



Mage Knight

Offizielle Regelklärungen: 13.07.2003

(gültig ab 23.07.2003)

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

Figuren Errata

Streitwagen

- 1) Streitwagen der Schwarzpulver-Rebellen. Es sollten sich 2 Sterne auf der Basis befinden. Der Streitwagen ist keine einmalige Figur.
- 2) Atlantische Ramme. Auf dem 8. Slot der vorderen Kampfscheibe sollte sich eine 0 und kein Schädel beim Schadenswert befinden.

Conquest

- 1) Ballista der Elementar Liga. Das schwarze Quadrat beim Schadenswert auf dem 10., 11. und 12. Slot ist falsch. Es sollte beim Verteidigungswert erscheinen. Die Ballista hat Regeneration und nicht Nekromantie.

Dungeons

- 1) #072. Arman Gessep. Die Figur sollte über ein grünes Quadrat bei dem Schadenswert (Starteinstellung) auf dem 5. Level verfügen.
- 2) Schatzkiste #116. Der entschärfungswert sollte 10 betragen.
- 3) Promo „Jawless Jenkins“. Der Name sollte um "(Skeleton)" erweitert werden.
- 4) Promo „Young Rich“. Der Name sollte um "(Skeleton)" erweitert werden.

Rebellion (Alpha)

- 1) #015. Woodland Scout (stark). Das gelbe Quadrat beim Schadenswert (demoralisiert) sollte nicht im 3. Slot sondern im 5. Slot erscheinen.

Unlimited

- 1) #004, #005, #006. Utem Guardsman. Frühe Ausführungen dieser Figuren hatten falsche Punktwerte aufgedruckt. Die richtigen Punktwerte lauten: 11 (schwach), 13 (Standard), 14(stark).
- 2) #052, #053, #054. Technomancer. Frühe Ausführungen dieser Figuren hatten falsche Punktwerte aufgedruckt. Die richtigen Punktwerte lauten: 25 (schwach), 27 (Standard), 29(stark).
- 3) #085, #086, #087. Amazon Blademistress. Frühe Ausführungen dieser Figuren hatten falsche Punktwerte aufgedruckt. Die richtigen Punktwerte lauten: 20 (schwach), 26 (Standard), 30(stark).
- 4) #151. Dwarven Hammerskald. Das rote Quadrat beim Verteidigungswert auf dem 9. Slot ist falsch. Es sollte beim Schadenswert erscheinen. Der Dwarven Hammerskald hat Berserker und nicht Standgenwaffe.
- 5) #155. Pyre Spirit. Das aufgedruckte Fraktionssymbol ist falsch. Diese Figur ist ein Mage Spawn und kein Draconum.

Whirlwind

- 1) #016. Rancid Bloodsucker (schwach). Die Figur sollte über ein oranges Quadrat bei dem Bewegungswert (Fliegen) auf dem 3. Slot verfügen.
- 2) Promo „Sig Eightfingers“: Die Reichweite der Figur beträgt 10.

Minions

- 1) Promo „Marrow“. Der Name sollte um "(Skeleton)" erweitert werden.

Pyramid

- 1) #064. Hooded Assassin. Die Reichweite der Figur beträgt 10.

Regeländerungen

- 1) Unlimited Regelbuch, Seite 8, „Mehrere Fernkampfziele“. Der Satz beginnend in Zeile 10 wird durch folgendes ersetzt: „Immer, wenn sich ein Schütze entscheidet, mit einer Fernkampffraktion mehr als ein Ziel anzugreifen, wird der Schadenswert des Helden auf 1 reduziert (plus eventuelle Modifikatoren).“
- 2) Unlimited Regelbuch, Seite 10, „Fernkampfformationen“. Der Satz beginnend in Zeile 4 wird durch folgendes ersetzt: „Fernkampfformationen können nur eingesetzt werden, wenn der Angriff nur eine einzelne feindliche Figur betrifft, um ihr Schaden zuzufügen (nicht sie zu heilen).“
- 3) Unlimited Regelbuch, Seite 11, „Nahkampfformationen“. Der Satz beginnend in Zeile 4 wird durch folgendes ersetzt: „Nahkampfformationen können nur eingesetzt werden, wenn der Angriff nur eine einzelne feindliche Figur betrifft, um ihr Schaden zuzufügen (nicht sie zu heilen).“
- 4) Conquest Regelbuch, Seite 5. Der letzte Satz in dem Abschnitt Titanen wird ersetzt durch: „Wenn ein Titan von dieser Regel Gebrauch macht, erhält er eine Aktionsmarke.“
- 5) Conquest Regelbuch, Seite 5. Der Abschnitt über Fern- und Nahkampfformationen wird durch folgendes ersetzt: „Fernkampfformationen dürfen aus 3 bis 5 Helden bestehen. Für jeden Helden innerhalb der Formation (ausschließlich des Hauptangreifers) wird +1 auf den Angriffswurf und +1 auf den Schaden addiert.
Nahkampfformationen dürfen aus 2 bis 5 Helden bestehen. Für jeden Helden innerhalb der Formation (ausschließlich des Hauptangreifers) wird +1 auf den Angriffswurf und +1 auf den Schaden addiert.“
- 6) Conquest Regelbuch, Seite 23. Der 2. Absatz unter Siegpunkte wird ersetzt durch: „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 und mindestens eine dieser Figuren ist nicht demoralisiert), geben ihrem Eroberer ihren doppelten Wert in Siegpunkten.“

Änderung der Spezialfähigkeiten

Folgende Spezialfähigkeiten werden wie angegeben geändert.

FEUER/BLITZ: Der Fernkampfangriff dieses Helden betrifft das Ziel und alle Helden, die mit ihm in Basenkontakt stehen (optional). Gib diesem Helden eine Fernkampffraktion und reduziere seinen Schadenswert auf 1. Ein erfolgreicher Fernkampfangriff dieses Helden betrifft das Ziel und alle Helden, die mit diesem in Basenkontakt stehen. Es wird je eine Klick Schaden pro getroffener Figur verursacht. Es wird nur ein Angriffswurf durchgeführt und mit dem Verteidigungswert des Zieles und aller betroffenen Figuren verglichen. Kann der Held mit dieser Spezialfähigkeit mehrere Fernkampfziele bekämpfen, kann er den Feuer/Blitz gegen jedes Ziel einsetzen.

HEILUNG. Dieser Held kann mit einer Nahkampffraktion einen freundlichen Helden heilen (optional). Gib diesem Helden eine Nahkampffraktion mit einem freundlichen Helden als Ziel. Beide Helden dürfen sich nicht in Basenkontakt mit feindlichen Helden befinden. Alle Modifikatoren für diesen Nahkampfangriff werden ignoriert. Wird ein Treffer erzielt, kann man dem Ziel so viele Klicks heilen, wie dem Schadenswert des Heilers entsprechen oder einen Würfel werfen und so viele Klicks bei dem Ziel heilen.

MAGISCHE HEILUNG. Dieser Held kann mit einer Fernkampffraktion einen freundlichen Helden heilen (optional). Gib diesem Helden eine Fernkampffraktion mit einem freundlichen Helden als Ziel. Beide Helden dürfen sich nicht in Basenkontakt mit feindlichen Helden jedoch zueinander befinden. Alle Modifikatoren für diesen Fernkampfangriff werden ignoriert. Wird ein Treffer erzielt so wirf einen Würfel und heile dem Ziel entsprechend viele Klicks Schaden.

MAGISCHE LEVITATION. Dieser Held kann andere Figuren um 10 Zoll bewegen (optional). Gib diesem Helden eine Bewegungsaktion ohne ihn zu bewegen. Bewege eine Zielfigur zu der er am Anfang der Aktion in Basenkontakt stand bis zu 10 Zoll in beliebiger Richtung, ignoriere dabei Gelände und Figurenbasen und richte sie beliebig aus. Die Zielfigur darf nicht in blockierendem Gelände platziert und ihr darf in diesem Spielzug keine weitere Aktion mehr gegeben werden.

MAGISCHE VERWIRRUNG. Dieser Held kann eine Fernkampfaction dazu verwenden einen gegnerischen Helden zu bewegen (optional). Gib diesem Helden eine Fernkampfaction. Der Held darf diesen Fernkampfangriff nur gegen ein einziges Ziel einsetzen das keine oder eine Aktionsmarke besitzt. Das Ziel erleidet im Fall eines Treffers keinen Schaden - auch nicht durch verstärkende Spezialfähigkeiten oder andere Effekte!

Bei einem Treffer darfst du die Ziel-**Figur** so bewegen als ob ihr eine Bewegungsaktion gegeben wurde. Diese Bewegung muss sofort durchgeführt werden. Die Zielfigur darf keine Spezialfähigkeiten einsetzen, die im Text „ohne ihn jedoch zu bewegen“ aufweisen und keine seiner optionalen Spezialfähigkeiten darf in der Bewegung ausgesetzt werden. Das Ziel darf keinen Angriff durchführen. Nach der Bewegung bekommt das Ziel eine Aktionsmarke sollte es noch keine besitzen.

MAGISCHER FROST. Dieser Held kann eine Fernkampfaction dazu verwenden einem Ziel eine Aktionsmarke zu geben (optional). Wenn dieser Held eine Fernkampfaction durchführt, wird sein Schadenswert auf 0 reduziert - es wird nicht der normale Schadenswert des Helden verwendet! Trifft der Held sein Ziel und hat dieses keine oder eine Aktionsmarke so erhält es eine Aktionsmarke. Das Ziel wird behandelt als hätte es eine Nicht-Passen Aktion bekommen. Erhält das Ziel dadurch seine zweite Aktionsmarke, so wird es außerdem als angetrieben behandelt und erhält einen Klick Schaden durch Antreiben. Hat das Ziel bereits 2 Aktionsmarken bekommt es trotzdem den Klick Schaden durch Antreiben.

Kann der Held mit dieser Spezialfähigkeit mehrere Fernkampffziele bekämpfen, kann er den Magischen Frost gegen jedes Ziel einsetzen.

NEKROMANTIE. Dieser Held kann eine Deiner ausgeschalteten Figuren zurück ins Spiel bringen (optional). Gib diesem Helden eine Bewegungsaktion ohne ihn jedoch zu bewegen. Er darf sich nicht in Basenkontakt mit einem feindlichen Helden befinden. Nimm einen deiner eliminierten Helden und drehe die Kampfscheibe auf ihre Startposition. Werf dann einen Würfel und drehe die Basis diese Anzahl an Klicks im Uhrzeigersinn, wobei du die Figur festhältst. Werden in dem Fenster keine drei Schädel sichtbar, so kehrt der Held mit dieser Einstellung ins Spiel zurück und wird in Basenkontakt mit dem Nekromanten gestellt. Bei allen Helden mit den Worten „Zombie“ oder „Skeleton“ im Namen wird nicht gewürfelt. Sie kehren jeweils mit voller Stärke ins Spiel zurück.

RUNDUMSCHLAG. Dieser Held kann alle gegnerischen Figuren in Kontakt mit seinem Blickwinkel mit einer Nahkampfaction treffen (optional). Gib diesem Helden eine Nahkampfaction. Er darf keine Gefangennahme versuchen. Dieser Held kann seinen Angriff gegen jede gegnerische Figur in Basenkontakt mit seinem Blickwinkel durchführen. Es wird ein Angriffswurf durchgeführt und das Ergebnis jeweils mit den Verteidigungswerten der Ziele verglichen. Bei jedem Ziel wird der volle Schaden dieses Helden verursacht.

SCHNELLSCHUSS. Dieser Held kann sich bewegen und sofort danach mit derselben Aktion einen Fernkampf ausführen (optional). Wenn der Held diese Spezialfähigkeit benutzt, kann nicht Teil einer Formation sein. Wenn du dem Helden eine Bewegungsaktion gibst, darf er sich bis zum Doppelten seines Bewegungswertes bewegen. Befindet er sich zu Beginn deines Zuges nicht im Basenkontakt mit einem feindlichen Helden, kann er eine normale Bewegung und danach sofort einen Fernkampf ausführen so als ob ihm ein Fernkampfbefehl gegeben wurde. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet keine zusätzliche Aktion. Versucht der Held sich zu lösen, so schlägt dies lediglich bei einer 1 fehl.

SCHOCKWELLE. Der Fernkampfangriff dieses Helden kann alle Figuren innerhalb seiner halben Fernkampfreichweite treffen(optional). Gib diesem Helden eine Fernkampfaction und halbiere seine Fernkampf-Reichweite. Der Angriff betrifft alle nicht gefangenen Helden (freundliche wie feindliche) in dieser Reichweite, ohne Rücksicht auf den Blickwinkel des Angreifers. Die Schockwelle wird nicht durch andere Figurenbasen blockiert, jedoch gelten die Geländeregeln. Richtet sie sich gegen mehr als ein Ziel, so verursacht sie bei jedem Ziel einen Klick Schaden. Wie bei einem Fernkampf gegen mehrere Ziele wird nur ein Angriffswurf durchgeführt und mit dem Verteidigungswert jedes Zieles verglichen. Richtet sie sich allerdings nur gegen ein Ziel, so wird der normale Schadenswert des Angreifers genommen. Die Spezialfähigkeiten aller Ziele werden ignoriert (außer Schwimmer). Die Schockwelle erlaubt dir, feindliche Helden anzugreifen, die sich im Basenkontakt mit freundlichen Helden befinden oder sogar Wächter sind.

SCHWIMMER. Wassergelände hat keinen Einfluss auf diesen Helden (optional). Dieser Held wird bei der Bewegung durch Wassergelände weder eingeschränkt noch blockiert. Er darf seine Bewegung auch in tiefem Wassergelände beenden. Wenn sich der Mittelpunkt dieses Helden in einem beliebigen Wassergelände befindet wird sein Verteidigungswert gegen alle Fernkampfangriffe die ihn zum Ziel haben oder betreffen um 2 erhöht.

STURMANGRIFF. Dieser Held kann sich bewegen und sofort danach mit derselben Aktion einen Nahkampf ausführen (optional). Wenn der Held diese Spezialfähigkeit benutzt, kann nicht Teil einer

Formation sein. Wenn du dem Helden eine Bewegungsaktion gibst, darf er sich bis zum Doppelten seines Bewegungswertes bewegen. Befindet er sich zu Beginn deines Zuges nicht im Basenkontakt mit einem feindlichen Helden, kann er eine normale Bewegung und danach sofort einen Nahkampf ausführen so als ob ihm ein Nahkampfbefehl gegeben wurde. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet keine zusätzliche Aktion. Versucht der Held sich zu lösen, so schlägt dies lediglich bei einer 1 fehl.

Änderung der Spezialfähigkeiten für Dungeons

Folgende Spezialfähigkeiten werden wie angegeben geändert.

SCHWIMMER. Wassergelände hat keinen Einfluss auf diesen Helden (optional). Dieser Held wird bei der Bewegung durch Wassergelände weder eingeschränkt noch blockiert. Er darf seine Bewegung auch in tiefem Wassergelände beenden. Wenn sich der Mittelpunkt dieses Helden in einem beliebigen Wassergelände befindet wird sein Verteidigungswert gegen alle Fernkampfangriffe die ihn zum Ziel haben oder betreffen um 2 erhöht.

Fraktionssonderregeln

Folgende Fraktionssonderregeln werden wie angegeben geändert.

Apocalypse Fraktion

Die folgende Regel ersetzt alle vorhandenen Apocalypse Fraktionsregeln.

Helden der Apocalypse-Fraktion dürfen sich beliebigen Formationen der eigenen Seite anschließen, als besäßen sie das dafür nötige Fraktions-Symbol. Alle anderen Formationsregeln gelten normal.

Shyft Fraktion

Die folgende Regel ersetzt alle vorhandenen Shyft Fraktionsregeln.

Mage Spawn können Mitglieder eine Formation sein wenn sich zumindest ein Shyft in der Formation befindet. Alle anderen Formationsregeln gelten normal.

Mage Knight und Mage Knight Conquest Änderungen.

Folgende Regeln ersetzen einige Conquest Regeln für bestimmte Figuren. Diese Regeln gelten auch wenn diese Figuren in Mage Knight eingesetzt werden.

Titanen

Ein Titan kann von folgenden Spezialfähigkeiten nicht betroffen werden: Heilen, Magische Verwirrung, Magischer Frost, Magische Heilung, Magische Levitation, Gift. Ein Titan kann nicht durch Nekromantie ins Spiel zurückgebracht werden und seine Angriffe können nicht magisch verstärkt werden.

Großfiguren

Eine Großfigur kann von folgenden Spezialfähigkeiten nicht betroffen werden: Heilen, Magische Verwirrung, Magischer Frost, Magische Heilung, Magische Levitation, Gift. Eine Großfigur kann nicht durch Nekromantie ins Spiel zurückgebracht werden und seine Angriffe können nicht magisch verstärkt werden.

Streitwagenpassagiere

Ein Streitwagenpassagier kann pro Aktion nur durch eine Sektion angreifen.

Langreichweitenangriffe

Hat eine Figur sowohl eine Minimal- als auch Maximalreichweite so wird für einen Langreichweitenangriff nur die Maximalreichweite verdoppelt. Die Reduzierung des Schadenswertes um 2 kommt in jedem Fall zum Tragen.

Regelklärungen

Abschüttelschaden

Aktionen und Armeegröße

Bewegt sich mehreren berittenen Figuren die sich in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befanden als Formation von dieser Figur weg und verursachen Abschüttelschaden so tritt der Schaden zur gleichen Zeit ein wird aber separat verrechnet. Sollte die Figur die den Schaden bekommt über Unverwundbarkeit oder Zähigkeit verfügen so bekommt sie keinen Schaden.

Aktionen

Aktionen und Armeegröße

Jeder Spieler erhält für volle 100 Punkte seiner Armee eine Aktion. Eine Armee von 125 Punkten erhält somit 1 Aktion.

Sollte ein offizielles oder Szenario Turnier mit weniger als 100 Punkten gespielt werden so wird bei diesem Turnier oder Szenario angegeben mit wie vielen Aktionen gespielt wird.

Aktionen und Großfiguren

Großfiguren müssen ihre Aktionen nicht zusammen ausführen. Eine Großfigur kann sich zunächst bewegen, dann kann eine andere Figur eine Aktion erhalten und dann kann dieselbe Großfigur noch angreifen.

Aktionen und Titanen

In Unlimited können Titanen 2 getrennte Aktionen ausführen. Beide Aktionen zählen als volle eigenständige Aktionen und werden von der Summe der zur Verfügung stehenden Aktionen abgezogen

In Conquest können Titanen nur eine Aktion pro Runde bekommen. Sollte sich der Titan zu Beginn der Runde nicht in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befinden kann er sich zunächst bewegen (als ob er eine Bewegungsaktion bekommen hätte) und direkt danach angreifen. Dies wird so behandelt als wären es 2 getrennte Aktionen.

Aktionsmarken und Nekromantie

Wenn ein Held eliminiert wird so behält er seine Aktionsmarken. Aktionsmarken werden von eliminierten Helden zur selben Zeit entfernt wenn sie auch von Helden 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 Held mittels Nekromantie ins Spiel zurück gebracht wird und Marken besitzt so kehrt er mit diesen Marken ins Spiel zurück.

Extra Aktionen und Castle Sektionen

Die zusätzlichen Aktionen durch Castle Sektionen sind nicht kumulativ. In einem Unlimited Spiel kann ein Spieler nie mehr als eine zusätzliche Aktion bekommen, unabhängig davon wie viele Zitadellen er einsetzt. In einem Conquest Spiel kann ein Spieler nie mehr als zwei zusätzliche Aktion bekommen, unabhängig davon wie viele Zitadellen er einsetzt, oder nie mehr als eine zusätzliche Aktion unabhängig davon wie viele andere Castle Sektionen er einsetzt.

Illegale Aktionen

Ein Spieler kann niemals eine illegale Aktion ausführen. Sollte festgestellt werden das eine bereits ausgeführte Aktion illegal war so muss diese Aktion rückgängig gemacht werden. Hat die Runde des nächsten Spielers noch nicht begonnen so kann der Spieler der die illegale Aktion ausgeführt hat eine andere Aktion ausführen. Ist der nächste Spieler bereits am Zug so verfällt die Aktion.

Anführer

Anführer und Beginn des Zuges

Wenn Du den Wurf für Anführer nicht zu Beginn des Zuges durchführst wird davon ausgegangen das Du Dich dafür entschieden hast den Wurf gar nicht durchzuführen.

Anführer und Conquest

Ein Spieler erhält für ein Conquest Spiel eine garantierte Aktion sobald sich ein Anführer in seiner Armee befindet. Weitere Anführer geben keine weitere garantierte Aktionen jedoch kann man pro Anführer würfeln und eventuell so weitere Aktionen bekommen.

Beispiel: Eine 400 Punkte Conquest Armee mit 3 Anführern erhält eine Aktion für die 400 Punkte, eine weitere Aktion für das Vorhandensein mindestens eines Anführers und die Chance 3 weitere Aktionen zu bekommen.

Anführer und Demoralisierte Figuren

Wenn sich eine demoralisiert Figur mit mehreren Anführern in Basenkontakt befindet so kann sie auch mehrere Klicks Heilung zu Beginn der Runde bekommen. Dies ist auch der Fall wenn diese Figur bereits nach den ersten Klicks Heilung nicht mehr demoralisiert ist.

Ausweichen

Ausweichen und Explosivschaden

Wenn das Ziel eines Angriffes mit Explosiv-Schaden erfolgreich auf Ausweichen würfelt zählt der Angriff als misslungen. Helden im Umkreis von 3 Zoll zum Ziel bekommen keinen Klick Schaden.

Ein Held der nicht das Ziel eines Angriffes mit Explosiv-Schaden ist kann dem einen Klick Schaden nicht ausweichen.

Ausweichen und Feuer/Blitz

Ein Held der von einem Angriff mit Feuer/Blitz betroffen wird kann die Spezialfähigkeit Ausweichen benutzen auch wenn er nicht das eigentliche Ziel des Angriffes war. Ob ein Held einem Angriff mit Feuer/Blitz ausweichen kann hat keinen Einfluss darauf ob der Angriff andere Helden trifft.

Basen

Basen und Aufstellungszone

Nur der Mittelpunkt einer Figur muss sich zu Beginn des Spiels in der Aufstellungszone befinden.

Basen und das Schlachtfeld

Die Basis eines Helden muss sich immer komplett auf dem Schlachtfeld befinden. Es reicht nicht aus wenn sich nur der Mittelpunkt auf dem Schlachtfeld befindet.

Ein Held kann das Schlachtfeld nicht verlassen, es sei denn ein Szenario erlaubt dies.

Basenbeschreibung

- MageKnight Figuren mit einer einzelnen runden Basis werden Helden (oder Figuren) genannt. Dies hat nichts mit der Fraktion der Heroes zu tun. Sie sind Figuren mit einer Kampfscheibe.
- MageKnight Figuren mit einer Erdnussförmigen Basis und einem Hufeisen als Bewegungssymbol werden berittene Helden genannt (oder berittene Figuren). Sie sind Figuren mit einer Kampfscheibe.
- MageKnight Figuren mit einer Faust als Schadenssymbol werden als Titanen (oder Titan Figuren) bezeichnet. Sie sind Figuren mit einer Kampfscheibe.
- MageKnight Figuren mit mehr als einer Kampfscheibe (welche man drehen kann) werden als Großfiguren (oder Figuren mit mehreren Kampfscheiben) bezeichnet.
- MageKnight Teile mit einem Turm (Befestigungssymbol) als Bewegungswert werden als Castle Sektionen (oder Castle Teile) bezeichnet. Dies sind weder Helden noch Figuren.
- Regeln die sich auf Figuren oder Helden beziehen gelten für alle oben angegebenen Helden oder Figuren.

Basenkontakt

Ein normaler Held kann maximal mit 6 Figuren in Basenkontakt sein. Ein berittener Held kann maximal mit 8 Figuren in Basenkontakt sein. Ein Held der mit der maximalen Anzahl an Figuren in Basenkontakt ist hat keinen gültigen Bewegungspfad außerhalb dieser Figuren, es sei denn er hat die Spezialfähigkeit Fliegen. Dies ist keine Sonderregel sondern durch die Geometrie der Figuren bedingt.

Basenkontakt und niedrige Mauern

Figuren die sich an einer niedrigen Mauer gegenüberstehen können Nahkampfangriffe gegeneinander durchführen, zählen jedoch nicht als in Basenkontakt.

Berittene Figuren

Berittene Figuren und Gelände

Eine Berittene Figur muss beim Betreten von schwierigem oder erhöhtem Gelände erst dann die Bewegung beenden wenn ihre Basis komplett im neuen Gelände ist. Wenn das neue Gelände schmal genug ist, kann eine Berittene Figur in einem Zug über das Gelände ziehen ohne anzuhalten weil Ihre Basis nie komplett im neuen Gelände ist.

Bewegung

Bewegung und Drehung

Um einen Helden zu drehen muss Ihm eine Bewegungsaktion gegeben werden es sein den er bekommt eine Gratisdrehung weil ein gegnerischer Held mit Ihm in Basenkontakt gezogen ist.

Bewegung und Großfiguren

Wenn eine Großfigur bewegt werden soll müssen zuerst alle Bewegungsaktionen an die Sektionen verteilt werden. Die Bewegungswerte werden dann aufaddiert und somit die Gesamtbewegungsreichweite für diesen Zug bestimmt. Nun stehen der Großfigur folgende Optionen offen:

1. Ohne die Ausrichtung zu verändern kann die Großfigur gerade rückwärts bewegt werden. Wenn Sie zum Beispiel Richtung Norden steht kann sie geradeaus Richtung Süden bewegt werden ohne die Ausrichtung zu ändern. [Diese Option steht Streitwagen nicht zur Verfügung.](#)
2. Die Großfigur kann um Ihren Mittelpunkt gedreht werden und dann geradeaus nach vorne bewegt werden. Wenn die Figur beispielsweise nach Norden steht kann sie nach Westen gedreht und dann geradeaus nach Westen bewegt werden.

In beiden Fällen muss sich die Großfigur in einer geraden Linie bewegen und kann am Ende der Bewegung nicht beliebig ausgerichtet werden. Die Drehung vor der Bewegung einer Großfigur zählt als Teil der Bewegungsaktion und verringert nicht die Gesamtreichweite die die Figur in diesem Zug ziehen kann.

Eine Großfigur kann einer Sektion die einen Bewegungswert von 0 (oder einen Schädel) hat eine Bewegungsaktion geben um sich auf der Stelle zu drehen. Die Großfigur dreht sich und bewegt sich 0 Zoll vorwärts.

Es ist zu beachten das die Benutzung der Bewegungsschablone ein einfacher Weg ist um die Bewegung vorab zu simulieren und erst wenn alle Spieler übereinstimmen das der Zug legal ist wird die Figur an der neuen Stelle platziert und die Schablone vom Spielfeld entfernt.

Bewegungsdefinition

Ein Held gilt als bewegt, wenn sich der Mittelpunkt seiner Basis oder seine Blickrichtung zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels verändert hat (außer bei einer Gratisdrehung). Ein bewegter Held muss nicht zwangsweise eine Bewegungsaktion erhalten haben. Jedesmal wenn ein Held auf dem Spielfeld platziert wird (z.B. durch Nekromantie), sein Mittelpunkt die Position wechselt (z.B. durch eine Bewegungsaktion oder Magische Levitation) oder seine Ausrichtung ändert (z.B. durch eine Bewegungsaktion oder nach einem misslungenen Lösungsversuch) zählt er als bewegt. Dies ist sehr wichtig da einige Effekte und Spezialfähigkeiten nur nach einer Bewegung anwendbar sind.

Bewegungspfad

Der Bewegungspfad eines Helden muss keine gerade Linie sein, sollte jedoch den Pfad den die Figur nimmt exakt beschreiben. Der Bewegungspfad darf kürzer als der Bewegungswert des Helden sein. Der Bewegungspfad der durch das flexible Lineal bestimmt wird darf weder blockierendes Gelände überqueren noch die Basen anderer Figuren. Es ist nicht notwendig das der Bewegungspfad breit genug ist für die Basis des bewegten Helden ist, jedoch muss am Ende der Bewegung genug Platz für die Basis sein.

Um ein extremes Beispiel zu nennen: Der Bewegungspfad eines Helden kann zwischen 2 Figuren hindurchführen die 1/16 Zoll weit entfernt stehen, solange die beiden Figuren keinen Basenkontakt haben.

Bewegungsformationen

Bewegungsformationen und Conquest

In Conquest können Figuren mit Sturmangriff, Schnellschuss oder Fliegen diese Spezialfähigkeiten in einer Formation einsetzen, wenn alle Mitglieder der Formation über die gleiche Spezialfähigkeit verfügen. Die Angriffsoption von Sturmangriff oder Schnellschuss darf nicht in einer Formation eingesetzt werden.

Bewegungsformationen und Spezialfähigkeiten

Ein Held der eine Bewegungsaktion ausführt um eine Spezialfähigkeit anzuwenden die den Zusatz „...ohne ihn jedoch zu bewegen...“ (z.B. Magische Levitation, Nekromantie, Regeneration) enthält kann niemals Teil einer Bewegungsformation sein und muss auch keinen Lösungsversuch unternehmen.

Bewegungsformationen und Stangenwaffe

Aktionsmarken werden zu allen Figuren der Bewegungsformation gelegt sobald die Formation erklärt wurde. Danach werden die Helden einzeln bewegt, so wie es auf dem Diagramm in den Regeln erklärt wird. Sobald ein Teilnehmer der Formation mit einem gegnerischen Helden mit der Spezialfähigkeit Stangenwaffe in Basenkontakt zieht und dieser, nach einer möglichen Gratisdrehung seinen Blickwinkel in Basenkontakt zu dem heranziehenden Helden hat tritt der Stangenwaffeneffekt ein und die Aktion dieses Helden ist beendet. Dies ist auch der Fall wenn der heranziehende Held keinen Schaden erhalten hat (z.B. durch Zähigkeit oder Unverwundbarkeit). Die restlichen Figuren der Formation bewegen sich dann normal weiter.

Blind Bases

Blind Bases

Um zu prüfen ob am neuen Standort einer Figur genügend Platz vorhanden ist oder ob eine Bewegung legal ist können so genannte Blind Bases verwendet werden. Basen von der die Figur abgebrochen wurde.

Castle Sektionen

Ausgeschaltete Castle Sektionen und Unverwundbarkeit oder Zähigkeit

Wenn eine Castle Sektion ausgeschaltet wird so erhalten alle Helden die sich auf dieser Sektion befinden 1-6 Klicks Schaden. Dies ist kein Angriff oder eine Spezialfähigkeit. Dieser Schaden kann nicht durch Unverwundbarkeit oder Zähigkeit verhindert werden.

Castle Sektionen und Aufstellungszone

Als Aufstellungszone des Castle Spielers zählt alles was die Castle Sektionen berührt. Kein Held es Castle Spielers darf innerhalb von 30 Zoll an die Aufstellungszone des Gegners platziert werden. Die Helden des Castles Spielers dürfen das Spiel auf den Castle Sektionen beginnen. Alle Helden des Castle Spielers

müssen entweder in Kontakt mit den Castle Sektionen oder auf ihnen platziert werden können. Ist dies nicht der Fall so hat der Castle Spieler eine ungültige Armee aufgestellt und verliert das Spiel automatisch.

Castle Sektionen und Basenkontakt

Castle Sektionen zählen nie als in Basenkontakt mit einer Figur, weder freundlichen noch feindlichen. Da nie ein Basenkontakt besteht können sie nicht durch den übertragenen Schaden von Feuer/Blitz beschädigt werden oder diesen selbst übertragen oder Magisch Verstärkt werden und es funktioniert auch keine andere Spezialfähigkeit die Basenkontakt voraussetzt.

Castle Sektionen und Fernkampfangriffe

Castle Sektionen können selbst Fernkampfangriffe ausführen oder Ziel von Fernkampfangriffen sein auch wenn eine gegnerische Figur sie berührt da sie nie als in Basenkontakt zählen. Gegnerische Figuren können selbst Fernkampfangriffe ausführen oder Ziel von Fernkampfangriffen sein auch wenn sie eine Castle Sektion berühren da sie nie als in Basenkontakt zählen.

Castle Sektionen und Fernkampfformationen

Alle Mitglieder einer Fernkampfformation müssen fähig sein die Castle Sektion anzugreifen. Dies kann unterschiedlich Gründe haben.

Beispiel: Eine Fernkampfformation bestehend aus einem Helden mit Magischer Schuss, einem Helden mit Durchschlagskraft und 2 Helden mit einem Schadenswert von je 4 können zusammen eine Castle Sektion angreifen.

Helden mit Durchschlagskraft oder Magischer Schuss können Teil einer Fernkampfformation sein die eine Castle Sektion angreift wenn sie die Spezialfähigkeit nicht abgeschaltet haben. Obwohl nur der Primäre Angreifer Spezialfähigkeiten einsetzen darf so ermöglichen die Spezialfähigkeiten der Unterstützer doch dass sie mit angreifen dürfen. Helden mit Schockwelle können nicht Teil einer Fernkampfformation sein die eine Castle Sektion angreift.

Castle Sektionen und Rammen

Castle Sektionen können nie durch Rammen einen Klick Schaden bekommen da sich die Angreifende Figur nicht in Basenkontakt mit der Castle Sektion befinden kann. Allerdings können Helden die über Rammen verfügen und dies nicht abgeschaltet haben einen Nahkampfangriff auf die Castle Sektion ausführen.

Castle Sektionen und Schockwelle

Ein Held kann die Castle Sektion auf der er sich befindet mit Schockwelle angreifen. Schockwelle überschreibt die Regel die dies normal verbietet.

Changelings

Changelings in Unlimited und Conquest Spielen

Mage Spawn Changeling Schatzkisten dürfen in Unlimited und Conquest Spielen nicht eingesetzt werden.

Demoralisiert

Demoralisiert und Conquest

Figuren die Demoralisiert sind nachdem sie Schaden genommen haben werden sofort vom Schlachtfeld entfernt und es werden Siegpunkte verteilt als ob sie ausgeschaltet worden wären. Figuren die Demoralisiert sind nachdem sie geheilt wurden bleiben auf dem Schlachtfeld. Figuren die Demoralisiert sind nachdem die 1 – 6 Klicks gegen den Uhrzeigersinn bedingt durch Nekromantie bekommen haben können ins Spiel zurückkehren. Figuren deren Startposition bereits Demoralisiert zeigt können platziert werden und bleiben im Spiel solange sie die Startposition behalten.

Demoralisiert und Formationen

Ein demoralisierter Held kann nicht Teil einer Fern- oder Nahkampfformation sein. Er kann jedoch an einer Bewegungsformation teilnehmen.

Demoralisiert und Magische Levitation

Ein demoralisierter Held kann mittels Magischer Levitation in Basenkontakt mit einem gegnerischen Helden bewegt werden. Diese Bewegung zählt für den levitierten Helden als nicht freiwillig.

Explosivschaden

Explosivschaden

Explosiv-Schaden ist keine Spezialfähigkeit und ist nicht optional. Wenn eine Figur das entsprechende Symbol auf seiner Basis hat fügt sie IMMER Explosiv-Schaden zu.

Explosivschaden und Tarnung

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Tarnung kann nicht Ziel eines Fernkampfes mit Explosiv-Schaden sein wenn die Schusslinie durch schwieriges Gelände hindurchführt. Wenn jedoch ein legales Ziel erfolgreich von einem Angriff mit Explosiv-Schaden getroffen wurde erleiden alle Figuren im Umkreis von 3 Zoll zu diesem Ziel einen Klick Schaden und Tarnung bietet keinen Schutz gegen diesen Schaden.

Explosivschaden und Unsichtbarkeit

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Unsichtbarkeit kann nicht Ziel eines Fernkampfes mit Explosiv-Schaden sein. Wenn jedoch ein legales Ziel erfolgreich von einem Angriff mit Explosiv-Schaden getroffen wurde erleiden alle Figuren im Umkreis von 3 Zoll zu diesem Ziel einen Klick Schaden und Unsichtbarkeit bietet keinen Schutz gegen diesen Schaden.

Fernkampf

Fernkampf und Schaden auf Mehrere Ziele

Wenn mehrere Ziele von einem Fernkampf getroffen werden wird der Schaden auf 1 Klick reduziert. Dies bedeutet das man einfach davon ausgeht das anstatt des normalen aufgedruckten Schadenswerts eine 1 da steht. Dieser Wert kann z.B. mit Magischer Verstärkung, Kritischen Treffern u.s.w. wieder erhöht werden.

Fernkampfformationen

Fernkampfformationen

Alle Figuren einer Fernkampfformation müssen eine gültige Fernkampffaktion bekommen dürfen. Sie dürfen nicht demoralisiert oder angetrieben sein, sie dürfen keinen Gefangenen haben und sie dürfen diese Runde noch keine andere Aktion bekommen haben. Sie müssen eine gültige Schusslinie zu der Figur haben die die Formation angreifen will.

Fernkampfformationen und Schockwelle

Eine Fernkampfformation kann nur angewandt werden wenn Sie nur eine Figur betrifft. Bei einem Angriff mit Schockwelle würden zumindest die 2-4 anderen Teilnehmer der Formation betroffen. Somit kann Schockwelle nicht in einer Fernkampfformation eingesetzt werden.

Feuer/Blitz

Feuer/Blitz und Durchschlagskraft

Die Spezialfähigkeit Durchschlagskraft hat nur Auswirkungen auf das Hauptziel eines Angriffes mit Feuer/Blitz, nicht auf die Figuren die mit dem Hauptziel in Basenkontakt stehen.

Wenn ein Held sowohl das Hauptziel ist als auch vom selben Angriff nochmals betroffen (siehe „Feuer/Blitz und Mehrere Ziele“) wird seine Panzerung, Unverwundbarkeit und Zähigkeit für den gesamten Angriff ignoriert.

Beispiel: Spieler 1 setzt Tezlas Faust (rechte Sektion) ein um einen Fernkampf mit Feuer/Blitz und Durchschlagskraft auf die Figuren von Spieler 2 auszuführen. Spieler 2 hat 3 Trolle in Formation ABC stehen. Alle Trolle haben Zähigkeit.

Spieler 2 deklariert Trolle A und B als Ziele und würfelt hoch genug das alle Trolle getroffen werden.

A: 1 Klick von direkten Angriff und 1 Klick weil B getroffen wurde. Weil A ein Hauptziel war und der Angreifer die Spezialfähigkeit Durchschlagskraft hat wird dessen Zähigkeit ignoriert, somit bekommt A 2 Klicks Schaden.

B: Genau wie A bekommt auch B 2 Klick Schaden.

C: C bekommt nur Schaden durch den Basenkontakt mit B, somit 1 Klick. Da C auch nicht das Hauptziel eines Angriffes war wird noch 1 Klick für Zähigkeit abgezogen und bekommt somit 0 Schaden.

Feuer/Blitz und Figuren auf Castle Sektionen

Wenn eine Figur auf einer Castle Sektion Ziel eines Angriffes mit Feuer/Blitz ist werden auch alle Figuren die sich mit ihr in Basenkontakt befinden davon betroffen, die Castle Sektion allerdings nicht.

Feuer/Blitz und Großfiguren

Ein Angriff mit Feuer/Blitz auf eine Großfigur betrifft nur die aktive Sektion durch die die Schusslinie führt und alle mit dieser Sektion in Basenkontakt befindlichen Figuren. Sollte die Schusslinie durch eine inaktive Sektion führen kann der Angreifer eine andere Sektion wählen die betroffen ist. Der Schaden kann nicht auf andere Sektionen übertragen werden (Sektionen befinden sich nicht in Basenkontakt zueinander) und auch nicht auf Figuren die mit anderen Sektionen in Basenkontakt sind.

Feuer/Blitz und Langreichweitenangriffe

Wenn Feuer/Blitz in Zusammenhang mit der doppelten Reichweite eines Angriffes Großfigur auf Großfigur eingesetzt wird, wird der Schadenswert von 1 benutzt und nicht der um 2 verringerte Schadenswert der Großfigur. Dieser Schaden kann jedoch durch Magische Verstärkung oder einen Kritischen Treffer erhöht

werden.

Feuer/Blitz und Magische Rache

Wenn ein Held mit Magischer Rache übertragenen Schaden aus einem Angriff mit Feuer/Blitz erhält so verursacht er einen Klick Schaden bei dem Angreifer. Ein Held der von einem Angriff mit Feuer/Blitz mehrfach betroffen ist (siehe „Feuer/Blitz und Mehrere Ziele“) verursacht so trotzdem nur einen Klick Schaden. Mehrere Helden mit Magischer Rache die in einem solchen Angriff Schaden nehmen verursachen ihren Schaden gleichzeitig aber getrennt. Sollte der Angreifer über Zähigkeit oder Unverwundbarkeit verfügen so nimmt er keinen Schaden.

Feuer/Blitz und Mehrere Ziele

Ein Held mit mehreren Fernkampfzielen kann Feuer/Blitz auf jedes Ziel anwenden.

Feuer/Blitz auf mehrere Ziele ist immer noch ein Angriff. Sollte ein Held zweimal von diesem einen Angriff betroffen werden (z.B. Einmal als Hauptziel und einmal in Basenkontakt zum Hauptziel) bekommt er auch 2 Klick Schaden. Allerdings werden alle Modifikatoren (z.B. Zähigkeit, Unverwundbarkeit, Magische Verstärkung) erst verrechnet wenn der gesamte Angriff angerechnet wurde.

Beispiel: Spieler 1 benutzt seinen Hierophanten um die Trolle von Spieler 2 anzugreifen. Der Angriff erfolgt mit Feuer/Blitz. Die Trolle von Spieler 2 stehen in Formation ABCD. Alle Trolle haben Zähigkeit.

Spieler 1 erklärt Trolle B und C als Ziele. Der Angriffswurf ist hoch genug um alle Ziele zu treffen. Trolle A und D bekommen je 1 Klick Schaden weil Sie in Basenkontakt zu einem Hauptziel stehen, dieser Klick wird aber durch die Zähigkeit wieder abgezogen, somit bekommen sie 0 Schaden.

Trolle B und C bekommen je einen Klick weil Sie das Hauptziel sind + 1 Klick weil Sie in Basenkontakt zu einem Hauptziel stehen. Von diesen 2 Klicks wird noch der 1 Klick Zähigkeit wieder abgezogen, somit bekommen sie je 1 Klick Schaden.

Wäre der Würfelwurf eine 12 gewesen wäre die Schadensverteilung folgendermaßen gewesen:

A und D: 1 Klick Feuer/Blitz übertragen + 1 Klick Kritischer Treffer – 1 Klick Zähigkeit = 1 Klick

B und C: 1 Klick Feuer/Blitz Hauptziel + 1 Klick Feuer/Blitz übertragen + 1 Klick Kritischer Treffer – 1 Klick Zähigkeit = 2 Klick

Feuer/Blitz und Modifikationen

Nur das Ziel eines Angriffes mit Feuer/Blitz kann den Bonus durch Gelände, den Höhenvorteilsbonus oder den Befestigungsbonus erhalten, die betroffenen Figuren nicht.

Feuer/Blitz und Panzerung

Alle Figuren mit Panzerung die durch einen Angriff mit Feuer/Blitz betroffen sind können 2 zu ihrem Verteidigungswert addieren.

Feuer/Blitz und Schusslinie

Eine Schusslinie muss nur zu dem eigentlichen Ziel des Angriffes mit Feuer/Blitz bestehen, nicht zu den anderen Figuren die vom den Angriff ebenfalls betroffen sind. Diese nur von dem übertragenen Schaden betroffenen Figuren können sich auch außerhalb der Reichweite des Schützen oder hinter blockierendem Gelände befinden. Gelände-Modifikatoren haben keinen Einfluss auf den Verteidigungswert dieser Figuren, jedoch kommen Modifikatoren die Schaden vermindern zum Einsatz.

Feuer/Blitz und Schwimmer

Alle Figuren mit Schwimmer die durch einen Angriff mit Feuer/Blitz betroffen sind und deren Mittelpunkt sich in Wassergelände befindet können 2 zu ihrem Verteidigungswert addieren.

Feuer/Blitz und Unsichtbarkeit

Unsichtbarkeit schützt einen Helden nicht wenn er sich in Basenkontakt mit einem Helden befindet der das Ziel eines Angriffes mit Feuer/Blitz ist.

Feuer/Blitz und Unverwundbarkeit

Alle Figuren mit Unverwundbarkeit die durch einen Angriff mit Feuer/Blitz betroffen sind können 2 zu ihrem Verteidigungswert addieren.

Feuer/Blitz und Wächter

Ein Wächter kann nicht das Ziel eines Angriffes mit Feuer/Blitz sein, sehr wohl aber von ihm betroffen werden wenn er in Basenkontakt zu einem Ziel steht.

Figuren

Figuren und Modifikationen

Für offizielle Spiele (z.B. gerankte oder Qualifikationsturniere) sind nur original Mage Knight Figuren (auch Painters Edition) und deren Mage Knight: Metal Equivalent zugelassen um allen Spielern zu

ermöglichen auf einen Blick die gegnerischen Helden zu identifizieren. Die Figuren dürfen jedoch beliebig bemalt oder mit weiteren Details versehen werden. Die Farben des Ranges einer Figur müssen hierbei nicht erhalten bleiben da die Sterne auf der Basis als Identifikation ausreichen.

An der Figur dürfen kleinere Modifikationen durchgeführt werden, solange die Identität der Figur nicht verdeckt wird.

Bei Turnieren ist es dem zuständigen Warlord gestattet, Figuren die so angemalt wurden das man die Werte nicht erkennt, oder dazu führen kann das andere Spieler die Figur verwechseln vom Turnier ausschließen.

Der Warlord hat in dieser Sache die letzte Entscheidungsgewalt.

Legale Figuren

Alle Figuren sind zu offiziellen Turnieren zugelassen solange die Sammelnummer auf der Basis mit der auf der Kampfscheibe (neben der letzten Reihe Totenköpfe) übereinstimmt und sie nicht den Aufdruck Demo enthält.

Vor einem Turnier ist es die Aufgabe des zuständigen Warlords alle Figuren auf Ihre Gültigkeit zu überprüfen und eventuell ungültige Figuren vom Turnier auszuschließen.

Der Warlord hat in dieser Sache die letzte Entscheidungsgewalt.

Einzige Ausnahme von dieser Regel ist zur Zeit der Weihnachtsmann „Santa Claus“. Er hat weder eine grüne Startposition noch eine Level Aufdruck.

LE Figuren (Promos) sind Turnierlegal sobald sie den Spielern zur Verfügung stehen.

MageKnight Metal und Painters Edition

Alle Mage Knight Metal und Painters Edition Figuren können für offizielle Spiele genutzt werden wenn Sie auf der entsprechenden Basis aufgebracht wurden. Wenn man z.B. einen Mage Knight Metal Steam Golem benutzen will, muss man vorher einen Rebellion oder Unlimited Steam Golem besitzen, die Plastik Figur von der Basis lösen, den Metal Steam Golem aufkleben und nach Wunsch bemalen.

Flinkheit

Flinkheit und Aktionsmarker

Ein Held mit Flinkheit kann eine Bewegungsaktion ausführen ohne das diese gegen das Limit der Aktionen pro Zug gezählt wird. Trotzdem gilt Sie als normale Aktion. Der Held wird markiert und kann keine weitere Aktion in diesem Zug ausführen.

Flinkheit und Spezialfähigkeiten

Ein Held mit Flinkheit kann seine „freie“ Bewegungsaktion benutzen um eine Spezialfähigkeit zu aktivieren die den Zusatz „...ohne ihn jedoch zu bewegen...“ enthält (z.B. Magische Levitation, Nekromantie, Regeneration). Zurzeit gibt es keine solche Figur.

Formationen

Formationen und Elitekrieger

Wenn eine Formation einen Elitekrieger enthält muss sichergestellt sein das alle Figuren in der Formation ein gemeinsames Fraktionssymbol haben.

Beispiel: Eine Troll Brawler (EL), Troll Gunner (AG\EL), Corrupted Priest (EL\NS) Formation ist legal. Alle haben das Symbol der Elementar Liga. Eine Troll Brawler (EL), Troll Gunner (AG\EL), Golem Mechanic (AG\BPR) Formation ist nicht legal. Es gibt kein Fraktionssymbol das bei ALLEN gleich ist.

Gefangennahme

Gefangennahme und Aufstellungszone

Um die doppelten Siegpunkte für einen Gefangenen zu bekommen muss sich der Mittelpunkt des Gefangenen in der Aufstellungszone des Spielers befinden der den Wächter kontrolliert.

Gefangennahme und Ausweichen

Eine erfolgreiche Gefangennahme wird genauso durch Ausweichen verhindert wie ein normaler Angriff auch. Bei einem Würfelwurf von 4, 5 oder 6 gilt der Angriff als fehlgeschlagen.

Gefangennahme und Bewegungsformationen

Ein Wächter kann Teil einer Bewegungsformation sein. Ein Wächter und sein Gefangener hat den niedrigeren von beiden Bewegungswerten. Wenn also zum Beispiel alle Figuren einer Formation einen Bewegungswert von 8 haben, einer der Helden jedoch einen Gefangenen hat der einen Bewegungswert von 4 hat, verringert sich der Bewegungswert aller Mitglieder der Formation auf 4.

Gefangene sind nicht Mitglied einer Formation bewegen sich aber immer mit Ihrem Wächter. Sie zählen somit auch nicht gegen das Limit von 5 Figuren pro Bewegungsformation.

Gefangennahme und Explosivschaden

Ein Gefangener kann nie Explosivschaden erhalten. Ein Wächter wird jedoch normal von Explosivschaden beschädigt.

Gefangennahme und Freilassen von Gefangenen

Ein Wächter kann einen Gefangenen selbst weder frei lassen noch an einen anderen Helden übertragen. Es ist zu beachten das ein Wächter der die Spezialfähigkeit Wildheit oder Unverwundbarkeit bekommt seinen Gefangenen automatisch frei lässt und ein Wächter der Berserker bekommt eliminiert seinen Gefangenen.

Gefangennahme und Gewaltmarsch

Gefangene zählen nicht als Bestandteil einer Bewegungsformation und können somit auch nicht den Bewegungswert eines Helden mit Gewaltmarsch benutzen.

Alle Figuren in einer Bewegungsformation mit einem Helden mit Gewaltmarsch benutzen dessen Bewegungswert. Alle Modifikationen, wie zum Beispiel die Anpassung auf den niedrigeren Bewegungswert eines Wächters oder seines Gefangenen passiert danach. Wenn dies alles verrechnet wurde kann die gesamte Formation maximal die Reichweite des niedrigsten Bewegungswertes ziehen.

Beispiel: Ein Spieler erklärt eine Formation aus 2 Helden mit Bewegung 8, einem Helden mit Bewegung 6 und einem Helden mit Gewaltmarsch und Bewegung 10. Einer der Helden mit Bewegung 8 hat einen Gefangenen der Bewegung 9 hat. Alle Helden entscheiden sich nun den Bewegungswert des Helden mit Gewaltmarsch zu benutzen (10). Nun bekommt der Wächter seinen übernommenen Bewegungswert von 10 auf 9 (den Bewegungswert des Gefangenen) reduziert. Somit kann die ganze Formation maximal 9 Zoll weit ziehen.

Gefangennahme und Gratsdrehung

Ein Gefangener kann keine Gratsdrehung auslösen weil er weder eine freundliche noch eine gegnerische Figur ist.

Gefangennahme und Magische Rache

Eine Gefangennahme fügt keinen Schaden zu, also wird Magische Rache auch nicht ausgelöst.

Gefangennahme und Niedrige Mauern

Eine Gefangennahme über eine niedrige Mauer ist möglich. Ist die Gefangennahme erfolgreich muss der Gefangene sofort in Basenkontakt mit dem Wächter gebracht werden (also auf die andere Seite der Mauer). Ist dies nicht möglich (z.B. weil der Wächter von Figuren umgeben ist) darf die Gefangennahme nicht ausgeführt werden.

Gefangennahme und Platzierung von Gefangenen

Die Position und Ausrichtung eines Gefangenen kann nur geändert werden wenn sich der kontrollierende Held (Wächter) bewegt. Siehe Bewegungsdefinition.

Gefangennahme und Rundumschlag

Ein Held der bei einem Nahkampfangriff die Spezialfähigkeit Rundumschlag benutzt darf keins der Ziele gefangen nehmen. Ein Held kann niemals mehr als einen Gefangenen gleichzeitig haben und ei Angriff muss entweder Schaden zufügen oder eine Gefangennahme zum Ziel haben, nicht beides gleichzeitig.

Gefangennahme und Schockwelle

Ein Wächter kann das Ziel eines Angriffes mit Schockwelle sein. Schockwelle ist hier ein Spezialfall der die normalen Regeln außer Kraft setzt.

Einem Gefangenen kann niemals Schaden durch Schockwelle zugefügt werden.

Gefangennahme und Spielende

Wie sowohl in den Unlimited Regeln als auch in den allgemeinen Turnierregeln festgelegt endet das Spiel SOFORT wenn ein Spieler keine Figuren mehr auf dem Spielfeld hat die nicht demoralisiert oder gefangen sind. Die Spieler sollten darauf achten das sie eine Gefangennahme nur durchführen wenn Sie dadurch das Spiel auch gewinnen.

Gefangennahme und Sturmangriff oder Schnellschuss

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Sturmangriff oder Schnellschuss der einen Gefangenen kontrolliert (Wächter) kann sich bis zum doppelten des niedrigeren der beiden Bewegungswerte bewegen.

Beispiel: Wenn ein Held mit dem Bewegungswert 7 die Spezialfähigkeit Schnellschuss einsetzt und sein Gefangener einen Bewegungswert von 6 hat darf sich der Wächter $(2 \times 6) = 12$ Zoll weit bewegen.

Ein Held der einen Gefangenen kontrolliert darf die Angriffsoption von Schnellschuss und Sturmangriff nicht benutzen.

Wenn ein Gefangener mit Schnellschuss oder Sturmangriff während des Zuges des Spielers, der diese Figur kontrolliert, befreit wird darf er nicht die Angriffsoption verwenden. Die Figur hat den Zug in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur begonnen. Selbst wenn der Gefangene nicht als freundliche oder gegnerische Figur angesehen wird ist doch der Wächter immer noch gegnerisch gegenüber dem Gefangenen.

Gelände

Erhöhtes Gelände und Schusslinie

Die Schusslinie eines Helden der auf erhöhtem Gelände steht und auf einen Helden schießt der auf einer niedrigeren Höhe steht wird nicht durch das Gelände blockiert auf dem der Schütze steht. Wenn ein weiteres erhöhtes Geländeteil oder ein blockierendes Geländeteil in der Schusslinie liegt ist diese blockiert.

Auch wenn erhöhte Geländeteile klar abgegrenzte Ränder haben und oben flach sind so repräsentieren sie doch einen konisch geformten Hügel mit sanft ansteigenden Seiten.

Gelände Größen

Spieler können außerhalb von offiziellen Turnieren natürlich die Standardgeländeteile verwenden. Möchten Sie dies allerdings nicht tun sollten sie folgende Regeln beachten: Geländeteile sollten zwischen 16 und 64 Quadratzoll haben, nicht mehr als 10 Zoll in einer Dimension und nur aus einem Geländetyp bestehen. Niedrige Mauern sind 1 Zoll breit und müssen daher 2 „Arme“ haben um die 16 Quadratzoll zu erreichen.

Geländeteile

Nur die Standardgeländeteile die man als PDF Dateien unter Regel / Downloads auf www.mageknight.de runterladen kann sind für offizielle Turniere und Szenarios zugelassen. Es ist zu beachten das beim Ausdrucken jede Anpassung an den Drucker oder die Papiergröße auszuschalten ist damit die Geländeteile den aufgedruckten Ausmaßen entsprechen.

Die Geländeteile können auch anders bemalt, modifiziert oder dreidimensional gemacht werden, dabei darf aber die Größe, Form und der Typ nicht geändert werden. Zusätzlich muss gewährleistet sein das Figuren beliebig auf dem Gelände platziert werden können. Modellbäume für Modelleisenbahnen geben schwierigem einen besonderen Flair, aber man sollte diese Bäume nicht festkleben. Wenn eine Figur genau dort platziert werden soll wo sich ein Baum befindet kann man so einfach den Baum weg nehmen.

Der Umriss und der Typ bestimmen die Auswirkung des Geländes, alles andere dient nur zur Verschönerung.

Wassergelände

Ein Wassergelände muss als seichtes oder tiefes Wasser deklariert werden wenn es in den Geländepool platziert wird.

Gift

Gift und Niedrige Mauern

Helden auf gegenüberliegenden Seiten einer niedrigen Mauer gelten als nicht in Basenkontakt zueinander. Somit hat Gift in dieser Situation keine Auswirkung.

Gratisdrehung

Gratisdrehung

Ein Held darf immer dann eine Gratisdrehung ausführen wenn eine gegnerische Figur sich bewegt und nach dieser Bewegung in Basenkontakt mit dem Helden ist. Ein Held der eine Gratisdrehung ausführt gilt nicht als bewegt.

Drehungen nach einem erfolglosen Lösungsversuch und solche die die Spezialfähigkeit Leichtfüßigkeit ermöglichen zählen nicht als Gratisdrehungen.

Ein Held kann jedes Mal wenn ein gegnerischer Held sich mit ihm in Basenkontakt bewegt eine Gratisdrehung ausführen. Wenn sich zum Beispiel eine Bewegungsformation aus 4 gegnerischen Figuren sich mit ihm in Basenkontakt begibt (Eine nach der Anderen) so hat er 4-mal die Gelegenheit zu einer Gratisdrehung. Sollte er auf eine dieser Gratisdrehungen verzichten so hat das keine Auswirkung auf weitere mögliche Gratisdrehungen.

Gratisdrehung und Blickwinkel

Ein Held der eine Gratsdrehung durchführt muss einen Teil seines Blickwinkels in Basenkontakt zu dem Helden bringen der die Gratsdrehung verursacht hat. Ein Held kann auch dann eine Gratsdrehung ausführen wenn der gegnerische Held Basenkontakt mit seinem Blickwinkel herstellt.

Gratsdrehung und Rammen

Führt eine Figur mit der Spezialfähigkeit Rammen die in Basenkontakt zu einem gegnerischen Helden steht eine Gratsdrehung aus so verursacht sie keinen Schaden durch Rammen.

Gratsdrehung und Spezialfähigkeiten

Bekommt ein Held der in Basenkontakt zu einem gegnerischen Helden ist eine Bewegungsaktion um eine Spezialfähigkeit zu aktivieren die den Zusatz „...ohne ihn jedoch zu bewegen...“ enthält, so verursacht er keine Gratsdrehung.

Gratsdrehung und Stangenwaffe

Führt eine gegnerische Figur die in Basenkontakt zu eine Helden mit Stangenwaffe steht eine Gratsdrehung aus so erhält sie keinen Schaden durch Stangenwaffe.

Großfiguren

Großfiguren und Gelände

Eine Großfigur muss beim Betreten oder Verlassen von schwierigem oder erhöhtem Gelände erst dann die Bewegung beenden wenn ihre Basis komplett im neuen Gelände ist. Wenn das neue Gelände schmal genug ist, kann eine Großfigur in einem Zug über das Gelände ziehen ohne anzuhalten weil Ihre Basis nie komplett auf in dem Gelände ist.

Großfiguren und Mehrere Fernkampfangriffe

Eine Großfigur kann niemals 2 mal vom selben Angriff getroffen werden, auch nicht wenn der Angreifer 2 Fernkampfziele bekämpfen kann. Der Grund hierfür ist das nur die Sektion getroffen werden kann durch die die Schusslinie führt.

Eine Ausnahme gibt es wenn die Sektion durch die die Schusslinie führt inaktiv ist . In diesem Fall kann der Angreifer aussuchen welche Sektion betroffen ist. Hat der Angreifer mehrere Fernkampfziele so kann er für das zweite Ziel eine andere Sektion auswählen wie für das Erste.

Beispielsweise könnte ein Held mit 2 Fernkampfzielen eine Großfigur nur einmal angreifen wenn die Schusslinie durch eine aktive Sektion führt und müsste sich als zweites Ziel eine andere Figur aussuchen. Würde die Schusslinie allerdings durch eine inaktive Sektion führen könnte der Angreifer mit beiden Schüssen die Großfigur angreifen und jeweils eine andere, aktive Sektion als betroffen auswählen.

Großfiguren und Rundumschlag

Rundumschlag hat keine Auswirkung wenn das einzige Ziel eine Großfigur ist und wird wie ein normaler Nahkampfangriff gehandhabt.

Großfiguren und Schockwelle

Ein Angriff mit Schockwelle hat nur Auswirkung auf die aktive Sektion durch die die Schusslinie führt, oder eine vom Angreifer auszusuchende Sektion wenn die Schusslinie durch eine inaktive Sektion führt. Auch alle anderen Figuren in Reichweite des Angreifers werden normal beeinflusst, jedoch nicht andere Sektionen der Großfigur.

Großfiguren und Stangenwaffe

Der Blickwinkel einer Sektion geht über die gesamte Länge der Außenseite der entsprechenden Sektion. Jede Sektion hat somit einen eigenen Blickwinkel. Wenn also eine Figur in Basenkontakt mit einer Sektion einer Großfigur zieht die über die Spezialfähigkeit Stangenwaffe verfügt bekommt die heranziehende Figur einen Klick Schaden. Die Großfigur muss hierfür keine Gratsdrehung ausführen. Siehe „Bewegungsdefinition“

Begibt sich eine gegnerische Figur in Basenkontakt mit der Trennlinie zwischen 2 Sektionen die beide über die Spezialfähigkeit Stangenwaffe verfügen bekommt die heranziehende Figur auch 2 Klicks Schaden. Dieser Schaden wird separat aber gleichzeitig verrechnet. Sollte die gegnerische Figur also über Zähigkeit oder Unverwundbarkeit verfügen erhält sie keinen Schaden.

Wenn eine Großfigur mit der Trennlinie zwischen 2 Sektionen in Basenkontakt mit einer Figur mit der Spezialfähigkeit Stangenwaffe geht und diese Figur nach ihrer möglichen Gratsdrehung den Blickwinkel auf die Großfigur gerichtet hat bekommen beide Sektionen einen Klick Schaden durch Stangenwaffe.

Wenn eine Sektion die Schaden durch Stangenwaffe bekommen würde inaktiv ist wird der Schaden nicht weiter verteilt.

Großfiguren und Weiterleiten von Angriffen

Ein Angriff gegen eine inaktive Sektion einer Großfigur wird auf eine aktive Sektion die der Angreifer bestimmen kann weitergeleitet. Die Sektion auf die weitergeleitet wird muss ein legales Ziel für diesen Angriff sein. Wenn der Angriff z.B. ein Fernkampfangriff ist kann er nicht auf eine Sektionen weitergeleitet werden die in Basenkontakt mit Figuren ist die freundlich gegenüber dem Angreifer sind. Sollte es keine legale Sektionen zum weiterleiten geben ist der Angriff nicht gültig. Siehe auch „Aktionen und Illegale Aktionen“.

Siegpunkte für Großfiguren

Wenn auf den Kampfscheiben einer Großfigur am Ende des Spiels 3 oder mehr Schädel zu sehen sind, so bekommt der Gegner des Spielers der Großfigur Siegpunkte in Höhe der Hälfte der Punktekosten (abgerundet) der Großfigur.

Sollte es mehrere Gegner geben so werden die Punkte gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt (abgerundet).

Wenn auf den Kampfscheiben einer Großfigur am Ende des Spiels 3 oder mehr Schädel zu sehen sind, so bekommt der Spieler der Großfigur Siegpunkte in Höhe der Hälfte der Punktekosten (abgerundet) der Großfigur anstatt die volle Punktzahl für eine nicht demoralisierte Figur zu bekommen.

Hero Fraktion

Heroes und Nekromantie

Wenn ein Held mit Nekromantie zurück ins Spiel gebracht wird wird er zunächst auf die Starteinstellung gebracht mit der er das Spiel begonnen hat und dann werden die 1-6 Klicks Schaden abgezogen.

Indirekter Beschuss

Indirekter Beschuss und Langreichweitenangriff

Helden die einen indirekten Fernkampfangriff durchführen können, können ebenfalls einen indirekten Langreichweitenangriff durchführen solange das Ziel für einen Langreichweitenangriff gültig ist. Die Schadens-Modifikatoren sind kumulativ, somit wird der Schadenswert um 3 reduziert. Negative Werte werden auf 0 gesetzt. Dieser Schaden kann allerdings auch wieder modifiziert werden.

Kampf

Kampf und Anwenden von Schaden

Schaden wird in folgender Reihenfolge angewandt:

Zunächst werden alle Modifikatoren die den Schadenswert erhöhen angewandt. Das beinhaltet Kritische Treffer und die Erhöhung durch Überraschungsangriff. Modifikatoren die den Schaden verdoppeln (z.B. Überraschungsangriff) werden vor denen angewandt die hinzuaddiert werden. Dann werden alle Modifikatoren angewandt die den Schaden senken.

Mehrere Schadensauswirkungen die zur gleichen Zeit eintreten aber separat angewandt werden können durch Zähigkeit oder Unverwundbarkeit reduziert werden. (Wie zum Beispiel 2 Klicks Schaden durch Gift), dies trifft nicht für mehrer Effekte die aus einer Angriffsaktion entstehen.

Kampf und Reihenfolge des Angriffes

Folgende Reihenfolge sollte bei der Abwicklung eines Kampfes eingehalten werden:

1. Dem Angreifer (oder Hauptangreifer einer Formation) wird eine Aktion gegeben.
2. Das Ziel (oder die Ziele) eines Angriffes werden bestimmt.
3. Wenn gewünscht kann eine Gefangennahme erklärt werden.
4. Jede Figur die zum Angriff beiträgt wird mit einer Aktionsmarke versehen.
5. Der angreifende Spieler entscheidet welche seiner optionalen Spezialfähigkeiten ausgeschaltet werden.
6. Der verteidigende Spieler entscheidet welche seiner optionalen Spezialfähigkeiten ausgeschaltet werden.
7. Es wird gewürfelt und das Ergebnis des Angriffes ermittelt.
8. Der Schaden wird errechnet und dem Ziel (den Zielen) zugefügt.
9. Effekte die durch den Angriff ausgelöst wurden (z.B. Vampirismus) werden angewandt.
10. Schaden durch Antreiben wird abgezogen.

Kritischer Patzer

Kritischer Patzer und Angriffsformationen

Würfelt man eine 2 beim Angriff mit einer Angriffsformation so bekommt nur der Hauptangreifer einen Klick Schaden.

Kritischer Patzer und Ausschalten von Figuren

Wird eine Figur durch einen kritischen Patzer ausgeschaltet so bekommt derjenige gegnerische Spieler die Siegpunkte gut geschrieben der dieser Figur als letzter Schaden zugefügt hat. Wurde dieser Figur

noch nie von einem gegnerischen Spieler Schaden zugefügt so werden die Punkte gleichmäßig auf alle gegnerischen Spieler verteilt (abgerundet).

Kritischer Patzer und Großfiguren

Der Schaden von einem kritischen Patzer betrifft die Sektion der Großfigur die den Angriff ausgeführt hat. Ein kritischer Patzer eines Streitwagens hat keinen Einfluss auf den Passagier.

Kritischer Patzer und Heilen

Wird bei einem Heilungsversuch eine 2 gewürfelt so ist die Heilung in jeden Fall misslungen und der Held der die Aktion zum Heilen bekommen hat erhält einen Klick Schaden. Dieser Klick Schaden kann nicht verhindert oder modifiziert werden, es ist immer ein Klick.

Kritischer Treffer

Kritischer Treffer und Ausweichen

Einem kritischen Treffer kann genau wie einem normalen Treffer ausgewichen werden. Ein Held mit der Spezialfähigkeit Ausweichen wird bei einem Würfelwurf von 4, 5 oder 6 nicht getroffen. Ein kritischer Treffer dem ausgewichen wird verwandelt sich nicht in einen kritischen Patzer.

Kritischer Treffer und Feuer/Blitz

Wenn bei einem Fernkampfangriff mit Feuer/Blitz eine 12 gewürfelt wird so gelten alle betroffene Figuren automatisch als getroffen und bekommen einen zusätzlichen Klick Schaden.

Kritischer Treffer und Heilung

Wenn bei einem Heilungsversuch eine 12 gewürfelt wird so gilt die Heilung automatisch als gelungen und das Ziel bekommt einen zusätzlichen Klick geheilt.

Kritischer Treffer und Überraschungsangriff

Der extra Klick Schaden von einem kritischen Treffer wird addiert nachdem der Schaden verdoppelt wurde. Ein kritischer Treffer erhöht nicht den Schadenswert sondern nur den ausgeteilten Schaden.

Leibwächter

Ketten-Leibwächter

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Leibwächter kann seinen Verteidigungswert an eine befreundete Figur weiter geben die ebenfalls über die Spezialfähigkeit Leibwächter verfügt und somit diesen neuen Verteidigungswert dann weitergeben kann.

Beispiel: Ein Elemental Priest mit einem Verteidigungswert von 18 und der Spezialfähigkeit Leibwächter kann seinen Verteidigungswert an eine Mending Priestess mit einem Verteidigungswert von 16 und der Spezialfähigkeit Leibwächter weiter geben. Sowohl ein Ranger mit einem Verteidigungswert von 15 der sich in Basenkontakt mit der Priestess als auch die Priestess selber können den Verteidigungswert des Elemental Priests verwenden. Dies wird Ketten-Leibwächter (Chain Defend) genannt.

Ein Held verliert nicht seine Verteidigungs-Spezialfähigkeit wenn er den Verteidigungswert eines Leibwächters benutzt. Andere Modifikatoren werden auf den neuen Verteidigungswert addiert.

Leibwächter und Gelände

Helden mit Leibwächter können Modifikatoren für Gelände oder Befestigungsbonus addieren nachdem sie ihren Verteidigungswert weiter gegeben haben, nicht vorher. Helden die den Verteidigungswert eines Leibwächters nutzen können Modifikatoren für Gelände oder Befestigungsbonus addieren nachdem sie den Verteidigungswert übernommen haben.

Leibwächter und Großfiguren

Eine Großfigur kann nur dann den Verteidigungswert einer Figur mit der Spezialfähigkeit Leibwächter benutzen wenn sich diese Figur in Basenkontakt mit der angegriffenen Sektion befindet.

Wenn eine freundliche Figur in Basenkontakt mit der Line zwischen zwei Sektionen ist wird angenommen dass sie mit beiden Sektionen in Basenkontakt ist.

Leibwächter und Schockwelle

Egal wer von der Spezialfähigkeit Leibwächter profitiert, solange der Held mit der Spezialfähigkeit Leibwächter nicht selbst Ziel des Angriffs mit Schockwelle ist funktioniert die Spezialfähigkeit.

Beispiel: Eine Mending Priestess mit einem Verteidigungswert von 16 und der Spezialfähigkeit Leibwächter ist in Basenkontakt mit einem Ranger mit einem Verteidigungswert von 15. Ein gegnerischer Ki Devil führt nun einen Angriff mit Schockwelle aus. Der Ranger ist innerhalb, die Priestess jedoch außerhalb der Reichweite des Angriffes. Somit funktioniert die Spezialfähigkeit Leibwächter der Priestess noch und der Ranger kann den Verteidigungswert von 16 benutzen.

Leibwächter und Spezialfähigkeiten

Helden mit Leibwächter können den Bonus durch andere Spezialfähigkeiten auf ihren Verteidigungswert addieren bevor sie diesen weiter geben. Modifikatoren die durch eine Spezialfähigkeit ausgelöst werden gelten nur für diese Aktion.

Beispiel: Eine Level 5 Pearl steht in einem Wassergelände in Basenkontakt mit einem Storm Golem der außerhalb des Wassers steht. Wenn nun der Storm Golem mit Feuer/Blitz angegriffen wird so würde Pearls Verteidigungswert um 2 erhöht und somit auf 20 steigen. Somit wäre der Verteidigungswert des Storm Golem 22 (+2 für Panzerung). Wenn nun der Storm Golem durch eine Nahkampfaktion angegriffen würde so wäre sein Verteidigungswert 18 da weder die Panzerung noch Schwimmer zur Anwendung kämen.

Helden können die Modifikatoren durch Gelände oder Befestigungsbonus nicht durch Leibwächter weiter geben.

Lösen

Lösen und Bewegungsformationen

Alle Helden in einer Bewegungsformation die sich zu Beginn der Aktion in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befinden müssen einen Lösungsversuch unternehmen bevor eine Figur bewegt wird. Alle Helden denen der Lösungsversuch gelungen ist dürfen sich bewegen, alle andern müssen ihre Position auf dem Schlachtfeld beibehalten. Am Ende der Bewegung müssen alle Teilnehmer der Formation noch eine gültige Formation bilden. Somit verankern die Figuren denen der Lösungsversuch nicht gelungen ist den Rest der Formation und behindern deren Bewegungsreichweite.

Lösen und Mehrere gegnerische Figuren

Pro Held ist nur ein Lösungsversuch notwendig, unabhängig davon mit wie vielen gegnerischen Figuren dieser Held in Basenkontakt ist. Wenn dieser eine Lösungsversuch gelingt kann der Held sich von allen Figuren lösen.

Lösen und Niedrige Mauern

Helden auf gegenüberliegenden Seiten einer niedrigen Mauer befinden sich nicht in Basenkontakt und somit ist auch kein Lösungsversuch erforderlich wenn einer der Helden eine Bewegungsaktion bekommt.

Lösen und Spezialfähigkeiten

Wenn eine Spezialfähigkeit mit dem Zusatz „...ohne Ihn jedoch zu bewegen“ eingesetzt wird, ist kein Lösungsversuch notwendig.

Magische Heilung

Magische Heilung und Basenkontakt

Magische Heilung kann eingesetzt werden wenn der Heiler sich in Basenkontakt mit dem Ziel befindet, solange keiner der beiden Figuren in Basenkontakt zu einer gegnerischen Figur ist.

Magische Heilung und Mehrere Ziele

Magische Heilung kann gegen Mehrere Ziele eingesetzt werden wenn der Held über die entsprechende Anzahl an Fernkampfzielen verfügt.

Wenn eine Magische Heilung mehr als ein Ziel trifft, wird der Würfelwurf um zu ermitteln wie viele Klicks geheilt werden jede Figur getrennt durchgeführt.

Magische Levitation

Magische Levitation und Abschüttelschaden

Ein magisch levitierter Held muss keinen Lösungsversuch unternehmen. Ein berittener Held der mit magischer Levitation bewegt wird verursacht somit keinen Abschüttelschaden.

Magische Levitation und Lösungsversuche

Magische Levitation benötigt in keinen Fall einen erfolgreichen Lösungsversuch. Weder von dem Helden der die Magische Levitation einsetzt noch von dem Ziel das bewegt wird.

Magische Levitation und Platzieren von Figuren

Eine magisch levitierte Figur das nie so platziert werden das sie in blockierendes Gelände kommt, oder dort wo sie platziert wird nicht genügen Platz für sie oder einen eventuell vorhandenen Gefangenen ist. Ebenso darf sie nicht außerhalb des Spielfeldes platziert werden.

Magische Levitation und Rammen

Ein magisch levitierter Held zählt als bewegt und so kommt Rammen normal zum Einsatz.

Magische Levitation und Überraschungsangriff

Wenn ein Held mit Überraschungsangriff an eine gegnerische Figur levitiert wurde bekommt diese Figur eine Gratisdrehung da der Held keine Bewegungsaktion bekommen hat.

Magische Rache

Magische Rache und Schockwelle

Schockwelle ignoriert alle Spezialfähigkeiten der Ziele (außer Schwimmer). Somit wird auch die Magische Rache nicht ausgelöst.

Magische Rache und Spezialfähigkeiten

Magische Rache wird nur durch eine erfolgreiche Fern- oder Nahkampffaktion gegen einen Helden mit dieser Spezialfähigkeit ausgelöst.

Magische Rache und Unverwundbarkeit oder Zähigkeit

Mehrere Magische Rache Effekte passieren zur selben Zeit werden aber getrennt verrechnet. Hat das Ziel Zähigkeit oder Unverwundbarkeit bekommt es keinen Schaden.

Magische Resistenz

Magische Resistenz und befreundete Figuren

Magische Resistenz verhindert das eine Figur von Spezialfähigkeiten betroffen werden kann die das Wort Magisch (Magische, Magischer) im Text haben. Dabei ist es unerheblich ob die Figur freundlich oder feindlich ist.

Magische Verstärkung

Magische Verstärkung und Magische Heilung

Weder verursacht Magische Verstärkung zusätzlichen Klicks an Magischer Heilung noch fügt es dem Ziel der Magischen Heilung Schaden zu.

Magische Verstärkung und Magische Resistenz

Figuren mit Magischer Resistenz verursachen und erhalten keinen Schaden durch Magische Verstärkung.

Magische Verstärkung und Mehrere Ziele

Eine Fernkampffaktion gegen mehrere Ziele die magisch verstärkt wird, verursacht bei jedem Ziel einen Klick Schaden mehr, pro Held mit magischer Verstärkung der sich mit dem Schützen in Basenkontakt befindet. Ein Fernkampfangriff gegen mehrere Ziele reduziert den Schadenswert des Schützen auf 1, allerdings wird die magische Verstärkung auf den Schaden addiert der verursacht wird, nicht auf den Schadenswert.

Wenn z.B. ein Held einen Schadenswert von 4 hat und sich in Basenkontakt mit 3 befreundeten Helden befindet die über magische Verstärkung verfügen, so verursacht der Schütze bei einem einzelnen Ziel $4 + 3 = 7$ Klicks Schaden. Wenn dieser Held nun über 3 Pfeile verfügt, so kann er 3 Ziele angreifen und jeweils $1 + 3 = 4$ Schaden verursachen.

Magische Verwirrung

Magische Verwirrung und Optionale Spezialfähigkeiten

Ein Spieler kann die optionalen Spezialfähigkeiten einer seiner Figuren die das Ziel eines Angriffes mit Magischer Verwirrung ist ausschalten. Dies passiert im Allgemeinen um zu verhindern das der Gegner das volle Potential der Figur ausnutzen kann. Der Angreifer der Magische Verwirrung einsetzt kann keine optionale Spezialfähigkeit des Ziels ausschalten.

Magische Verwirrung und Fernkampfformationen

Nur der Primärangreifer einer Fernkampfformation kann Magische Verwirrung einsetzen. Obwohl das Ziel keinen Schaden bekommt zählt der Angriff trotzdem als schädlich im Sinne der Formationsregeln.

Magischer Frost

Magischer Frost und Fernkampf-Spezialfähigkeiten

Durch die Formulierung bei Magischer Frost „Wenn dieser Held eine Fernkampffaktion durchführt“ ist es mögliche Magischen Frost mit anderen Fernkampf-Spezialfähigkeiten zu kombinieren die es erfordern das man dem Helden eine Fernkampffaktion gibt. Der Effekt aus dem Magischen Frost kommt erst zur Anwendung wenn die Fernkampffaktion erfolgreich durchgeführt wurde.

Beispiel: Magischer Frost und Schockwelle. Die Reichweite für die Fernkampffaktion wird halbiert und es wird jede Figur betroffen die sich innerhalb dieser Reichweite befindet ohne den Blickwinkel des Schützen oder andere Figurenbasen zu berücksichtigen. Der Schaden des Angriffes wird auf 0 reduziert und jede so getroffene Figur bekommt eine Aktionsmarke (sofern sie nicht schon zwei hatte). Wenn sie bereits über eine oder zwei Aktionsmarken verfügt gilt sie als angetrieben und bekommt einen Klick Schaden.

Magischer Frost und MageKnight Dungeons

Wenn in einem Dungeons Spiel ein Ziel eines Angriffes mit Magischem Frost bereits einen Frostmarker hat so bekommt es keinen weiteren Marker.

Magischer Schuss

Magischer Schuss und Fernkampfformationen

Nur der Primärangreifer einer Fernkampfformation kann den Magischen Schuss einsetzen, alle anderen Teilnehmer der Formation müssen über eine gültige Schusslinie verfügen.

Magischer Schuss und Mehrere Ziele

Ein Held mit Magischen Schuss darf diesen nur benutzen um ein einzelnes Ziel anzugreifen. Er kann nie auf mehr als ein Ziel mit magischem Schuss schießen, auch wenn er normalerweise mehrere Ziele attackieren darf.

Magischer Schuss und Normaler Fernkampfangriff

Magischer Schuss ist eine optionale Spezialfähigkeit und kann somit ausgeschaltet werden. Auf diese Art kann z.B. auch eine Figur mit Magischen Resistenz mittels eines normalen Fernkampfangriffes attackiert werden.

Magischer Schuss und Schusslinie

Gelände und Figurenbasen blockieren niemals die Schusslinie von einem magischen Schuss, auch nicht wenn die Figur Unsichtbarkeit, Tarnung oder magischen Resistenz hat.

Das Ziel eines Angriffes mit Magischem Schuss erhält keine Bonusse aus schwierigem oder erhöhtem Gelände, sonstige Höhenmodifikatoren oder Befestigungsbonuse.

Magischer Schuss und Tarnung

Tarnung kann nicht verhindern das eine Figur von einem magischen Schuss getroffen wird. Ein Fernkampfangriff mit magischem Schuss kann eine Figur mit Tarnung zum Ziel haben auch wenn die Schusslinie durch schwieriges Gelände führt.

Messen

Messen und Erhöhtes Gelände

Beim Nachmessen von Entfernungen von Figuren auf unterschiedlichen Höhen wird nur der horizontale Abstand gemessen. Die vertikale Differenz wird ignoriert.

Schusslinie und Schwieriges Gelände

Wenn der Blickwinkel einer Figur die sich in schwierigem Gelände befindet komplett außerhalb dieses Geländes ist oder im Falle einer Großfigur der Rand der komplette Sektion die den Angriff durchführt so gilt die Schusslinie als nicht durch schwieriges Gelände behindert (sofern kein anderes Gelände auch noch im Weg ist) und Tarnung kommt auch nicht zum Einsatz. Dasselbe trifft für Figuren zu deren Blickwinkel in Basenkontakt mit einer niedrigen Mauer ist.

Nekromantie

Nekromantie und Zähigkeit oder Unverwundbarkeit

Die 1-6 Klicks die einem Helden abgezogen werden wenn er mittels Nekromantie zurück ins Spiel gebracht wird können nicht mittels Zähigkeit oder Unverwundbarkeit reduziert werden.

Rammen

Rammen und Niedrige Mauern

Helden auf gegenüberliegenden Seiten einer niedrigen Mauer befinden sich nicht in Basenkontakt, somit hat Rammen keine Auswirkung.

Regeneration

Regeneration und Basenkontakt

Ein Held kann die Spezialfähigkeit Regeneration auch dann einsetzen wenn er sich in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befindet.

Rundumschlag

Rundumschlag und Niedrige Mauern

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Rundumschlag kann seinen Nahkampfangriff gegen alle gegnerischen Helden auf der gegenüberliegenden Seite einer niedrigen Mauer ausführen. Obwohl sich diese Figuren nicht in direktem Basenkontakt befinden erlauben die Regeln für eine niedrige Mauer das über diese hinweg eine Nahkampffaktion ausgeführt werden kann.

Rückzug

Rückzug

Die Rückzugregel wurde für solche Situationen eingeführt wo ein Spieler das Spiel verlassen muss bevor die anderen Spieler dies können oder wollen. Sie kann auch in Kampagnen angewandt werden oder um

den laufenden Gesamtpunktestand eines Spielers zu ermitteln.

Schockwelle

Schockwelle und Freundliche Figuren

Ein Angriff mit Schockwelle kann auch dann deklariert werden wenn sich nur freundliche Figuren in Reichweite der Schockwelle befinden.

Schockwelle und Tarnung

Ein Angriff mit Schockwelle kann auch Figuren mit der Spezialfähigkeit Tarnung treffen die sich in schwierigem Gelände aufhalten. Es ist zu beachten das diese Figuren trotzdem den +1 Modifikator erhalten.

Schockwelle und Unsichtbarkeit

Schockwelle ignoriert alle Spezialfähigkeiten (außer Schwimmer). Somit können auch Figuren mit Unsichtbarkeit Ziel eines Angriffes mit Schockwelle sein. Figurenbasen blockieren niemals die Schusslinie, auch nicht wenn die Figuren über Unsichtbarkeit verfügen.

Schockwelle und Zielen

Ein Angriff mit Schockwelle kann dazu führen das auf Figuren gezielt wird die normalerweise nicht das Ziel eines Fernkampfangriffes sein können. Eine Schockwelle kann freundliche und gegnerische Figuren treffen, unabhängig davon ob Sie sich in Basenkontakt mit anderen Figuren befinden oder Wächter sind.

Schwieriges Gelände

Schwieriges Gelände und Gewaltmarsch

In einer Bewegungsformation mit einem Helden mit Gewaltmarsch kann jeder andere Held dessen Bewegungswert benutzen. Alle Abzüge oder Modifikationen werden erst nach dieser Anwendung verrechnet, wie z.B. das Reduzieren des Bewegungswertes auf das des niedrigsten in der Formation oder das Halbieren des Bewegungswertes wenn eine Figur in schwierigem Gelände steht.

Beispiel: Ein Spieler deklariert eine Bewegungsformation die aus 2 Helden mit Bewegung 8, einem Helden mit Bewegung 6 und einem Helden mit Bewegung 10 und Gewaltmarsch besteht. Einer der Helden mit Bewegung 8 steht zum Teil in schwierigem Gelände. Alle Helden können nun den Bewegungswert des Gewaltmarschierers von 10 benutzen, danach wird der Bewegungswert des Helden der zum Teil in schwierigem Gelände steht auf 5 reduziert.

Die anderen 3 Helden behalten den Bewegungswert von 10 da der Modifikator für das schwierige Gelände als Letztes angerechnet wird. Somit ist der Punkt wo die Bewegung aller Helden der Formation auf die des Langsamsten verringert wird schon vorbei. Da die Helden aber nach der Bewegung immer noch eine gültige Formation bilden müssen können sie die Reichweite nicht vollständig ausnutzen.

Schwieriges Gelände und Schnellschuss oder Sturmangriff

Wie im Unlimited Regelbuch festgelegt wird die Reduzierung des Bewegungswertes für Schwieriges Gelände erst durchgeführt nachdem alle anderen Modifikatoren durchgeführt wurden.

Beispiel: Ein Held mit einem Bewegungswert von 7 und der Spezialfähigkeit Schnellschuss beginnt den Zug in schwierigem Gelände. Er möchte sich das doppelte seines Bewegungswertes bewegen, nicht bewegen und angreifen.

Er kann sich nun 7×2 (wegen Schnellschuss) = $14 \times \frac{1}{2}$ (wegen schwierigem Gelände) = 7 bewegen.

Er kann sich NICHT $7 \times \frac{1}{2}$ (wegen schwierigem Gelände) = 3,5, aufgerundet zu 4, $\times 2$ (wegen Schnellschuss) = 8 weit bewegen.

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Sturmangriff der die Angriffsoption nutzen möchte und beim Betreten von schwierigem Gelände stehen bleiben muss sobald sich seine Basis komplett im schwierigen Gelände befindet darf trotzdem noch den Angriff durchführen solange er sich in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befindet.

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Schnellschuss der die Angriffsoption nutzen möchte und beim Betreten von schwierigem Gelände stehen bleiben muss sobald sich seine Basis komplett im schwierigen Gelände befindet darf trotzdem noch den Angriff durchführen solange er eine gültige Schusslinie hat.

Schwimmer

Schwimmer und Fernkampfaktionen

Alle Figuren die über die Spezialfähigkeit Schwimmer verfügen, sich in Wassergelände befinden und die Ziel eines Fernkampfangriffes oder von einem solchen betroffen ist dürfen 2 zu ihrem Verteidigungswert addieren.

Schwimmer und Feuer/Blitz

Alle von einem Angriff mit Feuer/Blitz betroffenen Einheiten die sich im Wasser befinden und über die

Spezialfähigkeit Schwimmer verfügen können 2 zu ihrem Verteidigungswert addieren.

Schwimmer und Gefangennahme

Ein Held mit der Spezialfähigkeit Schwimmer überträgt diese auch auf einen Gefangenen. Somit ist es möglich eine der beiden Helden oder beide in ein beliebiges Wasser Gelände zu platzieren. Sollte der Wächter die Spezialfähigkeit Schwimmer verlieren oder bewusst ausschalten während der Gefangene sich in tiefem Wasser aufhält wird dieser eliminiert und der Spieler des Wächters erhält Punkte für die Eliminierung. Dies ist auch der Fall wenn der Gefangene vorher noch keinen Schaden genommen hat.

Schwimmer und Leibwächter

Ein Held der sowohl über die Spezialfähigkeit Schimmer als auch über die Spezialfähigkeit Leibwächter verfügt (Wie z.B. die MageKnight Dungeons: Pyramids Figur Pearl) kann den durch Schwimmer erhöhten Verteidigungswert weiter geben.

Schwimmer und Schockwelle

Schockwelle hat keine Auswirkung auf die Spezialfähigkeit Schwimmer. Der Bonus auf den Verteidigungswert wenn sich ein Schimmer in Wassergelände befindet kommt somit zur Anwendung. Wenn allerdings eine Figur in tiefem Wasser durch einen Angriff mit Schockwelle beschädigt wird und somit die Spezialfähigkeit Schwimmer verliert wird sie eliminiert.

Sichtwinkel

Sichtwinkel

Mit einem normalen 90 Grad Sichtwinkel können sich maximal 2 Figuren in Basenkontakt befinden, mit einem 180 Grad Sichtwinkel 4 Figuren.

Sichtwinkel und Angriffe auf Großfiguren:

Wenn ein Angriff einer Figur die Trennlinie zwischen 2 Sektionen einer Großfigur trifft so kann der Spieler der die Großfigur kontrolliert entscheiden welche der beiden Sektionen von dem Angriff betroffen wird. Dabei ist er nicht an vorherige Entscheidungen gebunden, unerheblich davon ob ein weiterer Angriff aus der gleichen Quelle wie schon zuvor kommt.

Sichtwinkel und Angriffe von Großfiguren:

Wenn die Trennlinie zwischen 2 Sektionen auf einer Linie mit dem Mittelpunkt einer gegnerischen Figur ist, so kann eine oder beide Sektionen einen Fernkampfangriff gegen diese Figur durchführen, Wenn die Trennlinie zwischen 2 Sektionen in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur ist so kann eine oder beide Sektionen einen Nahkampfangriff gegen diese Figur durchführen.

Siegpunkte

Siegpunkte und Antreiben

Wenn eine Figur durch Antreiben eliminiert wurde bekommt derjenige Spieler die Siegpunkte für diese Figur der Ihr als letzter Schaden zugefügt hat. Wenn der Figur noch nie von einem gegnerischen Spieler Schaden zugefügt wurde werden die Siegpunkte gleichmäßig unter allen gegnerischen Spielern verteilt (abgerundet).

Siegpunkte und Ausschalten von Figuren

Wann immer ein Held eine Figur ausschaltet wird gehen die Punkt an den Spieler zu dessen Armee der Held gehört der die Figur ausgeschaltet hat.

Siegpunkte und Castle Sektionen

Der Spieler der Castle Sektionen eingesetzt hat kann für diese auch noch die Punkte für das Überleben bekommen, auch wenn sein Gegner die doppelte Punktezahl für das einnehmen der Sektion bekommen hat.

Siegpunkte und Nekromantie

Eine Figur die mit Nekromantie nicht wieder zurückgebracht werden konnte weil die 1-6 Klicks die bei Nekromantie abgezogen werden zu viel waren wird nicht auf die Siegpunkte angerechnet. Helden „merken“ sich von wem sie zuletzt Schaden bekommen haben auch wenn sie ausgeschaltet wurden. Wenn eine Figur die durch Nekromantie zurück ins Spiel gebracht wurde und seit dem von niemanden Schaden bekommen hat und dann durch Antreiben wieder ausgeschaltet wird so bekommt der Spieler die Siegpunkt der die Figur VOR dem Zurückbringen mit Nekromantie zuletzt beschädigt hat.

Siegpunkte und Schockwelle

Wenn eine Figur durch die Schockwelle einer freundlichen Figur eliminiert wurde bekommt derjenige Spieler die Siegpunkte für diese Figur der Ihr als letzter Schaden zugefügt hat. Wenn der Figur noch nie von einem gegnerischen Spieler Schaden zugefügt wurde werden die Siegpunkte gleichmäßig unter allen gegnerischen Spielern verteilt (abgerundet).

Siegpunkte und Rückzug

Wenn ein Spieler sich zurückzieht erhält er keine Punkte für seine überlebenden Figuren. Diese Punkte gibt es nur für jeden nicht gefangenen, eigenen Held, der zu Spielbeginn aufgestellt, weder ausgeschaltet noch wieder belebt wurde und bis zum Schluss auf dem Schlachtfeld verblieben ist.

Spezialfähigkeiten, allgemein

Abschalten von Spezialfähigkeiten

Spezialfähigkeiten gelten als immer als aktiviert es sei denn ein Spieler schaltet eine oder mehrere Spezialfähigkeiten einer Figur aus. Nur Spezialfähigkeiten mit dem Zusatz „Optional“ können ausgeschaltet werden. Eine Spezialfähigkeit kann während des Zuges eines jeden Spielers ausgeschaltet werden. Wenn eine Spezialfähigkeit ausgeschaltet ist so wird der komplette Text dieser Spezialfähigkeit ignoriert. Die Spezialfähigkeit bleibt bis zum Ende des Zuges des aktiven Spielers ausgeschaltet.

Änderungen an Spezialfähigkeiten

Wenn sich die Spezialfähigkeiten eines Helden während dem Schaden nehmen oder dem Heilen ändern so hat das keinen Einfluss auf den Schaden oder die Heilung die gerade durchgeführt wird. Sollte z.B. ein Held magisch geheilt werden und nach dem 1. Klick Heilung die Spezialfähigkeit magische Immunität bekommt so wird die Heilung trotzdem komplett ausgeführt. Die Spezialfähigkeit Anführer zählt in Verbindung mit demoralisierten Figuren als eine Heilung.

Spezialfähigkeiten und Beginn des Zuges

Zu Beginn Deines Zuges kannst Du entscheiden in welcher Reihenfolge die Spezialfähigkeiten die zu Beginn des Zuges ihre Wirkung entfalten angewandt werden. Sollte dadurch eine Figur eine Spezialfähigkeit erhalten die zu Beginn des Zuges wirkt so kann diese erst zu Beginn Deines nächsten Zuges angewandt werden.

Spezialfähigkeiten und Schusslinie

Wenn die Schusslinie eines Schützen über die Basis einer Figur führt die er nicht zum Ziel haben kann gilt die Schusslinie trotzdem als blockiert.

Spezialfähigkeiten und Vergeben von Aktionen.

Wenn eine Spezialfähigkeit als Voraussetzung hat das man dem Helden eine bestimmte Aktion gibt **so kann dieses Vergeben einer Aktion nur zur Aktivierung einer Spezialfähigkeit angewandt werden.**

Wenn z.B. ein Held mit Schockwelle und Magischem Verwirrung eine Fernkampfaction bekommt musst Du entscheiden ob Du die Schockwelle einsetzen möchtest oder die Magische Verwirrung.

Relevant hierfür ist die Phrase: „Gib diesem Helden eine ...-Aktion“

Spielbeginn

Spielbeginn

In einem Spiel mit 2 Spielern befinden sich die Aufstellungszonen immer auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes.

Spielende

Spielende

Wenn in einem Spiel mit 2 Spielern die letzte Figur eines Spielers eliminiert oder gefangen wird endet das Spiel SOFORT. Schaden durch Antreiben oder Magische Rache kommt nicht mehr zur Anwendung da das vorher endet.

Stangenwaffe

Stangenwaffe und Niedrige Mauern

Helden auf gegenüberliegenden Seiten einer niedrigen Mauer befinden sich nicht in Basenkontakt, somit hat Stangenwaffe keine Auswirkung.

Stangenwaffe und Rammen

Wenn ein Held mit Rammen in Basenkontakt mit einem Helden mit Stangenwaffe zieht kann der Held mit Stangenwaffe zunächst eine Gratisdrehung ausführen und dann fügen beide sich gleichzeitig einen Klick Schaden zu.

Stangenwaffe und Titanen

Wenn in Unlimited ein Titan in Basenkontakt mit einer Figur mit Stangenwaffe zieht besteht die Möglichkeit der Gratisdrehung und die Stangenwaffe wird ausgelöst. Die aktuelle Aktion des Titanen endet. Sollte er noch eine zweite Aktion ausführen können (siehe Titanen Regeln) so kann er dies danach tun.

Wenn in Conquest ein Titan in Basenkontakt mit einer Figur mit Stangenwaffe zieht besteht die Möglichkeit der Gratisdrehung und die Stangenwaffe wird ausgelöst. Dadurch endet die freie Bewegung die VOR der Aktion durchgeführt werden darf. Die Aktion kann danach normal ausgeführt werden.

Streitwagenpassagiere

Streitwagenpassagiere und Ausschalten von Streitwagen

Der Schaden von 1-6 Klicks der einen Streitwagenpassagier zugefügt wird wenn der Streitwagen zerstört wird ist weder ein Angriff noch Schaden aus einer Spezialfähigkeit. Er kann nicht durch Unverwundbarkeit oder Zähigkeit verringert werden.

Streitwagenpassagiere und Explosivschaden

Streitwagenpassagiere werden von Explosiv-Schaden normal betroffen. Explosiv-Schaden ist kein Angriff und der Streitwagen bietet keinen Schutz.

Streitwagenpassagiere und Fernkampfaktionen

Einem Passagier kann eine Fernkampfaktion auch dann gegeben werden wenn sich eine gegnerische Figur in Basenkontakt mit dem Streitwagen befindet. Die Schusslinie darf auch durch Sektionen gehen die in Basenkontakt zu gegnerischen Figuren stehen.

Streitwagenpassagiere und Feuer/Blitz

Ein Passagier ist nicht in Basenkontakt mit dem Streitwagen. Somit kann er auch nicht als Sekundärziel von einem Angriff mit Feuer/Blitz getroffen werden. Allerdings kann er bei einem Würfelwurf von 5 oder 6 trotzdem von dem übertragenen Schaden des Streitwagens getroffen werden.

Streitwagenpassagiere und Heilen

Ein Passagier kann einen befreundeten Helden, der in Basenkontakt mit der hinteren oder einer seitlichen Sektion des Streitwagens ist, heilen. Auch wenn beide Helden keinen direkten Basenkontakt haben kann der Passagier eines Streitwagens jederzeit eine Nahkampfaktion auf Ziele die sich in Basenkontakt mit der hinteren oder einer seitlichen Sektion des Streitwagens befinden ausführen.

Streitwagenpassagiere und Magischer Schuss

Ein Passagier kann niemals Ziel eines Angriffes oder einer Spezialfähigkeit sein, einschließlich Magischer Schuss.

Ein Passagier kann keinen Fernkampfangriff mit Magischem Schuss ausführen wenn die Schusslinie durch die Fronsektion verläuft.

Streitwagenpassagiere und Nekromantie

Ein Passagier kann die Spezialfähigkeit Nekromantie nicht anwenden da keine Figur mit Ihm in Basenkontakt gebracht werden kann.

Streitwagenpassagiere und Schaden

Nur der Schaden aus einer erfolgreichen Nah- oder Fernkampfaktion die den seitlichen oder der hinteren Sektion eines Streitwagens trifft kann sich auf den Passagier eines Streitwagens übertragen. Der Schaden der den Passagier trifft wird allerdings nicht wie Angriffsschaden behandelt unabhängig davon was den Streitwagen getroffen hat. Der Schaden löst keine der Effekte aus wie es normalerweise bei einem Angriff der Fall ist (z.B. Magische Rache) und er ist auch nicht magisch.

Streitwagenpassagiere und Schockwelle

Ein Passagier kann nie das Ziel eines Angriffes oder einer Spezialfähigkeit sein, einschließlich Schockwelle. Wenn ein Passagier einen Angriff mit Schockwelle ausführt darf keine Schusslinie über die Frontsektion führen.

Der Schockwellenangriff eines Passagiers wirkt sich auch auf Figuren aus die in Basenkontakt mit dem Streitwagen stehen.

Ein Passagier kann den Streitwagen selber nie zum Ziel einer Aktion oder einer Spezialfähigkeit machen. Somit trifft ein Schockwellenangriff des Passagiers nie den Streitwagen.

Streitwagenpassagiere und Überraschungsangriff

Ein Streitwagenpassagier kann niemals die Spezialfähigkeit Überraschungsangriff anwenden da er sich nicht mit einer gegnerischen Figur in Basenkontakt befinden kann. Basenkontakt ist eine Voraussetzung für den Überraschungsangriff.

Sturmangriff

Sturmangriff und Gefangennahme

Ein Sturmangriff ist nur ein einzelner Befehl der vor der Ausführung komplett angesagt werden muss. Es ist nicht möglich zunächst in Basenkontakt zu ziehen und dann erst den Versuch der Gefangennahme anzusagen.

Tarnung

Tarnung und indirekter Beschuss

Tarnung verhindert nicht das eine Figur das Ziel eines indirekten Beschusses werden kann.

Unverwundbarkeit

Unverwundbarkeit und Vampirismus

Wenn der Schaden des Helden mit der Spezialfähigkeit Vampirismus durch Unverwundbarkeit auf 0 reduziert wurde bekommt der Held auch keinen Klick Heilung.

Überraschungsangriff

Überraschungsangriff und Schaden

Überraschungsangriff verdoppelt den aufgedruckten Schaden des Helden. Alles was den Schaden erhöht oder reduziert passiert erst nach dieser Verdopplung.

Beispiel: Ein Mortis Draconum macht einen Überraschungsangriff gegen einen Troll Brawler, welche über Zähigkeit verfügt. Der Angriffswurf ist eine 12, also ein Kritischer Treffer. Der Schaden des Mortis wird zunächst von 5 auf 10 verdoppelt, dann wird er auf 11 erhöht (Kritischer Treffer) und danach auf 10 reduziert (Zähigkeit). Der Troll erhält also 10 Klicks Schaden.

Vampirismus

Vampirismus und Unverwundbarkeit oder Zähigkeit

Wenn der durch Vampirismus verursachte Schaden durch Unverwundbarkeit oder Zähigkeit auf 0 reduziert wurde erhält der Held mit Vampirismus auch keinen Klick Heilung.

Zugangspunkte

Zugangspunkte und Bewegung

Ein Held kann einen Zugangspunkt auch dann benutzen wenn er die sich volle Bewegungsreichweite bewegen musste um den Zugangspunkt zu erreichen. Auch wenn ein Held die Bewegung im Basenkontakt zu einem Zugangspunkt beginnt muss er die Bewegung beenden sobald er die neue Höhe oder den verbundenen Zugangspunkt erreicht hat. Ein Held kann einen Zugangspunkt nur dann für eine Bewegung benutzen wenn auf neue Höhe oder an dem verbundenen Zugangspunkt genug Platz ist um seine Basis zu platzieren.

Zugangspunkte und Fernkampf

Helden können keine Fernkampfkation durch einen Zugangspunkt durchführen, sie können jedoch einen Fernkampfangriff gegen einen feindlichen Helden der sich an einem verbundenen Zugangspunkt befindet durchführen wenn sie eine gültige Schusslinie zu diesem Helden haben.

Schusslinien dürfen durch offene Portale führen die keine Zugangspunkte sind, wie z.B. das Fallgatter im Torhaus.

Zugangspunkte und Platzieren von Figuren

Helden dürfen nicht innerhalb von Türmen oder so in Türen von Türmen oder Mauersektionen platziert werden das sich die Türen nicht mehr schließen lassen. Helden dürfen in den Türen eines Torhauses so platziert werden das die Tür sich nicht mehr schließen lässt. Die ist durch die speziellen Regeln für das Torhaus bedingt. Das Torhaus ist die Ausnahme, nicht die Regel.

Zugangspunkte und Sichtwinkel

Helden auf einem Turm oder einer Zitadelle gelten als ob ihr Sichtwinkel mit dem Zugangspunkt zu dem Turm oder der Zitadelle in Basenkontakt steht.

Zugangspunkte und Rundumschlag

Ein Nahkampfangriff bei dem die Spezialfähigkeit Rundumschlag eingesetzt wird kann nur einen einzelnen Helden an einem verbundenen Zugangspunkt treffen, auch wenn sich an diesem verbundenen Zugangspunkt mehrere gegnerische Helden aufhalten. Der Verteidiger wählt ein Ziel aus und der Angriff wird dann normal gegen dieses Ziel durchgeführt.