



Offizielle Mage Knight Großfiguren-Regeln

Mage Knight™ Großfiguren stellen eine spezielle Kreatur oder ein Fahrzeug dar. Sie haben vier Kampfscheiben die jede ein Sektion der Großfigur darstellt. Alle Mage Knight Regeln gelten auch für Großfiguren mit Ausnahme der Regeln in diesem Dokument.

Punktwert

Eine Großfigur kann für verschiedene Punktwerte aufgestellt werden, die sich auf seine Anfangswerte auswirken. Diese Punktwerte stehen auf einem Aufkleber unter der Basis der Großfigur. Bei der Zusammenstellung der Armee wählst du für die Großfigur einen Punktwert aus und drehst alle ihre Kampfscheiben die angegebene Anzahl Klicks von ihrer Startposition.

Allgemeine Regeln

Aufgrund ihrer enormen Größe gilt für Großfiguren:

- dass sie nicht gefangen nehmen und nicht gefangen genommen werden können.
- dass sie kein Teil einer Formation sein dürfen.
- dass sie die Talente Sprinten und Vorstürmen nicht benutzen dürfen.
- dass sie nicht durch Spezialfähigkeiten Nekromantie oder Beschwörung oder die Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen zurück ins Spiel gebracht werden können.
- dass sie die Spezialfähigkeiten Heilung, Festhalten, Magische Verwirrung, Magischer Frost, Magische Heilung, Magische Levitation, Starker Flieger, Schrecken, Tüftler und Gift anderer Figuren ignorieren.
- dass sie keinen Toten Winkel haben.
- dass ihnen das Lösen nur bei einem Wurfresultat von 1 misslingt. Sollte ein Lösungsversuch misslingen können sie sich nicht drehen.
- dass sie nicht von dem Talent Trampeln betroffen werden können.
- dass sie nicht von einer Domäne, einem Ausrüstungsgegenstand oder einem Zauberspruch betroffen werden können die ihren freundlich / gegnerisch Status ändern würde.
- dass sie nicht das Ziel von Verzauberungen sein können.

Kampfscheiben

Eine Großfigur ist in vier Sektionen aufgeteilt, jede mit einer eigenen Kampfscheibe. Der Blickwinkel einer Sektion entspricht dem gesamten äußeren Rand dieser Sektion. Die Kampfwerte im Sichtfenster einer Sektion zeigen die Möglichkeiten dieser Sektion.

Eine Sektion deren Sichtfenster eine Kombination aus Werten und Schädeln zeigt ist eine aktive Sektion. Ein Schädel repräsentiert eine 0.

Eine Sektion deren Sichtfenster 3 Schädel zeigt ist eine inaktive Sektion, ihr kann kein weiterer Schaden verursacht werden.

Eine Großfigur ist ausgeschaltet wenn insgesamt 6 Schädel in den Sichtfenstern der Sektionen erscheinen, auch wenn noch alle Sektionen aktiv sind.

Aktionen

Einer Großfigur kann pro Spielzug eine oder mehrere Aktionen gegeben werden.

Einer aktiven Sektion kann pro Spielzug nur eine Aktion gegeben werden, eine inaktive Sektion kann keine Aktion bekommen.

Wenn eine Großfigur eine oder mehrere Aktionen bekommt so wird sie nach der Ausführung der ersten Aktion des Spielzuges mit einer Aktionsmarke markiert.

Man kann einer Großfigur zu jederzeit in seinem Spielzug eine Aktion geben, allerdings müssen dann alle Aktionen die einer Großfigur gegeben wurden abgewickelt werden bevor ein anderer Krieger in diesem Spielzug Aktionen bekommen kann.

Eventuelle Bewegungsaktionen einer Großfigur müssen ausgeführt werden bevor ihr in diesem Spielzug Nah- oder Fernkampf- bzw. Spezialaktionen gegeben werden können. Sobald eine Großfigur eine Nah- oder Fernkampf- bzw. Spezialaktionen bekommen hat kann sie in diesem Spielzug keine Bewegungsaktion mehr bekommen.

Basenkontakt

Kampfscheiben die aus der Basis einer Großfigur hervorstehen zählen als Teil der Basis wenn Basenkontakt ermittelt wird.

Kontrolle über Missionsziel

Eine Großfigur darf seine Bewegung nicht so beenden das sie in Basenkontakt mit mehr als einer Missionsmarke ist. Sie kann als nie mehr als eine Missionsmarke kontrollieren oder umkämpfen.

Spielende

Wenn des Spiel endet und keiner der Spieler mehr Missionsziele kontrolliert als ein anderer Spieler so kann dein Gegner Punkte für deine Großfigur bekommen, auch wenn diese sich noch auf dem Schlachtfeld befindet.

Wenn in den Sichtfenstern deiner Großfigur drei, vier oder fünf Schädel zu sehen sind so bekommt ein einzelner Gegner die Hälfte (abgerundet) der Punkte der Großfigur gut geschrieben. Bei mehreren Gegnern wird die Hälfte (abgerundet) der Punkte der Großfigur durch die Anzahl der Gegner geteilt (abgerundet) und jeder Gegner bekommt die entsprechende Anzahl an Punkten gut geschrieben.

Messen

Alle Entfernungen von und zu der Großfigur werden von ihrem Mittelpunkt aus gemessen.

Überanstrengung und Schaden

Wenn eine Großfigur Schaden verursacht wird der nicht eindeutig einer Sektion zugewiesen kann (wie z.B. durch Überanstrengung), so entscheidet der kontrollierende Spieler welche Sektion den Schaden bekommt.

Spezialfähigkeiten, Relikte und Zaubersprüche

Die Spezialfähigkeiten einer Großfigur beziehen sich nur auf die Sektion in der sie erscheinen. Allerdings wird eine Großfigur mit der Bewegungsart Flügel oder Welle oder den Spezialfähigkeiten Fliegen oder Schimmer in einer der Sektionen so behandelt als hätten alle Sektionen diese Bewegungsart bzw. Spezialfähigkeit.

Die Spezialfähigkeiten anderer Krieger können nur die Sektion einer Großfigur beeinflussen, mit der sie sich in Basenkontakt befinden.

Wenn ein Träger eines Ausrüstungsgegenstandes/Reliktes oder ein Krieger der von einem Zauberspruch betroffen ist in Basenkontakt mit der Großfigur ist so wird durch den

Ausrüstungsgegenstand, das Relikt oder den Zauberspruch nur die Sektion betroffen mit der der Krieger in Basenkontakt ist.

Bewegung

Eine Großfigur kann sich nur auf eine von 2 Arten bewegen:

1. sie kann ihre Ausrichtung ändern indem sie sich um ihren Mittelpunkt dreht (wenn gewünscht) und kann sich dann in gerader Linie nach vorne bewegen oder
2. sie kann sich in gerader Linie zurück bewegen ohne vorher ihre Ausrichtung zu ändern.

Wenn einer Großfigur mehr als eine Bewegungsaktionen in einem Spielzug gegeben wurden so müssen alle Aktionen in eine Bewegung kombiniert werden. Um die gesamte Distanz zu ermitteln die eine Großfigur sich bewegen kann zählt man alle Bewegungswert der Sektionen zusammen die in diesem Spielzug eine Bewegungsaktion bekommen haben.

Wenn eine Großfigur ihre Ausrichtung ändert und/oder sich bewegt so kann sie die Basen aller Figuren ignorieren außer die anderer Großfiguren. Eine Großfigur muss ihre Bewegung beenden wenn ihr Bewegungspfad sie in Basekontakt mit einer anderen Großfigur bringen würde.

Bewegungsschablone

Eine Bewegungsschablone wurde auf der Packung einer jeden Großfigur abgedruckt. Schneide diese Schablone aus um sie im Spiel zu verwenden. Wenn du eine Großfigur bewegen willst platziere die Schablone dort auf dem Schlachtfeld wo die Großfigur zum Stehen kommen soll. Schau Dir den Bewegungspfad an indem du eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt der Großfigur bis zum Mittelpunkt der Schablone ziehst. Wenn alle Spieler mit dem Bewegungspfad einverstanden sind platziere die Großfigur auf der Schablone und nimm die Schablone vom Schlachtfeld.

Lösen

Eine Großfigur muss sich lösen wenn einer ihrer Sektionen (aktiv oder inaktiv) sich in Basenkontakt mit einem feindlichen Krieger befindet und der Großfigur eine Bewegungsaktion gegeben wird. Es wird nur einmal gewürfelt, unabhängig davon wie viele Sektionen in Basenkontakt mit feindlichen Kriegern sind.

Nahkampf

Das Ziel eines Nahkampfangriffes einer Großfigur muss sich in Basenkontakt mit der aktiven Sektion befinden der die Nahkampfaktion gegeben wurde.

Fernkampf

Einer aktiven Sektion einer Großfigur kann eine Fernkampfaktion gegeben werden wenn folgende Bedingungen zutreffen:

- Sie verfügt über eine Fernkampfreichweite
- Sie hat einen Angriffswert > 0
- Sie ist nicht in Basenkontakt mit einem feindlichen Krieger

Die Schusslinie wird vom Mittelpunkt der Großfigur aus gemessen und muss durch die aktive Sektion führen der die Fernkampfaktion gegeben wurde.

Langreichweitenangriffe

Wenn einem Titanen, einer Großfigur oder einer Castle Sektion eine Fernkampffaktion gegeben wird und das Ziel ein anderer Titan, eine Großfigur oder eine Castle Sektion ist so kann der Angreifer seine Fernkampfreichweite verdoppeln. Wenn er dies tut so bekommt er - 2 auf seinen Schadenswert für diesen Angriff.

Nahkampfangriffe gegen Großfiguren

Um einen Nahkampfangriff gegen eine Großfigur auszuführen muss ein Angreifer in Basenkontakt mit einer der aktiven Sektionen der Großfigur sein. Wenn ein Angreifer versucht eine inaktive Sektion zu treffen, entscheidet der Angreifer gegen welche der aktiven Sektionen der Angriff ausgeführt wird.

Wenn ein Angreifer in Basenkontakt mit zwei Sektionen ist, entscheidet der Spieler der Großfigur welche der Sektionen von dem Angriff betroffen ist.

Krieger die freundlich zum Angreifer sind können das Talent Zusammenrotten benutzen wenn sie sich in Basenkontakt mit einer der Sektionen der Großfigur befinden.

Fernkampfangriffe gegen Großfiguren

Um einen Fernkampfangriff gegen eine Großfigur durchzuführen muss die Schusslinie des Angreifers (oder Hauptangreifers eine Formation) durch eine aktive Sektion der Großfigur führen. Wenn ein Angreifer versucht eine inaktive Sektion zu treffen, entscheidet der Angreifer gegen welche der aktiven Sektionen der Angriff ausgeführt wird.

Eine Sektion kann nicht von einem Fernkampfangriff betroffen sein wenn ein Krieger der freundlich zum Angreifer ist sich mit ihr in Basenkontakt befindet.

Wenn die Schusslinie durch die Grenze zweier Sektionen führt, entscheidet der Spieler der Großfigur welche der Sektionen von dem Angriff betroffen ist. Wenn die ausgewählte Sektion nicht von einem Angriff betroffen werden kann, kann der Angriff nicht ausgeführt werden und der Angreifer muss die Aktion anderweitig verwenden.

Beispiel: Ein feindlicher Krieger greift einen Giftigen Schattendrachen mit einer Fernkampffaktion an. Die Schusslinie führt über schwieriges Gelände und die Grenze zwischen der linken und der hinteren Sektion des Drachen. Der Spieler des Drachen entscheidet das die hintere Sektion von dem Angriff betroffen ist da diese über Tarnung verfügt. Da die Schusslinie durch schwieriges Gelände führt ist die Schusslinie damit blockiert und der Angriff kann nicht ausgeführt werden.

Wirkungskreis Angriffe

Wenn sich eine Grossfigur mit ihrem Mittelpunkt im Wirkungskreis eines Angriffes befindet (wie zum Beispiel einem Bombardierungsangriff) so wird nur eine Sektion der Grossfigur von dem Angriff betroffen. Um zu ermitteln welche Sektion dies ist, ziehe eine gerade Linie vom Zentrum des Wirkungskreises zum Mittelpunkt der Grossfigur. Die Sektion durch die diese Linie führt, ist die betroffene Sektion. Wenn dies eine inaktive Sektion ist so kann der Angreifer eine der aktiven Sektionen auswählen die stattdessen von dem Angriff betroffen ist. Führt die Linie entlang einer Grenzen zwischen zwei Sektionen, entscheidet der Spieler der Grossfigur welche der Sektionen von dem Angriff betroffen ist. Wenn das Zentrum des Wirkungskreises mit dem Mittelpunkt der Grossfigur übereinstimmt, entscheidet der Spieler der Grossfigur welche der Sektionen von dem Angriff betroffen ist.

Diese Regeln kommen immer zum Einsatz wenn die Großfigur innerhalb eines Wirkungskreises eines Reliktes, Ausrüstungsgegenstandes oder Zauberspruches ist.

Streitwagen

Streitwagen sind Grossfiguren die einen Passagier tragen können. Sie können über die Bewegungsart Wagenrad () erkannt werden.

Bewegung

Streitwagen bewegen sich genau wie andere Großfiguren auch, sie können sich allerdings nicht in gerader Linie zurück bewegen.

Passagiere

Streitwagen verfügen über ein hinteres Abteil in dem ein einzelner freundlicher Krieger Platz findet. Ein Krieger der sich in diesem Abteil aufhält nennt man Passagier. Großfiguren, Titanen und Krieger mit der Bewegungsart Hufeisen können keine Passagiere werden. Ein Streitwagen kann das Spiel mit einem Passagier beginnen. Ein Streitwagen kann immer nur einen Passagier gleichzeitig beherbergen.

Passagiere gelten nicht als in Basenkontakt mit irgend etwas auf dem Spielfeld. Dies umfasst den Streitwagen, Krieger die sich mit dem Streitwagen in Basenkontakt befinden und Marken (einschließlich Spruchmarken von Runen, Ausrüstungsmarken und Missionsmarken). Passagiere können Nahkampfangriffe wie weiter unten beschrieben ausführen. Passagiere können nicht das Ziel eines Effektes sein der ihren freundlich / gegnerisch Status ändert. Passagiere können Aktionen bekommen, sie werden mit ihren eigenen Aktionsmarken markiert welche nicht mit den Aktionsmarken des Streitwagens übereinstimmen. Die Bewegungs-Spezialfähigkeiten eines Passagiers werden ignoriert. Wenn sie Passagiere sind müsse Krieger in dem hinteren Abteil des Streitwagens verbleiben bis sie aussteigen.

Ein- und aussteigen von Kriegern

Ein Krieger kann ein Passagier werden, wenn ihm eine Bewegungsaktion gegeben wird, während er sich in Basenkontakt mit einer der seitlichen oder der hinteren Sektion eines Streitwagen, der zu ihm freundlich ist, befindet. Dies nennt man Einsteigen. Um Einzusteigen muss der Bewegungswert eines Kriegers > 0 sein und er darf kein Wächter sein. Gib dem Krieger eine Bewegungsaktion und platziere ihn in dem hintern Abteil des Streitwagens, der Krieger ist nun auch ein Passagier.

Ein Passagier mit einem Bewegungswert > 0 dem eine Bewegungsaktion gegeben wird kann den Streitwagen verlassen. Dies nennt man Aussteigen. Platziere den Krieger in Basenkontakt mit einer der seitlichen oder der hinteren Sektion des Streitwagens.

Passagiere und Ausrüstungsgegenstände

Wenn ein Passagier einen Ausrüstungsgegenstand ablegt oder ausgeschaltet wird während er einen Ausrüstungsgegenstand trägt, so wird die entsprechende Ausrüstungsmarke in Basenkontakt mit einer der seitlichen oder der hintern Sektion des Streitwagens platziert.

Kampf Aktionen

Der Blickwinkel eines Passagiers sind beide seitlichen Sektionen sowie die hintere Sektion. Der Passagier kann seinen Streitwagen mit keiner Aktion oder Spezialfähigkeit betreffen oder ihn zum Ziel einer solchen haben.

Nahkampf

Ein Passagier kann einen Nahkampfangriff gegen einen Krieger der in Basenkontakt zu seinem Blickwinkel ist ausführen. Ein Passagier kann nicht zu einem Wächter werden.

Fernkampf

Eine Passagier kann einen Fernkampfangriff ausführen wenn der Streitwagen sich in diesem Spielzug noch nicht bewegt hat.

Ein Passagier benutzt den Mittelpunkt des Streitwagens um die Schusslinie zu ermitteln.

Wenn die Fernkampfreichweite eines Passagiers > 8 ist so ist sie stattdessen 8. Die Basis eines Passagiers blockiert nie die eigene Schusslinie.

Ein Passagier kann einen feindlichen Krieger der sich in Basenkontakt mit dem Streitwagen befinden nicht zum Ziel einer Fernkampffaktion.

Einem Passagier Schaden zufügen

Ein Passagier kann nicht von einem Angriff, einer Fähigkeit, einem Ausrüstungsgegenstand, einem Zauberspruch oder einer Domäne betroffen werden die Schaden verursachen oder heilen. Wenn einer seitlichen oder der hinteren Sektion eines Streitwagens mindestens 1 Schaden verursacht wird, kann der Passagier allerdings ebenfalls Schaden bekommen.

Der Angreifer wirft für jeden Angriff der einer seitlichen oder der hintern Sektion mindestens 1 Klick Schaden verursacht einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 wird dem Passagier Schaden verursacht der dem Schaden entspricht der der Sektion verursacht wurde.

***Beispiel:** Der seitliche Sektion eines Streitwagens wird 4 Schaden verursacht. Diese Sektion hat Zähigkeit was den verursachten Schaden auf 3 reduziert. Der Angreifer würfelt mit einem Würfel um zu sehen ob dem Passagier ebenfalls 3 Klick Schaden verursacht werden. Der Würfelwurf ist eine 5 also wird auch dem Passagier 3 Klick Schaden verursacht. Wenn der Passagier ebenfalls Zähigkeit hat dann bekommt er nur 2 Klick Schaden.*

Wenn ein Streitwagen ausgeschaltet wird nimm ihn vom Schlachtfeld und platziere den Passagier auf dem Schlachtfeld mit dem Mittelpunkt an die Stelle wo vorher der Mittelpunkt des Streitwagens war. Die Ausrichtung des Kriegers kann beliebig vom kontrollierenden Spieler gewählt werden. Nun wirf einen Würfel. Dem Krieger wird Schaden in Höhe des Ergebnisses verursacht.

Neue Glossar Begriffe

Aussteigen: Einen Streitwagen verlassen.

Einsteigen: Zu einem Passagier eines Streitwagens werden

Hinteres Abteil: Die Position eines Streitwagens wo der Krieger platziert wird wenn er zu einem Passagier des Streitwagens wird.

Langreichweitenangriff: Ein Fernkampfangriff der mit der doppelten Reichweite ausgeführt wird. Dies ist nur möglich wenn sowohl Angreifer als auch Ziel ein Titan, eine Großfigur oder eine Castle Sektion sind.

Passagier: Ein Krieger der in einem Streitwagen mitfährt.