

Objectives

Marinerne skal lukke samtlige genestealer entry areas. Derefter skal alle genestealerne udryddes, og marinerne skal teleportere tilbage til skibet. Genestealerne skal prøve at forhindre marinerne i dette.

Forces

Marines: To squads, begge bestående af:

- 1 sergeant med SB, PG & PS
- 1 marine med HF & PG
- 1 marine med AC (1 RL) & PG
- 2 marines med SB & PG
- 1 marine med LC

Genestealers: Som standard 2/2, men ellers så mange som de har brug for, og eventuelt også hybrider eller patriarchs.

Deployment

Marines: Ved de skraverede områder.

Genestealers: Ved entry areas, eller gennem hullet i midten af det store rum. Det koster 3 APs at komme ind denne vej. (Husk at terminatorene også kan falde ned gennem dette hul, hvis de falder ned dør de automatisk.)

Victory

Marinerne vinder hvis de lukker (secure) alle indgangs områderne (se DW side 20-21) og udrydder de sidste genestealers. Genestealerne vinder hvis de udrydder alle marinerne. Hvert hold spillere får 5 point for at lukke en entry area, 1 point for at dræbe en stealer, og -1 point for hver marine der dræbes. Derudover kan vi give ekstra point for godt spil. De får kun point for det der rapporteres tilbage til Command Teamet. Den totale vinder er det hold der har flest point. De får en præmie! (Surprise!)

Specielle regler

Heavy Flamers: Deres area effect er ændret. En flamer kan stadig kun skyde på et felt som marineren har LOS og Fire Arc til, men den rammer det felt som man sigter på og alle tilstødende felter, dvs. maksimalt 9 felter.

Marinerne: Hver squad kan kun se det som deres figurer har LOS til, da deres scanners ikke virker på grund af radio- og magnetiske forstyrrelser.

Dette gør også at deres teleporters heller ikke virker ordentligt, de kan stadig prøve at teleporte (se DW side 21), hvis de prøver ruller du en D6 for dem: på en 1'er dør marineren, på en 2'er sker der intet, på alt andet virker den som normalt.

Hver squad har normale CP (D6). Hvis deres informationer fra command enheden er meget regel- og/eller spilspecifikke, kan de få de mindre CP (vi afgør hvor mange).

Hver squad styres af 2 spillere, hvordan de vil dele det op, er op til dem.

Marinerne har 0.30 minutter til at lytte til bånd. 2.30 minutter til at rykke (kun 2.00 minutter hvis sergeant er død). 0.30 minutter til at udforme besked, 0.30 minutter til at indtale besked.

Command teamet består af 4 spillere, som hele tiden kan se det fulde kort og alle stealerne.

Dette command team ser genestealerne blive rykket. Derefter har de 0.30 minutter til at høre båndet fra marinerne. 3.00 minutter til at udforme en besked. 0.30 minutter til at indtale beskeder til begge squads.

Genestealerne: Alle blips konverteres med det samme, inden de sættes ind på banen. Der er tre GM's til at styre genestealerne. Vi kan altid dispensere fra reglerne, men bør dog gøre dette for at få spillet til at være interessant, ikke for at vinde.

LC: Lightning Claws

PG: Power Glove

PS: Power Sword

SB: Storm Bolter

HF: Heavy Flamer

AC: Assault Cannon

RL: Reload

