

MISIÓN 1: RECUPERAR LOS SUMINISTROS

Tras una tormenta warp que ha dañado tu flota, debes recuperar los suministros esparcidos por la superficie del planeta antes de que sea tarde. Pues un ejército en campaña puede ser letal, pero ninguna victoria se puede asegurar sin el control de los suministros básicos para cubrir las necesidades de un ejército. Los generales más capaces serán los primeros en asegurar el suministro y evitar que los enemigos se hagan con los suyos.

DESPLIEGUE

Se usa un despliegue aleatorio.

MARCADORES DE OBJETIVOS

Se divide el campo de batalla en 6 cuadrantes de 60x60. Y se coloca un marcador objetivo en medio de cada uno de ellos. Estos marcadores representaran suministros. (Ver el mapa)

OBJETIVO BONUS

Si un jugador controla 4 objetivos o más, obtiene 5 puntos adicionales.

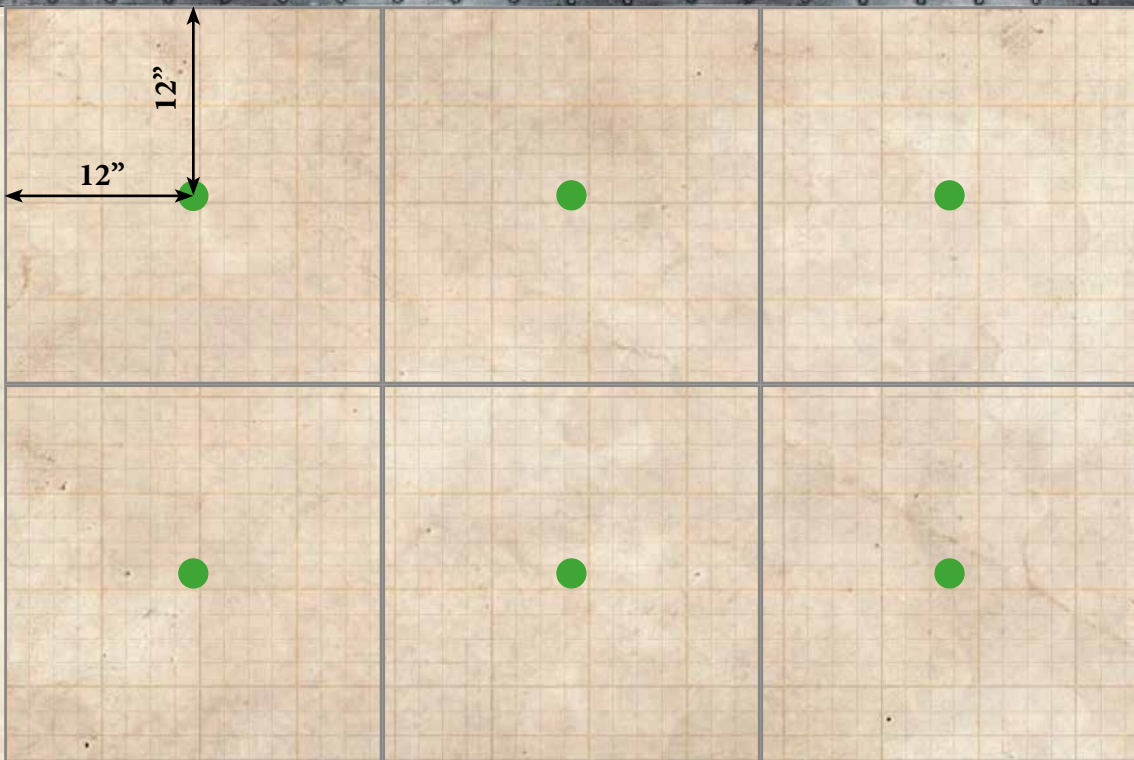
SUMINISTROS

Los suministros son de vital importancia para cualquier batalla, pero también pueden resultar peligrosos. Para esta misión, puedes usar una de estas dos estrategias:

ESTRATEGIAS ESPECIALES

Botiquín de primeros auxilios (1PM); Puedes curar 1D3 a todas las unidades en un rango de 6" al principio o al final de la fase de movimiento. Tira 1D3 para cada una.

Explosivos (1PM); En tu fase de disparo, y al elegir una unidad para disparar puedes disparar a un barril de explosivos que se encuentran junto con los suministros. Si un suministro es visible y dentro del rango de un arma de disparo de una miniatura, puedes decidir disparar al marcador en vez de efectuar un disparo normal. Deberás resolver el impacto normalmente, y si consigues impactar, el barril explota y causa 1D3 heridas mortales a las unidades que se encuentren a 6" o menos. Si obtienes un 6 al impactar, causa 1D6 heridas.



MISIÓN 2: AVATARES DE LA GUERRA

Un nuevo material cristalino con propiedades excepcionales ha aparecido en diversas localizaciones de la galaxia. Los psíquicos sienten su presencia pues este material otorga la habilidad para viajar a través de las dimensiones, convirtiéndolo en un material de valor incalculable para los viajes en la disformidad. En el campo de batalla, aquellos héroes que controlen este material se convertirán en auténticos avatares de la guerra.

DESPLIEGUE

Se usa un despliegue aleatorio.

MARCADORES DE OBJETIVOS

Se sitúan dos objetivos en las intersecciones centrales de los cuadrantes y cuatro adicionales que colocarán los jugadores (2 cada uno). Estos objetivos representan fragmentos de un meteorito de kektonita.

OBJETIVO BONUS

Matar el Avatar otorga 5 puntos adicionales. El Avatar no puede contar para ninguna misión secundaria.

AVATARES DE LA GUERRA

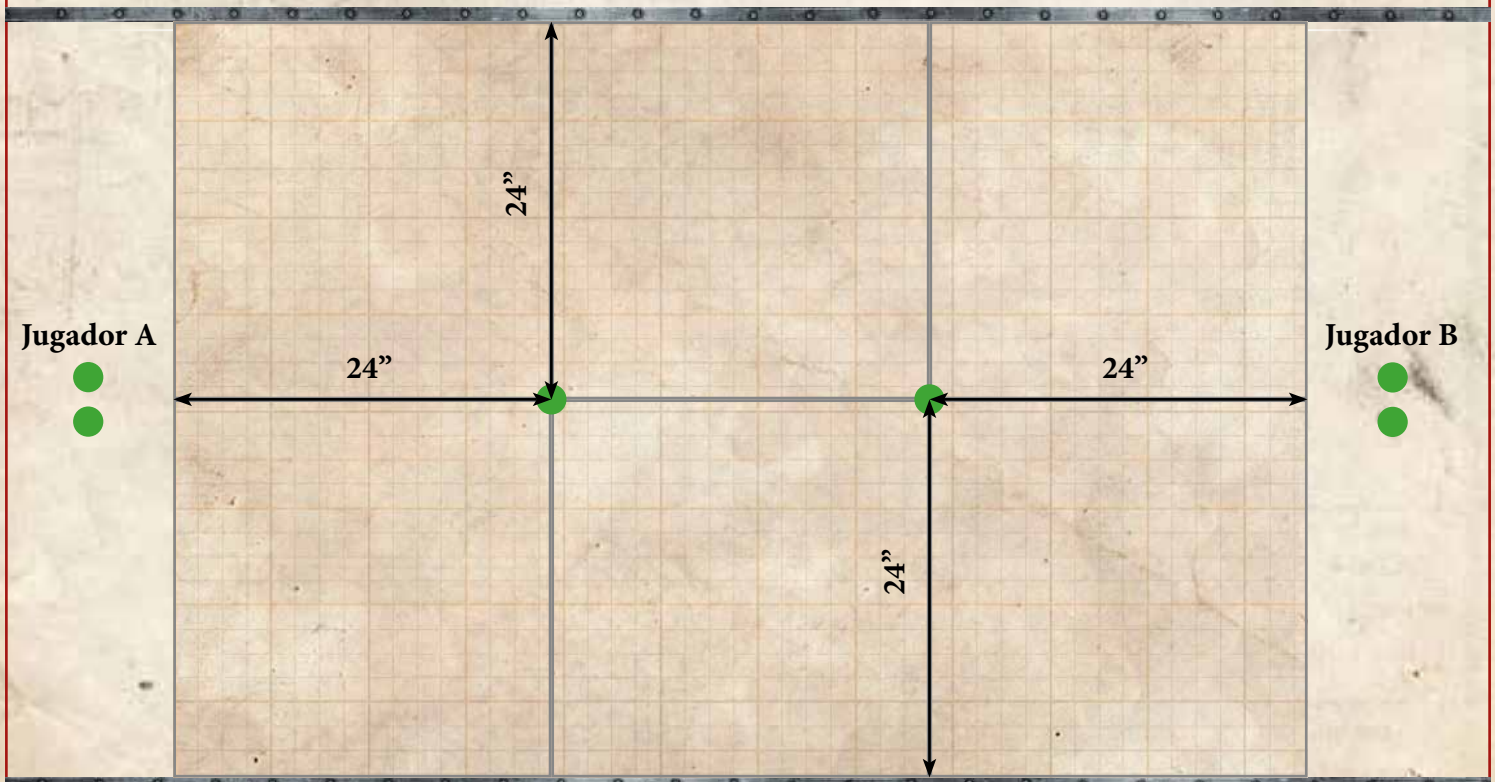
Cada jugador puede elegir un PERSONAJE con menos de 7 heridas que será el Avatar de la Guerra, un héroe poseído por el fragor de la batalla y guiado por manos divinas. El Avatar controlará automáticamente un objetivo pese a que haya más miniaturas enemigas alrededor (salvo si está el avatar enemigo también, en cuyo caso se contaría el número de miniaturas y se aplicaría la regla de "objetivo asegurado").

Además, el avatar tiene una habilidad que le permite ignorar heridas y heridas mortales tras recibir el daño (No hay dolo) tirando 1D6 y obteniendo un 6 o más. Adicionalmente, por cada marcador de objetivo controlado por el jugador, se suma 1 a esta tirada. Un resultado de 1 siempre es un fracaso.

(P. Ej: Si un jugador controla dos objetivos, el Avatar ignora el daño infligido por heridas o heridas mortales con un 4 o más)

ESTRATAGEMA ESPECIALES

Viaje relámpago (2/3CP): El avatar usa la energía de los fragmentos de kektonita para viajar a través de las dimensiones. Si el avatar está a 6" o menos de un marcador de objetivo cualquiera, puede teletransportarse al marcador más cercano controlado por el jugador y situarse a 6" de él. Puede teletransportarse a cualquier marcador (que no sea el más cercano) con 3 CP en vez de 2.



MISIÓN 3: NO HAY TREGUA

En las guerras más sangrientas, tras numerosas batallas, se empiezan a definir los vencedores y los perdedores. Los primeros pueden darse por victoriosos, pero los segundos pueden arriesgarlo todo para llevarse la victoria en el último momento o, al menos, impedir que el enemigo salga ileso. Un buen comandante, pese a tener la victoria a su alcance, debería asegurar y reducir a cenizas los vestigios del ejército rival. Atacar con todas las fuerzas y aniquilar todo lo que sea posible, procurando eliminar las unidades al mando y aquellas que forman el grueso del ejército, puesto que hasta la victoria final, no hay tregua.

DESPLIEGUE

Se usa un despliegue aleatorio.

MARCADORES DE OBJETIVOS

Se coloca un único marcador de objetivo en el centro del campo de batalla que representa un punto estratégico.

OBJETIVO BONUS

Al final de la partida, se puntúa 1 punto adicional por cada tropa o cuartel general enemigo eliminado.

AMANECER DE GUERRA

Durante la primera ronda, las unidades que estén a 24" o más de una unidad enemiga que dispare, se consideran en cobertura. En la segunda ronda este alcance aumenta a 48" y en la tercera ronda ya no se aplica. Las unidades que ya tienen una habilidad que les otorga cobertura obtienen un +1 adicional a la salvación.

ESTRATEGEMA ESPECIALES

Bombardeo (1/2CP): Elige una unidad enemiga en tu fase de disparo o en la fase de disparo del enemigo. Puedes realizar un bombardeo táctico e infliges 1D3 heridas mortales a dicha unidad. Puedes infligir directamente 3 heridas mortales usando 2CP en vez de 1.

Disrupción táctica: Si el enemigo usa la estrategia bombardeo, y tras haber elegido el blanco pero antes de resolver los efectos, puedes generar una disrupción que anule el bombardeo usando el mismo número de CP usados por el enemigo.

