

# Verräter in Fairhaven – Februar 2004 Storyline Szenario I

## Hintergrund

Der atlantische Staat Fairhaven ist von den dunklen Kreuzrittern besetzt und alle Versuche von Prinz Aaron, dem rechtmäßigen Erben des Thrones, dies zu ändern, wurden von Agenten der Kreuzritter vereitelt. Nun ist es an den imperialen Truppen den Staat Fairhaven wieder unter den Schutz des Imperiums zu bringen. Ein Bataillon aus Magiern und Kämpfern des Golemkerens muss sich der Macht der Sprecher der Toten stellen, in einem Kampf bis zum bitteren Ende, bei dem das Schicksal eines der geliebtesten Gebiete des Landes auf dem Spiel steht. Verborgene Spione in beiden Armeen stehen jedoch bereit und warten nur auf eine gute Gelegenheit die Anstrengungen „ihrer“ Kommandeure zu sabotieren, um durch diesen Hochverrat den eigenen Ruhm zu mehren.



Gelingt es den Dunklen Kreuzrittern Fairhaven zu halten, beherrschen sie weiterhin die Flüsse Galtor, Kaiten und Sanguine.



Triumphieren die Atlanter, gewinnen sie die Region Fairhaven von den Dunklen Kreuzrittern zurück und damit Zugang zu den lukrativen Magestonevorkommen im vom Krieg zerrissenen Land.

## Ziel:

Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

## Armeegröße:

300 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug.  
Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt.

## Zeit:

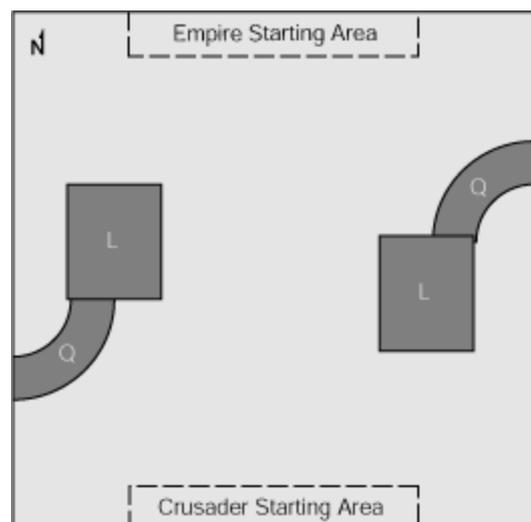
50 Minuten

## Regeln:

Mage Knight

## Schlachtfeld:

Das Schlachtfeld wird wie auf der Karte aufgestellt. Es wird kein zusätzliches Gelände platziert.



## Sonderregeln:

Würfelt ein Spieler bei einem Nah- oder Fernkampfangriff einen kritischen Patzer, dann kann sein Gegner in seinem daran anschließenden Zug die Figur, welche der kritische Patzer betraf, als freundliche Figur behandeln. Am Ende dieses Zuges des Gegners, wird die betreffende Figur aus dem Spiel entfernt.

## Siegbedingungen:

Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.