

FLYGT

En Space Hulk mission af Lars Wagner Hansen

Mission Instruktion

Marinerne har fundet skibets logbog, og prøver nu at få den ud af hulkens. Men de er fanget i et område, hvor de ikke kan bruge deres teleportere på grund af elektronisk interferens. De har imidlertid fundet et redningsskib, som vil kunne flygte med nogle af terminatorene og forhåbentlig logbogen.

Mål

Marinerne prøver at få logbogen til redningsskibet (rummet øverst på kortet). Når de først er der, skal de lukke luftslusen og afskyde redningsskibet med så mange marinere som muligt og logbogen.

Genestealerne prøver selvfølgelig at forhindre dette, enten ved at destruere begge squads, ved at destruere skibets logbog, eller ved at destruere luftslusen, hvilket vil forhindre redningsskibet i at flygte.

Enheder

Marinere: To komplette Squads (1 sergent med Storm Bolter og Power Glove, 3 marinere med Storm Bolter og Power Glove, og 1 mariner med Heavy Flamer og Power Glove). Marinerne kan udskifte en Heavy Flamer med en Assault Cannon (1 gratis Reload). Ellers kan I bruge reglerne fra Deathwing, bruge Grey Knights, eller hvad I nu kan blive enige om.

Genestealere: 1 Blip ved starten af spillet. 2 Blip som reinforcement per omgang. Hvis marinerne bruger Psykers skal stealerne bruge det udvide Blipsæt fra Genestealer. Hvis marinerne bruger Grey Knight eller Inquisitors får stealerne 2 Blips til at starte med og 2 Blips som reinforcement per omgang.

Indsættelse

Marinere: Marinerne skal begynde med hans Squads i de skraverede områder.

Genestealerne: Må placere hans første Blip(s) hvor som helst på kortet, reinforcement Blips skal komme ind af de markerede områder.

Specielle regler

Forstærkede døre: De to døre foran redningsskibet, er forstærkede og imprægneret med negativ psykisk energiv. Dørene er immune over for alle psykiske angreb, og force våben skal trække en fra deres terning slag og kan ikke bruge psi-point eller psykiske kort til at forbedre de-



res angreb. Hver gang dørene bliver skadet, har de en chance for at modstå skaden. Første gang døren bliver skadet ruller man 6 terninger, hvis en (eller flere) af terningerne ruller det samme som eller højere end angrebet har døren modstået skaden. Hvis døren ikke modstod skaden trækker man en fra det antal terninger døren bruger til at modstå skade. På denne måde skal døren skades succesfuldt syv gange før den er ødelagt. På alle andre måder er det normale døre, de kan åbnes og lukkes som normalt.

Kontrol panel: Kontrol panelet kan kun aktiveres ved at logbogen placeres oven på det. Når kontrol panelet er aktiveret og marinerne har en person eller genestealerne har en hybrid i redningsskibet, kan den person kontrollere alle dørene på kortet, hvis han står ved siden af kontrolpanelet, og der ikke er nogle modstandere i redningsskibet. Spilleren bestemmer hvilken døre som er åbne eller lukkede, og modstanderen kan kun åbne dem med magt. Når først begge de forstærkede døre er lukket og området mellem dem er tomt, kan redningsskibet afskydes. Kontrolpanelet kan ikke ødelægges af nogen kraft. Brug en CAT brik til at repræsentere kontrolpanelet.



Logbogen: Alle reglerne fra "Deathwing, Mission Two: The Ship's Log" gælder. En sergent eller kaptajn skal starte med logbogen i deres besiddelse.

Sejr

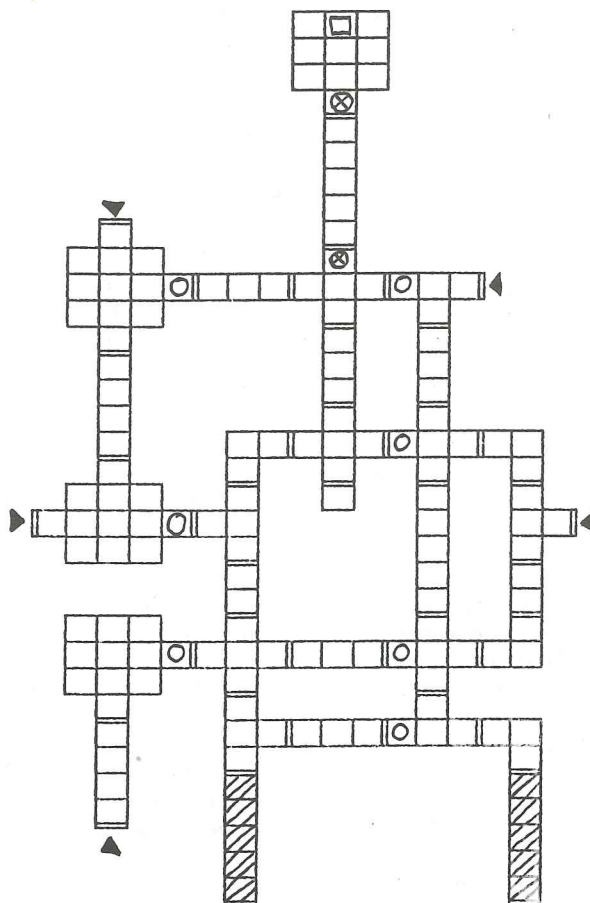
Marinerne vinder en major victory hvis de flygter med logbogen og mindst halvdelen af de oprindelige mariner, læg mærke til at der maksimalt kan være 8 mariner i redningsskibet.

Marinerne får en minor victory hvis de flygter med en beskadiget logbog og mindst halvdelen af de oprindelige mariner, eller med logbogen og mindre en halvdelen af de oprindelige mariner.

Hvis marinerne flygter med mindst halvdelen af de oprindelige mariner, men uden logbogen, eller med en beskadiget logbog og mindre end halvdelen af de oprindelige mariner er det uafgjort.

Genestealerne vinder en minor victory hvis mindre end halvdelen af de oprindelige mariner flygter uden logbogen. Genestealerne får en major victory hvis de forhindrer marinerne i at flygte, enten ved at destruere en af de to forstærkede døre, eller ved at dræbe alle marinerne.

Spillet slutter når redningsskibet afskydes, når en af de to forstærkede døre er ødelagt, eller når alle marinerne bliver dræbt.



- : DØR
- ⊗: FORSTÆRKET DØR
- ▶: GENESTEALER INDGANGSOMRADE
- ▨: MARINE STARTOMRADE
- : KONTROL PANEL

