



Mage Knight: Dungeons

Offizielle Regelklärungen: 22.09.2003

(gültig ab 01.10.2003)

Neu hinzugekommene Regelungen sind in **blau** gekennzeichnet.

Figuren Errata

Dungeons Figuren:

- 1) Arman Gessep: Auf dem ersten Klick müsste beim Schaden ein grünes Startklicksymbol sein.
- 2) Truhe #116: Der Wert um die Falle zu entschärfen ist 10.
- 3) Promofigur Jawless Jenkins: Hinter dem Namen sollte das Wort „Skelett“ stehen.
- 4) Promofigur Young Rich: Hinter dem Namen sollte das Wort „Skelett“ stehen.

Punktekosten:

Raydan Marz: Lvl 5 - 104; Lvl 4 - 86; Lvl 3 - 58; Lvl 2 - 44; Lvl 1 - 32

Black Thorn: Lvl 5 - 110; Lvl 4 - 89; Lvl 3 - 70; Lvl 2 - 53; Lvl 1 - 42

Regelklärungen und Updates

Bestimmung des Ein- und Ausgangs:

Im Pyramids Regelwerk auf Seite 6 bei Schritt: 6 fehlt der Satz
„Kein Spieler darf seinen Eingang in einer Sektion platzieren, in der sich der Eingang eines anderen Spielers befindet.“

Nahkampfangriffe:

Im Pyramids Regelwerk auf Seite 11 „Nahkampf“ fehlt der Satz
„ Der Gegenangriff muss den Angreifer als Ziel haben.“

Fernkampfangriffe:

Im Pyramids Regelwerk auf Seite 12 „Fernkampf“ fehlt der Satz
„Unabhängig davon ob der Angriff gelungen ist oder nicht, darf der Verteidiger nun einen Gegenangriff durchführen, allerdings erst, nachdem der Schaden des vorausgegangenen Angriffs abgehandelt wurde.“

Änderung der Spezialfähigkeiten

Anführer: Diese Figur kann dir eine Extraaktion für diese Runde geben. Am Anfang deiner Runde, nachdem alle Truhen deinen Helden zugeordnet wurden, kannst du für jede Figur die du kontrollierst und welche die Fähigkeit Anführer besitzt, sowie für jeden Mage Spawn mit der Fähigkeit Anführer, einen sechsseitigen Würfel werfen. Für jede gewürfelte 6 darfst du in dieser Runde eine zusätzliche Aktion durchführen. Außerdem darfst du am Anfang jeder Runde, nachdem alle Truhen deinen Helden zugeordnet wurden, jeder demoralisierten freundlichen Figur in der selben Sektion wie diese Figur oder einem angrenzenden Feld zu dieser Figur einen Klick heilen.

Schwimmen: Diese Figur behandelt jedes Wassergelände als freies Gelände. (optional) Solange diese Figur auf einem Feld steht, in dem sich Wassergelände befindet, erhöht sich ihre Verteidigung gegen Fernkampfangriffe um 2.

Schnellschuss: Diese Figur darf wahlweise einen Fernkampfangriff für 0 Bewegungspunkte durchführen oder ihren Bewegungswert um 4 erhöhen, sofern sich keine feindliche Figur in einem angrenzenden Feld befindet. (optional) Dieser Bonus bleibt bis zum Ende der Aktivierung dieser Figur. Der Lösungsversuch dieser Figur schlägt nur auf einer 1 fehl.

Sturmangriff: Diese Figur darf wahlweise einen Nahkampfangriff für 0 Bewegungspunkte durchführen oder ihren Bewegungswert um 4 erhöhen, sofern sich keine feindliche Figur in einem angrenzenden Feld befindet. (optional) Dieser Bonus bleibt bis zum Ende der Aktivierung dieser Figur. Der Lösungsversuch dieser Figur schlägt nur auf einer 1 fehl.

Regelklärungen

Aktivierung

Du behältst die ursprüngliche Zahl der Aktionen für das ganze Spiel. Wenn alle deine Helden eliminiert wurden, kannst du immer noch Mage Spawn aktivieren.

Aktionsmarken und Beschwören

Wenn ein Mage Spawn eliminiert wird so behält er seine Aktionsmarken. Aktionsmarken werden von eliminierten Mage Spawn zur selben Zeit entfernt wenn sie auch von Mage Spawn entfernt werden, die sich noch auf dem Schlachtfeld befinden. Am Ende des Zuges eines Spielers werden von allen seinen Figuren die Aktionsmarken entfernt die in dieser Runde keine Aktion bekommen haben. Wenn ein Mage Spawn mittels Beschwören ins Spiel zurück gebracht wird und Marken besitzt, so kehrt er mit diesen Marken ins Spiel zurück.

Artefakte und dadurch erhaltene Spezialfähigkeiten

Eine Spezialfähigkeit die eine Figur durch ein Artefakt erhält ersetzt die Spezialfähigkeit, welche die Figur ansonsten auf diesem Klick haben würde. Erhält die Figur Schadensclicks, oder bekommt welche geheilt, so verschwindet die durch ein Artefakt erhaltene Spezialfähigkeit nicht, und ersetzt die Fähigkeit, welche die Figur auf dem neuen Klick haben würde.

Bewegung und Schrecken

Wenn eine Figur in ein Feld bewegt wird, das an ein Feld mit einer Figur mit Schrecken angrenzt, so musst du einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 darf die Figur in dieser Runde nicht in ein angrenzendes Feld zu der Figur mit Schrecken bewegt werden.

Befindet sich eine Figur bereits in einem angrenzenden Feld zu einer Figur mit Schrecken, so darf diese Figur sich von einem angrenzenden Feld in ein anderes angrenzendes Feld bewegen ohne auf Schrecken würfeln zu müssen.

Verlässt eine Figur ein angrenzendes Feld zu einer Figur mit Schrecken auf ein Feld das nicht mehr zu dieser Figur angrenzt, und versucht in der selben Aktion wieder ein angrenzendes Feld zu dieser Figur zu betreten, so muss die Figur auf Schrecken würfeln.

Erfahrungspunkte

Elimierte Mage Spawn und getötete feindliche Figuren geben immer dem Spieler Erfahrungspunkte, dessen Figur den tödlichen Schaden verursacht hat, z.B. durch Stangenwaffe, Gift, Magische Rache und Rammen.

Mage Spawn und feindliche Figuren, welche durch Fallen, kritische Patzer, Truhen und Artefakte getötet wurden, geben keine Erfahrungspunkte.

Erfahrungspunkte und Auslösen von Fallen

Zunächst werden alle Schritte wie unter „Auslösen von Fallen“ ausgeführt, einschließlich dem Platzieren von Mage Spawn und dem Angriff einer Falle und danach bekommt der Held die 25 Erfahrungspunkte.

Fluch und Magische Heilung

Eine Figur mit Fluch die mittels Magische Heilung geheilt wird erhält 1 Klick Schaden nachdem die Heilung ausgeführt wurde.

Fluch und Magische Verstärkung

Eine Figur mit Fluch die Figuren mit Magischer Verstärkung in Basenkontakt hat bekommt 1 Klick Schaden wenn sie einen Fernkampfangriff durchführt weil die Figur von einer Spezialfähigkeit mit dem Wort Magisch betroffen ist.

Mehrere Figuren mit Magischer Verstärkung verursachen trotzdem zusammen nur 1 Klick Schaden bei einer Figur mit Fluch die einen Fernkampfangriff ausführt.

Fluch und Magische Verwirrung

Eine Figur mit Fluch die Ziel eines Angriffes mit Magischer Verwirrung ist bekommt 1 Klick Schaden weil sie Ziel einer Spezialfähigkeit mit dem Wort „Magisch“ ist. Fluch verursacht den Schaden, nicht Magische Verwirrung.

Gegenangriffe

Jede Figur, die Ziel eines Angriffes ist und nicht geheilt werden soll, darf einen Gegenangriff durchführen.

Ein Gegenangriff darf nicht durchgeführt werden um das Ziel zu heilen.

Gegenangriffe verursachen keinen Gegenangriff. Nur das eigentliche Ziel eines Angriffes darf einen Gegenangriff durchführen.

Gegenangriffe und Feuer/Blitz

Das Ziel eines Angriffes mit Feuer/Blitz darf einen Gegenangriff durchführen. Alle anderen Figuren die von dem Angriff betroffen werden, da sie sich in angrenzenden Feldern befinden, sind nicht das Ziel des Angriffes und erhalten somit keinen Gegenangriff.

Gegenangriffe und Schockwelle

Figuren, die durch Schockwelle betroffen sind, gelten nicht als Ziel des Angriffs und erhalten somit keinen Gegenangriff.

Gegenangriffe und Ziele

Der Gegenangriff darf nur den Angreifer zum Ziel haben, egal wieviele Fernkampfziele die Verteidigende Figur hat.

Gift

Gift fügt dem Ziel eines misslungenen Nah-oder Fernkampfangriffes 1 Klick Schaden zu.

Gift und mehrere Fernkampfziele

Gift fügt jedem Ziel eines misslungenen Fernkampfangriffes 1 Klick Schaden zu.

Gratisdrehung

Immer wenn eine Figur in einem Feld platziert wird, es durchquert oder seine Bewegung in einem Feld beendet, das an ein feindliche Figur angrenzt, erhält diese feindliche Figur eine Gratisdrehung.

Losreißen und Schrecken

Figuren, die sich bereits in einem angrenzenden Feld zu einer Figur mit der Spezialfähigkeit Schrecken befinden, müssen nach einem misslungenen Lösungsversuch keinen Würfelwurf für Schrecken durchführen, da sie sich bereits in einem angrenzenden Feld befinden.

Mage Spawn

Eine Figur der Mage Spawn Fraktion darf nicht Teil deines Heldenteams sein.

Mage Spawn die durch Monstermarken ins Spiel gebracht werden, gelten untereinander als freundliche Figuren.

Mage Spawn Pool

Der Mage Spawn Pool darf nur aus Figuren der Mage Spawn Fraktion bestehen.

Mage Spawn Pool und das umwandeln von Monstermarken und Truhen

Es ist wichtiger die korrekte Anzahl an Mage Spawn zu erreichen als die Punktekosten, deshalb sollte man bei der Umwandlung nach folgender Reihenfolge vorgehen:

Ich muss 3 Mage Spawn für zusammen 60 Punkte platzieren.

Kann ich 3 Mage Spawn aufstellen deren punktekosten zusammen 60 oder weniger ergeben? Ja oder Nein?

Wenn Ja, dann wähle ich drei Mage Spawn deren Punktekosten zusammen so nahe an 60 kommen wie möglich. Wenn mehrere Kombinationen möglich sind, dann darf der Gegner eine Kombination wählen.

Wenn Nein, dann muss ich schauen ob ich 2 Mage Spawn für zusammen 60 oder weniger Punkte platzieren kann. Ja oder Nein?

Wenn Ja, dann wähle ich zwei Mage Spawn deren Punktekosten zusammen so nahe an 60 kommen wie möglich. Wenn mehrere Kombinationen möglich sind, dann darf der Gegner eine Kombination wählen.

Wenn Nein, dann muss ich schauen, ob ich 1 Mage Sapwn für 60 oder weniger Punkte platzieren kann. Ja oder Nein?

Wenn Ja, dann wähle ich einen Mage Spawn dessen Punktekosten so nahe an 60 kommen wie möglich. Wenn mehrere Mage Spawn möglich sind, dann darf der Gegner einen wählen.

Wenn Nein, dann wird kein Mage Spawn platziert.

Magischer Frost

Ist eine Figur von mehr als einem Angriff betroffen der Magischen Frost nutzt, so erhält die Figur trotzdem nur eine Frost-Marke. Mehrere Angriffe mit Magischem frost auf dieselbe Figur sind nicht kumulativ und der Besitzer der Figur muss nur einmal versuchen die Frost-Marke loszuwerden.

Magischer Frost & Strumangriff und Schnellschuss

Eine Frost-Marke reduziert den bewegungswert einer Figur erst nachdem sie den Bonus von 4 auf ihren Bewegungswert durch Schnellschuss und Sturmangriff erhält.

Eine solche Figur darf dennoch die Option eines Angriffes für 0 Bewegungspunkte nutzen wenn sie eine Frost-Marke besitzt, es sei denn sie verzichtet in der Runde auf ihre Aktionen um die Frost-Marke zu entfernen.

Magische Resistenz

Eine Figur mit Magischer Resistenz kann ihre eigenen Spezialfähigkeiten mit dem Wort magisch (Bsp. Magischer Schuss und Magische Verstärkung) ohne einschränkungen nutzen. Die Figur ist von diesen Fähigkeiten nicht betroffen sondern benutzt sie.

Magischer Schuss

Magischer Schuss geht durch Wände und blockierte Felder. Wenn ein Teil des Dungeon von Wänden umgeben und nicht in Quadrate aufgeteilt wurde (grau/schwarzes Gebiet), so kann man mit Magischem Schuss auch durch diese Felder schießen. Jede Dungeonsektion ist aufgeteilt in 5x5 Felder und jeder Gang in 3x5 Felder. Damit kann man die benötigte Entfernung errechnen. Wenn mit einzelnen Dungeonteilen gespielt wird, so können auch diese Teile genutzt werden, um die Zahl der Felder zu errechnen.

Magische Verstärkung

Magische Verwirrung betrifft nicht nur den Fernkampfangriff einer Figur in einem angrenzenden Feld sondern auch diese Figur selbst.

Monstermarken und Bewegung

Ein Spieler darf keine Monstermarke bewegen, die sich in der selben Sektion befindet wie einer oder mehrere seiner Helden.

Eine Spieler darf keine Monstermarke in dieselbe Sektion hineinbewegen in der sich ein oder mehrere Helden von ihm befinden.

Monstermarken und Türen öffnen

Monstermarken können Türen für 2 Bewegungspunkte öffnen.

Monstermarken Umwandlung und Stangenwaffe

Wenn ein Mage Spawn durch eine Umwandlung einer Monstermarke in den Blickwinkel einer Figur mit Stangenwaffe platziert wird, dann wird die Stangenwaffe nicht ausgelöst da der Mage Spawn platziert wurde. Stangenwaffe wird nur durch eine Bewegung ausgelöst.

Wenn ein Mage Spawn mit Stangenwaffe durch eine Umwandlung in einem benachbarten Feld zu einem Helden platziert wird, löst das nicht die Stangenwaffe aus, da der Held sich nicht bewegt hat.

Monstermarken Umwandlung und Rammen

Wenn ein Mage Spawn durch eine Umwandlung einer Monstermarke in den Blickwinkel einer Figur mit Rammen platziert wird, dann wird Rammen nicht ausgelöst da der Held nicht bewegt wurde. Rammen wird nur durch eine Bewegung ausgelöst.

Wenn ein Mage Spawn mit Rammen durch eine Umwandlung in einem benachbarten Feld zu einem Helden platziert wird, löst das nicht Rammen aus, da der Mage Spawn platziert wurde und sich nicht bewegt hat.

Passieren und Gratisdrehung

Eine Figur die ein Feld mit einer feindlichen Figur erfolgreich passiert hat wird auf einem zu der feindlichen Figur angrenzenden Feld platziert. Dadurch erhält die feindliche Figur eine Gratisdrehung.

Passieren und leere Felder

Du kannst nicht ein Feld mit einer Figur passieren und dich in dasselbe Feld bewegen in dem du das Passieren begonnen hast.

Wenn deine Figur ein Feld passiert, dann muss sie auf einem angrenzenden leeren Feld platziert werden. Da das Startfeld nicht leer ist (die eigene Figur steht ja dort) kann die Figur auch nicht wieder dort platziert werden.

Passieren und Losreißen

Wenn eine deiner Figuren ein Feld Passieren will in dem sich eine feindliche Figur befindet, so musst du für wegen dieser feindlichen Figur keinen Wurf auf Losreißen durchführen. Befindet sich aber noch eine weitere feindliche Figur in einem angrenzenden Feld zu deiner Figur, so wird durch diese Figur ein Wurf auf Losreißen erforderlich.

Für Passieren selbst ist kein Lösungsversuch nötig, für das Entfernen aus dem Blickwinkel anderer feindlicher Figuren schon.

Raserei

Wenn einer deiner Helden Raserei besitzt, musst du ihn aktivieren bevor du einen anderen Helden oder Mage Spawn aktivierst.

Wenn ein Mage Spawn Raserei besitzt und keinen Aktivierungsmarker hat, so musst du diesen Mage Spawn aktivieren bevor du einen anderen Mage Spawn aktivierst.

Wenn du einen Mage Spawn mit Raserei aktivierst, dann muss diese Aktivierung legal sein. Du kannst trotz Raserei nicht einen Mage Spawn aktivieren, der sich z.B. in einem angrenzenden Feld zu einem deiner Helden befindet.

Wenn du einen Mage Spawn mit Raserei nicht aktivieren kannst, weil er z.B. in derselben Sektion deiner Helden ist, so kannst du auch keine anderen Mage Spawn aktivieren. Raserei verlangt, dass du einen Mage Spawn mit Raserei und ohne Aktivierungsmarke aktivieren musst bevor du einen anderen Mage Spawn aktivieren darfst.

Wenn mehr Figuren mit Raserei da sind, als du Aktionen hast, so darfst du dir aussuchen welche dieser Figuren aktiviert werden.

Rotierende Räume

Wenn sich eine Tür am Rand eines sich drehenden Raumes befindet, entferne die Tür aus dem Spiel.

Rundumschlag und Oassieren

Sowohl die Figur die passiert als auch die die passiert wird führte einen Angriff bzw. Gegenangriff aus als ob sich beide Figuren in dem Feld der passierten Figur stehen und auf das Zielfeld blicken.

Schnellschuss

Wenn die Figur durch Schnellschuss 4 Bewegungspunkte erhält, dann kostet ein Fernkampfangriff dieser Figur 4 Punkte und nicht 0.

Schockwelle und freundliche Figuren

Du darfst Schockwelle auch dann benutzen, wenn die einzigen betroffenen Figuren freundlich sind.

Schwieriges Gelände und Schatztruhen

Schatztruhen gelten nicht als schwieriges Gelände. Der Verteidigungsbonus gegen Fernkampfangriffe ist nicht Geländebasierend.

Spezialfähigkeiten und Angriffe durch Fallen, Objekte oder Truhen

Objekte und Artefakte führen Angriffe gegen Figuren ganz normal durch doch wenn der Schaden zugefügt wird, dann ignorieren Artefakte und Objekte alle Spezialfähigkeiten des Ziels.

Bsp.: Wenn ein Held von einer Falle getroffen wird, so darf er auf Ausweichen würfeln. Wenn die Falle den held jedoch trifft dann würde Zähigkeit nicht zum Einsatz kommen um den Schaden zu reduzieren.

Spezialfähigkeiten und Schadenseffekte

Ein Schadenseffekt einer Spezialfähigkeit wird durch folgende Spezialfähigkeiten verursacht: Rammen, Magische Rache, Stangenwaffe. Durch diese Fähigkeiten macht eine Figur Schaden ohne einen Angriff durchzuführen, und deshalb werden diese Effekte als Schadenseffekte klassifiziert. Spezialfähigkeiten, welche den Schaden erhöhen (z.B. Waffenmeister, Gift, Magische Verstärkung) benötigen einen Angriff um einen Effekt zu haben und sind somit keine Schadenseffekte.

Stehlen von Schätzen

Ein erfolgreicher Gegenangriff bei einem Versuch einen Schatz zu stehlen sorgt dafür das der Dieb nur den Schatz fallen lässt den er versuchte zu stehlen und keine anderen Schätze die er eventuell besitzen sollte es sei den der Dieb wird durch den Gegenangriff ausgeschaltet. Wenn der Dieb durch den Gegenangriff ausgeschaltet wurde so werden die normalen Regeln zum verlieren von Schätzen angewandt.

Das Ziel einer Diebstahl-Aktion kann einen Gegenangriff ausführen egal ob die Diebstahl-Aktion erfolgreich war oder nicht.

Eine Diebstahl-Aktion ist kein Angriff und kann in einem Spielzug von einer Figur so lange versucht werden solange sie noch Bewegungspunkte übrig hat.

Stufe und Nicht Heros

In einem Spiel nach optionalen Regeln wo Nicht-Heros eingesetzt werden, zählen diese Nicht-Heros als Figuren mit Stufe 0 wenn am Ende des Spiels bei Gleichstand die Stufe als Tiebreaker benutzt wird.

Stufen und Tiebreaker

Für die Ermittlung bei Gleichstand wird die Summe der gewonnen Stufen aller Deiner Figuren benutzt, einschließlich der ausgeschalteten Figuren.

Sturmangriff

Wenn die Figur durch Sturmangriff 4 Bewegungspunkte erhält, dann kostet ein Nahkampfangriff dieser Figur 4 Punkte und nicht 0.

Teleportationsfelder

Wenn du dich am Anfang der Runde auf einem teleportationsfeld befindest und deine Figur teleportieren willst, aber alle anderen Teleportationsfelder bereits besetzt sind, dann kannst du die Figur nicht teleportieren, aber normal bewegen.

Türen öffnen

Eine Figur kann nur Türen öffnen, die sich an einer der 4 Seitenlinien des Feldes befinden. Monstermarken können eine Tür für 2 Bewegungspunkte öffnen.

Türen und das Benutzen offener Türen

Eine Figur kann durch eine offene Tür gehen, als wenn sich auf der Linie kein Hindernis befinden würde. Eine diagonale Bewegung ist möglich.

Eine offene Tür gilt als benutzt, sobald sich eine Figur über die Seitenlinie bewegt, auf der sich die Tür befindet.

Türen schließen

Eine Eisentür schließt sich sofort, sobald sich eine Figur hindurchbewegt.

Überraschungsangriff und Schaden

Wenn eine Figur ihren Schaden durch Überraschungsangriff verdoppelt, dann geht dies nur bis zu einem Maximum von 5 Schaden. Zusätzlicher Schaden wie z.B. durch einen kritischen Treffer werden zum Maximum von 5 hinzuaddiert. Das Maximum von 5 bezieht sich nur auf den Grundschadenswert der Figur mit Überraschungsangriff.

Verlassen des Dungeon und diagonale Bewegung

Das Verlassen des Dungeon kostet immer nur 1 Bewegungspunkt, egal in welche Richtung die Figur bewegt wird. Die Kosten für diagonale Bewegung finden dabei keine Anwendung.

Verlassen des Dungeon und Mage Spawn

Mage Spawn können das Dungeon nicht verlassen.

Verlassen des Dungeon und Monster Marken

Monster Marken können das Dungeon nicht verlassen.

Verlassen des Dungeon und Passieren

Eine Figur darf ein bereits besetztes Feld passieren, wenn sie den Ausgang des Dungeon betreten will, anstelle eines angrenzenden Feldes innerhalb des Dungeon. Das Verlassen des Dungeon kostet jedoch immer noch 1 Bewegungspunkt und dieser Punkt muss in den Bewegungskosten nach dem Passieren enthalten sein.