

INTENTO DE ASESINATO EN LA ASAMBLEA



TRASFONDO

El Consejero Mayor, representante comercial del Sultanato de Funduq, se dirigía a la sala de reunión con su séquito de Odaliscas donde le esperaban los demás miembros del buffet de operaciones comerciales. Pero había otro invitado más no haqqislamita por llegar, un antiguo miembro del Consejo Imperial Yu-Jing con una información muy valiosa, holo-archivos clasificados para el intento de destrucción de las rutas comerciales de la empresa Beyhan Resources Sti con el Sultanato de Funduq.

Las medidas para proteger esta reunión se han extremado al máximo, contando con la compañía anti-sabotaje KTS Kaplan, una unidad militar habitual en las tareas de protección de los líderes haqqislamitas. El servicio de inteligencia anuncia que se espera un intento de asesinato contra el renegado y así evitar la entrega de los documentos que daría al traste con el plan creado, por eso, esta unidad militar lo escoltaría en todo momento una vez llegado al espacio puerto acordado.

Pero lo que no detectaron los sensores aeroespaciales es que los miembros del Sector Imperial encargados del asesinato del traidor ya estaban en posición para llevar a cabo su misión. Para esta misión no podía existir otra unidad tan especializada en pequeños conflictos secretos que las Tropas Bao, una unidad sin escrúpulos que limpiaba silenciosamente todos los cabos sueltos del Estado Imperial.

Momento antes de que el Consejero Mayor llegase al pabellón de reunión, la nave de transporte que llevaba al ex Consejero Imperial, aterrizaba en el hangar estipulado. Este se detuvo para recibirle y nada más bajar de la aeronave una explosión estremeció a todos los asistentes y viandantes. Llegó el ataque sorpresa del Servicio Imperial mucho antes de lo que se esperaba, ambas personalidades intentan ponerse a salvo pero se encuentran en un fuego cruzado de ambas unidades militares. Puede que este ataque acabe pronto... o no.

ESCENARIO

TERRENO DE JUEGO

Se considera un terreno Urbano, debiendo colocar los elementos de escenografía acorde con el terreno. También podrás poner un hangar o una plataforma de aterrizaje para representar la zona de aterrizaje.

DESPLIEGUE

El despliegue de las tropas se realizará de la forma habitual (página 129 del Libro 1). El jugador Yu-Jing será el atacante y comenzará el despliegue, el jugador Haqqislam será el defensor y comenzará la partida.

FACCIONES

La partida de disputa entre las facciones de Yu-Jing y Haqqislam, concretamente entre los sectoriales Imperial y Kapu Khalqi, a 300 puntos por bando pero con algunas excepciones en las listas de ejército:

Imperial: deberá incluir obligatoriamente:

- 2 Tropas Bao
- 2 Agentes Imperiales Rango Faisán (Ye-Ji)

Kapu Khalqi: deberá incluir obligatoriamente:

- 2 Tropas KTS Kaplan
- 2 Odaliscas

REGLAS ESPECIALES

Consejeros: El jugador haqqislamita debe disponer de dos miniaturas que representes a ambos Consejeros que iban a llevar a cabo la reunión. Estos se desplegarán en cualquier punto de su zona de despliegue pero en altura 0 y fuera de cualquier edificio o habitáculo. Ninguno de los Consejeros aporta órdenes a la reserva de órdenes de la facción pero sí podrán gastarse ordenes en ambos. En caso de retirada de la facción los Consejeros no

huirán y automáticamente serán apresados. Los Consejeros se consideran como Civiles Hostiles (página 148 del Libro 2).

OBJETIVO

Ambos bandos tienen diferentes objetivos a cumplir que le darán la victoria:

Objetivo Yu-Jing:

- Asesinar a ambos Consejeros
- Destruir al enemigo
- Obligar su retirada

Objetivo Haqqislam:

- Destruir al enemigo
- Obligar su retirada
- Mantener con vida a ambos Consejeros hasta el cuarto turno

DURACION

La partida durará hasta que una de las dos facciones cumpla al menos uno de los objetivos anteriormente indicados. Coronándose ganador del escenario.

VICTORIA

El ganador del escenario será el jugador que cumpla al menos uno de los objetivos anteriormente indicados en el punto de Objetivo.