

Deutsch

Mage Knight: 3D Dungeons-Fallenregeln

Beim Spiel mit den Mage Knight™: 3D Dungeons-Bodenplatten können die Spieler besondere *Fallen-Bodenplatten* einsetzen, die eigene Kampfscheiben besitzen. Fallen-Bodenplatten erhöhen die Herausforderung des Dungeons an die Helden, indem sie den unachtsamen Kriegern zusätzlichen Schaden verheißen. *Fallenmodelle* stellen die physische Manifestation dieser Fallen dar und werden auf die Fallen-Bodenplatten gestellt, sobald die Fallen ausgelöst wurden.

Der Fallen-Anzeiger

Der Fallen-Anzeiger ähnelt der Kampfscheibe einer normalen Mage Knight-Figur. Die Einstellung des Fallen-Anzeigers ist entweder leer - was bedeutet, dass keine Falle vorhanden ist - oder zeigt den *Schadenswert*, das *Fallensymbol*, den *Entschärfungswert* und den *Erfahrungswert* der Falle an. Wird eine Falle aufgedeckt, kannst du im Abschnitt „Fallenbeschreibungen“ nachschauen, welche Auswirkungen sie hat. Wird keine Falle angezeigt, gilt die Falle nach dem Aufdecken als offenes Gelände und darf normal passiert werden.



Kreissäge



Käftig



3t-Gewicht



Feuerstöße



Maul der Verdammnis



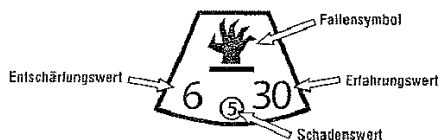
Monströse Hand



Ätzender Säureteich



Speer-Fallgrube



Magische Levitation und Fliegen:

Helden, die durch magische Levitation bewegt werden oder eine Flugbewegung einsetzen, dürfen sich über Fallen-Bodenplatten hinwegbewegen, ohne die Fallen auszulösen. Beendet der Held seine Flug- oder Levitationsbewegung jedoch auf der Fallen-Bodenplatte, so wird die Falle ausgelöst bzw. der Held wird von der Falle getroffen, solange diese noch nicht entschärft wurde.

Leichtfüßigkeit:

Ein leichtfüßiger Held darf sich diagonal durch Felder bewegen, die an Fallen angrenzen, ohne Würfeln zu müssen, ob die Falle ausgelöst wird.

Schockwelle:

Eine Falle kann mit einem Schockwellen-Angriff anvisiert werden. Fallen haben einen Verteidigungswert von 12. Ist der Schockwellen-Angriff erfolgreich, so wird die Falle ausgelöst.

Fallen entschärfen

Für einen Entschärfungsversuch muss sich ein Held in einem an die Falle angrenzenden Feld aufhalten und die Falle in seinem Blickwinkel haben. Der Held entscheidet sich, ob er die Falle langsam oder schnell entschärfen will.

Einige Fallen verfügen über einen variablen Entschärfungswert, der durch ein „+“ hinter dem Entschärfungswert angezeigt wird (zum Beispiel 6+). Versucht ein Held die Falle zu entschärfen, so wird der tatsächliche Entschärfungswert einer solchen Falle ermittelt, indem ein Würfel geworfen und das Ergebnis zum Entschärfungswert im Fallenanzeiger hinzuaddiert wird. Der auf diese Weise neu ermittelte Entschärfungswert gilt für den Rest des Spiels.

Einige Spezialfähigkeiten helfen beim Entschärfen von Fallen. Siehe auch die Mage Knight-Dungeons-Spezialfähigkeitenkarte für weitere Informationen zu Tarnung, Leichtfüßigkeit, Überraschungsangriff und Ausweichen.

Eine Falle schnell entschärfen

Der Versuch, eine Falle schnell zu entschärfen, kostet 3 Bewegungspunkte. Der Spieler wirft zwei Würfel und vergleicht das Gesamtergebnis mit dem Entschärfungswert. Fällt das Ergebnis gleich oder größer aus als der Entschärfungswert, so wird die Falle erfolgreich entschärft. Fällt es niedriger aus, so wird die Falle ausgelöst.

Eine Falle langsam entschärfen

Der Versuch, eine Falle langsam zu entschärfen, kostet 6 Bewegungspunkte. Es gelten alle Regeln des schnellen Entschärfens, aber der Held erhält einen Bonus von +2 auf seinen Würfelwurf.

Entschärfte Fallen

Ist der Entschärfungsversuch geglückt, so wurde die Falle entschärft. Der Spieler, dessen Held die Falle entschärft hat, erhält Erfahrungspunkte in Höhe des im Fallenanzeiger abgebildeten Erfahrungswertes und dreht den Fallen-Anzeiger danach in die Entschärf-Position. Das Feld kann ab sofort frei passiert werden. Ein Spieler erhält nur dann



Allgemeine Fallenregeln

Mage Spawn aus dem Mage Spawn-Pool und Monster-Marken lösen keine Fallen aus.

Fallen, die noch nicht ausgelöst wurden, gelten für die Bewegung als schwieriges Gelände (es kostet also Mage Spawn aus dem Mage Spawn-Pool und Monster-Marken 2 Bewegungspunkte, sich durch das schwierige Gelände zu bewegen).

Schatztruhen und Monster-Marken dürfen das Spiel nicht auf Fallen-Bodenplatten beginnen. Mit Hilfe der im Fallen Pack enthaltene rote Plastik-Sichtscheibe können die Spieler die Werte einer aufgedeckten Falle sehen.

Platzierung der Fallen

Drehe den Fallen-Anzeiger aller Fallen-Bodenplatten auf die Anfangseinstellung (?).

Für je 50 3D Dungeons-Bodenplatten kann jeder Spieler eine Falle in den Fallen-Pool legen. Bei einem Dungeon aus 200 Bodenplatten dürfte jeder Spieler also bis zu vier Fallen in den Fallen-Pool legen, während bei einem Dungeon aus 500 Bodenplatten bis zu zehn Fallen pro Spieler erlaubt wären.

Alle Fallen werden abwechselnd beginnend mit dem Startspieler im Dungeon platziert. Vor Spielbeginn dürfen sich die Spieler darauf einigen, die Anzahl der Fallen im Dungeon zu erhöhen oder zu senken. Durch Hinzufügen weiterer Fallen wird das Spiel herausfordernder und die Spieldauer länger.

Die Fallen-Bodenplatten dürfen nicht in Gängen platziert werden, die eine Sackgasse sind und müssen mindestens fünf Felder voneinander und von jedem Eingangsfeld zu einem Gang, der eine Sackgasse ist, platziert werden (siehe auch „Sackgassen“ in den Mage Knight: 3D Dungeons-Regeln).

Fallen aufdecken und auslösen

Das **Aufdecken** einer Falle kann von einem Dungeons-Helden als Aktion durchgeführt werden, um herauszufinden, mit was für einer Falle er es zu tun hat, ohne von deren negativen Auswirkungen betroffen zu sein.

Das **Auslösen** einer Falle bedeutet, dass der Held die negativen Auswirkungen der Falle erleidet.

Fallen aufdecken

Die Fallen sind versteckt, bis ein Held sie aufdeckt (oder auslöst). Zum Aufdecken muss sich der Held in einem an die Falle angrenzenden Feld aufhalten und die Falle muss sich in seinem Blickwinkel befinden. Das Aufdecken kostet keine Bewegungspunkte. Der Spieler wirft einen Würfel und dreht den Fallenanzeiger eine Anzahl Klicks gleich dem Wurfresultat entgegen dem Uhrzeigersinn. Eine Münze oder ähnliches hilft beim Drehen des Anzeigers.

Der Fallenanzeiger kann nur mit Hilfe der roten Plastik-Sichtscheibe abgelesen werden. Der Spieler, dessen Held die Falle aufgedeckt hat, hält die Sichtscheibe über den Fallenanzeiger und erfährt auf diese Weise, ob und um was für eine Falle es sich handelt. Nur der Spieler, dessen Held die Falle aufgedeckt hat, darf sich über die Falle informieren.

Zeigt der Fallenanzeiger eine Falle an, so muss diese erfolgreich entschärft werden, bevor sich Figuren sicher durch das Fallen-Feld bewegen dürfen. Bewegt sich ein Held auf das Feld einer nicht entschärften Falle, wird diese ausgelöst. Die Falle wird ebenfalls ausgelöst, wenn der Entschärfungsversuch misslingt.

Tipp

Behalte die Identität einer von dir aufgedeckten Falle für dich – besonders dann, wenn

Entschärft Fallen

Ist der Entschärfungsversuch geglückt, so wurde die Falle entschärft. Der Spieler, dessen Held die Falle entschärft hat, erhält Erfahrungspunkte in Höhe des im Fallenanzeiger abgebildeten Erfahrungswertes und dreht den Fallen-Anzeiger danach in die Entschärft-Position. Das Feld kann ab sofort frei passiert werden. Ein Spieler erhält nur dann Erfahrungspunkte, wenn die Falle erfolgreich entschärft wurde.

Misslingt der Entschärfungsversuch, so wird die Falle ausgelöst. Platziere ein passendes Fallenmodell auf der Fallen-Bodenplatte und teile den anderen Spielern mit, um was für eine Falle es sich handelt. Weitere Informationen hierzu gibt es im folgenden Abschnitt „Fallenbeschreibungen“.

Fallenbeschreibungen



Kreissäge

Wirf einen Würfel. Das Ergebnis ist die Anzahl Schadensklicks, welche die Figur erleidet, die die Falle ausgelöst hat. Sobald sie ausgelöst wurde, verursacht die Kreissäge bei jeder Figur, die sich durch das Fallen-Feld bewegt, Schadensklicks in Höhe eines Würfelwurfs (der Spieler der Figur wirft den Würfel). Zähigkeit und Unverwundbarkeit reduzieren den Schaden wie üblich. Behandle dieses Feld nach dem Auslösen der Kreissäge als schwieriges Gelände. Die Falle kann nach dem Auslösen noch entschärft werden.



Käfig

Der Käfig fängt die Figur auf dem Fallen-Feld ein (selbst wenn sich der auslösende Held in einem angrenzenden Feld aufhält). Eine im Käfig gefangene Figur wird aus dem Spiel entfernt, kann jedoch später durch beliebige andere Figuren befreit werden, indem diese die Falle entschärfen. Die Falle wird nur einmal ausgelöst. Misslingen diese Entschärfungswürfe, so bleibt der Käfig geschlossen und die gefangene Figur bleibt aus dem Spiel. Sobald der Käfig erfolgreich entschärft wurde, wird die gefangene Figur befreit und in eine an das Fallen-Feld angrenzende Feld platziert. Das Fallenfeld mit dem Käfig gilt nach dem Auslösen und auch nach dem Entschärfen als schwieriges Gelände.



3t-Gewicht

Das 3t-Gewicht trifft die auslösende Figur automatisch und verursacht 3 Schadens-Klicks. Dieser Schaden darf durch Ausweichen vermieden bzw. durch Zähigkeit oder Unverwundbarkeit reduziert werden. Die Falle wird nur einmal ausgelöst. Das Fallen-Feld mit dem Gewicht gilt nach dem Auslösen als schwieriges Gelände.



Feuerstoße

Die Feuerstoße verursachen bei jeder Figur, die sie auslösen, sich durch das Fallen-Feld bewegen oder ihre Bewegung im Fallen-Feld beenden, 1 Schadens-Klick. Zähigkeit und Unverwundbarkeit reduzieren diesen Schaden nicht. Das Fallen-Feld mit den Feuerstoßen gilt nach dem Auslösen als schwieriges Gelände. Die Falle kann nach dem Auslösen noch entschärft werden.



Maul der Verdammnis

Das Maul der Verdammnis greift nach dem Auslösen sofort an. Es hat ein 360°-Blickwinkel, 4 Bewegungspunkte, einen Angriffswert von 10 mit Rundumschlag, einen Verteidigungswert von 14 mit Zähigkeit und einen Schadenswert von 2. Das Maul darf seine Bewegungspunkte nicht zur Bewegung einsetzen. Von ihm angegriffene Figuren dürfen einen normalen Gegenangriff unternehmen. Gelingt es nicht, das Maul im Gegenangriff zu beschädigen, so nimm es wieder vom Spielfeld.

Nur der Spieler, dessen Held die Falle aufgedeckt hat, darf sich über die Falle informieren.

Zeigt der Fallenanzeiger eine Falle an, so muss diese erfolgreich entschärft werden, bevor sich Figuren sicher durch das Fallen-Feld bewegen dürfen. Bewegt sich ein Held auf das Feld einer nicht entschärften Falle, wird diese ausgelöst. Die Falle wird ebenfalls ausgelöst, wenn der Entschärfungsversuch misslingt.

Tipp

Behalte die Identität einer von dir aufgedeckten Falle für dich – besonders dann, wenn die Fallen-Bodenplatte harmlos ist. Später kannst du dieses Wissen vielleicht zu deinem Vorteil nutzen, indem du deine Gegner aus diesem Gebiet fernhältst, weil sie denken, die Falle wäre zu gefährlich, als dass du dich an ihre Entschärfung wagen würdest. Später kannst du dann zur Überraschung deiner Gegner ungehindert über die Falle hinweglaufen!

Fallen auslösen

Das Auslösen einer Falle beendet die Bewegung eines Helden und alle verbleibenden Bewegungspunkte verfallen.

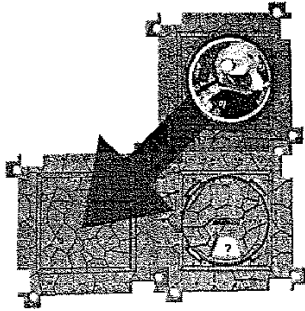
Löst ein Held eine Falle aus, so wird sie wie oben angegeben aufgedeckt und der Held erleidet die Folgen der Falle. Sobald die Falle ausgelöst wurde, dürfen alle Spieler mit der Sichtscheibe nachschauen, um was für eine Falle es sich handelt.

Die Art der Falle wird durch das *Fallensymbol* im Fallenanzeiger dargestellt. Sieh in den Fallenbeschreibungen weiter unten nach, um die genauen Auswirkungen der Falle herauszufinden. Um die ausgelöste Falle darzustellen, wird ein passendes Fallenmodell auf der Fallen-Bodenplatte platziert.

Führt ein Dungeons-Held eine diagonale Bewegung zwischen zwei Feldern durch, die beide an eine Falle angrenzen, so wirft der Spieler einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 wurde die Falle ausgelöst und der Held erleidet die Auswirkungen, sobald er seine diagonale Bewegung beendet hat. Bei einer 4, 5 oder 6 wird die Falle nicht ausgelöst und der Held darf seine Bewegung fortsetzen.

Spezialfähigkeiten beim Auslösen von Fallen

Einige Spezialfähigkeiten beeinflussen das Auslösen von Fallen, indem sie den Helden davor bewahren, die Falle auszulösen bzw. ihm ermöglichen, sie gefahrlos auszulösen. Diese Spezialfähigkeiten werden entweder hier oder in den Fallenbeschreibungen weiter unten erläutert.



Maul der Verdammnis

Das Maul der Verdammnis greift nach dem Auslösen sofort an. Es hat ein 360°-Blickwinkel, 4 Bewegungspunkte, einen Angriffswert von 10 mit Rundumschlag, einen Verteidigungswert von 14 mit Zähigkeit und einen Schadenswert von 2. Das Maul darf seine Bewegungspunkte nicht zur Bewegung einsetzen. Von ihm angegriffene Figuren dürfen einen normalen Gegenangriff unternehmen. Gelingt es nicht, das Maul im Gegenangriff zu beschädigen, so nimm es wieder vom Spielfeld - die Falle kann jetzt wieder normal entschärft werden. Wird sie nicht entschärft, so wird sie erneut ausgelöst, wenn sich eine Figur auf ihr Feld bewegt bzw. ein Entschärfungsversuch misslingt. Gelingt es dagegen, das Maul im Gegenangriff zu beschädigen, so gilt die Falle als erfolgreich entschärft, der Spieler erhält dafür jedoch keine Erfahrungspunkte.



Monströse Hand

Die Monströse Hand reduziert den Bewegungswert aller Figuren in den angrenzenden Feldern um 4 (maximal auf Null). Behandle die Monströse Hand für Lösungsversuche wie eine gegnerische Figur mit einem 360°-Blickwinkel - die Lösungsversuche gelingen nur bei einem Wurfresultat von 6. Sobald die Monströse Hand ausgelöst wurde, wird sie erst aus dem Spiel genommen, wenn sie erfolgreich entschärft wurde. Die Falle wird nur einmal ausgelöst. Der Entschärfungswert einer ausgelösten Monströsen Hand beträgt 10 - der erforderliche Entschärfungswurf wird ansonsten ganz normal durchgeführt, der Held darf also entscheiden, ob er sie schnell oder langsam entschärfen möchte und/oder ob er Spezialfähigkeiten zur Entschärfung einsetzen möchte.



Ätzender Säureteich

Der Ätzende Säureteich verursacht bei jeder Figur, die ihn auslöst oder ihre Bewegung auf dem Fallen-Feld bzw. in einem der angrenzenden Felder beginnt, 2 Schadens-Klicks. Jede Figur, die sich durch das Fallenfeld oder ein angrenzendes Feld hindurchbewegt, erleidet 1 Schadens-Klick. Zähigkeit und Unverwundbarkeit reduzieren diesen Schaden nicht. Die Falle kann nach dem Auslösen noch entschärft werden.



Speer-Fallgrube

Die Speer-Fallgrube verursacht bei jeder Figur, die die Falle auslöst bzw. das Fallen-Feld durchquert, ohne für eine sichere Passage 4 Bewegungspunkte zu investieren, 2 Schadens-Klicks. Dieser Schaden kann durch die Spezialfähigkeiten Zähigkeit oder Unverwundbarkeit reduziert werden. Die Falle kann nach dem Auslösen noch entschärft werden.



X

Dieses Feld enthält keine Falle. Behandle es für den Rest des Spiels als offenes Gelände, das die Bewegung auf keine Weise behindert.