



## Zitadelle aus Eis – Mai 2004 Storyline Szenario



### Hintergrund

Emerald vermutete schon die ganze Zeit, dass die Atlanter noch ein weiteres Ziel hatten. Es wäre ihr aber nie in den Sinn gekommen, dass Warlord Ahzan noch weiter als bis zum Tal der Dämmerung in Gebiete der Dunklen Kreuzritter vordringen würde. Obwohl die Elementaristen bei ihrer Wanderung über die niedrigen Berge rund um Cainus Mons herum Zeit aufholten, gelang es ihnen nicht die Atlanter vor der Schneegrenze zu erreichen. Dort, inmitten gefrorener Wolken, entdeckten Emeralds Kundschafter, dass Ahzahn versuchen wollte, eine alte Eisfestung zu überrennen, die nur von wenigen Dunklen Kreuzrittern verteidigt wurde.

### Hintergrund der Schlacht

Obwohl die Magestoneminen von Ashon Rye und die Informationen aus dem Tal der Dämmerung beide sehr wichtig sind für die Kriegsvorhaben des Imperiums, bestand Ahzans wahre Mission darin, bis in Gebiete der Kreuzritter durchzubrechen und die Zitadelle aus Eis am Fuss des Gebirges zu erobern. In alten Legenden heisst es, dass die Zitadelle aus Eis ein Tor zu einem Labyrinth voller magischer Gegenstände und Relikte ist, die dringend benötigt werden vom Imperium. Die Solonaviorkel und ihre Verbündeten in Rokos haben bereits hunderte, wenn nicht gar tausende Relikte in den letzten Jahrhunderten gesammelt (diese wurden alle durch die vor Kurzem erfolgte Erstarkung der Magie aktiviert) und Imperator Nujarek ist bewusst, dass Atlantis einen ähnlichen magischen Vorteil benötigt, um die Solonavi in Schach zu halten.

**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 Elementaristen repräsentiert, muss mindestens **drei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion der Elementaristen gehören. Die Spielerin oder der Spieler, welche/r das atlantische Imperium repräsentiert, muss mindestens **drei** Figuren in ihrer/seiner Armee haben, die zur Fraktion Atlantisches Imperium gehören.

**Zeit:** 50 Minuten

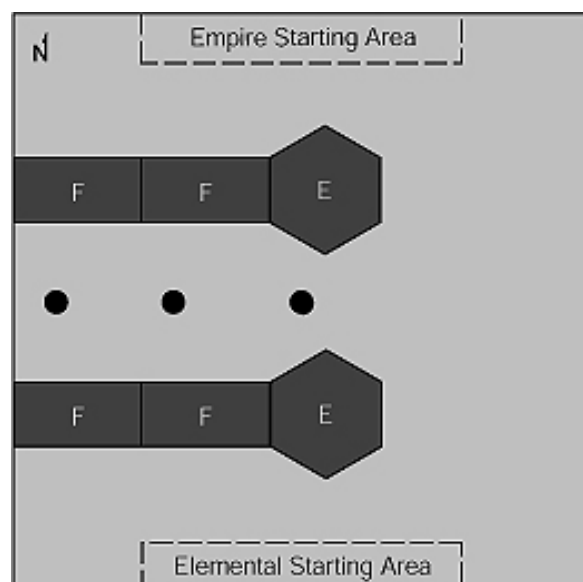
**Regeln:** Mage Knight

### Schlachtfeld:

Das Schlachtfeld wird wie auf der Karte aufgestellt. Die Marken für die Missionsziele werden entsprechend den drei schwarzen Punkten platziert. Andere Geländeteile oder Castle-Sektionen sind nicht erlaubt. Dieses Szenario muss vor den beiden Szenarien „Thronschlüssel“ und „Tor der Schatten“ gespielt werden.

### Sonderregeln:

**Pfeilregen:** In der Befehlsphase jedes Spielers, kann er oder sie bis zu 3 gegnerische Figuren auswählen, die bis zu 6 Zoll von den Kanten der blockierenden Geländeteile (welche die Wände der Zitadelle darstellen, Geländeteile E und F) entfernt sind. Jeder dieser Figuren wird 1 Klick Überanstressungsschaden verursacht.



**Siegbedingungen:** Der Gewinner wird nach den Standard Siegbedingungen ermittelt.

**Konsequenzen:** Welche Seite auch gewinnt, erhält die Kontrolle über das Gebiet und dadurch Vorteile im nächsten Szenario.