

# CASTLE-SEKTIONEN



Castle Sektionen sind besondere Spielelemente, die sowohl als Held als auch als Geländeteil dienen. Ein normaler Mage Knight Held kann sich während des Spiels auf einige Castle Sektionen bewegen, von ihnen aus kämpfen und sie wieder verlassen, während einige andere Castle Sektionen sogar selbst Angriffe durchführen können.

Eine Castle Sektion wird ausgeschaltet, wenn drei zerbrochene Turm-Symbole in ihrem Sichtfenster erscheinen.

Castle Sektionen verwenden anstelle eines Bewegungs-Symbols ein Befestigungs-Symbol.

Für Castle Sektionen gelten die selben Regeln wie für Mage Knight Helden, mit den folgenden Ausnahmen:

## Punktwert

Jede Castle Sektion kann als leichte oder schwere Version eingesetzt werden und verfügt dazu über zwei verschiedene Punktwerte. Vor Spielbeginn wird für jede Sektion ausgewählt, um was für eine Version es sich handeln soll und die Kampfscheibe in die entsprechende Startposition gedreht.

Sektion	Schwer (0 Klicks)	Leicht (3 Klicks)
Zitadelle	173	84
Runder Turm	113	59
Torhaus	112	53
Mauer	20	12

## ALLGEMEINE REGELN

Aufgrund ihrer Größe und besonderen Charakteristiken gilt für Castle Sektionen ...

... daß sie nicht gefangen nehmen und nicht gefangen genommen werden können.

... daß sie nicht von Heilung, Magischer Konfusion, Magischem Frost, Magischer Heilung, Magischer Levitation, Vampirismus und Gift beeinflusst werden und nicht mit Nekromantie ins Spiel zurück gebracht werden können.

... daß sie keinen Schaden durch Antreiben oder kritische Patzer erleiden.

... daß sie kein Teil einer Formation sein dürfen.

... daß sie einen 360°-Blickwinkel und keinen toten Winkel aufweisen.

... daß sie sich niemals bewegen oder bewegt werden können.

... daß sie keine Gratis-Drehungen durchführen dürfen.

... daß sie niemals in Basiskontakt mit anderen Helden gelten, egal welcher Seite diese Helden angehören.

## Geländehöhe

Alle Castle Sektionen werden so gewertet als besäßen sie die selbe Höhe. Ein Held auf einer Castle Sektion gilt als auf erhöhtem Gelände befindlich, er steht also auf der selben Höhe wie ein Held auf anderen Castle Sektionen oder erhöhtem Gelände.

## Platzierung der Helden

Ein Held darf nur dann auf einer Castle Sektion platziert werden, wenn seine Basis komplett auf die Sektion paßt und kein Teil von ihr überhängt. Ein Held darf nicht so platziert werden, daß ein Teil seiner Basis ins Innere der Castle Sektion hineinreicht, solange dies nicht ausdrücklich durch die Sonderregeln dieser Sektion erlaubt wird.

## SEKTIONEN

Jede Castle Sektion stellt einen Festungsteil dar und ist mit einer eigenen Kampfscheibe versehen. Selbst wenn zwei Sektionen direkt aneinander grenzen, gelten sie als zwei voneinander unabhängige Teile, solange jedes von ihnen seine eigene Kampfscheibe aufweist. Die auf der Kampfscheibe aufgedruckten Werte einer Sektion stellen die Möglichkeiten dieser Sektion dar.

Jede Castle Sektion gilt gleichzeitig als hohes Gelände und als Held.

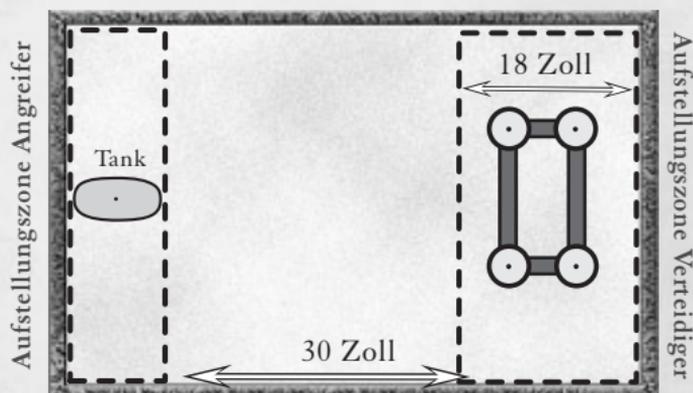
## SPIELFELD UND AUFBAU

Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler darauf einigen, ob in diesem Spiel Castle Sektionen erlaubt sind, und welche Seite diese einsetzen darf.

Wie normale Mage Knight Helden verfügen auch Castle Sektionen über einen Punktwert, für den sie als Teil der Armee ihres Spielers ausgewählt werden.

Die Castle Sektionen werden auf dem Spielfeld platziert, bevor das normales Gelände aufgestellt wird. Die Sektionen müssen auf der Spielfeldseite ihres Spielers in einer Entfernung von maximal 18 Zoll von seinem Spielfeldrand und mindestens 30 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone entfernt aufgestellt werden. Castle Sektionen dürfen den Mindestabstand von 2 Zoll, der für normales Gelände gilt, ignorieren und direkt aneinander angrenzend aufgestellt werden.

Castle Sektionen dürfen einen Bereich des Spielfelds umfassen (siehe Skizze). Wenn sie das tun, dürfen in diesem Bereich keine normalen Geländeteile platziert werden.



Die Aufstellung der Sektionen geht folgendermaßen vonstatten:

Wähle einen Bereich innerhalb von 18 Zoll von deinem Spielfeldrand aus und platziere die Castle Sektionen.

Der Gegner darf seine Armee überall auf seiner Spielfeldseite aufstellen, solange diese mindestens 30 Zoll von der Festung entfernt stehen.

Eine Festung, die einen Bereich des Spielfelds einschließt, muß wenigstens ein Portal enthalten, das die Bewegung in diesen Bereich hinein und aus ihm heraus ermöglicht.

Die Armee des Castle Spielers wird in Basiskontakt mit den Castle Sektionen platziert. Alle Helden des Castle Spielers müssen mindestens 30 Zoll von der Aufstellungszone des Gegners entfernt aufgestellt werden. Die Helden dürfen das Spiel auch auf einer Castle Sektion stehend beginnen.

## Planken und Leitern

Planken und Leitern müssen, sofern sie verwendet werden, nach dem Platzieren der Castle Sektionen und vor dem Platzieren von Gelände und Helden aufgestellt werden.



Die Planken sind auf den Packungen der Castle Wall Packs aufgedruckt und sollten vor der fachgerechten Entsorgung der Packung ausgeschnitten werden. Sie dienen dazu, Mauersektionen zu verbinden, zwischen denen aufgrund ihrer Aufstellungsweise eine Lücke besteht. Leitern stellen zusätzliche Zugangspunkte zu Castle Mauersektionen dar.



Leitern werden neben Mauersektionen aufgestellt, um eine Bewegung vom Boden zur Mauerkrone und umgekehrt zu ermöglichen. Der Castle Spieler erhält für jeweils drei Mauersektionen eine Leiter, die er an einer beliebigen Stelle neben einer Mauer platzieren darf. Wenn ihr keine Leitermodelle zur Verfügung habt, könnt ihr die Positionen der Leitern durch Marken oder Spielsteine markieren.

Jede Bewegungsformation kann maximal eine Leiter (oder eine Leiter-Spielmarke) ohne Bewegungseinbußen transportieren. Wenn du der Formation eine Bewegungsaktion gibst und diese nicht bewegt, kann sie die Leiter neben einer Mauersektion aufstellen und dadurch einen Zugangspunkt schaffen. Leitern können auf die selbe Weise entfernt werden, dies funktioniert

jedoch nur, wenn sich keine gegnerischen Helden in Kontakt mit dem Zugangspunkt befinden.

Planken werden immer als Verlängerung eines Wehrgangs und parallel zu diesem platziert, um die Lücken zwischen den Sektionen zu schließen. Ein Spieler darf beliebig viele Planken platzieren, um einen ununterbrochenen Wehrgang zu schaffen, kann sich aber auch entscheiden, an einigen Stellen keine Planken einzusetzen - der Wehrgang ist dann an dieser Stelle unterbrochen.



## ZUGANGSPUNKTE



Die Helden gelten als in Basiskontakt befindlich.

Helden können Castle Sektionen über Zugangspunkte betreten und verlassen. Zugangspunkte sind Türen, Treppen, Leitern, und so weiter. Alle Zugangspunkte einer Castle Sektion gelten als miteinander verbunden. Die Sonderregeln der einzelnen Castle Sektionen geben an, über welche Zugangspunkte sie verfügt.

Um eine Castle Sektion zu betreten oder zu verlassen, muß sich ein Held in Kontakt mit einem Zugangspunkt bewegen. Er darf dann in Kontakt mit einem damit verbundenen Zugangspunkt gestellt werden und seine Bewegung endet. Berittene Helden, Großfiguren und Titanen dürfen die Zugangspunkte der Castle Sektionen nicht benutzen. Ein Held darf Castle Sektionen auch mit einer Flugbewegung oder

mittels magischer Levitation betreten und verlassen.

Helden dürfen sich normal von einer Castle Sektion in angrenzende Sektionen bewegen.

Helden auf einer Castle Sektion dürfen sich in Basiskontakt mit Helden auf angrenzenden Sektionen befinden. Ein Blick aus der Vogelperspektive zeigt, ob der Kontakt möglich wäre, wenn das Design der Sektionen dies nicht verhindern würde. Wäre es möglich, wird von einem Basiskontakt ausgegangen.

## NAHKAMPF

Ein Held, dessen Blickwinkel sich mit einem Zugangspunkt in Kontakt befindet, darf einen Nahkampfangriff gegen andere Helden durchführen, die sich in Kontakt mit einem damit verbundenen Zugangspunkt befinden. Dies stellt zwei Kämpfer dar, die um die Treppen



oder Leitern kämpfen. Die beiden Kontrahenten gelten nur für diese besondere Angriffsform als in Nahkampfkontakt, in jeder anderen Hinsicht gelten sie nicht als in Nahkampfkontakt. Nahkampfformationen sind in diesem Zusammenhang erlaubt, wenn alle Helden der Formation das Ziel angreifen dürfen.

Wenn sich das Ziel auf einer höhergelegenen Position befindet als der (Haupt-) Angreifer, erhält das Ziel einen Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert.

Wenn sich mehr als ein gegnerischer Held in Kontakt mit einem verbundenen Zugangspunkt befindet, darf der Verteidiger entscheiden, welcher Held von dem Angriff betroffen sein soll.

## PORTALE

Einige Castle Sektionen verfügen über Portale, die durch Türen, Tore oder Fallgatter am Modell dargestellt sind. Die Sonderregeln der einzelnen Castle Sektionen geben Auskunft darüber, welche Portale sie haben und wo sich diese befinden.

Alle Portale gelten bei Spielbeginn als geschlossen. Durch ein geschlossenes Portal dürfen keine Bewegungs- oder Schußlinien gezogen werden. Ein geschlossenes Portal ist nicht mit anderen Zugangspunkten verbunden.

Zu Beginn seines Spielzugs (nachdem die „Anführer“-Spezialfähigkeit durchgeführt wurde) darf der Castle Spieler entscheiden, ob und welche Portale er öffnen oder schließen möchte und öffnet bzw. schließt dann den entsprechenden Teil der Festung. Die Portale verbleiben dann bis zum nächsten Spielzugbeginn des Castle Spielers in diesem Zustand. Das Öffnen und Schließen von Portalen verbraucht keine Aktionen.

Wenn eine Sektion über mehrere Portale verfügt, darf der Spieler für jedes separat entscheiden, ob er es öffnen oder schließen möchte.

Eine Castle Sektion, die beim Befestigungswert ein gelbes Quadrat anzeigt, gilt als aufgebrochen. Mauersektionen gelten als aufgebrochen, wenn ihr Befestigungswert ein gelbes Quadrat zeigt. Die Portale einer aufgebrochenen Sektion gelten für den Rest des Spiels als offen.

## AKTIONEN

Ein Spieler darf seinen Castle Sektionen während seines Spielzugs Aktionen geben. Jede Sektion darf pro Spielzug nicht mehr als eine Aktion durchführen. Nachdem die Aktion durchgeführt wurde, erhält die Sektion eine Aktionsmarke. Wenn mehrere Sektionen eine Aktion erhalten, bekommt jede von ihnen eine Aktionsmarke. Sektionen, die über eine Reichweite und einen Angriffswert von über 0 verfügen, dürfen Fernkampfangriffe durchführen. Bewegungs- und Nahkampfaktionen dürfen von Castle Sektionen nicht durchgeführt werden.

Wenn eine Castle Sektion, die bereits eine Aktionsmarke aufweist, eine Aktion erhält, gilt Sie als angetrieben und erhält eine zweite Aktionsmarke, um dies anzuzeigen. Alle Regeln für Antreiben kommen zur Anwendung, die Sektion erleidet allerdings keinen Schaden durch Antreiben.

In einem Mage Knight Unlimited Spiel erhält ein Spieler 1 zusätzliche Aktion pro Spielzug, solange seine Armee über eine Zitadelle verfügt.

In einem Conquest Spiel erhält ein Spieler 1 zusätzliche Aktion pro Spielzug, solange seine Armee über eine Nicht-Mauersektion (Turm, Torhaus, etc.) verfügt, und sogar 2 zusätzliche Aktionen, wenn es sich dabei um eine Zitadelle handelt. Die zusätzlichen Aktionen dürfen nur Castle Sektionen gegeben werden.

## ANGRIFFE

Castle Sektionen dürfen nur Fernkampfangriffe durchführen. Die Schußlinie wird vom Mittelpunkt der Sektion gezogen und kann nicht von anderen Figurenbasen blockiert werden. Für die Ermittlung der Entfernung zum Ziel wird nur die horizontale Entfernung gemessen. Eine Castle Sektion darf keinen Fernkampfangriff gegen Ziele durchführen, die 4 Zoll oder weniger von ihr entfernt sind.

### Angriffe auf weite Entfernung

Castle Sektionen dürfen Angriffe auf weite Entfernung durchführen und können auch von solchen betroffen sein als wären sie Großfiguren. Wenn eine Castle Sektion einen solchen Angriff durchführt und das Ziel des Angriffs ist eine Figur mit mehr als einer Kampfscheibe, ein Titan oder eine gegnerische Castle Sektion, dann darf die Sektion ihre Reichweite verdoppeln, wenn sie dafür den Schadenswert um 2 Punkte senkt.

## DAS CASTLE ANGREIFEN

Castle Sektionen dürfen nur von den folgenden Helden angegriffen werden:

1. Helden mit mehr als einer Kampfscheibe
2. Titanen
3. Helden, die einen Fernkampfangriff mit Hilfe der Spezialfähigkeiten „Magischer Schuß“, „Schockwelle“ oder „Scharfschütze“ durchführen.
4. Helden, die einen Fernkampfangriff durchführen, der Explosiv-Schaden verursacht.
5. Helden, die einen aufgedruckten Schadenswert von 4 oder höher aufweisen und einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff durchführen.
6. Helden, die einen Nahkampfangriff mit Hilfe der Spezialfähigkeit Rammen durchführen.

Helden, die nicht in eine dieser Kategorien fallen, dürfen keine Nahkampf- oder Fernkampfangriffe gegen Castle Sektionen durchführen und auch kein Mitglied einer Angriffsformation gegen eine Castle Sektion sein.

Bei einem Fernkampfangriff gegen eine Castle Sektion wird die Schußlinie zum Mittelpunkt der Sektion gezogen und nicht durch die Basen anderer Helden blockiert. Der Mittelpunkt der Sektion gilt als hohes Gelände, und die Sektion erhält einen Höhenvorteil-Bonus, wenn sich der Angreifer nicht ebenfalls auf hohem Gelände aufhält. Beim Ermitteln der Entfernung wird nur die horizontale Entfernung gemessen.

Um einen Nahkampfangriff gegen eine Castle Sektion durchzuführen, muß sich der Angreifer mit seinem Blickwinkel in Nahkampfkontakt mit der Sektion befinden.

Ein Held, der sich auf einer Castle Sektion befindet, darf diese nicht angreifen.

## CASTLE SEKTIONEN ZERSTÖREN

Wenn im Sichtfenster einer Castle Sektion 3 Turm-Symbole erscheinen, gilt diese Sektion als zerstört und wird vom Spielfeld genommen. Lege danach eine „Geröll“-Geländeschablone (auf der Packung der Sektion abgedruckt) mit gleicher Form und Größe wie die zerstörte Sektion und ihrer Planken an die selbe Stelle, die diese zuvor eingenommen hat. Helden, die sich auf der Sektion befanden, werden an der selben Stelle auf die Geländeschablone gestellt. Ihre neue Ausrichtung darf von ihrem Spieler frei ausgewählt werden. Danach wird für jeden dieser Helden ein Würfel geworfen, um die Schadens-klicks zu ermitteln, die er erleidet.

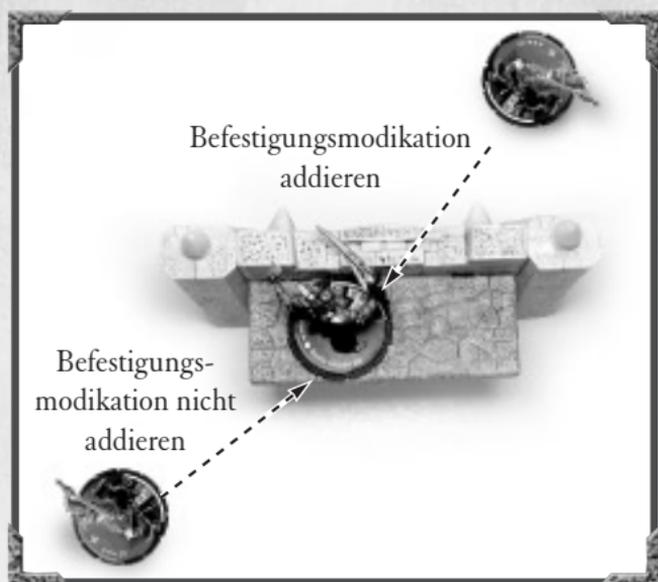
Nach der Zerstörung einer Mauer dürfen einzelne Planken-Stücke durch andere, kürzere Planken ersetzt werden, so daß die übrigbleibenden Mauer-sektionen ihren Teil des Wehgangs behalten.

## HELDEN IN CASTLE SEKTIONEN ANGREIFEN

Wenn ein Fernkampfangriff gegen ein Ziel auf einer Castle Sektion durchgeführt wird, erhält dieses einen Bonus auf seinen Verteidigungswert in Höhe des momentanen Befestigungswerts der Castle Sektion. Wenn das Ziel sich außerdem auf einer höheren Position befindet als der Schütze, erhält es außerdem noch einen Höhenvorteils-Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert.

*Während der Belagerung der Festung des Geisterkönigs Anjou greift Daves Steam Golem Mark's Bone Golem an. Der Steam Golem befindet sich auf dem Boden vor der Mauer, während der Bone Golem auf einer Mauersektion mit einem Befestigungswert von 3 steht. Der Verteidigungswert des Ziels beträgt 16, +1 Bonus durch Höhenvorteil, +3 für die Befestigung. Das ergibt einen Gesamtwert von 20 und Dave denkt ernsthaft darüber nach, mit seinem nächsten Angriff lieber die Mauer selbst anzugreifen.*

Das Ziel erhält den Befestigungs-Bonus nicht, wenn sich der Schütze ebenfalls auf einer Castle Sektion befindet oder die Schusslinie des Schützen nicht durch die Außenkante einer Castle Sektion verläuft. Das bedeutet, daß ein Held gegen Angriffe von außerhalb einer Festung gut geschützt ist, aber nicht gegen Angriffe von Gegnern, die bereits in die Festung eingedrungen sind.



## SIEGPUNKTE

Überlebende bzw. zerstörte Castle Sektionen wirken sich auf die Siegpunkte genauso aus wie normale Helden.

Castle Sektionen, die bei Spielende demoralisiert sind und nur von gegnerische Figuren besetzt sind (d.h. nur gegnerische Figuren stehen auf der Sektion und in Kontakt mit ihren Zugangspunkten), geben ihrem Eroberer ihren doppelten Wert in Siegespunkten.

## SONDERREGELN FÜR CASTLE SEKTIONEN

### Zitadelle

Die Zitadelle verfügt über zwei Portale, die durch Türen dargestellt werden. Die beiden Türen und die gesamte Oberseite der Zitadelle gelten als Zugangspunkte.

### Runder Turm

Der Turm verfügt über ein Portal, das durch eine Tür dargestellt ist. Die Tür und die gesamte Oberseite des Turms gelten als Zugangspunkte.

### Torhaus

Das Torhaus verfügt über zwei Portale, die durch ein Fallgatter und Flügeltüren dargestellt werden. Es verfügt nicht über Zugangspunkte! Alle Helden auf der Oberseite des Torhauses gelten als im Nahkampfkontakt mit allen anderen Helden auf der Oberseite dieses Torhauses.

Im Tordurchgang des Torhauses können Figuren platziert werden; die Portale des Torhauses können nicht geschlossen werden, wenn sie dadurch mit der Basis eines Helden überlappen würden. Das Torhaus ist mit den Mauersektionen zu beiden Seiten verbunden.



### Mauern

Mauersektionen mit Tordurchgängen besitzen ein Portal. Mauersektionen ohne Tordurchgänge verfügen über keine Portale. Mauersektionen weisen keine Zugangspunkte auf, können jedoch durch die Verwendung von Leitern mit Zugangspunkten versehen werden. Mauersektionen verfügen nicht über Angriffs- oder Schadenswerte. Sie sind demoralisiert, wenn ein gelbes Quadrat bei ihrem Befestigungswert erscheint.