

Forduló	Pontszám
I.	1600
II.	1800
III.	1950
IV.	2100

## 1. Forduló

Küldetéseket írta: Komarov

### 1. Csata

4 objektíva, Pitched battle.

A harcoló felek jó ideje próbálnak felülkerekedni egymáson és megszerezni a teljes ellenőrzést a bolygó felett. A feladatuk a technológia sötét korszakából való ereklyék felkutatása. A folyamatos harc már kimerítette a feleket. Fogytán vannak a készletek, folyamatos lőszer, egészségügyi felszerelés, haditechnika és élőerő hiányban szenvednek. Mint a megváltást úgy várják az utánpótlást, de az nem akar időben érkezni, mivel a bolygó körül, az űrben is gyilkos harc dúl. Amikor pedig az orbitális pályára állt szállítóhajók ledobják az utánpótlást, gyilkos versenyfutás kezdődik értük.

**Szabályok:** A 4 objektíva a 4 negyed közepére érkezik DS szabályok szerint a 3. kör elején. Az objektívák mindenképpen szóródnak D6+2"-et, ha HIT akkor a kis nyíl irányába. Ha járhatatlan terepre érkeznének, akkor a szóródást csökkenteni vagy növelni kell, hogy szabályos helyre kerüljenek.

**Győzelmi feltételek:** Több objektívát kell foglalni, mint az ellenfél.

### 2. Csata

2 objektíva, Spearhead

A kellő utánpótlás megszerzése után a harcoló felek újult erővel vetik magukat a küzdelembe. A felderítők találnak két elhagyott régi bázist, ahol a keresett ereklyék rejtőzhetnek. A feladat elfoglalni a bázisokat, megtartani azokat és az ellenséget megakadályozni ebben.

**Szabályok:** Mivel a seregek nem a saját bázisukat védik, hanem először el kell jutniuk oda, változik a felrakás szabálya.

A kezdést nyerő fél kiválasztja a negyedét, amelybe a seregét felpakolhatja. Az objektívát viszont a vele szemben lévő negyedbe (rövid oldal szerint szembe) kell tennie.

**Győzelmi feltételek:** Több objektívát foglalni, mint az ellenfél.

### 3. Csata:

Kill point, DOW

A kemény harcok után sikerült megszerezni az áhított ereklyét, amelyet a sereg vezére vesz magához. A bázisért dúló harcok során csak a vezér és egyetlen osztaga maradt életben. A feladatuk

túlélni a következő nap első óráit, amíg az erősítés megérkezik és lehetőség nyílik a vezér és az ereklye kimenekítésére.

**Szabályok:** A kiválasztott HQ-t az irányító köteles felrakni a hosszú oldalától legalább 12"-re, ezzel jelezve, hogy a megszerzett ereklyével a vezér megpróbál kijutni a harci övezetből. Az ellenfél szintén köteles ezt tennie a DOW alapszabályait figyelembe véve. További megszorítás, hogy csak egy Troop választás tehető fel a HQ mellé.

Emelett a HQ megvédése az egyik fő feladat. Ha a HQ sebet kap, az ellenfél azonnal felírhat 1KP-ot, jelezvén, hogy a védelmére kirendelt osztag nem végezte jól a dolgát. Ha a HQ elesik, az ellenfél további 2KP-ot írhat fel. Tehát a HQ 3KP-ot ér. Az ereklye hatására a kiválasztott HQ megkapja az Eternal Warrior szabályt, beleértve a Jaws, Warp Rift és egyéb remove from play hatás ellen is. Ezekről csak 1 sebet kap. Valamint megkapja a Feel no Pain szabályt is. A remove from play sebek ellen ez nem dobható, egyéb esetekben az alapszabályok szerint kell játszani.

**Győzelmi feltétel:** Több KP-ot szerezni, mint az ellenfél a fenti speciális szabályok figyelembevételével.

## 2. Forduló

Küldetéseket írta: Komarov

### 1. Csata

Kill point, Pitched battle

A hadjárat az utolsó szakaszba érkezett. A további hadműveletek végrehajtásához elengedhetetlenül szükséges az értékes haditechnika megóvása. Járművek nélkül fel kell adni a küldetést, ezért a legfelsőbb szintekről érkezett parancs értelmében, azoknak nem eshet bajuk.

**Szabályok:** Minden jármű, ami 100-199 pont értékű 2 KP-ot ér. Minden jármű, ami 200 pont vagy a feletti értékű 3 KP-ot ér. A járművek kódex szerinti alapértékét kell figyelembe venni.

**Győzelmi feltétel:** Több Kill Point-ot szerezni, mint az ellenfél.

### 2. Csata

2 objektíva, DOW

A megmaradt járművekkel a seregek védett bázisokba húzódnak elvégezni a javításokat és az élőerő orvosi ellátását. A bázist bármi áron meg kell védeni, hogy a sebesültek elszállítása és pótlása után folytatni lehessen a hadjáratot.

**Szabályok:** Mindkét fél objektívájának az 5"-es körzetén belül tartózkodó baráti modellek megkapják a Feel no Pain szabályt. Elég, ha egy modell tartózkodik a határon belül. Minden baráti jármű, ami az objektíva 5"-es körzetén belül van, megkapja a Repair szabályt, tehát lövés fázisban, lövés helyett, 6-os dobás esetén egy fegyverzet megsemmisült vagy immobil effektet irányítója eltávolíthat a járműről. Elég, ha a járműtestnek bármelyik része a zónán belül van.

**Győzelmi feltétel:** Több objektívát birtokolni, mint az ellenfél.

### 3. Csata

5 objektíva, Spearhead

Az felszerelés és élőerő pótlása után a harcoló felek újult erővel esnek egymásnak. Sajnos kellő mennyiségű üzemanyagot nem sikerült vételezni, ezért a hadszíntéren lévő raktárakat kell megszerezni vagy kifosztani. A feladat a lehető legtöbb üzemanyag megszerzése, amellyel a későbbiekben behozhatatlan előnyre lehet szert tenni.

**Szabályok:** Az objektívák a négy negyed közepén és az asztal középpontjában helyezkednek el. A játék végén minden objektíva 3"-es körzetén belül tartózkodó jármű +1 pontot ér az irányítójának. Az objektíva foglalása a normál szabályok szerint zajlik és a csata végeredményének meghatározása is. A járművekért járó extra pontokat ezután kell hozzáadni a végeredményhez.

**Győzelmi feltétel:** Több objektívát birtokolni, mint az ellenfél.

### 3. Forduló

Küldetéseket írta: Pietr

Az Inkvizíció Szürke Lovagjai a birodalmi seregek támogatásával nem rég űzték el a démonokat a bolygóról, de még nem minden hiperkapu zártult be teljesen. A bolygót azonban már nem lehet meggyógyítani, a felszíne megváltozott, vulkánok, szakadékok borítják, városai elpusztultak. Az Exterminatus végrehajtása azonban még a flotta megérkezéséig várat magára. Eközben egy titkos Ordo Malleus utasítás érkezik a bolygón lévő birodalmi erőkhöz: Meg kell találni egy több ezer éves ereklyét, mely még a Birodalom előtti időkből származik. Az ereklye azonban több darabra szakadt, mikor a hipertér megnyílt, ezért darabjai szerteszét szóródtak. A darabok megtalálásáért, és a bolygó teljes elfoglalásáért véres harc kezdődik.

#### 1. küldetés

*Az utolsó hiperkapu*

Az utolsó kapu egy vulkán csúcsa fölött van. Most épp csendes, nem özönlenek át rajta a démonok. A bolygón lévő katonai erők parancsnokai úgy gondolják, hogy a kaput azonnal be kell zárni, és így megfékezni az inváziót. Azonban vannak olyan hadurak, akik úgy vélik, a démonok jelenléte lelassítja ellenségeiket. A kapu környékét meg kell tisztítani, a kaput ellenőrzés alá vonni, bármilyen áron!

**Felállítás:** Pitched Battle

**Küldetés:** 3 objektíva. Az objektívák egy egy 18" szélű háromszög csúcsai, a háromszög középpontja a pálya közepe.

**Speciális szabályok:** A pálya középpontjából minden kör elején 3+-ra (a kezdő játékos dobja) kitör a vulkán és lávát köpköd, ami 4 darab kis sablon formájában jelenik meg. Ezek S7 AP4 tulajdonságúak, és mindegyik random irányba 4d6-ot szóródik. HIT esetén a kis nyíl irányába 1d6 a szóródás.

#### 2. küldetés

*A kódolt üzenet célhoz juttatása.*

A titkos parancs megérkezett. A légkörben uralkodó démonikus turbulencia, és a káosz jelenléte miatt a rádiókapcsolat nem megbízható, nem működik folyamatosan. Ezért minden sereg egy elit egységet küldd, hogy a parancsnokságnak eljuttassa az üzenetet.

**Felállítás:** Dawn of War

**Küldetés:** Kill pont

**Speciális szabályok:** mindkét játékos kiválaszt egyetlen egységet (jármű nem lehet, sem monstrous creature), ami titokban viszi az üzenetet, ám az ellenfél ezt nem tudhatja, titokban kell választani, majd hogy a csalás el legyen kerülve, egy kis lapra leírni. Ha ez az egység elpusztul, az a sima kill ponton kívül plusz kettőt ér, azonban ha ez az egység a játék végén az ellenfél térfelén tartózkodik, akkor a tulajdonosa "visszakap" egy kill pontot, azaz ha mondjuk 6-ot nyelt be a csata alatt, akkor is csak 5-öt kap az ellenfele. A "titkot" a játék végén kell felfedni, megmutatni a másíknak.

### 3. Küldetés

*Kutatás az ereklye darabjaiért*

Minden sereg megkapta a parancsot, és még az Exterminatust elvégző halálflotta érkezése előtt meg kell találniuk a szétszórt darabokat. A hatalmas flotta végül megérkezik, árnyékot vetve az egész bolygóra, azonban aki elég leletet talált, még időben tud evakuálni.

**Felállítás:** Pitched Battle

**Küldetés:** 6 objektíva, mindkét játékos tetszés szerint rakja fel a 3-3 objektívát.

**Speciális szabályok:** a játék fixen 6 körig tart, a 6. körben a Night Fight szabály életbe lép.

### 4. Forduló

Küldetéseket írta: Nessos

#### Pontozás:

- Elsődleges küldetés: győzelem: 12, döntetlen: 9, vereség: 6
- Másodlagos küldetés: győzelem: 8, döntetlen: 6, vereség: 4
- + a szokásos 1 pont 20% különbségenként.

Így mindkét küldetést megnyerve annyi pontot lehet szerezni, mint az eddigi versenyeken a győzelemmel (vereség esetén szintén).

#### 1. küldetés - Előrenyomulás

**Felállítás:** Pitched battle

A támadás megindult. Cél: elérni az ellenséges vonalakat, és közben a lehető legnagyobb veszteséget okozni az ellenfélnek.

**Elsődleges küldetés:** minél több modellt az ellenfél felállási zónájába juttatni. Az a játékos nyer, akinek több egysége van az ellenfél felállási zónájában.

**Másodlagos küldetés:** az ellenfél erőinek meggyengítése (kill point).

## **2. küldetés - a stratégiai fontosságú pontok elfoglalása, az ellenfél mobilis erejének kiiktatása**

**Felállítás:** Spearhead

**Elsődleges küldetés:** 4 objektíva foglalása, alapkönyves küldetés szabályai szerint.

**Másodlagos küldetés:** az ellenfél járműveinek, fast választásainak illetve fast járműveinek kiiktatása. (Azért ilyen sok minden, hogy nehéz legyen kibújni alóla azzal, hogy pl nem hoz valaki fast választást). Gyakorlatilag ez is egy kill point mission, ahol csak az említett dolgokat számoljuk.

## **3. küldetés - teljes pusztítás**

**Felállítás:** DoW

**Elsődleges küldetés:** az ellenfél erőinek megsemmisítése. Annihilation.

**Másodlagos küldetés:** a saját bázis védelme, illetve az ellenfél erődjéne elfoglalása. Alapkönyves 1-1 objektíva, annyi különbséggel, hogy az objektíva egy 6" x 6" területű kis "bázis" lesz. Akkor foglalja az ellenfél a bázist, ha ezen a területen tartózkodik (és csak ő), és vitatni is így lehet (3"-ról nem!).