

La batalla de Lapisburgo

El ambicioso jefe orko Resnek Ojo-Rojo ha lanzado una invasión del mundo selvático de Megalodón, en la frontera del Imperio. El perverso piel-verde ha escuchado rumores de que la cerveza de Megalodón es la mejor del sector, y ha decidido saquear el planeta para robar la bebida.

El ejército invasor ha conseguido vencer sin grandes dificultades a la patética guarnición del planeta, y se encuentra ya a las puertas de Lapisburgo, la capital del mundo y el centro de la industria cervecera del planeta. Pero ahora los orkos tienen dos problemas: refuerzos imperiales acaban de llegar, y además los pieles verdes no saben qué edificio de la ciudad es la cervecería. ¡Habrá que encontrarla en mitad de la batalla contra los humanos!

Despliegue

Divide el tablero en cuatro cuartos, horizontal y verticalmente. Los jugadores despliegan en cuartos opuestos.

Jugador imperial

Eres Jonás Chéparr, capitán de la quinta compañía de los Ángeles Oscuros. Tu nave espacial ha interceptado una señal de socorro de este mundo, y has decidido ir a ayudar junto con tus marines espaciales. Cuentas con estas fuerzas (valen 990 puntos):

- Capitán Jonás Chéparr (Calidad 3+) – 80 puntos
 - Equipo: Armadura de Exterminador, Espada de Energía Media (2A), Pistola Bólter (30cm, 1A).
 - Reglas Especiales: Coraje, Tácticas, Duro (3), Acorazado.
- Escuadra Táctica “Caín” (Calidad 3+) – 145 puntos
 - Miembros: 4 Marines Espaciales con Bólters (60cm, 1A) y el Sargento Caín “Mataverdes” con Pistola de Plasma (15cm, 3Ax) y Puño de Combate Medio (3Ap, Acerada).
 - Reglas Especiales: Coraje.
- Escuadra Táctica con Lanzamisiles (Calidad 3+) – 160 puntos
 - Miembros: 4 Marines Espaciales con Bólters (60cm, A1) 1 Marine Espacial con Lanzamisiles (120cm, D3p).
 - Reglas Especiales: Coraje.
- 2 Escuadras Tácticas con Rifle de Plasma (Calidad 3+) – 150 puntos/unidad, 300 puntos total
 - Miembros: 4 Marines Espaciales con Bólters (60cm, 1A) 1 Marine Espacial con Rifle de Plasma (60cm, 3Ax).
 - Reglas Especiales: Coraje.
- Dreadnought Góndalf (Calidad 3+) – 190 puntos
 - Equipo: Bólter de Asalto (60cm, A2), Cañón de Fusión (60cm, 6Ax), Puño de Combate Maestro (A4p, Acerada).
 - Reglas Especiales: Acorazado, Coraje, Impacto (D3), Duro (6).
- Escuadra de Motos “Sónico” (Calidad 3+) – 115 puntos
 - Miembros: Sargento Cían Sónico con Bólters Acoplados (60cm, 1A, Acolplado), Pistola de Plasma (15cm, 3Ax) y Arma de Combate CaC Media (2A); 2 Marines Espaciales en Moto con Bólters Acoplados (60cm, 1A, Acolplado).
 - Reglas Especiales: Coraje, Veloz.

Tácticas: Una vez por partida, todas las unidades amigas pueden repetir los impactos fallidos hasta el final del turno.

Al inicio de la partida deberás escoger en secreto uno de los edificios o ruinas del campo de batalla como el almacén secreto de la cerveza. Si el jugador orko entra en el edificio o ruina, debes revelar que ahí se encuentra la cerveza.

Tienes dos objetivos:

1. Asegura el control de la ciudad. El tablero está dividido en cuatro cuartos, por las mitades vertical y horizontal. Cada cuarto libre Orkos al final de la partida te otorga 2 puntos de victoria.
2. Asesina al jefe orko Resnek Ojo-Rojo. Hacer esto te otorga 4 puntos de victoria.

Jugador orko

Eres Resnek Ojo-Rojo, has venido a patear culos y beber cerveza, y no te queda cerveza... Por suerte los debiluchos humanos tienen a raudales, y para conseguirla solo tienes que abrirles la cabeza y robársela. Cuentas con estas fuerzas (1005 puntos):

- Resnek Ojo-Rojo (Calidad 4+) – 80 puntos
 - Equipo: Garra de Combate Media (2Ax, Acerada) y Carabina Acoplada (45cm, 1A, Acoplada).
 - Reglas Especiales: Coraje, Asalto Rabioso, Duro (3), Waagh!
- Escuadra de Noblez Orkos (Calidad 4+) – 100 puntos
 - Miembros: 5 nobles orkos con Pistolas (15cm, 1A) y Armas CaC Medianas (2A).
 - Reglas Especiales: Coraje, Asalto Rabioso.
- 5 Escuadras de Guerreros Orkos (Calidad 5+) – 140 puntos/unidad, 700 puntos total.
 - Miembros: 10 orkos con Carabinas (45cm, 1A) y Armas de CaC Medianas (2A)
 - Reglas Especiales: Coraje, Asalto Rabioso.
- Tanque Saqueado (Calidad 3+) – 125 puntos
 - Equipo: Cañón Automático (120cm, 2Ap)
 - Reglas Especiales: Coraje, Duro (6), Vehículo.

Waagh!: Una vez por partida puedes declarar Waagh! durante tu turno. Todas las unidades amigas se mueven +8cm al Andar o +15cm al Correr o Asaltar hasta el final del turno.

Tienes dos objetivos:

1. Consigue esa cerveza: Uno de los edificios o ruinas del tablero es la cervecería: Si lo encuentras, y lo controlas al final del juego ganas 3 puntos de victoria.
2. Enséñale a esos humanos quien manda. Cada unidad enemiga destruida otorga 1 punto de victoria.

Cuidado con la cerveza: la primera unidad orka que descubra la cerveza debe efectuar un chequeo de moral. Si lo fallan, el jugador orko tira 1d6, y compara el resultado lo siguiente:

1 o 2: Los orkos roban la cerveza y se piran. Retira la unidad del tablero, controlar la cervecería ya no da puntos de victoria.

3 o 4: Los orkos se emborrachan y se quedan medio ko. La unidad es Torpe el resto de la partida.

5 o 6: Los orkos se emborrachan y ahora tienen ganas de pelea. Durante lo que queda de partida, la unidad tiene armas CaC Aceradas, pero cada turno debe cargar contra el enemigo más cercano.

Fin de la partida

La partida dura 6 turnos. Al final del turno 6, el jugador con más puntos de victoria es el vencedor.