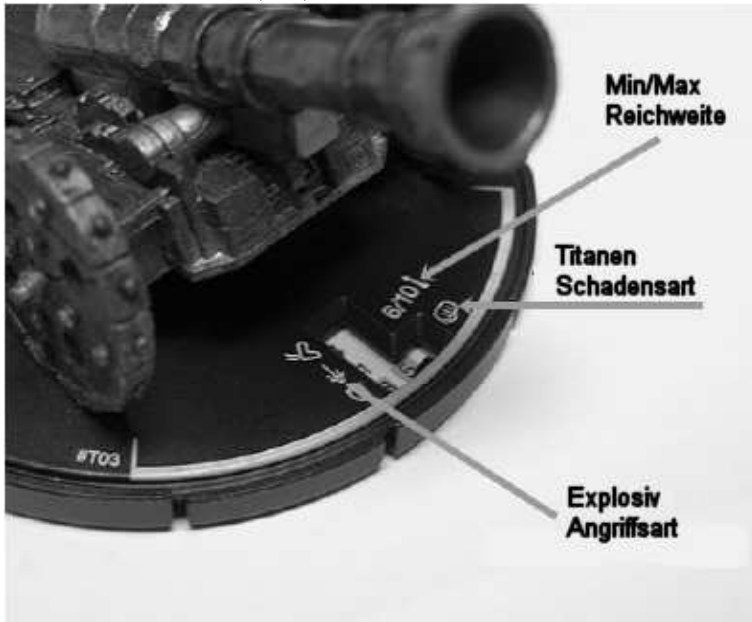


MAGE KNIGHT

Offizielle Mage Knight Titanen-Regeln
Gültig ab: 20.05.2005

Mage Knight™ Titanen sind größer und mächtiger als andere Mage Knight Krieger. Große Kreaturen und mächtige Belagerungsmaschinen sind Beispiele für Titanen.

Titanen haben die Titanen (☞) Schadensart.



Alle Mage Knight Regeln gelten auch für Titanen mit Ausnahme der Regeln in diesem Dokument.

Punktwert

Ein Titan kann für verschiedene Punktwerte aufgestellt werden, die sich auf seine Anfangswerte auswirken. Diese Punktwerte stehen auf einem Aufkleber unter der Basis des Titanen. Bei der Zusammenstellung der Armee wählst du für den Titanen einen Punktwert aus und drehst seine Kampfscheibe die angegebene Anzahl Klicks von seiner Startposition.

Allgemeine Regeln

Aufgrund seiner enormen Größe gilt für den Titanen:

- dass er nicht gefangen nehmen und nicht gefangen genommen
- dass er kein Teil einer Formation sein darf.
- dass er die Talente Sprinten und Vorstürmen nicht benutzen darf.
- dass er nicht durch Spezialfähigkeiten Nekromantie oder Beschwörung oder die Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen zurück ins Spiel gebracht werden kann.
- dass er nicht von Magischer Konfusion, Magischem Frost, Heilung, Magischer Heilung, Magischer Levitation, Starker Flieger, Schrecken, Tüftler, Festhalten und Gift beeinflusst werden
- dass ihm das Lösen nur bei einem Wurfresultat von 1 misslingt.
- dass er nicht vom Talent Trampel betroffen wird.

- dass er nicht von einem Spieleffekt betroffen werden kann der seinen freundlich / gegnerisch Status ändert.
- dass er nicht das Ziel von Verzauberungen sein kann.

Aktionen

In Mage Knight Spielen darf einem Titanen zwei Aktionen gegeben werden wenn sich der Titan zu Beginn der Befehlsphase des kontrollierenden Spielers nicht in Basenkontakt mit einem gegnerischen Krieger befindet. Wenn er sich zu Beginn der Befehlsphase des kontrollierenden Spielers mit einem gegnerischen Krieger in Basenkontakt befindet kann ihm während dieses Spielzuges nur eine Aktion gegeben werden. Diese eine Aktion kann eine Bewegungsaktion, eine Nah- oder Fernkampfaktion oder eine Spezialaktion sein.

Wenn dem Titanen zwei Aktionen gegeben werden so muss die erste Aktion eine Bewegungsaktion sein. Die zweite Aktion kann eine Bewegungsaktion, eine Nah- oder Fernkampfaktion oder eine Spezialaktion sein.

Auch wenn ein Titan während eines Spielzuges zwei Aktionen bekommt so bekommt er nur eine Aktionsmarke. Diese Marke bekommt er wenn der die erste Aktion dieses Spielzuges abgewickelt hat.

Überanstrengung

Ein Titan zählt als überanstrengt wenn ihm eine Aktion gegeben wird die ihm eine zweite Aktionsmarke gibt. Im wird ein Klick Überanstrengungsschaden verursacht wenn die zweite Aktion abgewickelt wurde. Einem Titan kann in einem Spielzug eine zweite Aktion gegeben werden in dem er überanstrengt wird, wenn er sich zur Beginn der Befehlsphase des kontrollierenden Spielers nicht in Basenkontakt mit einem gegnerischen Krieger befand. Wenn ihm in einem Spielzug in dem er überanstrengt wurde eine zweite Aktion gegeben wird so bekommt er nicht noch einen weiteren Überanstrengungsschaden.

Angriff

Wenn ein Titan eine Castle Sektion angreift bekommt er +2 auf seinen Angriffswert für diesen Angriff.

Fernkampfoptionen

Wenn einem Titanen, einer Großfigur oder eine Castle Sektion eine Fernkampfaktion gegeben wird und das Ziel ein anderer Titan, eine Großfigur oder eine Castle Sektion ist so kann der Angreifer seine Fernkampfreichweite verdoppeln. Wenn er dies tut so bekommt er -2 auf seinen Schadenswert für diesen Angriff.

Figuren mit einer Minimal und Maximal Reichweite wird nur die Maximal Reichweite verdoppelt wenn sie einen anderen Titan, eine Großfigur oder eine Castle Sektion angreifen.

Explosiv Angriffsart

Krieger mit der Explosiv (🔥) Angriffsart können Krieger die dem Ziel nahe stehen wenn sie einen Fernkampfangriff ausführen.

Wenn ein Krieger mit der Explosiv Angriffsart einen erfolgreichen Fernkampfangriff durchführt wickle zunächst den Angriff gegen das Ziel ab. Dann verursache 1 Klick explosiv Schaden allen Kriegern (einschließlich dem Angreifer falls anwendbar, aber nicht dem Ziel) in einem Wirkungsradius von 3 Zoll um das Ziel. Dieser Explosivschaden ignoriert die Spezialfähigkeiten des Angreifers und kann in keiner Weise erhöht werden. Blockierendes Gelände (außer Wasser) zwischen dem Ziel und einem Krieger innerhalb des 3 Zoll Wirkungsradius verhindert, dass dem Krieger Explosivschaden verursacht wird.

Wenn ein Krieger mit der Explosiv Angriffsart einen Fernkampfangriff durchführt der misslingt, so wird kein Explosivschaden verursacht.

Indirekter Beschuss

Titanen mit einer Minimal und Maximal Reichweite können eine Fernkampfaction mit einem einzelnen gegnerischen Krieger als Ziel ausführen ohne dass sie eine freie Schusslinie zum Ziel haben. Dieser Angriff wird Indirekter Beschuss genannt. Die Schusslinie muss den Blickwinkel des Angreifers führen ignoriert aber Gelände und die Basen anderer Figuren. Die Schusslinie darf nicht länger sein als die Maximal Reichweite und nicht kürzer als die Minimal Reichweite. Alle anderen Fernkampfgeln kommen zur Anwendung.

Um einen Indirekten Beschuss auszuführen wird mit zwei Würfeln gewürfelt und der Angriffswert des Angreifers addiert. Der Angreifer bekommt -1 auf seinen Fernkampfschaden und das Ziel bekommt +2 auf seinen Verteidigungswert für diesen Angriff.

Wenn der Angriff erfolgreich ist und der Angreifer über die Explosiv Angriffsart verfügt wird Explosivschaden wie oben beschrieben ermittelt.

Neue Glossar Begriffe

Explosivschaden: Der Schaden der durch einen erfolgreichen Fernkampfangriff eines Kriegers mit der Explosiv Angriffsart allen Kriegern im Wirkungsradius von 3 Zoll verursacht wird.

Indirekter Beschuss: Eine Art Fernkampfangriff die von Figuren mit einer Minimal und Maximal Reichweite durchgeführt werden kann, welcher Gelände und Basen anderer Krieger ignoriert aber immer noch durch den Blickwinkel des Angreifers führen muss.

Maximal Reichweite: Die weiteste Entfernung auf die ein Krieger einen Indirekten Beschuss ausführen kann.

Minimal Reichweite: Die kürzeste Entfernung auf die ein Krieger einen Indirekten Beschuss ausführen kann.

Titan: Ein großer und mächtiger Krieger den man durch die Titan Schadensart auf der Basis erkennen kann.