

War of the Ring versenysorozat I. forduló

Az első két küldetéshez:

Kardok mezeje (Field of Swords)

Cél: Győzelmi pontok szerzése az ellenség elpusztításáért.

- Az ellenfél vezérének megölése 4 pont
- Minden további hős megölése 1 pont
- Ha mindkét félnek van zászlója, akkor minden zászlóvivő megölése után 1 pont
Ha csak az egyik félnek van zászlója, akkor neki a zászló megtartásáért, míg az ellenfélnek annak elpusztításáért jár 1 pont
- A játék végén az ellenséges sereg csapat-számának (Company) legalább 25%-ának elpusztításáért (felfelé kerekítve) 2 pont, legalább 50%-ának elpusztításáért 4 pont, illetve legalább 75%-ának elpusztításáért 6 pont jár

Első küldetés:

Magaslati pozíció (High Ground) és Kardok mezeje (Field of Swords) (lásd fentebb)

Cél: A terepasztal közepén és attól a középvonal mentén 18-18"-re lévő jelzők elfoglalása és megtartása. Az birtokolja a jelzőt, aki egy alakulatával 3"-en belül tartózkodik hozzá a 8. kör végén. Ha mindkét seregnek van ilyen távolságban alakulata, akkor azok típusa dönti el, hogy kié az objektíva. A lovasé, ha az ellenfél szörny kategóriájú, illetve a gyalogosé, ha az ellenfél lovas vagy szörny kategóriájú. Kategória-azonosság esetén egyik fél sem kapja meg az érte járó pontokat.

Egy alakulat csak egy jelzőt birtokolhat. Zavarodott (Disordered) alakulatok nem foglalhatnak, és nem vitathatnak.

Minden jelző **3-3 Győzelmi Pontot** ér a játék végén.

Második küldetés:

Szerezd meg a jutalmat (Seize the Prize) és Kardok mezeje (Field of Swords) (lásd fentebb)

Cél: A felpakolás fázis előtt a játékosok kockadobással eldöntött sorrend szerint 5 jelzőt helyeznek fel a terepasztalra. A felhelyezés feltétele, hogy egyik jelző sem kerülhet egy másikhoz vagy az asztal széléhez 9"-nél közelebb. A jelzők a mozgás során felvehetőek, ha egy alakulat eléri őket, vagy átmozog rajtuk.

A játék közben ezek gazdát is cserélhetnek, úgy, hogy a mozgási fázis elején egymáshoz 2"-re álló baráti alakulat átadhatja egymásnak, valamint ha egy alakulat közelharcot veszít ellenfelével szemben, azonnal át kell adnia a jelzőt a győztesnek.

Egy alakulatnál maximum annyi jelző lehet, amennyi az aktuális csapat-száma (Company), ha ezt meghaladná a jelzők száma, azonnal meg kell szabadulni a feleslegtől és ott helyben el kell dobni.

A játék végén minden jelző **2 Győzelmi Pontot** ér, ha saját formáció birtokolja.

Harmadik küldetés:

Pelennor csatamezője (Pelennor Fields)

Cél: Mindkét sereg a végsőkig elszánt, de ahhoz, hogy döntő győzelmet arathassanak, el kell fogniuk az ellenség vezérét, lehetőleg élve!

Ezt csak Hősi Párbajjal (Heroic Duel) lehet elérni, melynek sikeres végrehajtásakor (az ellenfél vezére annyi találatot szenved, mint amennyi az ellenállás értéke) a vezér figuráját, mint jelzőt magához veheti az ellenfél.

Ezt a különleges jelzőt a végsőkig magánál tartja, nem adhatja át és nem dobhatja el az egység. Ha a remény elveszett szabály (Hope is lost) miatt el kéne távolítani a birtokló egységet, a vezér figurája helyben marad vagy átkerül a közelharc ellenfeléhez. Ha baráti egység ilyen módon „kiszabadítja” vezérét, azon egységbe rögtön vissza kell helyezni a hőst (kicszerélve egy sima harcost vele még akkor is ha legendás formáció tagja volt), de értékeiben változás következik be, miszerint **Ellenállás (Resilience) értéke 1-re –és Hatalom (Might) pontjainak száma 0-ra csökken.**

Ezután a vezért újra „el lehet majd fogni” **vagy**

ha a játék során a vezért bármilyen más okból kell eltávolítani, mint egy vesztes Hősi Párbaj (pl. remény elveszett, mágia, stb...), akkor a furfangos vezető kereket oldott és még nagyobb sereggel fog visszatérni, hogy megbosszulja a sérelmeit, ennek ellenére legyőzése fellelkesíti a harcosokat, mert egy trófeát sikerült szerezniük, melyet jelzőként hordozhatnak, és mely mindenben megegyezik a Második küldetésben leírtakkal (lásd ott).

A játék végén **10 Győzelmi Pontot** ér ha az „élő” ellenséges vezér figurája saját vezérünk egységénél van, **5 Győzelmi pontot** ér ha a seregünk bármely más alakulatánál van az „élő” jelző, illetve **3 Győzelmi Pontot** ér, ha a seregünk bármely alakulata birtokolja a trófea jelzőt.

Továbbá minden további hős megölése **1 pont** és a játék végén az ellenséges sereg csapat-számának (Company) legalább 25%-ának elpusztításáért (felfelé kerekítve) **2 pont**, legalább 50%-ának elpusztításáért **4 pont**, illetve legalább 75%-ának elpusztításáért **6 pont** jár

Felállási módok:

Véletlenszerűen dől el, hogy melyik fordulóban melyiket alkalmazzuk, de kétszer nem lesz ugyanaz.

1-2 Pajzsfal (alapkönyv)

3-4 Harc a hágóért (alapkönyv)

5-6 Átlós felállás*

*Ez a küldetés mindenben megegyezik az alapkönyves pajzsfallal kivéve a felállási zónákat, melyek így néznek ki:

