

Mage Knight Spielregeln

Inhaltsverzeichnis

Neue Spielkonzepte.....	1	Angriffsabfolge.....	14
Willkommen bei Mage Knight!.....	1	Spezialaktion.....	15
Mage Knight-Krieger.....	2	Beispiel eines Spielzugs.....	15
Spielmaterialien.....	3	Gelände.....	15
Spielvorbereitung.....	3	Domänen.....	18
Aufstellen der Armee.....	4	Ausrüstungsgegenstände.....	18
Das Spiel.....	5	Einen Spieler ausschalten.....	19
Wichtige Spielbegriffe.....	6	Spielende.....	19
3er-Regel.....	7	Das Standardspiel.....	19
Bewegung.....	7	Die Mage Knight-Etikette.....	20
Kampf.....	9	Glossar.....	20
Nahkampf.....	10	Übersetzung der Relic Cards.....	25
Fernkampf.....	11	Übersetzung der Domain Cards.....	29
Bombardierungsangriffe.....	12	Übersetzung der	
Formationen.....	13	Constructed Terrain Cards.....	31

Neue Spielkonzepte

Die folgenden Spielkonzepte sind in dieser Version von Mage Knight neu hinzugekommen. Wir empfehlen sowohl neuen als auch erfahrenen Spielern, das komplette Regelbuch zu lesen, um in den Genuss des vollen Spielspaßes zu kommen.

- Neue Fraktionen und Unterfraktionen
- Statusfenster befindet sich nun auf dem hinteren Teil der Basis
- Neue Abfolge des Aufbaus
- Neue 3er-Regel begrenzt kumulative Modifikatoren
- Neuer Fähigkeiten-Nexus auf der Basis
- Neue Geschwindigkeitsarten und Geschwindigkeitstalente
- Neuer Flugzylinder zeigt an, wenn Figuren sich auf hochfliegendem Niveau befinden
- Neue Angriffsarten und Angriffstalente
- Magische Immunität wird zu einer Verteidigungsart
- Nahkampfformationen wurden durch das Talent Zusammenrotten ersetzt
- Neue Regeln für die Gefangennahme
- Neue Regeln für Fernkampfformationen
- Fraktionsfähigkeit der Shyft wurde geändert
- Die Passen Aktion wurde abgeschafft, dafür wurde die Spezialaktion eingeführt
- Neue Geländearten
- Neue Domänen verändern das Schlachtfeld
- Einzigartige Figuren haben nun Steckplätze, um Ausrüstung tragen zu können
- Die Siegbedingungen wurden geändert
- Neue Spezialfähigkeiten-Karte mit neuen und modifizierten Spezialfähigkeiten

Willkommen bei Mage Knight!

In Mage Knight übernimmst du die Rolle eines mächtigen Kriegsherrn, sei es nun ein König, ein Baron oder ein Zauberer, der seine Truppen ausschickt, um gegen feindliche Armeen zu kämpfen. Deine Armee besteht aus fantastischen Wesen und wird durch uralte Magie und mächtige Technologie verstärkt. Wenn du bereit bist, dir ein Königreich aus dem Chaos zu erschaffen, dann lies weiter!

Mage Knight ist ein schnelles Miniaturen-Spiel das mit sammelbaren Mage Knight-Miniaturen gespielt wird. Jede Figur stellt einen Krieger dar und die meisten sind Mitglied einer der vielen Fraktionen der Mage Knight-Welt. Krieger können zusätzlich noch einer Unterfraktion angehören.

Ziel ist es, am Ende des Spiels die meisten Missionsziele zu kontrollieren.

Für ein Spiel stellst du eine Armee aus deiner Sammlung an Kriegern zusammen. Es gibt unzählige Möglichkeiten, eine Armee zusammen zu stellen. Du kannst dich dabei auf eine Fraktion beschränken oder Krieger aus verschiedenen Fraktionen verwenden.

Fraktionen und Unterfraktionen



Du kannst mit so vielen Spielern spielen, wie Du möchtest, am besten spielt es sich jedoch mit zwei oder vier Spielern, wovon jeder seine eigene Armee mitbringen sollte. Du kannst auch in Teams spielen, wenn sich zwei oder mehr Spieler pro Seite zu einem Team verbünden.

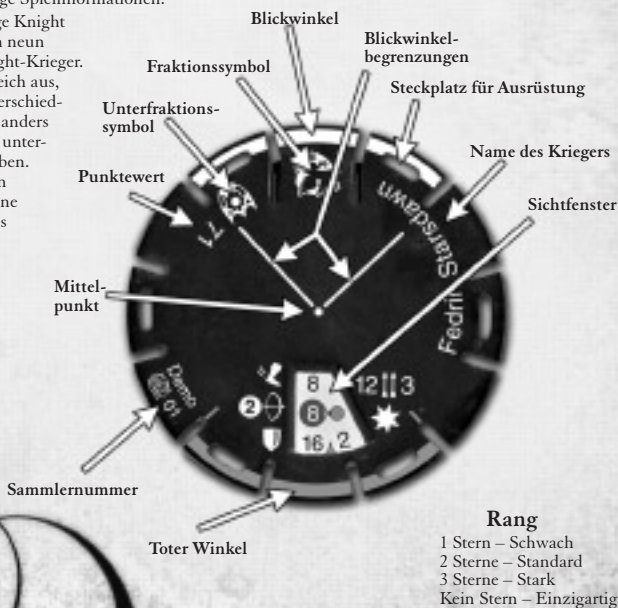
Mage Knight-Krieger

Ein Mage Knight-Krieger besteht aus drei Teilen. Der Figur (das dreidimensionale Abbild des Kriegers), der Basis und der Kampfscheibe. Die Basis und die Kampfscheibe werden im Folgenden erklärt.

Die Basis

Die Basis enthält wichtige Spielinformationen.

Hinweis: In einem Mage Knight Starter Set befinden sich neun verschiedene Mage Knight-Krieger. Einige Krieger sehen gleich aus, haben jedoch einen unterschiedlichen Rang, sind etwas anders bemalt und haben auch unterschiedliche Kampfscheiben. Auf der Basis eines jeden Kriegers befindet sich eine Sammlernummer, so dass du dir leichter einen Überblick über deine Sammlung verschaffen kannst.

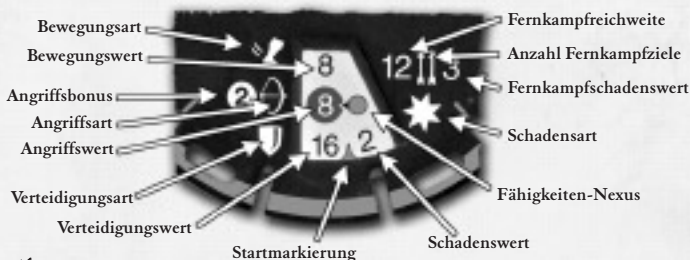


Die Kampfscheibe

Die Kampfscheibe unterscheidet Mage Knight von allen anderen Miniaturspielen.

Die Kampfscheibe ist die drehbare Scheibe, die sich unterhalb der Basis eines Kriegers befindet, und enthält Werte, die dir zeigen, wie gut der Krieger in gewissen Dingen ist. Jedes Mal, wenn der Krieger Schaden bekommt, wird die Kampfscheibe im Uhrzeigersinn gedreht, so dass die nächste Zahlengruppe zu sehen ist. Die Werte der Figur ändern sich dadurch, üblicherweise zum Schlechteren. Wird die Figur im Laufe eines Spiels geheilt, so dreht man die Kampfscheibe gegen den Uhrzeigersinn.

Die Kampfscheiben einiger Figuren lassen sich nur von unterhalb der Basis drehen. Um das Drehen dieser Kampfscheiben zu vereinfachen, haben wir jedem Starter Set einen Flugzylinder beigegepackt, den man auch als Drehring benutzen kann.



Kampfwerte

Jeder Krieger verfügt über sieben Kampfwerte, die sich im Laufe des Spiels ändern können. Dies sind: Bewegung, Angriff, Verteidigung, Schaden, Angriffsbonus, Fernkampfschaden und Fernkampfreichweite. Einige dieser Werte befinden sich auf der Kampfscheibe und sind durch das Sichtfenster zu sehen, andere sind direkt auf die Basis gedruckt.

Spielmaterialien

Zusätzlich zu den Mage Knight-Kriegern und diesem Regelbuch benötigen zwei Spieler folgende Materialien: Ein möglichst 28 Zoll langes, flexibles Maßband, das in 1 Zoll Schritten markiert ist, 3 Missionsmarken, 3 zweiseitige Kontrollmarken, 6 Hex/Überwachungsmarken, 2 Würfel und eine Spezialfähigkeiten-Karte. Dies alles ist in einem Mage Knight Starter Set enthalten. Außerdem benötigt ihr noch ein paar Spielsteine oder Münzen, die ihr als Aktionsmarken benutzen könnt und einige einfache Gegenstände als Geländeteile.

In jeder Mage Knight-Packung befinden sich runde Aufkleber. Diese kannst du unter deine Krieger kleben und deinen Namen oder Initialen darauf notieren, damit du deine Figuren nach dem Spiel wieder erkennen kannst. Hat der Krieger eine Kampfscheibe, die mit dem Flugzylinder gedreht werden kann, so kannst du den Aufkleber ein wenig zurechtschneiden, damit die Auswölbung frei bleibt.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn muss man eine Armee zusammenstellen und das Schlachtfeld aufbauen.

Eine Armee zusammenstellen

Die Spieler einigen sich auf einen Gesamtpunktwert pro Armee. Dieser Gesamtpunktwert muss ein Vielfaches von 100 sein. Beim Erlernen des Spiels genügt ein Gesamtpunktwert von 100 Punkten. Sobald du die Basisregeln verstanden hast, kannst du den Gesamtpunktwert auf 200 oder 300 Punkte oder auch noch mehr erhöhen.

Jeder Mage Knight Krieger hat eine Punktzahl auf der Basis aufgedruckt. Die Summe der Punkte aller Krieger in deiner Armee darf die ausgemachte Gesamtpunktzahl erreichen, diese jedoch nicht überschreiten.

Beispiel: Christine stellt eine Armee mit einem Gesamtpunktwert von 100 Punkten zusammen. Um im Nahkampf bestehen zu können, wählt sie einen starken Orc Marauder (19 Punkte). Für den Fernkampf entscheidet sie sich für einen schwachen Orc Hunter (21 Punkte) und einen Standard Gulthak Orc (25 Punkte). Letztendlich braucht Christine noch einen Heiler und nimmt einen schwachen Blood Shaman (34 Punkte). Christine addiert alles zusammen und kommt auf 99 Punkte ($19 + 21 + 25 + 34 = 99$), was in Ordnung ist. Sie hätte 100 Punkte nicht überschreiten dürfen.

Eine Armee kann den gleichen Krieger mehrmals enthalten, solange es sich nicht um einen einzigartigen Krieger handelt. Einen einzigartigen Krieger erkennt man daran, dass sich bei seinem Namen **keine** Sterne befinden, die seinen Rang anzeigen. Es ist in Ordnung, wenn der gleiche einzigartige Krieger in einer gegnerischen Armee auf dem Schlachtfeld auftaucht.

Sobald du dich mit den Basisregeln von Mage Knight vertraut gemacht hast, kannst du auch Ausrüstungsgegenstände in

deine Armee mit aufnehmen. Ausrüstungsgegenstände haben Punktekosten, die auf die Gesamtpunktzahl angerechnet werden. Auf Seite 18 erfährst du mehr über Ausrüstungsgegenstände.

Hinweis: Bei der Zusammenstellung deiner Armee solltest du darauf achten, dass die Krieger, die du auswählst, gut zusammenpassen und sich gegenseitig ergänzen, damit du dein strategisches Ziel erreichen kannst. Armeen können darauf ausgelegt sein, den Gegner mit Fernkampf auf Distanz zu halten, ausgeschaltete Krieger wieder zu reanimieren oder gegnerische Krieger gefangen zu nehmen oder auszuschalten. Natürlich gibt es zu jeder Strategie eine Gegenstrategie, also sollte eine Armee flexibel genug sein, auf unterschiedliche Bedrohungen reagieren zu können. Auf www.mageknight.de kannst du viele andere Spieler treffen, die über Spielstrategien, Regeln und Armeen diskutieren und dir bei Fragen und Problemen gerne weiter helfen.

Aufbau

Es ist an der Zeit, das Schlachtfeld aufzubauen. Mage Knight kann nahezu überall gespielt werden, aber eine flache Tischplatte von etwa einem Quadratmeter Fläche ist am besten geeignet. Jeder Spieler wählt eine der Seiten als seine Startseite aus. Treten nur zwei Spieler gegeneinander an, so müssen die Startseiten gegenüber liegen. Auf jeder Startseite befindet sich eine rechteckige Fläche, die so genannte Aufstellungszone. Die Aufstellungszone erstreckt sich von deinem Spielfeldrand aus 3 Zoll aufs Spielfeld und ist 8 Zoll von den beiden seitlichen Ränder des Spielfelds entfernt. Die Aufstellungszone hat somit zwei kurze Kanten und zwei lange Kanten. Die von dir aus gesehene hintere Kante der Aufstellungszone wird die ferne Kante genannt. Die von dir aus gesehene vordere Kante der Aufstellungszone wird die nahe Kante genannt.

Platzieren von Gelände und Missionsmarken

Jeder Spieler legt zwischen 0 und 4 Geländeteile zusammen auf einen Stapel neben das Spielfeld. Geländeteile werden genauer auf Seite 15 erklärt. Alltägliche Gegenstände können als Geländeteile dienen: ein Buch, ein Blatt Papier oder sogar ein Salzstreuer.

Jetzt werden die Missionsmarken platziert. Missionsmarken sind im Starter-Set enthalten und stellen strategische Punkte auf dem Schlachtfeld dar -Missionsziele genannt - um deren Kontrolle gekämpft wird. Es werden 1 Missionsmarke plus 1 weitere Missionsmarke je Spieler verwendet.

Die erste Missionsmarke wird genau in die Mitte des Spielfelds gelegt und die restlichen werden an die Spieler verteilt. Jeder Spieler wirft zwei Würfel, bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat ist der Startspieler und platziert zuerst seine Missionsmarke. Das Wurfresultat legt außerdem fest, in welcher Entfernung von der fernen Kante der Aufstellungszone des Spielers die Missionsmarke platziert werden muss. Es wird von einer beliebigen Stelle der fernen Kante bis zur Mitte der Missionsmarke gemessen. Zusätzlich entscheidet sich jeder Spieler für die Farbe seiner Kontrollmarke. Die Kontrollmarken zeigen an, welcher Spieler die Kontrolle über welche Missionsmarke hat. Missionsmarken gelten als freies Gelände.

Nachdem alle Missionsmarken platziert wurden, nimmt der Spieler zur Linken des Startspielers ein beliebiges Geländeteil vom Stapel und platziert es auf dem Schlachtfeld. Jedes Geländeteil muss mindestens 3 Zoll von folgenden Elementen entfernt platziert werden:

- andere Geländeteile
- Missionsmarken
- Spielfeldränder
- die fernen Kanten der Aufstellungszone

Nun nimmt der nächste Spieler zu dessen Linken ein Geländeteil und platziert dieses nach denselben Regeln. So platziert jeder Spieler reihum ein Geländeteil, bis sich entweder keine Geländeteile mehr in dem Stapel befinden oder 4 Geländeteile auf dem Schlachtfeld platziert wurden, je nachdem was zuerst eintritt.

Du kannst auch mit konstruiertem Gelände (Seite 17) und Domänen-Karten (Seite 18) spielen, die ebenfalls das Schlachtfeld beeinflussen.



Aufstellen der Armee

Jeder Spieler dreht die Kampfscheiben seiner Krieger so, dass die grünen Startmarkierungen in den Sichtfenstern zu sehen sind.

Der Startspieler beginnt mit dem Aufstellen seiner Armee. Jeder Krieger des Startspielers muss so platziert werden, dass sich sein Mittelpunkt (bei den meisten Figuren durch einen Punkt in der Mitte der Basis gekennzeichnet) in seiner Aufstellungszone befindet. Nachdem der Startspieler alle seine Krieger platziert hat, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Er platziert alle seine Krieger in seiner Aufstellungszone. Nehmen mehr als zwei Spieler am Spiel teil, so wird dies so lange im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle Krieger platziert wurden. Die Schlacht beginnt!

Das Spiel

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, bewegen ihre Krieger und greifen gegnerische Krieger an, um Missionsziele zu kontrollieren und so die Schlacht zu gewinnen.

Spielzüge, Aktionen und Phasen

Mage Knight wird in Spielzügen gespielt. Der erste Spieler beginnt mit dem ersten Spielzug. Dann folgt der Spielzug des Spielers zu dessen Linken. Das wird im Uhrzeigersinn um den Tisch fortgeführt. Scheidet ein Spieler aus, so wird die Reihenfolge der restlichen Spieler beibehalten.

Man beginnt jeden Spielzug mit einer bestimmten Anzahl Aktionen, die vom Gesamtpunktwert der Armee abhängen. Für jeweils 100 Punkte bekommt man 1 Aktion. Bei einem Gesamtpunktwert von 100 bekommt man also 1 Aktion, bei 200 sind es 2 Aktionen und so weiter. Die tatsächliche Armeegröße spielt dabei keine Rolle. Auch wenn im späteren Verlauf des Spiels einige Krieger ausgeschaltet oder gefangen genommen werden, bleibt die Anzahl der Aktionen pro Spielzug unverändert. Die Krieger benutzen die Aktionen, um sich zu bewegen, anzugreifen oder Spezialfähigkeiten einzusetzen.

Jeder Spielzug ist in drei Phasen aufgeteilt: Die Befehlsphase, die Aktionsphase und die Endphase. Das Ende einer Phase muss angesagt werden, bevor man mit der nächsten Phase fortfahren darf.

In der Befehlsphase kann man seinen Kriegern Aktionen geben, die nur in der Befehlsphase gegeben werden können. Einige Spezialfähigkeiten oder Aktionen, die im vorangegangenen Spielzug gegeben wurden, werden in der aktuellen Befehlsphase abgewickelt. Du bestimmst die Reihenfolge, in der diese Aktionen oder Spezialfähigkeiten abgewickelt werden. Wenn die erste Aktion oder Spezialfähigkeit abgewickelt wurde, wähle die nächste verfügbare aus. Dies wird solange fortgesetzt, bis alle entsprechenden Aktionen und Spezialfähigkeiten abgewickelt wurden.

In der Aktionsphase kann man seinen Kriegern Aktionen geben. Das Ergebnis einer Aktion wird abgewartet, bevor man sich für die nächste Aktion entscheidet (sollte man über mehr als eine Aktion verfügen). Keinem Krieger kann pro Spielzug mehr als eine Aktion gegeben werden. Verfügt man über mehr Aktionen als Krieger, so verfallen die überzähligen Aktionen. Man kann sich keine Aktionen aufsparen oder über Spielzüge hinweg sammeln. Hat ein Spieler zu Beginn seiner Endphase noch ungenutzte Aktionen, so verfallen diese. Jede Aktion muss aus einer der folgenden Möglichkeiten ausgewählt werden.

- Bewegungsaktion
- Nahkampfaktion
- Fernkampfaktion
- Spezialaktion

In der Endphase wird geprüft, ob sich die Kontrolle über die Missionsmarken geändert hat, und es werden alle Aktionsmarken von Krieger entfernt, die in der Aktionsphase dieses Zuges keine Aktion bekommen haben. Aktionsmarken werden später noch genauer erklärt. Sobald die Endphase eines Spielers beendet ist, beginnt der Spielzug des nächsten Spielers.

Beispiel: Matthias spielt mit einer Armee mit einem Gesamtpunktwert von 200 Punkten, was ihm 2 Aktionen für jede seiner Aktionsphasen erlaubt. In diesem Spielzug möchte er auf einen gegnerischen Krieger schießen und sich näher an einen anderen gegnerischen Krieger heranbewegen. Er gibt einem Krieger eine Fernkampfaktion und wickelt den Angriff ab. Danach gibt er einem anderen Krieger eine Bewegungsaktion. Nun hat er zwei unterschiedlichen Krieger je eine Aktion gegeben und erklärt seine Aktionsphase für beendet. Er hätte auch zwei Krieger je eine Bewegungsaktion oder je eine Nah- oder Fernkampfaktion geben können.

Hinweis: Wie du siehst, ist ein Spielzug schnell vorüber. Du brauchst dir allerdings keine Sorgen zu machen, wenn du in einem Spielzug nicht all das erreichen konntest, was du vorhattest, da der Gegner mit derselben Einschränkung spielt.



Dieses Missionsziel ist unkämpft

Dieses Missionsziel wird von einem Spieler kontrolliert

Missionsziele kontrollieren

Mage Knight-Schlachten werden gewonnen, indem man strategische Punkte auf dem Schlachtfeld, Missionsziele genannt, kontrolliert. Diese werden durch Missionsmarken dargestellt. Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er bei Spielende die meisten Missionsziele kontrolliert.

Jeder Spieler wählt zu Beginn eines Spiels eine Farbe für die sogenannten Kontrollmarken, mit der er die Kontrolle über Missionsziele anzeigen kann. Die Kontrolle über Missionsziele kann während eines Spiels wechseln.

Missionsziele können neutral oder unkämpft sein oder durch einen Spieler kontrolliert werden.

Die Kontrolle über Missionsziele wird zu Beginn der Endphase eines jeden Spielers überprüft. Alle Missionsziele sind bei Spielbeginn neutral. Kein Spieler hat die Kontrolle über sie. Befinden sich zu Beginn der Endphase eines Spielers mehrere verfeindete Krieger in Basenkontakt mit einer Missionsmarke, so gilt dieses Missionsziel als umkämpft. Von einem umkämpften Missionsziel werden alle Kontrollmarken entfernt. Kein Spieler hat die Kontrolle über ein umkämpftes Missionsziel.

Hat zu Beginn der Endphase eines Spielers ein Spieler einen oder mehrere Krieger in Basenkontakt mit einer Missionsmarke und befinden sich keine gegnerischen Krieger in Basenkontakt mit derselben Missionsmarke, so kontrolliert er das Missionsziel. Der Spieler entfernt alle eventuell vorhandenen Kontrollmarken und platziert seine eigene Kontrollmarke auf der Missionsmarke. Hat ein Spieler die Kontrolle über ein Missionsziel errungen, so ist er nicht gezwungen, einen Krieger in Basenkontakt mit der Missionsmarke belassen, um die Kontrolle über das Missionsziel zu behalten.

Krieger, die Steckplätze für Ausrüstungsgegenstände haben, können eine Missionsmarke komplett abdecken, so dass keine andere Figur mit der Missionsmarke in Basenkontakt kommen kann.

Wichtige Spielbegriffe

Hier sind einige wichtige Spielbegriffe erklärt.

Aktive Krieger

Ein aktiver Krieger ist ein Krieger, der weder gefangen ist, noch über die Spezialfähigkeit *Demoralisiert* verfügt.

Aktionsmarken

Gibt man einem seiner Krieger eine Aktion, so wird er mit einer Aktionsmarke (eine Münze, ein Spielstein oder ein sonstiges kleines Objekt) markiert. Hat ein Krieger zwei Aktionsmarken, so kann er keine weitere Aktion bekommen, bis die Aktionsmarken entfernt werden. Während der Endphase eines jeden Zuges entfernt ein Spieler alle Aktionsmarken von seinen Kriegern, die in diesem Spielzug keine Aktion bekommen haben.

Basenkontakt

Ein Krieger ist in Basenkontakt mit einem anderen Krieger, wenn sich ihre Basen berühren. Ein Krieger kann auch mit einer Marke, einem Geländeteil oder einem Ausrüstungsgegenstand in Basenkontakt sein.

Ausrichtung

Die Position des Blickwinkels eines Kriegers bestimmt seine Ausrichtung. Wird ein Krieger bewegt, so kann am Ende der Bewegung seine Ausrichtung neu festgelegt werden.

Freundliche und feindliche Krieger

Freundliche Krieger sind solche, die du oder ein Teamkollege kontrollieren. Feindliche Krieger sind solche, die von einem Gegner kontrolliert werden. Ob ein Krieger freundlich ist, wird am Anfang des Spiels festgelegt, dies kann sich aber während des Spiels ändern.

Ausmessen

Beim Ausmessen von Entfernungen ist darauf zu achten, dass man immer von Mittelpunkt zu Mittelpunkt eines Kriegers misst. Die meisten Basen haben einen kleinen Punkt, der den Mittelpunkt anzeigt. Es ist erlaubt, während des Spiels jederzeit alles nachzumessen.

Modifikatoren

Kampfwerte können sich während eines Spiels verändern. Zahlen, die einen Kampfwert verändern, werden Modifikatoren genannt. Ein Modifikator kann negativ oder positiv sein, also zu dem Kampfwert hinzuaddiert oder vom ihm abgezogen werden. Spezialfähigkeiten, Ausrüstungsgegenstände, Gelände und Domänenkarten können Kampfwerte modifizieren. Angriffsbonusse sind keine Modifikatoren. Ein Wert kann niemals negativ sein. Sollte ein Modifikator dafür sorgen, dass ein Wert unter 0 fällt, so wird der Wert auf 0 gesetzt.

Es wird immer der modifizierte Kampfwert eines Kriegers (soweit möglich) genommen, es sei denn eine Regel oder eine Spezialfähigkeit verlangt **explizit** nach dem unmodifizierten Kampfwert. Spricht ein Effekt davon, dass ein unmodifizierter Kampfwert verdoppelt oder halbiert werden soll, so werden Modifikatoren erst nach der Verdopplung oder Halbierung angewandt. Ein einzelner Angriff gegen mehrere Ziele kann pro Ziel unterschiedliche Modifikatoren haben.

Überanstrengen

Wird einem Krieger ein Befehl gegeben, der dazu führt, dass er eine zweite Aktionsmarke bekommt, so wird ihm ein Klick Überanstrengungsschaden gegeben, nachdem die Aktion abgewickelt wurde. Dies nennt man Überanstrengen. Überanstrengungsschaden stellt die Ermüdung eines Kriegers dar und kann nicht verhindert werden, auch nicht durch Spezialfähigkeiten.

Ersatzwerte

Einige Spezialfähigkeiten, Domänen, Ausrüstungsgegenstände und Gelände erlauben es, dass ein Kampfwert durch einen anderen ersetzt wird. Diese neuen Werte werden Ersatzwerte genannt. Wird zum Beispiel ein Kampfwert anstatt eines anderen benutzt, so ist dies ein Ersatzwert. Ersatzwerte sind keine Modifikatoren.

Spezialfähigkeiten

Auf der Kampfscheibe eines Kriegers können sich farbige Quadrate und Kreise befinden, die Spezialfähigkeiten darstellen, über die der Krieger verfügt. Spezialfähigkeiten erscheinen und verschwinden, wenn ein Krieger Schaden bekommt oder geheilt wird. Die Spezialfähigkeiten werden auf der Spezialfähigkeiten-Karte erklärt. Die auf der Spezialfähigkeiten-Karte genannten Effekte ersetzen die Standard-Spielregeln, es sei denn, dies wird explizit ausgeschlossen.

Die Spezialfähigkeiten eines Kriegers sind so lange aktiv, wie sie im Sichtfenster der Basis erscheinen. Ist eine Spezialfähigkeit als optional angegeben, so gilt sie als aktiv, bis sie ausdrücklich ausgeschaltet wird. Der kontrollierende Spieler kann jederzeit beliebige,

der als optional gekennzeichneten Spezialfähigkeiten eines Kriegers ausschalten. Sie sind dann bis zum Ende des Spielzugs, in dem sie ausgeschaltet wurden, inaktiv. Mit Beginn des nächsten Spielzugs werden sie wieder aktiv. Krieger haben nun auch einen Fähigkeiten-Nexus. Der Fähigkeiten-Nexus ist ein Platz im Sichtfenster, an dem eine Spezialfähigkeit erscheinen kann. Eine Spezialfähigkeit, die im Fähigkeiten-Nexus erscheint, wird als farbiges Quadrat oder farbiger Kreis dargestellt und weist einen Pfeil auf, der auf den Kampfwert zeigt, zu dem die Spezialfähigkeit gehört.

3er-Regel

Viele Modifikatoren können Kampfwerte verändern. Da alle diese Modifikatoren kumulativ sind, gibt es die 3er-Regel. Die 3er-Regel besagt, dass nach dem Verrechnen aller Modifikatoren kein Wert um mehr als 3 Punkte verändert werden darf. Die 3er-Regel wird nicht durch die besonderen Regeln von Spezialfähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen ausgesetzt. Die 3er-Regel gilt nur für die Modifikationen bei Angriff, Verteidigung und Schaden.

Beispiel: Steffen gibt seinem Atlantean Sorcerer eine Fernkampfaction, um einen Zauberstabangriff gegen einen feindlichen Black Powder Rifleman durchzuführen. Steffen entscheidet sich dafür, eine Fernkampfformation einzusetzen, in der drei Apprentice Sorcerers den Angriffswert des Atlantean Sorcerers erhöhen. Der Atlantean Sorcerer erhält einen Bonus von +2 pro Apprentice Sorcerer auf seinen Angriffswert, was zusammen +6 ergibt. Zusätzlich führt die Schusslinie durch den Toten Winkel des Black Powder Rifleman, was einen zusätzlichen Modifikator von +1 ergibt (zusammen nun +7). Der Black Powder Rifleman verfügt über die Spezialfähigkeit Spruchresistenz, was einen Modifikator von -3 auf den Angriffswert des Atlantean Sorcerers ergibt. Insgesamt hat der Atlantean Sorcerer also einen Modifikator von +4. Durch die 3er-Regel kann er allerdings nur 3 Punkte auf seinen Angriffswert addieren.

Bewegung

Die Bewegung und die Bewegungsart werden auf der Kampfscheibe eines Kriegers angezeigt.

Der Bewegungswert entspricht der maximalen Anzahl an Zoll die sich der Krieger bewegen darf, wenn ihm eine Bewegungsaktion gegeben wird. Die Bewegungsart zeigt an, auf welche Weise sich der Krieger fortbewegt. Eine Bewegungsart kann dazu führen, dass der Krieger bestimmte Geländearten ignorieren oder Bewegungstalente benutzen darf. Um einen Krieger zu bewegen, legt man das Maßband auf das Spielfeld. Es wird von der Mitte der Basis des Kriegers bis zum gewünschten Zielpunkt gemessen. Das Maßband kann gebogen werden und sich über das Spielfeld „schlängeln“, um den genauen Bewegungspfad des Kriegers anzuzeigen.

Der Bewegungspfad darf keine Figurenbasen überqueren und nicht zwischen Krieger hindurchführen, die in Basenkontakt stehen. Am Zielpunkt der Bewegung muss genug Platz sein, dass die Basis vollständig auf dem Spielfeld stehen kann.

Sind alle Spieler mit dem Bewegungspfad einverstanden, so wird der Krieger am Ziel abgesetzt. Die Ausrichtung kann frei gewählt werden; sie ist wichtig, da ein Krieger nur durch seinen Blickwinkel angreifen (Nah- und Fernkampfactionen einsetzen) kann. Ein Krieger gilt als bewegt, wenn sich die Position seines Mittelpunkts auf dem Schlachtfeld oder seine Ausrichtung ändert, außer durch eine Gratisdrehung.

Lösen

Gibt man einem Krieger, der sich in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befindet, eine Bewegungsaktion, so muss

er einen Lösungsversuch unternehmen. Dazu wirft man einen Würfel. Bei einer 1 - 3 ist der Lösungsversuch fehlgeschlagen und der Krieger kann sich nicht bewegen. Er kann jedoch seine Ausrichtung ändern. Bei einer 4 - 6 kann der Krieger sich von allen gegnerischen Figuren, mit denen er im Basenkontakt war, lösen und sich normal bewegen.

Gratisdrehung

Beendet ein Krieger seine Bewegung in Basenkontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Kriegeren, so können diese Krieger ihre Ausrichtung so ändern, dass ihr Blickwinkel in Basenkontakt mit dem Krieger kommt, der sich bewegt hat. Diese Gratisdrehung kostet keine Aktion.

Bewegungsarten

Stiefel

Ein Krieger mit dem Symbol Stiefel (☞) bewegt sich auf Bodenniveau. Als Bodenniveau zählt alles auf dem Schlachtfeld, was nicht erhöht ist (z.B. erhöhtes Gelände oder ein hochfliegender Krieger). Er interagiert mit allen Geländearten wie bei diesen Geländearten beschrieben. Er verfügt über das Talent Sprinten, das weiter unten beschrieben wird.

Hufeisen

Ein Krieger mit dem Symbol Hufeisen (U) bewegt sich auf Bodenniveau und interagiert mit allen Geländearten wie bei diesen Geländearten beschrieben. Er verfügt über das Talent Sprinten, das weiter unten beschrieben wird, allerdings bekommt er keinen Überanstrengungsschaden, wenn er es einsetzt. Der Lösungsversuch dieses Kriegers misslingt nur bei einer 1. Der Krieger bekommt keine Gratisdrehung und kann seine Ausrichtung nach einem misslungenen Lösungsversuch nicht ändern. Löst er sich erfolgreich, so verursacht er automatisch einen Klick Abschüttelschaden bei allen gegnerischen Figuren, die sich zum Zeitpunkt des Lösungsversuchs außerhalb seines Blickwinkels mit ihm in Basenkontakt befinden.

Welle

Ein Krieger mit dem Symbol Welle (☉) bewegt sich auf Bodenniveau. Er interagiert mit allen Geländearten wie bei diesen Geländearten beschrieben, allerdings darf er Wassergelände wie freies Gelände behandeln. Er bekommt einen Modifikator von +2 auf seinen Verteidigungswert, wenn er sich im Wassergelände aufhält.

Flügel

Ein Krieger mit dem Symbol Flügel (☞) bewegt sich auf Bodenniveau. Er interagiert mit allen Geländearten wie bei diesen Geländearten beschrieben, allerdings darf er bei der Bewegung Figurenbasen und Gelände ignorieren. Ist seine Bewegung beendet, so darf seine Basis nicht andere Basen oder blockierendes Gelände überlappen. Der Lösungsversuch dieses Kriegers misslingt nur bei einer 1. Er verfügt über das Talent Hochfliegen, das weiter unten beschrieben wird.

Bewegungstalente

Sprinten

Nur Krieger mit der Bewegungsart Stiefel oder Hufeisen können das Talent Sprinten benutzen. Dazu darf sich der Krieger nicht in Basenkontakt mit einem feindlichen Krieger befinden. Gib dem Krieger eine Bewegungsaktion und verdopple seinen unmodifizierten Bewegungswert. Hat der Krieger die Bewegungsart Stiefel, so erleidet er nach Vollenden der Bewegung einen Klick Überanstrengungsschaden. Der Krieger kann keine Spezial- oder Unterfraktionsfähigkeiten anwenden, wenn er Sprinten benutzt. Sprinten kann in einer Bewegungsformation eingesetzt werden, solange alle Mitglieder in der Formation (siehe Bewegungsformationen Seite 13) entweder über die Bewegungsart Stiefel oder Hufeisen verfügen. Wird Sprinten in einer Bewegungsformation benutzt, so bekommen alle Mitglieder der Formation mit der Bewegungsart Stiefel nach Abschluss der Bewegung 1 Klick Überanstrengungsschaden.

Hochfliegen

Ein Krieger mit der Bewegungsart Flügel kann das Talent Hochfliegen benutzen, was ihm erlaubt, sich auf hochfliegendem Niveau aufzuhalten. Hochfliegendes Niveau befindet sich auf dem Schlachtfeld über erhöhtem Gelände. Ein hochfliegender Krieger wird nicht durch Gelände beeinflusst. Ein Krieger mit der Bewegungsart Flügel kann sowohl auf Bodenniveau als auch hochfliegend aufgestellt werden. Um einen Krieger von Bodenniveau auf hochfliegendes Niveau zu bewegen (oder umgekehrt) muss ihm eine Bewegungsaktion gegeben werden. Sein unmodifizierter Bewegungswert wird für diese Aktion um die Hälfte (aufgerundet) reduziert. Stelle den hochfliegenden Krieger auf einen Flugzylinder, um anzuzeigen, dass er sich auf hochfliegendem Niveau aufhält. Ein hochfliegender Krieger kann die Bewegung mit seinem Flugzylinder nicht in Basenkontakt mit einer Missionsmarke beenden, er kann also kein Missionsziel kontrollieren. Weiterhin darf er seine Bewegung nicht so beenden, dass sein Flugzylinder die Basis eines anderen Kriegers überlappt. Ebenso darf ein Krieger auf Bodenniveau seine Bewegung nicht mit einem Teil seiner Basis unter einem Flugzylinder beenden. Hochfliegende Krieger können nicht Teil einer Formation sein. Die Basis eines hochfliegenden Kriegers hat keinen Ein-

fluss auf die Bewegung oder Schusslinie eines anderen Kriegers. Ein hochfliegender Krieger kann sich nur mit einem anderen hochfliegenden Krieger in Basenkontakt befinden. Hochfliegende Krieger bekommen einen Modifikator von +1 auf ihren Verteidigungswert, dies zählt als Höhenmodifikator (siehe Seite 16).

Krieger auf Bodenniveau können hochfliegende Krieger nur mit Fernkampfangriffen angreifen. Hochfliegende Krieger können andere hochfliegende Krieger mit Nah- und Fernkampfangriffen angreifen. Ist ein hochfliegender Krieger das Ziel eines Angriffs, so kommen keine Geländemodifikatoren zum Einsatz und Figurenbasen blockieren die Schusslinie nicht.

Kampf

Kriegern können zwei Arten von Kampfaktionen bekommen: Nahkampf und Fernkampf. Der Krieger, der die Nah- oder Fernkampfaktion ausführt, ist der Angreifer. Der Krieger, gegen den sich der Angriff richtet, ist das Ziel.

Wichtige Kampfkonzepte

Die folgenden allgemeinen Regeln gelten sowohl für den Nah- als auch für den Fernkampf.

Angriffsart

Es gibt eine Nahkampf-Angriffsart namens Schwert (♠) und zwei Fernkampf-Angriffsarten namens Bogen (⚔) und Zauberstab (☼). Die Angriffsart zeigt an, dass ein Krieger besonders gut in dieser Art des Angriffes ist und bestimmte Angriffstalente einsetzen, sowie bestimmte Ausrüstungsgegenstände tragen darf.

Führt ein Krieger einen Nahkampfangriff aus und hat er die Angriffsart Schwert, so ist der Nahkampfangriff ein Angriff der entsprechenden Art. Führt ein Krieger einen Nahkampfangriff aus und besitzt nicht die Angriffsart Schwert, so erfolgt der Nahkampfangriff ohne Angriffsart.

Führt ein Krieger einen Fernkampfangriff aus und hat er die Angriffsart Bogen oder Zauberstab, so ist der Fernkampfangriff ein Angriff der entsprechenden Art. Führt ein Krieger einen Fernkampfangriff aus und besitzt er keine dieser beiden Angriffsarten, so erfolgt der Fernkampfangriff ohne Angriffsart.

Kritische Treffer und Patzer

Bekommt ein Krieger eine Aktion, für die er einen Angriffswurf durchführen muss, so schlägt der Angriff automatisch fehl, wenn eine 2 (1er-Pasch) gewürfelt wird. Dies gilt auch für den Fall, dass eine 2 für einen erfolgreichen Angriff ausgereicht hätte. Dies wird kritischer Patzer genannt und stellt eine Fehlfunktion einer Waffe oder eine Verletzung dar, die sich der Angreifer selbst zufügt. Nach einem kritischen Patzer bekommt der Angreifer einen Klick Überanstrengungsschaden.

Wird eine 12 (6er-Pasch) gewürfelt, so hat der Angreifer das Ziel getroffen, egal was er ursprünglich hätte würfeln müssen. Dies nennt man einen kritischen Treffer. Wenn der Angriff Schaden verursachen sollte, so verursacht der kritische Treffer +1 zusätzlichen Schaden. War der Angriff ein Fernkampfangriff gegen mehrere Ziele, so wird bei allen Zielen +1 Schaden verursacht.

Sollte der Angriff heilen, so gelingt dies automatisch und dem Ziel wird +1 Schaden geheilt.

Schaden

War der Angriff erfolgreich, so ist der verursachte Schaden gleich dem Schadenswert des Angreifers inklusive aller Modifikatoren. Der Gegner muss die Kampfscheibe des Ziels um so viele Klicks, abzüglich der Schadensreduzierung durch Spezialfähigkeiten, im Uhrzeigersinn drehen. Aller Schaden aus einem Angriff wird gleichzeitig verursacht.

Ausschalten von Kriegern

Sobald drei Schädel im Sichtfenster einer Figur auftauchen, ist diese ausgeschaltet und wird vom Spielfeld genommen.

Heilen von Kriegern

Einige Spezialfähigkeiten erlauben das Heilen von Kriegern. Heilt man einen Krieger, so wird seine Kampfscheibe gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Die Kampfscheibe wird nie über die Startmarkierung hinaus gedreht.

Krieger mit der Schadensart Golem (♁) verfügen über Reparaturmarker (▲) auf ihrer Kampfscheibe. Wann immer ein solcher Krieger geheilt wird, dreht man seine Kampfscheibe gegen den Uhrzeigersinn, bis entweder ein Reparaturmarker oder die Startmarkierung im Sichtfenster erscheint. Ein Krieger kann nicht geheilt werden, wenn bereits ein Reparaturmarker im Sichtfenster zu sehen ist.



Reparaturmarker

Magische Immunität

Krieger mit der Verteidigungsart Magische Immunität (7) können von magischen Angriffen nicht betroffen werden. Dies bedeutet, dass sie von Spezialfähigkeiten, die das Wort „magisch“ enthalten, nicht betroffen werden und nicht das Ziel eines Fernkampfangriffes der Angriffsart Zauberstab sein können.

Abwickeln des Angriffes

Bei einem Angriff werden zwei Würfel geworfen (genannt Angriffswurf) und der Angriffswert des Angreifers addiert. Die Summe wird Angriffsergebnis genannt. Ist das Angriffsergebnis gleich oder höher dem Verteidigungswert des Ziels, so war der Angriff erfolgreich und der Angreifer verursacht dem Ziel Schaden.

Zielen auf freundliche Krieger

Kein Krieger kann einen anderen Krieger, der ihm freundlich gesinnt ist, zum Ziel eines Schaden verursachenden Angriffs erklären. Außerdem kann kein Krieger sich selbst als Ziel eines Angriffes oder einer Spezialfähigkeit wählen.

Nahkampf

Dies repräsentiert den waffenlosen Kampf und den Kampf mit Nahkampfwaffen. Jeder Krieger kann einen Nahkampfangriff ausführen. Um einen Nahkampf auszuführen, muss dem Krieger eine Nahkampffaktion gegeben werden. Weiterhin muss der Blickwinkel des Angreifers sich in Basenkontakt mit dem Ziel befinden. Ein Nahkampf verursacht Schaden entsprechend des Schadenswertes des Angreifers.

Befindet sich der Angreifers mit dem Toten Winkel des Ziels in Basenkontakt, so bekommt der Angreifer + 1 auf seinen Angriffswert. Ein Krieger mit der Angriffsart Schwert kann über einen Angriffsbonus verfügen, der seinen Angriffswert bei einer Nahkampffaktion modifiziert. Dieser Bonus unterliegt nicht der 3er-Regel.

Nahkampftalente

Krieger mit der Angriffsart Schwert können die Nahkampftalente Zusammenrotten und Vorstürmen benutzen.

Zusammenrotten

Zusammenrotten ermöglicht freundlichen Figuren, einen Krieger bei einem Nahkampfangriff zu unterstützen.

Der Krieger, der die Nahkampffaktion bekommt, wird Hauptangreifer genannt. Er bekommt einen Modifikator von +1 auf seinen Angriffswert für jeden freundlichen Krieger, der am Zusammenrotten teilnimmt. Dazu muss der Blickwinkel des unterstützenden freundlichen Kriegers in Basenkontakt mit dem Ziel sein, er muss über die Angriffsart Schwert verfügen und darf keine Aktionsmarke haben. Die Krieger, die Zusammenrotten benutzen (also unterstützen), bekommen keine Aktionsmarke.

Beispiel: Johannes hofft, mit seinem Harka Ork, Cloud Warrior und Ub-Khan das gegnerische Orc Warbeast ausschalten zu können. Er gibt seinem Harka Orc eine Nahkampffaktion mit dem Orc Warbeast als Ziel. Da der Harka Ork durch den Toten Winkel des Warbeasts angreift bekommt er +1 auf seinen Angriffswert. Der Cloud Warrior kann sein Zusammenrotten-Talent benutzen, um den Angriff des Harka Orc zu unterstützen, da er ein befreundeter Krieger ist, über die Angriffsart Schwert verfügt und sein Blickwinkel in Basenkontakt mit dem Warbeast ist. Dadurch modifiziert sich der Angriffswert des Harka Orcs um weitere +1, zusammen also +2. Auch der Ub-Khan ist mit dem Harka Orc befreundet, hat die Angriffsart Schwert und sein Blickwinkel ist in Basenkontakt mit dem Warbeast. Da er aber über eine Aktionsmarke verfügt, kann er das Talent Zusammenrotten nicht verwenden. Nach der Durchführung der Angriffsaktion bekommt der Harka Orc eine Aktionsmarke, der Cloud Warrior jedoch nicht. Johannes hätte auch dem Ub-Khan die Nahkampffaktion geben können, um sowohl mit dem Harka Ork als auch dem Cloud Warrior Zusammenrotten zu benutzen. Der Modifikator wäre ebenfalls +2 gewesen und nur der Ub-Khan hätte nach Abwicklung des Angriffes eine Aktionsmarke bekommen. Dies hätte den Ub-Khan überanstrengt, aber Johannes hätte dem Harka Orc danach eine Nahkampffaktion geben können, wobei der Cloud Warrior nochmals sein Zusammenrotten-Talent zur Unterstützung hätte nutzen können.



Vorstürmen

Vorstürmen erlaubt es einem Krieger, dem eine Nahkampffaktion gegeben wird, sich in einem Spielzug zu bewegen und anzugreifen, allerdings bekommt er dafür Überanstrengungsschaden. Dazu darf sich der Krieger zu Beginn der Aktion nicht in Basenkontakt mit einem gegnerischen Krieger befinden. Der Krieger kann sich bis zu seinem Bewegungswert weit bewegen. Am Ende der Bewegung muss sich der Blickwinkel in Basenkontakt mit

einem feindlichen Krieger befinden. Dem Angreifer wird erst ein Klick Überanstrengungsschaden zugefügt, dann wird der Angriff abgewickelt.

Gefangennahme

Krieger mit der Angriffsart Schwert können feindliche Krieger gefangen nehmen. Dazu wird dem Angreifer eine Nahkampfaktion gegeben, die einen einzelnen feindlichen Krieger zum Ziel hat. Der Angreifer bekommt einen Modifikator von -3 auf seinen Angriffswert. Gelingt der Angriff, so bekommt das Ziel keinen Schaden, sondern gilt ab sofort als Gefangener des Angreifers. Einen Angreifer, der einen Gefangenen gemacht hat, nennt man Wächter.

Ein Wächter bekommt die Bewegungsart Stiefel anstelle seiner bisherigen Bewegungsart und muss den Bewegungswert des Gefangenen benutzen, falls dieser niedriger ist als seiner. Einem Wächter können nur Bewegungsaktionen gegeben werden, es sei denn, er versucht, den Gefangenen auszuschalten (siehe unten). Bewegt sich ein Wächter mit seinem Gefangenen, so muss der Gefangene sowohl vor als auch nach der Bewegung in Basenkontakt mit dem Wächter sein.

Alle Aktionsmarken eines Kriegers werden entfernt, wenn er zu einem Gefangenen wird. Nur der Wächter eines Gefangenen kann diesen zum Ziel eines Angriffes erklären, und auch nur, um ihn auszuschalten. Ein Gefangener bekommt nie Schaden und zählt nie als freundlicher oder feindlicher Krieger gegenüber einem anderen Krieger. Einem Gefangenen können keine Aktionen gegeben werden und seine Spezialfähigkeiten, Bewegungsarten und Ausrüstungsgegenstände werden ignoriert. Ein Gefangener wird befreit, wenn sein Wächter ausgeschaltet wird. Er gilt dann nicht mehr als Gefangener, und alle Eigenschaften eines Gefangener gelten nicht mehr für ihn. Ein Wächter hört nur dann auf, ein Wächter zu sein, wenn er seinen Gefangenen ausschaltet.

Ein Wächter kann seinen Gefangenen ausschalten. Dazu muss ihm eine Nahkampfaktion mit dem Gefangenen als Ziel gegeben werden. Er bekommt -3 auf seinen Angriffswert für diesen Angriff. Gelingt der Angriff, so wird der Gefangene ausgeschaltet und vom Spielfeld genommen. Misslingt er dagegen, so passiert dem Gefangenen nichts und erleidet auch keinen Schaden. Das Talent Zusammenrotten kann nicht benutzt werden, wenn ein Wächter einen Gefangenen ausschalten will.

Fernkampf

Fernkampf stellt Angriffe über eine Distanz hinweg dar, wie den Angriff mit Bögen, Gewehren oder Zaubersprüchen. Jeder Krieger hat eine Fernkampfreichweite auf seiner Basis aufgedruckt. Dies ist die maximale Anzahl an Zoll, wie weit sein Fernkampfangriff reicht. Ist die Fernkampfreichweite größer als 0 und der Krieger befindet sich nicht in Basenkontakt mit einem gegnerischen Krieger, so kann ihm eine Fernkampfaktion gegeben werden. Das Maßband wird an den Mittelpunkt des Angreifers gelegt und eine gerade Linie zum Mittelpunkt des Ziels gezogen. Diese Linie nennt man Schusslinie.

Die Schusslinie muss durch den Blickwinkel des Angreifers führen und darf nicht länger sein als die Fernkampfreichweite des Angreifers. Die Schusslinie ist blockiert, wenn sie über die Basis eines anderen Kriegers außer dem Angreifer und dem Ziel (egal ob freundlich oder feindlich) führt. Ist die Schusslinie blockiert, so kann der Angreifer den Fernkampfangriff gegen dieses Ziel nicht durchführen. Du kannst zu jeder Zeit eine Schusslinie überprüfen. Ein Fernkampf verursacht Schaden entsprechend dem Fernkampfschaden des Angreifers.

Führt die Schusslinie durch den toten Winkel des Ziels, so bekommt der Angreifer +1 auf seinen Angriffswert. Ein Angreifer darf keine feindlichen Krieger anvisieren, die sich in Basenkontakt mit einem freundlichen Krieger befinden (eine Ausnahme bildet das Talent Präzision, siehe unten). Ein Krieger mit der Angriffsart Bogen oder Zauberstab kann einen Angriffsbonus haben, der seinen Angriffswert bei einer Fernkampfaktion modifiziert. Dieser Bonus unterliegt nicht der 3er-Regel.

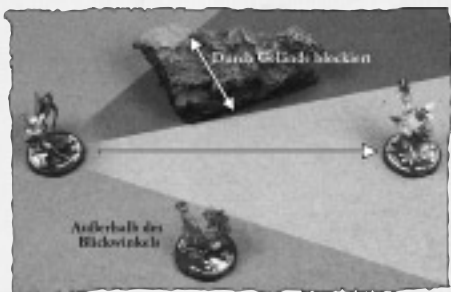
Fernkampf gegen mehrere Ziele

Eine Fernkampfaktion kann möglicherweise zwei oder mehr Ziele betreffen. Ein Krieger darf mit seiner Fernkampfaktion allerdings nicht mehrmals auf ein und denselben Krieger schießen.

Ein Krieger hat ein oder mehrere Pfeilsymbole neben seiner Fernkampfreichweite. Die Anzahl der Pfeilsymbole zeigt an, wie viele verschiedene Krieger er mit einer Fernkampfaktion angreifen kann. Dazu muss der Angreifer eine freie Schusslinie zu jedem einzelnen Ziel haben.

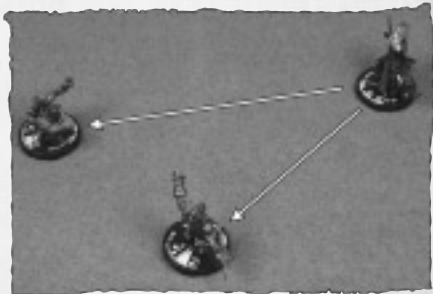
Hinweis: Einige Spezialfähigkeiten, wie z.B. Sturmfeuer, erlauben ebenfalls Fernkampfaktionen gegen mehrere Ziele, allerdings muss dabei nur zu dem Ziel der Spezialfähigkeit eine freie Schusslinie gezogen werden können.

Auch beim Angriff gegen mehrere gegnerische Krieger wird



nur ein Angriffswurf gemacht. Das Angriffsergebnis wird dann mit den Verteidigungswerten aller Ziele (jedes Ziel einzeln für sich) verglichen. Einige Ziele mit niedrigen Verteidigungswerten werden von dem Angriff getroffen, während derselbe Angriff andere Ziele, die einen höheren Verteidigungswert haben, verfehlt. Nachdem ermittelt wurde, welche Ziele vom Angriff getroffen werden können, wird der Fernkampfschaden des Angreifers beliebig auf die getroffenen Ziele aufgeteilt. Dabei darf einem Ziel auch 0 Schaden zugewiesen werden.

Beispiel: Nina gibt ihrem Master Archer eine Fernkampffaktion. Der Master Archer hat zwei Pfeilsymbole neben seiner Fernkampffreichweite. Nina wählt zwei Ziele für ihren Angriff aus: Den Gulthac Orc und Blood Shaman. Die Schusslinie zu keinem der beiden Krieger ist blockiert, keiner der beiden Krieger befindet sich in Basenkontakt mit einem Krieger, der Nina freundlich gesonnen ist, und beide Ziele befinden sich innerhalb der 12 Zoll Fernkampffreichweite des Archers. Der Angriffswert des Archers beträgt 9 und er hat keinen Bonus für die Angriffsart Bogen. Ninas Angriffswurf ist 6, somit ist ihr Angriffsergebnis $9 + 6 = 15$. Nina vergleicht nun das Angriffsergebnis von 15 mit den Verteidigungswerten der Ziele. Der Gulthac Orc hat einen Verteidigungswert von 15 und der Blood Shaman einen von 16. Der Angriff des Archers verfehlt den Blood Shaman, ist aber erfolgreich gegen den Gulthac Orc. Der Fernkampfschaden des Archers beträgt 2, somit verursacht er bei dem Gulthac Orc 2 Klicks Schaden. Wäre Ninas Angriffswurf eine 7 gewesen, so hätte ihr Angriffsergebnis $9 + 7 = 16$ betragen, womit sie beide Ziele getroffen hätte. Sie hätte dann jedem Ziel je 1 Klick oder einem Ziel 2 Klicks und dem anderen 0 Klicks Schaden zufügen können.



Fernkampftalente

Krieger mit der Angriffsart Bogen können die Fernkampftalente Präzision und Kernschuss verwenden.

Kernschuss

Kernschuss erlaubt es einem Krieger, dem eine Fernkampffaktion gegeben wurde, einen Modifikator von +1 entweder auf seinen Angriffswert oder auf seinen Fernkampfschaden zu addieren, wenn sich das Ziel oder die Ziele innerhalb der Hälfte seiner Fernkampffreichweite (aufgerundet) befinden.

Präzision

Präzision erlaubt es einem Krieger, dem eine Fernkampffaktion gegeben wurde, auf einen einzelnen feindlichen Krieger zu schießen, der sich in Basenkontakt mit einem freundlichen Krieger befindet. Der Angreifer bekommt allerdings einen Modifikator von -2 auf seinen Angriffswert.

Bombardierungsangriffe

Ein Krieger mit der Spezialfähigkeit Bombardierung kann einen Bombardierungsangriff ausführen. Der Krieger besitzt eine zu ihm gehörende Bombardierungsmarke. Ein Bombardierungsangriff wird in zwei Phasen abgewickelt: 1) Die Position der Bombardierungsmarke wird ermittelt und 2) es wird ermittelt, ob Figuren im Wirkungsradius von dem Angriff betroffen sind.

Um einen Bombardierungsangriff auszuführen, gibst du dem Krieger eine Fernkampffaktion mit seiner Bombardierungsmarke oder -marken als Ziel (anstatt eines oder mehrerer Krieger). Ein Angriff mit einer Bombardierungsmarke als Ziel kann auch dann durchgeführt werden, wenn die Schusslinie zu dieser Marke blockiert ist, allerdings wird dadurch die Trefferwahrscheinlichkeit beeinflusst. Verdopple die Fernkampffreichweite des Kriegers und platziere seine Bombardierungsmarke(n) beliebig innerhalb der Schusslinie und der verdoppelten Reichweite des Kriegers. Der Pfeil auf der Bombardierungsmarke muss in die Richtung der Schusslinie zeigen.

Zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase wird der Bombardierungsangriff gegen die Bombardierungsmarke abgewickelt. Ist zu diesem Zeitpunkt die Schusslinie zu einer Marke blockiert, so bekommt der Krieger -2 auf seinen Angriffswert gegen diese Marke. Mache nur einen

Angriffswurf, auch wenn du mehrere Bombardierungsmarken platziert hast, und vergleiche das Angriffsergebnis mit dem Zielwert auf jeder Bombardierungsmarke. War ein Angriff auf eine

Markenname und Nummer

Driftrichtung
Mindest-Angriffs- und -Schadenswert

Zielwert und Wirkungsradius

Angriffsergebnis und Driftweite



Bombardierungsmarke erfolgreich, so werden alle Figuren (freundliche und feindliche) im Wirkungsradius der Bombardierungsmarke zu Zielen des Bombardierungsangriffes. Führe einen weiteren Angriffswurf durch und vergleiche das Angriffsergebnis mit den Verteidigungswerten aller Ziele. Jedes Ziel, dessen Verteidigungswert niedriger oder gleich dem Angriffsergebnis ist, erleidet Schaden in Höhe des Fernkampfschadens des Angreifers. Ist der Angriff gegen eine Bombardierungsmarke nicht erfolgreich, so drifft sie ab. Wirf einen Würfel; das Ergebnis zeigt an, in welche Richtung der Angriff drifft. Vergleiche das misslungene Angriffsergebnis mit den Werten auf der Bombardierungsmarke, um festzustellen, wie weit der Angriff drifft, und bewege die Bombardierungsmarke um diese Entfernung in die Driftrichtung. Alle Figuren (freundliche und feindliche) im neuen Wirkradius der Bombardierungsmarke werden zu Zielen. Wickle den Angriff gegen diese Ziele wie oben beschrieben ab.

Wird ein Krieger, der einen noch nicht abgewickelten Bombardierungsangriff ausstehen hat, ausgeschaltet oder bekommt er die Spezialfähigkeit Demoralisiert, so wird der Angriffs- und Schadenswert auf der Bombardierungsmarke selbst verwendet, um den Bombardierungsangriff abzuwickeln.

Formationen

Formationen ermöglichen es einem Krieger, dem eine Aktion gegeben wurde, diese mit anderen freundlichen Kriegern zu teilen. Man ist nie gezwungen, eine Formation zu benutzen und eine Formation existiert nur für die Dauer der Aktion. Um eine Formation anzusagen, müssen sich **drei bis fünf** Krieger eines Spielers mit mindestens einem anderen Krieger der Formation in Basenkontakt befinden. Jeder Krieger, der an einer Formation teil nimmt, wird Mitglied genannt.

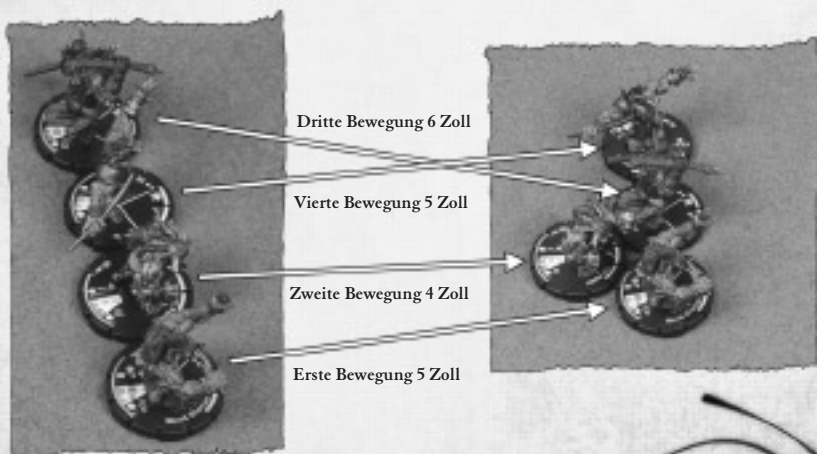
Alle Mitglieder einer Formation müssen derselben Fraktion angehören, sie können allerdings Angehörige unterschiedlicher Unterfraktionen sein. Das Fraktionssymbol auf der Basis eines Kriegers zeigt an, welcher Fraktion er angehört. Mage Spawn haben kein Fraktionssymbol, somit können sie keine Formation bilden. Shyft-Krieger erlauben eine Ausnahme zu dieser Regel (siehe Shyft-Formationen auf Seite 14).

Bewegungsformationen

Zusätzlich zu den oben angegebenen Formationsregeln müssen alle Mitglieder einer Bewegungsformation eine Bewegungsaktion erhalten dürfen.

Gibt man einem Mitglied einer Bewegungsformation eine Bewegungsaktion, so können sich alle Mitglieder mit dieser einen Aktion bewegen. Der Bewegungswert jedes Mitglieds wird auf auf den niedrigsten Bewegungswert aller Mitglieder gesenkt. Alle Mitglieder werden nacheinander bewegt. Die Aktion ist abgewickelt, wenn alle Mitglieder sich bewegt haben; dann müssen sich alle Mitglieder der Formation wieder mit mindestens einem weiteren Mitglied in Basenkontakt befinden - die Formation darf nicht in zwei oder mehr Gruppen aufgeteilt sein.

Jedes Mitglied erhält eine Aktionsmarke und zählt, als hätte es in diesem Spielzug eine Aktion bekommen. Dies kann dazu führen, dass einige Krieger überanstrengt werden und andere nicht.



Mögliche Lösungsversuche werden für jedes betroffene Mitglied einzeln durchgeführt, bevor sich das erste Mitglied bewegt. Misslingt bei einem Mitglied der Lösungsversuch, so kann es sich nicht bewegen, jedoch seine Ausrichtung ändern. Die anderen Mitglieder der Formation können sich nach den oben beschriebenen Formationsregeln bewegen.

Fernkampfformationen

Eine Fernkampfformation kann nur gegen ein einzelnes Ziel eingesetzt werden und nur, wenn man diesem Ziel Schaden zufügen will (nicht heilen).

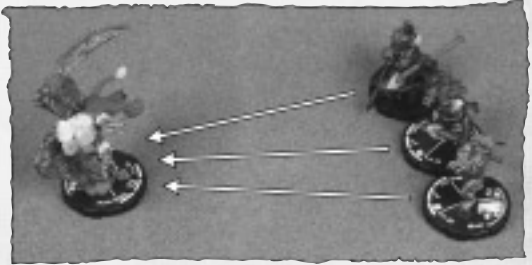
Zusätzlich zu den oben angegebenen allgemeinen Formationsregeln müssen folgende Kriterien für eine Fernkampfformation erfüllt sein:

- Alle Mitglieder müssen eine Fernkampffaktion erhalten dürfen.
- Jedes Mitglied muss eine freie Schusslinie zum Ziel haben.

Gib man einem Mitglied eine Fernkampffaktion, so tragen alle Mitglieder zum Angriff bei. Das Mitglied, dem der Fernkampfbefehl gegeben wurde, ist der Hauptangreifer. Nur der Hauptangreifer kann während des Angriffes Spezialfähigkeiten oder Ausrüstungsgegenstände benutzen. Jedes Mitglied modifiziert entweder den Angriffswert oder den Fernkampfschadenswert des Hauptangreifers. Verfügt ein Mitglied über die Angriffsart Bogen, so kann es den Angriffswert des Hauptangreifers um +2 oder dessen Fernkampfschadenswert um +1 modifizieren. Ein Mitglied ohne Angriffsart Bogen kann nur den Angriffswert des Hauptangreifers um +2 modifizieren.

Beispiel: Die Krieger der Fraktion Ork-Khans wollen zusammen eine Fernkampfformation bilden. Die Schusslinien werden ermittelt. Sie sind alle frei und innerhalb der Reichweite des jeweiligen Mitglieds. Der Ub-Khan wird als Hauptangreifer ausgewählt. Er bekommt +2 auf seinen Angriffswert vom Orc Hunter und +1 auf seinen Fernkampfschadenswert vom Gulthak Orc.

Jedem Mitglied wird eine Aktionsmarke gegeben und alle zählen, als hätten sie in diesem Spielzug eine Aktion bekommen. Dies kann dazu führen, dass einige Krieger überanstrengt werden und andere nicht. Nur die Schusslinie des Hauptangreifers wird durch den Höhenmodifikator oder Deckungsmodifikator beeinflusst. Erzielst du einen kritischen Patzer, so bekommt nur der Hauptangreifer 1 Klick Überanstrengungsschaden.



Schusslinie Ub-Khan: 5 Zoll und frei; Schusslinie Gulthak Orc: 5 Zoll und frei; Schusslinie Orc Hunter: 6 Zoll und frei; Ziel: Rock Griffin

Shyft Formationen

Krieger mit dem Shyft-Fraktionssymbol (▲) können Formationen mit freundlichen Mage Spawn bilden. Befindet sich ein Shyft-Krieger auf dem Spielfeld, so erhalten alle ihm freundlich gesonnenen Mage Spawn das Shyft-Fraktionssymbol.

Angriffsabfolge

Folgende Reihenfolge muss bei einem Nah- bzw. Fernkampfangriff eingehalten werden:

1. Gib dem Angreifer (bzw. Hauptangreifer einer Formation) eine Nah- oder Fernkampffaktion.
2. Erkläre das Ziel oder die Ziele des Angriffes.
3. Erkläre den Versuch einer Gefangennahme, falls gewünscht.
4. Der Angreifer kann optionale Spezialfähigkeiten ausschalten und ermittelt die Modifikatoren für seinen Angriffswert.
5. Das Ziel kann optionale Spezialfähigkeiten ausschalten und ermittelt die Modifikatoren für seinen Verteidigungswert.
6. Die 3er-Regel reduziert evtl. die Modifikatoren auf maximal +3 bzw. -3.
7. Der Angriffswurf wird durchgeführt und ermittelt, ob der Angriff erfolgreich war.
8. War der Angriff erfolgreich, so wird der verursachte Schaden ermittelt:
 - a. Modifizieren des Schadenswerts oder des Fernkampfschadens des Angreifers
 - b. Anwenden der 3er-Regel auf die Schadensmodifikatoren, falls erforderlich.
 - c. Diente der Angriff der Gefangennahme, wird kein Schaden verursacht. Ansonsten erhält das Ziel den modifizierten Schaden. Bei einem kritischen Treffer wird der Schaden um 1 erhöht.
9. Anwenden der Effekte, die durch den verursachten Schaden und/oder den Angriff ausgelöst wurden (z.B. durch die Spezialfähigkeiten Vampirismus oder Zerschmettern).
10. Markieren der Krieger, die an dem Angriff teilgenommen haben, mit einer Aktionsmarke.
11. Überanstrengungsschaden bei den Kriegern anwenden, die durch die Aktion eine zweite Aktionsmarke bekommen haben.

Spezialaktion

Eine Spezialaktion ist Voraussetzung für einige Spezialfähigkeiten und Aktionen und wird im Text für die Spezialfähigkeit oder Aktion beschrieben. Ein Krieger, der eine Spezialaktion bekommt, erhält eine Aktionsmarke.

Beispiel eines Spielzugs

Matthias hat neun Krieger in seiner 200 Punkte Armee, und hat 2 Aktionen pro Spielzug. In seiner Befehlsphase sagt er, dass einer seiner Krieger die Spezialfähigkeit Gift hat. Dieser Krieger verursacht automatisch einen Schadenskick bei allen gegnerischen Kriegeren, die sich mit seinem Blickwinkel in Basenkontakt befinden. Zusätzlich gibt es noch den Bombardierungsangriff aus dem letzten Spielzug, der abgewickelt werden muss. Matthias entscheidet sich dafür, die Gift Spezialfähigkeit abzuwickeln und danach den Bombardierungsangriff. Mehr gibt es für Matthias in seiner Befehlsphase nicht zu tun, also geht er zur Aktionsphase über.

Er hat immer noch zwei Aktionen übrig, da die Spezialfähigkeit Gift keine Aktion verbraucht. Matthias nutzt die erste Aktion, um mit einem seiner Krieger einen gegnerischen Krieger im Fernkampf anzugreifen. Er gibt seinem Krieger eine Fernkampfaktion und wickelt den Angriff ab. Die zweite Aktion nutzt er, um einen anderen Krieger zu bewegen. Er gibt diesem Krieger eine Bewegungsaktion und führt die Bewegung durch. Matthias hat seine zwei Aktionen an zwei verschiedene Krieger vergeben und kann in seiner Aktionsphase weiter nichts mehr tun. Er geht zur Endphase über.

Er prüft, ob er die Kontrolle über ein Missionsziel errungen hat und entfernt alle Aktionsmarken von Kriegeren, die in diesem Spielzug keine Aktion bekommen haben.

Gelände

Man muss für eine Mage Knight-Schlacht kein Gelände einsetzen, allerdings wird das Spiel durch Gelände interessanter und aufregender.

Es gibt drei Hauptarten von Geländeteilen: frei, schwierig und blockierend. Dieses Gelände kann auf Bodenniveau oder erhöht existieren. Zusätzlich gibt es verschiedene spezielle Geländearten, die in diesem Kapitel genauer beschrieben werden. Ein Krieger hält sich in einem Gelände auf, wenn sich sein Mittelpunkt in dem Geländeteil befindet.

Freies Gelände

Freies Gelände kann eine freie Ebene sein oder auch ein offener Platz in einer Stadt. Das gesamte Schlachtfeld zählt als freies Gelände, bis auf die Stellen, wo ein schwieriges, blockierendes oder spezielles Geländeteil platziert wurde. Freies Gelände hat keine Auswirkung auf das Spiel.

Schwieriges Gelände

Schwieriges Gelände sind Büsche, lichte Wälder oder ein Geröllfeld. Man kann schwieriges Gelände mit Stoffetzen oder Papierschablonen darstellen. Die Ränder der Schablonen stellen die Grenzen des schwierigen Geländes dar. Schwieriges Gelände sollte so auf dem Spielfeld liegen, dass man die Krieger darauf platzieren kann.

Krieger können sich in und durch schwieriges Gelände bewegen, unterliegen dabei jedoch Einschränkungen. Beginnt ein Krieger eine Bewegung mit einem Teil seiner Basis in freiem Gelände, so muss er die Bewegung beenden, sobald seine Basis sich komplett in schwieriges Gelände bewegt hat. Er muss die Bewegung nicht beenden, wenn die Basis sich nicht komplett in das schwierige Gelände bewegt. Beginnt ein Krieger eine Bewegung mit einem Teil seiner Basis in schwierigem Gelände, so wird sein Bewegungswert für diese Bewegung halbiert (aufgerundet).

Deckungsmodifikator

Nahkampf wird durch schwieriges Gelände nicht beeinflusst. Führt eine Schusslinie durch schwieriges Gelände oder hat sie einen Krieger zum Ziel, der sich in schwierigem Gelände befindet, so bekommt das Ziel einen Modifikator von +1 auf seinen Verteidigungswert. Dies wird Deckungsmodifikator genannt.

Führt ein Krieger, der sich selbst in schwierigem Gelände aufhält, einen Fernkampfangriff durch, kann der Deckungsmodifikator für ihn eventuell nicht gelten. Wenn die Schusslinie durch kein schwieriges Gelände außer der Fläche, die sich unter der Basis des Angreifers befindet, führt, so bekommt das Ziel keinen Deckungsmodifikator. Dies stellt die Fähigkeit des Angreifers dar, vom Rand der Deckung heraus zu schießen, beschützt vom Gelände, jedoch nicht von ihm beeinträchtigt.

Verbergendes Gelände

Verbergendes Gelände stellt hohes Grass oder andere leichte Deckung dar. Es zählt als freies Gelände für die Bewegung und als schwieriges Gelände für die Schusslinie.

Blockierendes Gelände

Blockierendes Gelände sind große Findlinge, hohe Mauern oder Häuser. Man kann blockierendes Gelände mit gewöhnlichen

Gegenständen wie Kartenstapeln, kleinen Kartons oder maßstabsgetreuen Modellen darstellen.

Krieger können sich nicht in blockierendem Gelände aufhalten und kein Teil ihrer Basis darf sich durch blockierendes Gelände bewegen. Blockierendes Gelände blockiert jede Schusslinie, die darüber führt.

Abgrund

Ein Abgrund repräsentiert einen Canyon oder eine Schlucht. Ein Abgrund zählt als blockierendes Gelände für die Bewegung und als freies Gelände für die Schusslinie.

Erhöhtes Gelände

Freies, schwieriges und blockierendes Gelände kann sich über dem Bodenniveau befinden, um Hügel oder niedrige Plateaus darzustellen. Alle erhöhten Geländeteile auf dem Schlachtfeld haben die selbe Höhe. Auch wenn ein Punkt auf einem erhöhten Geländeteil optisch „niedriger“ ist als ein anderer, so gelten sie trotzdem als hätten sie dieselbe Höhe.

Erhöhtes Gelände kann man mit Bücher- oder Zeitschriftstapeln oder mit maßstabsgetreuen Modellen darstellen. Bei der Verwendung von Modellen sollte man darauf achten, dass sie über einen abrupten Höhenanstieg und eine flache Oberfläche verfügen.

Ein Krieger muss seine Bewegung beenden, sobald er sich auf erhöhtem freien oder schwierigen Gelände bewegt. Danach unterliegt er den normalen Bewegungsregeln für schwieriges bzw. freies Gelände entsprechend dem Typ des erhöhten Geländes. Ein Krieger kann sich nicht auf erhöhtem blockierendem Gelände aufhalten. Beim Messen der Bewegung eines Kriegers auf erhöhtes Gelände oder von ihm herunter wird nur die horizontale und nicht die vertikale Distanz gemessen.

Schusslinie und erhöhtes Gelände

Erhöhtes Gelände blockiert die Schusslinie nur, wenn weder Angreifer noch Ziel auf erhöhtem Gelände stehen. Sind sowohl Angreifer als auch Ziel auf demselben erhöhten Geländeteil, so wird die Schusslinie nur von schwierigem Gelände, das sich auf demselben Geländeteil befindet, beeinflusst und nur von blockierendem Gelände oder Figurenbasen blockiert, die sich auf demselben Geländeteil befinden.

Ist entweder der Angreifer oder das Ziel auf erhöhtem Gelände und der jeweils andere nicht, so ist die Schusslinie nur unter folgenden Voraussetzungen blockiert:

- Die Schusslinie führt über die Basis eines Kriegers der sich auf erhöhtem Gelände befindet.
- Die Schusslinie führt über ein anderes erhöhtes Geländeteil
- Die Schusslinie führt über ein beliebiges blockierendes Geländeteil

Schwieriges Gelände beeinflusst die Schusslinie nur dann, wenn sich entweder der Angreifer oder das Ziel in dem schwierigen Gelände befinden oder das schwierige Gelände ebenfalls erhöht ist.

Höhenmodifikator

Wenn ein Angreifer, der sich nicht auf erhöhtem Gelände befindet, einen Fernkampfangriff auf ein Ziel durchführt, das sich auf erhöhtem Gelände befindet, so bekommt das Ziel einen Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert. Dies nennt man Höhenmodifikator. Ein Ziel kann gleichzeitig den Höhenmodifikator und den Deckungsmodifikator nutzen.

In einem solchen Fall bekommt das Ziel einen Bonus von +2 auf seinen Verteidigungswert. Ein Krieger auf erhöhtem Gelände, der von einem hochfliegenden Krieger angegriffen wird, bekommt keinen Höhenmodifikator.

Abrupt ansteigendes Gelände

Eine Brüstung, ein flaches Hausdach und ein Plateau umringt von Klippen sind Beispiele für abrupt ansteigendes Gelände. Abrupt ansteigendes Gelände wird genau wie erhöhtes Gelände behandelt, jedoch kann ein Krieger das abrupt ansteigende Gelände nur an einem Zugangspunkt betreten und verlassen. Jedem abrupt ansteigenden Gelände muss beim Platzieren auf dem Schlachtfeld mindestens ein Zugangspunkt zugewiesen werden. Bewegung auf abrupt ansteigendes Gelände und von ihm herunter wird zu und von einem Zugangspunkt gemessen.



Diese Schusslinie führt über schwieriges Gelände und die Basis eines Kriegers, aber da der Angreifer sich auf erhöhtem Gelände befindet, hat dies keinen Einfluss auf die Schusslinie.

Konstruiertes Gelände

Konstruiertes Gelände wird aus Geländekarten erstellt. Die Benutzung von konstruiertem Gelände ist optional, und wenn es benutzt werden soll, müssen dem alle Spieler zustimmen. Geländekarten enthalten den Namen des Geländes und alle spielrelevanten Informationen wie Geländeart, Verteidigungswert, Befestigungswert und Strukturwert, die alle weiter unten beschrieben werden. Die Teile werden aus der Karte herausgelöst und zusammengesteckt. Nach der Schlacht kann das Gelände wieder demontiert und in die Karte zurück gedrückt werden, um es einfacher lagern und transportieren zu können.

Konstruiertes Gelände kann aus einer oder mehreren Geländekarten erstellt werden und kann eine oder mehrere Geländearten darstellen.

Die Geländeart zeigt an, um was für eine Art Gelände es sich handelt: **A** ist abrupt ansteigendes, **B** blockierendes, **C** verbergendes, **E** erhöhtes und **H** schwieriges. Der Verteidigungswert zeigt an, wie hoch ein Angriffsergebnis sein muss, um das konstruierte Gelände treffen und beschädigen zu können.

Platzieren von konstruiertem Gelände

Beim Platzieren von Gelände zu Beginn des Spiels kann jeder Spieler zusätzlich zu den angegebenen Geländeteilen 2 konstruierte Geländeteile legen. Wenn das Gelände auf dem Schlachtfeld platziert wird, kann ein Spieler anstatt eines normalen (nicht konstruierten) Geländeteils 2 konstruierte Geländeteile platzieren. Konstruiertes Gelände wird nach den normalen Regeln zur Platzierung von Gelände aufgestellt; der einzige Unterschied besteht darin, dass es auch innerhalb von 3 Zoll an ein anderes konstruiertes Geländeteil platziert werden darf. Ein konstruiertes Geländeteil muss mit seiner gesamten Basis (festgelegt durch die dicke schwarze Linie) auf dem Schlachtfeld stehen.

Konstruiertes Gelände im Spiel

Ein Krieger kann sich in konstruiertem Gelände aufhalten, wenn das Gelände einen Mittelpunkt aufgedruckt hat. Hat ein Fernkampfangriff einen Krieger zum Ziel, der sich in einem konstruiertem Geländeteil aufhält, so wird die Schusslinie nicht zum Mittelpunkt des Kriegers, sondern zum Mittelpunkt des konstruierten Geländes gezogen. Bei konstruiertem Gelände sollte man von oben herab auf das Gelände schauen, um zu sehen ob der Mittelpunkt eines Kriegers sich in dem Gelände befindet.

Führt die Schusslinie über ein konstruiertes Geländeteil hinweg, so hängt es von der Geländeart ab, welche Modifikatoren zur Anwendung kommen bzw. ob die Schusslinie blockiert ist. Zusätzlich kann ein konstruiertes Geländeteil einen Befestigungswert haben. Wenn ein Fernkampfangriff einen Krieger zum Ziel hat, der sich mit einem solchen Geländeteil in Basenkontakt bzw. sich in dem konstruiertem Gelände befindet, und die Schusslinie über das Geländeteil führt, so kann das Ziel den Befestigungswert zu seinem Verteidigungswert addieren.

Einem Krieger kann keine Nahkampffaktion mit einem Krieger als Ziel gegeben werden, wenn konstruiertes Gelände den Basenkontakt zwischen Angreifer und Ziel zur Zeit des Angriffwurfes verhindert.

Einige Geländekarten haben Zusatzregeln aufgedruckt, die das Spielgeschehen beeinflussen können.

Angriff und Zerstörung von konstruiertem Gelände

Konstruiertes Gelände kann im Gegensatz zu normalem Gelände zerstört werden. Der Strukturwert eines konstruierten Geländeteils gibt die Anzahl an Schadensklicks wieder, die diesem Geländeteil innerhalb eines Spielzuges zugefügt werden muss, um es zu vernichten. Ein konstruiertes Geländeteil kann das Ziel eines Fernkampfangriffes sein, solange der Angreifer eine nicht blockierte Schusslinie zum Rand des konstruierten Geländes ziehen kann. Ein erfolgreicher Fernkampfangriff verursacht bei dem Geländeteil Schaden entsprechend des Fernkampfschadens des Angreifers. Ein Nahkampfangriff kann ein konstruiertes Geländeteil zum Ziel haben, wenn sich der Sichtwinkel des Angreifers in Basenkontakt mit dem konstruierten Geländeteil befindet. Ein erfolgreicher Nahkampfangriff verursacht bei dem Geländeteil Schaden entsprechend des Schadenswertes des Angreifers.

Schusslinien von und zu Titanen und Großfiguren werden nicht durch konstruiertes Gelände beeinflusst.

Spezielles Gelände

Seichtes Wasser

Seichtes Wasser wie Bäche, Furten und Teiche zählt für die Bewegung als schwieriges und für die Schusslinie als freies Gelände.



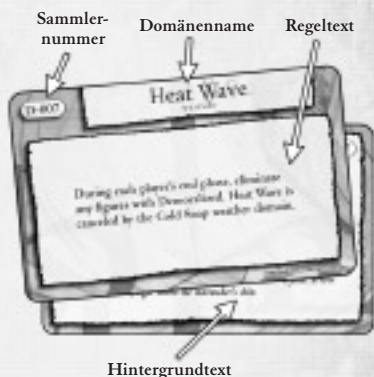
Tiefes Wasser

Tiefes Wasser wie Flüsse und Seen zählt für die Bewegung als blockierendes und für die Schusslinie als freies Gelände.

Domänen

Zusätzlich zu Geländeteilen kann ein Mage Knight-Schlachtfeld noch von Domänen beeinflusst werden, die durch Domänenkarten repräsentiert werden. Domänenkarten können das Gelände, das Wetter oder andere Faktoren auf dem Schlachtfeld verändern. Die Benutzung von Domänenkarten ist optional, wenn sie jedoch benutzt werden sollen, müssen alle Spieler mit ihnen spielen.

Vor dem Spiel wählt jeder Spieler geheim aus, welche Domänenkarte er einsetzen möchte. Nachdem das Gelände platziert wurde, aber bevor die Armeen aufgestellt werden, offenbaren beide Spieler die Domänenkarte, die sie ausgewählt haben, und platzieren sie neben dem Schlachtfeld. Einige Domänenkarten kontern andere Domänen. Eine gekonterte Domäne wird aus dem Spiel entfernt. Kontern sich zwei Domänen gegenseitig, so werden beide aus dem Spiel entfernt. Andernfalls folgt man dem aufgedruckten Text.



Ausrüstungsgegenstände

Einige Krieger in Mage Knight haben Steckplätze in ihrer Basis, die es ihnen ermöglichen, Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Rüstungen, Magische Gegenstände) zu tragen. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat zusätzlich auch einen Ausrüstungsmarker.

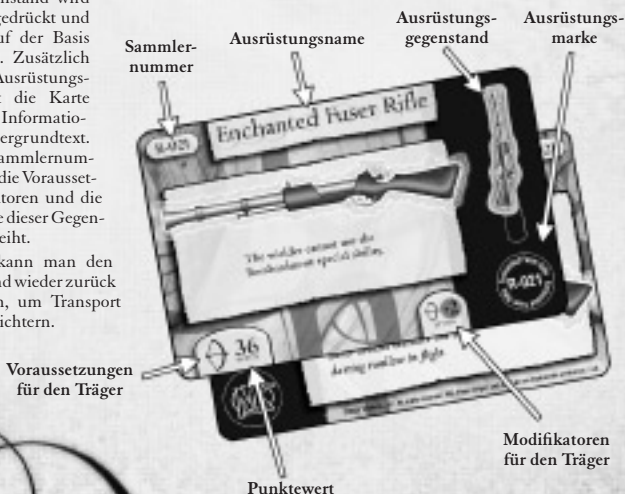
Besonders mächtige Ausrüstungsgegenstände werden Relikte genannt. Relikte beginnen ihre Sammlernummer mit einem „R“.

Ein Krieger mit mehreren Steckplätzen kann mehrere Ausrüstungsgegenstände tragen. Dafür gelten folgende Einschränkungen:

- Ein Krieger kann nicht mehr als ein Relikt tragen
- Von Ausrüstungsgegenständen mit derselben Voraussetzung kann ein Krieger nur ein Exemplar tragen
- Ein Relikt darf in einer Armee nicht mehrfach (also nur ein einziges Mal) vorkommen.
- Ein Krieger muss für jeden Ausrüstungsgegenstand, den er tragen möchte, einen freien Steckplatz aufweisen.

Der Ausrüstungsgegenstand wird aus der Karte herausgedrückt und in den Steckplatz auf der Basis des Kriegers gesteckt. Zusätzlich zum Namen des Ausrüstungsgegenstandes enthält die Karte alle spielrelevanten Informationen und den Hintergrundtext. Dies umfasst die Sammlernummer, den Punktwert, die Voraussetzungen, die Modifikatoren und die Spezialfähigkeiten, die dieser Gegenstand dem Träger verleiht.

Nach der Schlacht kann man den Ausrüstungsgegenstand wieder zurück in die Karte drücken, um Transport und Lagerung zu erleichtern.



Der Punktwert eines Ausrüstungsgegenstandes zählt zur Armeegröße wie der Punktwert eines Kriegers. Zu Beginn der Schlacht muss sich der Ausrüstungsgegenstand in einem der Steckplätze eines Kriegers befinden. Dieser Krieger wird zum Träger des Ausrüstungsgegenstandes. Die Voraussetzungen geben an, welche Eigenschaften ein Krieger haben muss, um den Gegenstand tragen zu können. Um zum Beispiel die Enchanted Fuser Rifle tragen zu können, muss ein Krieger über die Angriffsart Bogen verfügen. Es wäre für ihn nicht möglich, ein zweites Ausrüstungsteil mit der Voraussetzung „Bogen“ zu tragen. Andere Voraussetzungen wie z.B. Zugehörigkeit zu einer Fraktion oder ein Mindestwert beim Angriff sind ebenfalls möglich.

Ein Ausrüstungsgegenstand kann zu Beginn der Befehlsphase von seinem Träger abgelegt werden. Dies verbraucht **keine** Aktion. Der Ausrüstungsgegenstand wird aus dem Steckplatz des Trägers entfernt und die entsprechende Ausrüstungsmarke in Basenkontakt mit dem ehemaligen Träger platziert. Einem Krieger kann eine Spezialaktion gegeben werden, um einen Ausrüstungsgegenstand aufzuheben und zu tragen, sofern er in Basenkontakt mit ihm ist und die Voraussetzungen erfüllt.

Wird ein Krieger, der einen Ausrüstungsgegenstand trägt, ausgeschaltet, so bleibt er zunächst auf dem Schlachtfeld stehen. Der Ausrüstungsgegenstand wird aus dem Steckplatz entfernt und die Ausrüstungsmarke in Basenkontakt mit dem ausgeschalteten Krieger gelegt. Erst jetzt wird der Krieger vom Schlachtfeld entfernt. Ausrüstungsgegenstände, die so abgelegt wurden, können von jedem Spieler wieder aufgehoben und getragen werden. Es ist möglich, dass auf diese Weise eine Armee die festgelegte Gesamtpunktzahl überschreitet.

Sollte ein Spieler einen Ausrüstungsgegenstand aufheben und tragen, der ursprünglich einem anderen Spieler gehörte, so muss der Ausrüstungsgegenstand nach dem Spiel zurückgegeben werden.

Einen Spieler ausschalten

Hat ein Spieler zum Ende einer Aktionsphase keinen aktiven Krieger mehr auf dem Schlachtfeld, so werden alle seine übrigen Krieger vom Schlachtfeld entfernt. Sie zählen nicht als ausgeschaltet. Kontrollmarken des Spielers, die noch auf Missionszielen liegen, werden ebenfalls entfernt. Diese Missionsziele werden neutral und die Aktionsphase endet. Hat zu Beginn der nächsten Endphase nur noch ein Spieler aktive Krieger, so erringt er automatisch die Kontrolle über alle Missionsziele.

Spielende

Das Spiel endet nach einem Spielzug, wenn eine der folgenden Situationen eingetreten ist:

- Nur ein Spieler hat noch aktive Krieger auf dem Schlachtfeld.
- Eine vorher festgelegte Zeit ist abgelaufen.
- Alle Spieler einigen sich darauf, dass das Spiel zu Ende ist.

Beispiel: Karin und Phillip spielen zu Zweit. In Karins Aktionsphase wird einer von Phillips Kriegern durch einen erfolgreichen Angriff ausgeschaltet. Alle anderen Krieger von Phillip sind entweder demoralisiert oder gefangen, also ist Phillip ausgeschaltet. Da Karin als einzige Spielerin noch aktive Krieger auf dem Schlachtfeld hat, endet das Spiel am Ende ihres Spielzugs. Nach dem Ende von Karins Aktionsphase nimmt Phillip alle seine verbleibenden Krieger vom Schlachtfeld und entfernt seine Kontrollmarken von den Missionszielen. Zu Beginn von Karins Endphase ist sie die letzte Spielerin mit mindestens einem aktiven Krieger auf dem Schlachtfeld und erringt deshalb die Kontrolle über alle Missionsziele. Karin stellt fest, dass sie alle 3 Missionsziele kontrolliert. Sie entfernt alle Aktionsmarken von den Kriegern, die in diesem Spielzug keine Aktion bekommen haben. Ihr Spielzug ist nun beendet. Am Ende ihres Spielzugs endet auch das Spiel.

Sieg!

Nachdem das Spiel beendet ist, zählt jeder Spieler die von ihm kontrollierten Missionsziele. Der Spieler, der die meisten Missionsziele kontrolliert, hat das Spiel gewonnen.

Unentschieden

Kontrollieren zwei oder mehr Spieler gleich viele Missionsziele, so zählt jeder Spieler die Punkte aller Krieger zusammen, die er ausgeschaltet hat. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, so gewinnt derjenige, dessen Armee aus weniger Punkten erstellt wurde.

Das Standardspiel

Spiele können selbst entscheiden wie groß die Armee oder das Schlachtfeld sein soll, oder auch andere Rahmenbedingungen für das Spiel festlegen. Das Standardspiel ist ein Vorschlag und umfasst folgende Richtlinien:

- Das Schlachtfeld ist 36 x 36 Zoll groß.
- Der Gesamtpunktwert für die Armeekonstruktion beträgt 300 Punkte, somit bekommt jeder Spieler 3 Aktionen pro Spielzug.
- Das Zeitlimit für ein Spiel ist 50 Minuten.
- Jeder Spieler legt zwischen 0 und 4 Geländeteile auf den Geländestapel.
- Erhöhtes Gelände ist nicht zugelassen.
- Folge der MageKnight-Etikette und habe Spaß.

Die Mage Knight-Etikette

Miniaturspiele haben kein eingeschränktes und festgelegtes Regelkorsett wie Brett- und Kartenspiele. Das ist gut, denn mit etwas Fantasie kann man eine Menge toller Szenarien und Geländeideen verwirklichen: Die Butterdose wird zum heiligen Steinaltar und der Schlüsselanhänger in der Tischmitte zur Schatztruhe. Der Krieger, dem es gelingt, die Schatztruhe zur Tischkante zu transportieren, wird Sieger!

Andererseits kann es zu Situationen kommen, die von den Regeln nicht abgedeckt werden. Wir haben zwar versucht, möglichst wasserdichte Regeln zu schreiben, wissen aber, dass es zu Situationen kommen kann, in denen die Spieler über eine Regel verschiedener Meinung sind. Um Auseinandersetzungen zu vermeiden, schlagen wir die folgende Etikette vor:

- 1) Die Spieler sollten die Kampfscheiben während des Spiels nicht drehen, wenn der betroffene Krieger nicht gerade Schaden erlitten oder Heilung erfahren hat. Und in diesem Fall sollte die Kampfscheibe auch nur die erforderliche Anzahl an Klicks gedreht werden, nicht weiter. Mit anderen Worten: Es ist nicht erlaubt, zu gucken, was da demnächst denn so kommt.
- 2) Da man die Figuren immer wieder in die Hand nehmen muss, um die Kampfscheiben zu bewegen, sollte man hierbei die Position des Kriegers und seinen Blickwinkel markieren.
- 3) Bei manchen Kriegern ragen Waffen, Arme oder andere Teile über die Basis hinaus, weswegen es manchmal schwierig sein kann, einen einwandfreien Basenkontakt zwischen zwei Kriegern herzustellen. Gelingt dies irgendwie nicht, so sollten sich die Spieler darauf einigen, wann sich die Krieger in Basenkontakt befinden.
- 4) Es kann zu nicht eindeutig festlegbaren Situationen kommen, zum Beispiel bei der Frage, ob eine Schusslinie über oder neben der Basis eines Kriegers entlang läuft oder ob genügend Platz zwischen zwei Kriegern ist, damit noch ein dritter Krieger dazwischen passt. Verständlicherweise kann man da geteilter Meinung sein. In all diesen Fällen wird gewürfelt: Bei einer 1 - 3 ist die Aktion nicht erlaubt, bei 4 - 6 ist die Aktion dagegen erlaubt.

Glossar

3er-Regel: Kein Modifikator kann einen Wert um mehr als 3 erhöhen oder verringern.

Abschüttelschaden: Schaden, der von einem Krieger mit der Bewegungsart Hufeisen bei allen gegnerischen Figuren verursacht wird, die sich außerhalb seines Blickwinkels mit ihm in Basenkontakt befinden, wenn er sich erfolgreich löst.

Aktion: Es gibt vier Arten von Aktionen: Bewegung, Nahkampf, Fernkampf und Spezial. Die Anzahl an Aktionen, die man pro Spielzug hat, hängt vom Gesamtpunktwert für diese Schlacht ab. Man bekommt eine Aktion je 100 voller Punkte.

Aktionsmarken: Eine Münze oder ein Spielstein der anzeigt, dass einem Krieger eine Aktion gegeben wurde.

Aktionsphase: Ein Abschnitt eines Spielzuges, in dem ein Spieler seinen Krieger Aktionen geben kann.

Aktiv: Ein Krieger, der weder gefangen genommen wurde, noch über die Spezialfähigkeit Demoralisiert verfügt.

Angreifer: Ein Krieger, dem eine Nah- oder Fernkampfaction gegeben wurde.

Angriffsart: Zeigt an, dass ein Krieger in einer bestimmten Art des Angriffes besonders gut ist. Erlaubt es dem Krieger, bestimmte Angriffstalente und Angriffsbonuse zu nutzen und ausgewählte Ausrüstungsgegenstände zu tragen.

Angriffsbonus: Eine Zahl, die zum Angriffswert des Angreifers addiert wird, wenn er einen Angriff mittels der Angriffsart ausführt, die auf seiner Basis aufgedruckt ist. Ein Angriffsbonus ist kein Modifikator und unterliegt nicht der 3er-Regel.

Angriffsergebnis: Ein Angriffswurf zuzüglich des Angriffswertes des Angreifers und allen anfallenden Modifikatoren.

Angriffswert: Eine Zahl, die ein Krieger zu seinem Angriffswurf addiert, wenn er einen Nah- oder Fernkampfangriff durchführt.

Angriffswurf: Die Summe zweier Würfel, die bei einem Nah- oder Fernkampfangriff geworfen werden.

Armee: Eine Gruppe von Krieger, die du während des Spiels kontrollierst.

Aufbau: Ein Spielabschnitt, in dem Missionsmarken und Gelände platziert werden.

Aufhalten: Ein Krieger hält sich in einem Gelände auf, wenn sich sein Mittelpunkt in dem Gelände befindet. Seine Basis muss sich dazu nicht komplett in dem Gelände befinden.

Aufstellen: Das Platzieren deiner Krieger auf dem Schlachtfeld zu Spielbeginn.

Aufstellungszone: Ein Spieler muss seine Krieger in seiner Aufstellungszone aufstellen. Dies ist ein imaginäres Rechteck, das sich 3 Zoll weit von der Längsseite, an der du sitzt, in das Schlachtfeld erstreckt und 8 Zoll von den anderen beiden Längsseiten

rechts und links entfernt aufhört. Das Rechteck hat zwei kurze und zwei lange Kanten. Die Kante, am das Spielfeld direkt begrenzt, nennt sich nahe Kante und die von dir aus gesehen hintere Kante nennt sich ferne Kante.

Ausgeschaltet: Wenn ein Krieger oder Geländeteil vom Schlachtfeld entfernt wurde oder wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet.

Aus dem Spiel entfernt: Spielelemente, die aus dem Spiel entfernt wurden, können im aktuellen Spiel nicht mehr benutzt werden.

Ausrichtung: Die Richtung in der der Blickwinkel eines Kriegers auf dem Schlachtfeld weist.

Ausschalten von Spezialfähigkeiten: Eine Spezialfähigkeit gilt als ausgeschaltet, wenn sie temporär keine Auswirkungen hat. Wenn der kontrollierende Spieler eines Krieger eine seiner Spezialfähigkeiten ausschaltet, so bleibt diese bis zu Beginn des nächsten Spielzuges ausgeschaltet. Der kontrollierende Spieler kann sie dann erneut ausschalten kann.

Ausrüstungsgegenstand: Waffen, Rüstung und magische Gegenstände, die ein Krieger tragen kann. Ein Ausrüstungsgegenstand kann einen Krieger zum Beispiel mit Spezialfähigkeiten versehen oder seine Kampfwerte modifizieren.

Befehlsphase: Ein Abschnitt des Spielzuges, in dem ein Spieler seinen Kriegern Befehle gibt, die nur in der Befehlsphase gegeben werden können. Einige Krieger haben Spezialfähigkeiten, die nur in der Befehlsphase abgewickelt werden können. Dies gilt auch für einige Aktionen, die im vorherigen Spielzug gegeben wurden.

Basenkontakt: Ein Krieger ist mit einem anderen Krieger in Basenkontakt, wenn sich beide Basen berühren. Ein Krieger kann auch mit einer Marke oder einem Geländeteil in Basenkontakt sein.

Basis: Die Plastikscheibe, auf der ein Krieger steht.

Befestigungswert: Eine Zahl, die den Verteidigungsbonus angibt, den ein konstruiertes Geländeteil einem Krieger geben kann.

Bewegt: Ein Krieger gilt als bewegt, wenn sich die Position seines Mittelpunktes oder seine Ausrichtung während des Spielzuges des kontrollierenden Spielers ändert.

Bewegungsaktion: Eine Aktion, die einem Krieger gegeben wird, um seine Position auf dem Schlachtfeld zu verändern.

Bewegungsart: Zeigt die Art an, wie sich ein Krieger bewegt. Die Bewegungsart erlaubt dem Krieger, bestimmte Bewegungstaleute zu benutzen und hat Einfluss darauf, wie der Krieger während der Bewegung Gelände behandelt.

Bewegungsformation: Drei bis fünf freundliche Krieger, die sich in Basenkontakt zueinander befinden und sich zusammen als eine Einheit bewegen können.

Bewegungspfad: Der Weg, der durch das Maßband angezeigt wird, wenn sich ein Krieger bewegt.

Bewegungswert: Eine Zahl, die angibt, wie viele Zoll sich ein Krieger bewegen kann.

Blickwinkel: Der einzige Bereich der Basis eines Kriegers, über den er einen Angriff machen kann. Der Blickwinkel muss sich in Basenkontakt mit einem feindlichen Krieger befinden, damit ein Nahkampfangriff gemacht werden kann. Ebenso muss eine Schusslinie durch den Blickwinkel führen, damit ein Fernkampfangriff gemacht werden kann.

Blickwinkelbegrenzungen: Linien auf der Basis eines Kriegers, die helfen, die Größe des Blickwinkels eines Kriegers zu verdeutlichen.

Bodenniveau: Auf Bodenniveau befindet sich jeder Punkt, der sich nicht auf erhöhtem oder hochfliegendem Niveau befindet.

Deckungsmodifikator: Führt die Schusslinie in oder durch schwieriges Gelände, so bekommt das Ziel +1 auf seinen Verteidigungswert.

Domänen: Rahmenbedingungen wie Wetter und Gelände - durch Domänenkarten dargestellt -, die das Spiel und die Schlachtfeldbedingungen ändern können.

Drehring: Der Flugzylinder fungiert auch als Drehring, um die Kampfscheibe einiger Krieger einfacher drehen zu können.

Eigentümer: Ein Spieler, dem eine Figur gehört. Die Kontrolle über einen Krieger kann sich während eines Spiels ändern, der Eigentümer ändert sich nicht.

Einzigartig: Ein Krieger ohne Rang-Sterne. Du kannst denselben einzigartigen Krieger (mit derselben Sammelnummer) nur einmal in einer Armee haben.

Endphase: Ein Abschnitt des Spielzuges, in dem der Spieler die Kontrolle über Missionsziele überprüft und alle Aktionsmarken von Kriegern entfernt, die in diesem Spielzug keine Aktion bekommen haben.

Erfolgreicher Angriff: Ein Angriffsergebnis, das höher oder gleich dem Verteidigungswert des Ziels ist.

Erhöht: Eine Höhenstufe über Bodenniveau, jedoch unterhalb des hochfliegenden Niveaus.

Ersatzwert: Ein Wert, der durch eine Spezialfähigkeit, eine Domäne, einen Ausrüstungsgegenstand oder ein Gelände einen der Kampfwerte eines Kriegers ersetzt. Ein Ersatzwert ist kein Modifikator.

Fähigkeiten Nexus: Eine Position auf der Kampfscheibe, auf der eine Spezialfähigkeit erscheinen kann. Ein Pfeil weist die Spezialfähigkeit dem Bewegungs-, Angriffs-, Verteidigungs- oder Schadenswert des Kriegers zu.

Feindlicher Krieger: Ein Krieger, der von einem Gegner kontrolliert wird.

Fernkampffaktion: Eine Aktion, die einem Krieger gegeben wird, um ihm einen Fernkampfangriff zu ermöglichen.

Fernkampfangriff: Eine Angriff, der über eine Distanz erfolgt. Dieser Angriff kann Geschoss Waffen, Magie oder Gedankenangriffe beinhalten.

Fernkampfformation: Drei bis fünf freundliche Krieger, die sich in Basenkontakt zueinander befinden und zusammen einen effektiveren Fernkampfangriff durchführen können.

Fernkampfreichweite: Eine auf der Basis aufgedruckte Zahl, welche die maximale Anzahl an Zoll angibt, die ein Fernkampfangriff weit reicht.

Fernkampfschaden: Eine Zahl, die angibt, wie viel Schaden ein Krieger verursacht, wenn er einen Fernkampfangriff ausführt.

Flugzylinder: Eine Klarsichtröhre, die man unter einen Krieger stellt, der das Talent Hochfliegend nutzt. Kann auch als Drehring benutzt werden.

Fraktion: Die Hauptgruppe zu der ein Krieger gehört. Alle Krieger außer Mage Spawn gehören eine Fraktion an.

Freundlicher Krieger: Ein Krieger, den du oder ein verbündeter Spieler kontrolliert.

Gefangener: Ein gefangener Krieger.

Gefangennahme: Der Einsatz einer Nahkampffaktion, um einem Krieger keinen Schaden zuzufügen, sondern ihn gefangen zu nehmen.

Gesamtaktionenzahl: Die Anzahl an Aktionen die einem Spieler pro Spielzug zur Verfügung stehen.

Gesamtpunktwert: Eine Zahl, die angibt, aus wie vielen Punkten die Armee eines Spielers bestehen darf. Die Summe der Punkte der Armee eines Spielers darf den Gesamtpunktwert nicht überschreiten. Der Gesamtpunktwert legt fest, wie viele Aktionen ein Spieler pro Spielzug bekommt.

Gratisdrehung: Eine Drehung eines Kriegers, so dass sein Blickwinkel in Basenkontakt mit einem gegnerischen Krieger kommt, der sich in Basenkontakt zu ihm bewegt hat. Eine Gratisdrehung ist keine Aktion.

Hauptangreifer: Ein Krieger, der von anderen Kriegern durch eine Fernkampfformation oder durch die Nutzung des Talentes Zusammenrotten, bei einem Angriff unterstützt wird. Der Hauptangreifer ist der einzige Krieger dem eine Aktion gegeben wird, obwohl alle Krieger in einer Formation (nicht beim Zusammenrotten) eine Aktionsmarke bekommen.

Heilen: Eine Drehung der Kampfscheibe gegen den Uhrzeigersinn, um Schaden rückgängig zu machen.

Hochfliegendes Niveau: Hochfliegendes Niveau befindet sich über erhöhtem Gelände. Nur Krieger mit dem Talent Hochfliegend können sich dort aufhalten.

Höhenmodifikator: Richtet sich ein Fernkampfangriff von Bodenniveau gegen ein Ziel auf erhöhtem oder hochfliegendem Niveau, so bekommt das Ziel +1 auf seinen Verteidigungswert.

Kampfscheibe: Die drehbare Scheibe unter der Basis eines Kriegers.

Konstruiertes Geländeteil: Ein Geländeteil, das aus einer oder mehreren Geländekarten zusammengesetzt wird.

Kontern: Eine gekonterte Domäne wird aus dem Spiel entfernt.

Kontrollierender Spieler: Ein Spieler, der einem Krieger Aktionen geben kann, ist dessen kontrollierender Spieler. Zudem ist ein Spieler, der ein Missionsziel eingenommen hat, ein kontrollierender Spieler.

Kontrollmarke: Eine Marke, die ein Spieler auf eine Missionsmarke legt, um anzuzeigen, dass er dieses Missionsziel kontrolliert. Jede Kontrollmarke hat zwei Seiten, jede in einer anderen Farbe. Bei Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Farbe aus.

Krieger: Eine Mage Knight-Figur.

Kritischer Patzer: Ein Angriffswurf von 2 (1er-Pasch).

Kritischer Treffer: Ein Angriffswurf von 12 (6er-Pasch).

Lösen: Der Versuch eines Kriegers, der sich in Basenkontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Kriegern befindet, sich weg zu bewegen.

Mitglied: Ein Krieger, der Teil einer Formation ist.

Missionsmarke: Eine Marke, die auf dem Schlachtfeld platziert wird und die Position eines Missionsziels anzeigt.

Missionsziel: Eines von mehreren strategisch wichtigen Punkten auf dem Schlachtfeld, um deren Kontrolle die Spieler kämpfen.

Misslungener Angriff: Ein Angriffsergebnis, das niedriger als der Verteidigungswert des Ziels ist.

Mittelpunkt: Der Punkt auf der Basis eines Kriegers zeigt die Mitte der Basis an. Auf einigen Basen ist der Mittelpunkt nicht zu sehen, dort kann man ihn mit Hilfe der Blickwinkelbegrenzungen ausmachen.

Modifikator: Ein Wert, der zu einem Wert addiert oder subtrahiert wird. Angriffsbonusse und Ersatzwerte sind keine Modifikatoren.

Nahkampffaktion: Eine Aktion, die einem Krieger gegeben wurde und es ihm erlaubt, einen Nahkampfangriff durchzuführen.

Nahkampfangriff: Ein Angriff im Nahkampf.

Neutral: Zustand eines Missionsziels, das weder umkämpft noch kontrolliert wird. Alle Missionsziele beginnen das Spiel neutral.

Phase: Eine von drei Abschnitten eines Spielzuges: Die Befehls-, die Aktions- und die Endphase.

Punktwert: Eine Zahl, die angibt wie teuer es ist, einen Krieger oder einen Ausrüstungsgegenstand in eine Armee aufzunehmen. Zusätzlich ist dies die Anzahl an Siegpunkten, die ein Spieler bekommt, wenn er einen Krieger ausschaltet.

Reanimiert: Ein reanimierter Krieger ist ein Krieger, der ausgeschaltet und danach wieder auf das Schlachtfeld zurück gebracht wurde, normalerweise durch eine Spezialfähigkeit.

Relikt: Ein seltener und mächtiger Ausrüstungsgegenstand, dessen Sammlernummer mit einem R beginnt.

Reparaturmarker: Ein Anzeiger, der im Sichtfenster eines Kriegers mit der Schadensart Golem erscheinen kann. Wird einem Krieger mit einem solchen Reparaturmarker Schaden geheilt, so endet die Heilung, sobald der Reparaturmarker im Sichtfenster erscheint. Ein Krieger kann nicht geheilt werden, wenn ein Reparaturmarker in seinem Sichtfenster zu sehen ist.

Sammlernummer: Eine Identifikationsnummer für Mage Knight-Spielfiguren und -Karten.

Schadensart: Zeigt an, welchen Schaden ein Krieger in einem Nahkampfangriff verursacht und kann sonstigen Einfluss auf das Spielgeschehen haben, wie zum Beispiel auf die Heilung.

Schadenswert: Ein Wert, der anzeigt, wie viel Schaden ein Krieger verursacht, wenn er einen Nahkampfangriff ausführt.

Schusslinie: Eine gedachte Linie vom Mittelpunkt der Basis des Angreifers zum Mittelpunkt der Basis des Ziels. Ist diese Linie blockiert, so kann der Angriff nicht durchgeführt werden.

Sichtfenster: Der Ausschnitt der Kampfscheibe.

Spezialaktion: Voraussetzung für einige Spezialfähigkeiten und sonstige Aktionen. Einem Krieger, der eine Spezialaktion bekommen hat, wird eine Aktionsmarke gegeben.

Spielzug: Der Zeitraum im Spiel in dem ein Spieler seinen Figuren Aktionen geben kann. Jeder Spielzug unterteilt sich in folgende Phasen: Befehlsphase, Aktionsphase, Endphase.

Startmarkierung: Ein Anzeiger, der die Starteinstellung der Kampfscheibe eines Kriegers zeigt. Die Kampfscheiben aller Krieger müssen auf die Startmarkierung gestellt werden, bevor sie aufgestellt werden. Ein Krieger kann nie über seine Startmarkierung hinaus geheilt werden.

Startspieler: Dieser Spieler (der durch einen Würfelwurf ermittelt wird) platziert die erste Missionsmarke (nach der, die in der Mitte des Schlachtfeldes platziert wird), stellt seine Krieger zuerst auf und hat den ersten Spielzug.

Steckplatz: Ein Teil der Basis eines Kriegers, in den ein Ausrüstungsgegenstand gesteckt wird, wenn der Krieger diesen trägt.

Strukturwert: Ein Wert, der angibt, wie viel Schaden einem konstruierten Geländeteil in einem Spielzug zugefügt werden muss, um es auszuschalten.

Talent: Eine Sonderfähigkeit, die ein Krieger durch eine spezielle Angriffs- oder Bewegungsart besitzt.

Toter Winkel: Der in der Regel rückwärtige Teil der Basis eines Kriegers, der besonders anfällig gegen Fern- und Nahkampfangriffe ist. Greift ein Krieger ein Ziel mit einem Nahkampfangriff an und ist er in Basenkontakt mit dem Toten Winkel des Ziels, so bekommt er +1 auf seinen Angriffswert. Greift ein Krieger ein Ziel mit einem Fernkampfangriff an und führt die Schusslinie durch den Toten Winkel des Ziels, so bekommt er ebenfalls +1 auf seinen Angriffswert.

Träger: Ein Krieger, der einen Ausrüstungsgegenstand trägt.

Umkämpft: Ein Missionsziel, mit dem zwei oder mehr feindliche Spieler aktive Krieger in Basenkontakt haben.

Unmodifiziert: Ein Kampfwert eines Kriegers, der nicht durch Modifikatoren von Ausrüstungsgegenständen, Gelände u.s.w. verändert wurde.

Unterfraktion: Eine Untergruppe einer Fraktion. Krieger einer Unterfraktion verfügen alle über dieselbe Unterfraktionsfähigkeit.

Überanstrengen: Bekommt ein Krieger eine Aktion und erhält er dadurch eine zweite Aktionsmarke, so wird er überanstrengt und erleidet 1 Klick Überanstrengungsschaden.

Überanstrengungsschaden: Überanstrengen verursacht einem Krieger 1 Klick Überanstrengungsschaden, nachdem die Aktion, die für die Überanstrengung verantwortlich ist, abgewickelt wurde. Dieser Schaden kann nicht verhindert werden.

Verteidigungsart: Zeigt an, welche Art Verteidigung ein Krieger nutzt. Dies kann Einfluss darauf haben, wie ein Krieger von Angriffen betroffen wird.

Verteidigungswert: Ein Wert, den ein Angriffsergebnis erreichen oder übertreffen muss, damit dem Krieger Schaden zugefügt wird.

Verursachter Schaden: Der Schadenswert eines Angreifers zuzügl. Modifikatoren. Der kontrollierende Spieler des Ziels muss dessen Kampfscheibe pro verursachtem Schadenspunkt um eine Zahlengruppe im Uhrzeigersinn weiterdrehen.

Vom Schlachtfeld entfernt: Spielelemente, die vom Schlachtfeld entfernt wurden.

Wächter: Ein Krieger, der einen Gefangenen hat.

Wirkungsradius: Ein Bereich, der von dem Mittelpunkt eines Kriegers oder einer Marke in alle Richtungen gemessen wird.


Ziel: Der Krieger gegen den sich ein Angriff oder eine Spezialfähigkeit richtet.

Zugangspunkt: Ein Punkt, an dem ein Krieger ein abrupt ansteigendes Gelände betreten und verlassen kann.

Übersetzung der Relic Cards (Reliktkarten)

R-001 Souldrinker (Seelentrinker)

In den Tiefen von Cairnus Mons erschaffen, wurde Seelentrinkers magisch verzauberte Klinge in dem Blut von tausend zwergischen Schmieden gekühlt.

Der Träger hat die  Verteidigungsart zusätzlich zur  Verteidigungsart. Schaltet der Träger einen feindlichen Krieger mit einem Nahkampfangriff aus, so wird der Träger auf seine Startmarkierung geheilt.


R-002 Galeshi Sunsword (Galeshi Sonnenschwert)

Nur die größten Krieger können eine solch legendäre Waffe tragen. Ein einziger Blick auf das Sonnenschwert verbrennt die Augen der Unwürdigen.

Der Träger kann weder das Ziel von Fernkampfangriffen noch Mitglied einer Bewegungsformation sein.



R-003 Crystal Reaver (Kristallene Axt)

Diese Waffe wurde vor Jahrtausenden von den Elementarpriestern gezüchtet, um die zu zerstören, die sich gegen die Macht und die Reinheit des Landes stellen.

(Optional) Gib dem Träger eine Nahkampffraktion. Wenn die Nahkampffraktion des Trägers gegen eine einzelne feindliche Zielfigur mit der  Angriffsart gelingt, dann verdopple den unmodifizierten Schadenswert des Trägers für diesen Angriff.

R-004 Torengrim's Helm (Torengrims Helm)

Der Helm des Zwergenkönigs bringt nicht nur Macht, sondern flüstert dir auch die Geheimnisse und Schwächen von Waffen und Relikten zu, die niemand seit dem Zeitalter der Nebel gehört hat.

Der Träger hat die  Verteidigungsart zusätzlich zur  Verteidigungsart. Die Spezialfähigkeit Demoralisiert wird bei allen freundlichen Figuren außer Kraft gesetzt. Macht der Träger einen erfolgreichen Nah- oder Fernkampfangriff gegen eine feindliche Figur, die einen oder mehrere Ausrüstungsgegenstände trägt, und würfelt er einen kritischen Treffer, so wird einer dieser Ausrüstungsgegenstände (zufällig ausgewählt) aus dem Spiel entfernt.


R-005 Book of Lightning (Buch des Blitzes)

Auf ein einziges Wort hin, tötet dieses elfische Buch mit Blitz und begräbt mit Donner.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampffraktion. Wähle eine einzelne Zielfigur, die sich nicht in Basenkontakt mit dem Träger befindet, als Ziel aus und ignoriere dabei alle Voraussetzungen für die Schusslinie und Modifikatoren für den Angriffswurf. Ist der Angriff erfolgreich, so verursache dem Ziel 3 Schadensklcks. Dieser Schaden kann nicht reduziert werden. Misslingt der Angriff, so verursache dem Träger 1 Schadensklck. Dieser Schaden kann nicht reduziert werden.


R-006 Caeronn Luckblade (Caeronische Glücksklinge)

Diese uralte Waffe wurde ursprünglich vom Orakel von Rokos an die kosischen Priesterkönige gegeben. Was die Kosianer nicht wussten: die Glücksklinge fordert einen hohen Preis.

Der Träger kann keine Figuren der  Fraktion zum Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes nehmen. Macht der Träger einen Nahkampfangriff, so werden beim Angriffswurf alle gewürfelten 1en zu 6en.

R-007 Treefell (Baumfäller)



Eine Waffe, die von den Adlergöttern für die größten Krieger der Orks geschaffen wurde. Baumfäller hat bereits Hunderte menschlicher Siedlungen zerstört.

Figuren der  Fraktion bekommen +1 auf einen Nah- oder Fernkampfangriff, wenn sie den Träger angreifen.

(Optional) Gib dem Träger eine Nah- oder Fernkampffraktion. Er verursacht 6 Strukturschaden, wenn er einen erfolgreichen Nah- oder Fernkampfangriff gegen ein konstruiertes Gelände ausführt.

R-008 Raider's Bane (Bann der Banditen)

König Khamit führte Bann der Banditen sieben Jahre lang gegen sieben Ork Armeen ins Feld. Viele Geschichtsschreiber führen das Überleben von Khamsin auf diese mächtige Waffe zurück.

(Optional) Gib dem Träger eine Nahkampffraktion mit einer Figur der  oder der  Fraktion als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, verdopple den unmodifizierten Schadenswert des Trägers für diesen Angriff.

R-009 Venthia's Mask (Venthias Maske)

Zuerst entdeckt von Sklaven, die Steine für die kosischen Pyramiden in Caero ausgruben, wurde dieses Relikt jahrzehntelang von den Sklavenwärttern geheimgehalten. Erst als die Delphaner die Kontrolle über Caero erlangten, trug der erste Herrscher von Venethia den verzauberten Helm öffentlich als Zeichen seiner Herrschaft.

Der Verteidigungswert des Trägers wird auf den höchsten, unmodifizierten Verteidigungswert einer im Spiel befindlichen freundlichen Figur angehoben.

R-010 Kosian Shield Tome (Kosisches Schildbuch)

Entdeckt in der Öde, erlaubte dieses Buch, den Priesterkönigen dutzende Schlachten unverletzt zu überstehen.

Der Träger und alle freundlichen Figuren in Basenkontakt mit ihm können nicht Ziel eines Fernkampfangriffes werden, es sei denn der Angreifer setzt das Talent Kernschuss oder Präzision ein.

R-011 Decapitator (Enthaupter)

Dieses magische Schwert lebt von Blut wie ein hungriger Vampir. Ohne Nahrung wird es sich irgendwann gegen seinen Träger richten.

Der Träger bekommt +1 auf seinen Schadenswert. Macht er einen Nahkampfangriff gegen eine oder mehrere feindliche Zielfiguren und würfelt einen kritischen Treffer, so werden diese Figuren ausgeschaltet. Würfelt der Träger einen kritischen Patzer, so wird er ausgeschaltet.

R-012 Blade of Dominance (Klinge der Dominanz)

Die Klinge der Dominanz erlaubt es nur, dem stärksten Träger zu überleben.

Der Träger kann das Talent Vorstürmen nicht benutzen. Nur Figuren mit einem höheren Punktwert als der Träger dürfen den Träger zum Ziel einer Nahkampfkation nehmen. Der Träger kann Nahkampfangriffe nur gegen Figuren mit einem niedrigeren Punktwert als er seinen eigenen richten und sich nicht von Figuren lösen, die einen höheren Punktwert als er selbst haben.

R-013 Sawtooth (Säbelzahn)

Es wird vermutet, dass Säbelzahn eine Duellaxt war, die von den Trollkönigen während des Zeitalters der Nebel geführt wurde. Wenn es gegen schwächere Rassen eingesetzt wird, ist dieses Relikt eine Vernichtungswaffe, die ihresgleichen sucht.

Macht der Träger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Zielfigur, so wird dem Ziel Schaden in Höhe der Differenz zwischen dem Angriffsergebnis und dem Verteidigungswert des Ziels anstelle des Schadenswerts des Trägers verursacht.

R-014 Helm of Rule (Helm der Herrschaft)

Der Helm der Herrschaft war einst die Herrschaftskrone der Hochelfen. Gestohlen durch einen Verräter im edlen Hause Starsdawn, suchen Hochelfen-Ritter bereits seit Jahrhunderten nach diesem Relikt.

Nur feindliche Figuren mit der Spezialfähigkeit Anführer oder Befehlshaber und feindliche Figuren mit einem Relikt können den Träger zum Ziel eines Nahkampfangriffes nehmen. Freundliche Figuren können den Träger nicht heilen.

R-015 Book of the Stormcrow (Buch der Sturmkrähe)

Das Wetter zu kontrollieren bedeutet das Land zu kontrollieren. Wie Wind und Wetter sollen sich alle der Macht der Sturmkrähe beugen.

(Optional) Hast du zu Beginn deiner Befehlsphase eine Wetterdomänenkarte im Spiel, nimm sie aus dem Spiel und bringe eine andere Wetterdomänenkarte ins Spiel. Jede Wetterdomänenkarte die auf diese Art einmal aus dem Spiel genommen wurde, darf in diesem Spiel nicht erneut eingesetzt werden.

R-016 Paladin's Greatsword (Großschwert des Paladins)

Eine Waffe der Reinheit gegen die Mächte der Finsternis und Zerstörung.

Macht der Träger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen einen Titanen oder eine Großfigur, so bekommt er +2 auf seinen Schadenswert. Macht der Träger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine Zielfigur mit dem Wort Skeleton oder Zombie im Namen, wird das Ziel aus dem Spiel entfernt.

R-017 Serpentfang (Schlangenzahn)

Eine Waffe geschmiedet von Drakoniern, um Drakonier zu töten. Diese legendäre Waffe wird von vielen Kriegern ebenso gehasst wie verehrt.

Figuren der ♠ Fraktion bekommen +1 auf ihren Angriffswert, wenn sie den Träger zum Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes nehmen. (Optional) Gib dem Träger eine Nahkampfkation. Ist der Angriff erfolgreich, so schalte die Spezialfähigkeiten aller Ziele aus. Die Spezialfähigkeiten bleiben bis zum Beginn der nächsten Endphase ausgeschaltet.

R-018 Blackheart (Schwarzes Herz)

„Große Macht bringt zwei Dinge mit sich: Eifersucht gegenüber den Starken und Verachtung gegenüber den Schwachen.“ – Vija von Vladd

Der Träger kann keine Fernkampfangriffe durchführen. (Optional) Gib dem Träger eine Nahkampfkation mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel hat. Ist der unmodifizierte Schadenswert des Trägers größer als der des Ziels, so gelingt der Angriff ohne Angriffswurf.

R-019 Jewled Helm (Juwelenhelm)

Indem er seinem Träger das Leben und die Schönheit entzieht, verleiht der Juwelenhelm die Stärke des Löwen, die Listigkeit des Drachen und die Geschwindigkeit einer Gazelle auf der Flucht.

(Optional) Verursache dem Träger zu Beginn deiner Befehlsphase 1 Klick Überanstressungsschaden. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bekommt er +2 auf seinen Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswert.

R-020 Oracular Codex (Propheten-Kodex)

Das Orakel von Rołos sagte täglich die Zukunft voraus. Aber rechtzeitig zu handeln, um die Zukunft zu ändern und sie nicht nur vorherzusagen, ist ein wahres Geschenk der Macht.

Der Bewegungswert des Trägers wird 0. (Optional) Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase 2 Würfel und lege diese zur Seite. Dies ist der Propheten-Wurf. Bis zu deiner Endphase kannst du jedes Mal, wenn eine deiner Figuren einen Angriffswurf ausführt, den Propheten-Wurf gegen den Angriffswurf austauschen. Der ausgetauschte Angriffswurf wird zum neuen Propheten-Wurf. Entferne den Propheten-Wurf zu Beginn deiner Endphase aus dem Spiel.

R-021 Enchanted Fuser Rifle (Verzauberter Frontlader)

Die Kugeln dieser, von Drakoniern verzauberten Waffe, tanzen um Hindernisse herum wie eine Schwalbe im Flug.

Der Träger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung nicht einsetzen.

R-022 Stoneshatter (Steinzerschmetterer)

Wie ein Hammer eine Glasflasche zertrümmert, so wird dieses uralte zwergische Relikt Knochen, Stahl, Holz und Steine zerschmettern.

Der Träger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung nicht einsetzen. Der Fernkampfschaden des Trägers wird 1 gegen alle Ziele ohne die ☠ Schadensart. (Optional) Gib dem Träger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur mit der ☠ Schadensart zum Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, so wird das Ziel ausgeschaltet.

R-023 Marrowdrinker (Knochenmarktrinker)

„Empfangen aus den Händen des ältesten Vampirs, der jemals lebte, birgt diese Waffe das Geheimnis seines langen Lebens.“ – Sprecher der Toten Aerodon

Der Träger kann die Spezialfähigkeiten Ballistischer Schuss und Bombardierung nicht benutzen. (Optional) Gib dem Träger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur zum Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, so wird dem Träger soviel Schaden geheilt, wie dem Ziel verursacht wurde.

R-024 Paragon's Shield (Paragons Schild)

„Der legendäre Troll Champion Paragon besiegte sowohl den Skorpion als auch den Zweiköpfigen Wolf, doch er fand den Tod, nachdem er den Vater der Drachen, Krayat, überwunden hatte.“ – Maleficus, Band XIX

Der Träger kann keine Fernkampfangriffe ausführen. Der Träger kann nicht gefangen genommen werden. Ein misslungener Angriff einer feindlichen Figur, die den Träger zum Ziel hat, verursacht dem Angreifer 1 Schadensclick. Dieser Schadensclick kann nicht reduziert werden. Macht der Träger einen Nahkampfangriff gegen eine Mage Spawn Figur, so modifiziere den Verteidigungswert des Ziels um -3.

R-025 Technomantic Attractor (Technomagischer Magnet)

„Mit der Macht der Ley-Linien und der Technomantie ist alles möglich.“ - Tezla

(Optional) Macht eine feindliche Figur mit der ⚡ Angriffsart einen Angriff gegen eine Figur, die zu dem Träger freundlich ist, und der Träger könnte Ziel des Angriffes sein, so wird der Träger das Ziel, anstelle des anderen Kriegers.

R-026 Dragonsbreath (Drachennodem)

Durch die Benutzung von Kugeln aus rotem Magestone explodieren die Schüsse aus diesem außerordentlich schweren Gewehr beim Aufschlag.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur zum Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, so verursache dem Ziel Schaden entsprechend dem Fernkampfschaden des Trägers. Zusätzlich wird jeder Figur im Umkreis von 3 Zoll zum Träger 1 Schadensclick verursacht.

R-027 Karrudan's Bow (Karrudans Bogen)

Bei seiner Abschlussprüfung als Technomancer wurde Karrudan dieses magische Relikt von seinem Meister, Großmagier Tezla, verliehen. Karrudan trug diese gefährliche Waffe sein ganzes Leben, zur Ehre Tezlas.

Der Träger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung nicht einsetzen. Der Fernkampfschaden des Trägers wird auf 4 gesetzt. Wird der Träger ausgeschaltet, so verursacht Karrudans Bogen allen Figuren im Umkreis von 12 Zoll zum Träger 4 Schadensclicks.

R-028 Dragonstar (Drachenstern)

Drachenstern wurde von den mächtigsten Zauberern der Draconier erschaffen und von den Drachengöttern selbst mit den Kräften der Zerstörung ausgestattet.

Der Träger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung nicht einsetzen. (Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur zum Ziel. Würfelt der Träger einen kritischen Treffer, so wird das Ziel ausgeschaltet.

R-029 Magestone Shield (Magestone-Schild)

Einer der größten Schätze des Imperiums, ein perfekter Splitter eines Magestone-Kristalls und von Tezla selbst mit mächtigen Schutzzaubern versehen.

Ist der Träger das Ziel eines erfolgreichen Angriffes, so wirf einen Würfel. Bei einer 4-6 verursacht der Angriff keinen Schaden.

R-030 Elemental Totemstaff (Elementarer Totemstab)

Für einen wahren Priester des Landes ist der Totemstab nicht nur eine Waffe, sondern ein Relikt, vor dem sich selbst die Bäume in Ehrfurcht verbeugen.

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion. Jeder freundlichen und feindlichen Figur in Basenkontakt mit dem Träger wird 1 Schadenskllick geheilt.


R-031 Assassin (Meuchelmörder)

Der Geist eines rachsüchtigen Zwergen-Jarl beherrscht diese Waffe. Er hasst die Lebenden noch mehr als die Atlanter.

Der Träger kann die Spezialfähigkeiten Ballistischer Schuss und Bombardierung nicht einsetzen. Macht der Träger einen Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Figur, so wird jeder Angriffswurf von 7 oder 12 zum kritischen Treffer.

R-032 Heartseeker (Herzsucher)

Diese tödliche Waffe wurde den Orks vor Jahrtausenden von den Adlergöttern verliehen und die Ork-Schamanen vom Stamm des gebrochen Hauers sorgen dafür, dass nur ein wirklich ehrenhafter Krieger sie tragen darf.

Der Träger kann keinen Nahkampfangriff ausführen und die Spezialfähigkeit Bombardierung nicht einsetzen. Gehört der Träger zur  Fraktion, so hat er drei Fernkampfziele anstatt seiner normalen Anzahl und sein Blickwinkel erweitert sich auf 360°.

R-033 Woundkiller (Wundentilger)

Über Generationen hinweg weitergegeben, war Wundentilger stets im Besitz der Kriegerpriester von Kos. Er ging verloren, nachdem König Temanor und seine Familie in einer Serie blutiger Anschläge getötet wurden.

Der Träger kann die Spezialfähigkeiten Ballistischer Schuss und Bombardierung nicht einsetzen. (Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, so verursacht dem Ziel keinen Schaden, sondern heile dem Ziel Schaden entsprechend dem Fernkampfschaden des Trägers.

R-034 Stormwall (Sturmwall)

Blitz und Donner gingen aus diesem Schild hervor und hüllten den Elfengeneral in eine undurchdringliche Wolke aus Wind und Regen. Seine Soldaten umringten ihn und wurden durch die Macht des Schildes vor dem zwergischen Gewehrfeuer geschützt.

(Optional) Gib dem Träger zu Beginn deiner Befehlsphase 1 Klick Überanstrengungsschaden. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase können Figuren im Umkreis von 12 Zoll zu dem Träger weder Fernkampfangriffe ausführen noch Ziel davon sein.

R-035 Necromantic Bonestaff (Nekromantischer Knochenstab)

Die Toten finden keine Ruhe, ihre Seelen warten nur auf neue Befehle.

Zu Beginn deiner Befehlsphase kann der Träger eine beliebige ausgeschaltete Figur (außer Titanen und Großfiguren) wiederbeleben. Drehe die Kampfscheibe der reanimierten Figur auf die Startmarkierung und platziere sie irgendwo auf dem Schlachtfeld. Zu Beginn der nächsten Endphase wird die Figur aus dem Spiel entfernt.

R-036 Snow's Fuser Rifle (Snows Frontlader)

Prophet-Magus Karrudan starb durch Snows Hand und an zwergischem Erfindungsgeist.

Der Träger kann die Spezialfähigkeiten Ballistischer Schuss und Bombardierung nicht einsetzen. Der Träger bekommt eine Fernkampfwerte von 48 Zoll und einen Schadenswert von 2. Der Träger kann nicht mehrere Figuren als Ziel einer Fernkampfaktion benennen.

R-037 Silvercloud (Silberwolke)

*„Wie die Taube ein Opfer des Falken ist, so ist der Falke ein Opfer des Jägers“
– Wylden-Weisheit*

Der Träger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung nicht einsetzen. Macht er einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen ein hochfliegendes Ziel, so erhöhe seinen Fernkampfschaden um 2 und bewege das Ziel auf Bodenniveau.

R-038 Temanor's Crossbow (Temanors Armbrust)

Die Bolzen dieser verzauberten Waffe prallen solange von ihren Zielen ab, bis sie schließlich doch Fleisch durchdringen.

Der Träger kann die Spezialfähigkeiten Ballistischer Schuss und Bombardierung nicht benutzen und kein Mitglied einer Fernkampfformation sein. (Optional) Gib dem Träger eine Fernkampffraktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Misslingt der Angriff, so kann der Träger einen weiteren Fernkampfangriff gegen eine andere gegnerische Zielfigur machen. Führe solange Fernkampfangriffe durch, bis entweder ein Angriff gelingt oder keine weiteren Zielfiguren mehr da sind. Die zusätzlichen Angriffe zählen nicht als zusätzliche Aktionen für den Träger.


R-039 Fireshield (Feuerschild)

Ein Relikt der Verteidigung, das bereits im Zeitalter der Nebel existierte. Die Zauberer von Delphane brachten diesen mächtigen Schild mit sich, als sie die Insel Delphane besiedelten.

Der Träger kann nicht das Ziel von Fernkampfangriffen sein, die durch seinen Blickwinkel führen.

R-040 Tezla's Magestaff (Tezlas Magierstab)

„Tezla stand langsam von seinem Thron auf und zeigte seine Macht allen, die ihn sehen konnten. Danach leistete er den Schwur, dass eines Tages auch die Legionen von Atlantis fliegen und das Land mit Blitzen und Feuer beherrschen würden.“

Der Träger bekommt einen Fernkampfschaden von 3 und die  Bewegungsart.

Übersetzung der Domain Cards (Domänenkarten)

D-001 Smoke and Fog (Wetter: Rauch und Nebel)

Alle Figuren mit einer Fernkampfreichweite > 8 haben eine Fernkampfreichweite von 8. Keine Figur kann das Talent Präzision einsetzen. Rauch und Nebel wird durch die Wetterdomäne D-005 Erratic Winds (Wechselhafte Winde) und die Katastrophendomäne Twister (Wirbelsturm) gekontert.

D-002 Darkness (Wetter: Dunkelheit)

Alle Figuren mit einer Fernkampfreichweite > 6 haben eine Fernkampfreichweite von 6. Keine Figur kann das Talent Sprinten benutzen.

D-003 Rain and Mud (Wetter / Niederschlag: Regen und Schlamm)

Alle Figuren mit einem Bewegungswert > 8 haben einen Bewegungswert von 8. Keine Figur kann das Talent Vorstürmen benutzen. Regen und Schlamm wird von der Geländedomäne D-013 Blasted Lands (Ödnis) gekontert.

D-004 Downpour (Wetter / Niederschlag: Platzregen)

Alle Figuren mit einem Bewegungswert > 6 haben einen Bewegungswert von 6. Keine Figur kann das Talent Hochfliegen benutzen. Platzregen wird durch die Wetterdomäne D-007 Heat Wave (Hitzewelle) gekontert.

D-005 Erratic Winds (Wetter: Wechselnde Winde)

Driftet ein Bombardierungsangriff ab, so verdoppele die Abweichungsdistanz.

D-006 Storm Gale (Wetter: Sturmböe)

Figuren können keine Fernkampffaktionen machen. Konstruierte Geländeteile bekommen -1 auf ihren Strukturwert. Sturmböe wird durch die Wetterdomäne D-001 Smoke and Fog (Rauch und Nebel) gekontert.


D-007 Heat Wave (Wetter: Hitzewelle)

In der Endphase jedes Spielers werden alle Figuren mit der Spezialfähigkeit Demoralisiert ausgeschaltet. Hitzewelle wird von der Wetterdomäne D-008 Cold Snap (Kälteeinbruch) gekontert.

D-008 Cold Snap (Wetter: Kälteeinbruch)

Wassergelände wird zu freiem Gelände. Alle Krieger mit einer Fernkampfreichweite > 6 haben eine Fernkampfreichweite von 6. Kälteeinbruch wird von der Geländedomäne D-013 Blasted Lands (Ödnis) und der Katastrophendomäne „Inferno“ gekontert.

D-009 Magestone Storm (Wetter: Magestone-Sturm)

In jeder Befehlsphase wirft der Spieler einen Würfel: Bei einer 1 wird jeder Figur, die sich mit einer anderen Figur in Basenkontakt befindetet, 1 Schadenskllick verursacht. Figuren mit der Verteidigungsart  nehmen keinen Schaden. Der Magestone-Sturm wird von den Geländedomänen D-019 Magestone Strip Mine (Magestone-Tagebau) und D-015 Wylden Forest (Wylden Wald) sowie der Katastrophendomäne Ley Burn (Ley-Brand) gekontert.


D-010 Clear Skies (Wetter: Freier Himmel)

Alle anderen im Spiel befindlichen Wetterdomänen werden außer Kraft gesetzt. Freier Himmel kann keine Wetterdomäne außer Kraft setzen, von der sich mehr als ein Exemplar im Spiel befindet.

D-011 Border Town (Gelände: Grenzstadt)

Konstruierte Geländeteile bekommen +1 auf ihren Strukturwert. Grenzstadt wird durch die Geländedomäne D-019 Magestone Strip Mine (Magestone-Tagebau) und die Katastrophendomäne Earthquake (Erdbeben) gekontert.

D-012 Fen Swamp (Gelände: Fen-Sumpff)

Freies Gelände wird zu seichtem Wasser. Figuren mit der Bewegungsart  in seichtem Wasser bekommen +1 auf ihren Verteidigungswert. Fen-Sumpff wird von der Geländedomäne D-017 Gebirgspass gekontert.

D-013 Blasted Lands (Gelände: Ödnis)

Entferne alles Gelände aus dem Spiel. Wird eine Figur aufgestellt oder reanimiert, so verursache ihr einen Schadenskllick. Die Ödnis wird durch die Geländedomänen D-012 Fen Swamp (Fen-Sumpff), D-016 River Valley (Flusstal) und D-015 Wylden Forest (Wylden Wald) gekontert.


D-014 Grasslands (Gelände: Grasland)

Freies Gelände wird zu verbergendem Gelände. Grasland wird durch die Geländedomäne D-013 Blasted Lands (Ödnis) und die Katastrophendomäne Inferno gekontert.




D-015 Wylden Forest (Gelände: Wylden Wald)

Freies Gelände wird zu schwierigerem Gelände. Keine Figur kann das Talent Sprinten benutzen. Wylden Wald wird durch die Geländedomäne D-016 River Valley (Flusstal) gekontert.

D-016 River Valley (Gelände: Flusstal)

Freies Gelände wird zu seichtem Wasser. Figuren mit der Bewegungsart  können das Talent Sprinten benutzen, wenn sie ihre Bewegung im Wassergelände beginnen und beenden. Flusstal wird von der Geländedomäne D-017 Mountain Pass (Gebirgspass) und von der Katastrophendomäne Wave of Water (Flutwelle) gekontert.


D-017 Mountain Pass (Gebirgspass (Gelände))

Figuren mit der Bewegungsart  misslingt ein Lösungsversuch bei einem Ergebnis von 1-3. Reduziere den unmodifizierten Bewegungswert von Kriegern mit der Bewegungsart  oder  auf die Hälfte (aufgerundet). Keine Figur kann die Talente Sprinten oder Vorstürmen einsetzen. Gebirgspass wird durch die Geländedomäne D-013 Ödnis gekontert.

D-018 Haunted Graveyard (Gelände: Verfluchter Friedhof)

Zu Beginn der Befehlsphase eines jeden Spielers muss dieser Spieler eine seiner Figuren mit einem unmodifizierten Verteidigungswert von 10 oder weniger ausschalten, es sei denn er hat eine Figur mit der Spezialfähigkeit Anführer oder Befehlshaber auf dem Schlachtfeld. Verfluchter Friedhof wird durch die Geländedomäne D-011 Border Town (Grenzstadt) gekontert.

D-019 Magestone Strip Mine (Gelände: Magestone-Tagebau)

Macht eine Figur einen erfolgreichen  Fernkampfangriff, so wirf einen Würfel. Bei einer 1-3 ist der Angriff misslungen. Magestone-Tagebau wird von den Geländedomänen D-015 Wylden Forest (Wylden Wald) und D-011 Border Town (Grenzstadt) gekontert.

D-020 Open Terrain (Gelände: Offenes Gelände)

Alle anderen im Spiel befindlichen Geländedomänen werden gekontert. Offenes Gelände kann keine Geländedomäne kontern, von der sich mehr als ein Exemplar im Spiel befindet.

Übersetzung der Constructed Terrain Cards (Konstruiertes Gelände)

CT-001 Hedge Wall (Hecke)

♣12 ♣0 ♣3

CT-002 Fieldstone Wall (Leichte Steinmauer)

♣14 ♣1 ♣5

CT-003 Stone Wall (Schwere Steinmauer)

♣15 ♣1 ♣6

CT-004 Barrel Wall (Fässerwand)

♣13 ♣0 ♣4

CT-009 Wooden Archer's Shield (Hölzernes Schützenschild)

♣16 ♣2 ♣5

Dieses Gelände kann bewegt werden. Gib einer einzelnen Figur in Basenkontakt mit dem Gelände eine Bewegungsaktion. Ihr Bewegungswert wird 3. Am Ende der Bewegung wird das Gelände in Basenkontakt mit der Figur platziert.

CT-010 Metal Archer's Shield (Metallenes Schützenschild)

♣18 ♣0 ♣7

Dieses Gelände kann bewegt werden. Gib einer einzelnen Figur in Basenkontakt mit dem Gelände eine Bewegungsaktion. Ihr Bewegungswert wird 3. Am Ende der Bewegung wird das Gelände in Basenkontakt mit der Figur platziert.

CT-011 Living Archer's Shield (Lebendes Schützenschild)

♣17 ♣2 ♣6

Dieses Gelände kann bewegt werden. Gib einer einzelnen Figur in Basenkontakt mit dem Gelände eine Bewegungsaktion. Ihr Bewegungswert wird 3. Am Ende der Bewegung wird das Gelände in Basenkontakt mit der Figur platziert.

CT-012 Crude Archer's Shield (Grobes Schützenschild)

♣17 ♣1 ♣6

Dieses Gelände kann bewegt werden. Gib einer einzelnen Figur in Basenkontakt mit dem Gelände eine Bewegungsaktion. Ihr Bewegungswert wird 3. Am Ende der Bewegung wird das Gelände in Basenkontakt mit der Figur platziert.

CT-013 Wooden Screen (Hölzerner Wall)

♣15 ♣0 ♣5

CT-014 Gilded Screen (Guldener Wall)

♣16 ♣0 ♣6

CT-015 Rawhide Screen (Lederwall)

♣14 ♣0 ♣5

CT-016 Steel Screen (Stahlwall)

♣17 ♣0 ♣5

CT-017A-C Stone Watchtower (Steinerner Wachturm)

♣18 ♣2 ♣12

Eine Figur auf der Oberseite ist auf abrupt ansteigendem Gelände. Eine Figur darin ist in verbergendem Gelände.

CT-018A-C Wooden Watchtower (Hölzerner Wachturm)

♣17 ♣2 ♣10

Eine Figur auf der Oberseite ist auf abrupt ansteigendem Gelände. Eine Figur darin ist in verbergendem Gelände.

CT-019A-C Canvas Pavilion (Leinen-Pavillon)

♣15 ♣1 ♣6

CT-020A-C Rawhide Pavilion (Rohleder-Pavillon)

♣15 ♣1 ♣5

Credits

**Kampfscheibensystem, Mage Knight-Kernkonzept,
Universum und Art Direction:** Jordan Weisman

Original Mage Knight-Regeln:
Kevin Barrett

Mage Knight-Regeln:
Kelly Bonita, Jeff Grubb, Jim Long, Matt Robinson

Krieger und Spielwerte:
Matt Robinson

Zusätzliches Spieldesign:
Jon Leitheusser, Mike Mulvihill

Universum und Kontinuität:
Scott Hungerford

Editor:
Michael Arnaud

WizKids Art Director:
Sandra Garavito, Dawne Weisman

Illustrationen:
Wayne England, Ethan Pasternack, Shane Small, Shane Hartley

WizKids Grafische Designer:
Sandra Garavito, Ethan Pasternack, Shane Hartley, Kim Goddard, David Heutmaker,
Kian Ng, Shane Small, Heather Luke, Carolyn Hazard

WizKids Produktionsmanagement:
Sharon Turner Mulvihill, Juliane Parsons

WizKids Modelldesign-Direktoren:
Jeff Grace, Steve Saunders

WizKids Modellierer:
James Carter, Brian Dugas, Arwen King, Tim Prow, James Van Schaik, David Studer,
Dave Summers, Jeff Wilhelm

WizKids Prototypen und Dekorationen:
Brian Dugas, Jeff Grace, Chris Hart, Arwen King, Tim Prow

WizKids Test Koordinator:
Julie Hachn

Spieltester:
Anthony Blue, Vic Bonilla, Jim Bryant, Adam Christensen, Kevin Goddard,
Russell Kludy, Gordon Ku, Will Littrell, Paul Nobles, Dawn Piehl, Adam Root,
Gus Schultz, Chris Smith, Brook Willeford

Fotografie:
Jennifer Greiner

Übersetzung ins Deutsche:
Stefan „Starocotes“ Immel

Regeln und Lektorat Deutschland:
Arnfried Klipper und Robert Simon

Layout Deutschland:
Christian Lonsing



www.fanpro.com



www.wizkidsgames.com

Copyright 2003, Wizkids, LLC. Mage Knight und WizKids
sind Warenzeichen von WizKids, LLC.

Deutsche Übersetzung Copyright 2003, Fantasy Productions
GmbH, Erkrath.