



Randale! – Juni 2005 Storyline Szenario I



Hintergrund

Unmengen an Mage Spawn durchziehen die Lande, wie sie in den letzten Jahrhunderten nicht gesehen wurden – sie kommen aus den von den Shyft verlassenen Höhlen, wurden vom Apokalypse Drachen geboren und durch die von den Solonavi freigesetzte reine Magie erschaffen. Von Schmerzen gequält werden sie von den heilenden Quellen im nördlichen Wylden angezogen. Dort kämpfen sie darum, ihrer Agonie zu entkommen und entfesseln ihren Zorn aufeinander.

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. Alle Krieger müssen Mage Spawn sein ohne Unterfraktionssymbol und aus turnierlegalen Erweiterungen stammen.
2. Während der Befehlsphase jedes Spieler, wirft diesen einen Würfel für jedes Missionsziel, das dieser Spieler kontrolliert. Die Summe der Ergebnisse entspricht der Anzahl Klicks an Heilung, die auf zu dem Spieler freundliche Figuren, die sich in Basenkontakt mit einem von ihm kontrollierten Missionsziel befinden, verteilt werden können.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.