

## Futter und Grog – Februar 2004 Storyline Szenario II

### Hintergrund

Die Orks der Gebrochenen Hauer sind nach einem langen Jahr voller Raubzüge endlich in ihre Heimat zurückgekehrt. Sie hatten gehofft, ihre Beute aus Prieska zu teilen und einen der besten Winter seit orkgedenken feiern zu können. Doch der harte Winter und der hinterhältige Betrug der Schatten Khans, die mit all ihren Sklaven, ihrer Beute und ihrer Nahrung in Prieska blieben, zwingen die Gebrochenen Hauer, früher mit neuen Raubzügen zu beginnen, als je zuvor. Horden von Orkkriegern begeben sich auf den kurzen Ritt nach Khamsin und brandschatzen Städte, die loyal zur Revolution stehen. Die Orks hoffen alles Nötige plündern zu können, was sie und ihre Stämme benötigen, um die letzten wenigen Monate des Winters zu überleben. Die Blutigen Dornen stellen die einzige Verteidigungslinie der Grenzstädte und müssen alles geben, um die Angreifer am Erfolg ihrer Angriffe zu hindern.



Gewinnen die Orks diesen blutigen Konflikt, warten als Belohnung Nahrung, Schätze, Sklaven und andere Rohstoffe auf sie. Dies alles auf Kosten der ohnehin schon belagerten Schwarzpulverrebell.



Gelingt es den Revolutionären die Orks bereits bei diesem ersten Angriff zu vertreiben, machten sie den Grünhäutigen damit klar, dass ein Angriff auf Khamsingebiete ein sehr „teures“ Unterfangen darstellt.

### Ziel:

Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

### Armeegröße:

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

### Zeit:

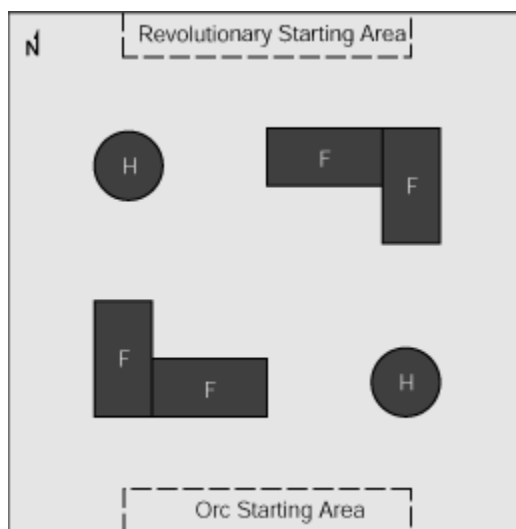
50 Minuten

### Regeln:

Mage Knight

### Schlachtfeld:

Das Schlachtfeld wird wie auf der Karte aufgestellt. Es wird kein zusätzliches Gelände platziert.



### Sonderregeln:

Jede Figur in Basenkontakt zu blockierendem Gelände, erhält gegen Fernkampfangriffe +1 auf ihren Verteidigungswert.

### Siegbedingungen:

Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.