

# I. KÜLDETÉS

## KIKÖTŐVÁROS

*Egy viharos téli éjjelen a Kiválasztott eltűnt. Senki nem látta távozni, senki nem tudott a hollétéről. Szálláshelye érintetlen volt. Egyetlen furcsaság volt csupán a szobában, a Sárkánygerinc vörös fénnel izzott, rajta felirat, egyetlen szó: ÖRÖKSÉG.*

*A Generális döbbenten fogadta a hírt. Mióta a Kiválasztottal összehozta a sors, soha nem volt olyan kaland vagy küldetés, melyben ne vállalt volna részt. Kémeket küldött szét, hogy hírt kapjon barátjáról. Hosszú heteken át semmi nem jött, majd egy nap az egyik kém sietve ura elé kért bebocsátást: nyomot talált, a Kiválasztott egy kikötőben bérelt egy gyors járatú vitorlást, és kihajózott a Fekete vízekre. Rossz hírként viszont azt is elmondta, hogy távoztakor a kikötőváros már ostrom alatt állt, ellenséges sereg törte kapuit, omlasztotta falait.*

*A Generális azonnal tudta, hogy ha barátja nyomára akar jutni, akkor alaposabban ki kell kérdeznie a helyieket, ehhez viszont meg kell küzdenie az ostromló sereggel. A kikötőváros mellett a tenger és a környező sziklák által határolt keskeny földszáv bizonyult az egyetlen lehetséges csatatérnek, ahol az ellenfeleket még egy veszély fenyegette: a közelgő dagály...*

### CSATATÉR

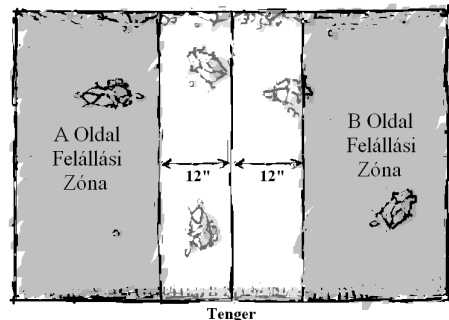
Az asztal hosszú oldala a küldetésnek megfelelően átjárhatatlan terep (amiből az egyik körönként 3"-el beljebb kerül). A csatatéren itt-ott egy-egy szikla (legalább öt), ezen felül sík terep, nincsenek magaslatok. A felállási zónákban legfeljebb egy szikla állhat.

### FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dobó választhat, hogy melyik rövid oldal a felállási zónája. Az ellenfél a 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 seregei felpakolását +1-et ad a dobás értékéhez.

### A JÁTÉK HOSSZA

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

### SPECIÁLIS SZABÁLYOK

#### Kutyaszorító

A csatát egy szűk partszoroson vívják a felek. Ennek megfelelően az asztal két hosszú oldala áthatolhatatlan terep (“impassable terrain”). Menekülő egységek – a szabályoknak megfelelően – képesek magukat átverekedni rajta, és lekerülnék a csatatérről. 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.

#### Dagály

A csata megkezdése előtt a játékosok véletlenszerűen kisorsolják, hogy az asztal melyik hosszú oldala a tenger. Ez az oldal körönként 3"-el beljebb kerül, ahogy közeledik a dagály (mindig a kör végén mozdul, a vízbe kerülő figurák veszteségnek számítanak, amennyiben a talpuk érinti a vizet).

### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, akinek generálisa a csata végén életben van +100 győzelmi pontot kap.

#### Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, akinek sikerül ellenfele generálisát levágnia.