

Tal der Narren – April 2005

Storyline Szenario II

Hintergrund

Vor vielen Jahren wurde ein reisender Zauberer und Harlekin von Banditen ermordet. Als er starb, wirkte er noch einen mächtigen Zauberspruch und verfluchte damit seine Mörder. Was niemand wusste, er lag über einer Magestoneader, die seinen Fluch so verstärkte, dass er das ganze Tal durchdrang. Jeder der seitdem jemanden im Tal der Narren angreift, bekommt die Macht des Fluches zu spüren.

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. Domänen sind nicht erlaubt.
2. Wann immer ein angreifender Krieger seinem Ziel Schaden zufügt, wirf zwei Würfel bevor der Schaden ausgeteilt wird. Abhängig vom Ergebnis tritt sofort einer der folgenden Effekte ein:
 - 2 Der Spieler, der das Ziel kontrolliert kann ein Missionsziel beliebig bis zu 6 Zoll weit bewegen. Das Missionsziel darf nach dem Bewegen nicht in Basenkontakt mit einem Krieger sein. Wurde das Missionsziel von einem Spieler kontrolliert, ändert sich daran nichts.
 - 3 Der Angreifer bekommt Überanstrengungsschaden in Höhe des zugefügten Schadens.
 - 4 Der Angreifer kann wählen: a) Er erhält keine Aktionsmarke und teilt keinen Schaden aus. ODER b) Wenn er noch keine Aktionsmarke hat, erhält er zwei Aktionsmarken (die normal Überanstrengungsschaden verursachen).
 - 5 Der Spieler, der das Ziel kontrolliert, kann einer Figur ohne Aktionsmarke eine Aktionsmarke geben.
 - 6 Das Ziel erhält keinen Schaden, aber der Spieler, der den Angreifer kontrolliert, kann das Ziel eine Anzahl Zoll in Höhe des Schadens weit in eine beliebige Richtung bewegen. Würde diese Bewegung dazu führen, dass ein Teil der Basis des Ziel mit nicht-freiem Gelände überlappt, dann stoppt die Bewegung, bevor die Basis mit diesem Gelände überlappt. Das Ziel muss sich nicht lösen.
 - 7 Der Angriff wird normal abgehandelt.
 - 8 Der Spieler, der den Angreifer kontrolliert, kann von einem freundlichen Krieger eine Missionsmarke entfernen.
 - 9 Der Spieler, der das Ziel kontrolliert, kann das Ziel in Basenkontakt mit einem freundlichen Krieger bewegen, der die gleiche Fraktion oder oder die gleiche Unterfraktion wie das Ziel hat.
 - 10 Das Ziel ignoriert den Schaden des Angriffes und wird stattdessen um so viele Klicks geheilt, wie der für diesen Angriff benutzte Schadenswert des Angreifers beträgt (Nahkampf oder Fernkampf).
 - 11 Nachdem der Schaden ausgeteilt wurde, kann das Ziel (sofern möglich!) sofort einen Nahkampfangriff gegen den Angreifer ausführen. Das Ziel erhält für diesen Nahkampfangriff keine Aktionsmarke.
 - 12 Der Schaden wird dem Angreifer anstelle des Ziels zugefügt.

Wenn nichts abweichendes angegeben ist, wird der Schaden normal ausgeteilt! [2; 3; 4b; 5; 7; 8; 9; 11]

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.