

TITANEN

Mage Knight Titanen sind deutlich größer als normale Mage Knight Helden und verfügen über eine enorme Kampfkraft. Zur Kategorie der Titanen zählen große Kreaturen und Belagerungsmaschinen.

Ein Titan kann pro Runde mehr als eine Aktion erhalten. Darüber hinaus gelten für Titanen alle Mage Knight Unlimited Regeln, die auch für normale Mage Knight Helden gelten, mit Ausnahme der im Folgenden aufgeführten Regeln.



Der Schadenswert eines Titanen wird durch eine geballte Faust dargestellt.

PUNKTWERT

Ein Titan kann für verschiedene Punktwerte aufgestellt werden, die sich auf seine Anfangswerte auswirken. Diese Punktwerte stehen auf einem Aukleber unter der Basis des Titanen. Bei der Zusammenstellung der Armee wählst du für den Titanen einen Punktwert aus und drehst seine Kampfscheibe die angegebene Anzahl Klicks von seiner Startposition.

ALLGEMEINE REGELN

Aufgrund seiner enormen Größe gilt für den Titanen, ...

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

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

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

... daß ihm das Weglaufen aus dem Nahkampf nur bei einem Wurfsergebnis von 1 mißlingt.

AKTIONEN

In Spielen, die nicht nach den Conquest-Regeln ausgetragen werden, dürfen Titanen in einem Spielzug von ihrem Spieler bis zu zwei Aktionen erhalten, wobei die folgenden Einschränkungen gelten:

Der Titan darf nur dann eine zweite Aktion erhalten, wenn er sich zu Beginn des Spielzugs nicht in Basiskontakt mit einem gegnerischen Helden befindet.

Die erste Aktion, die der Titan erhält, muß eine Bewegungsaktion sein. Die zweite Aktion darf eine weitere Bewegungsaktion sein oder eine Nahkampf- oder Fernkampfaktion.

Wenn ein Titan in einem Spielzug eine oder zwei Aktionen erhält, wird nach Beendigung seiner ersten Aktion eine Aktionsmarke neben ihm platziert. Für die zweite Aktion im selben Spielzug erhält der Titan keine Aktionsmarke.

ANTREIBEN

Wenn du einen Titan antreibst (indem du ihm in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen jeweils eine oder zwei Aktionen gibst), erleidet er nach seiner ersten Aktion im zweiten Spielzug einen Klick Schaden. Er darf danach trotzdem noch eine zweite Aktion in diesem Spielzug durchführen.

Ein Titan kann nicht in drei aufeinanderfolgenden Spielzügen Aktionen erhalten.

ANGREIFEN

Titanen eignen sich besonders gut zum Angreifen und Niederreißen von Befestigungen. Wenn der Titan eine Castle-Sektion im Nahkampf oder Fernkampf angreift (oder der Hauptangreifer in einer entsprechenden Formation ist), erhält er einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.

Angriff auf weite Entfernung

Wenn ein Titan eine Fernkampffraktion erhält und das Ziel des Angriffs ein anderer Titan, ein Held mit mehr als einer Kampfscheibe oder eine Castle-Sektion ist, darf er seine Schußreichweite verdoppeln, wodurch sein Schadenswert für diesen Angriff jedoch um 2 Punkte reduziert werden muß.

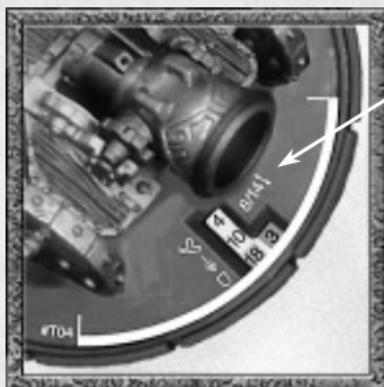
Titanen, Großfiguren und Castle-Sektionen dürfen auf Titanen in doppelter Schußreichweite schießen, wenn sie ihren Schadenswert für diesen Angriff um 2 Punkte reduzieren.

INDIREKTER BESCHUSS

Einige Titanen verfügen neben ihrer Maximalreichweite auch über eine Minimalreichweite. Diese Titanen dürfen eine Fernkampffraktion gegen ein einzelnes Ziel durchführen, zu dem keine freie Sichtlinie bestehen muß. Dies wird als indirekter Beschuss bezeichnet. Die Schußlinie muß durch den Frontbereich des Schützen verlaufen, wird aber nicht durch blockierendes, schwieriges oder anderweitig hinderndes Gelände oder im Weg stehende Figuren eingeschränkt. Das Ziel darf nicht weiter entfernt sein als die Maximalreichweite und nicht kürzer entfernt sein als die Minimalreichweite. Darüber hinaus gelten alle normalen Fernkampffregeln.

Um den indirekten Beschuss durchzuführen, wirfst du zwei Würfel und addierst das Gesamtergebnis zu deinem Angriffswert. Der Verteidigungswert des Ziels wird beim indirekten Beschuss um 2 Punkte erhöht. Wenn dein Ergebnis größer ausfällt als der Verteidigungswert des Ziels, hast du dieses getroffen und es erleidet Schaden in Höhe des Schadenswerts minus 1.

Wenn der indirekte Beschuss Explosivschaden verursacht, erleiden die Sekundärziele wie üblich einen Klick Schaden.



Der Mörser kann indirekten Beschuss durchführen.

Lebende Ballista



Mörser

Kanone



Steinschleuder