

**MAGE KNIGHT™**  
CONQUEST

EPISCHE SCHLACHTEN IM MAGE KNIGHT UNIVERSUM

# SZENARIO SONDERREGELN

Die Szenario Sonderregeln beschreiben bestimmte Bedingungen und Missionsziele auf dem Schlachtfeld. Sie dienen dazu, jedem Szenario eine eigene Note zu verleihen und den Spielern immer neue Herausforderungen zu bieten.

## DUNKELHEIT / NEBEL

Während der gesamten Dauer der Szenarien sind alle Helden mit einer Fernkampf-Reichweite größer als 8 Zoll in ihrer Reichweite auf 8 Zoll reduziert.

## KÄMPF ODER STIRB

Während eines Feldzugs kann der Erfolg oder Mißerfolg in einem Szenario sehr kritisch für eine Seite oder Partei sein. In einem „Kampf oder stirb“-Szenario nennt man die Seite, die gewinnen muß, die „verzweifelte“ Partei.

Die verzweifelte Partei erhält am Ende des Spiels die doppelte Anzahl an Verstärkungspunkten, wenn sie gewinnt. Wenn sie das Szenario verliert, erhält sie dagegen keine Verstärkungspunkte.

## ÜBERLASTUNG

Helden, die schwere Lasten tragen, sind überlastet. Überlastete Helden können nicht angetrieben werden und sie können auch keinen Gewaltmarsch durchführen. Die magische Levitation kann ebenfalls nicht auf sie angewendet werden.

## RÜCKZUG

Wenn das Szenario es gestattet, kann ein Held sich vom Schlachtfeld zurückziehen, wenn er in Basenkontakt mit dem Kartenrand steht und eine Bewegungsaktion erhält.

Ist der Held dabei auch in Basenkontakt mit einem oder mehreren Gegnern, muß er erst versuchen, sich zu lösen. Wenn dies gelingt, kann er sich vom Spielfeld zurückziehen.

Ein Held darf sich nur zurückziehen, wenn das Szenario es ausdrücklich gestattet und dann auch nur an den Orten, die in der Szenario-Beschreibung angeführt sind.

Ein Held darf nicht durch den Spruch „Magische Verwirrung“ zum Rückzug gezwungen werden.

Helden, die sich vom Spielfeld zurückgezogen haben, dürfen für den Rest des Spiels nicht zurückkehren. Sie dürfen auch nicht durch Nekromantie wieder ins Spiel gebracht werden.

Ein Held, der gefangen gehalten wird, darf sich nicht zurückziehen. Andererseits darf sich aber ein Held, der einen gegnerischen Helden gefangen hält, mit diesem zurückziehen. In diesem Fall erhält der Held am Ende des Spiels die doppelten Siegpunkte für den Gefangenen.

Der Rückzug mit einem Gefangenen wird so gewertet, wie ein Gefangener in der Aufstellungszone am Ende des Spiels.

Am Ende des Spiels zählt ein zurückgezogener Held seinen doppelten Punktwert an Siegpunkten (bis zu einem Maximum von 150 Siegpunkten).

## STURM

Ein Sturm hat die gleichen Auswirkungen wie Dunkelheit oder Nebel. Darüber hinaus dürfen die Spezialfähigkeiten „Fliegen“ und „Magische Levitation“ während des Spiels nicht eingesetzt werden.

## MAGESTONE

In der Welt von MageKnight ist Magestone eine machtvolle und geheimnisvolle Substanz mit einer Vielzahl von magischen Möglichkeiten und Auswirkungen.

Die Anwesenheit - oder auch nur ein Rückstand - von Magestone kann magische Fähigkeiten verstärken oder behindern. Magestone kann auch Helden heilen oder verletzen oder völlig unvorhersehbare Effekte haben.

Die genauen Auswirkungen von Magestone werden in den einzelnen Szenario-Spezialregeln beschrieben.

## ZIELE

Ziele sind entweder Gegenstände oder Gebiete auf dem Schlachtfeld, um deren Besitz die Armeen kämpfen. Um den Wert dieser Ziele anzuzeigen, werden an den Spieler, der ein Ziel kontrolliert, Siegpunkte vergeben.

### Gegenstände

Einzelne Gegenstände sind Ziele, mit denen die Helden in Basiskontakt stehen können. Im Zweifelsfall können die Helden nicht in oder auf dem Ziel stehen.

Statuen, Eingänge oder Drachen-Eier gelten beispielsweise als Ziele. Solange in den Szenario-Anweisungen nichts anderes steht, blockieren Ziele Sicht- und Schusslinien genauso wie Helden.

Ein Ziel kann nicht bewegt oder beschädigt werden.

Ziele können mit Hilfe von unbenutzten Figurenbasen oder Artefakten aus Mage Knight Dungeons dargestellt werden. Zur Not tut es auch ein Salzstreuer.

Die Spieler erhalten in jedem Zug Siegpunkte für jedes einzelne Ziel, wenn sie das Ziel am Anfang ihres Zuges kontrollieren.

Ein Spieler kontrolliert ein Ziel, wenn er die größte Punktezahl an eigenen Helden besitzt, die in Basiskontakt mit dem Ziel stehen.

Verwirrte Helden, Großfiguren, Titanen und Helden, die lediglich mit dem Rücken das Ziel berühren, werden bei der Zählung nicht berücksichtigt.

Die Spieler erhalten zusätzliche Siegpunkte, wenn sie ein Ziel am Ende des Spiels kontrollieren.

Wenn Armeen mit unterschiedlichen Punktwerten zum Einsatz gekommen sind, dient der Punktwert der größeren Armee als Rechengrundlage für die Ermittlung des Werts der Ziele.

Die Kontrolle eines einzelnen Zieles ist pro Spielzug und pro 100 Punkte Armeegröße 10 Siegpunkte wert. In Conquest-Spielen ist die Kontrolle eines einzelnen Zieles pro Zug und pro 400 Punkte Armeegröße 10 Siegpunkte wert.

Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler für jedes kontrollierte Ziel nochmal 25 Siegpunkte pro 100 Punkte Armeegröße. In Conquest-Spielen ist ein kontrolliertes Ziel 25 Siegpunkte pro 400 Punkte Armeegröße wert.

In vorgegebenen Szenarien wird der Wert von kontrollierten Zielen in der Kurzform 10/50 dargestellt. Dies steht für 10 Siegpunkte pro Zug und 50 Siegpunkte am Ende des Spiels.

### **Gebietsziele**

Hierbei handelt es sich um bestimmte Gebiete, in welche die Spieler ihre Helden bringen müssen. Dabei kann es sich z.B. um eine wichtige Brücke, einen Burghof oder einen magischen Zirkel handeln.

Gebietsziele werden genauso behandelt wie andere Ziele, wobei jedoch derjenige Spieler das Gebiet kontrolliert, der den höchsten Punktwert an Helden im definierten Gebiet besitzt. Die Siegpunkte werden genau wie bei den anderen Zielen vergeben.

### **SUMPF / SCHLAMM**

Das ganze Schlachtfeld wird als seichtes Wassergelände betrachtet.

Die Spieler dürfen wie üblich Geländeteile in den Geländepool einbringen und dürfen dabei auch freies, nicht erhöhtes Gelände auswählen, obwohl dieses normalerweise nicht als Geländeteil existiert. Auf ein Geländeteil mit freiem Gelände dürfen natürlich keine weiteren Geländeteile gelegt werden.

### **TAKTISCHE ZIELE**

Einige Szenarien drehen sich um die Gefangennahme einer neutralen Figur, die am Anfang von keinem Spieler kontrolliert wird. Diese Figuren werden als taktische Ziele bezeichnet. Taktische Ziele gelten zunächst für alle Spieler als gegnerische Figur, solange, bis sie gefangen genommen werden.

Taktische Ziele dürfen keine Aktionen zugeteilt bekommen und kein Held darf ein taktisches Ziel in irgendeiner Form angreifen, es sei denn, um es gefangenzunehmen.

Ist ein taktisches Ziel gefangengenommen, dann erleidet es keinen Schaden durch Angriffe, nicht mal von einer Schockwelle oder durch Feuer/Blitz.

Wenn die Szenario-Regeln es erlauben, können besonders unangenehme taktische Ziele beim Versuch der Gefangennahme einen oder zwei Klicks Schaden verursachen. Dieser Schaden wird beim Beginn des Zugs des entsprechenden Spielers angewandt, nachdem dieser für etwaige zusätzliche Aktionen durch die „Anführer“-Fähigkeit gewürfelt hat.

Taktische Ziele müssen bisweilen zu einem bestimmten Ort auf dem Schlachtfeld gebracht werden. Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges das taktische Ziel im Zielgebiet gefangen hält, dann endet das Szenario und der Spieler erhält zusätzliche Siegpunkte gemäß den Szenario-Regeln.

Normalerweise erhält der Spieler 25 Siegpunkte pro 100 Punkte Armeewert, oder bei einem Conquest-Spiel 25 Siegpunkte pro 400 Punkte Armeewert.

Wenn ein Szenario zur Darstellung eines taktischen Ziels eine ganz bestimmte Figur verlangt und die Spieler diese Figur nicht verfügbar haben, dann kann eine beliebige Figur mit gleicher Basengröße als taktisches Ziel bestimmt werden. Es ist nur notwendig, daß die Verteidigungs- und Bewegungswerte mit den geforderten Werten übereinstimmen.

Alle Informationen über taktische Ziele sind in den Szenario-Beschreibungen enthalten.

# MAGE KNIGHT FELDZÜGE

Ein Feldzug ist eine großartige neue Möglichkeit, MageKnight zu spielen. Die folgenden Regeln sind speziell darauf zugeschnitten, mit jeder möglichen Figur zu spielen, die du besitzt.

In einer Serie fortlaufender Gefechte, angefangen mit kleineren Scharmützeln bis hin zur großen Burgbelagerung, stellt das Feldzug-Spiel immer neue Herausforderungen an dich. Du wirst neue Strategien erlernen müssen, neue Armee-Formationen und Aufstellungen entwickeln müssen, um der Herausforderung begegnen zu können. (Siehe auch Anhang B: Eigene Szenarien entwickeln, Seite 89, für Zusatzregeln zum Entwurf eigener Feldzüge)

## AUFBAU EINES FELDZUGS

Feldzüge sind Schlachten im großen Maßstab, die in einer Abfolge von Szenarien durchgespielt werden. Die einzelnen Szenarien sind als Ebenen aufgebaut. Pro Ebene wird nur ein Szenario gespielt, und der Sieger dieses Szenarios bestimmt, welches Szenario in der nächsten Ebene gespielt werden soll. Der Sieger des abschließenden Szenarios ist der Sieger des Feldzuges.

Ein Standard-Feldzug besteht aus sechs Ebenen, die so wie in der untenstehenden Szenario-Ebenen-Tabelle aufgebaut sind. Wenn du das letzte Szenario beendet hast, wirst du zu einer von fünf Geschichten geleitet, die den Ausgang deines Feldzuges beschreiben.

## SZENARIO-EBENEN-TABELLE

Ebene	Szenario
1	1
2	2 oder 3
2, optional	A oder B
3	4, 5 oder 6
3, optional	C, D oder E
4	7, 8, 9, oder 10

Das erste Szenario wird wie ein normales MageKnight-Szenario gespielt. Die Armeen sollten nicht größer als 300 Punkte pro Seite sein und es sollte nicht mehr als eine Szenario Sonderregel verwendet werden.

Das letzte Szenario sollte dagegen als große Schlacht unter Berücksichtigung der Conquest-Regeln gespielt werden und beide Spieler sollten ihre gesamte Streitmacht in die Waagschale werfen. Auf diese Weise startet der Feldzug klein und übersichtlich und entwickelt sich zu einem furiosen Finale.

Wenigstens ein Szenario sollte eines der folgenden Elemente enthalten: Castle-Sektionen, berittene Helden, Großfiguren, Belagerungsmaschinen und Titanen.

Wenn dir die entsprechenden Modelle nicht zur Verfügung stehen, kannst du natürlich auch auf ihre Verwendung verzichten.

## DIE FELDZUG-ARMEE

Um einen Feldzug zu spielen, müssen die Spieler eine Feldzug-Armee aufstellen. Die Armee enthält alle Figuren, über welche die Spieler während des gesamten Feldzuges verfügen, es sei denn, ein Spieler ist gut oder glücklich genug, Verstärkungen zu erhalten.

Ein durchschnittlicher Feldzug erfordert 2.400 Punkte an Mage Knight-Figuren. Die Armee jedes Spielers sollte mindestens eine Großfigur und zwei berittene Helden enthalten.

Außerdem sollten die Spieler mindestens über einen Turm und zwölf Castle-Mauersektionen sowie die Belagerungsmaschinen aus MageKnight Conquest verfügen.

Die Spieler können entscheiden, mit größeren oder kleineren Armeen zu spielen, solange beide Parteien gleich stark sind. Spieler mit kleineren Armeen haben es naturgemäß schwerer, anfallende Verluste im Laufe des Feldzuges zu ersetzen.

Beide Spieler sollten sich die einzelnen Szenarien des Feldzuges durchlesen und dann gemeinsam festlegen, welche davon im Feldzug Verwendung finden sollen. Szenarien, die nicht gespielt werden können, weil die passenden Figuren nicht zur Verfügung stehen, sollten durch andere ersetzt werden.

Mit 10 bis 15 möglichen Szenarien pro Feldzug zuzüglich den Mage Knight Dungeon Spielen, die zwischen den Szenarien gespielt werden können, muß deine Armee gegen eine Vielzahl von widrigen Umständen und Feinden bestehen. Um zu gewinnen, werden möglicherweise spezielle Krieger, berittene Helden oder Großfiguren benötigt.

Es ist hilfreich, sich die Szenarien im Voraus anzuschauen, damit du deine Figuren in Hinblick auf die unterschiedlichen Situationen auswählen kannst.

Beide Spieler einigen sich vor Beginn des Feldzuges auf die aufzustellenden Armeen, basierend auf den Szenario-Anforderungen und den Figuren, die sie zur Verfügung haben.

Jeder Spieler notiert dann versteckt jede Figur, die er in seiner Armee einsetzen will. Die notierten Figuren müssen zu Beginn des Feldzuges natürlich schon verfügbar sein.

Wenn ein Spieler seine Armee für ein Szenario zusammenstellt, dürfen nur Spieler aus der notierten Feldzug-Liste aufgestellt werden. Diese Liste repräsentiert alle Helden, die während des Feldzuges verfügbar sind, sofern keine Verstärkungen hinzukommen.

Die Liste wird bis zum Ende des Feldzuges dem Gegner nicht gezeigt.

*Hinweis: In vielen Mage Knight Geschichten benutzen die Warlords sehr oft die unterschiedlichsten Truppen, um ihre Ziele zu erreichen. Es ist nicht ungewöhnlich, Mitglieder der Atlantisgilde mit Angehörigen der Elementarliga und Draconiern zu vermischen, die sich den Zielen der Nekropolis-Sekte verschrieben haben. Es ist auch möglich, daß Mitglieder der Schwarzpulver-Rebellen im Interesse ihres Warlords andere Rebellen angreifen.*

Unter Beachtung dieser Tatsache ist es also kein Problem, deine Armee aus allen Truppen aller Parteien zusammenzustellen.

## SZENARIEN SPIELEN

Nachdem beide Spieler ihre Armeen für das Szenario ausgesucht haben, sollten sie entscheiden oder mit zwei Würfeln auswürfeln, welche Partei der Angreifer und welcher der Verteidiger sein soll. Diese Entscheidung beeinflusst, welche Szenarien gespielt werden und die Aufstellungen für die entsprechenden Szenarien. Darüber hinaus ist kein Vorteil damit verbunden, Angreifer oder Verteidiger zu spielen.

Starte den Feldzug mit dem ersten Szenario. Die Spezial-Regeln in jedem Szenario enthalten Anweisungen für die Größe und Gestaltung des Spielfeldes, welche Wahlmöglichkeiten für den Sieger zur Verfügung stehen und welche Verstärkungen am Ende des Szenarien verfügbar sind.

### Nach dem Szenario

Wenn eine Figur im Laufe eines Szenarios ausgeschaltet wird, dann wird sie aus der Feldzug-Armee entfernt und steht für den Rest des Feldzuges nicht mehr zur Verfügung. Nur Figuren aus der Feldzug-Armee dürfen in den Szenarien des Feldzuges zum Einsatz kommen.

Wenn Helden während eines Gefechts durch Nekromantie ins Spiel zurückkehren, dann werden sie erst am Ende des Szenarios aus der Feldzug-Armee genommen, sofern sie nicht das Wort „Zombie“ oder „Skelett“ im Namen tragen. Letztere dürfen bis zum Ende des darauffolgenden Szenarios in der Feldzug-Armee verbleiben.

Helden, die „Zombie“ oder „Skelett“ im Namen tragen und nicht im aktuellen Szenario ins Spiel zurückkehren, werden normal aus der Feldzug-Armee genommen.

Bei Beginn eines neuen Szenarios sind alle deine Helden wieder bei voller Gesundheit.

### Gefangene

Wenn ein Spieler während eines Szenarios einen gegnerischen Helden gefangen nimmt, erhält er dafür die doppelten Siegpunkte und der Held wird als Gefangener behalten.

Die Spieler notieren sich die Namen und Nummern der gefangenen Helden und geben sie danach an ihren Besitzer zurück.

Genau wie ausgeschaltete Helden werden gefangene Helden aus der Feldzug-Armee herausgenommen.

### Gefangenen-Austausch

Zwischen einzelnen Szenarien dürfen die Spieler Gefangene austauschen. Einer oder mehrere Helden können ausgetauscht werden, vorausgesetzt, beide Spieler stimmen dem zu.

Wenn der Handel zustande kommt, dann dürfen die ausgetauschten Helden der Feldzug-Armee wieder hinzugefügt werden und stehen in den darauffolgenden Szenarien wieder uneingeschränkt zur Verfügung.

### Verstärkungen

Wenn ein Spieler aufgrund eines Szenario-Ergebnisses Verstärkungen erhält, dann darf der Spieler aus seiner Figuren-Sammlung neue Helden auswählen und seiner Feldzug-Armee hinzufügen.

Die Verstärkungen müssen nicht sofort im nächsten Szenario eingesetzt werden, sondern man kann sie sich für spätere Szenarien aufsparen.

Jede Figur darf hinzugefügt werden, auch Titanen, Großfiguren und Figuren, die in vorherigen Szenarien ausgeschaltet wurden. Die Spieler müssen allerdings tatsächlich über die Figuren verfügen, die sie in die Feldzug-Armee aufnehmen wollen.

Es ist durchaus möglich, daß eine Armee im Laufe des Spiels kleiner oder größer wird als ursprünglich geplant. Das hängt von den Fähigkeiten - und dem Glück - der Spieler ab...

## **Das nächste Szenario**

Die Sonderregeln eines Szenarios teilen den Spielern mit, welches Szenario oder welche Auswahl an Szenarien als nächstes zu spielen sind.

Wenn ein ausgewähltes Szenario von einem Spieler nicht gespielt werden kann, weil er entweder die benötigten Kräfte nicht zur Verfügung hat oder einen speziellen Helden nicht aufstellen kann, dann müssen die Spieler statt dessen ein anderes Szenario auswählen.

## **Optionale Szenarien**

Der Ausgang eines Szenarios kann dem Gewinner erlauben, ein Bonus-Szenario zu spielen, bevor es mit dem Szenario der nächsten Ebene weitergeht.

Der Ausgang eines solchen Bonus-Szenarios kann dem Gewinner des letzten Szenarios einen leichten Vorteil über seinen Gegenspieler gewähren, zum Beispiel in Form von Verstärkungen oder der Wahl des nächsten Szenarios.

## **Schatzsuche**

Wenn die Spieler über Mage Knight Dungeons verfügen, können sie zwischen zwei Feldzug-Szenarien ein einzelnes Dungeon-Abenteuer spielen.

Dies repräsentiert Warlords, die sich manchmal entschließen, einige besonders tapfere (oder besonders dumme) Helden auszusenden, um nach Schätzen oder magischen Gegenständen zu suchen und die Kriegsaufwendungen zu finanzieren.

Benutze für eine Schatzsuche ein Standard-100-Punkte-Team. Für je 10 Goldstücke, die aus dem Dungeon herausgebracht werden, darf der Spieler einen Punkt als Verstärkung zu seiner Armee hinzufügen. Mage Knight Dungeons Zwischensequenzen werden nur gespielt, wenn beide Spieler damit einverstanden sind. Für den Feldzug sind sie nicht notwendig.

## **Einzelhelden**

Wenn die Spieler eine Feldzug-Armee aufstellen, dürfen sie einmalige Helden mit beliebiger Erfahrungsstufe einkaufen. Diese einmaligen Helden dürfen in der Armee nur in der Erfahrungsstufe eingesetzt werden, zu der sie auch eingekauft wurden.

Die Erfahrungsstufe des einmaligen Helden kann nicht durch Verstärkungspunkte erhöht werden, aber ein einmaliger Held kann Erfahrungsstufen gemäß den Mage Knight Dungeon-Regeln verlieren oder dazu gewinnen, vorausgesetzt, man spielt zwischen den Feldzug-Szenarien auch Mage Knight Dungeon Spiele.

Einmalige Helden, die Erfahrungsstufen verlieren oder dazugewinnen, dürfen diese am Ende eines Mage Knight Dungeons-Spiels behalten. Ändere dazu auf der Armee-Liste die Erfahrungsstufe des einmaligen Helden. Der einma-



lige Held darf jetzt in den folgenden Szenarien nur noch mit seiner neuen Erfahrungsstufe eingesetzt werden.

Wenn ein einmaliger Held im Verlauf eines Feldzugs ausgeschaltet wird, darf er durch den Einsatz von Verstärkungspunkten wieder ins Spiel gebracht werden, jedoch nur auf der ersten Erfahrungsstufe.

### **Schatztruhen**

Einmalige Helden behalten die angesammelten Schätze aus dem Dungeon nicht. Spezielle oder magische Fähigkeiten oder Gegenstände, die sie aus dem Dungeon mitbringen, gehen nach Beenden des Mage Knight Dungeon-Spiels verloren, können also nicht im Feldzug benutzt werden.

### **Gewonnener Feldzug**

Die Szenarien des Feldzugs sind so aufgebaut, daß sie die Armeen durch eine Anzahl von kleineren Gefechten zu einem Höhepunkt führen, der in einer heldenhaften Schlacht gipfelt, die von einer bis zu 2000 Punkte starken Armee auf jeder Seite geführt wird.

Der Gewinner dieses letzten und entscheidenden Szenarios bestimmt das Ergebnis des Feldzuges.

### **Endergebnis**

Das letzte Szenario des Feldzuges leitet die Spieler zu einer kleinen Erzählung, welche den Ausgang der Ereignisse am Ende der Schlacht zusammenfasst.

Wenn sich ein Feldzug zum Beispiel um eine Armee dreht, die eine gut verteidigte Stellung belagert, dann hängt das Ergebnis der Belagerung nicht nur an der großen Entscheidungsschlacht, sondern an der Kette von Ereignissen, die letztlich zur großen Entscheidungsschlacht führten.

Dies wird noch ausführlicher im Anhang B: *Eigene Szenarien entwickeln* auf Seite 89 erläutert.



# BEISPIEL FELDZUG

## Die Scharlachrote Krone



Der mächtigste Warlord der Elementar-Liga, Troll Häuptling Kossak Mageslayer, wurde von Darq dem Korrupten, einem Vampirgrafen der Nekropolis-ekte, gefangengenommen.

Nach erbitterten Scharmützeln mit Kossaks Totschlägern hat Darq es letzten Endes geschafft, eine uralte Zwergenschmiede zu erreichen und erfolgreich den Fluch eines magischen Artefaktes zu brechen, das als Scharlachrote Krone bekannt ist.

Mit den Kräften der Scharlachroten Krone konnte der Vampirgraf den Geist von Kossak beherrschen und ihn so gefangennehmen.

Kossaks Stellvertreter, der Troll-Artillerist Huhn, hat Darq monatelang verfolgt, immer in der Hoffnung, den stärksten Krieger der Elementar-Liga zu befreien.

Huhn wird begleitet von Jerriana, einer Heilmagierin von hohem Ansehen, sowie einer beachtlichen Armee, die sie im Laufe ihrer Abenteuer um sich gesammelt haben.

Viele Warlords im Land empfinden großen Respekt vor Huhn und haben Truppen zur Verfügung gestellt, um ihm bei seiner Suche zu helfen.

Andere Warlords verachten Darq für die Grausamkeiten, die er in der Vergangenheit vollbracht hat, und schätzen sich glücklich, Huhn Truppen zu senden, damit dieser Darqs Vernichtung vollendet.

Nach monatelanger und beschwerlicher Reise stehen Darq und sein Gefangener nun kurz vor der letzten Etappe. Vor ihnen türmen sich die Bergspitzen des Serpine-Massivs auf, die Grenze zwischen den freien Ländern und dem

Territorium der Nekropolissekte. Wenn Darq es schafft, sicher über die Bergkette zu gelangen, wird Kossak dort für immer eingesperrt bleiben, unerreichbar für jegliche Hilfe oder Rettung.

Huhns einziger Vorteil ist, daß Darq nicht weiß, daß er so eine große Armee um sich gesammelt hat, um dem Vampirgraf gegenüberzutreten.

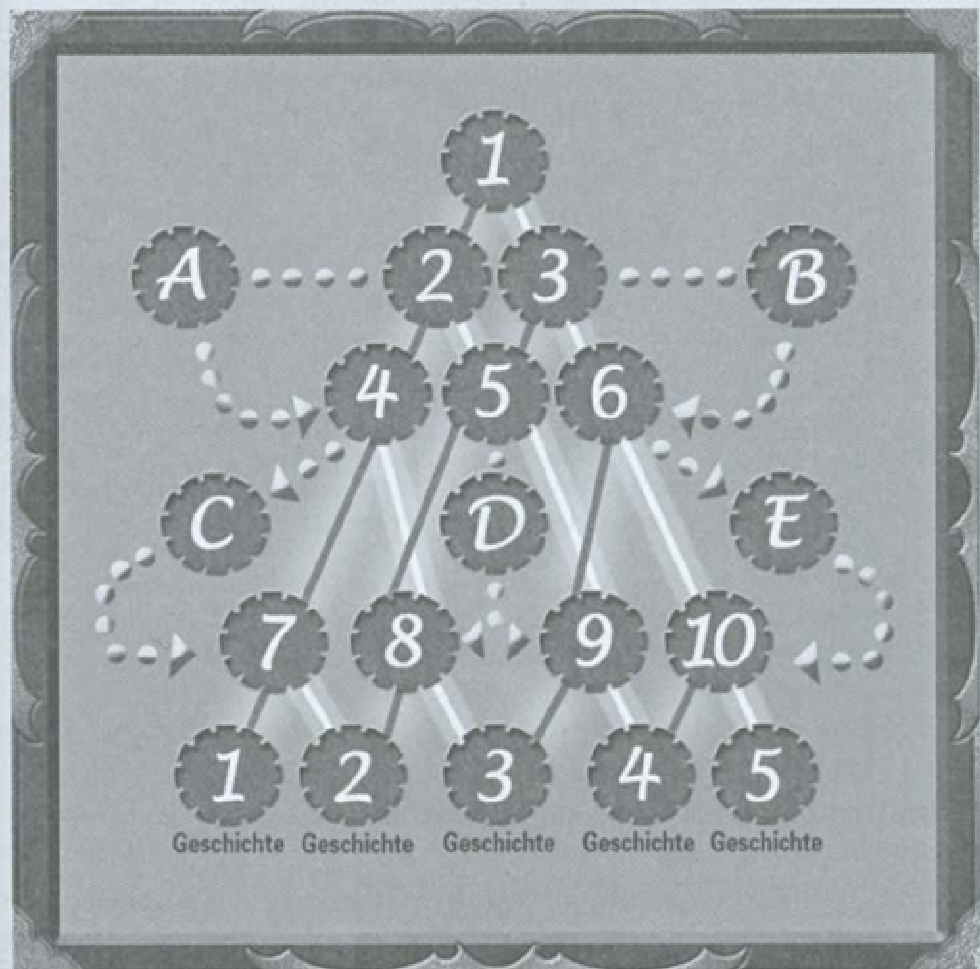
Während die Generäle der Serpinen, die die Nekropolis-Territorien gegen Invasionen verteidigen, allzeit zum Kampf bereit sind, so sind sie doch nicht gefasst auf eine Invasionsarmee, die dicht hinter Darq durch die Eingangstür schlüpft.

Die Sekten-Generäle haben eine Reihe von Warlords von außerhalb angeheuert, um die Pässe zu bewachen. Sie verlassen sich darauf, daß diese jeden Eindringling so lange aufhalten können, bis die regulären Nekropolis-Truppen eintreffen.

**Ziel des Feldzugs:** Der Nekropolis-Spieler muß Darq und den gefangenen Troll sicher über die Serpine-Berge bringen, wo Darq den mächtigsten Krieger der Elementar-Liga den Nekromanten der Sekte präsentieren kann, um dadurch Ruhm und Ehre zu erlangen.

Der Elementar-Spieler muß Darq einfangen, Kossak Mageslayer befreien und die Scharlachrote Krone zerstören.

## SZENARIO ABFOLGE



## Szenario 1

# DER NEBEL DES KRIEGES



Ein Elfen-Ranger tauchte plötzlich aus dem grauen Morgennebel, seine braune Lederrüstung bedeckt mit Tautropfen. Der Ranger trat vor seinen Kommandanten, einen vierschrotigen Troll, der eine riesige Armbrust in seinen Armen wiegte.

„Warlord Huhn, wir haben keine Spur von Darq entdeckt. Dennoch vermuten wir, daß sich mindestens ein halbes Dutzend Warlords der Sekte in den Hügeln vor den Serpine-Bergen versteckt hält. Sie wollen wahrscheinlich Darqs Rückzug decken, der über die Pässe ins Sekten-Gebiet führt.“

Der Troll kratzte sich mit seiner riesigen Hand das Kinn. „Rückt weiter vor. Dieser dichte Nebel nutzt uns ebenso sehr wie dem Gegner. Ich werde Befehle an die restliche Truppe ausgeben, weiter vorzustößen, sobald der Weg von Feinden befreit wurde.“

Der Elfen-Ranger nickte, dann drehte er sich blitzschnell um und verschwand im Morgennebel, ohne eine einzige Spur zu hinterlassen.

### SZENARIO-ZIEL

Darq beginnt den Aufstieg in die Serpine-Berge mit seinem Gefangenen, dem Warlord Kossak Mageslayer, der sicher verschnürt in Ketten hinter ihm geht. Eine beachtliche gegnerische Kampftruppe ist ihm unmittelbar auf den Fersen und sie wird vor nichts haltmachen, um Kossak zu befreien.

Zwar möchte Darq eine Konfrontation vermeiden, dennoch hat er einige loyale Warlords in der Nähe positioniert. Ihre Aufgabe ist es, Verfolger zu bremsen und die nahen Nekropolis-Truppen über Stärke und Anzahl des Eindringlings zu informieren.

Das Szenario findet an einem sehr nebligen Morgen in den hügeligen Vorläufern des Serpine-Gebirges statt. Zwei gegnerische Trupps entdecken sich zufällig und kämpfen um ihr Leben, in einem Meer von wirbelndem, alles verhüllendem Nebel.

Regeln: Mage Knight Unlimited

Armeegröße: 200 Punkte, 2 Aktionen pro Zug

Schlachtfeldgröße: 36 Zoll x 36 Zoll

Zeitbegrenzung: 50 Minuten

Erforderliche Ausrüstung: keine

## SPIELAUFGSTELLUNG

Die Spieler stellen das Spielfeld gemäß den Mage Knight Unlimited-Regeln auf. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger. Werft zwei Würfel, um den Anfangsspieler zu bestimmen.

## SONDERREGELN

1. Dichter Nebel bedeckt das Spielfeld. Benutze die Regel Dunkelheit/Nebel, Seite 24.
2. Nach diesem Szenario gibt es keinerlei Verstärkungen.
3. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, gehe weiter zu Szenario 2 *Frontdurchbruch*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, gehe weiter zu Szenario 3 *Der Knochenturm*.

## SIEGBEDINGUNGEN

Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln.

## FRONTDURCHBRUCH



Der Seething Knight steckte ärgerlich sein Schwert in die Scheide, frustriert von den schlechten Neuigkeiten. Die Elementaren rückten in großer Zahl vor und in wenigen Momenten würde seine Armee angegriffen werden. Seine Nekromanten arbeiteten zügig daran, neue untote Krieger für ihn zu erschaffen, aber das frühe Auftauchen der Elementaren bedeutete, daß er wohl nicht die überwältigende zahlenmäßige Übermacht haben würde, die er gerne gehabt hätte.

„Du,“ rief der Ritter, und deutete auf einen der wilden Blutsauger. „Du bringst die Botschaft zu den Serpine-Generälen. Sag ihnen, daß eine komplette Armee der Elementaren angreift und den Grafen Darq verfolgt. Graf Darq muß um jeden Preis geschützt werden.“

„Ja, Herr, aber...“ die ungezähmte Kreatur schüttelte ihren Kopf, als sich der Klang von herannahenden Trolen und Elfen langsam seinen Weg durch das Dickicht bahnte.

„Keine Ausreden.“ Der Ritter zog sein Schwert, Licht glitzerte böse auf der Schneide. „Und jetzt befolge meine Befehle, sonst strecke ich dich eigenhändig nieder!“

### SZENARIOZIEL

Die mögliche Niederlage dicht vor Augen, müssen die Nekropolis-Streitkräfte einen Kurier durch die feindlichen Linien bringen. Wenn es ihnen gelingt, ihren Kurier zu den Toren des Todes -einem Militärposten der Sekte- zu bringen, sind die Generäle der Sekte über Größe, Stärke und Aufenthaltsort der Elementar-Truppen alarmiert.

**Regeln:** Mage Knight Unlimited

**Armeegröße:** 300 Punkte, 3 Aktionen pro Zug

**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 36 Zoll

**Zeitbegrenzung:** Das Spiel wird fortgesetzt, bis der Kurier ausgeschaltet ist oder entkommt.

**Erforderliche Ausrüstung:** Ein berittener Held oder ein Held mit Flugfähigkeit muß als Kurier in der Nekropolis-Armee enthalten sein.

## SPIELAUFGSTELLUNG

Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger.

## SONDERREGELN

1. Vor Spielbeginn muß der Nekropolis-Spieler einen berittenen Helden oder eine Figur mit Flugfähigkeiten als Kurier benennen. Notiere den Namen dieses Helden auf ein Stück Papier und enthülle ihn am Ende des Spiels oder wenn die Figur ausgeschaltet wurde. Wenn dieser Held es schafft, sich am entgegengesetzten Ende des Schlachtfeldes vom Spielfeld zu entfernen, erhält der Nekropolis-Spieler dafür zusätzliche 100 Siegpunkte. Verwende die Rückzugs-Regel, Seite 24.

Kein anderer Held darf das Schlachtfeld verlassen.

2. Der Gewinner des Szenarios erhält 200 Punkte Verstärkungen für seine Feldzug-Armee. Der Verlierer erhält 100 Punkte Verstärkungen für seine Feldzug-Armee.

3. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, gehe weiter zu Szenario 5 *Die Tore des Todes*. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, darf er auswählen, ob das optionale Szenario A *Kalt und Still* gespielt wird oder ob es gleich mit Szenario 4 *Blutiges Dorf* weitergeht.

## SIEGBEDINGUNGEN

Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Zählweise richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln, zuzüglich der möglichen Punkte, falls der Kurier vom Schlachtfeld entkommen kann.

## Szenario 3

# DER KNOCHENTURM



Der weiße Steinturm ragte über der Straße auf, die hinauf in die Serpine-Berge führte. Sektentruppen umschwärmten das Gebäude wie Ameisen und bereiteten sich auf die bevorstehende Schlacht vor.

„Gibt es noch einen anderen Weg, der drum herum führt?“ fragte Jerriana.

Huhn schüttelte den Kopf. „Es gibt zwar einen, aber der würde uns viel zu viel Zeit kosten. Wir haben die Sekte im Nebel nicht überwunden, also müssen wir sie hier besiegen.“ Huhn deutete auf die steile Klamm, die sich hinter dem Stützpunkt erhob.

„Darq hat den Stützpunkt bereits passiert und klettert jetzt den bewachten Pass hinauf. Wenn wir ihn noch schnappen wollen, dann müssen wir als erstes hier durchbrechen - und das wird kein Spaziergang.“

Ein schwerer, den Boden erschütternder, mahlender Lärm machte sich hinter ihnen bemerkbar. Als sie über ihre Schultern blickten, bemerkten sie eine riesige Kriegsmaschine, die gerade durch den Wald gezogen wurde.

„Ist das eine von unseren?“ fragte sie.

„Oh ja,“ antwortete Huhn. „Ein kleines Geschenk der Black Thorn mit den besten Empfehlungen. Wie so mancher von uns empfindet sie nicht allzuviel Zuneigung für die Nekropolis-Sekte, geschweige denn für Darq.“

### SZENARIOZIEL

Die Warlords der Nekropolis-Sekte haben sich um den Knochenturm neu gruppiert, alarmiert von Soldaten, die dem Nebelgefecht entkommen sind. Ihre Befehle sind einfach: Verschafft Darq soviel Zeit wie möglich. Die Elementar-Streitkräfte können Darq nur dann schnell genug erwischen, wenn es ihnen gelingt, die Streitkräfte am Knochenturm schnell zu vernichten. Ein Versagen wird bedeuten, daß Stunden vergehen, bis sie einen neuen Weg in die Serpine-Höhen finden.



Regeln: Mage Knight Unlimited, Mage Knight Castle

Armeegröße: 400 Punkte

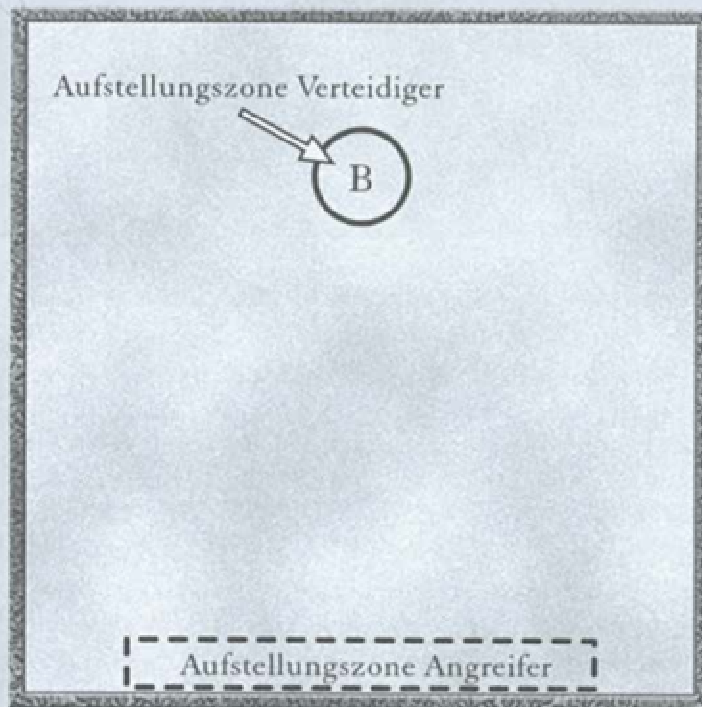
Schlachtfeldgröße: 36 Zoll x 36 Zoll

Zeitbegrenzung: 60 Minuten

Erforderliche Ausrüstung: Die Elementar-Armee muß eine Belagerungsmaschine in ihrer Armee enthalten. Die Nekropolis-Armee muß einen leichten Turm in ihrer Armee enthalten.

## SPIELAUFGSTELLUNG

Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger. Die Aufstellungszone für die Einheiten des Verteidigers ist entweder in Basiskontakt mit dem Turm oder auf dem Turm.



## SONDERREGELN

1. Der Gewinner des Szenarios erhält 100 Punkte Verstärkungen für seine Feldzug-Armee. Der Spieler, der am Ende des Spiels den Turm kontrolliert, erhält ebenfalls 100 Punkte Verstärkungen für seine Feldzug-Armee.
2. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, gehe weiter zu Szenario 5 *Die Tore des Todes*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, gehe weiter zu Szenario 6 *Die Brücke zum kalten Stein*. Wenn der Elementar-Spieler verliert, darf er entscheiden, ob er das optionale Szenario B *Der Turm des Todes* spielen will, bevor Szenario 6 gespielt wird.

## SIEGBEDINGUNGEN

Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln, zuzüglich der möglichen Punkte für die Kontrolle des Turms bei Spielende.

## Szenario 4

# BLUTIGES DORF



Der letzte von Huhns Warlords schleppte sich den steilen Bergpfad hinauf und brachte ein weiteres Dutzend kampfbereite Elementarkrieger mit sich. Vor ihnen wand sich ein Bergpfad durch ein malerisches Tal zwischen bewaldeten Hügeln. Am entgegengesetzten Ende des Tals schmiegte sich ein kleines Dorf mitten zwischen die aufgeworfene Pracht der Landschaft. Sogar auf diese Entfernung konnte man Dutzende von Soldaten erkennen, die sich auf dem Dorfplatz versammelten.

„Sekten-Streitkräfte,“ sagte Huhn mit hörbarem Ekel. „Und zwar eine ganze Menge.“ Er sah sich nach seiner zusammengewürfelten Mannschaft um und dann wieder zu den versammelten Streitkräften im Dorf. Der rauhe und steinige Boden würde ihn zwingen, seine berittenen Streitkräfte zurückzulassen, ein Umstand, den er außerordentlich bedauerte. Er mochte es überhaupt nicht, so im Nachteil zu sein. „Wir brauchen einen Plan,“

„Wir machen sie fertig,“ schlug Jerriana mit dem Anflug eines Lächelns vor.

Huhn grinste. „Wir machen sie alle fertig,“ sagte er, „und danach verbrennen wir die Überreste, damit wir morgen nicht schon wieder gegen sie kämpfen müssen.“

### SZENARIOZIEL

Die Elementar-Truppen sind bis in die hohen Berge vorgestoßen, die von der Nekropolis-Sekte kontrolliert werden. Noch immer jagen sie hinter Darq her. Nachdem sie den Kamm eines hohen Bergrückens überquert haben, entdecken sie ein Dorf voller Nekropolis-Soldaten. Es wäre einfach, diese Streikräfte

zu umgehen, aber das würde eine beachtliche Kampfgruppe im Rücken der Elementaren zurücklassen. Und diese Kampfgruppe könnte leicht die Flanken stören oder ihnen später in den Rücken fallen. Huhn trifft die einzig richtige Entscheidung: Der Feind muß jetzt und sofort zerschmettert werden, um die Gefahr zu beseitigen, bevor sie noch größer wird.

**Regeln:** Mage Knight Conquest

**Armeegröße:** 1.200 Punkte

**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 72 Zoll

**Zeitbegrenzung:** 75 Minuten

**Erforderliche Ausrüstung:** Keine

## SPIELAUFGSTELLUNG

Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger.



## SONDERREGELN

1. Großfiguren und berittene Helden dürfen in diesem Szenario nicht eingesetzt werden.
2. Der Gewinner des Szenarios erhält 150 Punkte als Verstärkungseinheiten für seine Feldzug-Armee. Der Verlierer erhält keine Verstärkungspunkte.
3. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, gehe zu *Szenario 7 Feld der Ehre*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, gehe zu *Szenario 8 Gegenangriff*. Wenn der Nekropolis-Spieler verliert, darf er entscheiden, ob er das alternative Szenario C spielen möchte, bevor Szenario 7 gespielt wird.

## SIEGBEDINGUNGEN

Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Conquest-Regeln.

# Szenario 5

## DIE TORE DES TODES

Darq betastete die blutbenetzte Klinge und genöß den Geruch des Herzblutes, das die gesamte Länge bedeckte. Er stieß das Messer in den steinigen Boden, sprang über den Körper des Serpine-Generals und wandte sich dessen Adjutanten zu. Die Sonne war fast schon untergegangen und lange Schatten krochen an den unfertigen Mauern empor, die das Lager umgaben.

„Mein Hauptgewinn,“ sagte Darq und deutete auf den gefesselten Troll-Warlord hinter sich, „wird mit jeder vergangenen Stunde wertvoller. Stellt die Verteidigungswälle zum Einbruch der Nacht fertig und ich werde euch alle reich belohnen.“ Er drehte sich zu dem Körper hinter sich um, dem das Blut aus dem gezackten Loch im Nacken tropfte. „Enttäuscht mich und gestattet meinen Verfolgern an euch vorbeizukommen und ihr endet als Mittagessen für meine wilden Blutsauger. Habe ich mich klar ausgedrückt?“ Die Leutnants stimmten hastig zu und beeilten sich, die Steinmetze und Soldaten zur doppelten Arbeitsgeschwindigkeit anzutreiben.

### SZENARIOZIEL

Darq flieht tiefer ins Sekten-Territorium. Als die Sonne über dem Horizont versinkt, erreicht er die Tore des Todes, eines der strategischen Forts, die das Sekten-Territorium vor einer Invasion beschützen. Darq kommandiert die Warlorden des Forts dazu ab, ihre Truppen zu sammeln und die Elementare davon abzuhalten, ihn zu verfolgen - um jeden Preis...

**Regeln:** Mage Knight Conquest, Mage Knight Castle

**Armeegröße:** Elementar-Spieler: 1.200 Punkte, Nekropolis-Spieler 900 Punkte zuzüglich 4 leichten Mauer-Sektionen

**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 72 Zoll

**Zeitbegrenzung:** 90 Minuten

**Erforderliche Ausrüstung:** Castle-Sektionen, Standardgeländeteil C

### SPIELAUFGSTELLUNG

Stell das Gelände gemäß der Schlachtfeld-Karte auf. Der Startbereich des Verteidigers ist in Basiskontakt mit den Castle-Sektionen. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer. Der Nekropolis-Spieler ist der Verteidiger.

### SONDERREGELN

1. Der Elementar-Spieler gewinnt, wenn er drei oder mehr Befestigungen zerstört. Der Nekropolis-Spieler gewinnt, wenn er den Elementar-Spieler daran hindern kann, drei oder mehr Befestigungen zu zerstören.
2. Der Gewinner erhält 300 Punkte in Form von Verstärkungen. Der Verlierer erhält keine Verstärkungspunkte.

3. Wenn die Spieler über keine Castle-Sektionen verfügen, dann können statt dessen Mauer-Standardgeländeteile eingesetzt werden. In diesem Fall werden die Mage Knight Unlimited Regeln zur Ermittlung des Siegers herangezogen.
4. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, gehe zu Szenario 8 *Gegenangriff*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, gehe zu Szenario 9 *Zweikampf*. Wenn der Nekropolis-Spieler verliert, kann er entscheiden, ob er Szenario D *Der Botschafter* spielen will, bevor es mit Szenario 9 weitergeht.



## Szenario 6

# DIE BRÜCKE ZUM KALTEN STEIN



Der Lärm des tobenden Wassers übertönte mühelos das Geräusch des Zombies, der gerade ins Wasser fiel. Innerhalb eines Herzschlags wurde der zappelnde Körper von den tosenden Fluten in die Tiefe gezogen und in Richtung der herunterstürzenden Wasserfälle abgetrieben.

„Ein erstklassiger Ort für eine Verteidigungsstellung,“ teilte Darq seinen Warlords mit. „Formiert eure Truppen hinter der Brücke. Mit etwas Glück könnt ihr die Elementaren hier tagelang aufhalten. Ich werde mit Kossak weiter den Pass hinabsteigen und innerhalb von drei Tagen zu den Toren von Nekropolis gelangen.“

„Was ist, wenn sie gar nicht kommen?“ fragte eine der leicht bekleideten Nightblades fröstelnd. „Wie lange sollen wir warten?“

„Keine Bange,“ antwortete Darq böse lächelnd. „Sie werden kommen.“

### SZENARIOZIEL

Im Norden des Hauptpasses ins Serpine-Gebirge überquert eine uralte Steinbrücke den eisigen Fluss. Darq sieht sich einem äußerst hartnäckigen Gegner gegenüber und er entscheidet, daß die Brücke ein äußerst günstiger Platz ist, um die Elementar-Streitkräfte aufzuhalten. Indem er einen beträchtlichen Teil seiner Kräfte hier zurückläßt, kann Darq seinen Abstieg nach Nekropolis weiter fortsetzen, seinen willenslosen Gefangenen immer noch im Schlepptau.

**Regeln:** Conquest

**Armeegröße:** 1200 Punkte, 3 Aktionen pro Zug

**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 72 Zoll

Zeitbegrenzung: 90 Minuten

Erforderliche Ausrüstung: Standardgeländeteile P und A

## SPIELAUFGSTELLUNG

Stell das Spiel gemäß der Karte auf. Das gesamte Wasser-Gelände gilt als tiefes Wasser. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer. Der Nekropolis-Spieler ist der Verteidiger.



## SONDERREGELN

1. Die Brücke ist ein Gebietsziel und 30/150 Punkte wert, gemäß den Regeln über Gebietsziele, Seite 25.
2. Die Brücke gilt als ebenes Gelände. Helden dürfen nicht so auf der Brücke platziert werden, daß ihre Basen über den Brückenrand hinausragen.
3. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, gehe zu Szenario 9 *Zweikampf*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt gehe zu Szenario 10 *Das letzte Gefecht*. Wenn der Elementar-Spieler verliert, darf er entscheiden, das optionale Szenario E *Drachenzahn* zu spielen, bevor es mit Szenario 10 weitergeht.

## Szenario 7

# FELD DER EHRE



„Wir haben sie genau da, wo wir sie haben wollten“, grinste Huhn und lud einen neuen Bolzen in seine Armbrust. „Wir sammeln uns auf dieser Anhöhe in der Mitte. Von da aus haben wir einen guten Überblick und können schnell reagieren. Mit ein bißchen Glück können wir dieses Ungeziefer hier loswerden und Kossak noch vor Sonnenuntergang befreien.“

Jerriana nickte. Das weite Feld vor ihr war frei von Felsen und Schutt und die freundliche Aue würde den Reitern zum ersten Mal während des Feldzuges erlauben, ihre ganze Kampfkraft auszuspielen. Mit einem Winken ihrer Hand veranlaßte sie ihre Gruppe von Heilern, sich aufzuteilen und unter die anderen Einheiten zu mischen. Danach stellte sie sich neben Huhns massive Gestalt.

„Wir sind soweit“, sagte sie mit fester Stimme und versuchte, nicht an das bevorstehende Gemetzel zu denken. Jedes Leben war wertvoll, selbst ein durch die Sekte verdorbenes.

Huhn hob seine Waffe über den Kopf und gab das Signal. „Zum Angriff!“

### SZENARIOZIEL

Die Elementar-Armee hat zu Darq aufgeschlossen und läßt ihm keine andere Wahl als zu kämpfen. Die gesamten örtlichen Sekten-Streitkräfte hatten sich versammelt, um Darq zu verteidigen und die Angreifer auszuschalten. Die Hauptstreitkräfte beider Seiten stehen sich nun in einer offenen Feldschlacht gegenüber.

Jede Seite muß nun versuchen, dem Gegner so viel Schaden wie nur möglich zuzufügen und dabei die eigenen Verluste möglichst gering zu halten.

Regeln: Mage Knight Conquest

Armeegröße: Bis zu 2000 Punkte pro Armee



Schlachtfeldgröße: 36 Zoll x 72 Zoll

Zeitbegrenzung: 120 Minuten

Erforderliche Ausrüstung: Standardgeländeteil B

## SPIELAUFSTELLUNG

Das Zielgebiet wird durch das Standardgeländeteil B gekennzeichnet und wie auf der Karte angegeben platziert. Es gilt in diesem Szenario als freies Gelände. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler ist der Verteidiger.



## SONDERREGELN

1. Das Standardgeländeteil B ist ein Gebietsziel mit einem Wert von 50/250 Siegpunkten gemäß den Gebietszielregeln auf Seite 25. Es handelt sich um freies Gelände.
2. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten gemäß den Mage Knight Conquest-Regeln zuzüglich 50 Punkte pro Zug für die Kontrolle des Gebietsziels und 250 Punkte für die Kontrolle des Gebietsziels am Ende des Spiels.
3. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, lies Geschichte 1 *Freiheit*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, lies Geschichte 2 *Der perfekte Schuß*.

## Szenario 8

# GEGENANGRIFF



„Huhn! Da kommt eine Sekten-Streitmacht über den Hügel!“ Der aufgeregte junge Elf deutete über die Ebene.

„Verdammt“, sagte Huhn ruhig. „Sie kommen früher als erwartet und Darq ist bei ihnen. Das könnte ein größeres Problem werden.“

„Aber was ist mit unseren Verstärkungen? Wo ist der Rest von unseren Kriegen?“

„Spät dran.“ sagte Huhn kalt und spähte auf die Wellen von Sekten-Kriegern. „Verdammt spät dran.“

### SZENARIOZIEL

Darq ergreift die Gelegenheit beim Schopfe, die Elementar-Streitkräfte ein für allemal zu vernichten. Nachdem er zwei Gruppen Sekten-Krieger in die umgebenden Hügel geschickt hat, um den Feind von den Flanken her anzugreifen, soll die Hauptstreitmacht den Gegner frontal angehen. Was die Sekte nicht weiß, ist, daß die Elementar-Streitkräfte ebenfalls Verstärkungen in der Umgebung haben. Die Leben von Dutzenden von Nekropolis- und Elementar-Soldaten liegen nun in der Hand des Schicksals, daß darüber entscheiden wird, welche Seite ihre Verstärkungen rechtzeitig genug in die Schlacht werfen kann,

**Regeln:** Mage Knight Conquest

**Armeegröße:** Bis zu 2000 Punkte pro Armee

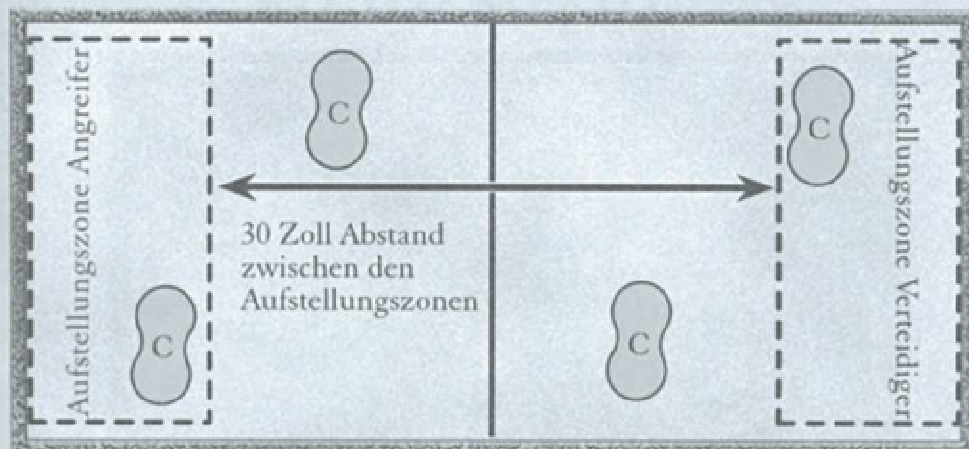
**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 72 Zoll

**Zeitbegrenzung:** 120 Minuten

**Erforderliche Ausrüstung:** Standardgeländeteil C

## SPIELAUFSTELLUNG

Stell das Spiel gemäß der Karte auf. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger. Der Angreifer beginnt das Spiel.



## SONDERREGELN

1. Vor Spielbeginn teilt jeder Spieler seine Armee in drei Gruppen auf. Gruppe 1 und 2 müssen aus einem Gesamtpunktwert zwischen 175 und 225 aufweisen. Die restlichen Figuren bilden die Gruppe 3, die bei Spielbeginn gemäß den Mage Knight Unlimited-Regeln platziert werden.
2. Am Ende des dritten Zuges des Angreifers darf der Angreifer seine Gruppe 1 entweder in seine eigene Aufstellungszone oder in die Aufstellungszone des Gegners stellen. Am Ende des nächsten Spielzugs des Verteidigers darf dieser seine Gruppe 1 in die übriggebliebene Aufstellungszone stellen.
3. Am Ende des sechsten Zuges des Angreifers darf dieser seine Gruppe 2 an einer der vier Seiten des Schlachtfelds aufstellen. Am Ende des nächsten Zugs des Verteidigers darf dieser seine Gruppe 2 auf der gegenüberliegenden Seite des Schlachtfelds platzieren, die der Angreifer gewählt hat.
4. Jeder Spieler darf sich dafür entscheiden, eine Gruppe einen Zug später ins Spiel zu bringen, und darf sie dann an einem beliebigen Spielfeldrand platzieren.
5. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, lies Geschichte 2 *Der perfekte Schuss*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt lies Geschichte 3 *Verlust der Kontrolle*.

## SIEGBEDINGUNGEN

Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln.

## Szenario 9

# ZWEIKAMPF



Darq fluchte, als er mit ansehen mußte, wie eine seiner Gruppe Nightblades von zwei Troll-Kämpfern niedergemacht wurde. Ihre monströsen Fäuste verarbeiten seine Krieger förmlich zu Brei.

„Dieser Kampf dauert zu lange. Und er kostet viel zuviel.“ Er wirbelte herum zu seinen Warlords und richtete einen krallenartigen Finger anklagend auf einen von ihnen.

„Ja, mein Lord?“ sagte der Warlord und schaffte es nicht, einen Anflug von Furcht aus seiner Stimme herauszuhalten.

„Wir brauchen einen Sieg -jetzt! Sende deine besten Kämpfer ins Gefecht - ich will eine Entscheidung. Ich habe zuviel Zeit verloren und wir haben zu viele Truppen geopfert bei dem Versuch, diesen Troll zu meinen Herrschern zu bringen. Schicke deine Champions in die Schlacht und zerschmettere den Feind. Habe ich mich klar genug ausgedrückt?“

„Ja, mein Lord“, antwortete der Elf.

„Gut,“ sagte Darq, „denn du wirst mit ihnen gehen.“

### SZENARIOZIEL

In den letzten Tagen haben Elementare und Sekte so lange aufeinander eingedroschen, daß es nun zu einem Patt gekommen ist. Nun da die schwächeren Krieger das Schlachtfeld verlassen, kommen die mächtigsten Kämpfer beider Seiten in einem gigantischen Duell der Champions zum Einsatz. Jede Seite versucht, den gegnerischen Champion auszuschalten, um so den Krieg zu gewinnen.

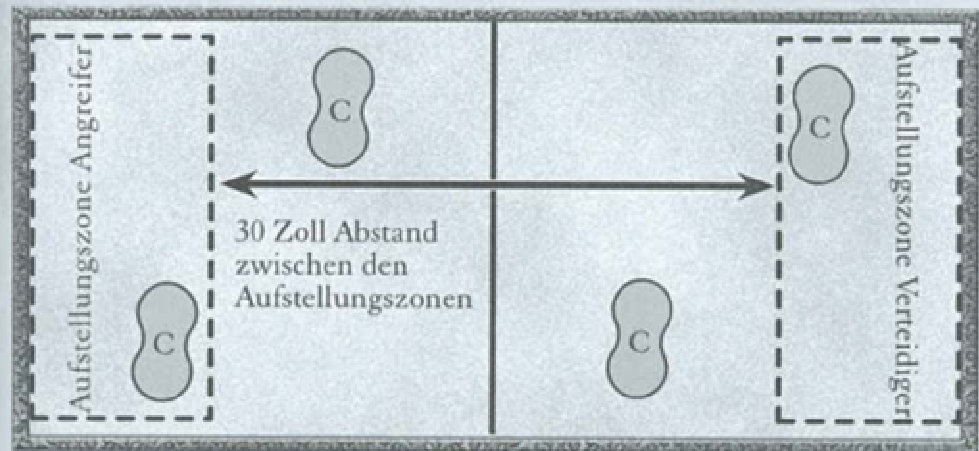
**Regeln:** Mage Knight Conquest

**Armeegröße:** Bis zu 1.200 Punkte pro Armee

**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 72 Zoll

**Zeitbegrenzung:** Sobald einer der Champions ausgeschaltet ist, endet das Spiel.

**Erforderliche Ausrüstung:** Standardgeländeteil B. Jede Armee muß einen Champion enthalten. Dies ist entweder eine Großfigur oder der Held mit dem höchsten Punktwert.



## SPIELAUFSTELLUNG

Das Spielfeld wird gemäß Karte aufgestellt. Der Nekropolis-Spieler ist der Angreifer, der Elementar-Spieler der Verteidiger.

## SIEGBEDINGUNGEN

Der Spieler, der zuerst den gegnerischen Champion ausschaltet oder gefangen nimmt, ist der Sieger.

## SPIELAUSGANG

Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, lies Geschichte 3 *Verlust der Kontrolle*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, lies Geschichte 4 *Scheiterhaufen der Schande*.

# Szenario 10

## DAS LETZTE GEFECHT



Kossak blickte Darq ins Gesicht und grinst breit. „Du wußtest doch, daß sie kommen würden.“

„Es war unausweichlich“, erwiderte dieser ungerührt. „Aber hier in der Festung sind wir sicher und die Verstärkungen aus Nekropolis werden innerhalb eines Tages ankommen. Deine Retter haben versagt.“

„Deine Krone mag dir erlauben, meinen Willen zu kontrollieren, aber glaubst du wirklich, sie kann eine ganze Armee von wütenden Trollen davon abhalten, dich in kleine Stückchen zu reißen?“

„Meine kostbare Krone verfügt über mehr Macht als du ahnst, mein lieber Kossak. Am Ende dieses Tages werde ich deinen Cousin vernichtet haben und seine Armee ein für allemal hinfort wischen.“

„Und was geschieht mit mir?“ fragte Kossak.

„Mit dir?“, antwortete Darq. „Wenn wir heute gewinnen, liefere ich dich meinen Herrschern in Nekropolis aus und erlange dafür ihre Gunst und eine Belohnung, die jede Vorstellung übersteigt.“

„Und wenn du verlierst?“

„Wenn ich verliere...“ sagte Darq nachdenklich, „reiße ich dir das Herz heraus und esse es, bevor ich sterbe.“

### SZENARIOZIEL

Nur wenige Meilen von Nekropolis entfernt hat es Huhn geschafft, den Vampirgrafen in eine Sekten-Festung zu treiben. Nach einem langen Feldzug ist Huhn nun endlich in der Lage, Darq endgültig und unwiederbringlich zu vernichten. Sowohl Darq als auch Huhn wissen, daß die Auseinandersetzung hier enden und über Kossak Mageslayers Schicksal entscheiden wird.

**Regeln:** Mage Knight Conquest, Mage Knight Castle

**Armeegröße:** Elementar: bis zu 2000 Punkte, Nekropolis: bis zu 1500 Punkte

**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 72 Zoll

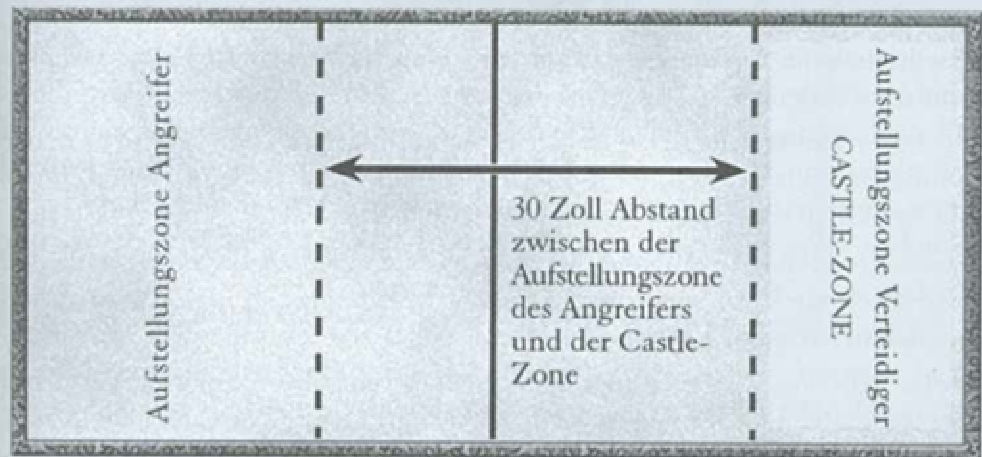
**Zeitbegrenzung:** Das Spiel dauert so lange, bis die Zitadelle zerstört oder demoralisiert ist oder die Angreifer-Armee unterliegt.

**Erforderliche Ausrüstung:** Der Nekropolis-Spieler erhält zu seinem Armeepunktwert weitere 500 Punkte in Form von Castle-Sektionen, die er auf dem Spielfelds platzieren darf. Die Sektionen müssen zwei Türme, eine Zitadelle und genügend Mauer-Sektionen enthalten, um alles zu verbinden.

Wenn keine Castle-Sektionen zur Verfügung stehen, darf auch der Verteidiger eine Armee für bis zu 2000 Punkte ins Feld führen. Es kommen dann nur die Conquest-Regeln zum Einsatz.

## SPIELAUFGESTELLUNG

Stell das Spielfeld gemäß Karte auf. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger. Der Verteidiger darf innerhalb der markierten Zone seine Burg aufbauen. Die Aufstellungszone des Verteidigers muß in Kontakt mit der Burg stehen. Die Einheiten dürfen auch auf oder in der Burg stehen, aber nicht näher als 30 Zoll an der Startzone des Angreifers.



## SIEGBEDINGUNGEN

Der Elementar-Spieler gewinnt, wenn die Zitadelle zerstört oder demoralisiert wird und nur nicht-demoralisierte Figuren des Elementar-Spielers auf oder in Basenkontakt mit dem Zugangspunkt stehen.

Der Nekropolis-Spieler gewinnt, wenn der Elementar-Spieler die Siegbedingungen nicht erfüllt.

## SPIELAUSGANG

Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, lies Geschichte 4 *Scheiterhaufen der Schande*. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, lies Geschichte 5 *Schwarze Schneide*.

# Szenario A

## KALT UND STILL



Der Seething Knight bemerkte die länger werdenden Schatten und wußte, daß die Nacht nicht weit war. In den hohen Bergen zu sein und als einzige Gesellschaft die funkelnden Sterne und einige Untote zu haben entsprach nicht unbedingt seinen Wunschvorstellungen. Auf der anderen Seite gefiel es ihm noch weniger, von einer Elementar-Kampfgruppe gefangengenommen oder niedergemacht zu werden. Die Schlacht war nicht gut verlaufen und die Elementar-Streitkräfte setzten ihre Jagd nach Überlebenden der Nekropolis-Sekte fort, selbst jetzt noch, viele Stunden nach dem letzten Schwertstreich.

Die Zeit zum Zurückzuschlagen war gekommen.

Einer seiner Krieger gab ein Zeichen, leise zu sein und die gesamte Mannschaft verharrte mitten im Schritt. Rings um sie herum war das hübsche Gebirgstal plötzlich sehr still geworden. Nicht einmal Vogelgesang durchbrach die Lautlosigkeit

„Legt einen Hinterhalt“, flüsterte er und machte sich bereit.

„Sie kommen.“ Seine Truppen verteilten sich im Gelände und suchten Deckung im Laubwerk. Nur Momente später kam eine Gruppe gutbewaffneter Elementarkrieger in Sicht, die Ausschau nach ihren Feinden hielt.

Jetzt würden aus den Jägern Gejagte werden.

### SZENARIOZIEL

Nachdem die Elementaren die Nekropolis-Streitkräfte in der ersten größeren Schlacht empfindlich geschlagen haben, jagen die Elementar-Streitkräfte hinter den Überlebenden her, um sie aufzuspüren und auszuschalten. Doch obwohl die Sektenkämpfer sich auf der Flucht befinden, sind sie im Vorteil, da sie das Gelände rund um die Serpine-Berge gut kennen. Hinterhalte werden im schwindenden Licht gelegt und die Nekropolis-Warlords witterten ihre Chance, einzelne Elementar-Trupps zu überwältigen und auszuschalten. Die überraschten Elementare müssen den Hinterhalt überleben und den Gegner niederkämpfen.



Regeln: Mage Knight Unlimited

Armeegröße: 200 Punkte, 2 Aktionen pro Zug

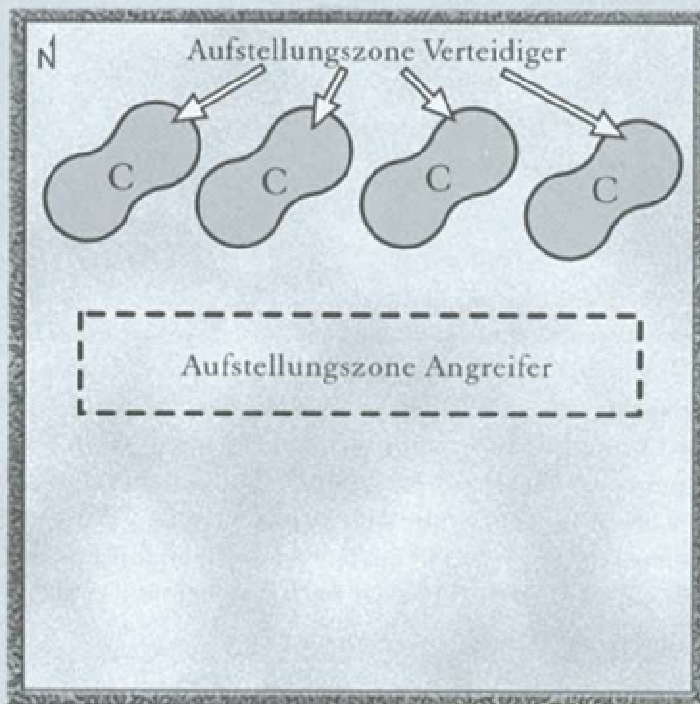
Schlachtfeldgröße: 36 Zoll x 36 Zoll

Zeitbegrenzung: 50 Minuten

Erforderliche Ausrüstung: Standardgeleändeteil C

## SPIELAUFSTELLUNG

Stell das Spiel gemäß der Karte auf. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger.



## SONDERREGELN

1. Der Verteidiger beginnt das Spiel und muß seine Armee zuerst aufstellen. Danach stellt der Angreifer seine Armee auf.
2. Der Verteidiger erhält im ersten Zug 3 Aktionen.
3. Die Aufstellungszone des Verteidigers befindet sich auf den Geländeteilen. Die Helden müssen nicht unbedingt alle am selben Fleck stehen, es genügt, wenn die Basismittelpunkte sich im schwierigem Gelände befinden.
4. Der Angreifer zieht zuerst und erhält für den ersten Zug eine zusätzliche Aktion.
5. Wenn der Verteidiger gewinnt, erhält er 250 Verstärkungspunkte. Wenn der Angreifer gewinnt, erhält keine Seite Verstärkungspunkte.
6. Spiel als nächstes Szenario 4 *Blutiges Dorf*.

## SIEGBEDINGUNGEN

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln, zuzüglich der Punkte für den Rückzug vom Schlachtfeld.

# Szenario B

## TURM DER TOTEN



Jenseits der saftigen Wiese stand ein moosbedeckter Turm, direkt an der Straße, die ins Serpine-Gebirge führte. Das Gebäude machte einen leeren Eindruck, nur ein paar Nekropolis-Soldaten schlenderten umher und wirkten alles andere als bereit für ein richtiges Gefecht. Mit einem Winken ihrer Hand beorderte Jerriana ihre Krieger neben sich und versetzte sie in Kampfbereitschaft. Danach schritt sie neben Huhns beeindruckende Gestalt.

„Wir sind bereit,“ sagte sie mit fester Stimme.

Huhn nickte. „Wenn wir die Verteidiger des Turms nicht besiegen, dann müssen wir einen anderen Weg auf den Pass finden. Hier zu verlieren kostet uns einen ganzen Tag und das könnte ausreichen, daß Darq uns entwischt. Wir können uns nicht leisten, zu versagen.“

„Ich verstehe,“ sagte Jerriana. „Wir nehmen den Turm und vernichten sie alle.“

„Genau.“ Huhn hob seine Waffe über den Kopf, und gab damit das Zeichen zum Angriff.

### SZENARIOZIEL

Vor den Elementar-Streitkräften liegt ein alter, wettergegerbter Turm, bemannt von einer kleinen Gruppe Nekropolis-Soldaten. Wenn die Elementaren das Gebäude erobern, dann kann Huhns Armee ihren Weg in den Bergpass fortsetzen, und nur ein kleines Kontingent wird genügen, um zu verhindern, daß ihnen jemand in den Rücken fällt. Bei näherer Betrachtung erweist sich der Turm aber durchaus als nicht so wehrlos, wie es zuerst den Anschein hatte.

**Regeln:** Mage Knight Unlimited, Mage Knight Conquest

**Armeegröße:** Elementare: 400 Punkte, 4 Aktionen pro Zug. Nekropolis: 300 Punkte, 3 Aktionen pro Zug.

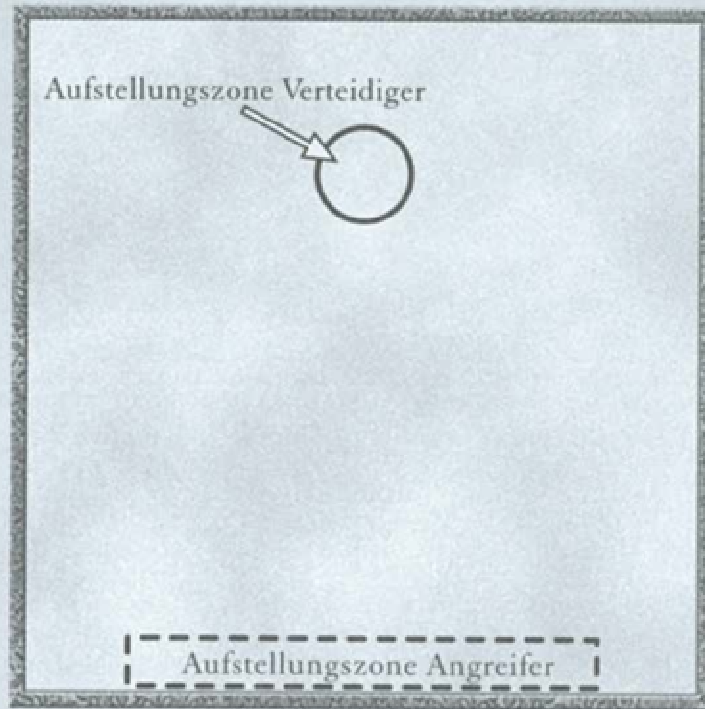
Schlachtfeldgröße: 36 Zoll x 72 Zoll

Zeitbegrenzung: 90 Minuten

Erforderliche Ausrüstung: Der Nekropolis-Spieler muß einen Turm mit der Anfangseinstellung „schwer“ einsetzen.

## SPIELAUFGSTELLUNG

Stell das Spiel gemäß Karte auf. Der Elementar-Spieler ist der Angreifer, der Nekropolis-Spieler der Verteidiger.



## SONDERREGELN

1. Die Aufstellungszone des Verteidigers ist in Basiskontakt mit dem Turm bzw. auf dem Turm.
2. Zu Beginn jedes Spielzugs des Verteidigers darf dieser einen einzelnen Helden mit der Bezeichnung „Zombie“ oder „Skelett“ im Namen aus der Feldzug-Armee ins Spiel bringen. Dabei darf es sich nicht um einmaligen Helden handeln. Die Helden beginnen in Basiskontakt mit dem Turm.
3. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, erhält er 200 Verstärkungspunkte für seine Feldzug-Armee und der Nekropolis-Spieler muß alle nicht-einmaligen Helden mit der Bezeichnung „Zombie“ oder „Skelett“ aus seiner Feldzug-Armee entfernen.
4. Weiter mit Szenario 6 *Die Brücke zum kalten Stein*.

## SIEGBEDINGUNGEN

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln.

## Szenario C

# DER MAGISCHE GARTEN



Noch während der Saft der reifen Frucht über sein Kinn rann, beobachtete der Seething Knight erstaunt, wie die fürchterliche Bauchwunde vor seinen Augen verheilte und nicht einmal eine Narbe hinterließ. Der Krieger hatte schon befürchtet, in diesen einsamen Bergen zu verbluten, oder schlimmer, zu einem hirnlosen Untoten unter der Kontrolle eines abscheulichen Grabräubers zu werden. Aber er war am Leben, geheilt und bereit, wieder in den Kampf zu ziehen.

„Wo hast du ihn her?“ wollte er wissen und hielt den halben Apfel hoch. „Er ist wunderbar.“

„Aus einem Hexenwäldchen, mein Lord. Etwa eine Stunde von hier, über die östlichen Höhen, umschlossen von einer Mauer.“ Der Kundschafter riskierte ein schmeichelndes Lächeln angesichts der guten Laune seines Kommandeurs.

Der Seething Knight nahm noch einen Bissen und wieder wurde sein Körper von purem Leben durchflutet.

„Meine Rüstung! Das hier ist der Schlüssel für unseren Sieg!“

### SZENARIOZIEL

Nach den letzten Gefechtstagen wimmelt es in der Nekropolis-Streitmacht nur so vor Verletzten. Doch es gibt auch gute Neuigkeiten: Kundschafter haben tief versteckt in einem Bergwald ein verlassenes Haus einer Nachthexe gefunden.

In der Nähe ihres Hauses befindet sich ein ummauerter Garten und in diesem eine Reihe verzauberter Apfelbäume. Ein einziger Bissen kann einen Nekropolis-Krieger vollständig heilen und wieder kampfbereit machen. Und ihm vielleicht auch noch andere Kräfte erlangen lassen.

Als sich die Nekropolis-Armee bereitmacht, das Wäldchen in Besitz zu nehmen, merkt sie, daß auch die Elementar-Truppen bereits vom Garten der Nachthexe gehört haben und die Sekten-Streitkräfte daran hindern wollen, die Kontrolle über den Garten zu erlangen.

**Regeln:** Mage Knight Unlimited

**Armeegröße:** 200 Punkte, 2 Aktionen pro Zug

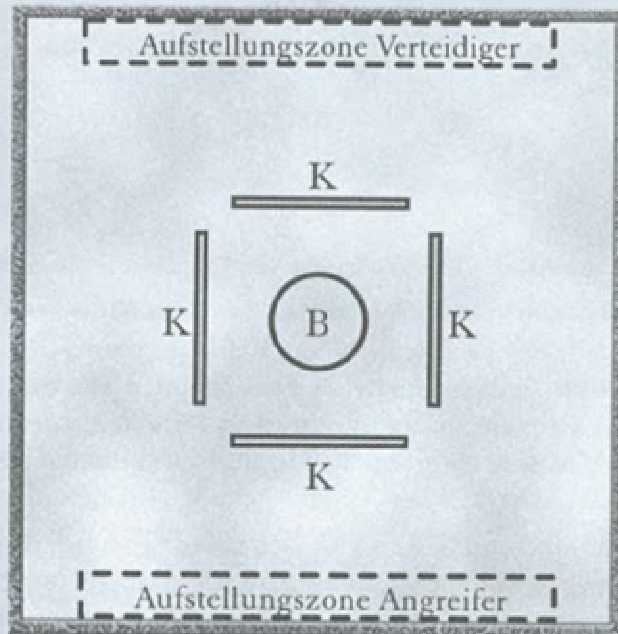
**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 36 Zoll

**Zeitbegrenzung:** 60 Minuten

**Erforderliche Ausrüstung:** Standardgeländeteile B und K

## SPIELAUFGSTELLUNG

Spielaufstellung gemäß Karte. Das Standardgeländeteil B stellt den Garten dar. Der Nekropolis-Spieler ist der Angreifer, der Elementar-Spieler ist der Verteidiger.



## SONDERREGELN

1. Die Nacht bricht herein. Die Regeln zu Dunkelheit, Seite 24 werden angewendet.
2. Der Garten ist ein Gebietsziel mit dem Wert 10/50, gemäß den Regeln für Gebietsziele, Seite 25
3. Jeder Nekropolis-Held, der mit seiner gesamten Basis innerhalb des Gartens steht, erhält die Spezialfähigkeit Nekromantie, die er nicht nur einsetzen kann, um bereits ausgeschaltete Helden ins Spiel zurück zu bringen, sondern darüber hinaus auch, um nicht-einmalige Helden mit der Bezeichnung „Zombie“ oder „Skelett“ im Namen aus der Feldzug-Armee ins Spiel zu bringen.
4. Wenn der Nekropolis-Spieler gewinnt, erhält er 500 Verstärkungspunkte für seine Feldzug-Armee.
5. Spiel als nächstes Szenario *7 Feld der Ehre*.

## SIEGBEDINGUNGEN

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln.

# Szenario D

## DER BOTSCHAFTER



Geräusche einer Feier hallten durch die Landschaft. Eine wichtige Schlacht war unten im Tal ausgetragen worden und das waren eindeutig die Sieger. Zwergenwarlord Hurlskot hielt auf das Lager zu und rief die darin feiernden Krieger an.

„Hallo!“, schrie er, und wagte es nicht, sich dem Verteidigungsgürtel weiter zu nähern, um nicht von einem übereifrigen Bogenschützen erschossen zu werden. Andererseits würde ihn niemand hören, wenn er außerhalb der Bogenreichweite blieb.

Als der Zwerg wieder rufen wollte, bemerkte er ein anschwellendes Geräusch hinter sich. Er wirbelte herum und sah eine beachtliche Gruppe berittener Krieger auf seine Position zueilen, Schwerter und Bögen in Kampfhaltung.

Hurlskot wurde schlagartig klar, daß er in der Klemme steckte, genau zwischen zwei feindlichen Armeen. Wenn er jetzt nicht aufpaßte, würde er einfach niedergetrampelt werden ... oder Schlimmeres.

Er tat das einzige, was ihm noch blieb: Er zog seine Waffe und bereitete sich auf den bevorstehenden Kampf vor.

### SZENARIOZIEL

Ein Warlord der Schwarzpulver-Rebellen ist eingetroffen und stolpert mitten in die Gefechte zwischen Nekropolis- und Elementar-Streitkräften. Er bietet seine Dienste dem Sieger an und hofft damit Ruhm und Reichtum zu erlangen. Es ist die Aufgabe des Angreifers, den Schwarzpulver-Warlord hinwegzufegen, bevor dieser einen Handel mit dem Verteidiger abschließen kann.

**Regeln:** Mage Knight Unlimited

**Armeegröße:** Angreifer 300 Punkte, 3 Aktionen pro Zug. Verteidiger: 200 Punkte, 2 Aktionen pro Zug.

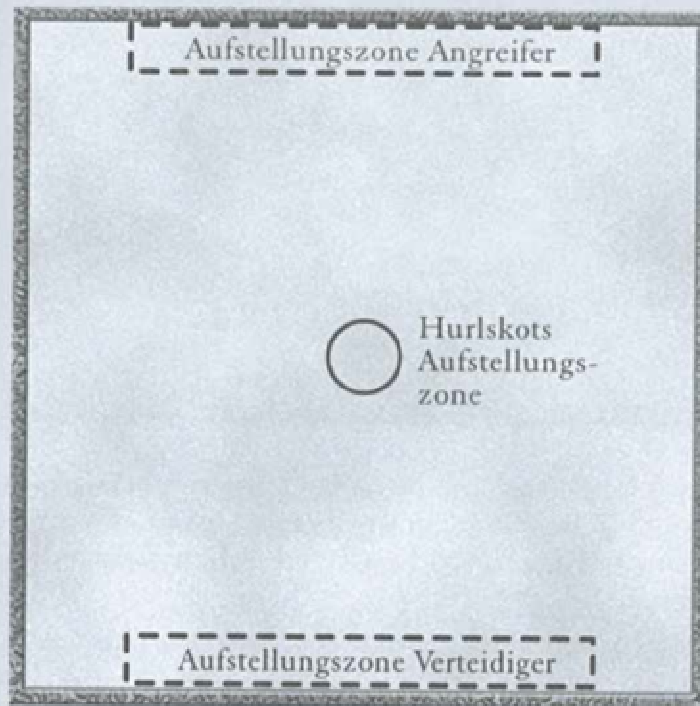
Schlachtfeldgröße: 36 Zoll x 36 Zoll

Zeitbegrenzung: 50 Minuten

Erforderliche Ausrüstung: Ein beliebiger Zwerge-Held

## SPIELAUFGSTELLUNG

Stell das Spiel gemäß Karte auf. Der Spieler, der das Szenario 5 verloren hat, ist der Angreifer. Der andere Spieler ist der Verteidiger.



## SONDERREGELN

1. Jeder Spieler hat für seinen Zug maximal 2 Minuten zur Verfügung! Berittene Angriffe sind eine schnelle Sache...
2. Hurlskot wird 18 Zoll von der Aufstellungszone des Verteidigers entfernt aufgestellt.
3. Die Hurlskot-Figur wird gemäß den Regeln auf Seite 25 als Ziel betrachtet.
4. Wenn ein Spieler Hurlskot gefangen nimmt und ihn in seine Startzone bringt, darf er seiner Feldzug-Armee 333 Punkte an Verstärkungen hinzufügen. Diese Verstärkungen müssen der Fraktion der Schwarzpulver-Rebellen angehören.
5. Wenn der Elementar-Spieler Szenario 5 gewonnen hat, dann spiele als nächstes Szenario 8 *Gegenangriff*. Wenn der Nekropolis-Spieler Szenario 5 gewonnen hat, spiele als nächstes Szenario 9 *Zweikampf*.

## SIEGBEDINGUNGEN

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln

# Szenario E

## DRACHENZAHN



Die Knochen von lange toten Drachen lagen überall im steinigen Tal verstreut herum, angenagt von Raubtieren und zerbrochen vom Zahn der Zeit. In den riesigen Haufen eilten Elementar-Krieger von Fels zu Fels und suchten verzweifelt nach ihrem Schatz.

„Beeil dich!“ wies Jerriana einen nahen Zentauren an. „Wir haben nicht viel Zeit, bevor die Sekte merkt, daß wir hier sind.“ Der Krieger nickte und wandte sich wieder den Felsen zu.

„Zu spät,“ sagte Huhn leise und deutete auf das andere Ende des Drachenfriedhofs. „Sie sind schon da.“

Die zwei Anführer beobachteten grimmig eine Kolonne von Sektenkriegern, die sich durch die Felsen und Knochen auf ihre Position zuarbeitete.

„Wir müssen die Zähne finden,“ sagte Jerriana. „Wo sind sie bloß? Ohne die Zähne sind wir verloren.“

„Da drüben,“ antwortete Huhn und seine Augen fixierten einen entfernten Punkt in der Mitte des Geländes. „Am zerbrochenen Schädel. Der Schlüssel zu unserer Rettung.“

### SZENARIOZIEL

Die Elementaren sind der Sekte zahlenmäßig unterlegen und suchen nun nach einem Weg, ihre Anzahl zu erhöhen. Als sie den Drachenfriedhof erreichen, entsenden Huhn und Jerriana ihre Krieger, nach Drachenzähnen zu suchen. Der Legende nach verwandeln sich Drachenzähne in grausame Krieger, wenn sie mit Trollblut in Berührung kommen.

Sollten sich die Elementar-Krieger lange genug gegen die Sekte halten können, wird Huhn höchst überrascht herausfinden, daß diese Legende der Wahrheit entspricht.



**Regeln:** Mage Knight Unlimited

**Armeegröße:** 200 Punkte, 2 Aktionen pro Zug

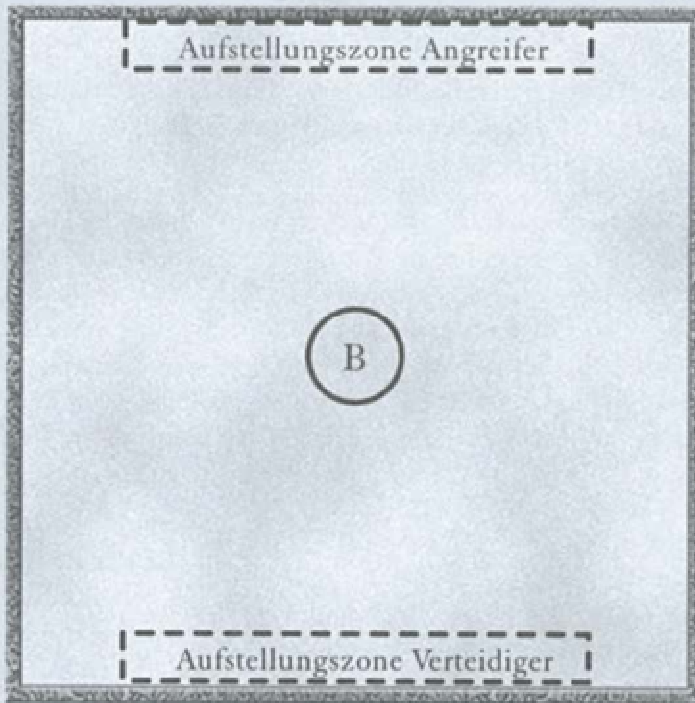
**Schlachtfeldgröße:** 36 Zoll x 36 Zoll

**Zeitbegrenzung:** 50 Minuten

**Erforderliche Ausrüstung:** Standardgeländeteil B

## SPIELAUFGSTELLUNG

Spielauflistung gemäß Karte. Das Standardgeländeteil B stellt den zerbrochenen Schädel dar. Der Nekropolis-Spieler ist der Verteidiger, der Elementar-Spieler ist der Angreifer.



## SONDERREGELN

1. Der zerbrochene Schädel ist ein Gebietsziel gemäß den Regeln über Gebietsziele, Seite 25.
2. Jeder Elementar-Held, der mit seiner gesamten Basis auf dem zerbrochenen Schädel steht, erhält die Spezialfähigkeit Nekromantie, die er nicht nur einsetzen kann, um bereits ausgeschaltete Helden ins Spiel zurück zu bringen, sondern darüber hinaus auch, um nicht-einmalige Helden aus der Feldzug-Armee unverletzt ins Spiel zu bringen.
3. Wenn der Elementar-Spieler gewinnt, erhält er 500 Verstärkungs-Punkte für seine Feldzug-Armee.
4. Spiel als nächstes Szenario 10 *Das letzte Gefecht*.

## SIEGBEDINGUNGEN

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Punktwertung richtet sich nach den Mage Knight Unlimited-Regeln.

# #1 FREIHEIT

Der Troll-Häuptling erhob sich schwankend. Er blickte auf das leichenüber-säte Schlachtfeld und versuchte zu verstehen, was sich dort zugetragen hatte. Einzelne Bilder und Eindrücke flackerten in seiner Erinnerung auf, aber am besten erinnerte er sich an das spöttische Gelächter des Vampirgrafen.

Abgesehen von seinem Verlangen, Darq zu töten, konnte Kossak nichts anderes tun als den Anweisungen seines Bezwingers zu folgen. Bis gerade eben, als der Bann gebrochen wurde, indem die Scharlachrote Krone vom Kopf des Vampirgrafen geschlagen wurde.

„Danke“, sagte Kossak zu Huhn. „Ich stehe für immer in deiner Schuld.“

„Das Land wäre nichts ohne dich, mein Häuptling. Es kann keine Schuld geben.“

Kossak nickte und inspizierte das blutige Schlachtfeld und den rot angehauchten Sonnenuntergang über den westlichen Bergen.

„Wie lange?“

„Monate. Du bist seit letztem Herbst unter Darqs Kontrolle. Wir haben Darq den ganzen Winter über ohne Pause verfolgt. Jetzt haben wir die Scharlachrote Krone und Darqs Einfluß über dich ist gebrochen. Laß uns diesen verwünschten Ort verlassen.“

Kossak knurrte. „Was ist mit Darq?“

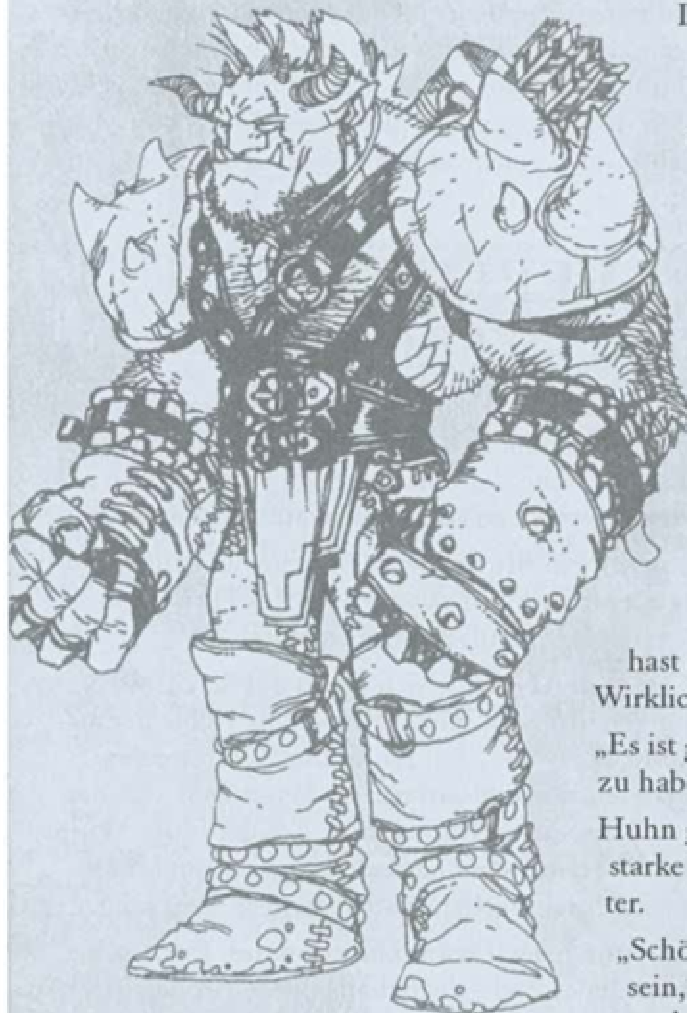
„Er ist noch am Leben. Der Vampirgraf flog davon, als wir die letzten seiner Leute ausgeschaltet haben. Aber ohne die Krone ist Darq nur ein bemitleidenswerter Feigling, der sich nicht einmal traut, gegen den schwächsten von uns anzutreten.“

Kossak grinste und fuhr seinem Cousin durch die Haare. „Das hast du gut gemacht, Huhn. Wirklich gut.“

„Es ist gut, dich wieder bei uns zu haben, Bruder-Häuptling.“

Huhn grinste und legte eine starke Hand auf Kossaks Schulter.

„Schön, wieder zurück zu sein“, sagte Kossak. „Laßt uns nach Hause gehen.“



## #2 DER PERFEKTE SCHUSS

Huhn erschoss einen weiteren Zombie mit einem Bolzen seiner Armbrust und schickte den belebten Körper taumelnd auf den blutbesudelten Boden. Während er seine Waffe lud, suchte er nach Anzeichen von Darq oder Kossak, doch er konnte sie im Gemetzel nicht ausmachen. Darq hatte die Schlacht eröffnet, aber nun beschränkte er sich darauf, sich mit dem Leben seiner Soldaten weitere Zeit zu erkaufen.

Huhn rannte über das Schlachtfeld und streckte nebenbei einen feindlichen Krieger mit dem Schaft seiner Armbrust nieder. Bald hatte er das Feld der Länge nach durchquert und sah Darq, der sich in die Wälder zurückzog, im Schlepptau einen willenlos wankenden Kossak.

Huhn hoffte, daß seine Schätzung zutraf, hob seine Armbrust und schoß. Der Bolzen traf Darq in den Rücken und schleuderte ihn nach vorne. Als Darq auf dem Boden aufschlug, flog ihm die Scharlachrote Krone von der Stirn und kullerte wie ein Reifen über den steinigen Boden. Der Vampir-Lord krabbelte auf allen vieren hinterher, erreichte sie und setzte sie wieder auf - doch zu spät. Der Bann war schon gebrochen.

Kossak drehte sich zu Darq, in seinen Augen flackerte blanke Mordlust.

Bevor Huhn einen weiteren Bolzen laden konnte, hatte sich der Vampirgraf schon in die Lüfte erhoben und flog durch die Bäume, die Krone in seiner Hand, das Schlachtfeld und seinen ehemaligen Gefangenen hinter sich lassend. Huhn brüllte einen mächtigen Kriegsschrei und trieb damit die Elementar-Truppen zum härteren Kampf gegen die jetzt führerlosen Sekten-Streitkräfte an. Nur Minuten später zogen sich die Sekten-Krieger aus dem hoffnungslosen Kampf zurück und verschwanden zwischen den Bäumen.

## #3 VERLUST DER KONTROLLE

Darq bewegte sich durch die Elementar-Krieger, tötete die Verwundeten und saugte ihnen das Herzblut aus, um dadurch Stärke zu gewinnen. Die Schlacht wogte hin und her, aber seine Bemühungen, die Verwundeten zu töten, bevor die Heil-Priester sie erreichen konnten, zeigten erste Erfolge.

Als ein hölzerner Bolzen von seinem Brustpanzer abprallte, wirbelte Darq verärgert zu dem Angreifer herum, nur um zu sehen, daß es Huhn war, Kossaks Möchtegern-Retter, der den Schuß abgegeben hatte.

„Dafür stirbst du,“ zischte Darq und bewegte sich direkt auf den Troll-Artilleristen zu, um dem jungen Troll mit seinen Klauen die Kehle herauszureißen. Der Vampir-Lord wußte genau, daß Huhn nur Zeit für einen einzigen Schuß hatte und bemerkte mit distanziertem Vergnügen, daß der naive Junge erneut auf seine Brust zielte. Darq wußte, daß der junge Warlord nur eine äußerst geringe Chance hatte, den magischen Panzer mit seiner komischen Spielzeug-Waffe zu durchbrechen, also zögerte er nicht länger.

Im allerletzten Moment tat Huhn jedoch etwas Unerwartetes. Er riß seine Waffe hoch und schoß auf ein neues Ziel - die Scharlachrote Krone, die Darq auf dem Kopf trug.

Der Bolzen traf genau und die Wucht des Treffers riß Darq von den Füßen. Während ihn die Metallkante der Krone vor dem Schlimmsten bewahrte, fühlte er, wie sie von seinem Kopf glitt - und damit gleichzeitig die Kontrolle über Kossak verlorenging.

Wenige Augenblicke später hörte er Kossaks markerschütterndes Wutgeheul und er wußte, daß er den wütenden Troll-Warlord nicht mehr kontrollieren konnte. Also brüllte er den Rückzugs-Befehl für die Sekten-Truppen, hob die verbeulte Krone auf und hob sich geradewegs in die Luft, wobei er Huhns drittem Schuß um Haaresbreite entging.

„Ein anderer Ort, eine andere Zeit,“ knurrte Darq zum tobenden Troll-Warlord und flog in Richtung des fernen Nekropolis davon.

## #4 SCHEITERHAUFEN DER SCHANDE

Als Huhns Wut abklang, fand er sich als letzter Krieger auf dem Schlachtfeld wieder. Über den östlichen Bergspitzen ging der Mond auf und beleuchtete geisterhaft die Dutzenden von Körpern, die den Troll-Warlord umgaben.

Alles vergebens. Irgendwo hinter den fernen Bäumen war Darq weiterhin unterwegs ins Sekten-Territorium und er hielt Kossak Totschläger noch immer gefangen.

Seite an Seite mit Kossak war Jerriana durch die Macht der Scharlachroten Krone gebunden und sie begleitete nun Darq und den Troll-Häuptling zu ihrer dunklen Bestimmung in Nekropolis.

Nach vier Monaten Kampf und Jagd lagen nahezu alle seine Kampfgefährten tot zu seinen Füßen. Nur seine eigene Wut und Tapferkeit hatte es ihm gestattet, bis zum Ende zu überleben, bis daß der letzte Feind durch seinen letzten Bolzen fiel.

Doch nun war er allein und fror im kalten Mondlicht der Berge. Und überlegte, was er nun tun sollte.

Er hatte eine schwierige Entscheidung zu treffen. Er konnte Darq weiter nachsetzen und hoffen, den Vampirgrafen zu stellen und - auf ein Wunder hoffend - im Zweikampf zu besiegen. Oder er konnte hier bleiben und die Leichen seiner Freunde in einem riesigen Begräbnisfeuer verbrennen. Ließ er die Toten dort wo sie waren, dann würden die Sekten-Grabräuber am nächsten Morgen auftauchen und sie in unaufhaltbare, fleischfressende Zombies verwandeln.

Wenn er aber hierblieb, um die Toten zu verbrennen, dann konnte er alle Hoffnung fahren lassen, Darq zu erwischen, bevor er mit Kossak und Jerriana Nekropolis erreichen würde.

Zerrissen zwischen dem Wunsch, Kossak zu befreien und dem schrecklichen Wissen, was die Nekropolis-Sekte mit einem Dutzend Troll-Zombies den nahegelegenen Elementar-Dörfern antun würde, tat er das einzige, was ihm übrig blieb. Er sammelte Holz für den Scheiterhaufen und betete um ein gnädiges Schicksal für Kossak und Jerriana.

## #5 SCHWARZE SCHNEIDE

Kossak fühlte das verzauberte Messer sein Herz berühren und seine Lebenskraft begann zu schwinden. Der mächtige Troll gab ein lautes Kreischen von sich und ruckte an seinen dicken Ketten, die ihn an dem Holztisch fesselten. Seine Kraft konnte den nekromantischen Zaubersprüchen nichts entgegensetzen, mit denen seine Ketten versehen waren, und so war er den Händen seiner Peiniger hilflos ausgeliefert.

Er kämpfte den Schmerz nieder, atmete tief durch und versuchte seinen Kopf weit genug zu drehen, damit er das Heft des Messers zwischen die Zähne bekommen konnte, um es aus seinem Körper zu ziehen.

Doch das Messer war zu weit entfernt und die rubinrot glimmende Klinge saugte weiter an seinem Blut. Schwärze begann sich an den Rändern seines Bewußtsein breit zu machen und in seinen Ohren machte sich anschwellender Lärm breit. Er würde durch die Hand der widerlichen Nekromanten sterben und es gab nichts, was er dagegen tun konnte.

Doch dann änderte sich die Situation und die Lebensenergien begannen in ihn hineinzufließen anstatt herausgezogen zu werden. In seinem Geist tauchten dunkle und gewalttätige Gedanken auf und Wut erfüllte sein Herz. Wahnvorstellungen durchzuckten seinen Verstand; Visionen von brennenden Wäldern und Waldelfen, die von den brennenden Bäumen stürzten. Diese Vorstellung brachte dem neuen Kossak Vergnügen jenseits aller Vorstellungskraft.



Das Messer wurde mit einem Ruck aus seinem Körper gezogen und Kossak fühlte, wie sich das Loch von selbst schloß. Als der Troll die Augen öffnete, stand sein Herr und Meister vor ihm, Darq der Korrupte, mit einem seltsamen Ausdruck der Freude auf seinem Gesicht.

„Willkommen in der langen Nacht, Kossak Mageslayer,“ sagte Darq, „und in deiner neuen Rolle als loyaler Diener der Sekte.“

Kossak grinste seinen Mentor breit an und zeigte dabei seine neuen Vampirzähne. Der Vampir-Troll konnte sich keine schönere Aufgabe vorstellen, als seinem neuen Herrn zu dienen.

In einem offiziellen Spiel braucht ihr keine Zeit für die Beantwortung dieser Fragen zu verschwenden und verwendet statt dessen einfach das folgende Mage Knight-Standardspiel:

- 1) Die Spielfläche ist 36 x 36 Zoll groß.
- 2) Jede Armee hat eine Armeegröße von 200 Punkten, was für jeden Spieler 2 Aktionen pro Zug ergibt.
- 3) Das Zeitlimit für das Spiel beträgt 50 Minuten.
- 4) Beim Aufbau des Schauplatzes legt jeder Spieler vier Standard-Geländeteile neben das Schlachtfeld. Standard-Geländeteile können kostenlos von der Homepage [www.mageknight.de](http://www.mageknight.de) heruntergeladen werden.
- 5) Erhöhtes Gelände wird nicht eingesetzt.
- 6) Folgt der Mage Knight-Etikette und habt viel Spaß!

## DIE MAGE KNIGHT ETIKETTE

Miniaturenspiele haben kein eingeschränktes und festgelegtes Regelkorsett wie Brett- und Kartenspiele. Das ist gut, denn mit etwas Fantasie kann man eine Menge toller Szenarien und Geländeideen verwirklichen: Die Butterdose wird zum heiligen Steinaltar und der Schlüsselanhänger in der Tischmitte zur Schatztruhe. Dem Helden, dem es gelingt, die Schatztruhe zur Tischkante zu transportieren, wird Sieger!

Andererseits kann es zu Situationen kommen, die von den Regeln nicht abgedeckt werden. Wir haben zwar versucht, möglichst wasserdichte Regeln zu schreiben, wissen aber, dass es zu Situationen kommen kann, in denen die Spieler über eine Regel verschiedener Meinung sind. Um Auseinandersetzungen zu vermeiden, schlagen wir die folgende Etikette vor:

- 1) Die Spieler sollten die Kampfscheiben während des Spiels nicht drehen, wenn der betroffene Held nicht gerade Schaden erlitten oder Heilung erfahren hat. Und in diesem Fall sollte die Kampfscheibe auch nur die erforderliche Anzahl an Klicks gedreht werden, nicht weiter. Mit anderen Worten: Es ist nicht erlaubt, zu gucken, was da demnächst denn so kommt.
- 2) Da man die Figuren immer wieder in die Hand nehmen muss, um die Kampfscheiben zu bewegen, sollte man hierbei die Position des Helden und seinen Blickwinkel markieren.
- 3) Bei manchen Helden ragen Waffen, Arme oder andere Teile über die Basis hinaus, weswegen es manchmal schwierig sein kann, einen einwandfreien Basenkontakt zwischen zwei Helden herzustellen. Gelingt dies irgendwie nicht, so sollten sich die Spieler darauf einigen, wann sich die Helden trotzdem in Basenkontakt befinden.
- 4) Es kann zu nicht eindeutig festlegbaren Situationen kommen, zum Beispiel bei der Frage, ob eine Schusslinie über oder neben der Basis eines Helden entlang läuft oder ob genügend Platz zwischen zwei Helden ist, damit noch ein dritter Held dazwischen passt. Verständlicherweise kann man da geteilter Meinung sein. In all diesen Fällen wird gewürfelt: Bei einer 1, 2 oder 3 ist die Aktion nicht erlaubt, bei 4, 5 oder 6 ist die Aktion dagegen erlaubt.
- 5) Im Internet werden auf der Seite [www.mageknight.de](http://www.mageknight.de) mit der FAQ (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen) viele Fragen beantwortet.

## ANHANG B

# Eigene Szenarien und Feldzüge entwerfen

Wenn du den vorgegebenen Feldzug gespielt hast, dann wirst du eigene Feldzüge entwerfen wollen. Die Szenarien, die einen Feldzug ausmachen, müssen dazu von dir und deinem Mitspieler gestaltet oder zusammengestellt werden.

Jedes Szenario aus diesem Buch kann auch für eine Feldzüge verwendet oder umgeschrieben werden, darüber hinaus findest du auf [www.mageknight.de](http://www.mageknight.de) und [www.mageknight.com](http://www.mageknight.com) weitere Szenarien.

Das Wichtigste ist, daß du beim Entwurf des Feldzugs und der Szenarien beliebige Sonderregeln und Geländeteile verwenden kannst.

Die folgenden Abschnitte enthalten Tipps und Hinweise zur Gestaltung eigener Szenarien und Feldzüge. Jede hier vorgestellte Regel kannst du beliebig abändern, wenn du der Meinung bist, dass es deinem Szenario zugute kommt. Wie dir vielleicht aufgefallen ist, brechen sogar einige der Szenarien im Feldzug um die Scharlachrote Krone bereits mit den Regeln.

Die einzige wirkliche Einschränkung ist, daß alle beteiligten Spieler mit allen Einzelheiten der Szenarien einverstanden sein müssen, bevor sie für einen Feldzug verwendet werden. Abgesehen davon ist deiner Phantasie keine Grenze gesetzt!

*Hinweis: Szenarien müssen nicht kompliziert sein, um Spaß zu machen. Der Gebrauch von nur einer oder zwei Sonderregeln oder der Einsatz eines speziellen Geländes kann bereits eine Fülle von neuen Herausforderungen bieten.*

## SZENARIEN GESTALTEN

Es gibt eine Reihe von Regeln, die sich bei der Gestaltung von Szenarien bewährt haben und die eine interessante und ausgewogene Spielumgebung garantieren.

## ARMEEGRÖSSE

Szenarien können mit jeder Armeegröße gespielt werden, bis hin zur Größe der gesamten Feldzug-Armee. Armeegrößen bis zu 500 Punkten funktionieren gut mit den Mage Knight Unlimited-Regeln, Spiele mit höheren Punktwerten funktionieren am besten mit den Mage Knight Conquest-Regeln.

Abhängig von der Armeegröße, der Spieldauer, der Schlachtfeldgröße und der benutzten Regeln sind die Anhaltswerte im Folgenden aufgelistet. Wenn du dir das Ebenensystem noch mal anschauen willst, dann schlage Seite 27 auf.

Ebene	Armeegröße	Zeitbegrenzung	Spielfeld	Regeln
1	200	50 Minuten	36 x 36 Zoll	Unlimited
2	400	60 Minuten	36 x 36 Zoll	Unlimited
3	1200	90 Minuten	36 x 72 Zoll	Conquest
4	2000	120 Minuten	36 x 72 Zoll	Conquest

## SPIELAUFGSTELLUNG

Szenarien, die mit den Mage Knight Unlimited-Regeln gespielt werden und in denen keine Großfiguren oder Castle-Sektionen vorkommen, sollten auf einem Spielfeld mit einer Größe von 36 Zoll x 36 Zoll gespielt werden, wie auf Seite 71 beschrieben.

Szenarien, in denen die Conquest-Regeln, Caste-Sektionen oder Großfiguren zum Einsatz kommen, sollten mit einer Spielfeldgröße von 72 Zoll x 36 Zoll gespielt werden, wie auf Seite 4 beschrieben

## SONDERREGELN

Wie die Vielzahl von interessanten Sonderregeln im vorgegebenen Feldzug zeigen, kannst du bei der Szenario-Gestaltung in diesem Bereich die meiste Kreativität einbringen. Einzigartiges Gelände, besondere Siegbedingungen, Wetter oder Zufallsereignisse können unter Zuhilfenahme von Szenario-Sonderregeln dargestellt werden.

## STARTSPIELER

Die Aufteilung in Angreifer oder Verteidiger in einem Feldzug entbindet nicht von der Notwendigkeit, den Startspieler in jedem Szenario durch einen Würfelwurf zu bestimmen, denn der Angreifer zieht nicht zwangsläufig als erstes. Wenn die eine oder andere Seite zwangsläufig als erstes zieht, dann wird dies in den Szenario-Sonderregeln gesagt.

## VERSTÄRKUNGEN

Nach jedem Szenario können die Spieler Verstärkungen für ihre Feldzug-Armee erhalten. Die Anzahl der Verstärkungspunkte variiert je nach Größe der Armee, dem Szenariotyp und den Sonderregeln. Wenn die beiden Armeen in einem Szenario unterschiedlich groß ausgelegt sind, dann wird die größere Armee zur Berechnung der Verstärkung herangezogen. Die Anzahl der Verstärkungspunkte muß beim Entwurf des Szenarios in der Szenariobeschreibung genannt werden.

*Hinweis: Wenn du deine eigenen Feldzüge gestaltest und entscheidest, dem einen oder anderen Spieler einseitige Vorteile zu verschaffen, dann mußt du sicherstellen, daß der verlierende Spieler die Möglichkeit erhält, Verstärkungen durch gutes Spiel und Ausnutzen von günstigen Gelegenheiten zu gewinnen.*

Wenn ein Spieler ein oder zwei Gefechte verliert, dann ist damit noch nicht der gesamte Feldzug verloren. Vergiß außerdem nicht, dass beide Seiten den Szenarien zustimmen müssen und dass Szenarien gestaltet werden, noch bevor du weißt, auf welcher Seite du spielen wirst. Mit anderen Worten, es macht wenig Sinn, ein Szenario so zu gestalten, dass eine Partei es nicht gewinnen KANN.

## SIEGBEDINGUNGEN

Bei den meisten Szenarien sollte der Gewinner durch die allgemeinen Spielregeln bestimmt werden. Dennoch können Sonderregeln zur Anwendung kommen und zusätzliche Gewinn- oder Verlustpunkte ermöglichen.



Beispielsweise kann es in einem Szenario darum gehen, ein spezielles Ziel zu erobern oder ein Objekt in Besitz zu nehmen oder eben dieses zu verhindern.

*Hinweis: Szenarien können so gestaltet werden, daß die eine oder andere Seite nicht mit gleichen Punktwerten oder Aufstellungszonen beginnt. Im weiteren Verlauf des Feldzuges sollte aber keine Seite einen übermäßigen Vorteil über die andere haben.*

## ENTWURF DER FELDZUG-ARMEE

Nachdem alle Szenarien ausgewählt oder entworfen und in das Ebenen-System eingebunden wurden, müssen die Spieler ihre Armeen auswählen, wie im Abschnitt Die Feldzug-Armee auf Seite 28 beschrieben.

Jede Armee sollte Zugriff auf alle verschiedenen Figurentypen erhalten, unabhängig davon, welche Seite man spielt. Wenn zum Beispiel ein Szenario einen Streitwagen verlangt, dann sollten beide Spieler auch einen Streitwagen auswählen können.

Ist dies nicht der Fall, muß das Szenario angepasst oder entfernt werden.

*Hinweis: Gerade bei kleineren Armeen können Verluste dazu führen, daß die Armee in späteren Szenarien die geforderten Herausforderungen nicht mehr bewältigen kann. Große Feldzug-Armeen sind also im Sinne eines besseren Spiels.*

Denke sorgfältig über die Anforderungen jedes Szenarios und die möglichen Gewinne und Verluste nach, wenn du deine Feldzug-Armee auswählst. Bau deine Strategie für spätere Szenarien nicht auf Figuren auf, über die du bis dahin möglicherweise garnicht mehr verfügst.

Die Spieler sollten keine Castle-Sektionen in ihre Feldzug-Armeen aufnehmen. Wenn in einem Szenario Castle-Sektionen benötigt werden, können diese Bauteile auch aus den verfügbaren Sektionen der Spieler ausgewählt werden. Wenn in einem Szenario Castle-Sektionen verwendet werden, sollte dies Einfluß auf die verfügbare Armee-Stärke in diesem Szenario haben.

## DER SIEG WARTET!

Jetzt bist du mit allem ausgerüstet, was du zum Spielen von Mage Knight in all seinen vielfältigen Formen benötigst. Die nächsten Schritte bestehen daraus, einen Mitspieler zu finden, deinen Feldzug zu planen und die mächtigste Armee weit und breit aufzustellen. Und nicht vergessen: es gibt nichts, was deinen Vormarsch stoppen kann!

# Credits

Jordan Weisman: Kampfscheibensystem, Mage Knight-Kernkonzept und Universum  
Kevin Barrett: Mage Knight Streitwagen, Drachen, Lancers, Rebellion, Sinister, Tanks, Unlimited, Whirlwind

## Die WizKids Armee

Chris Borman: WizKids Modelldesigner  
Jay Borman: WizKids Modelldesign-Direktor  
Brady Bugge: WizKids Modelldesigner  
James Carter: WizKids Modelldesigner  
Elizabeth Dunlap: WizKids Modelldesigner  
Sandra Garavito: Art Direction und Graphikdesign  
Jeff Grace: WizKids Modelldesign-Direktor  
Scott Hungerford: Editor, Scharlachrote Krone Szenarien & Titanen-Regeln  
Tim Kauffman: Modelldesigner  
Shawn Knapp: Modelldesigner  
Phil Lewis: Modelldesigner  
Jim Long: WizKids Design Direktor, Feldzug & Conquest-Regeln  
Michelle Lyons: Editor  
Jon Mathews: Modelldesigner  
Derek Miller: Modelldesigner  
Mike Mulvihill: Mage Knight Dungeons, Feldzug, Conquest, Titanen  
Sharon Turner Mulvihill: Editor, Produktionsmanagement  
Bob Naismith: Modelldesigner  
Ethan Pasternack: Grafikdesign  
Kevin Perrine: Grafikdesign  
Tim Prow: WizKids Modelldesigner  
Ian Redditt: Entwicklung und Design, Feldzug, Castles, Streitwagen, Conquest, Drachen, Tanks, Titanen, Unlimited, Scharlachrote Krone Szenarien  
Matt Robinson: Entwicklung und Design, Drachen, Titanen, Tanks, Scharlachrote Krone Szenarien  
Steve Saunders: WizKids Modelldesign-Direktor  
James Van Schaik: Modelldesign  
Tony Simione: WizKids Modelldesign  
Chris Steely: Grafikdesign  
Dave Summers: WizKids Modelldesign  
Tina Wegner: Design-Koordinator  
Dawne Weisman: Art Direction  
Jeff Wilhelm: WizKids Modelldesign  
John Winter: Modelldesign

## Verbündete der WizKids Armee

Blue Radish Studios: Modelldesign  
Pete Fenlen: Karte des Landes  
Howard Kalish Studios: Modelldesign  
Idea + Design Works, LLC: Konzeptskizzen  
MystroMenace Studios: Modelldesign  
Ray Woodhouse Photography: Fotografie

## Die Fanpro Armee

Heli-Detlef Harz: Übersetzung  
Christian Lonsing: Übersetzung, Lektorat und Layout  
Tobias Wiersch: Lektorat

## Mit besonderem Dank an folgende Testspieler

Dave Chase, Brian Hill, Rich Himler, Isaac King, Jon Leitheusser, Derek Levesque, Chris Lohow, Curtis Malone und Gus Schultz.