



Thronschlüssel – Juli 2004 Storyline Szenario I



Hintergrund

Nachdem die Dunklen Kreuzritter als Verteidiger der Zitadelle aus Eis besiegt wurden, steht nur noch eine Sache zwischen den siegreichen Elementaristen und einem Labyrinth voller mächtiger Relikte. Eine einzelne, unsterbliche Drakona. Während man die neumodischen Drakonier eher mit kämpferischen Mönchen vergleichen kann, sind ihre Jahrtausende alten Vorfahren die Drakona eine todbringende und eroberungssüchtige Rasse. Die Wächterin des Thronschlüssels wird alles in ihrer Macht stehende tun, um die Eindringlinge daran zu hindern, in den Besitz des Reliktes zu kommen und damit die Spiegelpforte zu den Labyrinthen unterhalb des Cainus Mons zu öffnen. Der Schlüssel ist angeblich in einem Geheimfach eines massigen Thrones verborgen, der genug Platz für einen Titanen bietet.

Anmerkung:

Da das Szenario „Zitadelle aus Eis“ von den Elementaristen gewonnen wurde, kämpfen in diesem Szenario „Thronschlüssel“ diese gegen die Drakona.

Ziel: Jeder Spieler versucht das eine Missionsziel 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 **drei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Elementaristen gehören. Die andere Spielerin oder der andere Spieler, welche/r die unsterbliche Verteidigerin, die den Thronschlüssel bewacht, repräsentiert, muss mindestens **zwei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Drakonier gehören.

Zeit: 45 Minuten

Regeln: Mage Knight, Dark Riders

Schlachtfeld:

Das Schlachtfeld wird wie auf der Karte aufgestellt. Es wird nur **ein** Missionsziel gelegt, entsprechend dem schwarzen Punkt auf der Karte.

Sonderregeln:

Schild des Königs: Jede Figur, die sich in Basenkontakt zum Missionsziel befindet, kann nicht zum Ziel einer Fernkampfaktion werden.

Siegbedingungen: Der Spieler, der am Ende des Spieles das Missionsziel kontrolliert, gewinnt das Spiel. Kontrolliert keiner der beiden Spieler das Missionsziel, dann gewinnt der Drakonier-Spieler.

Konsequenzen: Gewinnen die Drakona, gelingt es den Elementaristen nicht den Schlüssel zu bekommen und sie müssen sich vom Cainus Mons zurückziehen. Verlieren die Drakona, können die Elementaristen den Schlüssel erringen und erhalten damit Zugang zum Höhlensystem unter dem Cainus Mons, das voller mächtiger Relikte ist.

