

Guerra civil encubierta

En el pequeño mundo imperial de Txeb, en la Franja Este, todo cambio con tan solo una fugaz luz en medio de la noche. Para otros fue un destello en el horizonte, poco antes de un enorme estruendo.

Todo fue muy rápido, los augures imperiales destacados en el planeta solo detectaron una firma energética en los límites del sistema, cuando rebaso la órbita del último planeta del sistema, su rastro fue enmascarado por el penúltimo planeta, un gigante gaseoso y un gran séquito de asteroides. Al acercarse a Txeb, los augures identificaron una gran firma seguida de decenas de pequeñas firmas, acto seguido dieron parte al Mando de Defensa Planetaria y a la oficina del gobernador planetario. Se despachó un mensaje de auxilio urgente a cualquier fuerza imperial, sea cual sea, las firmas energéticas no podían traer nada bueno a esa pequeña mota de polvo en medio del vacío, que era ese planeta semiárido.

El gobernador convocó al MDP y se movilizó automáticamente a todas las FDP, al cabo de solo un día, recibieron la respuesta de una patrulla astartes, intentarían investigar las firmas antes de que entraran en contacto con los sistemas defensivos exteriores de Txeb.

Lo que la patrulla descubrió fue algo difícil de describir, la mayor firma correspondía a un enorme asteroide que era remolcado por diversas fragatas de diverso aspecto y procedencia, siguiendo la estela del asteroide, había varios escuadrones de naves de escolta de igual origen.

Aprovechando un pequeño campo de asteroides, la patrulla se escondió detrás de un enorme roca, al paso de los últimos navíos, asaltaron con torpedos Tiburón una nave rezagada, ya que el campo de asteroides interfería en las comunicaciones de toda la flota, incluso la telepática.

+++++

El sargento Helm comprobó su equipo, al igual que hacia el resto de su escuadra, ellos ya estaban dentro de la tobera que los dispararía directamente contra alguna parte de la nave enemiga, el compartimiento cilíndrico del torpedo se tiñó de rojo al encenderse la luz que los avisaba del siguiente suceso, inmediatamente que la luz pasó a verde, los miembros de la escuadra sintieron una suave aceleración al ser disparados dentro del armatoste metálico, Helm dio gracias al Emperador por el buen disparo, él siempre recordaría como la primera vez que fue disparado para un asalto naval, los reductores de inercia del torpedo se estropearon y casi caen inconscientes, hubiera sido una gran pérdida para el capitán que el torpedo al abrirse, todo su letal contenido hubiese estado inconscientes en sus asientos.

La pantalla encima de la puerta de asalto, indicaba 30 segundos y contando hacía cero, pronto tocaría averiguar quien tripula esos destartados navíos espaciales...

Escenario 1: Perforando Mamparos

La escuadra Helm amartillo sus armas y esperaron a que se abriera la puerta que les daría paso al interior de la nave. Después de una fuerte explosión en el exterior del torpedo, para barrer a la posible resistencia de la estancia.

Fuerzas:

Las fuerzas se organizarán como patrullas de 400 puntos de Marines espaciales o algún capitán específico contra Orkoz, Guardia imperial o Perdidos y Condenados.

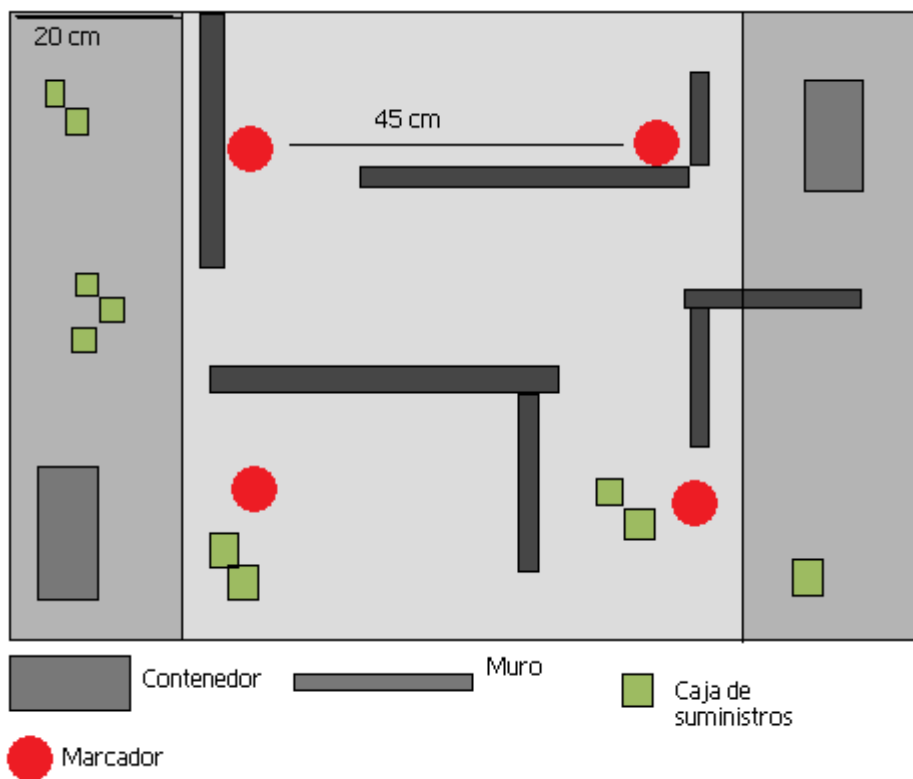
Reglas especiales:

Problemas de presión: por el peligro a perforar todavía mas los mamparos, todas las armas con fuerza 7 o superior, tendrán que lanzar un dado por cada disparo que hagan, con un resultado de 1, se habrá dañado una conducción de energía o de aire, todas las unidades en juego tienen que hacer un chequeo por terreno peligroso.

Espacio limitado: los torpedos de abordaje no son famosos por lo confortables y espaciosos que son, por lo que no se podrá jugar con nada mas grande que una armadura de exterminador.

Terreno de juego:

Una sección de una nave, representada con lo que se crea oportuno, cajas de mercancía, tuberías, y si se quiere secciones de nave como en Space Hulk. La área de despliegue sera aleatoria.



Objetivos:

Los marines deben colocar cargas explosivas por donde pasen, se debe colocar 4 marcadores al inicio de la partida a distancia igual entre todos ellos, los marines deben colocar como mínimo 3 cargas para ello, una unidad ha de llegar al marcador y lanzar un dado, con un +3 consiguen activar la bomba.

Los orkoz deben intentar eliminar los intrusos, para eso, cada unidad eliminada puede volver a entrar al juego por cualquier borde excepto por el de despliegue del bando marine.

+++++

Los supervivientes de la incursión, consiguieron llegar a los torpedos y volver a la nave. Los

supervivientes dieron informes sobre los tripulantes de la misteriosa nave abordada y la información fue transmitida directamente hacia Txeb.

+++++

Después de la colisión fue arrasada una gran zona del continente mas septentrional de Txeb, elevando una gran cantidad de polvo, ocultado la luz solar durante semanas, a pesar del intento de la FDP para destruir o desviar el asteroide, los láseres de defensa y los silos de misiles no fueron suficientes para conseguir parar esa gran mole, después de la catástrofe muchas de las colmenas del alrededor de la zona fueron destruidas o paralizadas, la posterior invasión pillo por sorpresa a parte de las poblaciones y las pocas FDP que consiguieron llegar a la zona después de la colisión, no fueron suficientes para parar a la marea de piratas y saqueadores.

Escenario 2: Buscando respuestas.

Las FDP están peinando un valle cerca de unas instalaciones industriales, el servicio de inteligencia había detectado movimiento por los alrededores, su misión era fácil, eliminar los saqueadores y capturar a alguno de sus lideres para un posterior interrogatorio sobre sus planes.

Fuerzas:

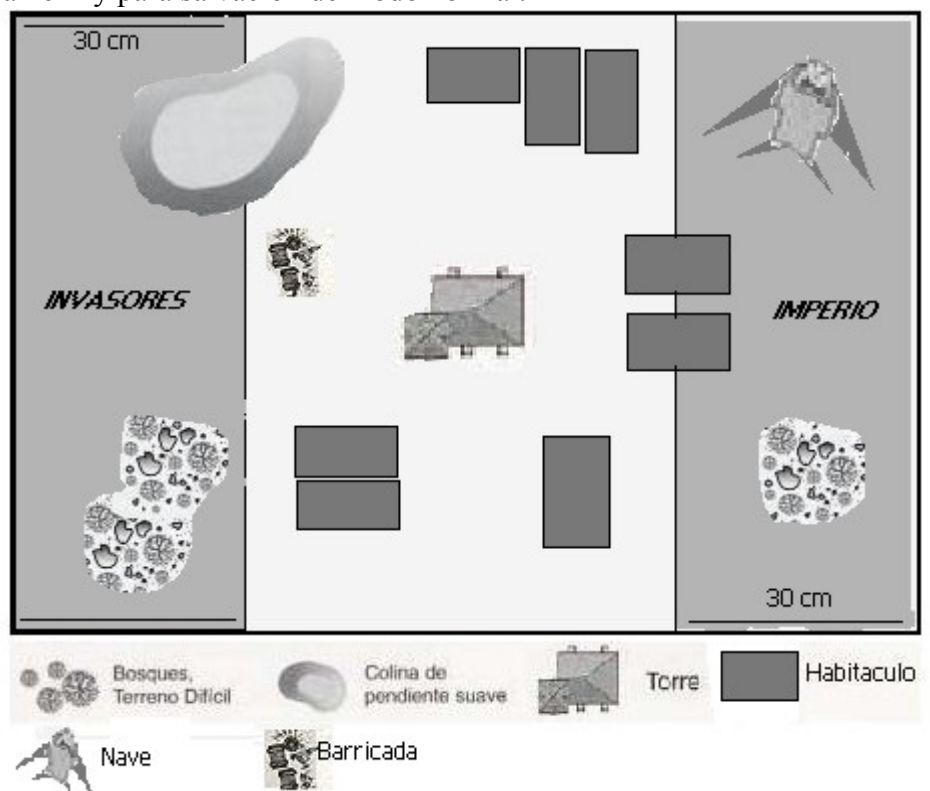
Las fuerzas se organizan mediante las reglas de escaramuzas (ver anexo), las fuerzas se organizan con un valor total de 150 puntos por bando, por un lado tenemos a las fuerzas imperiales, una patrulla de castigo de la Guardia Imperial, contra una fuerza de saqueo de los asaltantes, se puede usar las reglas de Perdidos y Condenados, Orkoz y de Guardia Imperial (traidora).

Reglas especiales:

Capturar al prisionero: el jugador imperial, debe capturar al líder de los saqueadores, para eso, deberá entrar en combate cuerpo a cuerpo y quitarle todas las heridas, con un +2 la ultima herida no sera fatal y caerá inconsciente al suelo, a partir de entonces, se debe de tratar como un objetivo, una miniatura podrá arrastrarlo, pero no podrá ni correr, ni asaltar mientras lleve encima al prisionero, si disparan contra el portador del objetivo, se debe de tirar 1D6, con un +3 impactan en el portador, si fallan, darán al objetivo, tirando para herir y para salvación de modo normal.

Terreno de juego:

Este valle, esta poco edificado, al menos la mitad del tablero deben de ser caminos, arboles y colinas, el resto pueden ser edificios, manufactorums, ruinas, vallas o demás mobiliario urbano industrial. Debe de haber un edificio en el centro del tablero.



Objetivos:

En la zona de despliegue imperial, deberá haber una nave, que representara el lugar a donde han de llevar al prisionero, es una nave veloz, pero sin armamento, en tierra tiene activado un pequeño generador de escudo, pro lo que la nave se debe considerar parte de la escenografía, la nave debe de estar a un máximo de 15 cm del borde del tablero.

Los saqueadores, tienen unas instrucciones muy bagas, simplemente, reconocer el terreno y robar lo que se pueda, por lo tanto, su misión sera llegar al edificio del centro del tablero y entrar, una vez dentro, obtendrán algo valioso o unas vistas muy estratégicas de como atacar el valle y los manufacorums, al turno siguiente de haber entrado el líder de la fuerza saqueadora deberá volver a su zona de despliegue y abandonar el tablero por su borde.

Escenario 3a: La cabeza del millar de créditos

La nave que transportaba al prisionero, a tenido que hacer una parada para repostar combustible en una pequeña base logística de las FDP locales. Lo que no sabían es que el prisionero tenia un emisor de posición, ni que en su mente habían secretos demasiado valiosos como para perderse.

Fuerzas:

La pequeña guarnición de la base no da para mucho, son los miembros mas nuevos de las FDP, que aun les falta mucho por aprender, la fuerza constara de 400 puntos organizados según las reglas de Patrullas y según el codex Guardia Imperial, y deberán de contar como mínimo con una unidad de reclutas.

Los atacantes, no son nada más que una de la las tantas fuerzas enviadas en decenas de direcciones distintas para tratar de encontrar al líder, se organizaran según las reglas de Patrullas, a 400 puntos, usando los codex, Guardia Imperial, Los perdidos y Condenados o Orkoz.

Reglas especiales:

Guardias: El prisionero se encuentra a los pies de la plataforma de aterrizaje, esta custodiada por 2 veteranos GI (armamento básico), mientras estén vivos podrán mover entre los dos al prisionero, disparar o correr, pero no asaltar.

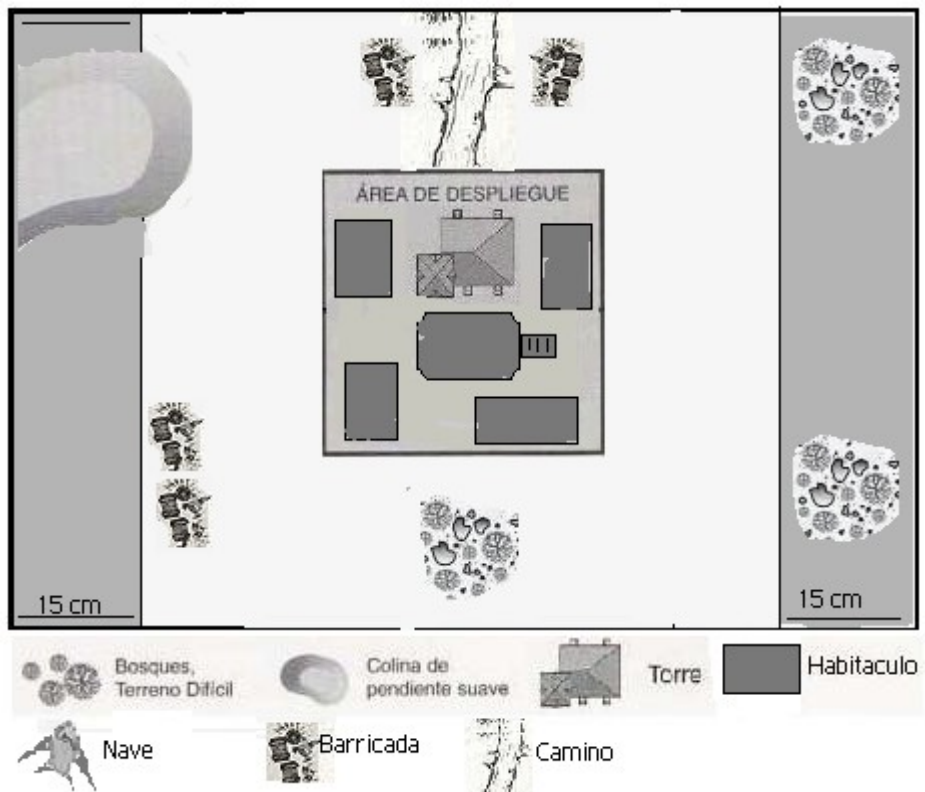
Defensas estáticas: la base cuenta con una arma antiaérea para hacer desistir a naves enemigas de descender en medio de la base y ocupar la pista de aterrizaje, las fuerzas imperiales cuentan con una torreta . La torreta se puede colocar en cualquier lugar de la base.

Torreta: Blindaje frontal:11 Blindaje lateral: 10 Blindaje trasero: 10 HP: 3
Equipo: reflectores, 2 cañones hydra acoplados

Oleada: No son los únicos enviados por los lideres asaltantes, todas las unidades de linea pueden ser devueltas al campo de batalla, por el borde de la zona de despliegue atacante, si en el turno anterior salieron del tablero o fueron exterminadas.

Terreno de juego:

Las instalaciones de la base de logística, no son el ultimo grito en defensas, consta de una zona central donde se encontrara la pista de aterrizaje, un edificio mas alto que los demás, hace a la vez de bunker de mando y de torre de control, los demás edificios, son mas pequeños y son prefabricados para montar bases como esas en el tiempo reglamentario que dicta el *Tactica Imperialis*. El resto del tablero se compondrá de colinas y bosques.



La zona de despliegue imperial, es la base, la zona de despliegue asaltante es cualquier de los bordes cortos del tablero, con una profundidad de 15 cm, la área de despliegue.

Objetivos:

El objetivo imperial es el de resistir hasta que la nave se vuelva a perder en las nubes, la recarga de las células de energía de la nave, es un poco lenta, por lo que hasta el turno 6, los guardianes o cualquier unidad arrastrar al prisionero hasta la nave para que despegue.

El objetivo asaltante es el de recuperar al líder o al menos, matarlo para que no pueda ser examinado para obtener información, si consiguen recuperar al líder y impedir que sea trasladado, en la próxima partida, infiltrar una unidad de no mas de 5 individuos, y que tengan la correspondiente regla, a 15 cm de la zona de despliegue imperial, gracias a sus conocimientos.

Escenario 3b: Represalia.

El intento de capturar a un líder saqueador para obtener información a fracasado, como represalia por tal osadía, una pequeña base logística de las FDP es el próximo objetivo de los saqueadores...

Fuerzas:

La pequeña guarnición de la base no da para mucho, son los miembros mas nuevos de las FDP, que aun les falta mucho por aprender, la fuerza constara de 400 puntos organizados según las reglas de Patrullas y según el codex Guardia Imperial, y deberán de contar como mínimo con una unidad de reclutas.

Los atacantes, son una fuerza enviada para liquidar a los sucios perros imperiales, se organizaran según las reglas de Patrullas, a 400 puntos, usando los codex, Guardia Imperial, Los perdidos y Condenados o Orkoz.

Reglas especiales:

Defensas estáticas: la base cuenta con una arma antiaérea para hacer desistir a naves enemigas de descender en medio de la base y ocupar la pista de aterrizaje, las fuerzas imperiales cuentan con una torreta. La torreta se puede colocar en cualquier lugar de la base.

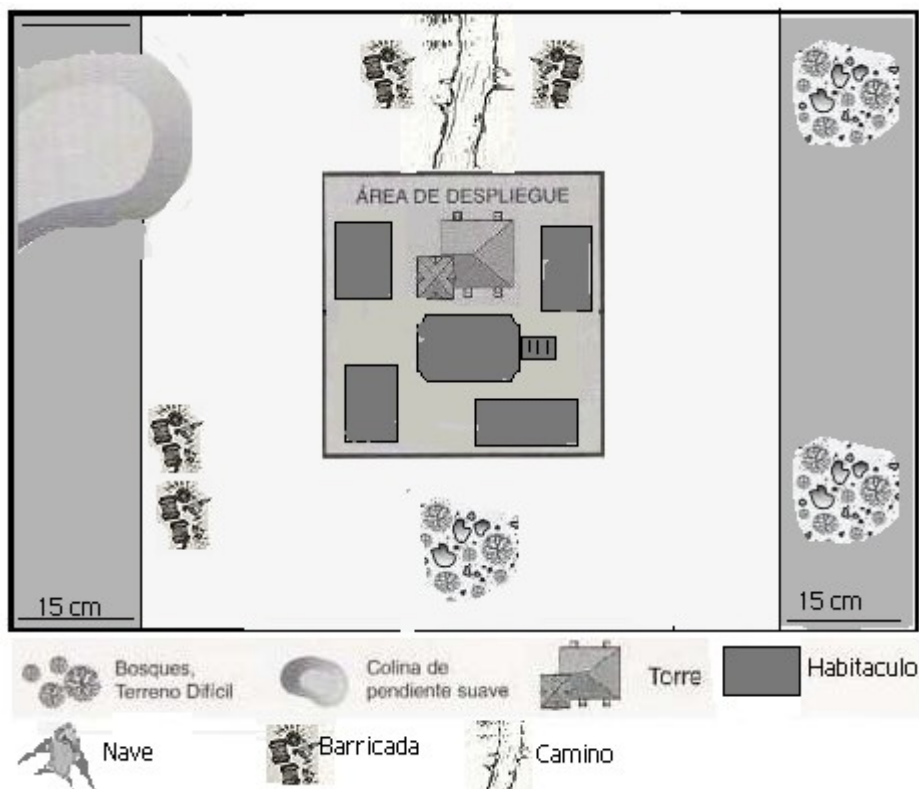
Torreta: Blindaje frontal:11 Blindaje lateral: 10 Blindaje trasero: 10 HP: 3
Equipo: reflectores, 2 cañones hydra acoplados

Oleada: No son los únicos enviados por los líderes asaltantes, todas las unidades de línea pueden ser devueltas al campo de batalla, por el borde de la zona de despliegue atacante, si en el turno anterior salieron del tablero o fueron exterminadas.

Terreno de juego:

Las instalaciones de la base de logística, no son el último grito en defensas, consta de una zona central donde se encontrará la pista de aterrizaje, un edificio más alto que los demás, hace a la vez de bunker de mando y de torre de control, los demás edificios, son más pequeños y son prefabricados para montar bases como esas en el tiempo reglamentario que dicta el *Tactica Imperialis*. El resto del tablero se compondrá de colinas y bosques.

La zona de despliegue imperial, es la base, la zona de despliegue asaltante es cualquier de los bordes cortos del tablero, con una profundidad de 15 cm, la área de despliegue.



Objetivo:

El bando que elimine más puntos de tropas enemigas al final del 6º turno, gana la partida.

Escenario 4a: Secretos inquisitoriales.

Introducción:

El líder enemigo es entregado a una fuerza de marines para que lo proteja de otros posibles intentos de rescate, su misión es llevarlo hacia la capital planetaria para su posterior interrogatorio, aunque hay otros individuos partidarios de otros finales para el prisionero.

Mientras conducían el transporte de prisioneros hacia el destino por la vieja carretera, un conductor de rhino alerta a los demás de la cercanía de múltiples firmas energéticas en la zona, no había ninguna comunicación por radio por parte de una fuerza imperial, todo pinta mal, y encima ahora comienza a llover y todo se esta embarrando...

Fuerzas:

El bando defensor debe organizar sus fuerzas según la lista de ejércitos del codex Marines Espaciales u otros capítulos específicos, por un valor de 600 puntos.

El bando atacante tendrá que elegir sus tropas de los codex Cazadores de Demonios, Cazadores de Brujas, o Cazadores de Xenos (usando las reglas de Guardianes de la Muerte o el codex aparecido en ¡Cargad!), por un valor de 600 puntos.

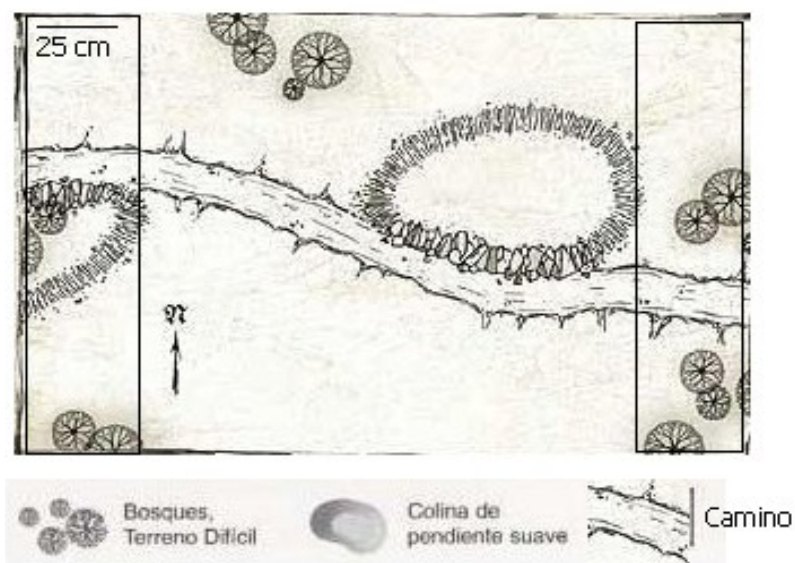
Reglas especiales

Entorno embarrado: Todas las tropas solo podrán correr la mitad de su movimiento.

Transporte de prisioneros modelo Mark IV: Los marines deben de contar obligatoriamente con un rhino que contara como el transporte de prisioneros, para su función en esta partida, el rhino tendrá blindaje 12 por todos los lados. Las demás opciones y precios son las mismas que las de un rhino normal, no puede transportar marines.

Terreno de juego:

Debe de haber una carretera que vaya desde los dos lados cortos del tablero, lo demás pueden ser colinas y bosques. La zona de despliegue es aleatoria.



Objetivo:

El objetivo de los marines es la de conseguir sacar de ahí el vehículo de prisioneros a través del lado corto del tablero, opuesto a la zona de despliegue.

El bando inquisitorial tendrá que intentar detener el transporte de prisioneros y evitar que salga, desplegando en la zona contraria al inicio astarte

Escenario 4b: Códigos importantes

Esta es la estación de repetición JLP45, nos atacan, solicito evacuación inmediata, repito inmediata.....(estática)..... hay alguien ahí?.....

+++++

Esto era una cálida mañana en la base de repetición, ahí se encargaban de ayudar a las comunicaciones del alto mando y coordinar las fuerzas con la logística y demás, al frente de la base estaba un visioingeniero, por debajo de el el teniente que defendía la posición y sus tropas.

El visioingeniero, tiene los códigos de cifrado en su interior, si es capturado, sera un duro golpe para el CG, prioridad extrema, en evacuar al personal de la base.

Fuerzas:

Partida de 400 puntos de tropas de la Guardia Imperial contra 550 puntos de tropas usando los codex, Guardia Imperial, Los perdidos y Condenados o Orkoz, usando las reglas de patrullas.

Reglas especiales:

Lanzadera de transporte personal: esta llegara al final del tercer turno imperial y aterrizara a las afueras, durante todo el siguiente turno, el enemigo podrá disparar le, después esta lanzadera tiene escudos para absorber fuego ligero mientras esta en tierra y después su gran velocidad soluciona los posibles intentos de derribo, mientras este en tierra sera como un elemento de escenografía, no podrá ser eliminado, a la que llegue el visioingeniero a la nave despegas, ya no es un elemento de escenografía, durante el despegue vertical (que sera durante el turno enemigo siguiente a embarcar) es cuando puede ser disparado, si le inmovilizan o lo destruyen se estrellará, quitando todas las heridas del ingeniero (ver Aturdido). Cuando llega el visioingeniero y se embarcará en la lanzadera, se mueve a máxima velocidad sobrevolando el campo de batalla. Si está en la esquina derecha, debe salir por la esquina izquierda. La Lanzadera se mueve siempre a máxima velocidad, lo que le otorga Desenfildado.

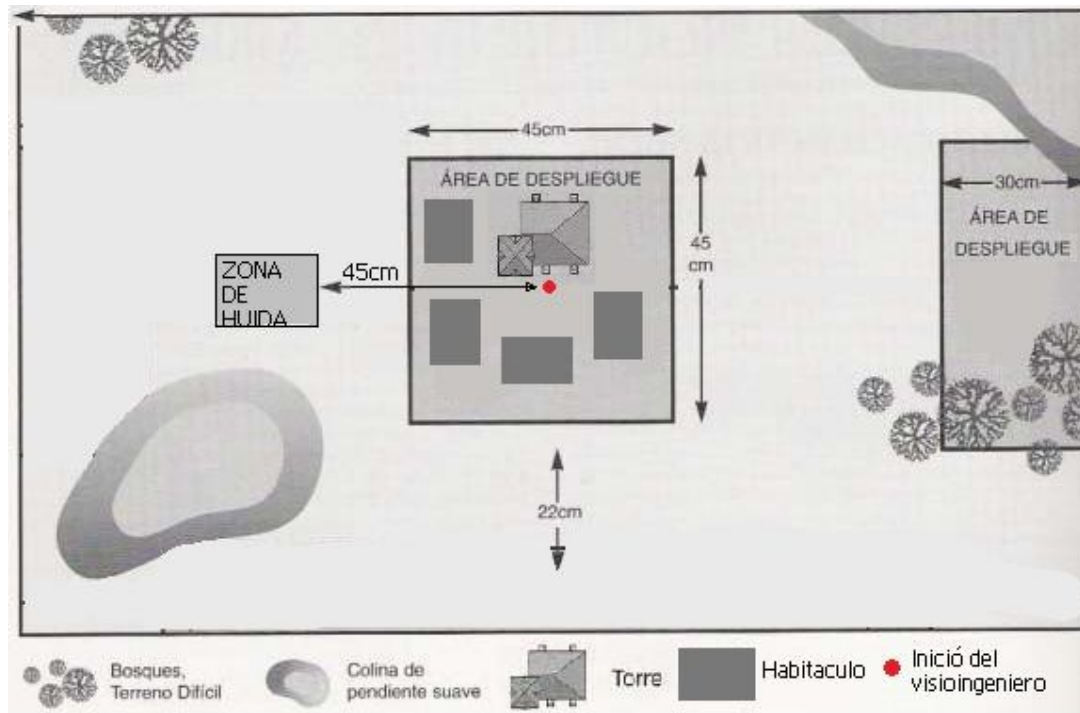
La lanzadera posee el siguiente perfil

Lanzadera: Blindaje frontal:10 Blindaje lateral: 10 Blindaje trasero: 10 HP: 3
Gravitatorio, rápido.
Equipo especial: reflector, ametralladora pesada

Podrá ser usado el armamento mientras este en tierra

Aturdido: cuando el visioingeniero, pierde todas sus heridas, se lanza 1D6, con un +2, solo esta aturdido, una escuadra puede entrar en contacto con la peana y así arrastrar al cuerpo. Una escuadra imperial puede tratar de arrastrar al visioingeniero hasta la nave y mandarlo al CG

Terreno de juego:



La zona de despliegue imperial es la base y la invasora la zona sombreada del extremo corto

El entorno de la base se puede variar.

Objetivo:

Evacuar el visioingeniero por parte de la GI, tener retenido al visioingeniero por parte de los atacantes, cualquier otro resultado, sera considerado un empate.

Escenario 5a: Golpe rastrero

Después de entregar el prisionero a los interrogadores del Cuartel General de las FDP, los marines hacen un balance de la emboscada y todos coinciden que las pruebas señalan a la Inquisición, no es la primera vez que una táctica así es usada por ellos y menos contra Astartes. Este hecho hace hervir de rabia la sangre del comandante del contingente, por lo que un ataque a su base de operaciones en el planeta evitara futuros problemas.

Fuerzas:

Este sera un ataque quirúrgico, los marines no tienen tampoco muchos efectivos pero después de la emboscada fallida, y si no quiere llamar la atención de sus actividades desviando tropas la Inquisición tampoco tendrá muchos efectivos.

Partida a 1000 puntos entre Marines espaciales y Fuerzas Inquisitoriales

Reglas especiales:

Cajas explosivas: Por toda la zona hay gran cantidad de pales y otros contenedores, muchos de ellos con promethium y armamento. Tienen un blindaje de 8, si sufren un impacto superficial como mínimo tira 1D6:

1-2: nada, era material inofensivo.

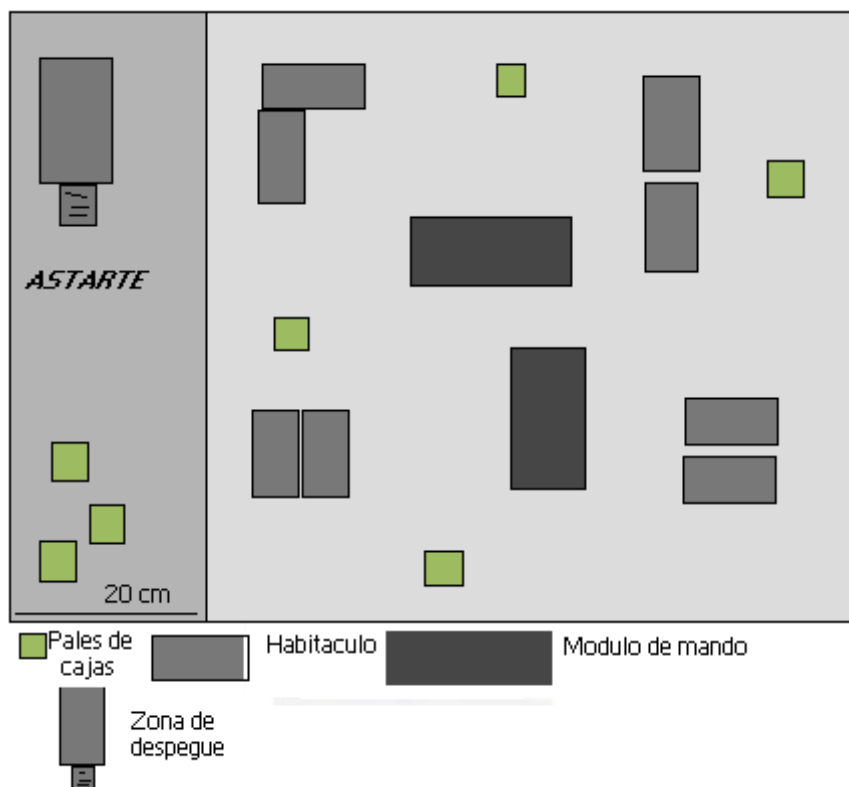
3-4: Productos inflamables: el contenedor comienza a arder y ninguna miniatura puede estar a menos de 2 cm de ese contenedor, si no sufre un impacto automático de F4 Fp5.

5-6: Explosión: son productos muy peligrosos, en una distancia de 8cm del contenedor toda miniatura sufre un impacto de F8 FP4.

Modulo de mando: pieza clave de los despliegues imperiales, este modulo transportable provee de muros blindados, consolas de datos y demás material que necesite un CG en terreno peligroso, con diversos módulos mas se puede hacer una base de infantería en el tiempo estipulado por el Administratum. Aquí habrá el objetivo marine, para acceder al interior tendrán que destrozar una puerta de blindaje 11, y pasar un turno en su interior, un miembro de la unidad hará las operaciones informáticas mieras que el resto podar disparar por las aspilleras, por lo que la unidad se considerará como si estuviera dentro de un vehículo de blindaje 12 por todos sus lados.

Terreno de juego:

El centro de operaciones inquisitorial, es una plataforma orbital usada como astillero espacial. En el centro hay el modulo de mando y el inquisidor con su escolta (despliega delante del modulo a 5cm como máximo), por todo el terreno hay módulos de vivienda, contenedores y almacenes. Se pueden desplegar las unidades inquisitoriales a 5 cm de cualquier edificio, pero no podrán estar a menos de 20 cm de su área de despliegue.



Objetivo:

El objetivo marine es el de aclarar la situación, obtener todos los datos posibles y mermar las fuerzas inquisitoriales.

Por parte de las fuerzas inquisitoriales, el ataque tan repentino los dejara bastante desorganizados, su misión es repeler el ataque y tendrán que defender el emplazamiento de las consolas de datos

Objetivo:

El objetivo esta claro, los rebeldes quieren eliminar o hacer huir a todos los defensores y preparar-se para saquear todas las instalaciones, el bando imperial tratara de defender la posición durante 6 turnos, momento en el cual se considera que la lanzadera ha enviado un mensaje de socorro y mas unidades aeras están muy cerca de la zona de combate.

Escenario 5c: Batalla en los Lindes de los Paramos Orientales

Los drones espías habían detectado una gran cantidad de movimiento, los exploradores habían avistado a varias columnas de tropas dirigiéndose al mismo sitio, los Lindes, la frontera entre los Paramos y la Cordillera montañosa central, ahí en una antigua fortaleza en ruinas se estaban concentrando las tropas dispersas en las primeras fases del ataque.

El CG de las FDP locales, al advertir el peligro de una gran fuerza unificada marchando contra la colmena capital despacharon una fuerza de ataque y pidieron refuerzos de los marines espaciales.

Fuerzas:

La batalla sera de grandes proporciones ya que por un bando tenemos la unión de diversas columnas de tropas mientras que por otro bando tenemos el envío de tropas de una de las principales bases de tropas terrestres que tiene las FDP en la zona. El bando invasor estará compuesto de dos ejércitos independientes de 1250 puntos cada uno, usando los codex, Guardia Imperial, Los perdidos y Condenados o Orkoz, mientras que el otro bando estará compuesto por 2000 puntos de Guardia Imperial y 500 de Marines Espaciales (cualquier capítulo).

Reglas especiales:

Refuerzos astartes: la fuerza astarte llegara en el turno 3 imperial, incorporándose por la área de despliegue imperial.

Columnas de refuerzo: entraran en el tablero a partir del turno 3 invasor, por la área de despliegue invasora.

Zona peligrosa: el campo de batalla es una de las zonas más ricas en liana atrapahombres, una peligrosa planta venenosa, habrá tres colocadas al azar en el campo de batalla, consistiendo en una base (radio de acción) de 5 cm de diámetro, si una unidad de infantería entra en contacto con la liana, ha de efectuar un chequeo por terreno peligroso, a demás, habrá 3 bases mas que representaran lianas comunes de Txeb, colocadas al azar también, la primera vez que una unidad de infantería entre en contacto con una base de lianas, tira 1D6, con +4 son lianas venenosas.

Terreno de juego:

Los Lindes son una zona con vegetación rastrera, dispersos grupos de arboles, y pequeñas formaciones rocosas dispersas por toda la zona, es donde comienzas las primeras elevaciones debido a la cercanía a las Cordilleras montañosas.

Objetivo:

Partida donde el objetivo de ambos grupos es la eliminación del máximo numero de puntos enemigos en 6 turnos, la muerte del CG cuenta el doble.

Escenario 6; La caza del traidor

Las fuerzas leales ya han descubierto el paradero del que dirige a las tropas enemigas. Se encuentra en una red de túneles subterráneos debajo de la Cordillera Central, ahí es donde será cazado.

Fuerzas:

Ambas fuerzas de combate se compondrán de 1500, sin vehículos no bipodes, tampoco unidades extremadamente grandes como servoterroros o profanadores. Atacantes escogidos de cualquier codex imperial y los defensores usando los codex, Guardia Imperial, Los perdidos y Condenados o Orkoz, los defensores tienen que incluir el inquisidor Raw como uno los CG.

Reglas especiales:

Ratas subterráneas: una de las unidades más especializadas de las FDP, equipados con escudos carburo de titanio, son la punta de lanza de la limpieza de los suburbios de la colmena principal de Txeb, cualquier unidad de la Guardia Imperial de infantería puede ser equipada con estos escudos por +2 puntos/miniatura, obteniendo +2 a la TSA de la miniatura frente disparos y +1 en combate cuerpo a cuerpo.

Última resistencia: al ser su último escondrijo, las tropas enemigas han minado parte de los túneles, uno de los túneles principales puede tener un explosivo de gran potencia escondido entre las rocas, durante el turno de los renegados puede hacer explosión la carga, coloca la plantilla grande en cualquier punto del túnel, se dispersará igual que una carga de demolición de la Guardia Imperial, toda miniatura afectada sufrirá un impacto de F4 FP5.

Inquisidor caído Raw:

Inquisidor: 115 puntos

HA HP F R H I A L S
4 4 3 3 3 4 3 10 +3

Equipo: Servoarmadura, armas digitales, pistola de inducción, arma psíquica, Granadas de fragmentación y perforantes, granadas anti-psíquicos, Sifón de plasma Ulumeathi, criatura simbiote.

Reglas especiales:

Psíquico

Personaje independiente

Coraje

Granadas anti-psíquicos: al asaltar a demonios o psíquicos estos obtienen I1.

Sifón de plasma Ulumeathi: la miniatura que dispare una arma de plasma a 30 cm del portador lo hacen con HP1.

Pistola de inducción: alcance 30cm F5 FP5 Pistola, acobarda

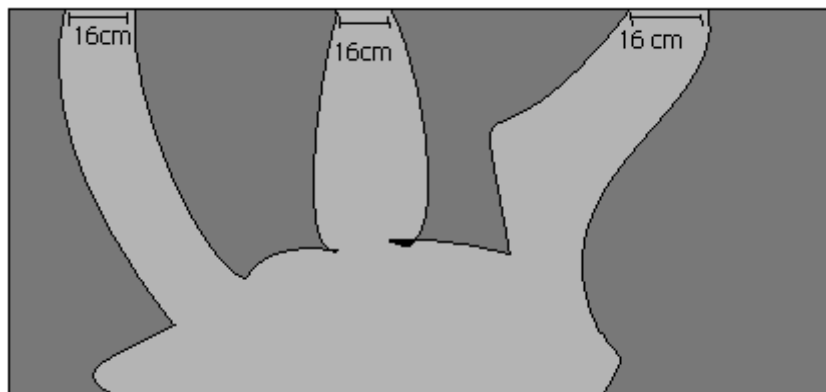
Criatura simbiote: criatura xenos obtenida con los contactos en el mercado negro de Raw, se trata de un tentáculo adosado a la espalda del huésped, efectúa un ataque extra con los perfiles de HA, F y I de Raw, considerados ataque venenoso.

Hammerhand: Este poder se usa en la fase de asalto (en cualquier turno de jugador) después de que se hagan los movimientos de asalto pero antes de que se resuelvan los combates. Si se supera el chequeo, todas las miniaturas de la unidad (incluyendo personajes independientes) ganan +1F hasta el final de la fase de asalto. Este bonificador se aplica antes que otros bonificadores, como los dados por puños de combate o similares.

(Gracias Dexter de OZ)

Terreno de juego:

Dibujar o señalar sobre el terreno de juego tres túneles de unos 16cm de ancho, irán desde un extremo largo al otro, los tres acabaran en una caverna principal, entre ellos puede haber otros mas secundarios (a decidir por los jugadores), esa red de túneles es muy extensa pero inexplorada, si el traidor huye podría ser imposible cazarlo. Los imperiales pueden desplegar en los tres tuneles principales con un profundidad de 12 cm y los enemigos por toda la sala principal pero no a menos de 8 cm de una entrada a tunel.



Objetivo:

El objetivo imperial es el de eliminar el CG enemigo, mientras que el del renegado es de escapar, pero después de presentar batalla, ya que el Inquisidor caído es un ser muy orgulloso y arrogante.

Escenario 6b; Eliminando cabos sueltos

Después del infructuoso ataque de represalia a la base inquisitorial del sistema, acuden a la llamada de socorro varios cruceros requisados por la inquisición a parte de varias compañías de refuerzo a las tropas del sistema, su misión purgar a los herejes, que se han infiltrado en las FDP y otros cuerpos imperiales de defensa, por lo que tendrán que eliminar al CG de las FDP en tierra como demostración de fuerza...

Fuerzas:

Batalla a 2000 puntos por bando, Guardia Imperial con un inquisidor y cualquier codex inquisitorial como atacante y Guardia Imperial como defensor.

Reglas especiales:

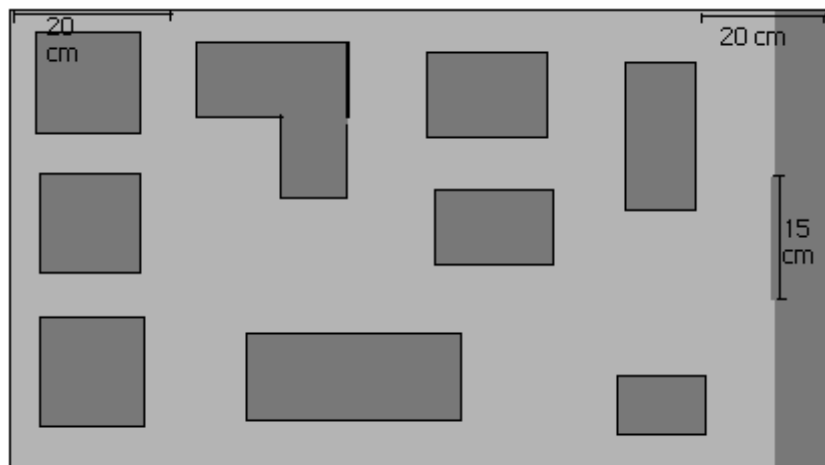
Baterías de defensa: el CG de las FDP tiene diversas defensas estaticas por todo el muro que resigue el perímetro de la base. El bando defensor puede contar de forma gratuita con dos torretas, con el siguiente perfil:

Torreta: Blindaje frontal:11 Blindaje lateral: 10 Blindaje trasero: 10 HP: 3
Armamento: pueden tener 2 cañones hydra acoplados, 2 lanzamisiles o 4 morteros
Equipo: reflectores

Bombardeo orbital: las fuerzas inquisitoriales han mandado las coordenadas del CG a las naves en órbita, pueden disponer de dos bombardeos orbitales de forma gratuita.

Terreno de juego:

Tablero urbano, uno de los bordes cortos corresponderá al muro de la entrada principal de la base del MDP, en el centro se encontrara una abertura en el muro de 15 cm de largo, que corresponderá a la puerta, el único punto débil de toda la defensa exterior. Los invasores tienen el extremo opuesto al muro para desplegar, mientras los soldados de las FDP despliegan a los pies de su muralla.



Objetivo:

El bando defensor ha de evitar la entrada de tropas al patio interior del CG, el bando atacante, ganara si por la puerta de la base entran un mínimo de 400 puntos de tropas, cualquier otro resultado se considerará un empate.

Escenario 6c: Huida

Las tropas invasoras han entrado en tropel en los núcleos habitados más grandes del planeta, parar su avance sera casi imposible, se ha de conseguir llevar el máximo numero de civiles a las zonas de evacuación.

Fuerzas:

Las dos fuerzas estarán compuestas por 1500 puntos de tropas, el bando defensor usando cualquier codex imperial y el atacante usando los codex, Guardia Imperial, Los perdidos y Condenados o Orkoz

Reglas especiales:

Transportes Bahamuth: son transportes masivos de mercancías que han sido requisados por los mandos imperiales para la evacuación, se considera un elemento de escenografía mientras este en tierra, si no se tiene una miniatura adecuada para representar al transporte, servirá un rectángulo de cartón de 10 por 15 cm, habrá 3 en tierra, en la zona de despliegue imperial, a 8 cm una de la otra.

Los transportes de refugiados han de entrar en contacto con el transporte para embarcar automáticamente, cada transporte tiene capacidad para dos transportes de civiles, al llenarse o en cualquier momento que el jugador imperial lo desee se puede hacer despegar el transporte Bahamuth, sus retropropulsores son muy potentes pero para mover esa mole metálica se necesita cierto tiempo, al ordenar el despegue, la nave dejara de ser considerada escenografía para ser un vehículo durante el siguiente turno enemigo.

Transporte Bahamuth: Blindaje frontal:13 Blindaje lateral: 12 Blindaje trasero: 11 HP: 3
Equipo: reflectores, cañón automático

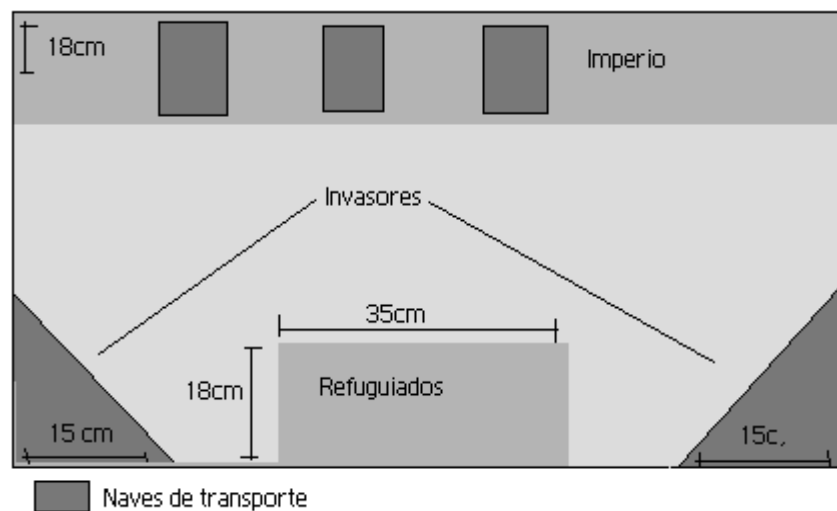
Puede disparar mientras se encuentre en tierra.

Transportes de refugiados: corresponden a la amplia gama de vehículos civiles y militares usados para mover a los civiles a las zonas de recogida, aparecerán en el lado opuesto del tablero, su objetivo es llegar a las naves de salvamento. Comenzara 6 vehículos en la zona de juego, cada turno aparecerá un nuevo vehículo de refugiados. Para representar los transportes, es valido cualquier vehículo del tamaño aproximado de un chimera.

Vehículo de refugiados: Blindaje frontal:10 Blindaje lateral: 10 Blindaje trasero: 9 HP: 3
Rápidos
Equipo: reflectores, ametralladora pesada.

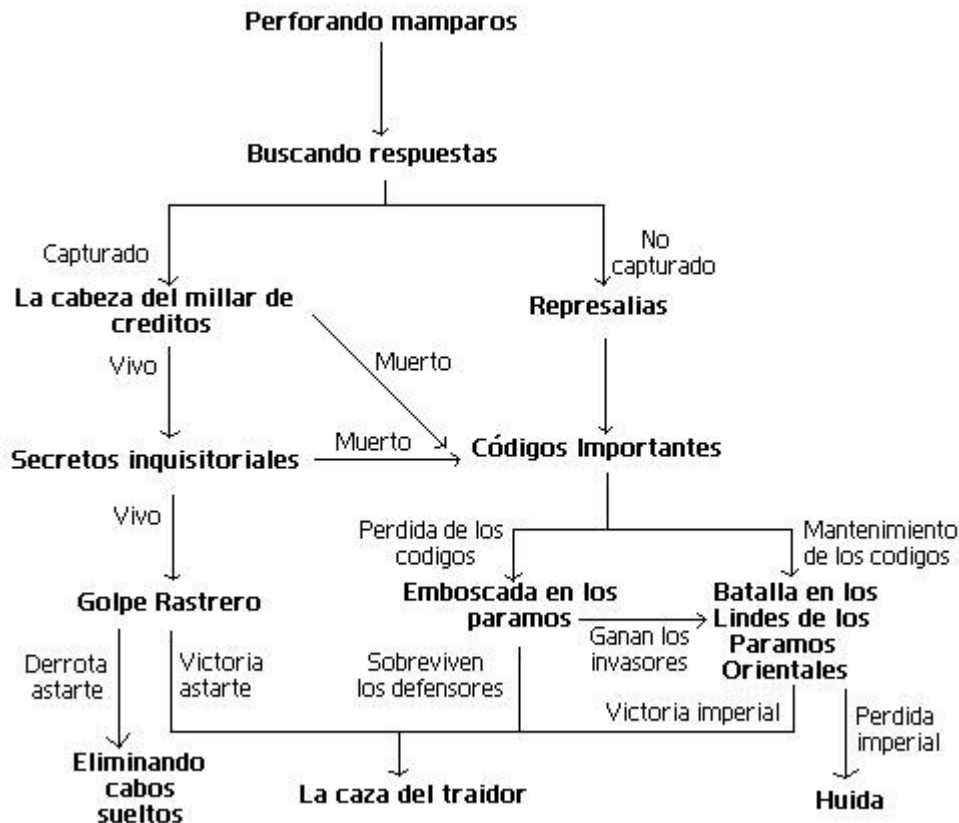
Terreno de juego:

Consistirá en una zona de prados, con pequeños grupos de rocas dispersas. Todas las fuerzas imperiales deben colocarse en la zona de las naves, los invasores pueden usar las dos áreas de despliegue.



Objetivo:

El bando imperial ha de conseguir como mínimo rescatar a 3 vehículos de refugiados.



Ante un empate se elegirá aleatoriamente el próximo escenario.

Anexos:

Escaramuzas:

Para hacer las partidas mas rápidas, no hay escuadras, solo miniaturas individuales, por lo que puedes tener dos marines tácticos y unos de asalto o cualquier tipo distinto.

Los grupos están hechos siguiendo este esquema, una miniatura que ara de jefe y dará L a 15 cm, ningún vehículo ni criatura monstruosa, y todas las fases normales, en el apartado de psicología, no se aplicara ninguna regla relativa a perdida de muchas tropas pertenecientes a una misma escuadra.

Trasfondo extra:

Verdades ocultas:

Detrás de todo este dolor se encuentra el Inquisidor caído Raw, perteneciente al Ordo (censurado), comenzó como aprendiz del inquisidor (censurado), ha sido una mancha muy grande para la Inquisición por ser un traidor, que usa sus conocimientos para saquear con sus piratas, bases tanto inquisitoriales como de otras fuerzas imperiales.


Mientras fue inquisidor leal al Imperio, se podría decir que era de una de las vertientes mas extremistas, al aceptar como valido el uso de tropas y tecnología no imperial, como la contratación de tropas Hacha Zangrienta orkaz para eliminar kaudillos demasiado belicosos y cercanos al espació imperial, pero las criticas por parte de otros inquisidores y el creciente poder que observaba

en las esferas mas extraoficiales y delictivas, hicieron este leal servidor pasara a ser su propio amo, dirigiendo tropas para sus propios fines o incluso siendo contratado como mercenario para liderar algún contingente en algún sangriento propósito, siempre y cuando ese propósito fuera beneficioso para el, mas allá de por la recompensa.

Las sospechas se confirmaron, al aparecer un pecio, usado por el como base principal, entrando en el sistema sola de Txeb. Durante su período como traidor, había hecho impíos pactos con seres de los más diversos y abominables orígenes. Por lo que su eliminación tenia mucha prioridad, aunque tapar esta macula en la reputación de la Inquisición también tenia mucho peso en todas las operaciones llevadas a cabo en el sistema.

Ya había escapado demasiadas veces del destino pactado por todos los Grandes Inquisidores del Sector, incluso de varios asesinos imperiales enviados contra el.

¿Su destino continuaría después de arrasar las tierras de Txeb o acabara abruptamente con un proyectil esparciendo sus entrañas por la tierra asolada por el mismo?

Este documento es solo para fines ludicos y no economicos. Este documento no es en absoluto oficial y de ningún modo respaldada por Games Workshop Limited. 40k, Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Ángeles Sangrientos, Cadiano, Catachán, Caos, el emblema del Caos, el logotipo del Caos, Citadel, el castillo de Citadel, Combate Urbano, Ciudad de los Condenados, Codex, Cazadores de Demonios, Ángeles Oscuros, Darkblade, Eldars Oscuros, el emblema del águila imperial bicéfala, Heavy Metal, Eldars, los emblemas de los Eldars, El Ojo del Terror, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Genestealer, la Gran Inmundicia, GW, , Inferno, Inquisitor, el logotipo de Inquisitor, el emblema de Inquisitor, Inquisitor: Conspiracies, el Guardián de los Secretos, Khemri, Khorne, el emblema de Khorne, Kroot, el Señor de la Transformación, Marauder, Mordheim, el logotipo de Mordheim, Necromunda, el logotipo stencil de Necromunda, el logotipo de la placa de Necromunda, Necrón, Nurgle, el emblema de Nurgle, Orko, los emblemas de cráneos de los Orkos, Hermanas de Batalla, Skaven, los emblemas de los Skavens, Slaanesh, el emblema de Slaanesh, Space Hulk, Marine Espacial, los capítulos de los Marines Espaciales, los logotipos de los capítulos de los Marines Espaciales, Talisman, Tau, los nombres de las castas de los Tau, Reyes Funerarios, Trio of Warriors, el logotipo del cometa de doble cola, Tiránido, Tzeentch, el emblema de Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, el emblema de Warhammer 40,000, el logotipo de Warhammer World, Warmaster, White Dwarf, el logotipo de White Dwarf y todas las marcas, nombres, razas, insignias de las razas, personajes, vehículos, localizaciones, ilustraciones e imágenes del juego de Blood Bowl, del mundo de Warhammer, del mundo de Talisman y del universo de Warhammer 40,000 son ®,  y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.