

# 1. KÜLDETÉS

## RÉGI ISMERŐS

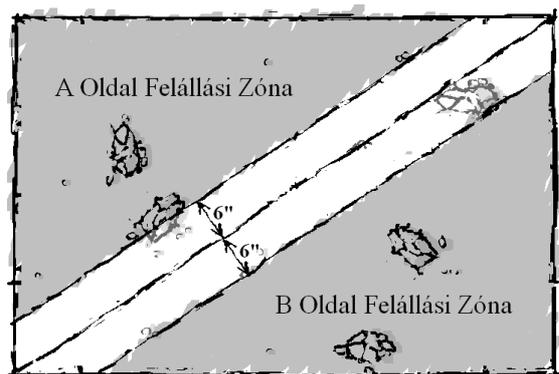
*A sereg hetek óta bolyongott a kietlen hegyvidéken. Az emberek fáradtak voltak ugyan, de köszönhetően a kiküldött őrző csapatoknak, akik mindig friss zsákmánnyal tértek vissza, jól tápláltak és elégedettek is. A fura, szőrös zsákmányállatok nem voltak ismerősek senkinek, bár egyesek a Mourn-hegység faunáját vélték felfedezni bennük. A Kiválasztottnak nemhogy hírét, de még nyomát sem találták, ennek ellenére a varázslók kedvező ómeneket láttak mindenütt... A hetes szám az áthúzó madárrajokban, a zsákmányok számában és a csillagok ragyogásában is folyton visszaköszött...*

*A Generális a Bajnokaival tanácskozott sátrában az egykori Zsoldosereg beolvasztásának folyamatáról, épp megosztották legújabb Kapitányának, a volt Zsoldosvezérnek tapasztalatait, mikor a felderítők lóhalálában és igencsak véresen érkeztek a táborba. A szomszédos völgy bejáratánál beleütköztek egy ellenséges felderítő csapatba, akiknek a zászlaját magukkal hozták, miután egy rövid, de heves összecsapásban levágták valamennyit. A felderítők egyike kiterítette a zászlót, mire egy vérfagyasztó üvöltés töltötte be a sátrat: "Megölöööm...!!!"*

*A sereg azonnal indult, és a rohamosan közeledő ellenfélre vetette magát...*

### CSATATÉR

A felek a csatát sziklás-hegyes vidéken vívják.



### FELFEJLŐDÉS

Az asztalt átlós irányban, saroktól-sarokig osztják ketté a játékosok. Mindketten dobnak egy-egy kockával. A nagyobb dobó választhatja ki a két szemközti sarkot, és hogy melyik térfél, melyik játékos felállási zónája.

Ezután minden egységét felhelyezi a saját térfelére, legalább 6" távolságra az átlós felezővonalától. Ezt követően a másik játékos is hasonlóképp felpakolja seregeit.

### KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a másodikként felpakoló játékos dob egy kockával. Hatos dobás esetén választhat, hogy melyik fél kezdje a játékot, egyéb esetben a felpakolást kezdő játékosé az első kör.

### A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig tart, vagy a fordulóra szánt idő leteltéig. Amelyik előbb bekövetkezik.

### SPECIÁLIS SZABÁLYOK

#### Régi ellenfél

A sereg egyik karaktere a másik had egyikében régi ellenfelet lát.

A felfejlődés után mindkét játékos titokban feljegyezi egy karakterét (lord, hős, egységbajnok), ő lesz a *kijelölt hős*; majd egy karaktert az ellenfél seregéből, ő pedig a *gyűlölt ellenfél* (szörnyön/kocsin ülő hős esetén csak a karakter maga).

A *kijelölt hős* Gyűlöli („Hatred”) *gyűlölt ellenfelét*.

### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, aki *kijelölt hős*ével párbajban sikeresen legyőzi a *gyűlölt ellenfél*t +100 győzelmi pontot kap.

### Küldetés

Az a játékos, aki *kijelölt hős*ével párbajban sikeresen legyőzi a *gyűlölt ellenfél*t, teljesíti a küldetést.

