

# Schatten über den Bergen – April 2004 Storyline Szenario I

## Hintergrund

Die Streitkräfte der Atlanter erreichen endlich die Magestoneminen von Ashon Rye. Warlord Ahzan entsendet sofort eine Abteilung, um die nahe gelegene Stadt Tal der Dämmerung zu besetzen, obwohl seine Hauptstrategie darin besteht, die Kristallminen einzunehmen. Obwohl sich Ashon Rye in den Außenbereichen des Gebietes der Kreuzritter befindet, haben sowohl der Atlanter Ahzan, als auch seine Erzfeindin, Emerald von den Wylden Herrschern, eher etwas von den gefährlichen Mage Spawn und den unvorhersehbaren, magischen Effekten zu befürchten, als von Grenzpatrouillen der Kreuzritter.

## Hintergrund der Schlacht

Der Anspruch auf die Magestoneminen von Ashon Rye ist sehr wichtig für die Abbauvorhaben des Imperiums. Den Elementaristen ist es im Gegenzug ebenso wichtig zu verhindern, dass der Tagebaubetrieb wieder aufgenommen wird. Emerald darf sich nicht ablenken lassen von den Schatten der verfluchten Abhänge des Cainus Mons, dem höchsten Berg im Land, der im Nordwesten aufragt. Mit drei sehr großen Magestonevorkommen vor Augen, müssen sich ihre Krieger beeilen, um zu verhindern, dass ihre Gegner diese wertvolle Ressource besetzen.



Gewinnt Ahzan, dann werden die Minen von Ashon Rye wieder eröffnet und das Imperium kontrolliert das Gebiet.

Gewinnt Emerald, dann bleiben die Minen geschlossen und die Elementaristen kontrollieren das Gebiet.

## Ziel:

Jeder Spieler versucht die meisten Missionsziele zu halten.

## Armeegröße:

300 Punkte Armee, 3 Aktionen pro Spielzug. Titanen und Großfiguren sind nicht erlaubt. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r die Wylden Herrscher repräsentiert, muss mindestens eine Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Elementaristen gehört. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r das atlantische Imperium repräsentiert, muss mindestens eine Figur in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion Atlantisches Imperium gehört.

**Zeit:** 50 Minuten

## Regeln:

Mage Knight

## Schlachtfeld:

Gelände wird nach den Standardregeln platziert. Castle-Sektionen sind nicht erlaubt. (Für dieses Szenario gibt es ansonsten keinen vorgegebenen Aufbau.)

## Sonderregeln:

1. Magestonevergiftung: Am Ende des Zuges jedes Spielers erhält jede Figur, die sich in Basenkontakt mit einem Missionsziel befindet, einen Klick Überanstressschaden.
2. Wilde Magie: Am Anfang der Befehlsphase jedes Spielers, wirft dieser einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, erhält jede Figur mit dem Schadenstyp Zauberstab und/oder der Schadensart Golem 1 Klick Überanstressschaden. Bei einem Ergebnis von 6, wird jede Figur in Basenkontakt mit einem Missionsziel um einen Klick geheilt.
3. Magestonestörung: Jedes Mal wenn ein Spieler einer seiner Figuren eine Aktion gibt, welche eine Spezialfähigkeit des Angriffstyps Zauberstab benutzt, wirft einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 hat diese Spezialfähigkeit keine Auswirkung.

## Siegbedingungen:

Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.