

Magestoneeruption – Mai 2005

Storyline Szenario II

Hintergrund

In einem fernen Teil der nördlichen Ebenen wurden Magestonescherben aus dem Boden hervor geschoben. Unter den ersten Kundschaftern, die dieses Ereignis entdeckten, war auch ein Zauberer, der berichtete, dass er ungewöhnliche Energien durch sich fließen spürte, als er diesen Magestone berührte ... und dann durch einen äußerst schmerzhaften Schlag einer mächtigen magischen Kraft zurückgeschleudert wurde. Zahlreiche Truppen sind nun unterwegs, um als erste dieses ungewöhnlich machtvolle Mineral zu erreichen und zu kontrollieren.

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. Am Anfang der Befehlsphase eines Spielers, wirft dieser Spieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 bekommt jede Figur, die sich in Basenkontakt mit einem Missionsziel befindet, 1 Klick Überanstrengungsschaden. Figuren mit der Verteidigungsart Magische Immunität oder der Spezialfähigkeit Magische Resistenz ignorieren diesen Schaden.
2. Figuren mit der Angriffsart Zauberstab, die sich in Basenkontakt mit einem Missionsziel befinden, erhalten +1 auf ihre Fernkampfreichweite und ihren Fernkampfschaden

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.