




Offizielle Mage Knight Castle-Regeln Gültig ab: 20.05.2005

Castle Sektionen sind einzigartige Mage Knight Figuren weil sie sowohl als Krieger als auch als Terrain fungieren. Ein Mage Knight Krieger kann sich während eines Spieles auf eine Castle Sektion bewegen, auf ihr, oder von ihr herab kämpfen und sich wieder herab bewegen. Zudem können einige Castle Sektionen selbsttätig Angriffe ausführen.

Eine Castle Sektion gilt als ausgeschaltet wenn 3 zerbrochene Turm Symbole () in ihrem Sichtfenster erscheinen.

Castle Sektionen haben statt eines Bewegungswertes einen Befestigungswert (). Der aufgedruckte Schadenswert ist der Fernkampfschaden der Castle Sektion.

Alle Mage Knight Regeln gelten auch für Castle Sektionen mit Ausnahme der hier aufgeführten Regeln.

Punktewert

Castle Sektionen können mit zwei unterschiedlichen Punktewerten gespielt werden indem man ihre Stärke anpasst. Bevor das Spiel beginnt wählt man einen Punktewert für die Sektion aus und dreht die Kampf scheibe um die angegebene Anzahl an Klicks im Uhrzeigersinn.

Sektion	Schwer (0 Klicks)	Leicht (3 Klicks)
Zitadelle	173	84
Rundturm	113	59
Torhaus	112	53
Mauer	20	12

Allgemeine Regeln

Wegen ihrer Größe und ihrer speziellen Eigenschaften gilt für Castle Sektionen:

- Sie können nicht gefangen genommen werden oder gefangen nehmen.
- Sie können nicht von Heilung, Festhalten, Befehlshaber, Lebensraub, Magische Verwirrung, Magischer Frost, Magische Heilung, Magische Levitation, Vampirismus oder Gift betroffen werden.
- Sie können nicht reanimiert werden.
- Sie erhalten keinen Schaden aus Überanstrengung oder kritische Patzer.
- Sie können kein Teil einer Formation sein.
- Sie haben einen Blickwinkel von 360 Grad und keinen toten Winkel.
- Sie können sich nicht bewegen und nicht bewegt werden.
- Sie können keine Gratsdrehung ausführen.
- Sie zählen nie als in Basenkontakt, weder mit freundlichen noch mit feindlichen Figuren.
- Sie werden nicht vom Talent Trampeln betroffen.
- Sie können nicht geheilt werden.
- Sie können nicht das Ziel von Spieleffekten sein die ihren freundlich/gegnerisch Status ändern.

- Sie können nicht das Ziel von Verzauberungen sein.

Höhenniveau

Unabhängig vom Aussehen der unterschiedlichen Castle Sektionen zählen alle Castle Sektionen als gleich hoch. Ein Krieger auf einer Castle Sektion gilt als auf abrupt ansteigendem Gelände und ist auf dem selben Höhenniveau wie ein Krieger auf einer anderen Castle Sektion oder auf einem anderen erhöhten Gelände.

Sektionen

Eine Castle Sektion ist ein einzelnes Castle Teil mit einer Kampfscheibe. Selbst wenn die einzelnen Teile verbunden sind zählen sie als einzelne Sektionen sofern sie über eine eigene Kampfscheibe verfügen. Die Kampfwerte die bei jeder Sektion zu sehen sind entsprechen den Fähigkeiten dieser Sektion.

Alle Castle Sektionen zählen als abrupt ansteigendes Gelände sowie als Krieger.

Spielfeld und Aufstellung

Bevor das Spiel beginnt müssen sich alle Spieler darauf einigen das Castle Sektionen benutzt werden können und welcher Spieler sie benutzen kann.

Wie alle Mage Knight Krieger haben auch Castle Sektionen einen Punktwert. Ein Spieler muss einen Teil seiner verfügbaren Gesamtpunktezahl auf Castle Sektionen anstatt auf normale Krieger verwenden.

Castle Sektionen werden vor Geländeteilen und Kriegern platziert. Castle Sektionen müssen auf der Seite des Castle Spielers platziert werden und zwar höchstens 18 Zoll von der Kante des Castle Spielers und mindestens 30 Zoll von der Aufstellungszone seines Gegners entfernt. Castle Sektionen müssen nicht 3 Zoll voneinander oder vom Rand des Schlachtfeldes platziert werden. Castle Sektionen können einen Bereich das Spielfeldes umschließen. Ist dies der Fall darf kein Spieler Geländeteile in diesen umschlossenen Bereich platzieren.

Um sein Castle aufzubauen:

Wähle eine Position innerhalb von 18 Zoll zu deiner Aufstellungszone und platziere das Castle.

Messe 30 Zoll zur Aufstellungszone deines Gegners aus.

Dein Gegner kann seine Figuren beliebig auf seiner Seite aufstellen so lange sie nicht näher als 30 Zoll an das Castle platziert werden.

Ein Castle das einen Bereich umschließt muss mindestens eine Sektion enthalten die ein Portal aufweist um Bewegung von und zum umschlossenen Bereich zu ermöglichen.

Die Aufstellungszone des Castle Spielers zählt als überall in Basenkontakt mit einer Castle Sektion. Kein Krieger des Castle Spieles darf innerhalb von 30 Zoll zur Aufstellungszone des Gegners aufgestellt werden. Die Krieger des Castle Spielers dürfen das Spiel auf den Castle Sektionen beginnen.

Planken und Leitern

Wenn Planken und Leitern benutzt werden müssen sie nach den Castle Sektionen aber vor sonstigem Gelände und Kriegern platziert werden. Planken sind auf den Packungen der Castle Sektionen aufgedruckt; schneide die Planken aus bevor du die Packungen weg wirfst. Planken werden dazu benutzt Castle Mauer Sektionen miteinander zu verbinden. Leitern werden dazu benutzt zusätzliche Zugangspunkte zu Castle Mauer Sektionen zu schaffen.

Leitern können an jeder Castle Mauer Sektion platziert werden um Zugangspunkte an ihrem unteren und oberen Ende zu schaffen. Jeder Spieler bekommt pro 3 Castle Mauer Sektionen eine Leiter die er frei platzieren kann. Solltest du über keine Leiter verfügen kannst du ein Marken einsetzen um die Platzierung der Leitern anzuzeigen.

Eine Leiter (oder eine Leiter Marke) kann von einer Formation ohne Benachteiligung getragen werden. Leitern können an einer Castle Mauer Sektion platziert werden indem einer Formation eine Bewegungsaktion gegeben wird. Leitern können entfernt werden indem einer Formation eine Bewegungsaktion gegeben wird wenn sich keine gegnerische Figur an einem Zugangspunkt befindet.

Planken werden an der Innenseite der Mauer Sektionen dort platziert wo eine Lücke ihm Wehrgang entsteht. Planken werden immer parallel und in Kontakt mit der Mauer Sektion platziert. Planken zählen als Teil der Mauer Sektion die sie berühren.

Ein Spieler kann so viele Planken platzieren wie er für nötig hält um einen durchgängigen Wehrgang zu schaffen, er muss aber keine Planken platzieren. Dort wo keine Planken platziert werden zählt der Wehrgang als unterbrochen.

Zugangspunkte

Krieger bewegen sich auf, von und zwischen unterschiedlichen Castle Sektionen indem sie Zugangspunkte benutzen die Türen, Treppen, Leitern u.s.w. repräsentieren. Alle Zugangspunkte in einer Castle Sektion zählen als untereinander verbunden. Die speziellen Regeln für die einzelnen Castle Sektionen zeigen an welche Zugangspunkte dort miteinander verbunden sind.

Einige Castle Sektionen haben Zugangspunkte. Diese Castle Sektionen folgen den normalen Regeln für das bewegen von und auf abrupt ansteigendem Gelände. Reittiere, Kavallerie-Einheiten, Krieger mit erdnussförmiger Basis, Großfiguren und Titanen können nie eine Castle Sektion betreten.

Krieger können sich frei zwischen Mauer Sektionen und der Oberseite von Castle Sektionen bewegen.

Krieger auf der Oberseite von Castle Sektionen können sich mit Kriegern auf Mauer Sektionen in Basenkontakt befinden. Schaut von oben herab auf die Krieger um festzustellen ob Basenkontakt möglich wäre wenn das Design der Castle Sektion dies nicht verhindern würde. Ist dies der Fall wird Basenkontakt angenommen.

Nahkampf

Ein Krieger dessen Blickwinkel sich in Basenkontakt mit einem Zugangspunkt befindet kann einen Nahkampfangriff gegen eine Figur ausführen die sich in Basenkontakt mit einem verbundenen Zugangspunkt befindet. Dies stellt den Kampf zweier Krieger auf einer Treppe oder einer Leiter dar. Diese beiden Figuren zählen als in Basenkontakt für diesen Angriff aber nicht in Basenkontakt für alle anderen Belange. Zusammenrotten kann benutzt werden solange alle Krieger die zum Angriff beitragen sich entweder direkt mit dem Ziel oder mit einem Zugangspunkt der mit dem Zugangspunkt des Ziels verbunden ist in Basenkontakt befinden. Wenn sich das Ziel auf einem höheren Niveau als der Hauptangreifer befindet so bekommt es den +1 Höhenmodifikator auf seinen Verteidigungswert.

Wenn sich mehrere gegnerische Figuren in Basenkontakt mit einem verbundenen Zugangspunkt befinden kann der Angreifer wählen welche dieser Figuren das Ziel des Angriffes ist.

Portale

Einige Castle Sektionen haben Portale die durch eine Tür, ein Tor oder ein Fallgitter in der Sektion dargestellt werden. Die speziellen Regeln für jede Castle Sektion beschreiben die Portale dieser Sektion.

Alle Portale gelten zu Beginn des Spieles als geschlossen. Krieger können sich nicht durch ein geschlossenes Portal bewegen oder eine Schusslinie durch ein geschlossenes Portal ziehen. Ein geschlossenes Portal zählt als nicht mit anderen Zugangspunkten als verbunden.

Zu Beginn der Befehlsphase des Castle Spielers entscheidet dieser ob er ein Teil oder alle seine Portale öffnen oder schließen möchte und öffnet bzw. schließt dann die entsprechenden Teile seiner Castle Sektionen. Diese Portale behalten dann diesen Status bis zur nächsten Befehlsphase des Castle Spielers bei.

Wenn eine Sektion über mehrere Portale verfügt so können diese individuell geöffnet oder geschlossen werden.

Eine Castle Sektion in deren Sichtfenster die Spezialfähigkeit Demoralisiert zu sehen ist zählt als durchbrochen. Eine Mauer Sektion zählt als durchbrochen wenn ihr Befestigungswert in Gelb erscheint. Sobald eine Sektion durchbrochen ist sind alle ihre Portale sofort geöffnet und bleiben dies auch für den Rest des Spieles.

Aktionen

Einer Castle Sektion können ihm einem Spielzug Aktionen ihres Spielers gegeben werden. Jeder Castle Sektion kann pro Spielzug nur eine Aktion gegeben werden. Wenn einer Castle Sektion eine Aktion gegeben wurde wird sie mit einer Aktionsmarke markiert. Wenn mehreren Castle Sektionen Aktionen gegeben wurde wird jede einzeln mit einer Aktionsmarke markiert. Jeder Castle Sektion mit einer Fernkampfreichweite und einem Angriffswert größer 0 kann eine Fernkampfaction gegeben werden. Castle Sektionen können keine Bewegungs-, Nahkampf- oder Spezialaktionen gegeben werden.

Wenn einer Castle Sektion in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen eine Aktion gegeben wird markiert man sie mit einer zweiten Aktionsmarke. Sie zählt als überanstrengt aber bekommt keinen Überanstrengungsschaden. Einer Castle Sektion kann keine Aktion gegeben werden wenn sie über zwei Aktionsmarken verfügt.

Mage Knight: In einem Mage Knight Spiel erhält ein Spieler eine zusätzliche Aktion pro Spielzug wenn seine Arme eine Zitadelle enthält.

Conquest: In einem Conquest Spiel erhält ein Spieler mit einer nicht Mauer Sektion eine zusätzliche Aktion pro Spielzug. Ein Spieler mit einer Zitadelle erhält stattdessen 2 zusätzliche Aktionen. Diese zusätzlichen Aktionen dürfen nur an Castle Sektionen vergeben werden.

Angriffe

Castle Sektionen können nur Fernkampfangriffe ausführen. Die Schusslinie von einer Castle Sektion wird immer von ihrem Mittelpunkt aus gemessen und ist nie durch Figurenbasen blockiert.

Der Mittelpunkt zählt als auf erhöhtem Gelände. Die Entfernung wird nur horizontal gemessen, der vertikale Unterschied wird ignoriert.

Eine Castle Sektion darf keinen Angriff gegen ein Ziel ausführen wenn die Entfernung zu diesem Ziel 4 Zoll oder weniger ist.

Langreichweitenangriffe

Castle Sektionen können Langreichweitenangriffe durchführen und das Ziel solcher sein, so als wären sie Großfiguren. Wenn einer Castle Sektion eine Fernkampfaction gegeben wird und das Ziel eine Großfigur, ein Titan oder einer gegnerische Castle Sektion ist kann der Angreifer die aufgedruckte Fernkampfreichweite verdoppeln muss dann aber den Fernkampfschaden um 2 reduzieren.

Das Castle Angreifen

Castle Sektionen können nur von folgenden Kriegern angegriffen werden:

- Großfiguren
- Titanen

Krieger die eine Fernkampfangriff mit den Spezialfähigkeiten Zauberschuss, Bombardment oder Durchschlagskraft ausführen.

- Krieger die einen Fernkampfangriff durchführen der Explosivschaden verursacht.
- Krieger die einen aufgedruckten Schadenswert von 4 oder mehr haben und einen Nahkampfangriff durchführen.
- Krieger die einen aufgedruckten Fernkampfschaden von 4 oder mehr haben und einen Fernkampfangriff durchführen.
- Krieger die über die Spezialfähigkeit Rammen verfügen und einen Nahkampfangriff durchführen.


Krieger die in keine dieser Kategorien fallen dürfen Castle Sektionen weder mit einem Nahkampf- noch mit einem Fernkampfangriff angreifen. Sie dürfen nicht Teil einer Fernkampfformation sein die eine Castle Sektion zum Ziel hat und sie dürfen Zusammenrotten nicht gegen eine Castle Sektion benutzen.

Für Fernkampfangriffe wird die Schusslinie zum Mittelpunkt der entsprechenden Sektion gezogen und sie gilt niemals als von Figurenbasen blockiert. Der Mittelpunkt zählt als auf erhöhtem Gelände. Die Sektion erhält den Höhenmodifikator wenn sich der Angreifer nicht ebenfalls auf erhöhtem Gelände befindet. Die Entfernung wird nur horizontal gemessen, der vertikale Unterschied wird ignoriert.

Für Nahkampfangriffe dürfen gegnerische Figuren deren Blickwinkel die Castle Sektion berührt sie angreifen als ob sie sich in Basenkontakt mit ihr befindet.

Ein Krieger darf eine Castle Sektion auf der er steht nicht angreifen.

Castle Sektionen ausschalten

Wenn drei zerbrochene Turm Symbole () im Sichtfenster einer Castle Sektion erscheinen gilt diese Sektion als ausgeschaltet und wird aus dem Spiel entfernt. Platziere eine „Geröll“ schwieriges Gelände Schablone (die sich auf der Packung der Castle Sektion befinden) die die gleiche Größe und Form wie die ausgeschaltete Castle Sektion hat, sowie die zugehörigen Planken an der Stelle der Castle Sektion auf das Schlachtfeld. Platziere alle Figuren die sich auf der Castle Sektion befunden haben an die selbe Stelle die sie eingenommen haben als die Castle Sektion ausgeschaltet wurde auf die Schablone. Die Ausrichtung kann vom kontrollierenden Spieler der Figur bestimmt werden. Wirf für jede dieser Figuren einen Würfel und verursache der Figur Schaden in Höhe des Ergebnisses.

Spieler dürfen Planken gegen kürzere Planken austauschen sobald Mauern ausgeschaltet werden so das die verbleibenden Mauern weiterhin ihre Wehrgänge beibehalten.

Krieger auf Castle Sektionen angreifen

Wenn ein Fernkampfangriff gegen ein Ziel ausgeführt wird das auf einer Castle Sektion steht addiert das Ziel den Befestigungsmodifikator zu seinem Verteidigungswert. Dieser Modifikator ist der Befestigungswert der im Sichtfenster der Castle Sektion zu sehen ist auf dem die Figur steht. Wenn das Ziel sich auf einem höheren Niveau befindet als der Hauptangreifer erhält das Ziel zusätzlich den Höhenmodifikator von +1.

Während der Belagerung der Festung des Lich Königs Anjou greift Davids Steam Mauler Marks Skull Golem an. Der Steam Mauler befindet sich auf Bodenniveau außerhalb des Castels während der Skull Golem auf einer Mauer Sektion mit einem Befestigungswert von 3 steht. Der Verteidigungswert des Zieles ist 16, +1 für den Höhenmodifikator +3 für den Befestigungswert was 19 ergibt (nachdem die 3er-Regel zur Anwendung kam)! Dieses Ergebnis lässt David noch mal überlegen ob er mit seinem nächsten Angriff nicht auf die Mauer zielen sollte.

Das Ziel erhält den Befestigungsmodifikator nicht wenn sich der Angreifer ebenfalls auf einer Castle Sektion befindet. Das Ziel erhält den Befestigungsmodifikator ebenfalls nicht wenn es sich auf einer Mauer Sektion befindet und die Schusslinie nicht die Außenseite einer beliebigen Sektion überquert. Dies soll darstellen das ein Krieger in einem Castle von Angriffe von Außen geschützt ist, nicht aber von Angreifern die bereits in das Castle eingedrungen sind.

Siegpunkte

Punkte für ausgeschaltete und überlebende Castle Sektionen werden berechnet als wären die Castle Sektionen normale Krieger.

Wenn eine Castle Sektion durchbrochen aber nicht ausgeschaltet wurde bekommt der Spieler dessen Krieger dafür gesorgt hat das die Sektion durchbrochen wurde Siegpunkte in Höhe der Hälfte des Punktwertes (abgerundet) der Castle Sektion.

Castle Sektion Regeln

Jede Castle Sektion hat eigene Regeln.

Zitadelle

Die Zitadelle hat zwei Portale die durch die beiden Türen dargestellt werden. Die beiden Türen und die gesamte Oberfläche der Zitadelle sind verbundene Zugangspunkte.

Rundturm

Der Turm hat ein Portal der durch die Tür dargestellt wird. Die Tür und die gesamte Oberfläche des Turmes sind verbundene Zugangspunkte.

Torhaus

Das Torhaus hat zwei Portale dargestellt durch das Fallgitter und die Tore. Das Torhaus hat keinen Zugangspunkt. Jeder Krieger auf dem Torhaus befindet sich in Basenkontakt mit jedem anderen Krieger auf dem selben Torhaus.

Krieger dürfen in den offenen Durchgang des Torhauses platziert werden. Die Portale des Torhauses dürfen nicht geschlossen werden wenn sie die Basis eines Kriegers überlappen würden wenn sie geschlossen sind. Krieger auf einem Torhaus dürfen sich auf die angrenzenden Mauern auf jeder Seite bewegen.

Mauern

Mauersektionen mit Türen haben ein Portal. Mauersektionen ohne Türen haben kein Portal. Mauersektionen haben keinen Zugangspunkt, es kann jedoch nachträglich mit Hilfe einer Leiter ein Zugangspunkt hinzugefügt werden. Mauersektionen haben keinen Angriffs- oder Schadenswert. Sie zählen als demoralisiert und somit durchbrochen wenn ein gelbes Quadrat im Befestigungswert erscheint.