



Golem-Erwachen – Juni 2005

Storyline Szenario II



Hintergrund

In den letzten Monaten zeigten Golems, die vom atlantischen Imperium gebaut wurden, einen ungewöhnlichen und seltsamen Grad an Unabhängigkeit. Der berühmte, abtrünnige Redgear Bowblade ist das beste Beispiel. Daher haben Technomancer der Delphana und des Golemkerne unzählige schlaflose Nächte damit verbracht, herauszufinden warum sie die Kontrolle über ihre Kreationen verloren haben. Sie trösteten sich nur mit dem Wissen, dass die Ausreißer irgendwann zerfallen, weit weg von atlantischen Ersatzteilen, die sie benötigen.




Mit der Hilfe der neu entdeckten Verbündeten unter den Schwarzpulver-Revolutionären bereiten die abtrünnigen Golems einen Angriff auf das imperiale Nachschublager in Lonossai vor. Gelingt der Angriff, erhält die Revolution damit eine sichere Basis, von der aus sie Angriffe auf das Herz des Imperiums führen kann. Zudem erhalten die Golems genügend Teile, um sich selbst auf Monate hinaus reparieren zu können. Doch als der Alarm ertönt und die Wächter Lonossais aus ihren Kasernen strömen, wird klar, dass die Stadt nicht ohne Kampf erobert wird.




Konsequenzen

Gewinnen die atlantischen Verteidiger, dann haben sie sowohl ihre Basis gesichert, als auch wertvolle „Proben“ der ärgerlichen, unabhängigen Golems erhalten. Die Delphana und der Golemkerne werden diese demontieren und näheren Untersuchungen unterziehen.

Gewinnen die abtrünnigen Golems und die Schwarzpulver-Revolutionäre den Kampf, dann erobern sie Lonossai.

Armeegröße

300 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r die abtrünnigen Golems repräsentiert, muss mindestens **zwei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die das Fraktionssymbol Atlantisches Imperium  **UND** als Schadensart Golem  besitzen **UND** **zwei** Figuren die das Fraktionssymbol Schwarzpulver-Revolutionäre  haben.

Die andere Spielerin oder der andere Spieler, welche/r die atlantischen Verteidiger der Werkstatt repräsentiert, muss mindestens **vier** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die das Fraktionssymbol Atlantisches Imperium  besitzen und mindestens **eine** (diese kann auch zu den vorherigen vier gehören), die entweder das Unterfraktionssymbol Delphana  oder Golemkerne  hat.

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 der Abbildung aufgebaut.

Sonderregeln:

1. Die Missionsziele werden, wie auf der Schlachtfeldkarte dargestellt, ausgelegt. Die Missionsziele werden entlang der Mittellinie des Schlachtfelds und mit 3 Zoll Abstand zu den angezeigten Geländeteilen ausgelegt.
2. Es dürfen keine Domänen benutzt werden.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.

