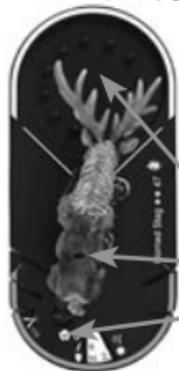


MAGE KNIGHT

Kavallerie-Regeln

Alle Mage Knight™ Regeln haben für Reittiere, Reiter und Kavallerie Gültigkeit mit Ausnahme der Regeln in diesem Dokument.



Steckplatz für Reiter

Sattel

Reittier-Symbol

Reittiere

Einige Krieger, genannt Reittiere, haben längliche Basen. Jede dieser Basen hat einen Steckplatz, der die Basis eines anderen Kriegers aufnehmen sowie einen Sattel auf den ein Reiter gesetzt werden kann. Jedes Reittier gehört einer bestimmten Reittierart an und hat ein Reittier-Symbol, welches neben dem Bewegungswert aufgedruckt ist. Reittiere können keine Gratisdrehung ausführen.

Schlachtross



Wolkengreif



Wüsten-Raubvogel



Hirsch



Pegasus



Salamander



Himmelsdrache



Technokatze



Reiter

Manche Krieger haben einen Angriffsbonus dargestellt in einem Quadrat (zum Beispiel: **3**). Nur Krieger, die ein oder mehrere Reittier-Symbole auf ihrer Basis haben, können Reiter werden. Die Reittier-Symbole geben an, welche Reittiere der Krieger reiten kann. Die Reittier-Symbole des Reiters und des Reittiers müssen übereinstimmen. Ein Krieger auf einem Reittier wird zu einem Reiter. Ein Krieger, der ein Reiter werden kann, kann seinen Angriffsbonus nur nutzen, wenn er sich auf einem Reittier befindet. Dieser Reiter-Angriffsbonus ist für alle Angriffe gültig, gleichgültig über welche Angriffsart der Krieger verfügt.



Reittier-Symbol(e)

Reiter-Angriffsbonus

Kavallerie-Einheiten

Ein Reittier und ein Reiter bilden zusammen eine Kavallerie-Einheit, dabei geht man folgendermaßen vor:

1. Entferne den Krieger von seiner Basis. Dadurch wird ein Plastikstift freigelegt, den man in ein Loch auf dem Sattel eines Reittiers stecken kann. Dies hält den Reiter auf dem Reittier. Krieger, die ein Reiter werden können, sind die einzigen Figuren, die in dieser Art und Weise von ihrer Basis genommen werden können.
2. Platziere die Basis des Reiters in den Steckplatz des Reittiers.

Alle Reittiere müssen als Kavallerie aufgestellt werden. Sie können also nicht ohne Reiter aufgestellt werden. Sowohl der Punktwert des Reittiers als auch der des Reiters werden auf die Armeegröße angerechnet.

Kavallerie-Einheiten ...

- ... können keine Gratisdrehung ausführen.
- ... können nicht gefangen genommen werden oder gefangen nehmen.
- ... können das Talent „Vorstürmen“ nicht benutzen.
- ... können nicht durch die Spezialfähigkeiten „Starker Flieger“ oder „Magische Levitation“ beeinflusst werden.
- ... können keine Unterfraktionsfähigkeiten benutzen.

Ein Reittier und sein Reiter befinden sich in Basenkontakt miteinander und sind damit eine einzelne eigene Figur. Eine Figur in Basenkontakt mit einer Kavallerie-Einheit ist sowohl mit dem Reittier als auch mit dem Reiter in Basenkontakt. Hält sich eine Kavallerie-Einheit in einem Geländeteil auf, so halten sich sowohl Reittier als auch Reiter dort auf.

Spezialfähigkeiten des Reiters oder Ausrüstungsgegenstände, die der Reiter trägt, die sich auf den Blickwinkel des Reiters beziehen, wie z.B. „Gift“ oder „Rundumschlag“, verwenden den Blickwinkel des Reittiers.

Einer Kavallerie-Einheit Aktionen geben

Einer Kavallerie-Einheit kann nur eine Aktion pro Spielzug gegeben werden.

Wird einer Kavallerie-Einheit eine Aktion gegeben, durch die sie eine zweite Aktionsmarke bekommt, so erhält sie nach Abschluss der Aktion keinen Überanstrengungsschaden.

Wird einer Kavallerie-Einheit eine Bewegungsaktion gegeben, wird nur der Bewegungswert, die Bewegungs-Spezialfähigkeiten und -Talente des Reittieres für diese Aktion benutzt.

Wird einer Kavallerie-Einheit eine Nah-, Fernkampf- oder Spezialaktion gegeben, muss man sich entscheiden, ob man die Kampfscheibe des Reiters oder die des Reittiers für die Durchführung dieser Aktion verwenden will. Wird die Kampfscheibe des Reittiers verwendet, so können nur die Spezialfähigkeiten des Reittiers benutzt werden. Wird die Kampfscheibe des Reiters verwendet, so

können nur die Spezialfähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände des Reiters benutzt werden. Ein Reiter der Ausrüstungsgegenstände tragen kann, kann diese ablegen und aufheben, während er Teil der Kavallerie-Einheit ist. Legt dieser Reiter einen Ausrüstungsgegenstand ab, so wird die Ausrüstungsmarke in Basenkontakt mit dem Reittier platziert. Eine Kavallerie-Einheit, der eine Nah- oder Fernkampffraktion gegeben wird, benutzt den Blickwinkel und Mittelpunkt des Reittiers.

Eine Kavallerie-Einheit angreifen und ihr Schaden zufügen

Wird Kavallerie-Einheit angegriffen, entscheidet der Angreifer gegen welche Kampfscheibe sich der Angriff richtet. Beim Angriff auf eine Kavallerie-Einheit wird der Mittelpunkt des Reittiers benutzt, um die Schusslinie oder die Auswirkung eines Wirkungsradius (z.B. bei der Spezialfähigkeit „Bombardierung“) zu ermitteln. Wird eine Kavallerie-Einheit von der Spezialfähigkeit „Bombardierung“ oder einem anderen Wirkungsradius betroffen, wird sowohl der Kampfscheibe des Reittiers als auch der des Reiters Schaden zugefügt (wenn möglich).

Der Tote Winkel des Reittiers wird benutzt, um zu ermitteln, ob Modifikatoren für einen Angriff durch den Toten Winkel zum Einsatz kommen.

Wird einer Kavallerie-Einheit Überanstrengungsschaden verursacht, muss man entscheiden, ob dieser der Kampfscheibe des Reittiers oder der des Reiters zugefügt wird.

Kavallerie-Einheiten und Formationen

Kavallerie-Einheiten können nur mit anderen Kavallerie-Einheiten Formationen bilden. Alle Reiter in einer Formation aus Kavallerie-Einheiten müssen über dasselbe Fraktionssymbol verfügen. Die Fraktion des Reittiers wird für Formationen ignoriert.

Ausschalten von Kavallerie-Einheiten

Wird ein Reittier vor seinem Reiter ausgeschaltet, kehrt der Reiter auf seine eigene Basis zurück. Platziere den Reiter in Basenkontakt zu dem Reittier und entferne dann das Reittier vom Schlachtfeld. Kann der Reiter nicht in Basenkontakt mit dem Reittier platziert werden, dann wird sowohl das Reittier als auch der Reiter ausgeschaltet. Wird das Reittier oder der Reiter ausgeschaltet, werden alle Aktionsmarken von der Kavallerie-Einheit entfernt.

Ist ein Reittier ohne Reiter, entscheidet der Intelligenzgrad wie das Reittier weiterhin agiert. Das Reittier-Symbol gibt es in drei Formen: Kreis, Fünfeck oder Quadrat. Diese Form gibt den Intelligenzgrad des Reittiers wieder.

Intelligenzgrad

Scheu (●): Hat dieses Reittier zu Beginn der Endphase eines Spielers keinen Reiter, wird es aus dem Spiel entfernt.

Unabhängig (◆): Hat dieses Reittier keinen Reiter, kann es trotzdem normal Aktionen bekommen.

Hinterhältig (■): Hat dieses Reittier zu Beginn der Befehlsphase eines Spielers keinen Reiter, verhält es sich in diesem Spielzug freundlich zu dem Spieler, dessen Spielzug dies ist, und feindlich gegenüber allen anderen Spielern.

Abgessene Reiter

Ein Reiter kann während eines Spieles absitzen. Dieser Krieger ist sowohl ein abgessener Reiter als auch ein Krieger bis er wieder auf einem Reittier aufsitzt. Alle Regeln, die für abgessene Reiter oder Krieger zutreffen, gelten, sofern anwendbar, für diesen Krieger.

Um einen Reiter abzusetzen, gib der Kavallerie-Einheit eine Spezialaktion. Gib weder dem Reiter noch dem Reittier eine Aktionsmarke und entferne alle eventuell vorhandenen Aktionsmarken von der Kavallerie-Einheit. Entferne den Reiter von dem Reittier, stelle ihn auf seine Basis zurück und platziere ihn in Basenkontakt zu dem Reittier. Sowohl dem Reiter als auch dem Reittier kann eine Aktion in dem Spielzug gegeben werden, in dem ein Reiter absitzt. Ist nicht genügend Platz vorhanden, um den Reiter in Basenkontakt mit dem Reittier zu platzieren, so kann der Reiter nicht absitzen.

Ein abgessener Reiter kann auf ein anderes Reittier aufsitzen. Um dies zu tun, muss sich der abgessene Reiter in Basenkontakt zu einem freundlichen Reittier ohne Reiter befinden und die Reittier-Symbole des Reiters und des Reittiers müssen übereinstimmen. Gib dem abgessenen Reiter eine Spezialaktion, entferne ihn von der Basis und platziere ihn im Sattel des Reittiers. Platziere nun die Basis des Reiters in den Steckplatz des Reittiers. Gib der neu gebildeten Kavallerie-Einheit eine Aktionsmarke. Der Kavallerie-Einheit kann eine Aktion in dem Spielzug gegeben werden, in dem sie gebildet wurde.

Talente

Manche Talente erlauben es Kavallerie-Einheiten, sich mit einer Aktion zu bewegen und anzugreifen. In diesen Fällen können sowohl Reittier als auch Reiter die Spezialfähigkeiten anwenden, die sie besitzen. Setzt die Spezialfähigkeit eine Aktion voraus, muss diese entsprechend gegeben werden. Spezialfähigkeiten können nicht eingesetzt werden, wenn sie explizit ausgeschlossen werden. Talente von Kavallerie-Einheiten sind folgende:

Reitkunst

Ist diese Einheit das Ziel eines Fernkampfangriffes der sich gegen die Kampfscheibe des Reiters richtet, bekommt der Angreifer -2 auf seinen Angriffswert.

Aufspießen

Der Reiter dieser Einheit kann die Spezialfähigkeit „Waffenmeister“ nicht benutzen. Führt der Reiter dieser Einheit einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen ein einzelnes Ziel durch, bekommt er +2 auf seinen Schadenswert.

Berittener Schnellschuss

Gib dieser Einheit eine Fernkampfaction, wenn sie sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Diese Einheit kann sich bis zu ihrem vollen Bewegungswert bewegen und danach einen Fernkampfangriff ausführen. Benutze die

Kampfscheibe des Reittiers, um die Bewegung auszuführen und die Kampfscheibe des Reiters, um den Fernkampfangriff auszuführen.

Berittener Sturmangriff

Gib dieser Einheit eine Nahkampfaction, wenn sie sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Diese Einheit kann sich bis zu ihrem vollen Bewegungswert bewegen und danach einen Nahkampfangriff ausführen. Benutze die Kampfscheibe des Reittiers, um die Bewegung auszuführen. Du kannst entscheiden, ob die Kampfscheibe des Reiters oder die des Reittiers benutzt wird, um den Nahkampfangriff auszuführen.

Überwältigen

Gib dieser Einheit eine Bewegungsaktion, wenn sie sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Diese Einheit kann keine Bewegungs-Spezialfähigkeiten benutzen. Am Ende der Bewegung muss sie sich in Basenkontakt mit einer einzelnen feindlichen Kavallerie-Einheit befinden. Wirf einen Würfel und addiere den Angriffsbonus des Reiters zum Ergebnis. Ist das Ergebnis 6 oder mehr, so sitzt der Reiter der feindlichen Kavallerie-Einheit ab. Ist nicht genug Platz vorhanden, um die Basis des feindlichen Reiters in Basenkontakt mit seinem Reittier zu platzieren, wird der abgesessene Reiter ausgeschaltet.

Trampeln

Gib dieser Einheit eine Bewegungsaktion, wenn sie sich auf Bodenniveau befindet. Die Einheit kann das Talent „Sprinten“ nicht benutzen. Ermittle einen geraden Bewegungspfad durch den Blickwinkel des Reittiers. Dieser Bewegungspfad kann über andere Basen hinweg führen. Führe die Bewegung aus. Jede Figur auf Bodenniveau über die der Bewegungspfad führt, bekommt 1 Klick Schaden.

Unterfraktion Dunkle Reiter

Kavallerie-Einheiten der Unterfraktion der Dunklen Reiter (☉) folgen denselben Regeln wie andere Kavallerie-Einheiten mit den folgenden Ausnahmen.

- Bestimmte Reiter und bestimmte Reittiere gehören zusammen. Dies ist an der Sammelnummer erkennbar. Es kann zum Beispiel Krieger #121a nur Reittier #121b reiten.
- Reiter von der Unterfraktion der Dunklen Reiter können nicht absitzen oder abgesessen werden.
- Ein Reittier der Dunklen Reiter kann nicht ausgeschaltet werden, bevor sein Reiter ausgeschaltet wurde. Erscheinen drei Schädel im Sichtfelder des Reittiers und ist der Reiter noch nicht ausgeschaltet, wird die Kampfscheibe des Reittiers wieder auf die Startmarkierung gedreht, anstatt das Reittier auszuschalten.
- Wird ein Reiter der Dunklen Reiter Unterfraktion ausgeschaltet oder aus dem Spiel genommen, dann entferne die Basis des Reiters aus dem Steckplatz des Reittiers. Der Reiter verbleibt im Sattel des Reittiers.

- Reiter der Dunklen Reiter Unterfraktion können ihre Unterfraktions-Fähigkeiten benutzen, während sie Teil einer Kavallerie-Einheit sind.

Unterfraktions-Fähigkeiten

Apokalypse

Dunkle Reiter



DUNKLE EINHEIT (*optional*) Verursache zu Beginn deiner Befehlsphase dem Reiter dieser Einheit einen Klick Überanstrengungsschaden, um dem Reittier einen Klick Schaden zu heilen. Diese Fähigkeit kann nur einmal in jeder Befehlsphase genutzt werden.

Elementare Freifesten

Wylden Herrscher



NATURVERBUNDENHEIT Die Schusslinie dieses Kriegers wird nicht von schwierigem oder verbergendem Gelände beeinflusst. Ziele von Fernkampfangriffen dieses Kriegers behandeln schwieriges und verbergendes Gelände für diesen Angriff wie freies Gelände. Hält sich dieser Krieger in schwierigem Gelände auf, bekommt er +I auf seinen Verteidigungswert.

Neue Glossar Einträge

Abgessener Reiter: Ein Krieger der von seinem Reittier herunter genommen wurde. Er zählt sowohl als abgessener Reiter als auch als Krieger.

Absitzen: Einen Reiter von seinem Reittier herunter nehmen.

Steckplatz: Der Platz auf der Basis eines Reittiers, auf dem die Basis eines Kriegers platziert wird, wenn der Krieger zu dem Reiter dieses Reittieres wird.

Hinterhältig: Ein Reittier mit diesem Intelligenzgrad und ohne einen Reiter während der Befehlsphase eines Spielers ist für diesen Spielzug gegenüber diesem Spieler freundlich und feindlich gegenüber allen anderen Spielern.

Intelligenzgrad: Der Intelligenzgrad eines Reittiers bestimmt, wie es reagiert, wenn es keinen Reiter trägt.

Kavallerie-Einheit: Eine Einheit, die aus einem Reittier und einem Reiter besteht.

Reiter: Ein Krieger der ein Reittier reiten kann.

Reiter-Angriffsbonus: Ein spezieller Angriffsbonus der anzeigt, dass ein Krieger ein Reiter werden kann. Ein Krieger kann diesen Angriffsbonus nur nutzen, wenn er sich auf einem Reittier befindet.

Reittier: Ein Krieger mit einer länglichen Basis, der andere Krieger, genannt Reiter, tragen kann.

Reittier-Symbol: Das Reittier-Symbol auf der Basis eines Reittieres zeigt an, um welche Reittierart es sich handelt. Das Reittier-Symbol auf der Basis eines Kriegers zeigt an, welche Reittierart dieser Reiter reiten kann.

Reittierart: Die Art, zu der dieses Reittier gehört. Die Reittierart eines Reittiers und das Reittier-Symbol eines Kriegers müssen übereinstimmen, damit beide zusammen eine Kavallerie-Einheit bilden können.

Sattel: Die Position auf einem Reittier auf dem der Reiter platziert wird, wenn beide zu einer Kavallerie-Einheit werden.

Scheu: Ein Reittier mit diesem Intelligenzgrad und ohne einen Reiter während der Endphase eines Spielers wird aus dem Spiel genommen.

Unabhängig: Ein Reittier mit diesem Intelligenzgrad kann normal Aktionen erhalten, wenn es ohne Reiter ist.

©2004 WizKids, LLC. All rights reserved. Mage Knight and WizKids are trademarks of WizKids, LLC. Patent pending.

©2004 WizKids, LLC. Tous droits réservés. Mage Knight et WizKids sont des marques de WizKids, LLC. Brevet en cours.