

# GROSSFIGUREN

Drachen, Streitwagen, Tanks und andere große und kampfstärke Kreaturen und Konstruktionen werden als Großfiguren bezeichnet. Eine Großfigur verfügt über vier Kampfscheiben, die ihre verschiedenen Sektionen darstellen.

Für Großfiguren gelten alle Mage Knight Unlimited Regeln, mit Ausnahme der folgenden Regeln.

## PUNKTWERT

Eine Großfigur kann in verschiedenen Varianten erworben werden, die sich in Punktwert und Stärke unterscheiden. Die verschiedenen Varianten sind auf einem Aufkleber auf der Unterseite der Basis verzeichnet. Bei der Zusammenstellung der Armee wählst du für die Großfigur einen Punktwert aus und drehst ihre Kampfscheiben die angegebene Anzahl Klicks von ihrer Startposition.

## ALLGEMEINE REGELN

Aufgrund seiner enormen Größe gilt für eine Großfigur, ...

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

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

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

... daß sie über keinen toten Winkel verfügt.

... daß ihr das Lösen aus dem Nahkampf nur bei einem Wurfresultat von 1 mißlingt. Wenn der Versuch scheitert, darf sie sich allerdings auch nicht drehen.

... daß sie keine Gratsdrehung erhält, wenn sich ein gegnerischer Held in Basenkontakt mit ihr begibt.

## Entfernungen

Alle Entfernungen werden vom zentralen Punkt der Großfiguren-Basis gemessen (oft befindet sich dieser unter der Miniatur).

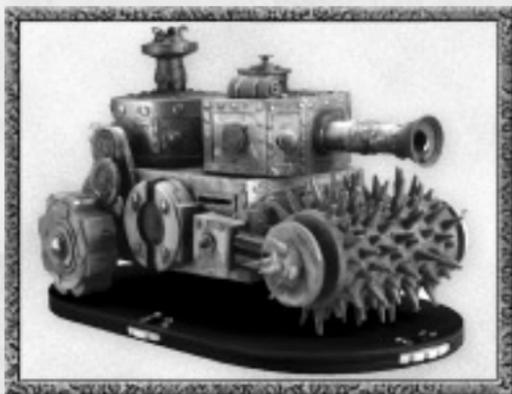
## KAMPFSCHEIBEN

Die Basis der Großfigur unterteilt sich in vier Sektionen, die jeweils über eine Kampfscheibe verfügen. Die Kampfwerte der entsprechenden Sektion zeigen die Möglichkeiten dieser Sektion an. Wenn das Fenster der Sektion Zahlen und/oder einen oder zwei Schädel anzeigt, wird sie als aktive Sektion bezeichnet. Ein Schädel beim Kampfwert einer aktiven Sektion bedeutet, daß der entsprechende Kampfwert dieser Sektion Null beträgt. Wenn das Fenster der Sektion drei Schädel anzeigt, wird sie als inaktive Sektion bezeichnet und kann keinen weiteren Schaden erleiden.

Eine Großfigur gilt als ausgeschaltet, wenn ihre Fenster insgesamt sechs oder mehr Schädel anzeigen.

## Großfiguren angreifen

Ein Angriff betrifft immer nur eine Sektion der Großfigur. Nur aktive Sektionen können angegriffen werden. Wenn die Sektion, die von einem Angriff betroffen wäre, bereits inaktiv ist, darf der Angreifer eine beliebige andere Sektion auswählen, die er statt dessen angreifen will (sofern ein Angriff auf diese Sektion erlaubt wäre).



Wenn es sich um einen Nahkampfangriff handelt, ist die Sektion betroffen, mit der sich der Angreifer (bzw. Hauptangreifer bei einer Angriffsformation) in Basenkontakt befindet. Wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, ist die Sektion betroffen, deren Blickwinkel von der Schußlinie des Angreifers (bzw. Hauptangreifers bei einer Angriffsformation) zum zentralen Punkt der Basis der Großfigur gekreuzt wird. Wenn sich ein Held der Armee des Schützen in Basenkontakt mit einer Sektion der Großfigur befindet, darf kein Fernkampfangriff gegen diese Sektion gerichtet werden - andere Sektionen dürfen allerdings angegriffen werden.

Wenn nicht eindeutig feststeht, welche Sektion ein Held angreifen würde, weil er sich genau an der Grenze zwischen zwei Sektionen befindet, entscheidet der Spieler der Großfigur, welche Sektion der Angreifer angreifen muß. Darf diese Sektion nicht angegriffen werden (weil sie über die Spezialfähigkeit Tarnung verfügt oder ein Held der eigenen Seite mit ihr in Kontakt ist, etc.), verfällt der Angriff.

## AKTIONEN

Die Großfigur darf während eines Spielzugs eine oder mehrere Aktionen durchführen. Jede aktive Sektion der Großfigur darf pro Spielzug nur maximal eine Aktion durchführen. Eine inaktive Sektion darf keine Aktionen durchführen. Wenn eine Großfigur während eines Spielzugs eine oder mehrere Aktionen durchführt, erhält sie gleich nach der ersten Aktion eine Aktionsmarke und bei weiteren Aktionen im selben Spielzug keine weiteren Aktionsmarken. Zunächst führt die Großfigur alle Bewegungsaktionen durch, die sie in dieser Runde erhalten hat, danach folgen evtl. andere Aktionen in beliebiger Reihenfolge.

## Antreiben

Wenn die Großfigur in einem Spielzug eine oder mehrere Aktionen durchführt, in dem sie bereits über eine Aktionsmarke verfügt, erhält sie einen Klick Schaden in einer Sektion ihrer Wahl, nachdem sie ihre erste Aktion durchgeführt hat. Außerdem erhält sie eine weitere Aktionsmarke, die anzeigt, daß sie im nächsten Spielzug keine Aktionen durchführen darf.

## SPEZIALFÄHIGKEITEN

Spezialfähigkeiten gelten nur für die Sektion, in deren Fenster sie erscheinen. Eine Bewegungsaktion, die von einer aktiven Sektion mit der „Fliegen“- oder „Schwimmen“-Fähigkeit durchgeführt wird, überträgt sich für diesen Moment automatisch auf alle Sektionen.

Die Spezialfähigkeiten anderer Helden, die die Großfigur beeinflussen können, wie zum Beispiel „Leibwächter“ und „Magische Verstärkung“, beeinflussen nur die Sektion(en), mit denen der Held mit der Spezialfähigkeit in Kontakt ist.

## BEWEGUNG

Einer Großfigur stehen nur zwei Bewegungsmöglichkeiten offen. Entweder sie bewegt sich geradeaus rückwärts ohne Veränderung seiner Ausrichtung, oder sie dreht sich um ihren zentralen Punkt in eine beliebige Ausrichtung und bewegt sich dann geradeaus vorwärts.

Während seiner Bewegung darf eine Großfigur die Basen von Helden mit nur einer Kampfscheibe ignorieren, muß ihre Bewegung jedoch, sofern sie nicht die „Fliegen“-Fähigkeit verwendet, beenden, sobald sie in Kontakt mit einer Heldenbasis gelangt, die mehr als eine Kampfscheibe aufweist. Die kombinierte Bewegungsaktion der Großfigur muß durchgeführt werden, bevor ihre verbliebenen aktiven Sektionen Fernkampf- oder Nahkampfaktionen durchführen dürfen.

### Lösen

Eine Großfigur muß einen einzelnen Lösungs-Versuch durchführen, wenn zu Beginn ihrer Bewegung gegnerische Helden mit ihr in Kontakt sind. Es ist nur ein Würfelwurf zum Lösen erforderlich, unabhängig davon wieviele Helden mit wievielen Sektionen in Kontakt sind.

### Bewegungsschablone

Auf der Packung von Großfiguren ist eine Bewegungsschablone aufgedruckt, die vor der fachgerechten Entsorgung der Packung ausgeschnitten werden sollte. Bei der Bewegung der Großfigur wird die Schablone an der Stelle platziert, die sie nach ihrer Bewegung einnehmen soll. Danach wird die Zentrallinie auf der Schablone verwendet, um eine gerade Linie zum Zentralpunkt der Großfigur zu ziehen. Wenn alle Spieler sich einig sind, daß die Bewegung erlaubt ist (die Basis der Großfigur darf beispielsweise keine Basen anderer Helden oder blockierendes Gelände überdecken), wird sie auf der Schablone platziert und die Schablone vom Spielfeld genommen.

## KAMPFAKTIONEN

Sobald eine aktive Sektion einer Großfigur eine Fernkampf- oder Nahkampfaktion durchgeführt hat, kann sie in derselben Runde keine Bewegungsaktion mehr durchführen.

## Fernkampf

Eine aktive Sektion der Großfigur, die über eine Reichweite und einen Angriffswert über Null verfügt, darf Fernkampfaktionen durchführen. Die Schußlinie der Großfigur wird von ihrem Zentralpunkt aus gemessen und muß durch den Blickwinkel der Sektion führen, die den Fernkampfangriff durchführt. Wenn sich die Sektion (einschließlich des Randbereichs) in Basenkontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Helden befindet, darf kein Fernkampf durchgeführt werden. Gegnerische Helden in Basenkontakt mit anderen Sektionen beeinflussen den Fernkampf nicht.

**Angriff auf weite Entfernung:** Wenn die vordere Sektion einer Großfigur eine Fernkampfaktion durchführt und das Ziel des Angriffs eine Castle Sektion, ein Titan oder eine andere Großfigur ist, darf die Reichweite der vorderen Sektion für diesen Schuß verdoppelt werden, wodurch der Schaden des Schusses jedoch um 2 reduziert wird.

## Nahkampf

Eine Nahkampfaktion darf von jeder aktiven Sektion der Großfigur durchgeführt werden, die einen Angriffswert von über Null aufweist. Das Ziel des Nahkampfangriffs muß sich in Basenkontakt mit der Sektion befinden, die den Nahkampfangriff durchführt.

# STREITWAGEN

Streitwagen sind besondere Großfiguren, weil sie Passagiere transportieren können.

Der Bewegungswert eines Streitwagens wird durch ein Rad-Symbol dargestellt.



Streitwagen dürfen sich nicht rückwärts bewegen.

## Passagiere

Jeder Streitwagen verfügt über eine hintere Plattform, die einen einzelnen Mage Knight-Helden aufnehmen kann. Ein auf diese Weise transportierter Held wird als Passagier bezeichnet. Nur Helden mit einer einzelnen Kampfscheibe können zu Passagieren werden. Berittene Helden, Großfiguren und Titanen können nicht zu Passagieren werden. Ein gegnerischer Held kann niemals zum Passagier eines eigenen Streitwagens werden. Ein Streitwagen kann nur maximal einen Passagier gleichzeitig transportieren.

Der Streitwagen darf das Spiel mit einem Passagier an Bord beginnen. Ein Streitwagen darf niemals mehr als einen Passagier befördern.

Ein Passagier gilt nicht als in Basiskontakt mit dem Streitwagen

Der Passagier verbleibt auf der hinteren Plattform, wenn sich der Streitwagen bewegt.

Der Passagier darf normale Aktionen erhalten. Passagiere erhalten ihre eigenen Aktionsmarken, die getrennt von denen des Streitwagens behandelt werden.

Die Bewegungs-Spezialfähigkeiten des Passagiers werden ignoriert.

## Einsteigen und Aussteigen

Ein eigener Held kann zum Passagier werden, indem er eine Bewegungsaktion erhält, während er sich in Basiskontakt mit einer seitlichen oder der hinteren Sektion des Streitwagens befindet. Sein Bewegungswert muß über Null liegen und er darf keinen Gefangenen bei sich haben. Nachdem der Held seine Bewegungsaktion erhalten hat, wird er auf der hinteren Plattform des Streitwagens platziert. Dies wird als Einsteigen bezeichnet. Während er einsteigt, kann ein Held keine andere Bewegung unternehmen.

Ein Passagier mit einem Bewegungswert von über Null darf den Streitwagen verlassen, indem er eine Bewegungsaktion erhält. Er wird dann in Basiskontakt mit einer seitlichen oder der hinteren Sektion des Streitwagens platziert. Er darf eine beliebige Ausrichtung einnehmen. Dies wird als Aussteigen bezeichnet. Während er aussteigt, kann ein Held keine andere Bewegung unternehmen.

## Angriffsoptionen des Passagiers

Die Ausrichtung des Passagiers spielt keine Rolle. Es wird immer davon ausgegangen, daß sein Blickwinkel die beiden seitlichen und die hintere Sektion des Streitwagens abdeckt. Ein Passagier kann seinen Streitwagen nicht zum Ziel eines Angriffs machen und ihn nicht durch Spezialfähigkeiten beeinflussen.

**Fernkampf:** Der Passagier darf einen Fernkampfangriff durchführen, wenn sich der Streitwagen in diesem Spielzug noch nicht bewegt hat. Zur Ermittlung der Schußlinie muß er vom Zentralpunkt des Streitwagens aus messen. Die Schußlinie darf nicht durch die vordere Sektion des Streitwagens verlaufen. Die Basis des Passagiers blockiert die Schußlinie nicht. Der Passagier darf keinen Fernkampf gegen einen Gegner richten, der sich in Basiskontakt mit dem Streitwagen befindet, es sei denn er setzt die Spezialfähigkeit „Schockwelle“ ein. Wenn die Reichweite des Passagiers mehr als 8 Zoll beträgt, wird sie auf 8 Zoll reduziert, solange er sich an Bord des Streitwagens befindet.

**Nahkampf:** Ein Passagier darf seine Nahkampfangriffe gegen beliebige gegnerische Helden richten, die sich in Basiskontakt mit einer seitlichen oder der hinteren Sektion des Streitwagens befinden. Er darf keine Gegner gefangen nehmen.

## Den Passagier verletzen

Kein eigener oder gegnerischer Held kann den Passagier zum Ziel eines Angriffs oder einer Spezialfähigkeit ernennen. Wenn eine seitliche oder die hintere Sektion des Streitwagens einen oder mehrere Klicks Schaden erleidet, besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, daß auch der Passagier von diesem Schaden betroffen ist.

Der angreifende Spieler wirft für jeden Angriff, der einer seitlichen oder der hinteren Sektion des Streitwagens Schaden verursacht, einen sechsseitigen Würfel. Bei einer 5 oder 6 erleidet der Passagier den selben Schaden, den auch der Streitwagen erleidet. Der Schaden, den der Passagier dabei erhält, gilt niemals als magischer Schaden, magische Immunität schützt ihn also nicht. Der Schaden kann jedoch reduziert werden, wenn der Passagier über die Spezialfähigkeit „Zähigkeit“ oder „Unverwundbarkeit“ verfügt.

*Wenn zum Beispiel die seitliche Sektion eines Streitwagens, die über „Zähigkeit“ verfügt, einen Treffer mit vier Klicks Schaden erleidet, muß sie nur drei Klicks Schaden einstecken. Danach wirft der Angreifer einen Würfel, um zu sehen, ob die drei Klicks Schaden auch den Passagier betreffen. Er wirft eine 5, also erleidet der Passagier drei Klicks Schaden. Wenn der Passagier ebenfalls über „Zähigkeit“ verfügt, muß er nur zwei Klicks Schaden einstecken.*

Wenn der Streitwagen zerstört wird, entferne ihn vom Spielfeld und platziere den Passagier mit der Mitte seiner Basis über dem Zentralpunkt des Streitwagens. Der Held darf eine beliebige Ausrichtung einnehmen. Der Held erleidet außerdem W6 Klicks Schaden.

