

UDRYD !

- en

SPACE HULK™

mission

Af Lars Wagner Hansen

Objectives/objekt
Marinere:

Marinerne har opdaget en isoleret gruppe af genestealers, som de ønsker at udrydde.

Stealere:

Vil prøve at flygte når de er klar over at de er opdaget.

Forces/enheder

Marinere: Maksimum to komplette squads, brug army listerne fra Deathwing og White Dwarf #120.

Stealere: 12 blips ved starten af spillet. To blips som reinforcement, en blip af gangen i en hvilken som helst turn stealer spilleren ønsker det. Se også "specielle regler" senere.

Deployment/indsættelse
Marinere:

En komplet squad i hver af de skraverede områder, hvis squaden indeholder mere end 5 marinere, skal de ekstra marinere placeres uden for brættet, de skal placeres på brættet så snart indgangsområdet er tømt, placeringen koster 1 AP/CP og marineren må flytte med det samme.

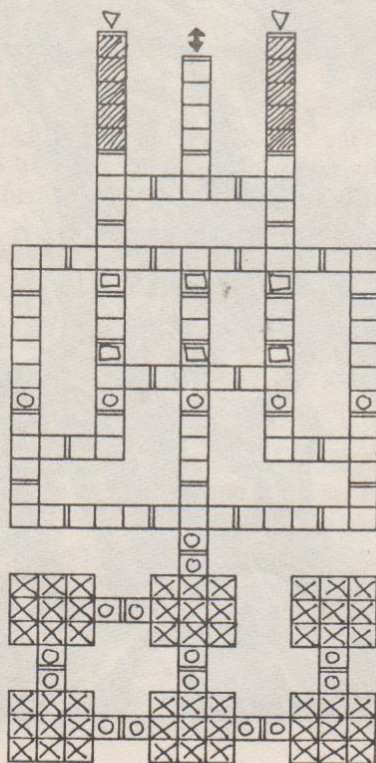
Stealers:

Blippene skal placeres i de seksum, med mindst en blip i hvert rum, og ikke nogle blips i tilstødende felter, ikke engang diagonalt. Reinforcement skal placeres i indgangsområdet.

Specielle regler

Ændringer for chainfists: Hvergang er mariner bruger en chainfist, larmer det utroligt meget. Denne støj kan tiltrække ekstra stealers.

Hvis en chainfist bliver brugt til at ødelægge en dør, trækker stealerspilleren en ekstra blip som reinforcement i hans næste turn.



	Rum: Stealer deploy area.
	Dør.
	Bulkhead.
	Stealer indgangs- og udgangs-område.
	Marine indgangsområde hvis der er mere end 5 i en squad.
	Marine deploy area.

en mission generator med og soloregler. Det er måske det eneste som jeg ikke synes er så godt. Soloreglerne kan godt bruges, det eneste jeg har haft fornøjelse med, er campaignen (alle seks missioner samlet) men det er ikke det samme - spændingen mangler! Det skal være et levende væsen, som man sidder overfor (og evt. hører musikken fra Aliens). Mission generatoren er en udemærket hjælp i starten.

Den giver en et indblik i, hvordan man kan opbygge sine missioner.

Da jeg første gang prøvede Space Hulk, var jeg rystet (Positivt), det eneste jeg var lidt utilfreds med, var forskellen på Genestealerne (De onde) og Terminatoren (De gode). Genestealer var alt for stærke, men Deathwing har sørget for at rette balancen. Man føler nu at det er lidt mere retfæ-

digt når man bliver slagtet af Genestealerne!

Deathwing holder hvad det lover - det har "blot" gjort et godt spil bedre!

