy y se desbarataron esos planes.

#### **REGLA OPCIONAL: Menor aleatoriedad para la Somalia británica**

En el comienzo del escenario (antes de extraer un evento para el turno 1), retira el evento C2 de la copa de eventos y entrégalo al jugador italiano. En cualquier turno después en el que el jugador italiano entra por primera vez en la Somalia británica con al menos 4 brigadas o unidades de tamaño división, el evento para el siguiente turno es automáticamente el evento C2. No se extrae un evento aleatorio en ese turno; aplica el evento C2 normalmente.

**C3. Corredor de bloqueo.** *Un corredor de bloqueo italiano alcanza un puerto A.O.I.* Efectos: coloca dos RP en cualquiera de las casillas de almacenamiento RP de Eritrea/Etiopía, o en la casilla de almacenamiento RP de la Somalia italiana. Ambos RP deben ser colocados en la misma casilla.

**C4. Flota italiana del Mar Rojo.** *Las unidades ligeras de la flotilla italiana del Mar Rojo interceptan un pequeño convoy costero aliado.* Efectos: Entrega este marcador de evento al jugador italiano para ser jugado durante el MAP de cualquier turno posterior. El jugador aliado solo recibe la mitad de sus refuerzos RP para ese turno.

**C5. Sin evento (x1).** No ocurre nada. Retorna al pool.

### **Escenario 1940-41: Eventos aleatorios turno estratégico D (septiembre 1940-abril 1941)**

**D6. Derrota italiana en Libia (x1).** *La victoria en Libia libera a la Commonwealth.* Efectos: Descarta si se tira antes del evento D7 *Contraataque italo-alemán*. De lo contrario, el jugador aliado puede designar a cualesquiera tres brigadas de la Commonwealth programadas para llegar como refuerzos futuros, pasan a estar disponibles un turno antes del programado, incluyendo entrar en este turno si están programadas para el siguiente. El jugador aliado selecciona las tres brigadas; no necesitan estar programadas para el mismo turno de entrada.

**D7. Contraataque italo-alemán en Libia (x1).** *Los británicos apresuran fuerzas hacia Libia para hacer frente a Rommel.* Efectos: cualesquiera dos brigadas de la Commonwealth programadas para entrar como refuerzos en un turno futuro (si lo hubiera), en vez de entrar en el juego un turno de juego más tarde. El jugador italiano selecciona las dos brigadas; no es necesario que estén programadas para el mismo turno de entrada.

**D8. Proclamación imperial (x1).** *El Negus llama a todos los patriotas a unirse a su estandarte y combatir contra los italianos.* Efectos: entrega este marcador de evento al jugador aliado para ser jugado durante el MAP de cualquier turno posterior. Aplica un +2 DRM al intento de reclutamiento de la guerrilla etíope en el turno de juego en el que el chit o marcador sea jugado.

**D9 y D10. Città Aperta (Ciudad abierta) (x2).** *Los italianos declaran una ciudad abierta para evitar pérdidas civiles.* Efectos: descarta si el IPL es alto (nueve o más). De lo contrario entrega este marcador de evento al jugador aliado.

El jugador aliado debe inmediatamente descartar este chit o usarlo para intentar conquistar cualquier hex de población o capital en Eritrea, Ethiopia, o en la Somalia italiana. Que esté adyacente a, al menos, una unidad de la Commonwealth. Si usa el chit, el jugador aliado coloca el marcador de "Ciudad abierta" en el hex deseado y lanza un dado. Si la tirada es mayor que el número de VPs asociado a ese hex, la población/capital es declarada "ciudad abierta" y el jugador italiano mueve a cualquier unidad(es) italiana en el hex a uno o más hexs adyacentes (hacia una fuente amiga de suministro, si es posible). Las unidades italianas no pueden entrar en un hex que contenga un marcador de *ciudad abierta* para el resto del escenario, excepto vía avance después del combate (12.12), en cuyo punto se retira el marcador de *ciudad abierta* del juego. Este marcador no puede ser jugado en un hex completamente

rodeado por unidades aliadas. Las unidades usando combustible italiano (PB 14.6.1.1) pueden ser movidas un hex sin costarle al italiano ningún combustible y pueden moverse incluso si el jugador italiano no tiene combustible. Los HQs movidos de esta manera, permanecen en su lado CS. Cualquier hex con un marcador de ciudad abierta en ella, solo vale la mitad del número habitual de VPs (redondeando a la baja) en el final del escenario.

**Ejemplo:** Si es jugado sobre Addis Abeba (4 VPs), el jugador aliado debe lanzar en el dado un 5-6. Si es exitosa y es más tarde ocupada por el jugador aliado, solo le daría 2 VPs por el hex.

**Nota de diseño:** Esto representa la preocupación del mando italiano por la protección de los miles de colonos italianos viviendo en las poblaciones del África oriental italiana.