



Verteidigung der Champions – Juli 2005 Storyline Szenario I



Hintergrund

Seit Monaten schon entführt der Apokalypse-Kult Menschen im ganzen Land und opfert sie als Teil seiner geheimen Rituale. Später der Mitternachts Wache kehrten nun mit der Neuigkeit zurück, dass die Tur'aj Gefangene in einem Lager am Rand der Blasted Lands sammeln, um eines ihres bisher größten Opfer zu erbringen. Einige der versammelten Champions haben bereits eine Karawane der Tur'aj angegriffen, um Gefangene aus ihren Ländern zu befreien und andere stellen sich ebenfalls den mysteriösen Kultisten zum Kampf. Alle hoffen endlich die Pläne und Motive der Kultisten zu erfahren, die sie dazu bringen, diese Opferungen durchzuführen.

Konsequenzen

Gewinnen die Champions das Szenario, dann verrät einer der gefangenen Tur'aj einige Pläne des Apokalypse-Kults. Gewinnen die Apokalypse-Kultisten das Szenario, dann verfolgen die Tur'aj auch weiterhin ihre unbekanntenen Pläne.

Armeegröße

300 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r die Champions, die sich den Tur'aj stellen, repräsentiert, muss mindestens **drei** Champions in ihrer/seiner Armee haben.

Die andere Spielerin oder der andere Spieler, welche/r die Apokalypse-Kultisten repräsentiert, muss mindestens **drei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die das Fraktionssymbol Apokalypse besitzen.

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. Es werden keine Domänen gespielt.
2. Jedes Missionsziel repräsentiert einen Käfig, in dem sich ein Gefangener des Kultes befindet. Die Gefangenen sind schon halb wahnsinnig und können Freund nicht mehr von Feind unterscheiden und greifen jeden an, der in ihre Nähe kommt. Am Anfang der Befehlsphase jedes Spielers, greifen die Gefangenen alle Krieger an, die sich in Basenkontakt mit einem Missionsziel befinden und verursachen automatisch 1 Klick Schaden.

Siegbedingungen: Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.