

3. KÜLDETÉS

ÜVÖLTŐ SZELEK

A Zarándok, a messi hegyek fia, utolsó lehelletével elátkozza a csapatokat és a felszabaduló térmágia hétszázhetvenhét mérfölddel odébb, a fagyos hegyekbe repíti a seregeket, ahol a csapatok rendezetlenül, össze-vissza érnek földet, hogy folytassák a megkezdett ütközetet. A hegyeket lakó jetik eközben válogatás nélkül küldik ellenük a hegyek fagyos szeleiket. Elkeseredett küzdelem kezdődik, mindkét oldal bevet mindent, még a frissen szerzett talizmán erejét is...

CSATATÉR

A csatát a felek a szélfúttá hegyekben vívják.

FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dob választhat, hogy az asztal melyik hosszú oldala a felállási zónája. Az ellenfélle szemközti oldal.

A dobást nyerő játékos helyezi fel az egész sereget először. Minden egység felrakása előtt dob egy kockával, majd a *Felfejlődés tábla* alapján meghatározott területre pakolja a csapatot (a Zarándok mágiája szétszórja a seregeket). A Felderítő („Scout”) képességgel rendelkezők nem dobnak, a saját szabályaik szerint érkeznek. Karakterek külön, vagy egységbe csatlakozva is érkehetnek, értelemszerűen külön, vagy a seregel együtt dobva a táblán (a dobás előtt kell eldönteni, hogy külön érkeznek-e).

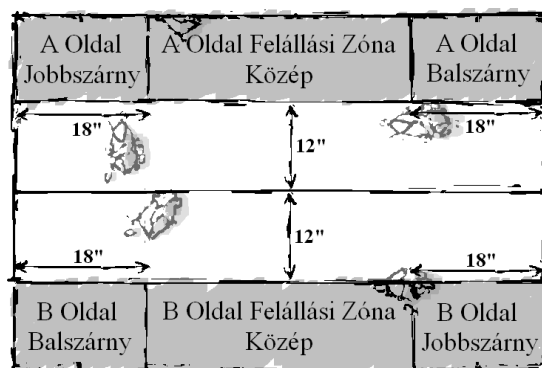
Miután az első játékos felpakolta egységeit, a második ugyanígy tesz a sajátjaival (hasonlóképp dobva minden egységére).

Felfejlődés tábla

D6	Kezdőpont
1	Balszárnny. Az egész egység a felállási oldalon, a középvonaltól 12”-nél távolabbra, és a játékos balján lévő rövid oldaltól legfeljebb 18”-re kerül.
2	Jobbszárnny. Az egység a középvonaltól 12”-nél távolabbra, a jobboldali rövid asztalszéltől legfeljebb 18”-re kerül.
3-5	Közép. A teljes egység a középvonaltól 12”-nél, a rövid asztalszélektől 18”-nél távolabbra kerül, bárhova.
6	Választ. Az egység a felállási oldalra, a középvonaltól legalább 12”-re kerül.

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, vagy a forduló leteltéig tart.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Gnoblár Tolvajkő

Aki az előző küldetésben megszerezte a varázstárgyat, annak generálisa azt használhatja. A kő Mágiaellenállás (2)-t („Magic Resistance (2)”) ad tulajdonosának, a játék elején tulajdonosa dob egy kockával, majd az alábbi tábla szerinti talizmánt kapja meg (így több talizmánja is lehet):

D6 Varázstárgy

1	Semmi
2	Luckstone
3	Talisman of protection
4	The other tricksters shard
5	The Ruby Ring of Ruin
6	Talisman of Preservation

Ha az adott tárgy volt már karakternél (barát vagy ellenfél) az(ok) elveszíti(k), a kő „ellopja”.

A jetik szelei

A hegyeket lakó jetik fagyos szeleket idéznek a csatározókra. Minden kör mágia fázisának elején az aktuális játékos minden saját egységére és hősére (külön) szívósságtesztet („Toughness-test”) dob a hideg ellen (közelharcban a hadigépek kezelői is dobnak). Ha a teszt sikertelen, akkor az egység a játékos következő mágia fázisáig Mindig Utoljára Út („Always Strike Last”) jártasságot szenved. Ha a próbát hatos dobással rontotta, akkor elveszít D3 sebet, ami ellen páncélmű nem tehető. A Jeti egységeket segíti a szél: sikertelen teszt esetén Mindig Elsőként Út-nek („Always Strike First”), és hatos dobásnál gyógyulnak D3 sebet.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyvben található győzelmi pontok számítása alapján dől el. A hadvezér, akinek Generálisa a játék végén életben van, 100 győzelmi pont jutalmat kap ezért.

Küldetés

Amelyik hadvezérnek sikerül Generálisát életben tartani a játék végéig, teljesíti a küldetést.