



Höhle des Drakona – Mai 2005 Storyline Szenario I



Hintergrund

Nach einem Wochen dauernden Gewaltmarsch und unter dem Schutz der Nacht hat eine Solonavistreitmacht endlich ihr Ziel erreicht: die Gebirgsheimat Krosthysas, des erstarrten, alten Drakona, der den Feldzug der Drakonierarmee im Norden führt. Die uralte Echse ist ein hoch begabter Zauberer, der vielen, die ihn beschützen, die Wege der Magie gelehrt hat. Aber die Solonavi sind nicht unvorbereitet und werden von mächtigen Magiern begleitet. Wenn sie den Drakonawächter besiegen können, sind die Drakonier ungeschützt und die Solonavi werden es leicht haben, diesen mächtigen Gegner zu vernichten.

Konsequenzen

Gewinnen die Solonavi, dann wird Krosthysas von den Solonavi ermordet.

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, Omens, Mage Knight Turnierregeln.

Schlachtfeld: Das Schlachtfeld wird gemäß den Standard Turnierregeln aufgebaut.

Sonderregeln:

1. Jede Armee muss zu mindestens 100 Punkten aus Figuren bestehen, die entweder die Angriffsart Zauberstab haben oder ein Spruchbuch tragen.
2. Figuren mit der Angriffsart Zauberstab oder die ein Spruchbuch tragen, können ihren Angriffsbonus (sofern vorhanden) für jeden Angriff benutzen, den sie durchführen.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.