



## Tor der Schatten – Juli 2004 Storyline Szenario II



### Hintergrund

Nachdem die Atlanter von den die Zitadelle aus Eis verteidigenden Dunklen Kreuzrittern und den vorstürmenden Elementaristen vertrieben wurden, müssen sie einen anderen Weg finden, um an die Relikte unterhalb des Cainus Mons zu kommen. Ein einzelner, unsterblicher Verteidiger der Elfen-Lords steht nun zwischen den Atlantern und dem Labyrinth voller mächtiger Relikte. Dieser Wächter des Tores der Schatten wird alles in seiner Macht stehende tun, um die Eindringlinge darin zu hindern, in das ausgedehnte Labyrinth unter den Abhängen des Cainus Mons einzudringen.

### Anmerkung:

Da das Szenario „Zitadelle aus Eis“ von den Elementaristen gewonnen wurde, kämpfen in diesem Szenario „Tor der Schatten“ die Atlanter gegen die Elfen-Lords.

**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 das Atlantische Imperium repräsentiert, muss mindestens **drei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion Atlantisches Imperium gehören. Die andere Spielerin oder der andere Spieler, welche/r den unsterblichen Verteidiger, der das Tor bewacht, repräsentiert, muss mindestens **zwei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Elfen-Lords 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. 10-Cent-Stücke oder ähnliche Münzen oder Marken werden wie dargestellt platziert und repräsentieren steinerne Säulen (diese gelten als blockierendes Gelände).

### Sonderregeln:

**Säulen umwerfen:** Eine Figur in Basenkontakt zu einer Säule kann dieser umwerfen, um **einer** gegnerischen Figur Schaden zu zufügen. Gib der Figur in Basenkontakt zur Säule eine Spezialaktion und wirf einen Würfel. Das Ergebnis gibt an, wie viel Zoll weit die Säule stürzt. Befindet sich die gegnerische Figur in dieser Entfernung zur Säule (es wird vom Rand der Säule gemessen und es kann nur eine gegnerische Figur ausgewählt werden), können dieser Figur zwei Punkte Schaden verursacht werden. Entferne die Marke, welche die gestürzte Säule repräsentierte, aus dem Spiel.

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

**Konsequenzen:** Gewinnen die Elfen-Lords, müssen sich die Atlanter geschlagen geben und aus der Region zurückziehen. Verlieren die Elfen-Lords, können die Atlanter das Tor zum Höhlensystem unter dem Cainus Mons öffnen.

