

Spezialfähigkeitenkarte

Mage Knight Dungeons



SCHADEN

GRÜN		 STARTEINSTELLUNG: Vor Spielbeginn wird die Kampfscheibe jeder Figur so eingestellt, dass im Schadensfenster das grüne Kästchen erscheint. Dieses Kästchen wird oftmals mit einer anderen Spezialfähigkeit: Schaden kombiniert. Dungeons-Helden stellen stattdessen ihre Kampfscheibe so ein, dass die richtige Erfahrungsstufe im kleinen grünen Kreis zwischen dem Schadens- und Verteidigungswert angezeigt wird.
ROT		BERSERKER: Die Figur darf keine Fernkampfangriffe durchführen, Fallen entschärfen oder Schätze an sich nehmen. Dafür erhält sie bei jedem Nahkampfangriff einen Bonus von +2 auf ihren Angriffswurf. Bei einem Gegenangriff erhält sie diesen Bonus nicht.
BLAU		MAGISCHE VERSTÄRKUNG (optional): Jede freundliche Figur, die sich in einem angrenzenden Feld zu der Figur mit magischer Verstärkung aufhält, verursacht einen zusätzlichen Klick Schaden bei allen von ihr mit einem Fernkampfangriff getroffenen Zielen. Wenn sich keine Figur in einem angrenzenden Feld aufhält, darf die Figur mit magischer Verstärkung +1 auf ihren Fernkampf-Angriffswurf addieren.
ORANGE		WILDHEIT: Die Figur addiert bei ihren Gegenangriffen +1 auf ihren Angriffswurf.
GELB		DEMORALISIERT: Die Figur kann weder angreifen noch Gegenangriffe durchführen, nicht gegnerische Figuren passieren und ihre Bewegung nicht freiwillig in einem Feld beenden, das an eine gegnerische Figur angrenzt. Alle anderen Aktionen darf sie normal durchführen.
SCHWARZ		NEKROMANTIE (optional): Die Figur kann diese Spezialfähigkeit einsetzen, wenn sie sich nicht in einem Feld befindet, das an eine gegnerische Figur angrenzt. Sie verfügt dann in diesem Spielzug über 0 Bewegungspunkte und darf keine Angriffe durchführen. Die Nekromantie bringt eine eigene beliebige, zuvor eliminierte Figur ins Spiel zurück. Nimm die Figur zur Hand und drehe ihre Kampfscheibe in die Starteinstellung. Bei Dungeons-Helden stellst du die Kampfscheibe auf die Erfahrungsstufe ein, die der Held bei seinem Ableben innehatte. Würfle dann mit einem Würfel und drehe die Figur diese Anzahl an Klicks gegen den Uhrzeigersinn. Werden im Fenster keine drei Schädel sichtbar, so kehrt die Figur mit dieser Einstellung ins Spiel zurück und wird in ein Feld neben den Nekromanten gestellt. Figuren mit der Bezeichnung „Zombie“ oder „Skeleton“ in ihrem Namen kehren unbeschädigt in das Dungeon zurück.
GRAU		ANFÜHRER: Zu Beginn deines Spielzugs (nachdem die magischen Gegenstände zugeteilt (wurden) kannst du einen Würfel für jeden deiner Helden und jeden Mage Spawn mit der Fähigkeit Anführer werfen. Für jede „6“ darfst du in diesem Spielzug eine zusätzliche Aktivierung durchführen. Zusätzlich wird jeder freundlichen, demoralisierten Figur, die sich zu Beginn eines Spielzugs in derselben Sektion oder in einem angrenzenden Feld mit dem Anführer aufhält, automatisch einen Klick Schaden geheilt.
ROT		SCHARFSCHÜTZE (optional): Wenn diese Figur einen Fernkampfangriff durchführt, darfst du die Spezialfähigkeiten Panzerung, Zähigkeit und Unverwundbarkeit der Ziele ignorieren.
BLAU		MAGISCHER FROST (optional): Wenn die Figur einen erfolgreichen Fernkampfangriff durchführt, erleidet das Ziel nur einen Klick Schaden (es wird nicht der normale Schadenswert der Figur verwendet!). Danach wird ein Würfel geworfen und bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 erhält die Zielfigur eine Frost-Marke, die anzeigt, dass sie eingefroren wurde. Solange eine Figur eine Frost-Marke besitzt, sinkt ihr Bewegungswert auf 2 Punkte. Um die Frost-Marke loszuwerden, muss die Figur eine Aktivierung lang auf alle Aktionen verzichten.
SCHWARZ		MAGISCHE VERWIRRUNG (optional): Wenn die Figur mit dieser Spezialfähigkeit einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen ein einzelnes Ziel durchführt, erleidet dieses keinen Schaden. Stattdessen darf der Angreifer die betroffene Figur bis zu deren voller Bewegungspunktzahl bewegen. Die betroffene Figur darf nur Bewegungsaktionen durchführen und sich nicht in Felder hineinbewegen, die an Mage Spawn, Monster-Marken oder Helden von der Seite des Angreifers angrenzen. Ein Gegenangriff der betroffenen Figur ist nicht möglich.



Spezialfähigkeitenkarte

Mage Knight Dungeons

BEWEGUNG



GRÜN



STURMANGRIFF (optional): Die Figur darf ihren Nahkampfangriff für 0 Bewegungspunkte durchführen. Wenn sie zu Beginn ihrer Aktivierung in einem Feld steht, das an keine gegnerische Figur angrenzt, erhält die Figur einen Bonus von +4 Punkten auf ihren Bewegungswert. Der Bonus hält bis zum Ende der Aktivierung an. Versucht die Figur sich zu lösen, schlägt der Versuch lediglich bei einer 1 fehl.

ROT



FLINKHEIT (optional): Die Figur kann eine Flinkheits-Bewegung durchführen. Eine Flinkheits-Bewegung verbraucht keine Aktivierung, aber die so bewegte Figur kann in demselben Spielzug nicht mehr aktiviert werden. Während der Flinkheits-Bewegung darf eine Figur ihre Bewegungspunkte nur für die Bewegung und zum Öffnen und Schließen von Türen verwenden. Andere Aktionen sind nicht möglich.

BLAU



MAGISCHE LEVITATION (optional): Eine Figur, die diese Spezialfähigkeit einsetzt, verfügt in diesem Spielzug über 0 Bewegungspunkte und darf keine Angriffe durchführen. Dafür kann sie eine Zielfigur auswählen, die sich in einem angrenzenden Feld aufhalten muss. Die Zielfigur darf nun für insgesamt 5 Bewegungspunkte beliebig bewegt werden (alle Geländebedingungen entfallen). Die Zielfigur darf nicht durch geschlossene Türen oder blockierendes Gelände bewegt werden. Die Bewegung darf nur in erlaubtem Gelände enden und die Ausrichtung darf beliebig gewählt werden. Die Zielfigur kann in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden.

ORANGE



FLIEGEN (optional): Alle Gelände werden während der Bewegung als offenes Gelände behandelt. Die Figur kann sich jedoch weder durch offene noch geschlossene Türen hindurchbewegen. Die Bewegung muss in erlaubtem Gelände enden. Versucht die Figur sich zu lösen, schlägt der Versuch lediglich bei einer 1 fehl.

GELB



SCHWIMMER (optional): Die Figur bewegt sich durch Wassergelände wie durch offenes Gelände.

SCHWARZ



TARNUNG (optional): Eine Schusslinie zu dieser Figur, die durch oder in schwieriges Gelände führt, gilt als blockiert. Solange sich die Figur in einer Sektion aufhält, in der sich schwieriges oder dunkles Gelände befindet, deckt sie Monster-Marken nur dann auf, wenn sie sich in einem angrenzenden Feld zu der Marke aufhält. Die Figur erhält zudem einen Bonus von +2 auf ihren Würfelwurf beim Entschärfen von Fallen.

GRAU



SCHNELLSCHUSS (optional): Die Figur darf ihren Fernkampfangriff für 0 Bewegungspunkte durchführen. Wenn sie zu Beginn ihrer Aktivierung in einem Feld steht, das an keine gegnerische Figur angrenzt, erhält die Figur einen Bonus von +4 Punkten auf ihren Bewegungswert. Der Bonus hält bis zum Ende der Aktivierung an. Versucht die Figur sich zu lösen, schlägt der Versuch lediglich bei einer 1 fehl.

ROT



GEWALTMARSCH (optional): Wenn eine freundliche Figur eine Aktion ausführt und in einem Feld ist, das an die Figur mit Gewaltmarsch angrenzt, erhält sie einen Bonus von +1 auf ihren Bewegungswert. Wenn die Figur mit Gewaltmarsch in einem Feld steht, das an keine Figur der eigenen Seite angrenzt und eine Aktion ausführt, erhält sie einen Bonus von +1 auf ihren Bewegungswert. Der Bonus hält bis zum Ende der Aktivierung an.

BLAU



LEICHTFÜSSIGKEIT (optional): Die Figur darf ihren Nah- oder Fernkampfangriff für nur 2 Bewegungspunkte durchführen und erhält einen Bonus von +2 auf ihren Würfelwurf beim Entschärfen von Fallen.

SCHWARZ



RAMMEN: Wenn sich die Figur in ein Feld bewegt, das an eine gegnerische Figur angrenzt, und die gegnerische Figur sich im Blickfeld der Figur mit Rammen befindet, erleidet die gegnerische Figur einen Klick Schaden und die Aktivierung ist beendet. Ein Gegenangriff der betroffenen Figur ist nicht möglich.

ORANGE



RASEREI: Zu Beginn deines Spielzugs müssen alle Dungeons-Helden, die über die Spezialfähigkeit „Raserei“ verfügen, als erstes vor anderen Helden ohne „Raserei“ aktiviert werden. Handelt es sich um einen Mage Spawn, dann muss er aktiviert werden, bevor andere Mage Spawn aktiviert werden.

GRAU



BESCHWÖRUNG: (optional) Aktiviere den Helden. Er hat in dieser Runde 0 Bewegungspunkte und darf nicht angreifen. Wähle die Mage Spawn Figur mit dem niedrigsten Punktwert aus dem Mage Spawn Pool aus. Drehe die Kampfscheibe auf die Anfangseinstellung und platziere den Mage Spawn in einem Feld, das an den beschwörenden Helden angrenzt. Eine, von einem Mage Spawn beschworene Figur, gilt als Mage Spawn. Eine, von einem Dungeons-Helden beschworene Figur, wird zu einem Teil des eigenen Dungeonteam und gilt nicht mehr als Mage Spawn. Ein Dungeons-Held darf erst dann wieder eine Figur beschwören, wenn die von ihm beschworene Figur zurück in den Mage Spawn Pool gewandert ist. Durch die neue Figur erhält der Spieler des beschwörenden Dungeons-Helden keine zusätzliche Aktivierung für sein Dungeons-Team.

Spezialfähigkeitenkarte

Mage Knight Dungeons

ANGRIFF



GRÜN



HEILUNG (optional): Diese Figur kann mit einer Nahkampffaktion eine freundliche Figur heilen. Wenn der Angriff gelingt, werden dem Ziel so viele Klicks geheilt wie dem Schadenswert des Heilers entspricht oder in Höhe von einem Würfel. Steht der Heiler oder die zu heilende Figur in einem Feld, das an eine gegnerische Figur angrenzt, wird der Verteidigungswert des Ziels um 2 erhöht. Die Heilung ignoriert alle Modifikationen und Spezialfähigkeiten außer Unverwundbarkeit. Für 4 Bewegungspunkte kann sich der Heiler selbst einen Schadens-Klick heilen. Die Selbstheilung beendet die Aktivierung der Figur.

ROT



WAFFENMEISTER (optional): Erzielt die Figur im Nahkampf einen Treffer, dann wirf einen Würfel: Das Ergebnis sind die Anzahl an Klicks Schaden, die das Ziel erleidet. In diesem Falle wird der normale Schaden des Angreifers ignoriert.

BLAU



MAGISCHER SCHUSS (optional): Gib dieser Figur eine Fernkampffaktion gegen eine einzelne Zielfigur und halbiere ihre Fernkampf-Reichweite. Die Schusslinie ist niemals blockiert oder behindert. Wird mit diesem Angriff ein Treffer erzielt, so wirf einen Würfel: Dies ist die Anzahl an Klicks Schaden, die das Ziel erleidet. Diese Fähigkeit kann auch eingesetzt werden, um Türen zu zerstören (siehe Seite 19).

ORANGE



FEUER/BLITZ (optional): Der Fernkampfangriff dieser Figur betrifft das Ziel und alle Figuren, die sich in Feldern aufhalten, die an das Feld des Ziels angrenzen, mit je einem Klick Schaden pro Figur. Wie bei einem Fernkampf gegen mehrere Ziele wird nur ein Angriffswurf durchgeführt und mit dem Verteidigungswert jedes Zieles verglichen. In diesem Fall wird der normale Schaden des Angreifers ignoriert. Diese Fähigkeit kann auch eingesetzt werden, um Türen zu zerstören (siehe Seite 19).

GELB



SCHOCKWELLE (optional): Gib dieser Figur eine Fernkampffaktion und halbiere ihre Fernkampfreichweite. Der Angriff betrifft alle Figuren (freundliche und gegnerische) in dieser Reichweite, ohne Rücksicht auf den Blickwinkel des Angreifers. Die Schockwelle wird nicht wie üblich durch andere Figuren blockiert, es gelten jedoch die Geländeregeln. Richtet sie sich gegen mehr als ein Ziel, so verursacht sie einen Klick Schaden pro Held. Wie bei einem Fernkampf gegen mehrere Ziele wird nur ein Angriffswurf durchgeführt und mit dem Verteidigungswert jedes Zieles verglichen. Richtet sie sich allerdings nur gegen ein Ziel, so wird der normale Schadenswert des Angreifers genommen. Ein Schockwellen-Angriff ignoriert alle anderen Spezialfähigkeiten und wird nicht durch diese beeinflusst. Die Schockwelle erlaubt dir, gegnerische Figuren anzugreifen, die sich im Basenkontakt mit freundlichen Figuren befinden. Diese Fähigkeit kann auch eingesetzt werden, um Türen zu zerstören (siehe Seite 19).

SCHWARZ



VAMPIRISMUS: Heile dieser Figur einen Klick Schaden, wenn sie einem Ziel im Nahkampf Schaden zufügt.

GRAU



MAGISCHE HEILUNG (optional): Eine Figur kann mit einer Fernkampffaktion eine freundliche Figur heilen. Heiler und Ziel dürfen sich in benachbarten Feldern befinden. Modifikatoren für diesen Angriff werden ignoriert. Wird ein Treffer erzielt, so wirf einen Würfel und heile dem Ziel entsprechend viele Klicks Schaden. Steht der Heiler oder die zu heilende Figur in einem Feld, das an eine gegnerische Figur angrenzt, wird der Verteidigungswert des Ziels um 2 erhöht. Die Heilung ignoriert alle Modifikationen und Spezialfähigkeiten außer Unverwundbarkeit. Für 4 Bewegungspunkte kann sich der Heiler selbst einen Schadens-Klick heilen. Die Selbstheilung beendet die Aktivierung der Figur.

ROT



GIFT: Bei einem erfolgreichen Angriff wird der Schadenswert der Figur um +1 erhöht. Misslingt der Angriff, verursacht die Figur (trotzdem) 1 Klick Schaden beim Ziel. Der Schaden wird als Teil des Angriffsschadens gewertet.

BLAU



ÜBERRASCHUNGSANGRIFF (optional): Begibt sich die Figur in ein Feld, das an eine gegnerische Figur angrenzt, so bekommt diese keine Gratisdrehung. Wenn eine Figur eine Nahkampffaktion erhält und ihr Blickwinkel sich im Toten Winkel des Zieles befindet, wird ihr Schadenswert verdoppelt, bis zu einem Maximum von 5 Klicks Schaden. Die Figur erhält zudem einen Bonus von +2 auf ihren Würfelwurf beim Entschärfen von Fallen.

SCHWARZ



RUNDUMSCHLAG (optional): Führt diese Figur einen Nahkampffaktion oder einen Gegenangriff durch, so kann sie damit alle gegnerischen Helden in ihrem Blickwinkel angreifen. Es wird ein Angriffswurf durchgeführt und das Ergebnis mit den Verteidigungswerten aller Ziele verglichen. Bei einem Treffer erleiden alle Ziele den normalen Schadenswert des Helden.

Spezialfähigkeitenkarte

Mage Knight Dungeons

VERTEIDIGUNG

- GRÜN**  **PANZERUNG:** Die Figur erhält einen Bonus von +2 auf ihren Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe.
- ROT**  **STANGENWAFFE:** Bewegt sich eine gegnerische Figur in ein Feld, das an diese Figur angrenzt und der Blickwinkel dieser Figur ist nach ihrer möglichen Gratsdrehung auf die gegnerische Figur gerichtet, so erleidet die gegnerische Figur einen Klick Schaden und ihre Aktivierung ist beendet. Ein Gegenangriff der betroffenen Figur ist nicht möglich.
- BLAU**  **MAGISCHE RESISTENZ:** Die Figur kann nicht von Spezialfähigkeiten mit dem Wort „Magisch“ betroffen werden. Sie erleidet damit auch keinen Extraklick Schaden bei der Magischen Verstärkung und kann nicht magisch geheilt werden.
- ORANGE**  **ZÄHIGKEIT:** Reduziere den Schaden, den diese Figur durch einen Fernkampf- oder Nahkampfangriffe erleidet, um einen Klick. Der Schaden beträgt aber immer noch mindestens 1 und kann nicht 0 sein. Schaden, den diese Figur ausschließlich durch Spezialfähigkeiten erleidet, wird ebenfalls um einen Klick reduziert. Dadurch kann der Schaden evtl. bis auf 0 reduziert werden. Zähigkeit reduziert nicht den Schaden, der durch einen „kritischen Patzer“ entsteht.
- GELB**  **LEIBWÄCHTER (optional):** Eine freundliche Figur, die sich in einem Feld aufhält, das an den Leibwächter angrenzt, kann den Verteidigungswert des Leibwächters anstelle ihres eigenen benutzen. Wird der Leibwächter angegriffen ohne dass sich freundliche Figuren in angrenzenden Feldern befinden, darf er +1 auf seinen Verteidigungswert addieren.
- SCHWARZ**  **REGENERATION (optional):** Setzt die Figur die Regeneration ein, verfügt sie in diesem Spielzug über 0 Bewegungspunkte und darf keine Angriffe durchführen. Wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Wurf Ergebnis ab (ein negatives Ergebnis zählt als 0). Das Ergebnis (0-4) ist die Anzahl an Klicks, die der Figur geheilt werden.
- GRAU**  **UNVERWUNDBARKEIT:** Die Figur erhält einen Bonus von +2 auf ihren Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe. Reduziere den Schaden, den diese Figur durch einen Fernkampf- oder Nahkampfangriff erleidet, um zwei Klicks. Der Schaden beträgt aber immer noch mindestens 1 und kann nicht 0 sein. Reduziere den Schaden, den diese Figur durch Spezialfähigkeiten erleidet, ebenfalls um zwei Klicks. Hierbei kann der Schaden auch auf 0 reduziert werden. Die Unverwundbarkeit reduziert nicht den Schaden, der durch einen „kritische Patzer“ entsteht. Die Figur kann nicht geheilt werden.
- ROT**  **AUSWEICHEN (optional):** Wird diese Figur von einem Fernkampf- oder Nahkampfangriff getroffen, so wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 ist die Figur erfolgreich ausgewichen und der Angriff ging daneben.
- BLAU**  **MAGISCHE RACHE:** Erleidet diese Figur durch einen Nah- oder Fernkampfangriff Schaden, erhält der Angreifer ebenfalls einen Klick Schaden.
- SCHWARZ**  **UNSICHTBARKEIT (optional):** Diese Figur darf nicht zum Ziel eines Fernkampfangriffs ernannt werden und deckt keine Monster-Marken auf, solange sich diese nicht in einem angrenzenden Feld befinden.
- ORANGE**  **FLUCH:** Wird der Held durch eine Aktion von einer oder mehreren Spezialfähigkeiten mit dem Wort „Magisch“ im Namen getroffen, so erleidet er nach der Aktion 1 Klick Schaden.
- GRAU**  **SCHRECKEN: (optional)** Immer wenn ein Spieler eine Figur auf ein Feld bewegen will, das an einen Helden mit der Fähigkeit „Schrecken“ angrenzt, muss er einen Würfel werfen. Bei einer 1 oder 2 kann die Figur nicht auf das Feld, das an den Helden angrenzt, bewegt werden. Ein Held mit dieser Fähigkeit ist immun gegen die „Schrecken“-Fähigkeit anderer Helden.