

MAGE KNIGHT CONQUEST

Mage Knight Conquest bietet dir schnelle und einfache Regeln, um riesige Mage Knight Schlachten mit Burgen, Geschützen und Hunderten von Kämpfern auszutragen. Damit ist Mage Knight nicht mehr auf kleine Trupps beschränkt - nun kannst du gewaltige Armeen aus Titanen, Panzern, Streitwagen, Drachen und Belagerungsmaschinen ins Feld führen!

Das Mage Knight Conquest Regelbuch ist in drei Kapitel unterteilt. Im ersten Kapitel werden die Regeln zum Austragen großer Mage Knight Schlachten vorgestellt. Das zweite Kapitel zeigt dir, wie du eine Mage Knight Kampagne mit vielen miteinander verbundenen Szenarien spielen kannst. Das dritte Kapitel umfaßt die Anhänge: In Anhang A sind die vollständigen Mage Knight Unlimited Regeln enthalten, in Anhang B kannst du nachlesen, wie man eigene Kampagnen und Szenarien entwirft.

Weitere Informationen und Neuigkeiten zum Thema Mage Knight findest du auf unserer Webseite www.mageknight.de, auf der du der Mage Knight Spielergemeinschaft beitreten und die vielen verschiedenen Strategien diskutieren kannst. Dort findest du auch neue Szenarien, Informationen über Turniere und Meisterschaften, sowie eine unerschöpfliche Vielfalt an Hintergrundinformationen des Mage Knight Universums.

Bei Mage Knight Conquest gelten alle Unlimited-Regeln, es sei denn in den folgenden Ergänzungsregeln wird etwas anderes erwähnt.

HELDEN

Helden, die keine Titanen sind, nicht über mehrere Kampfscheiben verfügen und auch nicht als einzigartig gelten, verfügen automatisch über einen 360°-Blickwinkel und keinen Toten Winkel.

Helden werden sofort vom Spielfeld genommen, wenn sie durch erlittenen Schaden demoralisiert werden und gelten für die Ermittlung von Siegpunkten als eliminiert.

Castle-Sektionen: Wenn eine Castle-Sektion demoralisiert ist, gilt sie nicht als eliminiert, sondern als durchbrochen. Siehe auch die Castle Regeln auf Seite 16.

EIN GRÖßERES SPIELFELD

Wenn ihr mit Tanks, Titanen, Castle-Sektionen und großangelegten Conquest-Armeen spielt, genügt das Mage Knight Standardspielfeld mit einer Größe von 36 Zoll x 36 Zoll nicht mehr. Ein besseres Ergebnis erzielt ihr mit einer Spielfeldgröße von mindestens 36 Zoll x 72 Zoll. Die Aufstellungszone jedes Spielers sollte mindestens 4 Zoll in das Spielfeld ragen und mindestens 8 Zoll von den Spielfeldecken entfernt sein. Der Abstand zwischen den beiden Aufstellungszonen sollte mindestens 28 Zoll betragen. Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, müssen sich alle Spieler mit der Größe des Spielfelds einverstanden erklären.

Aufstellung

Die Ermittlung des Startspielers und Aufstellung des Geländes erfolgt mit Hilfe der normalen *Mage Knight Unlimited* Regeln. Als nächstes baut der

Startspieler mindestens 50 % seines Armeepunktwerts an Helden auf, gefolgt vom anderen Spielern, der nun ebenfalls mindestens 50 % seines Armeepunktwerts aufstellt. Danach platziert der Startspieler seine restlichen Helden, gefolgt von seinem Gegner. Der Startspieler beginnt das Spiel.

AKTIONEN

Jede Seite erhält 1 Aktion pro 400 Armeepunkte. In einem 2000 Punkte-Spiel würde also jede Seite 5 Aktionen pro Spielzug erhalten. Zusätzlich erhält eine Seite 1 weitere Aktion, wenn sich wenigstens ein Held mit der Anführer-Fähigkeit in der Armee befindet. Für weitere Aktionen durch Anführer-Fähigkeiten wird normal gewürfelt.

Castle-Sektionen: Ein Spieler mit wenigstens einem Turm oder Torhaus erhält 1 zusätzliche Aktion pro Spielzug. Wenn der Spieler außerdem noch eine Zitadelle im Spiel hat, erhält er weitere 2 Zusatz-Aktionen. Diese Zusatz-Aktionen können nur Castle Sektionen verliehen werden.

Großfiguren: Wenn eine Großfigur (ein Held mit mehreren Kampfscheiben) eine einzelne Bewegungsaktion erhält, darf sie für diese Bewegung die Bewegungswerte beliebiger Sektionen verwenden, solche Sektionen dürfen im selben Spielzug jedoch keine Aktionen mehr erhalten.

Titanen: Titanen dürfen nur eine Aktion pro Spielzug erhalten. Wenn der Titan eine Aktion erhält und sich zu dem Zeitpunkt nicht in Basiskontakt mit einem gegnerischen Helden befindet, darf er sich bewegen (als hätte er gerade eine Bewegungsaktion erhalten), bevor er seine eigentliche Aktion durchführt. Wenn ein Titan von dieser Regel Gebrauch macht, erhält er eine Aktionsmarke.

FORMATIONEN

Bewegungsformationen dürfen aus 3 bis 10 Helden bestehen. Helden mit den Bewegungs-Spezialfähigkeiten Sturmangriff, Fliegen oder Schnellschuß dürfen Formationen bilden, ohne diese Spezialfähigkeiten ausschalten zu müssen, solange alle Mitglieder der Formation über diese Fähigkeiten verfügen. Wenn Sturmangriff oder Schnellschuß in einer Bewegungsformation eingesetzt werden, darf die „Bewegen und Angreifen“-Option nicht wahrgenommen werden.

Eine Bewegungsformation darf auch aus Mage Spawn Helden bestehen, solange mindestens ein Shyft-Held in der Formation enthalten ist. Es ist nicht erforderlich, daß sich alle Mage Spawn der Formation in Kontakt mit einem Shyft befinden.

Fernkampfformationen dürfen aus 3 bis 5 Helden bestehen. Für jeden Helden innerhalb der Formation (einschließlich des Hauptangreifers) wird +1 auf den Angriffswurf und +1 auf den Schaden addiert.

Nahkampfformationen dürfen aus 2 bis 5 Helden bestehen. Für jeden Helden innerhalb der Formation (einschließlich des Hauptangreifers) wird +1 auf den Angriffswurf und +1 auf den Schaden addiert.

GEFANGENNEHMEN

Die Regeln für Gefangennahme werden in MK Conquest nicht verwendet.

STANDARDSPIEL

Die meisten Szenarien enthalten bestimmte Vorgaben für Armeegrößen und Spieldauer. Wenn ihr kein Szenario spielen wollt, könnt ihr aber auch ein MK Conquest Standardspiel austragen, das abgesehen von den folgenden Vorgaben wie ein normales Mage Knight Standardspiel funktioniert:

1. Das Spiel findet auf einem größeren Spielfeld statt (siehe Seite 4)
2. Jede Armee verfügt über einen Armeepunktwert von 2000 Punkten (5 Aktionen pro Spielzug)
3. Das Zeitlimit beträgt 120 Minuten

