



Licht und Schatten –Januar 2005 Storyline Szenario I



Hintergrund

Bevor der ehemalige Anführer der Orks Kzar Nabar sein Ende durch den Betrug der Solonavi in der Schlacht von Rokos fand, gelang es ihm noch die Schatten Khans zu einem Sieg über die Prieskaner zu führen. Während des letzten Jahres verwandelten die Schatten Khans das Heimatland der Prieskaner in ein Paradies für Räuber, in dem es Nahrung, Wein, Sklaven und Konkubinen im Überfluss gibt. Den Solonavi ist jedoch bewusst, wie nahe die Orks tatsächlich daran waren die atlantische Verteidigung bei Luxor zu überwinden. Daher haben sich die Solonavi dazu entschlossen, die Schatten Khans zu zerschmettern, bevor diese ihrerseits einen Angriff gegen ihre Festung führen. Während dies früher für die Solonavi, bevor sie ihren mächtigen Spruch wirkten, eine einfache Aufgabe gewesen wäre, könnte die Stärke der Magier der Ork Khans eine härtere Herausforderung werden, als die Solonavi erwarten.

Konsequenzen

Gewinnen die Schatten Khans die Schlacht, dann erhalten sie Kontrolle über Prieska und können im folgenden Szenario „Die Mauern von Alrisar“ versuchen die Hauptstadt von Prieska von den Atlantern zu erobern.

Gewinnen die Solonavi die Schlacht, dann werden die Schatten Khans nach Norden in die Prinzipalität der Drei getrieben. Die Solonavi können dann im folgenden Szenario „Die Mauern von Alrisar“ versuchen die Hauptstadt von Prieska von den Atlantern zu erobern.

Armeegröße

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

Hat die Spielerin oder der Spieler welche/r die Ork Khans spielt mindestens eine Figur in ihrer/seiner Armee, die zu der Unterfraktion Chaos-Schamanen gehört und die ein Relikt tragen kann, dann kann sie/er diese Figur mit einem Relikt ausrüsten, dessen Kosten nicht zu den Gesamtkosten der Armee gezählt werden. Das gleiche gilt für die Solonaviseite und die Unterfraktion Orakel von Rokos.

Ziel: Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

Zeit: 50 Minuten

Regeln: Mage Knight, Dark Riders, Sorcery, Mage Knight Turnierregeln.

Schlachtfeld: Das Schlachtfeld wird gemäß den Standard Turnierregeln aufgebaut.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.