



Operation: Mar-Sara är en kortare scenariokampanj till 40k. Kampanjen är en fristående spin-off till Eye of Terror-utvecklingen. Spelarna delas in jämnt i antingen Order eller Disorder, som ska landstiga på Mar-Sara medelst Drop Ships, Drop Pods, Warp Gates eller whatever.

Varje spelare får 5,000 poäng att distribuera över ett fritt antal arméer. Varje armé måste dock följa de grundläggande reglerna, innehålla minst ett HQ och två troops choice, inga special characters och bara GW godkända regler. Spelaren måste också äga modeller för varje enskild armé han/hon skapar. När arméer samverkar, som det saknas multipla modeller för, så hamnar icke existerande modeller automatiskt i reserven tills det finns figurer trupper att plocka in för dem.

Arméer som går samman för att bekämpa en gemensam fiende, får slå om vilken armé som först råkar samman med motståndaren. Övriga arméer kommer in som reserver.

Landningsplatsen och varje rundas förflyttning registreras i hemlighet innan den visas gemensamt. Det är dock tillåtet för allierade spelare att planera och avslöja drag för varandra i förväg. Landningsplatser måste vara minst tre hexagoner från en bosättning eller utgrävsplats. Nedslagsplatserna måste också vara minst tre rutor från övriga allierade nedslagsplatser, så kontrollera med övriga spelare innan, annars försernas landningen en runda tills nedslaget är fritt. Då fiendetrupper råkar samman, så utkämpas ett slag med ingående trupper. Förflyttningmöjligheterna är antingen Move (Trupp vid Hexagonnummer) till (Hexagonnummer) eller Fortify and Defend (Hexagonnummer), varvid spelaren automatiskt börjar spela och får fördel i scenariovalet.

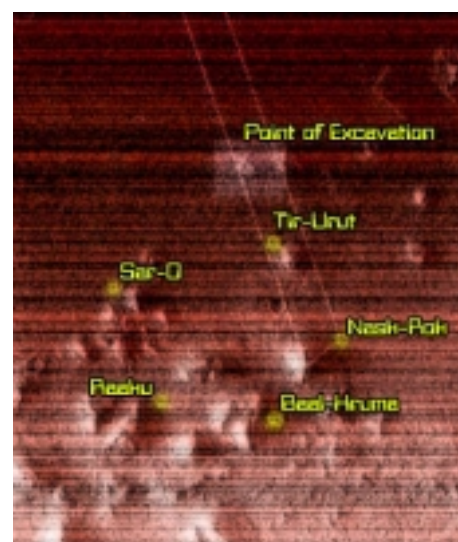
Om fiendearméer befinner sig i bredvid varandra innan förflyttningen, så räknas förflyttning till övriga rutor alltid som taktisk reträtt och förflyttningar till fienderutan som attack på denna fiende. Om fiendearmén valt att retirera från rutan, så har attackeraren därför möjlighet att hinna upp och skära av reträtten innan så sker. Varje attackerande armé får möjlighet att slå 4+ på en T6 för att hinna upp armén och om fiende armén befinner sig i en grannruta till den flyende arméns målruta, så får attackeraren +1 på slaget. På samma sätt får attackeraren -1 på slaget om hon befinner sig i en direkt motstående ruta. Det räcker med att en av alla eventuella attackerande arméer hinner upp för att samtliga attackerande arméer ska få tillfälle att strida, men enbart de som hunnit upp får möjlighet att slå tärning om vilken armé som börjar slaget.

Vid en stadsraid görs först ett slag om hur stort motståndet är i form av 2D10 x 100 poäng Space Orks. Detta tar motståndarlaget över och spelar. Om staden bekämpas, så får spelaren slå på Raid-tabellen över vad han/hon hittar. Beslagttaget gods får brukas under kampanjens gång av truppen som äger föremålet.

Varje slag fortsätter tills ena sidan är eliminerad, eller någon part helt flytt ut med sina återstående trupper. En trupp kan välja att retirera 2T6 tillbaks till sin baslinje istället för normala handlingar den rundan. När en enhet nått baskanten, så måste den vänta där en full runda innan den får plockas bort som flyende enhet. En flyende armé flyr alltid tillbaks till sin ursprungsruta om denna inte är densamma som slaget, annars retirerar den mot någon av de tre motstående hexagoner från motståndaren. Om den förlorade armén redan var på flykt, flyr de färdigt sin förflyttning till målrutan. Arméer som anlänt med drop ships flyr slumpvis hexagonruta enligt ett slag med en T6.

Varje part som inte helt eliminerats av fienden, får efter slaget tillfälle att rädda ett antal skadade trupper genom att slå på recovery-tabellen. Dock till ett max av det antal figurer som överlevde striden (+1 för walkers och flyers, trupptransporter kan försöka rädda lika många modeller som de klarar av att frakta). För att rädda fordon krävs minst en figur för att hjälpa till och försöka kickstarta och nödlaga en pansarvagn eller mellanstor flyer. Spelaren väljer själv vilka trupper hon väljer att försöka rädda. Fordon och karaktärer som enbart är skadade eller haft flera wounds, får slå 3+ på en T6 för varje skada, för att skadan inte ska bli permanent.

Målet med spelet är att Raida flest städer eller sno teknologi från motståndartrupperna innan dessa lämnar planeten igen. Varje spelare kan kalla på Evac-farkoster för varje trupp han eller hon innehar. Varje Evac-farkost kan bara bära en armé och när man kallar på Evac, så bestämmer man i förväg var sin trupp ska plockas upp. Evac-farkosten anländer sedan tre rundor senare och befinner man sig inte där då Evac-farkosten anländer, så återvänder Evac-skeppet till omloppsbana.



RECOVERY CHART

Roll a D6 for each model down that has been rescued.

1-2 Knocked out

Ready for action next game
and fully fit barring scratches and bruises.

3-5 Troops - Dead.

Characters - Injured, roll on chart.

Vehicles - Permanently damaged, roll on chart.

6+ Dead / Destroyed

INJURY CHART

May not use arm means that attacks is halved rounded down, with a minimum of one, and Heavy weapons may no longer be used.

01-05 Eye injury

One random eye is blinded.

All shooting is at -1.

06-10 Ear injury

One random ear is deafened.

This doesn't affect the game,
but creates interesting roleplaying.

11-15 Nose injury

The characters nose is smashed in
and looks really awful.

This doesn't affect the game,
but certainly spoils his good looks.

16-20 Mouth injury

Terrible injuries to the mouth and teeth makes
it difficult for the character to speak.

This doesn't affect the game but looks fairly nasty.

21-25 Face injury

The character's skin is horribly scarred, hair is missing,
the face terribly disfigured.

This doesn't affect the game,
but is not a pretty sight by any means.

26-35 Light-left arm injury

Non-combatant 1 cycle

Penalty during non-com time: May not use arm.

Permanent: None.

36-45 Light-right arm injury

Non-combatant 1 cycle

Penalty during non-com time: May not use arm.

Permanent: None.

46-55 Light-left leg injury

Non-combatant 1 cycle

Penalty during non-com time: Halve move.

Permanent: None.

56-65 Light-right leg injury

Non-combatant 1 cycle

Penalty during non-com time: Halve move.

Permanent: None.

65-70 Light head injury

Non-combatant 1 cycle

Penalty during non-com time: All stats reduced by 1.

Permanent: None.

71-75 Severe-left arm injury

Non-combatant D6 cycles

Penalty during non-com time: May not use arm.

Permanent: May not use arm.

76-80 Severe-right arm injury

Non-combatant D6 cycles

Penalty during non-com time: May not use arm.

Permanent: May not use arm.

81-85 Severe-left leg injury

Non-combatant D6 cycles

Penalty during non-com time: Quarter move.

Permanent: Halve move.

86-91 Severe-right leg injury

Non-combatant D6 cycles

Penalty during non-com time: Quarter move.

Permanent: Halve move.

91-95 Severe-head injury

Non-combatant D10 cycles

Penalty during non-com time: Comatose.

Permanent: -1 to all stats.

96-00 Severe-body injury

Non-combatant D10 cycles

Penalty during non-com time: All stats reduced by 1.

Permanent: -1 to S and T.

VEHICLE CHART

1 Armour seriously damaged permanently. AV -2.

2 Armour damaged permanently. AV -1.

3 Targetting damaged. BS -1.

4 Primary weapon destroyed permanently. Choose one, if
several. Reroll if none.

5 Secondary weapon destroyed permanently. Choose one, if
several. Reroll if none.

6 Movement permanently damaged. Half movement.

RAID CHART

01-20 D10 Jokaero digital weapons

roll D6 to determine type

1-3=Lasers, 4-6=Flamers. -1 BS to all.

21-60 Random Jokaero Field Generator

61-00 Random Jokaero Field Launcher, 24", Heavy 1

On a to-hit-roll of 6, the Field Launcher has been
exhausted and can not be used again until next battle.

JOKAERO FIELD GENERATOR CHART

The field is not determined until used in combat.

1 Chameleoline Field, enemy shooting at -2 BS

2 Refractor Field, additional unmod 5+ Save

3 Conversion Field, additional unmod 4+ Save

4 Displacer Field, additional unmod 4+ Save

5 Power Field, Toughness 10

6 Stasis Field, external stasis, invulnerability for 1 turn.

Max 2 charges / battle, no close combat.

JOKAERO FIELD LAUNCHER CHART

The field can not be determined until used.

01-20 Stasis Field

2" radius total stasis for two turns.

21-60 Plasma Implosionfield

S10, AP1, 2D6 original deviations.

Each deviation has 1" radius and scatters D10 inch.

Roll a D6 for each, on 5+ creates a new deviation.

61-100 Vortex Field

2" radius, initiative roll of 2D6 to avoid.

Original field deviates on a D6 roll of 2+.

Roll a D10 for each field, each new turn.

1-2 = The Vortex field vanishes.

3-6 = The field remains unchanged.

7-8 = The Vortex field moves D10" in random direction.

9 = The Vortex field deviates, scatter the direction.

10 = The Vortex field instantly expands to a ordinance size
and then disappears, leaving a giant crater.