



HEROIC QUESTS

Magestone-Minen

Heroic Quests • Szenarien Magestone-Minen

Szenario #1 Corpheus muss sterben!

Hintergrund: Wäckerer Heldenteams müssen in eine der größten atlantischen Magestone-Abbausstätten eindringen und den Golem Corpheus zerstören, koste es was es wolle.

Ziel: Dringe in die Minen von Scythria ein, sammle genügend Erfahrungspunkte und magische Schlagkraft, um dich Corpheus zu stellen, dann greife ihn an und zerstöre ihn ohne Gnade!

Zeitlimit: 30 Minuten pro Spieler

Schwierigkeitsgrad: Hoch

Teamgröße: 100 Punkte Heldenteam pro Spieler

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

Spielplan: Benutze den Spielplan der unterirdischen Minen (Undermines).

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

Bahne frei: Der Spielbau erfolgt gemäß den Mage Knight Dungeons-Regeln mit den folgenden Sonderregeln.

Sonderregel #1: Um sicherzustellen das Corpheus 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 Corpheus platziert. Corpheus kann keinesfalls vorher eingesetzt werden.

Sonderregel #3: Frisch abgebauter Magestone hat viele magiezersetzenden und mutierenden Eigenschaften. Jedes Mal wenn eine Spezialfähigkeit mit dem Zusatz „Magisch“ in einer Aktion eingesetzt oder eine Aktion durch eine solche Fähigkeit beeinflusst wird, wird ein Würfel geworfen: Bei einer 1 wird die Wirkung der Spezialfähigkeit ignoriert. Kann die Aktion dadurch nicht durchgeführt werden, so ist sie vergebend.

Sieg: Das Dungeonsteam, das Corpheus ausschaltet, gewinnt das Szenario. Wird Corpheus nicht ausgeschaltet, dann gewinnt das Team, das mit dem meisten Gold aus der Zielaide entkommt.

Szenario #2: Raube das Magestone!

Hintergrund: Heldenreits müssen in die Minen von Scythra eindringen und sowohl Magestone wie möglich rauben. Ein zweites Heldenreits, den Atlanten treu ergeben, muss sowohl Magestone wie möglich sicherstellen, bevor die Rebellen die mit diesem wertvollen atlantischen Rohstoff entkommen! Doch die Gruppen sollten sich vorsehen: roher Magestone kann unvorhersehbare Auswirkungen auf die magischen Fähigkeiten eines Helden haben.

Ziel: Die Schatztruhen im Dungeon enthalten neben dem Magestone keine Schätze. Behandle den Goldwert des Schatzes als ein Maß für den Wert des Magestones in der Truhe. Ignoriere sämtliche Boni auf Bewegung, Angriffs-, Verteidigungs- und Schadenswert und den Schatztyp. Fallen werden allerdings nicht ignoriert.

Zeitlimit: 1 Stunde

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Teamgröße: 2 Spieler, Heldenreits von 100 Punkten pro Spieler.

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

Spielplan: Benutze den Spielplan der unterirdischen Minen (Uderrunes).

Zusatzmaterial: Die Verwendung von Artefakten und Türen wird empfohlen.

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

Sonderregel #1: Um sicherzustellen das Corpheus gezogen wird, wird die Oberschurke-Markie (Master Adversary) mit in den Monstereignispool gelegt. Sobald alle Monstereignisse auf dem Spielplan platziert sind, werden alle übrigen Monstereignisse aufgedeckt. Ist die Oberschurke-Markie darunter, so werden alle Monstereignisse entfernt und erneut platziert. Dies wird solange fortgeführt bis die Oberschurke-Markie nicht unter den aufgedeckten ist.

Sonderregel #2: Wird während des Spiels die Oberschurke-Markie aufgedeckt, so wird an ihrer Stelle Corpheus platziert. Corpheus kann keinsfalls vorher eingesetzt werden.

Sonderregel #3: Magestone hat unvorhersehbare Auswirkungen. Würfelst du bei einem Angriffswurf einen 1er-Pasch, so wählst du einen deiner Helden aus, der für jeweils volle 1000 Punkte Magestone, die das Team besitzt, zusätzlich

8

zum Patzerschaden einen Klick Schaden erleidet. Würfelst du einen 6er-Pasch bei einem Angriffswurf, so wähle einen deiner Helden aus, der für jeweils volle 1000 Punkte Magestone, die das Team besitzt, einen Klick Heilung erhält. Der Schaden des kritischen Treffers wird nach wie vor um 1 erhöht. Helden können nicht über ihre bestehende Stufe hinaus geteilt werden.

Sonderregel #4: Frisch abgebauter Magestone hat viele magiezersetzenden und mutierenden Eigenschaften. Jedes Mal wenn eine Spezialfähigkeit mit dem Zusatz „Magisch“ in einer Aktion eingesetzt oder eine Aktion durch eine solche Fähigkeit beeinflusst wird, wird ein Würfel geworfen: Bei einer 1 wird die Wirkung der Spezialfähigkeit ignoriert. Kann die Aktion dadurch nicht durchgeführt werden, so ist sie vergebend.

Sieg: Das Dungeonsteam, das das meiste Magestone aus dem Dungeon schafft, hat gewonnen.

Szenario #3: Rettet die Zwerge!

Hintergrund: Die Atlantisgilde setzt Zwergensklaven ein, um das Magestone abzubauen. Dein Team muss in die atlantischen Minen eindringen, um sowohl Sklaven wie möglich zu befreien.

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 sowohl Gold und befreie sovielle Zwergengefangene wie möglich.

Zeitlimit: 40 Minuten pro Spieler

Zeitlimit im Kampagnenspiel: 1 Stunde

Schwierigkeitsgrad: Niedrig

Teamgröße: Heldenreits von 100 Punkten pro Spieler.

Teamgröße im Kampagnenspiel: 2 Spieler, Heldenreits von 100 Punkten pro Spieler. Ein Spieler spielt die Atlanten, der andere die Rebellen.

Magie Spawn Pool: Sowohl Magie Spawn als auch Helden der Atlantisgilde-Fraktion können in den Magie Spawn Pool gelegt werden. Corpheus wird nicht benötigt.

Spielplan: Benutze den Minen-Spielplan (Strip-mine).

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

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

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

9

Sonderregel #2: Wenn du eine Schatztruhe öffnest und den Schatz an dich nimmst, tritt einer der gereiteten Zweigengefangenen in den Dienst deines Heldenteams. Wähle einen Zwerg aus dem Gefangenens-Pool und platziere ihn in einem Feld, das an den Helden angetrezt, der den Schatz an sich nahm. Gereitete Zwerge werden zu Mitgliedern deines Heldenteams, liefern allerdings keine zusätzlichen Aktionen.

Sonderregel #3: Frisch abgebauter Magestone hat viele magieresetzenden und mutierenden Eigenschaften. Jedes Mal wenn eine Spezialfähigkeit mit dem Zusatz „Magisch“ in einer Aktion eingesetzt oder eine Aktion durch eine solche Fähigkeit beeinflusst wird, wird ein Würfel geworfen: Bei einer 1 wird die Wirkung der Spezialfähigkeit ignoriert. Kann die Aktion dadurch nicht durchgeführt werden, so ist sie vergerudert.

Sieg: Entkommst mindestens 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 aufzusteigen 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 1 auf Stufe 1. Gereitete Zwerge werden nicht in das Szenario #4 übernommen.

Szenario #4: Schwarzpulverbomben!

Hintergrund: Die Scharzpulver-Rebellen entsenden ein Heldensteam, um die Minen Seythrias in die Luft zu jagen. Die Atlanter beauftragen ein anderes Heldensteam damit, den Plan der Rebellen zu vereiteln. Erschwerend kommt hinzu, dass Corpheus durchgedreht ist und jeden angreift, den er sieht.

Ziel: Der Rebellen-Spieler platziert Schwarzpulver-Sprengsätze in den Magestone-Minen und der Atlanter-Spieler versucht diese zu entschärfen, um die Vernichtung der Minen zu verhindern.

Zeitlimit: 1 Stunde

Schwierigkeitsgrad: Hoch

Teamgröße: 2 Spieler, Heldensteam von 150 Punkten pro Spieler.

Kampagnen-Teamgröße: 2 Spieler. Jeder Spieler startet mit seinen vollständig gehaltenen Helden aus dem Szenario #3.

Magie Spawn Pool: Sowohl Magie Spawn als auch Helden der Atlantisgilde-Fraktion können in den Magie Spawn Pool gelegt werden. Corpheus wird ebenfalls in diesen Pool gelegt, kommt allerdings erst ins Spiel wenn die Oberschurke-Markie gezogen wird.

Spielplan: Benutze den Minen-Spielplan (strip-mines).

10

Zusatzmaterial: Die Verwendung von Atriefäken und Türen wird empfohlen.

Bühne frei: Der Spielraubau erfolgt gemäß den Magie Knight Dungeons-Regeln.

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

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

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

Sonderregel #4: Anstelle von 4 Schwachen und 2 Standard Monstermarken legt jeder Spieler 1 Standard und 2 Starke Marken in den Monsterpool.

Sonderregel #5: Ein Schwarzpulverheld mit einem Schadenswert von mindestens 2, der sich in einer Dungeon-Sektion ohne Bombe befindet, kann für 6 Bewegungspunkte eine Bombe legen. Die Bombe wird dann durch eine Schatztruhe aus dem Pool dargestellt und benachbart zum bombenlegenden Helden platziert. Im ersten Spielzug können keine Bomben gelegt werden. Bomben können nur in offenem oder schwierigem Gelände platziert werden und nicht innerhalb von 3 Feldern zueinander. Keine Dungeon-Sektion darf mehr als eine Bombe enthalten.

Sonderregel #6: Am Ende jedes Spielzuges in dem sich Bomben im Dungeon befinden wird für jede Bombe mit zwei Würfel gewürfelt: Bei einer 11 oder 12 explodiert die Bombe. Entferne die Schatztruhe aus dem Dungeon und stelle sie zum Rebellen-Spieler. Jede Figur in der gleichen Dungeons-Sektion mit der explodierenden Bombe nimmt 3 Klicks Schaden. Spezialfähigkeiten wie „Zähigkeit“ und „Unverwundbarkeit“ können den Schaden mindern.

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

Sieg: Am Ende des Spiels bekommt der Rebellen-Spieler 1 Siegespunkt für jede explodierte Bombe. Der Atlantis-Spieler bekommt 2 Siegpunkte für jede entschärfte Bombe. 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