



ARTEFAKT-REGELN

Durch die **Mage Knight-Dungeons**-Artefakte werden deine Dungeons noch interessanter, aber auch viel gefährlicher. Der folgende Text erläutert die allgemeinen und die speziellen Regeln für Artefakte.

Das Platzieren der Artefakte

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler darauf, dass sie Artefakte verwenden wollen.

Die Artefakte werden während Schritt 3 "Platzieren von Trümmern und Spezialtem Gelände" der Fortgeschrittenen-Regeln von **Mage Knight-Dungeons** auf dem Spielfeld platziert.

Artefakte dürfen nicht so auf dem Spielfeld platziert werden, dass Teile von ihnen über blockierendem Gelände liegen.

Artefakte sind nicht einmalig. Es können also auch mehrere Versionen ein und desselben Artefakts im Dungeon platziert werden.

Die Artefaktmarken



Jedes Artefakt weist eine bestimmte Anzahl an Artefaktmarken ("Artifact Token") auf.

Diese Anzahl an Artefaktmarken wird dem einzelnen Artefakt zugeordnet, indem die Artefaktmarken mit der Seite "Artifact Token" nach oben unter das entsprechende Artefakt gelegt werden.

Auf der Artefaktmarke sind Werte angegeben, durch die ein Held Vor- oder Nachteile bekommt. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die durch die Farben gelb (schwach), blau (standard) und rot (stark) repräsentiert werden.

Sortiere die Marken zunächst nach ihrer Farbe in drei verschiedene Haufen. Drehe danach alle Marken auf die Seite "Artifact Token" und mische die einzelnen Haufen gut durch. Achte dabei darauf, dass du die verschiedenen Haufen nicht durcheinanderbringst!

Auf der Rückseite eines Artefakts steht, wie viele Artefaktmarken welchen Schwierigkeitsgrades das Artefakt erhält. Lege nur die entsprechenden Artefaktmarken unter das Artefakt.

Artefaktregeln

- Nur Helden, die im Heldenteam eines Spiels enthalten sind, können Artefakte benutzen.
- Ein Artefakt kann pro Aktivierungsrunde eines Helden nur einmal benutzt werden.
- Artefakte können nicht angegriffen, zerstört, beschädigt oder bewegt werden.
- Alle von einem Artefakt bedeckten Spielfelder gehen als schwieriges Gelände. Ein solches Feld zu betreten kostet 2 Bewegungspunkte.
- Eine Figur darf ihre Bewegung in der Regel nicht in einem Feld beenden, in dem ein Artefakt steht.
- Spezielle Regeln können diese allgemeinen Regeln ergänzen oder ersetzen.

ARTEFAKT-ARTEN

In diesem Set sind zwei verschiedene Arten von Artefakten enthalten: verwunschene Artefakte und Dungeons-Einrichtungen. Die verwunschenen Artefakte erhalten Artefaktmarken. Die Dungeons-Einrichtungen verwenden spezielle Regeln.

Verwunschene Artefakte

VERWUNSCHENE

In diesem Set sind zwei verschiedene Arten von Artefakten enthalten: verwunschene Artefakte und Dungeons-Einrichtungen. Die verwunschene Artefakte erhalten Artefaktmarken. Die Dungeons-Einrichtungen verwenden spezielle Regeln.

Verwunschene Artefakte

Die folgenden Artefakte werden als "verwunschene" bezeichnet:



Statue der Sharise



Matriarchengötze



Todesuhr



Greifenthron



Drachenaflar
Der Altar nimmt
1 x 2 Felder
ein. Er kann nicht
diagonal platziert
werden.



Großer Teich
Gilt als Wassergefälle.
Es kostet 3 Bewe-
gungspunkte, ein Feld
zu betreten, das von
einem großen Teich
bedeckt wird. Der
große Teich nimmt
2 x 2 Felder ein.



Schlangensstatue



Runenobelisk



Knochenbrunnen



Kleiner Teich
Gilt als Wassergefälle.
Es kostet 3
Bewegungspunkte, ein
Feld zu betreten, das
von einem kleinen Teich
bedeckt wird.

Verwunschene Artefakte nutzen

Um ein verwunschenes Artefakt zu benutzen, muss der Held in einem angrenzenden Feld stehen und das Artefakt muss sich im Blickwinkel des Helden befinden. Es kostet 4 Bewegungspunkte, das Artefakt zu benutzen. Sobald das Artefakt benutzt wurde, endet die Aktivierungsphase des Helden.

Mit dem Benutzen des Artefaktes zieht der Spieler eine Artefaktmarke unter dem Artefakt hervor und erhält die Vor- bzw. Nachteile dieser Artefaktmarke.

Wenn die Marke einen Nahkampf anzeigt, verwendest du hierzu die *Mage Knight-Dungeons*-Regeln für Angriffe durch Objekte.

Einige der Artefaktmarken verleihen **besondere Fähigkeiten**.

Eine auf diese Weise verliehene Fähigkeit ist permanent - die Figur verliert diese besondere Fähigkeit niemals, egal wie viel Schaden sie erleidet. Lege die Marke am besten auf die Basis der Figur oder direkt daneben.

Ein Held kann immer nur eine dieser besonderen Fähigkeiten erhalten. Wenn er bereits über eine besondere Fähigkeit verfügt, wird diese durch die neue besondere Fähigkeit verdrängt (die alte Artefaktmarke wird in den Haufen ihrer Farbe zurückgemischt). Magische Gegenstände oder durch Drehung der Kampfscheibe erscheinende spezielle Fähigkeiten ersetzen die durch die Marke verliehene besondere Fähigkeit nicht. Erst wenn eine Figur ausgeschaltet und als Verlust vom Spielfeld genommen wird, verliert sie die besondere Fähigkeit. Bei optionalen Fähigkeiten hat der Held immer die Wahl, ob er sie einsetzen möchte oder nicht.

Wenn die Artefaktmarke einen Gegenstand darstellt, verwende die normalen Regeln für Gegenstände aus *Mage Knight-Dungeons*.

Alle Marken, die keine Gegenstände oder besondere Fähigkeiten verleihen, müssen sofort eingesetzt werden. Danach werden sie in den Haufen ihrer Farbe zurückgemischt.

Selbst wenn eine Marke einen Helden nicht beeinflusst (zum Beispiel eine Heilung bei einem unverletzten Helden), gilt sie trotzdem als benutzt und wird in ihren Haufen zurückgemischt.

Einige Marken erfordern, dass Gegenstände, Felder oder Mage Spawns im Dungeon platziert werden. Diese werden so nah wie möglich auf die freien Feldern bei dem Helden gesetzt, der das Artefakt benutzt hat. In Mehrpersonen-Spielen werden alle erscheinenden Mage Spawns sofort mit einer Bewegungsmarke versehen.

Marken erneuern

Jeder Schwierigkeitsgrad (Farbe) verfügt über eine bestimmte Marke mit dem Hinweis "Refresh all Artifacts" ("Alle Artefakte aufladen"). Wenn eine solche Marke aufgedeckt wird, erhält jedes Artefakt aus den Markenhäufen wieder so viele Marken wie zu Beginn des Spiels.

Dungeons-Einrichtungen

Die Dungeons-Einrichtungen verwenden spezielle Regeln.

Es werden keine Artefaktmarken unter solche Einrichtungen gelegt:



Steinsäule

Die Säule gilt als blockierendes Gelände. Die Figuren können sich nicht durch ein Feld bewegen, das von einer Säule eingenommen wird (auch nicht mit einer Flugbewegung). Die Säule darf nicht in einem Gang, einem Türdurchgang oder einem Eingang platziert werden. Sie darf niemals so platziert werden, dass sie den einzigen verbleibenden Weg blockiert.



Allsehende Säule

Die Spezialfähigkeiten "Überraschungsrang" und "Tarnung" und "Unsichtbarkeit" funktionieren nicht in einem Segment in dem eine Allsehende Säule steht. Ein Diebstahl kann in einem Segment mit einer solchen Säule ebenfalls nicht durchgeführt werden. Zusätzlich verwendet die Allsehende Säule alle Regeln der Steinsäule (siehe oben).

Möbel

Stühle und Tische gelten als bewegliches schwieriges Gelände. Sie können nur durch einen Feuer/Blitz- oder Schwadwaffen-Angriff zerstört werden. Stühle haben einen Verteidigungswert von 2, Tische von 1. Möbel

verder, dass die der einzigen verbleibenden Weg blockiert. Säule alle Regeln der Steinschule (siehe oben).

Möbel

Stühle und Tische gelten als bewegliches schwieriges Gelände. Sie können nur durch einen Feuer/Blitz- oder Schockwellen-Angriff zerstört werden. Stühle haben einen Verteidigungswert von 7, Tische einen Verteidigungswert von 10. Wenn ein Angriff mit Hilfe der oben genannten Spezialfähigkeiten erfolgreich ist, wird das entsprechende Artefakt vom Spielfeld entfernt und durch Schwierige Gelände-Marken ersetzt (im Falle eines Stuhls mit einer, im Falle eines Tisches mit zwei Marken). Die Gelände-Marken werden in den Feldern platziert, in denen das Möbelstück stand.

Stuhl



Ein Stuhl kann von einem Helden aufgehoben werden, wenn sich dieser in einem angrenzenden Feld aufhält und den Stuhl in seinem Blickwinkel hat. Dies kostet keinen Bewegungspunkt. Der Stuhl wird vom Spielfeld genommen und die Bewegungskosten des Helden erhöhen sich um +1 pro Feld. Während er den Stuhl trägt, darf der Held die Spezialfähigkeiten "Schnellschuss", "Sturmangriff", "Leichtfüßigkeit", "Flinkheit", "Überraschungsangriff", "Tarnung" und "Rundumschlag" nicht einsetzen. Nach seiner Bewegung muss der Held den Stuhl in einem beliebigen angrenzenden, freien Feld sofort wieder abstellen.

Tisch



Ein Tisch nimmt 1 x 2 Felder ein. Er kann nicht diagonal platziert werden.

Ein Tisch kann von einem Helden aufgehoben werden, wenn sich dieser in einem angrenzenden Feld aufhält und den Tisch in seinem Blickwinkel hat. Dies kostet keinen Bewegungspunkt. Der Tisch wird vom Spielfeld genommen und die Bewegungskosten des Helden erhöhen sich um +2 pro Feld. Während er den Tisch trägt, darf der Held die Spezialfähigkeiten "Schnellschuss", "Sturmangriff", "Leichtfüßigkeit", "Flinkheit", "Überraschungsangriff", "Tarnung" und "Rundumschlag" nicht einsetzen. Nach seiner Bewegung muss der Held den Tisch in einem beliebigen angrenzenden, freien Feld sofort wieder abstellen.



Atta markörer som inte dalar i torerna måste användas för att förhindra att fingertänkspelets regler blir förvirrande. När de används skall markörerna läggas tillbaks i den hög med markörer som finns tillgängliga. Detta är en viktig del av spelets regler och bör beaktas. Kontakta oss för mer information.

