



Die Blutgruben des Vladd – Februar 2005 Storyline Szenario II



Hintergrund

Während Darq sich noch von seinen Verlusten erholt, die er durch die Sonnengeborenen und ihre Schwarzpulver Verbündeten erlitt, kommen anderen Fraktionen Geschichten zu Ohren über Artefakte, die rund um die Blutgruben versteckt sind, welcher der Vampirprinz in die Galeshiwüste grub. Insbesondere Geschichten über ein bestimmtes Artefakt, den Tiegel der Tränen finden jenseits des Sands der Galeshiwüste großes Interesse. Einige Fraktionen hätten den Tiegel gerne für sich, während andere ihn lieber zerstören würden, besitzt er doch die Macht Zombies auferstehen zu lassen und sie mit unnatürlicher Kraft zu erfüllen. Was die verschiedenen Truppen nicht wissen ist, dass der Tiegel seine Aufgabe nur zu gut erfüllt und die Blutgrube in der er sich befindet ist bereits gefüllt mit den wiederbelebten Körper der dort gefallenen.

Armeegröße

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

Ziel: Jeder Spieler versucht das Missionsziel zu halten.

Zeit: 50 Minuten

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

Schlachtfeld: Es wird kein Gelände platziert. **Eine einzige** Missionsmarke wird im Mittelpunkt des Schlachtfelds platziert.

Sonderregeln:

1. Der Boden der Blutgrube kriecht buchstäblich vor lauter Zombies. Die Untoten erschweren die Bewegung und machen es zudem schwierig andere in der Masse an Körpern zu sehen. Alles freie Gelände wird zu schwierigem Gelände.
2. Während sich die Krieger durch die Zombiemassen bewegen, werden sie ständig von den Untoten angegriffen. Jeder Spieler wirft zu Beginn seiner Befehlsphase einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 wählt dieser Spieler zwei seiner Figuren aus, die von der Zombiehorde angegriffen werden. Bei einem Ergebnis von 3 oder 4 wählt der gegnerische Spieler eine Figur dieses Spielers aus, die von der Zombiehorde angegriffen wird. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 wählt dieser Spieler eine seiner Figuren aus, die von der Zombiehorde angegriffen wird. Von der Zombiehorde angegriffene Figuren werden angegriffen, als würden sie von einer Figur angegriffen werden, die einen Angriffswert von 10 und einen Schadenswert von 2 hat, und die keine Spezialfähigkeiten besitzt. Der gegnerische Spieler würfelt den Angriffswurf.
3. Jede Figur in Basenkontakt mit der Missionsmarke kann nicht von der Zombiehorde angegriffen werden.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.