



König der Brücke – November 2004 Storyline Szenario II



Hintergrund

Die Stadt Enos Joppa, ein wichtiges ökonomisches Zentrum in den nördlichen Gebieten, liegt an den Ufern des Roa Kuttar. Am Ende jedes Sommers, wenn der erste Regen auf die majestätischen, sich in der Ferne hinter der Stadt abzeichnenden Gebirge fällt, schwillt der Kuttar an und bahnt sich seinen Weg. Der Schiffsverkehr zwischen Enos Joppa und den Minen wird dadurch unmöglich. Dies ist dann auch die perfekte Zeit der Diebe, verschiedener Banden und politisch motivierter Generäle die sich dann alle gegenseitig auflauern auf den gefährlichen Wegen des Gebirges. Und jeder hofft wieder einmal auf Unmengen an Gold, Erz und Magestone.

Konsequenzen

Die Gewinnerfraktion erhält alle Mineralien und allen Magestone der Saison. Außerdem erhält die Gewinnerfraktion Einfluss auf den aktuellen Kampf zwischen den Drakona und den Schwarzpulverrevolutionären, dessen Ausgang über das Schicksal der Kuttar Depths entscheidet.

Armeegröße

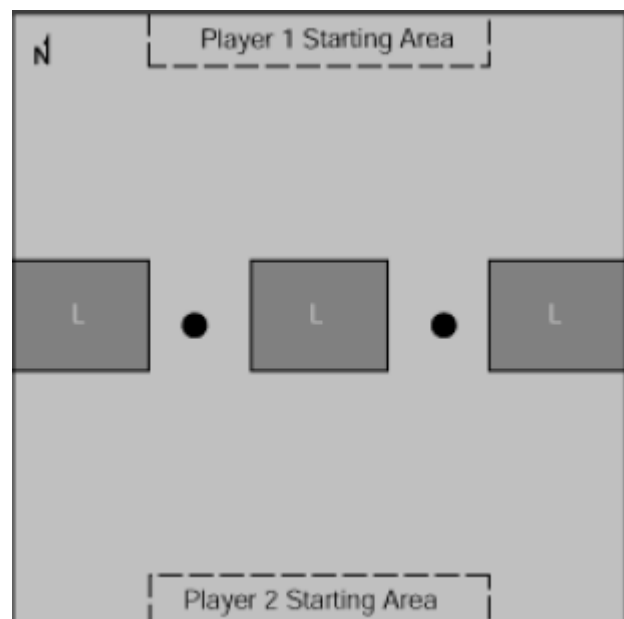
400 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Jede/r Spieler/in kann für eine der folgenden Fraktionen kämpfen: Apokalypse, Atlantisches Imperium, Schwarzpulverrevolutionäre, Dunkle Kreuzritter, Drakonier, Elementaristen, Elfen-Lords, Ork Khans oder Solonavi. Jede/r Spieler/in muss mindestens 200 Punkte an Figuren der ausgewählten Fraktion in ihrer/seiner Armee haben.

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 wie auf der Karte aufgestellt. Es werden nur zwei Missionsziele gelegt, entsprechend den schwarzen Punkten auf der Karte.



Sonderregeln:

König der Brücke: Ist ein Missionsziel umkämpft und einer der Krieger in Basenkontakt zum Missionsziel führt einen einzelnen, erfolgreichen Nahkampfangriff, der 5 oder mehr Klicks an Schaden verursacht, gegen einen feindlichen Krieger aus, der ebenfalls in Basenkontakt zum selben Missionsziel steht, dann wird der feindliche Krieger „in den Fluss geworfen“ und aus dem Spiel entfernt.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.