

SPEZIALFÄHIGKEITEN: VERTEIDIGUNG

PANZERUNG: Die Verteidigung dieses Helden wird gegen **Fernkampf**angriffe um zwei erhöht.

STANGENWAFFE: Bewegt sich ein feindlicher Held in Basenkontakt zu diesem Helden und der Blickwinkel dieses Helden ist nach seiner Gratisdrehung in Kontakt mit dem feindlichen Helden, so erleidet der feindliche Held einen Klick **Schaden** und dessen Aktion endet.

MAGISCHE RESISTENZ: Dieser Held kann nicht von Spezialfähigkeiten mit dem Wort „Magisch“ getroffen werden. Er erleidet auch keinen Extraklick **Schaden** bei der Magischen Verstärkung.

ZÄHIGKEIT: Ziehe einen Punkt vom **Schaden** ab, den dieser Held durch **Fern-** oder **Nahkampf** oder Spezialfähigkeiten (z.B. Stangenwaffe, Rammen, Gift, Magische Rache) erleidet. Dies gilt nicht für ein Antreiben oder einen kritischen Patzer.

LEIBWÄCHTER (optional): Ein freundlicher Held in Basenkontakt mit diesem Helden kann den **Verteidigungswert** des Leibwächters anstelle seines eigenen benutzen.

REGENERATION (optional): Du kannst diesem Helden eine **Bewegungsaktion** geben, ohne ihn jedoch zu bewegen, und einen Würfel werfen. Ziehe zwei von dem Wurfresultat ab und behandle negative Ergebnisse als 0. Das Ergebnis (0-4) ist die Anzahl an Klicks, die dem Helden geheilt werden.

UNVERWUNDBARKEIT: Erhöhe die Verteidigung dieses Helden gegen **Fernkampf**angriffe um zwei. Reduziere den **Schaden**, den dieser Held durch **Fern-** oder **Nahkampf** oder Spezialfähigkeiten erleidet, um zwei Klicks. Dies gilt nicht für ein Antreiben oder einen kritischen Patzer. Der Held kann nicht geheilt werden, nicht gefangenommen werden und selbst keine Helden gefangen nehmen. Wenn er bereits einen Gefangenen kontrolliert, wird dieser sofort freigelassen.

AUSWEICHEN (optional): Wird dieser Held von einem **Fernkampf-** oder **Nahkampf**angriff getroffen, so wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 ist der Held erfolgreich ausgewichen und der Angriff ging daneben.

MAGISCHE RACHE: Wenn dieser Held durch einen Angriff **Schaden** erleidet, erhält der Angreifer (im Falle einer Angriffsformation der Hauptangreifer) einen Klick **Schaden**.

UNSICHTBARKEIT (optional): Dieser Held darf nicht zum Ziel einer **Fernkampf**aktion ernannt werden.

MAGE KNIGHT UNLIMITED

SPEZIALFÄHIGKEITEN: BEWEGUNG

STURMANGRIFF (optional): Wenn der Held diese Spezialfähigkeit benutzt, kann nicht an einer Formation teilnehmen. Wenn du dem Helden eine **Bewegungsaktion** gibst, darf er sich bis zum Doppelten seines **Bewegungswertes** bewegen. Befindet er sich zu Beginn deines Zuges nicht im Basenkontakt mit einem feindlichen Helden, kann er eine normale **Bewegung** und danach sofort eine **Nahkampf**aktion ausführen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet keine zusätzliche Aktion. Versucht der Held sich zu lösen, so schlägt dies lediglich bei einer 1 fehl.

FLINKHEIT (optional): Wenn der Held diese Spezialfähigkeit benutzt, kann nicht an einer **Bewegungsformation** teilnehmen. In deinem Zug kann dieser Held eine **Bewegungsaktion** ausführen, ohne dass du dafür eine Aktion ausgeben musst. Der Held wird aber trotzdem markiert, so als hätte er eine Aktion ausgeführt. Dem Held kann keine weitere Aktion in diesem Zug gegeben werden.

MAGISCHE LEVITATION (optional): Wenn du diesem Helden eine **Bewegungsaktion** gibst, ihn aber selbst nicht bewegst, kann er eine Zielfigur bewegen, zu der er am Anfang des Zuges in Basenkontakt stand. Bewege die Zielfigur bis zu 10 Zoll in beliebiger Richtung, ignoriere dabei Gelände und Figurenbasen und richte sie beliebig aus. Die Zielfigur darf nicht in blockierendem Gelände platziert und ihr darf in diesem Spielzug keine weitere Aktion mehr gegeben werden.

FLIEGEN (optional): Wenn der Held die Spezialfähigkeit benutzt, kann er nicht an einer **Bewegungsformation** teilnehmen. Dieser Held kann sich über Figurenbasen und blockierendes Gelände hinwegbewegen, darf seine **Bewegung** allerdings nicht dort beenden. Die **Bewegung** des Helden wird nicht durch schwieriges Gelände behindert und er ist nicht gezwungen, beim Betreten bzw. Verlassen von erhöhtem Gelände anzuhalten. Versucht der Held sich zu lösen, so schlägt dies lediglich bei einer 1 fehl.

SCHWIMMER (optional): Dieser Held wird bei der **Bewegung** durch Wassergelände weder eingeschränkt noch blockiert. Er darf seine **Bewegung** auch in tiefem Wassergelände beenden.

TARNUNG (optional): Eine Schusslinie zu diesem Helden, die durch schwieriges Gelände hindurchführt, ist blockiert.

SCHNELLSCHUSS (optional): Wenn der Held diese Spezialfähigkeit benutzt, kann er nicht an einer Formation teilnehmen. Wenn du dem Helden eine **Bewegungsaktion** gibst, darf er sich bis zum Doppelten seines **Bewegungswertes** bewegen. Befindet sich der Held zu Beginn deines Zuges nicht im Basenkontakt mit einem feindlichen Helden, kann er stattdessen auch eine normale **Bewegung** und danach sofort eine **Fernkampf**aktion ausführen. Dies kostet keine zusätzliche Aktion. Versucht der Held sich zu lösen, so schlägt dies lediglich bei einer 1 fehl.

GEWALTMARSCH (optional): Alle Helden in einer **Bewegungsformation** mit diesem Helden benutzen seinen **Bewegungswert**.

LEICHTFÜSSIGKEIT (optional): Zu einem beliebigen Zeitpunkt deiner Runde darfst du die Ausrichtung des Helden ändern, ohne dafür eine Aktion verwenden zu müssen (Gratisdrehung). Die Fähigkeit kann nicht während der Abwicklung eines Angriffs oder einer anderen Spezialfähigkeit eingesetzt werden.

RAMMEN (optional): Wenn der Held diese Spezialfähigkeit benutzt, kann er nicht an einer **Bewegungsformation** teilnehmen und verursacht keinen **Abschüttelschaden**. Wenn sich der Held bewegt und sein Blickwinkel am Ende der **Bewegung** in Basenkontakt mit einem oder mehreren feindlichen Helden gelangt, verursacht er bei diesen feindlichen Helden jeweils einen Klick **Schaden**, nachdem sie ihre Gratisdrehung durchgeführt haben.

Komm mit in die fantastische Welt von Mage Knight!

Die mächtigen Anführer der Atlantisgilde, die gewalttätigen Naturalisten der Elementarliga und die böartigen Totenbeschwörer der Nekropolissekte herrschten für viele Jahre über ihre Ländereien, ohne auf nennenswerten Widerstand zu stoßen. Doch dann zettelten die Schwarzpulver-Rebellen mit Hilfe ihrer technologisch hoch entwickelten Waffen eine blutige Revolution an. Sie stießen die anderen Mächte von ihrem Sockel und erkämpften sich einen eigenen Platz in der Welt der Magie.

Die Revolution ist da!

Übernimm die Kontrolle in diesen wirren und chaotischen Zeiten! Stelle dir deine Armee aus Trollen, Orks, Zauberern, Rittern, Golems und vielen anderen zusammen und führe sie in die Schlacht. Wenn du gewinnst, erschaffst du dir ein neues Imperium. Wenn du verlierst ... stellst du dir eine neue Armee zusammen und versuchst es erneut!

Mage Knight beinhaltet vollständig zusammengebaute, sammelbare Miniaturen, mit denen sofort gespielt werden kann. Alle Figuren sind bereits vollständig bemalt!

Die einzigartige Kampfscheibe der Miniaturen ermöglicht den schnellen und leichten Spieleinstieg und zeigt direkt alle Veränderungen während des Spiels an. Damit gibt es keine unübersichtlichen Tabellen oder Regeln mehr.

Das macht Mage Knight zu einem sehr schnellen und einfach zu erlernenden Spiel. Öffne diese Box, stelle deine Armee zusammen und fange sofort an!

In diesem Mage Knight-Starter Set sind enthalten:

10 komplett bemalte Mage Knight-Miniaturen, Aufkleber, Regelheft, Spezialfähigkeitenkarte, Maßband, 2 Würfel, Mage Knight-Ring, Mage Knight-Comic.

Sammel alle 160 verschiedenen Helden von Mage Knight-Unlimited oder tausche sie mit deinen Freunden! Und dann stell dir die Armee zusammen, die du schon immer spielen wolltest!

Mage Knight-Unlimited: Unbegrenzter Spielspaß!

www.mageknight.de

MAGE KNIGHT UNLIMITED



SPIELREGELN

Copyright 2002, Wizkids, LLC. Mage Knight Unlimited und das kreisförmige MK Logo sind Warenzeichen von WizKids, LLC. Deutsche Übersetzung Copyright 2002, Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

WIZKIDS

März 2002 Ausgabe

FANPRO

KARTEFAKT

Das offizielle Magazin zu

MAGE KNIGHT

KARTEFAKT

Magazin für sammelbare Abenteuer

Mage Knight Schätze, Drachen und Ver...

Lancers Expansion

Booster Pack

In jeder Ausgabe des Kartefakt:

Offizieller deutscher Mage Knight-Newsletter, Strategie-Tipps, News, Insider-Infos, Turnierberichte, spielfertige Szenarios, Vorabberichte zu den kommenden Neuheiten, Sammler-Preislisten

Heft 37 mit Mage Knight Booster

Magic komplett! Alle Expansionen in der Übersicht

www.kartefakt.de

Kartefakt mit Mage Knight-Booster ist für EUR 6,50 (ohne Booster EUR 4,50) im Spielehandel und im gut sortierten Zeitschriftenhandel erhältlich. Der Booster ist kein Bestandteil eines Abonnements.

WWW.F-SHOP.DE
- Der Nette Versand -

Immer auf dem neuesten Stand!
Newsletter, Gewinnspiel, Auktion!
Der Klick für alle,
die den Dreh 'raus haben!

F-SHOP - Der Nette Versand

SPEZIALFÄHIGKEITEN: SCHADEN

GRÜN XX **STARTEINSTELLUNG** (optional): Zu Beginn jeder Mage Knight-Schlacht muss im Fenster aller Helden dieses grüne Kästchen auftauchen. Dieses Kästchen wird oftmals mit einer Farbe einer anderen Spezialfähigkeit des Schadens kombiniert.

ROT X **BERSERKER**: Diesem Helden kann man keine Fernkampffaktion geben, er kann nicht gefangen nehmen und selbst nicht gefangen genommen werden. Kontrolliert dieser Held niemals einen Gefangenen, so wird der Gefangene umgehend eliminiert.

BLAU X **MAGISCHE VERSTÄRKUNG** (optional): Ein freundlicher Held in Basenkontakt mit diesem Helden verursacht, wenn er eine Fernkampffaktion erhält, einen Extra-Klick Schaden bei allen feindlichen Zielen, die er mit diesem Angriff trifft.

ORANGE X **WILDHEIT**: Dieser Held kann weder gefangen nehmen, noch gefangen genommen werden. Kontrolliert er bereits einen Gefangenen, so wird dieser freigelassen.

GELB X **DEMORALISIERT**: Diesem Helden kann man nur eine Bewegungs- oder Passen-Aktion geben. Er bewegt sich niemals freiwillig in Basenkontakt mit feindlichen Helden.

SCHWARZ X **NEKROMANTIE** (optional): Du kannst diesem Helden eine Bewegungsaktion geben, ohne ihn jedoch zu bewegen, wenn er sich nicht in Basenkontakt mit einem feindlichen Helden befindet. Nimm einen deiner eliminierten Helden und drehe die Kampfscheibe auf ihre Startposition. Würf dann einen Würfel und drehe die Basis diese Anzahl an Klicks im Uhrzeigersinn, wobei du die Figur festhältst. Werden in dem Fenster keine drei Schädel sichtbar, so kehrt der Held mit dieser Einstellung ins Spiel zurück und wird in Basenkontakt mit dem Nekromanten gestellt. Bei allen Helden mit den Worten „Zombie“ oder „Skeleton“ im Namen wird nicht gewürfelt. Sie kehren jeweils mit voller Stärke ins Spiel zurück.

GRAU X **ANFÜHRER**: Zu Beginn deines Zuges kannst du für jeden Anführer einen Würfel werfen. Für jede „6“ erhältst du in diesem Zug eine Extraaktion. Weiterhin wird jedem freundlichen, demoralisierten Helden, der sich zu Beginn des Zuges in Basenkontakt mit dem Anführer befindet, automatisch ein Klick Schaden geheilt. Der Held kann nicht gefangen genommen werden.

ROT X **DURCHSCHLAGSKRAFT** (optional): Wenn dieser Held eine Fernkampffaktion durchführt, darf er die Spezialfähigkeiten Panzerung, Zähigkeit und Unverwundbarkeit seiner Ziele ignorieren.

BLAU X **MAGISCHER FROST** (optional): Wenn dieser Held eine Fernkampffaktion durchführt, wird sein Schadenswert auf 1 reduziert - es wird nicht der normale Schadenswert des Helden verwendet! Trifft der Held sein Ziel und dieses hat keine oder eine Aktionsmarke, wird zusätzlich zu dem einen Klick Schaden ein Würfel geworfen. Bei einer 4, 5 oder 6 erhält das Ziel eine Aktionsmarke. Erhält der feindliche Held dadurch seine zweite Aktionsmarke, so wird er außerdem als angetrieben behandelt und erhält einen weiteren Klick Schaden. Kann der Held mit dieser Spezialfähigkeit mehrere Fernkampffaktionen bekämpfen, kann er den Magischen Frost gegen jedes Ziel einsetzen.

SCHWARZ X **MAGISCHE VERWIRRUNG** (optional): Der Held darf diesen Fernkampffangriff nur gegen ein einziges Ziel einsetzen. Führt dieser Held eine Fernkampffaktion durch, erleidet der feindliche Held im Fall eines Treffers keinen Schaden - auch nicht durch verstärkende Spezialfähigkeiten oder andere Effekte! Bei einem Treffer darfst du das Ziel bewegen. Diese Bewegung muss sofort durchgeführt werden. Der so bewegte Held bekommt keine Aktionsmarke und folglich auch keinen Schaden falls er angetrieben wird. Der feindliche Held darf nicht in Basenkontakt mit Helden deiner Seite bewegt werden. Die Zielfigur darf keine Spezialfähigkeiten einsetzen, die im Text „ohne ihn jedoch zu bewegen“ aufweisen und keine seiner optionalen Spezialfähigkeiten darf in der Bewegung ausgesetzt werden.

SPEZIALFÄHIGKEITEN: ANGRIFF

GRÜN X **HEILUNG** (optional): Dieser Held kann eine Nahkampffaktion gegen einen freundlichen Helden durchführen, um ihn zu heilen, wenn beide Helden nicht in Basenkontakt mit feindlichen Helden sind. Alle Modifikatoren für diesen Nahkampffangriff werden ignoriert. Wird ein Treffer erzielt, kann man dem Ziel so viele Klicks heilen, wie dem Schadenswert des Heilers entsprechen oder einen Würfel werfen und so viele Klicks bei dem Ziel heilen.

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

BLAU X **MAGISCHER SCHUSS** (optional): Wenn du diesem Helden eine Fernkampffaktion gibst, die einen einzelnen Helden zum Ziel hat, ist seine Schusslinie niemals blockiert (z.B. durch blockierendes Gelände oder Figurenbasen) und sein Schuss wird durch schwieriges Gelände nicht behindert. Weder der Schütze noch die Zielfigur dürfen sich im Basenkontakt mit einem jeweils feindlichen Helden befinden. Erzielt er mit seinem Angriff einen Treffer, so wirf einen Würfel: Dies ist die Anzahl an Klicks Schaden, die das Ziel erleidet. In diesem Fall wird der normale Schaden des Angreifers ignoriert.

ORANGE X **FEUER/BLITZ** (optional): Der Fernkampffangriff dieses Helden betrifft das Ziel und alle Helden, die mit ihm in Basenkontakt stehen, mit je einem Klick Schaden pro Held. Wie bei einem Fernkampf gegen mehrere Ziele wird nur ein Angriffswurf durchgeführt und mit dem Verteidigungswert jedes Zieles verglichen. In diesem Fall wird der normale Schaden des Angreifers ignoriert. Kann der Held mit dieser Spezialfähigkeit mehrere Fernkampffaktionen bekämpfen, kann er den Feuer/Blitz gegen jedes Ziel einsetzen.

GELB X **SCHOCKWELLE** (optional): Gib diesem Helden eine Fernkampffaktion und halbiere seine Fernkampf-Reichweite. Der Angriff betrifft alle nicht gefangenen Helden (freundliche wie feindliche) in dieser Reichweite, ohne Rücksicht auf den Blickwinkel des Angreifers. Die Schockwelle wird nicht durch andere Figurenbasen blockiert, jedoch gelten die Geländeregeln. Richtet sie sich gegen mehr als ein Ziel, so verursacht sie bei jedem Ziel einen Klick Schaden. Wie bei einem Fernkampf gegen mehrere Ziele wird nur ein Angriffswurf durchgeführt und mit dem Verteidigungswert jedes Zieles verglichen. Richtet sie sich allerdings nur gegen ein Ziel, so wird der normale Schadenswert des Angreifers genommen. Die Spezialfähigkeiten aller Ziele werden ignoriert. Die Schockwelle erlaubt dir, feindliche Helden anzugreifen, die sich im Basenkontakt mit freundlichen Helden befinden oder sogar Wächter sind.

SCHWARZ X **VAMPIRISMUS**: Heile diesem Helden einen Klick Schaden, wenn er einem Ziel im Nahkampf Schaden zufügt.

GRAU X **MAGISCHE HEILUNG** (optional): Dieser Held kann eine Fernkampffaktion gegen einen freundlichen Helden durchführen, um ihn zu heilen, wenn beide Helden nicht in Basenkontakt mit feindlichen Helden sind. Heiler und Ziel dürfen sich in Basenkontakt befinden. Modifikatoren für diesen Angriff werden ignoriert. Wird ein Treffer erzielt, so wirf einen Würfel und heile dem Ziel entsprechend viele Klicks Schaden.

ROT X **GIFT**: Dieser Held verursacht zu Beginn deines Spielzugs bei jedem feindlichen Helden in Basenkontakt mit seinem Blickwinkel einen Klick Schaden.

BLAU X **ÜBERRASCHUNGSANGRIFF** (optional): Wenn der Held eine Bewegungsaktion ausführt und am Ende der Bewegung in Basenkontakt mit einem feindlichen Helden ist, so bekommt der feindliche Held keine Gratisdrehung. Wenn der Held eine Nahkampffaktion erhält und sich in Basenkontakt mit dem toten Winkel des Zieles befindet, wird sein Schadenswert verdoppelt.

SCHWARZ X **RUNDUMSCHLAG** (optional): Erhält dieser Held eine Nahkampffaktion, darf er seinen Nahkampffangriff gegen alle feindlichen Helden in seinem Blickwinkel durchführen. Es wird ein Angriffswurf durchgeführt und das Ergebnis jeweils mit den Verteidigungswerten der Ziele verglichen. Diese Spezialfähigkeit darf nicht im Zusammenhang mit dem Versuch einer Gefangennahme eingesetzt werden.