

Flammen über Duncastor– Januar 2004 Storyline Szenario II

Hintergrund

Den dunklen Kreuzrittern loyal ergebene Krieger machen sich über den Roa Kaiten auf in das atlantische Staatsgebiet. Gelangweilt von einfachen Raubzügen nehmen sie sich jetzt auch schon mal die größeren Städte des Staates Duncastor vor. Die Imperiale Legion muss sich bemühen die dunklen Kreuzritter jetzt zu stoppen um einen weiteren Einmarsch der Untoten in das Gebiet des Imperiums und insbesondere die Midlander-Gebiete zu verhindern. Nach dem Fall von Fairhaven an die dunklen Kreuzritter sieht es nun so aus, als wäre Duncastor der nächste Dominostein der fällt ...



Gelingt es den dunklen Kreuzrittern die Stadt Duncastor zu erobern, würde dies den Weg ebnen für eine Flut von untoten Kriegern, die dann ungehindert im Inneren des Imperiums wüteten.



Die Kreuzritter stürmen in das atlantische Gebiet und brennen alles nieder was ihnen in den Weg kommt. Duncastor ist eines der ältesten Königreiche im Imperium und der Fall der östlichen Handelsstadt hätte verheerende Folgen für Atlantis.

Ziel:

Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

Armeegröße:

400 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug.
Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt.

Zeit:

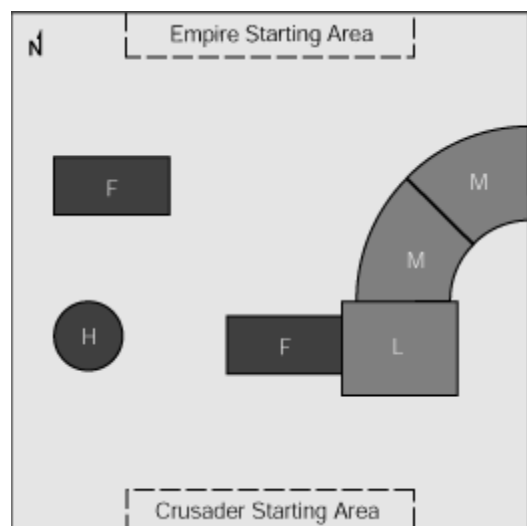
50 Minuten

Regeln:

Mage Knight

Schlachtfeld:

Das Schlachtfeld wird wie auf der Karte aufgestellt.



Sonderregeln:

(keine)

Siegbedingungen:

Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.