



Dark Riders Marquee – Mai 2004



Hintergrund

Während des langen und bitterkalten Winters von 434 Tz verstärkten die Dunklen Kreuzritter ihre Stellungen rund um die Festung Roanne Valle der Elementaristen mit einer gewaltigen Horde aus untoten Kriegern. Unter der Mithilfe von Vampiren, Nekromanten, tausenden Pit-Fightern und einer gesichtslosen Legion aus Zombies, sah es so aus, als wäre die Zerstörung von einer der letzten beiden Festungen der Elementaristen eine sichere Sache. Doch als es einem Helden gelang sich in die Necropolis einzuschleichen und das uralte Relikt zu zerstören, dass nötig war, um Massen von Zombies auferstehen zu lassen, war die Zeit für einen Angriff der Elementaristen gekommen! Zusammen mit ihren Alliierten, den Drachen aus den östlichen Bergen, stürmten die Truppen der Elementaristen aus den Toren von Roanne Valle, kampfbereit und mit der Absicht die Kreuzritter zu zerschmettern und ihr Heimatland vor der Vernichtung zu retten!

Ziel:

Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

Armeegröße:

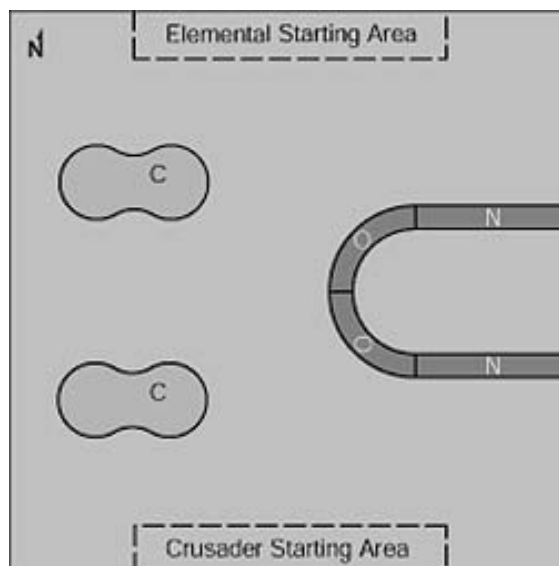
300 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Ein Spieler repräsentiert die Elementaristen und der Spieler andere repräsentiert die Dunklen Kreuzritter.

Zeit: 50 Minuten

Regeln: Mage Knight

Schlachtfeld:

Das Schlachtfeld wird wie auf der Karte aufgestellt. Andere Geländeteile oder sind nicht erlaubt.



Sonderregeln:

Kavallerieeinheiten können die drei Geländeteile C (Gebüsch), N (Gerader Bach) und O (Bachbiegung) während ihrer Bewegung wie freies Gelände behandeln. Sie dürfen ihre Bewegung jedoch mit keinem Teil ihrer Basis in Kontakt zu diesen Geländetypen beenden.

Siegbedingungen:

Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.

Konsequenzen:

Wenn die Elementaristen gewinnen, können sie das Wylden Plateau für sich beanspruchen. Gewinnen die Kreuzritter, behalten sie die Kontrolle über das Plateau.