



Die Rache der Sonnenlords – Februar 2005 Storyline Szenario I



Hintergrund

Die Galeshi haben während ihres Guerillakrieges gegen Darq den Korrupten und seine Mondgeborenen schreckliche Zeiten durchgemacht, doch nun sehen sie eine Chance für einen Gegenschlag gegen den Vampirprinzen. Sie haben Darqs Besessenheit, die verbliebenen Galeshikrieger zu jagen, dazu benutzt, um den Anführer der Mondgeborenen und sein Gefolge an Gefallenen tief in die sonnenverbrannte Galeshiwüste zu locken. Darq ist bekannt, dass sich eine große Anzahl der Sonnengeborenen versammelt hat. Doch weiß er nicht, dass sie Hilfe bekommen von ihren Verbündeten den Schwarzpulver Revolutionären. Auch sie wollen die Chance nutzen, um sich für immer von Darq zu befreien.

Konsequenzen

Gewinnen die Galeshi und ihre Verbündeten, dann wird Darq gezwungen sein Fürstentum in der Galeshiwüste aufzugeben und die Galeshi können endlich wieder ihr Heimatland in Besitz nehmen.

Gewinnt Darq, dann gelingt es ihm einen Großteil der Sonnengeborenen gefangen zu nehmen oder zu töten und er behält die Kontrolle über die Galeshiwüste.

Armeegröße

300 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt.

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.

Sonderregeln:

1. Der sich ständig verändernde Sand der Galeshiwüste verleiht nur einen trügerischen Halt. Jedes freies Gelände zählt für die Bewegung als schwieriges Gelände, während es zur Bestimmung von Schusslinien als freies Gelände zählt.
2. Die Backofenhitze der Galeshiwüste lähmt selbst diejenigen, die in ihr aufgewachsen sind. Jede Figur die Überanstrengungsschaden durch eine zweite Aktionsmarke erhält, bekommt zwei Klicks Schaden anstelle von einem Klick.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.