

BATTLEZONES: Invasión Tiránida

En ocasiones dos ejércitos luchan en el campo de batalla cuando de repente se encuentran en medio de una invasión tiránida. No serás tú quien de un paso atrás. Eliminarás a tus enemigos a cualquier precio, incluso si esa elección es la muerte.

Este pack de battlezones está pensado para jugarse en una campaña de tres misiones, que simulan una invasión tiránida en tres fases diferentes. A todos se les aplican las reglas generales descritas a continuación.

"De nuevo me agrada compartir ideas y diseños con la comunidad para sacarle más jugo a las batallas."

Creador: Jesús Green



REGLAS GENERALES:

Estas battlezones están pensadas para jugar con un tercer ejército tiránido sin necesidad de jugar con un tercer jugador.

Todas las unidades tiránidas tienen la regla "Conducta Instintiva": solo pueden disparar y cargar a la unidad visible más cercana.

El turno del ejército tiránido se creará automáticamente después de que haya miniaturas de dicho ejército en juego. Se considerará que es el último turno. El jugador comienza a controlar las unidades tiránidas más cercanas del oponente empezando por el despliegue.



BATTLEZONE: Ya llegan...

Los ejércitos comienzan una lucha encarnizada a pesar de la notificación de que una ramificación de una flota enjambre aislada se dirige hacia ellos. Ya es tarde para una retirada. Lucharán, o morirán...

Divide y numera el tablero en seis partes iguales (60x60cm). Al comienzo de cada ronda se lanza 1D6 y el resultado será el lugar donde aparecerán los tiránidos. A partir de la ronda 4, se lanzarán 2D6.

Las esporas se colocan a 9" de cualquier unidad dentro de la zona de despliegue y a elección del oponente. Si no hay ninguna minuatura a su alcance, se pondrá en el borde de su zona lo más cerca posible de cualquier unidad. El resto de miniaturas con la palabra clave INFANTERIA se despliegan a 6" máximo del borde del tablero a elección del oponente.

Turno	Unidades que despliegan
1-2	Coloca 6 Esporas
3-4	Coloca 10 Termagantes
5-6	Coloca 10 Termagantes y 10 Genestealers

BATTLEZONE: Entre garras y dientes...

El momento decisivo ha llegado... Ambos ejércitos se juegan la victoria entre sangre y fuego mientras una masa de alienígenas rodea a los combatientes.

Divide al ejército tiránido en dos partes aproximadamente iguales en tipos de miniaturas y puntos.

Al comienzo de cada ronda a partir de la ronda 2 lanza 1D6. Con el resultado de +4 el ejército llega al campo de batalla en mitad de la lucha de ambos jugadores. Colocad a las unidades del ejército tiránido a 6" o menos de vuestras zonas de despliegue. Ahora controláis a los tiránidos.

Si en la ronda 2 no entran los tiránidos, en la ronda 3 entrarán con +3, y en la 4 con +2. En la ronda 5 entran automáticamente a 12" de vuestras zonas de despliegue.

ESTRATAGEMAS

1PM

La adrenalina rebosa en la sangre de los guerreros y concentran todo su esfuerzo en apuntar bien a las zonas vitales del enemigo.

Puedes repetir todas las tiradas para herir fallidas de una unidad cuando dispara a los tiránidos.

2PM

Ambos señores de la guerra hacen un alto el fuego para derrotar a los tiránidos.

Los dos jugadores gastan 2PM si aceptan la tregua. Pueden traicionarse para aprovechar la distracción. Tu decides.



BATTLEZONE: Restos de una guerra...

El campo de batalla apesta a muerte alienígena. Un terreno lleno de fuego purificador y humo espeso señaliza que la amenaza se ha purgado. Pero la lucha aún no ha acabado. Es posible que queden restos de tiránidos ocultos en las sombras.

La batalla transcurre con normalidad. Pero cada vez que una unidad entre en un edificio en ruinas se lanza 1D6 para saber qué hay entre esos escombros.

Hojas de datos: Restos de una guerra...

NIDO TIRÁNIDO: una vez descubierto, expulsa una unidad tiránida. Cada comienzo de ronda colocará una nueva unidad. La unidad que pondrá se resuelve al igual que en la tabla de abajo "Hay tiránidos".

M	HA	HP	F	R	H	L	S
-	-	-	-	5	6	-	+3

NIDO ESPORAS: por cada uno de ellos se coloca una unidad de 3 esporas al comienzo de cada ronda de batalla. Estos nidos no tienen porque ser descubiertos. Pueden desplegarse al colocar la escenografía.

M	HA	HP	F	R	H	L	S
-	-	-	-	4	3	-	+4

CRIATURA MONSTRUOSA: el suelo se viene abajo y hace derrumbar las ruinas donde se escondía su guarida. Lanza 1D6 por cada miniatura que estaba dentro de la ruina. Con el resultado de 6 sufre una herida mortal como consecuencia del derrumbe. A continuación la ruina desaparece y se coloca una criatura monstruosa a elección de los jugadores, al igual que sus opciones de equipo.

Ej. Hoja de datos Cárnifex

M	HA	HP	F	R	H	L	S
7"	+4	+4	6	7	8	6	+3

1D6	Resultado del interior de la ruina	1D6	Unidades que hay en el lugar
1-3	Ruina libre de xenos	1-2	Genestealers
4-5	Hay tiránidos	3-4	Hormagantes
* No se especifica cuántas miniaturas se colocan en cada unidad de tiránidos. A elección de los jugadores. Recomendación: unidades de 5 o 10 miniaturas.		5-6	Termagantes
6	Malas noticias...	1-4	Nido Tiránido
		5-6	Criatura Monstruosa



NOTA DEL AUTOR:

Muchos de nosotros recordaremos en 4ª edición esa mítica caja de Batalla por Macragge, donde venían marines espaciales y tiránidos. Esta idea de "Battlezones: Invasión Tiránida" ha surgido de tener tiránidos por ahí en el cajón (o en mi caso un ejército no competitivo pero si numeroso), y de querer darles un uso en partidas de dos jugadores.

Al tener la regla de "Conducta instintiva" hacen que den mucho juego como "molestia neutral", donde además, podremos lanzar los dados los jugadores y aprovechar debilidades que podamos crearle al oponente, y atacarle.

Este pack de 3 battlezones está diseñado como inspiración base. Podéis jugarlos en campañas o partidas individuales, modificar las reglas, crear nuevas battlezones para campañas más largas y cambiar las miniaturas que queráis o tengáis. Lo que importa es **DIVERTIRSE**.



Esto ocurre cuando en el turno 5 de "Ya llegan..." te salen 2 resultados iguales y tienes tus tropas allí...

- Puta vida... - Jesús Green, 2ª Compañía de los Ultramarines.