

## 2. KÜLDETÉS

# KALÓZSZIGET

*A véres csatát követően a városban szétküldött kémeek a Generális színe elé állították azokat, akik tudtak a nemrég távozó hajóról. Az egyik matróz még indulás előtt kifecsegte, hogy a Fekete vizekre indulnak, még hozzá a veszett hírű Ndalor-szigetre, mely rettegett sötételf kalózok ismert kikötője, közel sötét birodalmuk határaihoz. A Generális tudja, hogy a sziget urát kell kifaggatnia, ha bármit meg akar tudni, ezért behajózza seregét. A rendelkezésre álló hajók kicsik, ezért három hajó kell a seregnek, hogy útnak induljon.*

*A szigetre érve két alkalmas kikötőt találnak, a sziget két átellenes pontján fekvő kis öblöket, mely egyszerre csak egy hajót tud magába foglalni, ezért a partraszállás lassabb lesz a vártnál. Figyelő szemek követik minden mozdulatukat, a Kalózevér a sziget közepén lévő rejtekéből készül a találkozássra. És ha mindez nem volna elegendő, a kikötés megkezdésekor a sziget másik oldalán feltűnnek a bosszúszomjas ellenfél zászlóit hordozó hajók, melyek gyomrában egy ellenséges sereg készül a megtorlásra...*

### CSATATÉR

A sziklával tarkított csatatér közepén rejtőzve egy **Sötételf Kalóz** bujkál.

### FELFEJLŐDÉS

A játékosok seregeiket a csata előtt három részre bontják, a három hajónak megfelelően. Mindhárom részseregnek legalább 300 pontnyi csapatot kell tartalmaznia. Az első harmad a felfejlődés során kerül az asztalra a következők szerint: Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobbat dobó választhat, hogy az asztal melyik fele a felállási zónája. Az ellenfél a szemközti oldal.

A hadvezérek felváltva helyezik fel az első hajó egységeit a szabálykönyv 142. oldalán található „alternating units” szabály szerint.

A játékos az egyes egységeket bárhol elhelyezheti a saját térfelén, a tábla középvonalától és az asztal rövid oldalától legalább 9” távolságra.

A Generálisnak az első csapattal kell „partraszállni” (fel kell tenni az asztalra kezdéskor).

A második hajónyi seregét a játékos saját második körének rohamfázisában pakolja fel felállási oldalán, a középvonalától legalább 12”, az oldalaktól pedig legalább 9” távolságra. A harmadik hajónyi ugyanígy érkezik a harmadik kör rohamfázisában.

### KIKEZDI 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 tart, vagy a fordulóra szánt idő leteltéig. Amelyik előbb bekövetkezik.



### SPECIÁLIS SZABÁLYOK

#### Sötételf Kalóz

A pálya középpontjában egy **Sötételf Kalóz** figura áll körkörös látómezővel, amit csak a tereptárgyak akadályozhatnak. Nem rohamozható, célozható, sőt nem sebezhető, míg rejtve van, viszont ő azonnal rohamoz fog, ha bármelyik fél figurája látómezőbe és rohamtávba (10”) ér.

Közelharc esetén az ellenfél irányítja a kalóz sorsát, dobja a kockáit, mintha saját figura rohamozott volna. Ha levágja/megfutamítja az ellenfelét, automatikusan visszakerül a sziget közepére, rejtőzködésbe.

Ha valaki legyőzi, a kalóz fogolynak számít. Ezután zászlóként megszerezhetővé válik! Ha a foglyul ejtő csapat más módon semmisül meg, a kalóz az egység helyére kerül, a vele talpkontaktusba kerülő egység fogságba ejtheti.

*Sötételf Kalóz:*

M WS BS S T W I A Ld  
5 6 6 4 3 2 7 3 9

**Fegyverek és páncélzat:** Két kézfegyver, könnyű páncélzat és Tengeri Sárkány köpeny.

**Speciális szabályok:** Örök gyűlölet (“Eternal hatred”). Sötételf sereg tagjai Makacsként (“Stubborn”) viselkednek vele szemben.

### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, aki a csata végén fogságban tartja a **Sötételf Kalózt**, +250 győzelmi pontot kap.

### Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, aki a csata végén fogságban tartja a **Sötételf Kalózt**.