

Kriget på Outeria II

På jakt efter kättare som inte följer era normer snappar du och din allierade general upp ett kodat meddelande från planeten Outeria II i yttre utpostsektorn Z-6.

I staden Tarthera befinner sig två generaler som smider ondskefulla planer som skulle kunna förstöra galaxen. Sätt stopp för dem genast!

Tyvärr har de ondskefulla generalerna en sköld runt staden. Skölden är placerad en bra bit utanför stadsmuren.

MISSION 1:1

Som anfallare skickar ni ned två mindre styrkor för att slå ut den sköld som skyddar staden mot angrepp utifrån. Som försvarare måste ni skydda sköldgeneratoren till varje pris i väntan på förstärkning. Tyvärr kom anfallet som en överraskning. Ni får förlita er på era trupper som vaktar i området.

THE ARMIES

Anfallare har tillgång till 700p per spelare. Måste ha minst 1-3 elite, 0-1 HQ/Troop, 0-2 Fast/Heavy.

Försvarare har tillgång till 600p per spelare. Måste ha minst 1-3 Troop, 0-1 Fast/Heavy. Som försvarare har ni även tillgång till 1 Bastion (grundutförande), 2 automated defenceturrets (Lascannon eller quad-autocannon) och 2D6+3 Aegis defencelines.

THE BATTLEFIELD

Försvararna måste placera sin sköldgenerator längs mitten på bordet, men inte närmre än 18" från en kortsida. Därefter ska ni sätta ut er bas inom 15" från generatoren.

DEPLOYMENT

Försvararen sätter ut sina styrkor inom 18" från generatoren och anfallaren sätter ut minst 24" från fienden.

FIRST TURN

Anfallaren börjar. Försvararen kan inte använda sig av Seize the Initiative.

GAME LENGHT

5 runder eller tills anfallaren förstör generatoren.

VICTORY CONDITION

Försvararen vinner om generatoren är intakt tills slutet på runda 5, annars vinner anfallaren så fort generatoren blir förstörd.

MISSION SPECIAL RULES

Nightfight (anfallaren bestämmer), Sköldgenerator*, Reserve

*Sköldgenerator vs shooting: AV 13, 4 HP, 4+ inv. save.

Sköldgenerator vs closecombat: AV 10, 4 HP.

Anfallaren kan inte sätta ut reserver inom 24" från generatoren.

Mission 1:2

Försvararen vet att ni är här och menar allvar. De har kallat på förstärkning och ett av deras större regemente i närheten är på väg för att stoppa anfallet. Här gäller det att trycka på fronten och ta mark för att visa sin styrka.

THE ARMIES

Utöver sina styrkor från förra uppdraget har försvararen och anfallaren tillgång till 3000p per spelare, varav 1000p kan gå till "Super Heavy"-val.

THE BATTLEFIELD

Fortsättning från förra uppdraget

OBJEKTIV

Försvararen sätter ut ytterligare 5 objekt utöver sin bas som redan står på bordet. Den som kontrollerar objektet i basen kontrollerar även tornen.

DEPLOYMENT

Den som vann förra uppdraget får välja vilken lång- och kortsida att outflanka sin armé från, börja slå från runda 1. Deep Strike är tillåtet från både anfallare och försvarare.

FIRST TURN

Den som vann förra uppdraget väljer vem som ska börja.

GAME LENGHT

10 rundor, eller tills en sida saknar modeller i slutet av sin runda.

VICTORY CONDITION

Vid slutet av sista rundan, räkna antal objekt din sida håller. Varje objekt är värt 1 VP och basen är värd 3 VP.

MISSION SPECIAL RULES

Reserve, *Sköldgenerator, Strategic Assets (1/spelare)

*Sköldgenerator vs shooting: AV 13,4 HP, 4+ inv. save.

Sköldgenerator vs closecombat: AV 10, 4 HP.

Anfallaren kan inte sätta ut reserver inom 24" från generatorn.

Generatorn har kvar samma antal HP som den hade i förra uppdraget.