

Tal der Flammen – April 2004 Storyline Szenario II

Hintergrund

Nachdem sie fast eine Woche Marschzeit durch die andauernden Scharmützel mit den Elementaristen verloren haben, erreichen die Streitkräfte der Atlanter schließlich die Magestone Minen von Ashon Rye. Obwohl Warlord Ahzan sofort eine Abteilung losschickt, um die Überreste der nahe gelegenen Stadt Tal der Dämmerung nach Nahrungsvorräten und anderen nützlichen Vorräten zu durchsuchen, erfüllt er in Wahrheit damit eines der beiden geheimen Missionsziele des Imperators in der Region. Da das Tal der Dämmerung Raydan Marz altes Versteck war, könnten die Gebäude vielleicht Aufschluss über den Aufenthalt und die militärische Stärke von einem der größten Feinde des Imperiums geben.

Hintergrund der Schlacht

Trotz der äußersten Wichtigkeit des Hauptkampfes in den Magestoneminen, entsenden sowohl Emerald als auch Ahzan Truppen, um das Tal der Dämmerung zu besetzen. Obwohl die Stadt seit beinahe einem Jahr verlassen ist, ist sich Emerald sehr wohl bewusst, dass Raydan Marz, ein Genosse und Alliiertes für die Revolutionäre wie auch für die Elementaristen, Spuren hinterlassen haben könnte. Diese würden seine atlantischen Feinde zu seiner Armee und seiner fliegenden Festung führen. Gelingt es Emeralds Truppen die Stadt gegen Ahzans Truppen zu verteidigen, wird es ein zweifacher Sieg für die Elementaristen und für einen ihrer verlässlichsten Verbündeten.



Gewinnt Ahzan, dann kontrolliert das Imperium das Gebiet und erfährt damit auch wo sich Raydan Marz geheime Basis in Prieska befindet.

Gewinnt Emerald, dann kontrollieren die Elementaristen weiterhin das Gebiet und sichern ihren Alliierten Raydan Marz damit vor Angriffen der Atlanter.

Ziel:

Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

Armeegröße:

300 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r die Wylden Herrscher repräsentiert, muss mindestens eine Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Elementaristen gehört. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r das atlantische Imperium repräsentiert, muss mindestens eine Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion Atlantisches Imperium gehört.

Zeit:

50 Minuten

Regeln:

Mage Knight

Schlachtfeld:

Es darf nur konstruiertes Gelände platziert werden. Andere Geländeteile und Castle-Sektionen sind nicht erlaubt.

Sonderregeln:

Versteckte Attentäter: Agenten der dunklen Kreuzritter verstecken sich unsichtbar überall im Tal der Dämmerung. Während der Befehlsphase jedes Spielers, wählt der Spieler eine gegnerische Figur aus und wirft einen Würfel. Vom Würfelwurf werden 3 abgezogen. Die ausgewählte Figur erhält Schaden in Höhe des Ergebnisses, wenn das Ergebnis größer als 0 ist.

Siegbedingungen:

Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.