



Det började som en olycka - det slutade i en katastrof

Londoniums sista dagar

Londonium är ett mindre gruvsystem med skamfilat rykte i imperiets utkant. Ständigt drabbad av räder från omkringliggande system och förbipasserande pirater. Huvudplaneten är uppdelad i två territorier i nord och syd. Områdena har i stort sett legat i öppet krig med varandra de senaste 100 åren vilket förvandlat området mellan dem till ödemark med enbart en rak megaväg som binder dem samman.

Imperiet skickade nyligen en kryssare till systemet för att etablera en ny guvernör och skapa ordning. Men några dagar efter att kryssaren lagt sig i omloppsbanan kring planeten skedde en olycka där hela kommandobryggan plötsligt imploderade. Uppenbarligen var det ett sabotage, ryktet säger vortexgranat, men av vem? Med styrförmåga utslagen och begränsad kommunikation föll skeppet ned och kraschade på planetens yta.

Alla 34 000 i besättningen omkom liksom större delen av planetens befolkning när tryckvågen från skeppets nedslag drog över planetens yta. Södra delen klarade sig något bättre tack vara den energisköld som skyddar hela territoriet. En kortvarig lycka, föroreningar från nedslaget störde hela biosfären och inom 30 dagar beräknas alla livsformer vara utslagna. Detta innebar dock ett abrupt slut på inbördeskriget och kryssaren uppfyllde på så sätt sitt primära mål med insatsen. Guvernören har redan fått en postum utmärkelse.

Techprästerna lyckades dock skjuta ut skeppets warp core innan nedslaget och avfyra några räddningskapslar med skeppets arkivdroider.

Nödsignalen fångades upp av omkringliggande system. Ni har precis som imperiet och alla styrkor och piratband i närheten satt ihop en insatsstyrka och skickat det mot Londonium för att komma över denna ovärderliga resurs. Planen är enkel:

1. Åk mot någon av räddningskapslarna och extrahera koordinaterna till warpcore-nedslaget från en arkivdroid.
2. Följ motorvägen till södra territoriet och ta er först till nedslagsplatsen
3. Bärga skeppets warp core eller så mycket som möjligt av det som det går

Ni har bråttom innan någon styrka lägger sina smutsiga tassor på den. Vem vet vad som är på väg, rebeller, xenomorfer eller mörkrets makter. Den största skattjakten i sektorns historia är igång.

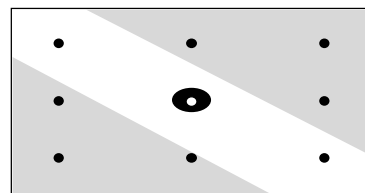
1. Runaway droid

Ni sätts ned i norra territoriet, pejlar in räddningskapselns nödsignal och rör er snabbt genom över runinerna i utkanten av en större stad. Allt är nedbränt och lukten av rök och död hänger tung i luften. På avstånd ser att kapseln har kraschlandat, men luckan är öppen. Droiden måste ha gömt sig i närheten. Men var på er vakt, det finns andra lyckasökare i området.

Deployment: Vanguard strike
Nightfight i första rundan.

Droid med viktig data har kraschlandat med flyktkapsel mitt på planen och gömmer sig nu i byggnad/ruin/skog på planen.

Flyktkapseln ● är ett objektiv i mitten av spelplanen och räknas som Dangerous terrain.



Placera ut en markör ● på alla terrängdelar. En markör är droiden, andra är engångs strategems man kan spara och använda i vilken match man vill (valfri situation och modell).



Droid



Tur



Karta

6+ Invulnerable save

±1 på ett reservslag



Medpack

6+ Feel No Pain



Booby trap

Enheter tar direkt
D6 S3 hits



Tomt

Ickefordon kan leta igenom en byggnad istället om de är i baskontakt med den (kräver att man inte gör något annat under skjut- eller närstridsfasen). En enhet kan bara leta igenom en terrängbit i taget. Hittar man droiden placeras den ut av spelaren i coherency med enheten och kontrolleras sedan av spelaren. Den kan gå in i transporter. Enheten kan välja att överge droiden. Låt den då stå still och flytta enheten ur coherency.

Droiden har följande profil. Är den inte i coherency av en enhet när en spelare har avslutat sin runda springer den 2D6" mot mitten av närmaste terräng den kan gå in i.



WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
1	0	1	4	2	1	1	5	3+

EMP blast: Närmaste fordon inom 6" får en automatisk haywire träff. Är droiden i en transport träffas transporten. Denna förmåga försvinner när den tappar sitt första wound.

Om droiden får 0 wounds är den förstörd och plockas bort från spelet.

Kontrollerar droiden vid spelet slut	6p
Droiden lever vid spelet slut	2p (båda spelarna)
Kontrollerar flyktkapseln	4p
Warlord	1p
Line breaker	1p
First blood	1p

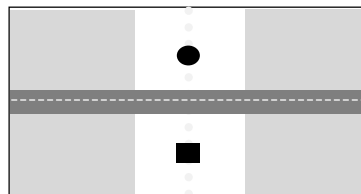
2. To the end of the road

Ni fick tag på koordinaterna för nedslaget nu gäller det att komma först. Megavägen går som en oändlig linje genom ödemarken. Långt borta ser ni ett blått flimrande ljus. När ni kommer närmare bildar ljuset en enorm vägg som sträcker sig så långt ni ser åt sidorna. Nu upptäcker ni också att ni inte är ensamma. Men tiden att vara försiktig är slut. Bit ihop, trampa på gasen och kör över dem. Skatten väntar i solnedgången.

Deploment: Hammer and Anvil
Ingen nightfight.

Väg

Det går en megaväg genom hela spelplanens mittlinje (på längden). Placera vägen så rakt som möjligt och så centrerat som övrig terräng tillåter. Använd vägreglerna från regelboken. +6" i hastighet för fordon, bikes och jetbikes som kör på vägen under hela sin förflyttning (påverkar ej flat out förflyttning). Denna hastighetsökning påverkar inte vad fordonet kan göra. Dvs en transport kan nu flytta 6+6" och sedan disembarka, eller köra 12+6" och skjuta.



Kraffält

Det går ett kraffält (markera en linje rakt över planen) genom den andra mittlinjen (på tvären). Alla jetbikes, skimmers och flyers som passerar den mittlinjen gör ett Difficult terrain test. Mislyckas skimmers blir immobilized, flyers blir stunnade (båda förlorar ett HP).

Missile silo ■

Objektiv: Icke fordon som står i baskontakt med objektivet kan skjuta iväg raket till ett annat bord. Räknas som Orbital bombardment, kan enbart avskjutas en gång.

Ammo dump ●

Relic. En enhet som håller detta objektiv kan använda det som ett strategem: More dakka. Detta kan användas en gång för att göra en av enhetens shootingattack twin linked och objektivet plockas då bort. Om man inte använder objektivet sparas det till nästa mission och kan då överlätas till väfri enhet som ett special wargear.

Droiden

Om man kontrollerade droiden efter förra missionen följer han med och kontrolleras helt av spelaren (fulla wounds) precis som en IC som tillhör armén. Droiden kan nu välja om och på vem den ska skjuta sin EMP-blast på (6"). Motståndaren kan nu inte ta över kontrollen. Droiden i stället för att skjuta även reparera fordonen är i bas med eller sitter i. Få tillbaka ett hullpoint på 5+ eller ta bort immobilize.

Poäng

Fast attack är scoring.

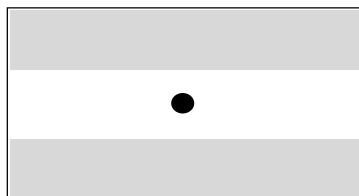
Du har fler enheter i motståndarens deployment zon än vad din motspelare har i din deployment zon.	4p
Du har inga enheter i din egen deployment zon när spelet är slut	4p
Du håller fler objektiv än motståndaren	4p
Varje Fast attack enhet du förstör av motståndaren	1p
Kill the Warlord	1p
Line breaker	1p
First blood	1p

3. The heart of the storm

Ni når koordinaterna när natten har redan fallit. Plötsligt smäller det till och en bred ljuspelare stiger upp från en av de stora ruinerna. Stenar och bråte svävar upp i luften i en spiral runt pelaren. Väggarna och marken lyser med ett svagt blekt ljus. Det måste vara skeppets energikärna och den verkar skadad. Ni måste in och tanka så mycket energi som möjligt innan den exploderar.

Deployment: Dawn of war
Nightfight hela striden

Placera stor ruin mitt på spelplanen och en stor blast marker i mitten av ruinen. Hela ruinen lyser av kraftig strålning (alla enheter får -1T och räknas som om det lyses upp av ett sökarljus). Objektivet ger 4+ Cover till oändlig höjd.



Varje runda du börjar din egen spelarrunda och är ensam om att hålla objektivet och ingen fiende bestrider det kan du samla energi och få poäng. För att hålla eller bestrida måste minst en modell i enheten vara placerad på eller delvis på objektivet.

Droiden

Hänger med om den överlevt ända hit.



Grande finale

När ni slagit att matchen inte fortsätter exploderar hela objektivet spektakulärt. Alla enheter i ruinen får D6 STR 10 AP 3 träffar (ignorera cover) allokera från mitten av objektivet. Sedan är matchen slut

Poäng

Heavy support är scoring.

Varje runda du samlar energi/håller objektivet	2p (max 14p)
Om din Warlord har överlevt alla tre matcherna	4p
Kill the Warlord	4p
Varje Heavy support enhet du förstör av motståndaren	1p
Line breaker	1p
First blood	1p