



Rache für Rivvenheim – November 2004 Storyline Szenario I



Hintergrund

Nach der Vernichtung ihrer Armeen bei Khamsin schworen die Elfen-Lords zwei Dinge: sie würden blutige Rache nehmen an den verräterischen Atlanern und sie würden ihren einmal begonnenen Feldzug gegen die chaotischen Schwarzpulverrevolutionäre beenden. Mit einem unerwarteten Angriff auf eine der ersten durch die Revolution befreiten Städte – Enos Joppa – versuchen die Elfen-Lords nun Kontrolle über den Pass zu erlangen, der zum von den Drakona befallenen Labyrinth in den Kuttar Depths führt.

Konsequenzen

Gewinnen die Elfen-Lords den Kampf, dann erhalten sie die Kontrolle über Enos Joppa und schneiden damit effektiv die einzige Handelsroute ab, die von den Kuttar Depths herunter führt. Verlieren die Elfen-Lords, dann behalten die Schwarzpulver-Revolutionäre die Kontrolle über Enos Joppa und erhalten auch weiterhin sporadisch Schwarzpulverlieferungen von Sarah Ythlims geheimer Basis in Varsfield.

Armeegröße

400 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r die Schwarzpulver-Revolutionäre repräsentiert, muss mindestens **eine einzigartige** Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion Schwarzpulver-Revolutionäre gehört. Die andere Spielerin oder der andere Spieler, welche/r die Elfen-Lords repräsentiert, muss mindestens **eine einzigartige** Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Elfen-Lords gehört.

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.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.