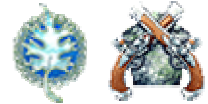




Rückkehr zur schwarzen Pyramide – Mai 2004 Storyline Szenario I



Hintergrund

Vor über einem Jahr kämpfte der Troll Warlord Torg Boneknitter gegen eine Gruppe Krieger der Nekropolissekte, die ausgeschildet waren, das Geheimnis der schwarzen Pyramide zu ergründen, und vernichtete sie. Obwohl er erfolgreich war und Wolfwitch in der Pyramide einsperren konnte, war ihm und seinen Kriegern bewusst, dass sie den verfluchten Tempel bewachen mussten und dabei gegen Mage Spawn und eindringende Helden zu kämpfen, in einem ständigen Kampf, um Wolfwitch in der Pyramide gefangen zu halten und die schwarze Pyramide selbst vor Eindringlingen zu schützen.

Hintergrund der Schlacht

Zur Morgendämmerung erschien ein Trupp Galeshikrieger im Lager der Elementaristen. Bereits vor über einem Jahr hatten sowohl Torg als auch Wolfwitch Visionen von einem Erwachen der schwarzen Pyramide. Doch nun sah auch der Anführer der Galeshi von seinem Sonnengott gesandte Omen, dass etwas schreckliches, etwas böses dabei war aus dem uralten Tempel auszubrechen. Torg war zunächst skeptisch, was die Behauptungen des Sonnengeborenen angingen, doch plötzliche Schreie und die unheimlichen Bestien, die aus der Pyramide hervorkamen, überzeugten ihn schnell, sich den Truppen der Galeshi anzuschließen.

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 kombinierte Armee aus Elementaristen und Schwarzpulver-Revolutionären spielt, muss mindestens **fünf** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die entweder zur Fraktion der Elementaristen oder zur Fraktion der Schwarzpulver-Revolutionäre gehören. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r die Kämpfer der Apokalypse repräsentiert, kann ihre/seine Armee aus Kriegern jeder Fraktion aufbauen.

Zeit: 50 Minuten

Regeln: Mage Knight

Schlachtfeld: Das Schlachtfeld wird wie auf der Karte aufgestellt. Andere Geländeteile oder Castle-Sektionen sind nicht erlaubt. Die erste Missionsmarke wird wie dargestellt in die Mitte des Spielfelds gelegt. Die restlichen Missionsmarken werden gemäß den Regeln platziert.

Sonderregeln:

1. **Herren der Apokalypse:** Alle Krieger, die freundlich zu dem Spieler/der Spielerin sind, der/die die Apokalypse repräsentiert, bekommen anstatt ihrer Fraktionssymbole das Apokalypse-Fraktionssymbol und können Formationen aus drei bis zehn Mitgliedern bilden. Sie ignorieren alle Unterfraktionssymbole auf ihren Basen. Der/die Apokalypsespieler/in kann keine anderen Krieger gefangen nehmen. Diese Sonderregel kann durch keine Domäne gekontert werden.
2. **Verteidiger des Landes:** Alle Krieger des Spielers/der Spielerin der/die Elementaristen/Revolutionäre repräsentiert und die zur Fraktion der Elementaristen oder der Schwarzpulver-Revolutionäre gehören, können miteinander Formationen bilden.
3. **Den Tempel verschließen:** Der/die Elementaristen/Revolutionäre-Spieler/in kann ein Missionsziel permanent (=verschließen) kontrollieren. Dafür muss er/sie einem Krieger, der die Runde in Basenkontakt zum Missionsziel begann und keine Aktionsmarke hat, eine Spezialaktion geben. Ist das betreffende Missionsziel umkämpft, dann kann es nicht verschlossen werden. Wurde ein Missionsziel verschlossen, wird dies mit einer Marke deutlich gemacht. Werden alle Krieger des/der Elementaristen/Revolutionäre-Spielers/Spielerin ausgeschaltet, dann gewinnt der/die Apokalypse-Spieler/in automatisch, unabhängig davon, wie viele Missionsziele verschlossen wurden.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.

Konsequenzen: Gewinnt Torg, dann bleibt die Armee der Apokalypse eingeschlossen und die Elementaristen erhalten die Kontrolle über das Gebiet. Verliert Torg, bedeutet dies seinen Tod. Wolfwitchs Armee wird befreit und die Elementaristen verlieren die Kontrolle über das Gebiet.

