



# HEROIC QUESTS

Die Zitadelle

# Heroic Quests • Szenarien Die Zitadelle

## Szenario #1: Rache für Arista

**Hintergrund:** Tapfere Helden müssen die atlantische Himmelszitadelle betreten und sich hindurchkämpfen, um Captain Salidar zu besiegen.

**Ziel:** Bringe in die *Callius* ein, sammle genügend Erfahrungspunkte und magische Fähigkeiten, um dich Captain Salidar stellen zu können, dann greife an und vernichte ihn im Namen der Rache!

**Zeitlimit:** 60 Minuten

**Schwierigkeitsgrad:** Hoch

**Teamgröße:** 2 Spieler, 100 Punkte-Heldenteam.

**Mage Spawn Pool:** Sowohl Mage Spawn als auch Helden der Atlantisgilde-Fraktion können in den Mage Spawn Pool gelegt werden. Captain Salidar wird ebenfalls in diesen Pool gelegt, kommt allerdings erst ins Spiel, wenn die Oberschurken-Märke gezogen wird.

**Spielplan:** Benutze den Bibliothek-Spielplan (Libraries).

**Zusatzmaterial:** Für dieses Szenario benötigst du die Figur des Captain Salidar. Die Verwendung von Artefakten und Türen wird empfohlen.

**Bühne frei:** Der Spielaufbau erfolgt gemäß den Mage Knight Dungeons-Regeln mit den folgenden Sonderregeln.

**Sonderregel #1:** Um sicherzustellen, dass Captain Salidar gezogen wird, wird die Oberschurke-Märke (Master Adversary) mit in den Monstermarkenpool gelegt. Sobald alle Monstermarken auf dem Spielplan platziert sind, werden alle übrigen Monstermarken aufgedeckt. Ist die Oberschurke-Märke darunter, so werden alle Monstermarken entfernt und erneut platziert. Dies wird solange fortgeführt, bis die Oberschurke-Märke nicht unter den aufgedeckten ist.

**Sonderregel #2:** Wird während des Spiels die Oberschurke-Märke aufgedeckt, so wird an ihrer Stelle Captain Salidar platziert. Captain Salidar kann keinesfalls vorher eingesetzt werden.

**Sonderregel #3:** Befinden sich am Ende eines Zuges eines Spielers Mage Spawn auf dem Spielplan, so wird gewürfelt: Bei einer 1 wird in der Ziardelle der Alarm ausgelöst. Von diesem Zeitpunkt an wird, wenn Monstermarken in Mage Spawn umgewandelt werden, 2 zum Würfelwurf addiert. Ergebnisse über 12 zählen als 12. Der Alarm kann nur einmal ausgelöst werden.

**Sieg:** Das Dungeonsteam, das Captain Salidar ausschaltet, gewinnt das Szenario. Wird Captain Salidar nicht ausgeschaltet, dann gewinnt das Team, das mit dem meisten Gold aus der Ziardelle entkommt.

## Szenario #2: Knochensuche

**Hintergrund:** Die Heldenteams müssen in die *Callius* eindringen und Aristas Knochen ausfindig machen. Wenn immer es gelingt, die Knochen zu finden und damit aus der Ziardelle zu entkommen, wird von der Nekropolissee eine ordentliche Belohnung erhalten.

**Ziel:** Eine der Schatztruhen enthält die Knochen von Arista der Nachthexe. Sammle ihre Überreste ein und verlasse mit ihnen das Dungeon.

**Zeitlimit:** 30 Minuten pro Mitspieler

**Schwierigkeitsgrad:** Mittel

**Teamgröße:** Heldenteam von 100 Punkten pro Spieler.

**Mage Spawn Pool:** Sowohl Mage Spawn als auch Helden der Atlantisgilde-Fraktion können in den Mage Spawn Pool gelegt werden.

**Spielplan:** Benutze den Kerker-Spielplan (Prisons).

**Zusatzmaterial:** Für dieses Szenario benötigst du die Figur des Captain Salidar. Die Verwendung von Artefakten und Türen wird empfohlen.

**Bühne frei:** Der Spielbau erfolgt gemäß den Mage Knight Dungeons-Regeln.

**Sonderregel #1:** Um sicherzustellen, dass Captain Salidar gezogen wird, wird die Oberschurke-Märke (Master Adversary) mit in den Monstermarkenpool gelegt. Sobald alle Monstermarken auf dem Spielplan platziert sind, werden alle übrigen Monstermarken aufgedeckt. Ist die Oberschurke-Märke darunter, so werden alle Monstermarken entfernt und erneut platziert. Dies wird solange fortgeführt, bis die Oberschurke-Märke nicht unter den aufgedeckten ist.

**Sonderregel #2:** Immer wenn eine Schatztruhe geöffnet wird, wird ein weiterer Würfel geworfen: Bei einer 6 enthält die Schatztruhe Aristas Knochen zusätzlich zu dem angegebenen Schatz bzw. der Falle. Wenn nur noch eine Schatztruhe übrig ist, und die Knochen bis dahin nicht gefunden wurden, so befinden sie sich in dieser letzten Truhe.

8

**Sonderregel #3:** Befinden sich am Ende eines Zuges eines Spielers Mage Spawn auf dem Spielplan, so wird gewürfelt: Bei einer 1 wird in der Ziardelle der Alarm ausgelöst. Von diesem Zeitpunkt an werden beim Umwandeln von Monstermarken in Mage Spawn 2 zum Würfelwurf addiert. Ergebnisse über 12 zählen als 12. Der Alarm kann nur einmal ausgelöst werden.

**Sieg:** Das Dungeonsteam, das den Dungeon mit Aristas Knochen verläßt, hat gewonnen. Entkommt niemand mit Aristas Knochen, so gewinnt das Team, das mit dem meisten Gold aus der Ziardelle entkommt.

## Szenario #3: Rettet die Zwergel!

**Hintergrund:** Die Atlantisgilde hat einige wichtige Anführer der Zwergenkrieger gefangen genommen und sie in den Kerken der Himmelsziardelle *Callius* eingesperrt. Das Rebellenteam muss in die atlantische Festung eindringen und so viele Schwarzpulver-Rebellen wie möglich befreien. Das atlantische Team muss die Zwergengefangenen in Sicherheit bringen, fort von den Rebellen, die darauf hoffen, sie befreien zu können. Erschwerend kommt hinzu, dass Sklaven und Gefangene einen Aufstand durchführen und die Hallen der Seyhrianischen Ziardelle mit tobendem Volk und Mage Spawn angefüllt sind.

**Dungeon-Kampagnennotiz:** Dieses Szenario kann als erster Teil einer größeren Dungeon-Kampagne gespielt werden. Szenario #4 vervollständigt die Kampagne. Folge den Dungeon-Kampagneregeln weiter unten, wenn beide Spieler einverstanden sind.

**Ziel:** Sammle soviel Gold und befreie so viele Zwergengefangene wie möglich.

**Zeitlimit:** 1 Stunde 20 Minuten.

**Schwierigkeitsgrad:** Mittel

**Teamgröße:** 2 Spieler. Heldenteam von 100 Punkten pro Spieler.

**Mage Spawn Pool:** Sowohl Mage Spawn als auch Helden der Atlantisgilde-Fraktion können in den Mage Spawn Pool gelegt werden. Captain Salidar wird nicht benötigt.

**Spielplan:** Benutze den Kerker-Spielplan (Prisons).

**Zusatzmaterial:** Sechs Zwergenfiguren aus dem Mage Knight-Spiel mit Punktwert unter 30 Punkten werden benötigt. Der Dwarven Berserker, Dwarven Miner und Dwarven Pikeman kommen beispielsweise in Frage. Stelle die 6 Zweige neben den Spielplan; sie bilden den Gefangenen-Pool. Die Verwendung von Artefakten und Türen wird empfohlen.

**Bühne frei:** Der Spielbau erfolgt gemäß den Mage Knight Dungeons-Regeln.

**Sonderregel #1:** Jede Schatztruhe enthält die Schlüssel für die Handschellen eines Zwerges, sowie evtl. angegebene Gold. Ignoriere alle Boni und Spezialfähigkeiten für Bewegung, Angriff, Verteidigung und Schaden des Schatzes, jedoch nicht die Falle.

**Sonderregel #2:** Wenn du eine Schatztruhe öffnest und den Schatz an dich nimmst, tritt einer der gereiteten Zwergengefangenen in den Dienst deines Heldenteams. Wähle einen Zwerg aus dem Gefangenen-Pool und platziere ihn in einem Feld, das an den

9

Helden angrenzt, der den Schatz an sich nahm. Gerettete Zwerge werden zu Mitgliedern deines Heldenteams, liefern allerdings keine zusätzlichen Aktionen.

**Sonderregel #3:** Befinden sich am Ende eines Zuges eines Spielers Mage Spawn auf dem Spielplan, so wird gewürfelt: Bei einer 1 wird in der Ziadelle der Alarm ausgelöst. Von diesem Zeitpunkt an werden beim Umwandeln von Monstermarken in Mage Spawn 2 zum Würfelwurf addiert. Ergebnisse über 12 zählen als 12. Der Alarm kann nur einmal ausgelöst werden.

**Sieg:** Entkommt mindest ein Held deines Teams vor Erreichen des Zeitlimits aus dem Dungeon, so ist jeder Zwerg, der ebenfalls aus dem Dungeon entkommen ist, 1000 Goldstücke wert. Das Team mit dem meisten Gold gewinnt.

**Kampagnensieg:** Für jeden Zwerg, den du rettest und aus dem Dungeon bringst, bekommst du einen Siegpunkt und kannst diesen darauf verwenden, einen deiner Helden eine Stufe aufsteigen zu lassen. Dies stellt die Informationen dar, die die Helden von den Gefangenen bekommen. Notiere die Siegpunktzahl für dieses Szenario. Deine überlebenden Helden erhalten diesen Stufenanstieg vor dem nächsten Szenario. Ausgeschaltete Helden beginnen das Szenario 4 auf Stufe 1. Gerettete Zwerge werden nicht in das Szenario #4 übernommen.

## Szenario #4: Himmelssabotage!

**Hintergrund:** Die Nekropolissekte schickt ein Helden team in die *Callius*, um die Magestone-Steuerelemente zu zerstören, die die Festung in der Luft halten. Die Atlanter schicken eine geheime Einsatztruppe, um die Helden der Sekte zu stoppen. In höchster Einsatzbereitschaft erhalten die Verteidiger der *Callius* den Befehl, alle Eindringlinge auszuschalten.

**Ziel:** Der Nekropolissekte-Spieler versucht die Steuereinrichtungen in der Himmelszidelle zu beschädigen, während der Atlantis-Spieler versucht, diese zu reparieren, um die Vernichtung der Zidelle zu verhindern.

**Zeitlimit:** 1 Stunde 20 Minuten.

**Schwierigkeitsgrad:** Hoch

**Teamgröße:** 2 Personen. Helden team von 150 Punkten pro Spieler.

**Kampagnen-Teamgröße:** Jeder Spieler startet mit seinen vollständig geheilten Helden aus dem Szenario #3.

**Mage Spawn Pool:** Sowohl Mage Spawn als auch Helden der Atlantissgilde-Fraktion können in den Mage Spawn Pool gelegt werden. Captain Saldar wird ebenfalls in diesen Pool gelegt, kommt allerdings erst ins Spiel wenn die Oberschurke-Märke gezogen wird.

**Spielplan:** Benutze den Bibliothek-Spielplan (Libraries).

**Zusatzmaterial:** Die Verwendung von Artefakten und Türen wird empfohlen.

10

**Bühne frei:** Der Spiel Aufbau erfolgt gemäß den Mage Knight Dungeons-Regeln.

**Sonderregel #1:** Um sicherzustellen, dass Captain Saldar gezogen wird, wird die Oberschurke-Märke (Master Adversary) mit in den Monstermarkenpool gelegt. Sobald alle Monstermarken auf dem Spielplan platziert sind, werden alle übrigen Monstermarken aufgedeckt. Ist die Oberschurke-Märke darunter, so werden alle Monstermarken entfernt und erneut platziert. Dies wird solange fortgeführt, bis die Oberschurke-Märke nicht unter den aufgedeckten ist.

**Sonderregel #2:** Befinden sich am Ende eines Zuges eines Spielers Mage Spawn auf dem Spielplan, so wird gewürfelt: Bei einer 1 wird in der Ziadelle der Alarm ausgelöst. Von diesem Zeitpunkt an werden beim Umwandeln von Monstermarken in Mage Spawn 2 zum Würfelwurf addiert. Ergebnisse über 12 zählen als 12. Der Alarm kann nur einmal ausgelöst werden.

**Sonderregel #3:** Die Schatztruhen werden zu anfangs nicht platziert, nur der Pool an Schatztruhen (siehe Sonderregel #5).

**Sonderregel #4:** Anstelle von 4 Schwachen und 2 Standard Monstermarken legt jeder Spieler 4 Standard und 2 Starke Marken in den Monsterpool.

**Sonderregel #5:** Ein Nekropolissheld mit einem Schadenswert von mindestens 2, der sich in einer Dungeon-Sektion ohne beschädigtes Steuerelement befindet, kann für 6 Bewegungspunkte ein Magestone-Steuerelement beschädigen. Das Steuerelement wird dann durch eine Schatztruhe aus dem Pool dargestellt und benachbart zum beschädigenden Helden platziert. Im ersten Spielzug können keine Steuerelemente beschädigt werden. Beschädigte Steuerelemente können nur in offenem oder schwierigem Gelände platziert werden und nicht innerhalb von 3 Feldern zueinander. Keine Dungeon-Sektion darf mehr als ein beschädigtes Steuerelement enthalten.

**Sonderregel #6:** Am Ende jedes Spielzuges in dem sich beschädigte Steuerelemente im Dungeon befinden, wird für jedes Element mit zwei Würfeln gewürfelt: Bei einer 11 oder 12 explodiert das Element. Entferne die Schatztruhe aus dem Dungeon und stelle sie zum Nekropolis-Spieler. Jede Figur in der gleichen Dungeons-Sektion mit einem explodierenden Steuerelement nimmt 2 Klicks Schaden.

**Sonderregel #7:** Der Atlantis-Spieler kann beschädigte Steuerelemente reparieren, indem er die Falle der Schatztruhe gemäß den MK-Dungeons-Regeln entschärft. Nur die Fallen im Deckel der Schatztruhe zählen zur Reparatur; Kontrollelemente enthalten keine Schätze. Helden der Nekropolissekte können Steuerelemente nicht reparieren. Wird die Falle erfolgreich entschärft, so wird das Steuerelement von der Karte genommen und zum Atlantis-Spieler gelegt. Wird die Falle ausgelöst, so explodiert das Steuerelement; nimm die Schatztruhe dann von der Karte und lege sie zum Nekropolis-Spieler.

**Sieg:** Am Ende des Spiels bekommt der Nekropolis-Spieler 1 Siegpunkt für jedes explodierte Element. Der Atlantis-Spieler bekommt 2 Siegpunkte für jedes reparierte Element. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Atlanter.

**Kampagnensieg:** Werden Szenario #3 und #4 als zweiteilige Kampagne gespielt, so werden die in beiden Szenarien erbeuteten Siegpunkte addiert. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Kampagnensieger.

11