



Magestoneinsel – Oktober 2004 Storyline Szenario



Hintergrund

Seit dem Zeitalter der Nebel glauben die Leute an Legenden, die von Inseln in der südlichen See erzählen, die weit außerhalb der Reichweite jedes Schiffes liegen. Auf diesen Inseln, heißt es, wachsen seit Jahrtausenden Magestonekristalle, die noch nie geerntet wurden. Zudem wachen gefährliche Monstren über Schätze die einst von den Göttern, die über die Lande zogen, dort zurückgelassen wurden. Seitdem der Zauberspruch der Solonavi die Magestoneströme des Landes stärkte, ist es den atlantischen Luftstädten nun endlich möglich, die legendären und fernen Küsten zu erreichen. Doch ebenso ist es den Drakonier nun möglich, wenn sie entlang den Energieströmen fliegen, die fernen Magestonevorkommen zu finden.

Konsequenzen

Wer auch immer gewinnt, erhält die Kontrolle über die Magestoneinsel und damit Zugang zu den erheblichen Magestonevorkommen. Für das Atlantische Imperium bedeutet dies, dass Imperator Nujarek in Zukunft bessere und größere Kriegsmaschinen bauen kann. Für die Drakonier bedeutet ein Sieg, dass sie endlich eine Festung bauen können, in der sich die Drachenmenschen einer Chrysalis unterziehen können, ohne der Gefahr eines Angriffes durch die anderen Fraktionen ausgesetzt zu sein.

Armeegröße

400 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 **eine einzigartige** Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion Atlantisches Imperium gehört. Die andere Spielerin oder der andere Spieler, welche/r die Drakonier repräsentiert, muss mindestens **eine einzigartige** Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Drakonier gehört.

Hat der/die Spieler/in, welche/r die Drakonier spielt mindestens eine Figur der Unterfraktion Drachenmystiker, die ein Relikt tragen kann in der Armee, dann kann diese Figur ein Relikt tragen, dessen Kosten nicht zu den Gesamtkosten der Armee gezählt werden. Dasselbe gilt für den/die Atlanter-Spieler/in bezogen auf eine Figur der Unterfraktion Delphana.

Ziel: Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

Zeit: 50 Minuten

Regeln: Mage Knight, Dark Riders, Sorcery, Mage Knight Turnierregeln. Dabei ist zu beachten, dass die Mage Knight : Sorcery Regeln erst ab dem 20. Oktober turnierlegal werden.

Schlachtfeld: Das Schlachtfeld wird gemäß den Standard Turnierregeln aufgebaut.

Sonderregeln

1. **Energieströme:** Am Anfang des Zuges jedes Spielers/jeder Spielerin, wirft dieser/diese einen Würfel für jedes der drei Missionsziele.
 - a. Bei einer 6 bekommt jede Figur, die sich *nicht* in Basenkontakt mit einem der Missionsziele befindet einen Klick Überanstressschaden.
 - b. Bei einer 3, 4 oder 5 bekommt jede Figur mit mindestens einer Aktionsmarke und die sich *nicht* in Basenkontakt mit einem Missionsziel befindet einen Klick Überanstressschaden.
 - c. Bei einer 1 oder 2 kann keine Spezialfähigkeit eingesetzt werden, die als Angriffsart den Zauberstabtyp voraussetzt.
2. **Natürliche Immunität:** Figuren mit der Verteidigungsart Magische Immunität oder der Spezialfähigkeit Spruchresistenz sind immun gegen den durch die Energieströme (**1a** oder **1b**) verursachten Überanstressschaden.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.