

## 2. KÜLDETÉS

# A ZARÁNDOK

*A véres küzdelmet követően a sereg behatolt a völgybe, melynek bejáratáért oly keményen küzdöttek. A mágia szelei erősen fodrozódtak a szűk kanyonban, fókuszát nem túl messziről érzékelték a varázshasználók. Előre küldték a legügyesebb felderítőt, aki azzal a hírrel tért vissza, hogy egy hatalmas ogre bika zárja el az utat, testén hétszer hetvenhét rituális heg és seb, nem mozdul a helyéről. A sereg mágusai meggyőzték a Generálist, hogy szerezzék meg a Zarándoktól (ahogyan a Great Maw útját járó ogrét elnevezték) kincsét. A Generális minden lehetőséget meg akart ragadni, ami nyomra vezetheti, ezért parancsot adott az indulásra.*

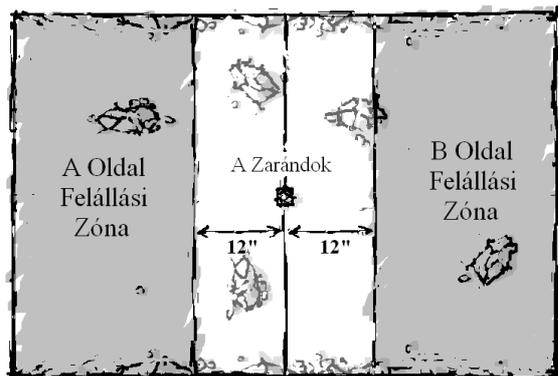
*Am a kanyon túlsó oldalán megjelent az előzőleg legyőzött sereg másik fele, és szintén az ogre felé vették az irányt...*

### CSATATÉR

Az asztal hosszú oldala a küldetésnek megfelelően átjárhatatlan terep. A völgy középpontján a hatalmas ogre bika, a Zarándok áll.

### FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dob választhat, hogy melyik rövid oldal a felállási zónája. Az ellenféllel szemközti oldal. Ezt a csatát az asztal hosszanti irányában vívják a felek, ahogy az ábra mutatja.



A játékos az egyes egységeket bárhol elhelyezheti a saját térfelén a tábla középvonalától legalább 12" távolságra. A hadvezérek felváltva helyezik fel egységeiket a szabálykönyv 142. oldalán található „alternating units” szabály szerint.

### KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a játékosok kockadobással döntenek el az első kör kezdésének jogát. A játékos, aki először fejezte be az első hajó felpakolását +1-et ad a dobás értékéhez.

### A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig, vagy a forduló leteltéig tart.

### SPECIÁLIS SZABÁLYOK

#### Kutyaszorító

A csatát egy szűk völgyben vívják a felek. Ennek megfelelően az asztal két hosszú oldala áthatolhatatlan terep (“impassable terrain”). Menekülő egységek – a szabályoknak megfelelően – képesek magukat átverekedni rajta, és lekerülnek a csataterőről. Egyéb csapatok nem érkehetnek vagy hagyhatják el az asztalt a hosszú oldalakon, hacsak nem Éteriek, vagy Légiek (“Ethreial”, “Flyer”). Így üldöző vagy átrontó egységek (Éteriek és Légiek kivételével) az asztal hosszú oldalától 1” távolságra kötelezőek megállni.

#### A Zarándok

A völgy közepén az ogre Zarándok áll, épp a Great Maw útját járja, dühös és morcos.

*A Zarándok:*

<u>M</u>	<u>WS</u>	<u>BS</u>	<u>S</u>	<u>T</u>	<u>W</u>	<u>I</u>	<u>A</u>	<u>Ld</u>
-	6	4	5	5	5	4	5	10

**Fegyverek és páncézat:** kézfegyver, nehézbéna (Heavy Armour), vasököl (Ionfist - Shield) és a Megőrzés Talizmánja (Talisman of Preservation).

**Speciális szabályok:** Félelmetes („Fear”), Megtörhetetlen („Unbreakable”), Immobilis (soha nem mozog) Hátbatámadhatatlan (a modell minden oldala szemközti oldalnak számít).

#### A Zarándok kincse

Az ogre tarsolyában ott bújjik a *Gnoblár Tolvajkő*.

A varázstárgyat Zarándok tetemétől elvéve lehet csak megszerezni:

- Ha közelharcban (ha mindkét féllel harcol, akkor az aktuális játékos seregére üt hármat, majd kettőt az ellenfélre) legyőzik és meghal, ekkor automatikusan az öt levágó egységhez kerül a kő.
- Ha nem közelharcban esik el, akkor a helyére egy jelző kerül. Az erre rámozgó egység, automatikusan felveszi azt.

Ha egy csapat megszerezte a követ, el is vesztheti az előző feltételek mellett, vagy ha közelharcban megtörik és elmenekül. Az öt megtörő egység közül a legtöbb sorral rendelkező bitorolja el a követ. Több egység közt, kockadobás dönt.

### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmű pontok számítása alapján dől el. További 100 pont jár annak a hadvezérnek, aki a játék végén a *Gnoblár Tolvajkő*t birtokolja.

#### Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, amelyiknek a játék végén birtokában (és még az asztalon) van a *Gnoblár Tolvajkő*.