

MAGE KNIGHT

UNLIMITED

SPIELREGELN

Inhaltsverzeichnis

Willkommen bei Mage Knight!.....	1	Kampf.....	7
Mage Knight-Miniaturen.....	2	Überblick.....	7
Basis.....	2	Fernkampf.....	8
Kampfscheibe.....	2	Nahkampf.....	9
Kampfwerte.....	3	Formationen.....	9
Berittene Helden.....	3	Bewegungsformation.....	10
Spielmaterialien.....	3	Fernkampfformation.....	10
Spielvorbereitung.....	3	Nahkampfformation.....	11
Zusammenstellung der Armee.....	3	Shyft.....	11
Schlachtfeld aufbauen.....	4	Gelände.....	12
Die Schlacht.....	4	Freies Gelände.....	12
Ziel des Spiels.....	4	Schwieriges Gelände.....	12
Spielzüge und Aktionen.....	5	Blockierendes Gelände.....	12
Grundlegende Spielkonzepte.....	5	Erhöhtes Gelände.....	12
Basenkontakt.....	5	Besonderes Gelände.....	13
Freundliche und feindliche Helden..	5	Spieldende.....	14
Markieren der Helden mit Aktionsmarken....	5	Sieg.....	14
Antreiben.....	5	Rückzug.....	14
Entfernungen.....	6	Das Standardspiel.....	14
Spezialfähigkeiten.....	6	Die Mage Knight-Etikette.....	15
Bewegung.....	6	Glossar.....	15
Lösen.....	6		
Gratisdrehung.....	6		
Ein bewegter Held.....	6		

Willkommen bei Mage Knight!

Bei **Mage Knight** schlüpfst du in die Rolle eines mächtigen Kriegsherrn, der seine Truppen gegen feindliche Armeen in den Kampf schickt. Kämpfer der unterschiedlichsten Art und Herkunft haben sich dir angeschlossen: fantastische Wesen, berühmte Krieger und legendäre Zauberer. Nutze ihre Fähigkeiten, um deine Gegner zu schlagen. Es liegt allein in deiner Hand ...

Mage Knight ist ein rasantes Miniaturenspiel mit sammelbaren Figuren. Für jedes Spiel kannst du dir aus deiner Sammlung eine völlig neue Armee zusammenstellen. Du kannst **Mage Knight** mit beliebig vielen Leuten spielen. Am meisten Spaß macht es aber mit zwei bis vier Spielern. Die Spieler können auch Teams bilden und so gemeinsam als Verbündete in die Schlacht ziehen.

Hinweis: Beim Lesen dieser Regeln wirst du Begriffen begegnen, die *kursiv* gedruckt sind. Diese Begriffe werden im Glossar auf Seite 15 erklärt.

Jede Miniatur gehört einer der folgenden Fraktionen an:



Atlantisgilde



Elementarliga



Draconier



Nekropolis-sekte



Shyft



Schwarzpulver-Rebellen



Hero



Ritter der Unsterblichkeit



Solonanvi



Orkbanditen

Hat ein Held kein Fraktionssymbol, so ist er ein Mage Spawn. Mage Spawn können nicht die Regeln für Fraktionen verwenden.

Deine Armee kann aus Helden beliebig vieler Fraktionen bestehen. Bei **Mage Knight** ist im momentanen Zeitalter des Chaos alles möglich!

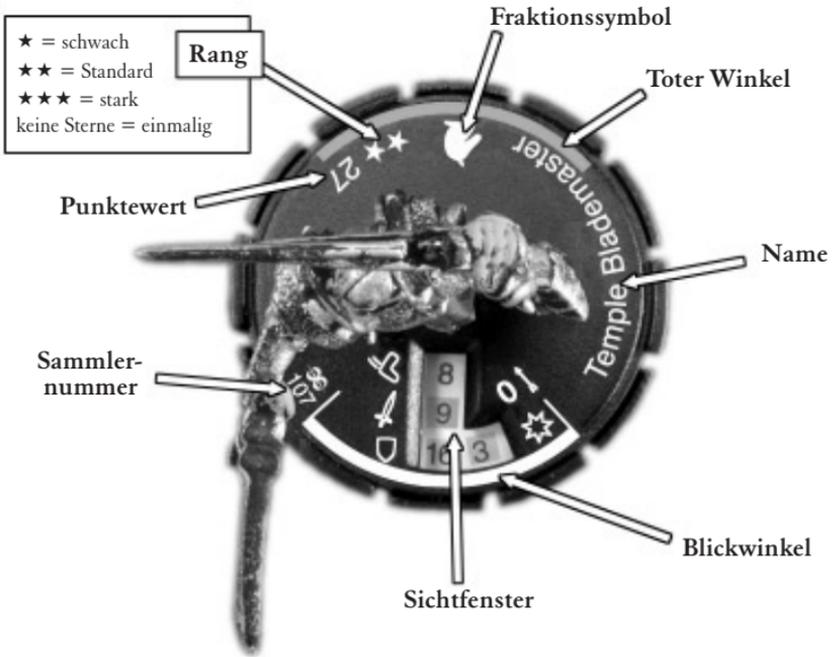
Die Mage Knight-Miniatur

Eine **Mage Knight**-Miniatur besteht aus zwei Teilen: der *Figur* und der *Basis*. Du wirst feststellen, dass die Basis eine Drehscheibe enthält, auf der du alle wichtigen Spielwerte der Figur in einem Fenster ablesen kannst. Diese Drehscheibe wird *Kampfscheibe* genannt - sie ist eine neuartige Erfindung, die **Mage Knight** von allen anderen Miniaturenspielen unterscheidet.

Eine **Mage Knight**-Miniatur wird im Spiel Held genannt.

Die Basis

Die Basis eines Helden enthält wichtige Informationen:



Hinweis: Für Sammler ist es interessant, dass es in der Unlimited-Serie 160 verschiedene **Mage Knight**-Miniaturen gibt. Einige Figuren ähneln sich im Aussehen, unterscheiden sich jedoch in Rang, Bemalungsmuster und Kampfwerten. Die Basis jeder Figur besitzt eine Sammlernummer, so dass du genau feststellen kannst, welche Miniaturen dir noch in deiner Sammlung fehlen.

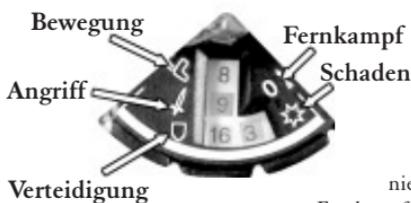
Die Kampfscheibe

Die drehbare Scheibe im Innern jeder Basis wird *Kampfscheibe* genannt.

Die im Fenster der Basis sichtbaren Werte geben an, wie gut der Held momentan im Kampf ist. Sobald dein Held einen *Klick Schaden* bekommt, hältst du die Figur fest und drehst die Kampfscheibe im Uhrzeigersinn zur nächsten Zahlengruppe weiter. Probier es aus. Wie du siehst, ändern sich die Zahlen in dem Fenster auf der Basis - dadurch wird dein Held in der Regel schwächer. Bekommt dein Held jedoch einen *Klick Heilung*, so drehst du die Basis einen Klick in die entgegengesetzte Richtung, also gegen den Uhrzeigersinn, so dass es dem Helden wieder besser geht.

Die Kampfscheiben berittener und einiger nicht berittener Helden werden mittels einer Erhebung unter der Kampfscheibe gedreht. Um das Drehen dieser Kampfscheiben zu erleichtern, ist in jedem Starter-Set ein Mage Knight-Ring enthalten.





Kampfwerte

Jeder Held hat fünf Kampfwerte. Vier dieser Werte können sich im Spiel verändern: **Bewegung**, **Angriff**, **Verteidigung** und **Schaden**. Sie befinden sich auf der Kampfplatte - den aktuellen Wert kann man immer im Sichtfenster der Basis ablesen. Der fünfte Wert ist der **Fernkampf**, der sich niemals verändert und auf der Basis der Figur abgedruckt ist. Der **Fernkampf** besteht aus der **Fernkampf-Reichweite** (Zahl) und der Anzahl der **Fernkampf-Ziele** (Anzahl der Pfeile).

Sobald im Sichtfenster drei Schädel auftauchen, ist dein Held ausgeschaltet und wird vom Schlachtfeld genommen.

Berittene Helden

Einige **Mage Knight**-Helden stehen auf einer „erdnussförmigen“ Doppelbasis. Ein solcher Held hat statt des normalen **Bewegungssymbols** ein Hufeisen und wird als *berittener* Held bezeichnet. Für berittene Helden gelten grundsätzlich dieselben Regeln wie für normale Helden (außer es wird in den entsprechenden Regeln anders angeben).



Spielmaterialien

Außer deinen **Mage Knight**-Helden und diesen Regeln brauchst du noch ein biegsames Lineal oder ein Maßband in Zoll und zwei sechsseitige Würfel. Diese Dinge sind in dem **Mage Knight**-Starter Set bereits enthalten. Zusätzlich sind ein Stück Kordel (um die 60 cm) und ein paar Cents oder ähnliches (als Spielsteine zu Markierungszwecken) nützlich.

Jede Packung **Mage Knight** enthält Aufkleber. Schreibe deine Initialen oder ein Symbol auf diese Aufkleber und klebe sie unter die Basis deiner Helden, dann weißt du auch noch nach einer Schlacht, welche Figuren dir gehören. Wenn du den **Mage Knight**-Ring zum Drehen einer Basis verwendest, kannst du auch diese Aufkleber verwenden, solltest diese aber so zurechtschneiden, dass sie beim Drehen der Basis nicht stören.

Spielvorbereitung

Bevor das **Mage Knight**-Spiel beginnen kann, musst du dir natürlich eine *Armee zusammenstellen* (genauso wie alle anderen Mitspieler), und ihr müsst das *Schlachtfeld aufbauen*.

Zusammenstellung der Armee

Alle Mitspieler sollten sich zunächst auf eine *Armeegröße* einigen. Armeegrößen sind jeweils ein Vielfaches von 100 Punkten. Wenn du **Mage Knight** zuvor noch nicht gespielt hast, ist eine Armeegröße von 100 Punkten sinnvoll. Später kannst du auch mit Armeen von 200, 300 oder mehr Punkten spielen.

Jeder **Mage Knight**-Held hat auf seiner Basis einen Punktwert. Suche dir Helden für deine Armee heraus, deren Punktsomme die vereinbarte Armeegröße nicht überschreitet. Du kannst natürlich weniger Punkte in deiner Armee haben, jedoch nie mehr als vereinbart.



Beispiel: Sven will sich eine Armee mit einer Armeegröße von 100 Punkten zusammenstellen. Er mag die Figuren der Atlantisgilde, deshalb stammen die meisten seiner Helden aus dieser Fraktion. Wegen seiner hervorragenden Nahkampffähigkeiten wählt Sven einen starken Altem-Guardsman (37 Punkte). Dann wählt er einen schwachen Demi-Magus (22 Punkte) und einen starken Utem-Crossbowman (12 Punkte).

Diese beiden Figuren haben gute Fernkampffähigkeiten. Sven wählt weiterhin einen Standard Utem-Guardsman (13 Punkte). Mit ihm will er versuchen, in der kommenden Schlacht einen *feindlichen* Helden gefangen zu nehmen. Als letztes wählt Sven einen starken Leech-Medic (14 Punkte) von den Schwarzpulver-Rebellen. Dadurch hat seine Armee jemanden mit Heilungsfähigkeiten. Sven summiert die Punktewerte seiner Helden auf. Die Summe ist 98 Punkte (37 + 22 + 12 + 13 + 14 = 98). Svens Helden liegen damit unter der Armeegröße von 100, was okay ist. Die Armee hätte jedoch nicht über 100 Punkte haben dürfen.

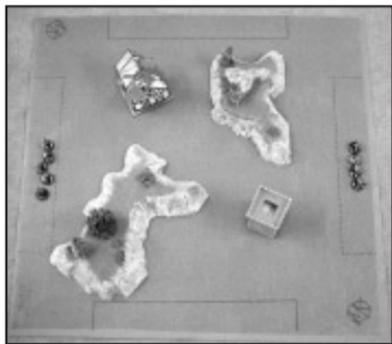
In deiner Armee darf ein und derselbe Held auch mehrfach vorhanden sein, es sei denn, er ist einmalig. Ein Held ist *einmalig*, wenn er keine Sterne für den Rang auf der Figurenbasis hat. Es ist jedoch erlaubt, dass der gleiche einmalige Held in feindlichen Armeen auf dem Schlachtfeld auftaucht.

Tip: Beim Zusammenstellen deiner Armee solltest du Helden wählen, die sich gut ergänzen und dir helfen, deine strategischen Ziele zu erreichen. Armeen können zum Beispiel darauf ausgelegt werden, Gegner mit Fernwaffen auf Distanz zu halten, tote Helden wiederzuerwecken oder feindliche Helden gefangen zu nehmen. Es gibt natürlich für jede Strategie einen Gegenstrategie, und wenn du genügend Auswahl unter deinen Helden hast, bist du in der Lage, einer Vielzahl von feindlichen Strategien zu begegnen. Beispiele für Armeezusammenstellungen findest du im Internet unter www.mageknight.de.

Schlachtfeld aufbauen

Nun ist es an der Zeit, das Schlachtfeld aufzubauen. **Mage Knight** kann praktisch überall gespielt werden, am besten eignet sich jedoch eine ebene Tischfläche. Vor Beginn des Spiels legt ihr die Größe der Spielfläche fest, z.B. 36 x 36 Zoll (Standard-Spielfläche).

Jeder Spieler sucht sich eine Startseite des Schlachtfelds aus, entlang der seine Aufstellungszone liegt. Die Aufstellungszone ist 3 Zoll tief und mindestens 8 Zoll vom rechten und linken Schlachtfeldrand entfernt (siehe Photo).



Bei zwei Spielern liegen die Aufstellungszone gegenüber.

Dann legt jeder Spieler bis zu vier Geländeteile neben das Schlachtfeld in den Geländepool (du kannst also auch kein Geländeteil hinlegen). Mit dem Gelände selber werden wir uns später noch ausführlicher beschäftigen. Viele normale Gegenstände können als Gelände dienen: z.B. ein Buch, ein Blatt Papier, eine Untertasse oder ein Salzstreuer.

Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln, bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt: Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der *Startspieler*.

Der Startspieler wählt ein beliebiges Geländeteil aus dem Geländepool und muss es irgendwo auf dem Schlachtfeld platzieren. Der Spieler zu seiner Linken wählt und muss

dann das nächste Geländeteil legen, die anderen folgen im Uhrzeigersinn, bis entweder vier Geländeteile platziert wurden oder (wenn weniger als vier Geländeteile im Geländepool vorhanden sind) keine Geländeteile mehr vorhanden sind. Dabei ist zu beachten, dass zwischen allen Geländeteilen und dem Spielfeldrand immer ein Abstand von mindestens zwei Zoll bestehen muss und kein Geländeteil in eine Aufstellungszone gelegt werden darf.

Sind alle Geländeteile platziert, stellt jeder Spieler die Kampfscheiben seiner Helden so ein, dass das grüne Kästchen im **Schadensbereich** des Fensters auftaucht. Dieses grüne Kästchen zeigt die Starteinstellung des Helden an.

Nachdem der Startspieler alle seine Helden in seiner Aufstellungszone aufgebaut hat, folgt der Spieler zu seiner Linken. Sind mehr als zwei Spieler beteiligt, geht es im Uhrzeigersinn reihum. Im Teamspiel können befreundete Armeen auf der gleichen Seite aufgestellt werden.

Hat der letzte Spieler seine Armee aufgestellt, so kann die Schlacht beginnen.

Die Schlacht

Bei **Mage Knight** bewegen die Spieler abwechselnd ihre Helden und greifen mit ihnen feindliche Helden an, um die Schlacht zu gewinnen. Die folgenden Regeln erklären, wie du deine Helden bewegen kannst und Kämpfe durchführst.

Ziel des Spiels

Bei **Mage Knight** erhältst du *Siegpunkte* für gefangen genommene, geschlagene und eigene überlebende Helden - der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel (siehe Seite 14, „Spielende“).

Spielzüge und Aktionen

Mage Knight wird in *Spielzügen* gespielt. Der *Startspieler* hat den ersten Zug, dann der Spieler zu seiner Linken usw. im Uhrzeigersinn. Wenn die Armee eines Spielers vollständig ausgeschaltet wurde, wird er in der Reihenfolge übersprungen.

Zu Beginn deines Zuges bekommst du eine bestimmte Anzahl an *Aktionen*. Diese Zahl hängt von der *Armeegröße* ab und bleibt im gesamten Spiel gleich. Du bekommst 1 Aktion für jeweils 100 Punkte Armeegröße. Wird also mit bis zu 100 Punkten gespielt, so hast du 1 Aktion pro Zug. Eine Armeegröße von 200 Punkten bringt dir 2 Aktionen pro Zug, 300 Punkte 3 Aktionen usw. Die Anzahl an Aktionen verändert sich nicht, auch wenn deine Helden gefangen genommen oder vom Schlachtfeld entfernt werden.

Du entscheidest in deinem Zug, welche deiner Helden Aktionen ausführen. Du kannst das Ergebnis einer

Aktion abwarten, bevor du entscheidest, welcher deiner Helden die nächste Aktion ausführt (wenn du noch eine weitere hast).

Kein Held kann jemals mehr als eine Aktion pro Zug ausführen.

Hast du mehr Aktionen als Helden, so verfallen die restlichen Aktionen. Du kannst dir keine Aktionen aufsparen oder sie von Zug zu Zug ansammeln.

Folgende Aktionen stehen dir zur Verfügung:

- **Bewegung** eines Helden
- **Fernkampf** eines Helden
- **Nahkampf** eines Helden
- **Passen**. Bei dieser Aktion bewegt sich der Held nicht und greift auch nicht an.

Sobald du deine Aktionen ausgeführt hast, ist der nächste Spieler am Zug.

Beispiel: Matthias hat neun Helden in seiner 200-Punkte Armee. Also hat er 2 Aktionen pro Zug. In seinem Zug möchte er sich einem feindlichen Held nähern und auf einen anderen schießen. Matthias gibt dazu einem seiner Helden eine **Bewegungsaktion** und führt dann die Bewegung aus. Nach der Bewegung gibt er einem anderen Helden eine **Fernkampfaktion** und schießt. Damit hat er seine zwei Aktionen verbraucht, sein Zug ist also vorbei. Beachte, dass er aber auch beiden Helden jeweils eine **Bewegungsaktion** hätte geben können oder beiden Helden jeweils eine Fernkampfaktion.

Tip: Du wirst feststellen, dass in kleinen Schlachten mit 100 oder 200 Punkten Armeegröße die Spielzüge sehr schnell gehen. Wenn du also in einem Zug nicht alles machen konntest, was du wolltest, ist das kein Grund zur Panik. Deine Gegner müssen auch mit dieser Einschränkung leben, und dein nächster Zug ist nicht mehr fern!

Grundlegende Spielkonzepte

Bevor wir auf die einzelnen Aktionen eingehen, erklären wir die wichtigsten Spielmechanismen:

Basenkontakt

Verschiedene Regeln beziehen sich auf den sogenannten *Basenkontakt*. Eine Held ist in Basenkontakt mit einem anderen, wenn sich ihre Figurenbasen berühren.

Freundliche und feindliche Helden

Freundliche Helden werden von dir oder einem verbündeten Teamkollegen im Spiel kontrolliert. *Feindliche Helden* werden dementsprechend von deinem Gegner bzw. deinen Gegnern kontrolliert. Freundliche bzw. feindliche Helden können im Laufe des Spiels nicht die Seite wechseln, sie bleiben freundlich bzw. feindlich.

Markieren der Helden mit Aktionsmarken

Wenn du einem deiner Helden eine Aktion gibst (mit Ausnahme von **Passen**), dann markierst du ihn mit einer *Aktionsmarke*, z.B. einem Cent. Diese Marke erinnert alle Spieler daran, welche Helden bereits Aktionen ausgeführt haben. Am Ende deines Spielzugs werden die Aktionsmarken von deinen Helden entfernt, die in diesem Spielzug keine Aktion erhalten haben.

Antreiben

Gibst du einem deiner Helden in zwei aufeinanderfolgenden Zügen eine Aktion (mit Ausnahme von **Passen**), so erleidet der Held einen Klick Schaden, nachdem er seine Aktion ausgeführt hat. Dies nennt man *Antreiben*; der Schaden entsteht durch die Überanstrengung, die dein Held dabei erleidet. Es ist nicht möglich, einem Helden in drei aufeinanderfolgenden Zügen eine Aktion (mit Ausnahme von **Passen**) zu geben.

Hinweis: Die Aktionsmarken an deinen Helden erinnern dich daran, wer Schaden durch Antreiben erleiden würde. Wenn du einen Helden antreibst, legst du eine zweite Aktionsmarke auf die erste und lässt **beide dort bis zu deinem nächsten Zug liegen**. Im nächsten Zug sagen dir die zwei Aktionsmarken, dass du diesem Helden keine Aktion geben kannst, mit Ausnahme von **Passen**. Am Ende dieses nächsten Zuges entfernst du dann die beiden Marken.



Dieser Held hat sich in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen bewegt. Er gilt als angetrieben und erhält eine zweite Aktionsmarke. Nachdem die Aktion durchgeführt ist, erleidet der Held einen Klick Schaden durch Antreiben.

Entfernungen

Beim Abmessen von Entfernungen für Aufstellung, Bewegung und Fernkampf wird immer bis zur Mitte der Figurenbasis gemessen. Bei vielen Figurenbasen ist die Mitte durch einen Punkt markiert. Du darfst im Spiel jederzeit alle Entfernungen ausmessen.

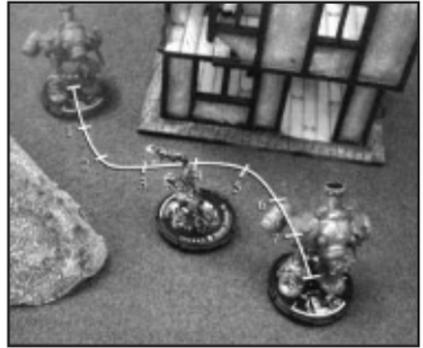
Spezialfähigkeiten

Im Fenster der Basis können farbige Quadrate oder Kreise erscheinen. Sie geben dem Helden unterschiedliche Spezialfähigkeiten, je nachdem, welchem Kampfwert sie im Fenster zugeordnet sind. Diese Spezialfähigkeiten kommen und gehen mit den Klicks an Schaden und Heilung. Du findest Beschreibungen aller Spezialfähigkeiten auf der **Mage Knight-Spezialfähigkeitenkarte**.

Eine Spezialfähigkeit ist immer aktiv, solange sie im Sichtfenster erscheint. Spezialfähigkeiten, die das Kriterium „optional“ besitzen, können jedoch jederzeit ausgeschaltet werden und bleiben dann bis zum Ende des laufenden Spielzuges ausgeschaltet.

Bewegung

Den aktuellen *Bewegungswert* des Helden findest du im Fenster der Basis, neben dem Bewegungssymbol. Dies ist die Reichweite an Zoll, die sich der Held mit einer **Bewegungsaktion** bewegen kann. Dazu benutzt du das **Mage Knight-Lineal**. Messe von der Mitte der Basis des Helden aus zum gewünschten Zielort. Dabei kannst du das Lineal ruhig biegen, wenn der Held um Kurven laufen oder Hindernisse umgehen soll. Damit legst du den Bewegungspfad des Helden fest. Dieser Bewegungspfad des Lineals darf die Basen anderer Helden nicht berühren und nicht zwischen zwei Helden in Basenkontakt hindurchführen. Ansonsten kann sich der Held also durch jeden noch so kleinen Spalt hindurchzwängen. Er muss allerdings vollständig mit seiner Basis an dem Zielort stehen können.



Nach der Bewegung kannst du den Helden in eine beliebige Richtung drehen. Die Richtung ist deshalb wichtig, weil man nur gegnerische Helden im Blickwinkel angreifen kann.

Lösen

Gibst du einem Helden in Basenkontakt mit einem oder mehreren feindlichen Helden eine **Bewegungsaktion**, dann muss er versuchen, *sich zu lösen*. Würfel dazu mit einem Würfel: Bei einer 1, 2 oder 3 kann er sich nicht lösen, womit die Bewegungsaktion verfällt und er sich nur drehen kann. Bei einer 4, 5 oder 6 ist er seinen Gegnern entkommen und kann sich normal bewegen.

Einem berittenen Helden gelingt das Lösen bereits bei einem Wurf von 2 bis 6. Ein berittener Held, dem es nicht gelingt, sich zu lösen, darf sich allerdings nicht drehen. Gelingt es ihm, sich zu lösen, während sich feindliche Helden in Basenkontakt außerhalb seines Blickwinkels befinden, erleidet jeder dieser Helden einen Klick *Abschüttelschaden*. Dieser Schaden wird durch die Spezialfähigkeiten Zähigkeit und Unverwundbarkeit reduziert.

Ein Held, der eine **Bewegungsaktion** erhält, um eine Spezialfähigkeit zu aktivieren, die in ihrer Beschreibung die Worte „aber bewege ihn nicht“ enthält (z.B. Magische Levitation, Nekromantie und Regeneration), muss keinen Wurf zum Lösen durchführen.

Gratisdrehung

Wenn du deinen Helden in Basenkontakt zu einem oder mehreren feindlichen Helden bringst, so haben diese sofort die Möglichkeit, eine sogenannte *Gratisdrehung* vorzunehmen, um ihren Blickwinkel auf den Ankömmling zu richten. Diese Drehung kostet deinen Gegner keine Aktion, sie zählt auch nicht als *Antreiben*.

Beispiel: Dirks Utem-Guardsman hat eine Bewegungswert von 8. Er gibt dem Guardsman eine **Bewegungsaktion**. Der gegnerische Crystal-Bladesman von Bernd ist nur ein paar Zoll entfernt. Dirk prüft, ob der Bewegungspfad in Ordnung ist, nimmt den Utem-Guardsman und setzt ihn in Basenkontakt mit dem Bladesman. Bernd führt eine Gratisdrehung aus und wendet den Blickwinkel des Bladesman dem Guardsman zu.

Ein berittener Held bekommt keine Gratisdrehung, wenn sich ein feindlicher Held in Basenkontakt mit ihm begibt.

Ein bewegter Held

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).

Kampf

Ein Held kann zwei Arten von Kampfaktionen durchführen: **Fernkampf** oder **Nahkampf**.

Überblick

Die folgenden Regeln gelten sowohl für den Nah- als auch für den Fernkampf. Beachte bitte, dass in diesen Regeln einige Begriffe aufgeführt sind, die erst im Fern- bzw. Nahkampf-Kapitel erläutert werden.

„2“ und „12“ als Würfelergebnis

Immer, wenn einer deiner Helden eine **Fernkampf**- oder **Nahkampf**aktion ausführt und du eine „2“ würfelst, wird das Ziel automatisch verfehlt. Dies wird *kritischer Patzer* genannt und dein Held bekommt einen Klick Schaden. Es kann zum Beispiel bedeuten, dass eine Fernkampfwaffe nach hinten los geht oder der Held sich anderweitig selbst verletzt. Würfelst du eine „2“ bei dem Versuch, ein Ziel zu heilen, so erleidet dein Held auch bei diesem missglückten Versuch einen Klick Schaden.

Würfelst du eine „12“, dann hast du das Ziel automatisch getroffen. Dies wird *kritischer Treffer* genannt, der einen Extraklick Schaden verursacht. Hast du mehrere Ziele im Fernkampf angegriffen, so erleidet jedes Ziel einen Extraklick Schaden.

Würfelst du eine „12“ bei dem Versuch, ein Ziel zu heilen (siehe auch Spezialfähigkeiten), so bist du automatisch erfolgreich und heilst einen Klick mehr als sonst.

Angriff auf freundliche Figuren

Du kannst freundliche Figuren nicht mit einem Angriff, der Schaden verursacht, attackieren. Außerdem kann ein Held sich niemals selbst angreifen oder Spezialfähigkeiten auf sich selbst anwenden, auch keine Heilung.

Heilung und andere Regenerationsfähigkeiten

Mit Hilfe der Spezialfähigkeiten Heilung, Magische Heilung, Regeneration und Vampirismus kann man Klicks auf der Kampfscheibe heilen, jedoch niemals über die Startposition des Helden hinaus.

Ausgeschaltete Helden

Sobald im Sichtfenster der Basis eines Helden drei Schädel erscheinen, ist der Held ausgeschaltet und wird vom Schlachtfeld entfernt.

Angriffsphasen

Ein **Fern**- oder **Nahkampf**angriff wird in Phasen abgewickelt, unabhängig davon ob es sich um eine einzelne Figur oder eine Formation handelt:

1. Der angreifende Held (oder der Hauptangreifer einer Angriffsformation) erhält eine **Fernkampf**- oder **Nahkampf**aktion.
2. Das oder die Ziele des Angriffs werden festgelegt.
3. Ein Versuch der Gefangennahme wird angekündigt, falls gewünscht.
4. Jeder Held, der sich an dem Angriff beteiligt, erhält eine Aktionsmarke.
5. Der Angreifer legt fest, welche seiner optionalen Spezialfähigkeiten er für diesen Angriff ausschalten möchte.
6. Der Verteidiger legt fest, welche seiner optionalen Spezialfähigkeiten er für diesen Angriff ausschalten möchte.
7. Die Angriffswürfel werden geworfen und es wird ermittelt, ob ein Treffer erzielt wurde.
8. Der verursachte Schaden wird ermittelt und die Kampfscheiben des oder der Ziele erhalten die entsprechende Anzahl an Klicks Schaden.
9. Die Auswirkungen durch den verursachten Schaden (z.B. Vampirismus) werden abgehandelt.
10. Der oder die Angreifer erleiden Schaden durch Antreiben (falls sie angetrieben wurden).

Fernkampf

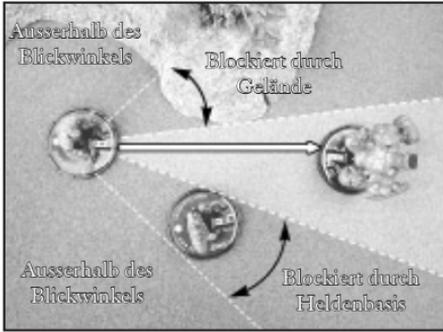
Zum Fernkampf gehört alles Mögliche, von Bögen zu Feuerwaffen, von Zaubersprüchen zu Geistesattacken. Ein Held, der eine **Fernkampf**aktion ausführt, wird *Schütze* genannt.

Auf der Basis der Figur ist die *Fernkampf-Reichweite* angegeben. Dies ist die maximale Entfernung in Zoll,

über die der Held einen Fernkampf ausführen kann. Wenn die Fernkampf-Reichweite 0 beträgt, dann kannst du diesem Helden keine **Fernkampffaktion** geben. Ist die **Reichweite** des Helden größer als 0 ist und er ist nicht in Basenkontakt mit einem feindlichen Helden, so kann der Held eine **Fernkampffaktion** erhalten.

Für den Fernkampf legst du eine Kordel oder das Lineal an die Basismitte des Schützen und ziehst eine gerade Linie zur Mitte der Basis des Ziels. Diese Linie wird **Schusslinie** genannt.

Die Schusslinie muss im Blickwinkel des Schützen und innerhalb der Fernkampf-Reichweite liegen. Sie ist blockiert, wenn sie eine Figurenbasis überquert (freundlich oder feindlich), die nicht dem Schützen oder dem Ziel gehört. Ist die Schusslinie blockiert oder liegt das Ziel außerhalb der Fernkampf-Reichweite des Schützen, so kannst du dieses Ziel nicht mit einer Fernkampffaktion angreifen (deine Aktion verfällt damit



nicht; du musst dir halt nur etwas anderes überlegen)! Die Fernkampf-Reichweite kannst du ebenso wie eine mögliche Schusslinie jederzeit überprüfen.

Du darfst keinen **Fernkampf** gegen feindliche Helden durchführen, die sich in Basenkontakt mit einem freundlichen Helden befinden.

Beim **Fernkampf** werden zwei Würfel geworfen und zum **Angriffswert** des Schützen addiert. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem **Verteidigungswert** des Ziels, hast du getroffen und dem Ziel Schaden zugefügt. Bestimmte Spezialfähigkeiten (wie z.B. Panzerung) und Modifikatoren (wie eine Fernkampf-Formation) können den **Verteidigungswert** des Ziels oder den **Angriffswurf** erhöhen.

Schaden

Trifft der **Fernkampf**-Angriff ein einzelnes Ziel, so verursacht er eine Anzahl Klicks an Schaden, die dem **Schadenswert** des Schützen entspricht (im Sichtfenster des Schützen abzulesen). Dein Gegner stellt die entsprechende Anzahl an Klicks Schaden bei seiner getroffenen Figur ein. Spezialfähigkeiten (wie z.B. Zähigkeit) und Modifikatoren (wie mehrere Fernkampfziele) können den Schadenswert im Fernkampf verändern.

Mehrere Fernkampfziele

Ein Schütze kann unter Umständen zwei oder mehr Ziele mit einer einzigen **Fernkampffaktion** angreifen. Er kann jedoch niemals ein und dasselbe Ziel mit einer **Fernkampffaktion** mehrfach angreifen.

Die Helden haben entweder einen, zwei oder drei Pfeil-Symbole neben ihrer **Reichweite**. Die Anzahl der Pfeile gibt an, bis zu wie viele verschiedene Ziele dein Held mit einer **Fernkampffaktion** angreifen kann. Schießst du auf mehr als ein Ziel, musst du zu jedem Ziel eine Schusslinie ziehen können.



Hinweis: Bestimmte Spezialfähigkeiten, wie Feuer/Blitz, erlauben den Fernkampf gegen mehrere Gegner, wobei nur eine Schusslinie zum Hauptangriffsziel vorhanden sein muss.

Immer, wenn sich ein Schütze entscheidet, mit einer **Fernkampffaktion** mehr als ein Ziel anzugreifen, beträgt der **Schaden** eines erfolgreichen Angriffs bei jedem Ziel 1 (plus eventuelle Modifikatoren). In diesem Fall wird der normale Schadenswert des Schützen bei einem Fernkampfangriff ignoriert.

Hinweis: Wenn dein Schütze mehrere Pfeil-Symbole besitzt, hast Du immer die Wahl, ob Du nur ein Ziel oder mehrere Ziele angreifen möchtest. Wenn du nur auf ein Ziel schießt, beträgt der Schaden eines erfolgreichen Angriffs immer den vollen Schadenswert (plus eventuelle Modifikatoren).

Greift dein Schütze mit einem **Fernkampf**-Angriff mehrere Ziele an, so wird trotzdem nur einmal gewürfelt. Die Summe der Würfelangaben plus des **Angriffswerts** des Schützen wird mit dem **Verteidigungswert** jedes Zieles verglichen. Dabei kann es passieren, dass einige Ziele mit niedrigem Verteidigungswert getroffen werden, während andere mit hohem Verteidigungswert ungeschoren davonkommen.

Beispiel: Jan gibt seinem Khamsin Gunslinger eine **Fernkampffaktion**. Der Gunslinger hat zwei Pfeile neben seiner **Reichweite**. Jan sucht sich zwei gegnerische Figuren in Schusslinie und Reichweite seines Schützen aus. Die Schusslinien zu beiden Zielen sind frei, und kein Ziel ist in Basenkontakt mit Jans Helden. Mit anderen Worten: Feuer frei! Der Angriffswert des Schützen beträgt 7. Jan würfelt mit zwei Würfeln eine 8. Der Angriffswurf ergibt damit insgesamt $15 (7 + 8 = 15)$. Jan vergleicht seine 15 mit dem **Verteidigungswert** der beiden Ziele: eines ist eine Mending Priestess mit Verteidigung 16, und das andere eine Leech Medic mit Verteidigung 15. Der Angriff des Gunslingers verfehlt die Priestess, trifft jedoch die Medic mit einem Klick Schaden.

Nahkampf

Als *Nahkampf* gilt sowohl der Einsatz von speziellen Kampftechniken, als auch der von Nahkampfwaffen. Du kannst einem deiner Helden nur eine Nahkampffraktion geben, wenn sein Blickwinkel die Basis eines feindlichen Helden berührt.

Würfel mit zwei Würfeln und addiere sie zum **Angriffswert** deines Helden. Ist das Ergebnis größer oder gleich des **Verteidigungswertes** des Ziels, hast du getroffen und Schaden verursacht. Addiere 1 zu dem Würfelergebnis, wenn dein Held in Kontakt mit dem Toten Winkel des Zieles ist (diesen Bonus gibt es nicht beim Fernkampf!). Es gibt noch andere Modifikatoren (wie z.B. Nahkampf-Formationen oder der Versuch einer *Gefangennahme*), die den Angriffswurf oder den **Verteidigungswert** des Ziels erhöhen können.

Schaden

Triffst dein Held das Ziel im **Nahkampf**, so verursacht er so viele Klicks Schaden, wie sein **Schadenswert** angibt. Dein Gegner stellt die entsprechende Anzahl an Klicks Schaden bei seiner getroffenen Figur ein. Der Nahkampfschaden kann durch bestimmte Spezialfähigkeiten verändert werden (wie z.B. „Waffenmeister“).

Gefangennahme

Beim **Nahkampf** kannst du versuchen, eine gegnerische Figur gefangen zu nehmen, statt ihr Schaden zuzufügen. Dies musst du vor dem Wurf ansagen. Der **Verteidigungswert** des Ziels wird dann um 2 erhöht. Triffst du, so hat der angreifende Held das Ziel gefangengenommen, aber keinen Schaden verursacht. Eine gefangene Figur nennen wir im Spiel einen *Gefangenen*, den Helden, der eine Figur gefangen hat, *Wächter*.

Ein Gefangener kann niemals eine Aktion erhalten und alle seine Spezialfähigkeiten werden ignoriert. Er zählt weder als freundlicher noch als feindlicher Held und behindert niemals Lösungsversuche. Der Wächter darf sich niemals freiwillig vom Gefangenen lösen (der Gefangene kann also nicht mehr freigelassen werden!).

Ein Wächter kann immer nur einen Gefangenen unter seiner Kontrolle haben. Die beiden Helden bleiben ab sofort immer in Basenkontakt. Ein gefangener Held kann niemals das Ziel von Aktionen werden, weder von freundlichen noch von feindlichen. Ein Gefangener erleidet außerdem niemals Schaden, selbst nicht durch eine Schockwelle oder Feuer/Blitz-Angriffe.

Der Gefangene bewegt sich immer mit dem Wächter, wobei der niedrigere der beiden **Bewegungswerte** zählt. Der Wächter kann seine Spezialfähigkeiten, die unter **Bewegung** aufgeführt sind (sofern vorhanden), auf beide Helden anwenden. Der Gefangene muss immer in Basenkontakt mit dem Wächter bleiben (es gelten für den Gefangenen die normalen Platzierungsregeln), wobei der Spieler des Wächters den Blickwinkel und die Position des Gefangenen bestimmt. Es ist nicht erlaubt, den Wächter an einer Stelle zu platzieren, an der sein Gefangener nicht direkt in Basenkontakt zu ihm stehen kann.

Der Wächter darf als Aktionen nur noch **Bewegung** oder **Passen** ausführen. Er kann niemals Ziel einer Gefangennahme oder eines **Fernkampfangriffes** sein. Nur im **Nahkampf** darf er angegriffen werden.

Wird der Wächter eliminiert, dann ist der Gefangene wieder frei und kann wieder Aktionen bekommen.

Formationen

Eine Aktion, die du einem deiner Helden gibst, kann mit Hilfe von Formationen auf andere freundliche Helden ausgeweitet werden. Du bist niemals gezwungen, eine Formation einzusetzen, wenn du dies nicht möchtest. Eine Formation existiert nur für die Dauer einer Aktion und hat weder davor noch danach Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Einschränkungen

Alle Mitglieder einer Formation müssen aus der gleichen Fraktion stammen. Schau dir das Fraktionssymbol auf der Basis der Figuren an, um festzustellen, ob sie in einer Formation eingesetzt werden können. Mage Spawn-Helden haben kein Fraktionssymbol und können daher niemals eine Formation bilden (Ausnahme: siehe Shyfts auf Seite 11).

Bewegungsformation

Sind 3, 4 oder 5 deiner Helden so gruppiert, dass jeder die Basis von mindestens einem anderen Helden berührt, dann kannst du diese Gruppe zu einer *Bewegungsformation* erklären. Wenn du einem der Helden nun eine **Bewegungsaktion** gibst, können sich alle Helden der Bewegungsformation mit dieser Aktion bewegen. Der **Bewegungswert** jedes Helden in der Formation wird auf den Bewegungswert des langsamsten Helden reduziert. Die Helden bewegen sich ansonsten normal. Am Ende der Aktion muss jedoch wiederum jeder Held die Basis eines anderen Helden aus dieser Formation berühren. Die Helden dürfen sich also nicht in zwei oder mehr Gruppen aufteilen.



Obwohl nur ein Held in der Formation die **Bewegungsaktion** bekommt, gelten alle Helden der Formation als bewegt und werden dementsprechend mit einer Aktionsmarke versehen. Beim Einsatz einer Bewegungsformation kann es vorkommen, dass einige Helden dadurch *angetrieben* werden und andere nicht. Dies hängt davon ab, welche Helden in deinem Zug zuvor bereits eine Aktion erhalten haben.

Will ein Held einer Bewegungsformation sich von einem feindlichen Helden in Basenkontakt lösen und sein *Lösen*-Wurf misslingt, so kann sich diese Figur nur drehen, jedoch nicht bewegen (siehe „Lösen“). Andere Helden der Formation können sich jedoch normal bewegen, müssen aber wie gehabt am Ende der Aktion jeweils mindestens die Basis eines anderen Helden der Formation berühren.

Tip: Bewegungsformationen sind deswegen vorteilhaft, weil du mit nur einer **Bewegungsaktion** mehrere Helden anstelle eines einzigen bewegen kannst.

Hinweis: Eine Bewegungsformation ist grundsätzlich nur mit 3, 4 oder 5 *eigenen Helden* möglich.

Ein Held, dem zur Aktivierung seiner Spezialfähigkeit eine Bewegungsaktion gegeben wird, bei der er nicht selbst bewegt wird (z.B. Magische Levitation, Nekromantie, Regeneration) kann nicht an einer Bewegungsformation teilnehmen.

Fernkampfformation

Sind 3, 4 oder 5 deiner Helden so gruppiert, dass jeder die Basis mindestens eines anderen Helden berührt und jeder dieser Helden eine Fernkampffaktion durchführen kann, so kannst du diese Gruppe zu einer *Fernkampfformation* erklären. Gibst du einem der Helden in der Formation eine **Fernkampffaktion**, so tragen alle Helden der Formation zum Angriff bei. Fernkampfformationen können nur eingesetzt werden, wenn sich der Angriff gegen ein einzelnes feindliches Ziel richtet, um ihm Schaden zuzufügen.

Jedes Mitglied der Fernkampfformation muss eine Schusslinie zum Ziel und das Ziel in Reichweite haben. Der Held, der die **Fernkampffaktion** erhält, wird *Hauptangreifer* genannt. Beim Angriff werden die **Angriffs-** und **Schadenswerte** des Hauptangreifers benutzt. Jeder zusätzliche Held der Formation addiert +2 zum Ergebnis des Angriffswurfs. Einen Schadensbonus gibt es nicht.



Drei Helden der Elementarliga bilden eine Fernkampfformation. Die Schusslinien sind frei und das Ziel ist für alle in Reichweite. Ein Ranger wird als **Hauptangreifer** ausgewählt und erhält einen Bonus von +4 auf seinen Angriffswurf.

Obwohl nur ein Held in der Formation die **Fernkampffraktion** erhält, haben quasi alle Helden der Formation geschossen und werden mit einer Aktionsmarke versehen. Beim Einsatz einer Fernkampfformation kann es vorkommen, dass einige Helden dadurch *angetrieben* werden und andere nicht. Dies hängt davon ab, welche Helden in deinem Zug zuvor bereits eine Aktion erhalten haben.

Tip: Diese Formation ist von Vorteil, weil man damit Ziele mit sehr hohem Verteidigungswert besser treffen kann.

Hinweis: Eine Fernkampfformation ist grundsätzlich nur mit 3, 4 oder 5 eigenen Schützen möglich.

Nahkampfformationen

Haben 2 oder 3 deiner Helden Basenkontakt zu demselben feindlichen Helden und diesen Gegner in ihrem Blickwinkel, kannst du eine *Nahkampfformation* gegen diesen Helden bilden. Deine Helden müssen dazu nicht in Basenkontakt miteinander stehen. Gibst du einem der Helden in der Formation eine **Nahkampffraktion**, so tragen alle Helden der Formation zum Angriff bei. Nahkampfformationen können nur eingesetzt werden, wenn sich der Angriff gegen ein einzelnes feindliches Ziel richtet, um ihm Schaden zuzufügen.

Der Held, der die **Nahkampffraktion** erhält, wird **Hauptangreifer** genannt. Beim Angriff werden die **Angriffs- und Schadenswerte** des Hauptangreifers benutzt. Jeder zusätzliche Held der Formation addiert +1 zum Ergebnis des Angriffswurfs. Steht wenigstens einer der Helden im toten Winkel des Ziels, gibt es einen einmaligen Bonus von +1. Einen Schadensbonus gibt es nicht.

Diese beiden Crusher bilden eine Nahkampfformation gegen den Werewolf. Einer der Crusher wird als Hauptangreifer ausgewählt und erhält einen Bonus von +1 für den unterstützenden Crusher und einen weiteren Bonus von +1, weil einer der Angreifer im toten Winkel des Ziels steht.

Obwohl nur ein Held in der Formation die **Nahkampffraktion** erhält, haben alle Helden der Formation quasi mit angegriffen und werden daher mit einer Aktionsmarke versehen. Beim Einsatz einer Nahkampfformation kann es vorkommen, dass einige Helden dadurch angetrieben werden und andere nicht. Dies hängt davon ab, welche Helden in deinem Zug zuvor bereits eine Aktion erhalten haben.

Gelingt einer Nahkampfformation die Gefangennahme eines feindlichen Helden, so ist in diesem Falle der Hauptangreifer der Wächter.

Tip: Die Nahkampfformation eignet sich besonders dazu, andere Figuren gefangen zu nehmen.

Hinweis: Eine Nahkampfformation ist grundsätzlich nur mit 2 oder 3 eigenen Helden möglich.



Kritischer Patzer bei Formationen

Würfelst du eine „2“ bei einem Fernkampf oder Nahkampf einer Formation, so geht der Angriff automatisch daneben, aber nur der Hauptangreifer erhält einen Klick Schaden.

Die Shyft

Die Helden der Shyft-Fraktion haben die Möglichkeit, Formationen mit Mage Spawn zu bilden.

Shyft und Mage Spawn dürfen gemeinsam eine Bewegungs-, Fernkampf- oder Nahkampfformation bilden, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

Beim Ankündigen der Formation und später nach Beendigung der Formationsaktion muss sich jeder Mage Spawn der Formation mit mindestens einem Shyft der Formation in Basenkontakt befinden.

Alle anderen Formationsregeln gelten normal. Beachte, dass sich auch in einer Shyft-/Mage Spawn-Nahkampfformation jeder Mage Spawn in Basenkontakt mit wenigstens einem Shyft-Helden dieser Formation befinden muss.

Gelände

Es ist nicht unbedingt erforderlich, die **Mage Knight**-Gefechte mit Geländeteilen zu spielen, aber sie machen das Spiel wesentlich interessanter.

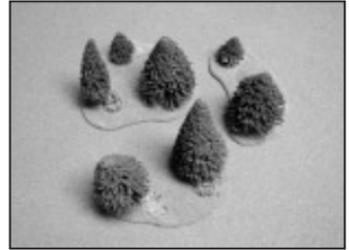
Es gibt bei **Mage Knight** drei Haupt-Geländearten: frei, schwierig und blockierend. Diese Geländetypen können als ebenerdiges oder erhöhtes Gelände vorliegen. Darüber hinaus gibt es noch einige besondere Geländearten, die speziell erläutert werden.

Freies Gelände

Das gesamte Spielfeld gilt vor Beginn des Spiels als freies Gelände. Freies Gelände kann alles sein, von einer Graslandschaft bis hin zu den Straßen einer Stadt. Durch Geländeteile kann das freie Gelände allerdings in eine andere Geländeart umgewandelt werden. Freies, nicht erhöhtes Gelände existiert deshalb nicht als Geländeteil.

Schwieriges Gelände

Beispiele für schwieriges Gelände sind Gestrüpp, lichter Wald oder Geröll. Du kannst sie mit ausgeschnittener Pappe oder Stoffresten darstellen. Schwieriges Gelände sollte flach auf dem Tisch liegen, so dass die Platzierung der Helden nicht unnötig erschwert wird. Du kannst zur besseren Optik Moos oder Modellbaubäume darauf stellen. Im Spiel kannst du die Modelle dann innerhalb des schwierigen Geländes beliebig umplatzieren, sollten sie einmal im Weg sein (da sie nur der Veranschaulichung dienen, hat ihre exakten Position keinen Einfluss auf das Spiel).



Deine Helden können sich in schwieriges Gelände hinein und durch dieses hindurch bewegen, aber es gelten einige Einschränkungen.

Befindet sich die Basis deines Helden zu Beginn der Bewegung ganz oder teilweise in schwierigem Gelände, darf der Held in diesem Spielzug nur die Hälfte seines **Bewegungswertes** zurücklegen (bei ungeradem Bewegungswert darfst du auf den nächst höheren Zoll aufrunden.) Die Halbierung gilt für die gesamte Bewegung, auch wenn du den Helden aus schwierigem Gelände heraus auf freies Gelände führst.

Bewegst du deinen Helden von freiem Gelände in schwieriges Gelände hinein, endet die Bewegung sofort, sobald die Basis des Helden komplett in schwierigem Gelände ist (dein Held steht jetzt so, dass sein Basisrand den Rand des schwierigen Geländes berührt).

Die Reduzierung des **Bewegungswertes** wird durchgeführt, nachdem alle anderen Modifikatoren durchgeführt wurden.

Nahkampfangriffe werden durch schwieriges Gelände nicht beeinflusst.

Verläuft eine Schusslinie, wenn auch nur teilweise, durch schwieriges Gelände (oder auch durch mehrere schwierige Geländeteile), so wird 1 zum **Verteidigungswert** des Ziels addiert. Dies ist der *Deckungsmodifikator*.

Befindet sich der Mittelpunkt des Schützen in schwierigem Gelände und sein Blickwinkel sowie die Schusslinie verläuft nicht in oder durch schwieriges Gelände, so erhält das Ziel den Deckungsmodifikator nicht. Dies stellt die Fähigkeit eines Schützen dar, aus der Deckung heraus unbehindert auf andere zu schießen (z.B. vom Waldrand aus).



Bei Fernkampfformationen ist nur die Schusslinie des Hauptangreifers vom Deckungsmodifikator betroffen.

Blockierendes Gelände

Beispiele für blockierendes Gelände sind z.B. große Bäume, hohe Mauern oder Gebäude. Du kannst sie durch Kartenstapel, kleine Schachteln oder entsprechende Modelle darstellen.

Die Bewegung in oder durch blockierendes Gelände ist nicht gestattet. Des Weiteren blockiert dieses Gelände die Schusslinie.

Erhöhtes Gelände

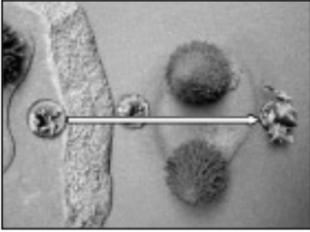
Ein freies, schwieriges oder blockierendes Gelände kann auch gleichzeitig noch erhöhtes Gelände sein, um zum Beispiel einen Hügel oder ein niedriges Plateau darzustellen. Alle erhöhten Geländeteile auf dem Schlachtfeld besitzen grundsätzlich die gleiche Höhe (es gibt also keine weiteren Höhenunterschiede innerhalb des erhöhten Geländes).

Erhöhtes Gelände kann mit Bücherstapeln oder Zeitschriften oder durch entsprechende Modelle dargestellt werden. Wenn du Modelle verwendest, sollten diese keine abschüssige Hänge, sondern abrupte Höhenunterschiede und eine ebene Oberfläche haben.

Betreten Helden ein erhöhtes Gelände, müssen sie genau wie bei schwierigem Gelände ihre Bewegung nach dem kompletten Betreten beenden. Sie befinden sich dann also mit der Basis vollständig auf dem erhöhten Gelände. Selbstverständlich muss der Bewegungswert hierfür ausreichen, ansonsten bleibt der Held am Fuß

des erhöhten Geländes stehen. Beim Verlassen von erhöhtem Gelände endet die Bewegung des Helden am Fuß des erhöhten Geländes. (Beachte: Diese Regel unterscheidet sich von der bei schwierigem Gelände.)

Beim Abmessen der Bewegung ignorierst du sämtliche Höhenunterschiede und misst nur die normale (horizontale) Entfernung.



Erhöhtes Gelände blockiert die Schusslinie, es sei denn der Schütze oder das Ziel oder beide befinden sich auf erhöhtem Gelände.

Wenn sich sowohl Schütze als auch Ziel auf erhöhtem freiem Gelände befinden, so wird die Schusslinie nur durch ein anderes erhöhtes schwieriges oder blockierendes Gelände dazwischen oder durch die Basen von anderen erhöhten Helden blockiert.

Steht einer (Schütze oder Ziel) auf erhöhtem Gelände und der andere befindet sich nicht auf erhöhtem Gelände, ist die Schusslinie blockiert, wenn sie durch ein anderes erhöhtes Geländeteil, durch blockierendes Gelände oder durch ein erhöhtes blockierendes Gelände führt.

Andere Figuren blockieren die Schusslinie nur dann, wenn sie sich ebenfalls auf erhöhtem Gelände befinden (tiefer stehende Figuren also nicht). Schwieriges Gelände modifiziert den Angriff nur dann, wenn sich entweder der Schütze oder das Ziel in solchem aufhalten oder es sich um erhöhtes schwieriges Gelände handelt.

Höhenvorteil

Führt ein Schütze, der sich nicht auf erhöhtem Gelände befindet, einen **Fernkampf**-Angriff gegen ein erhöht stehendes Ziel durch, so wird der **Verteidigungswert** des Ziels um +1 erhöht. Dies nennt man Höhenvorteil. Ein Ziel eines Fernkampfangriffs kann gleichzeitig in den Genuss des *Höhenvorteils* und des Deckungsmodifikators kommen. Dies würde seine Verteidigung um +2 erhöhen.

Bei einer Fernkampfformation wird nur die Schusslinie des Hauptangreifers berücksichtigt, wenn es um Höhenvorteil oder Deckungsmodifikator geht.

Nahkampf-Angriffe zwischen Helden in unterschiedlicher Höhe sind möglich. Auch können Mitglieder einer Formation sich in verschiedener Höhe aufhalten. Da der Basenkontakt sowohl für den Nahkampf als auch für Formationen wichtig ist, kann man einen Blick von oben auf die Helden werfen, um festzustellen, ob der Basenkontakt ohne erhöhtes Gelände vorhanden wäre. Wenn dies der Fall ist, besteht Basenkontakt. Befindet sich das Ziel eines **Nahkampf**-Angriffs auf erhöhtem Gelände, der angreifende Held/Hauptangreifer jedoch nicht, so kommt das Ziel in den Genuss des Höhenvorteils von +1.

Besonderes Gelände

Seichtes Wasser

Seichtes Wasser, wie es bei Bächen, Furten oder Teichen vorkommt, zählt bei der Bewegung wie schwieriges Gelände, hat jedoch keinerlei Auswirkung auf **Fernkampf**faktionen.

Tiefes Wasser

Tiefes Wasser, also etwa Flüsse oder Seen, zählt für die Bewegung als blockierendes Gelände, hat jedoch keinerlei Auswirkung auf **Fernkampf**faktionen.

Niedrige Mauern

Niedrige Mauern sind eine besondere Form von schwierigem Gelände. Die Bewegung endet, wenn dein Held die andere Seite der niedrigen Mauer erreicht hat. Der Bewegungswert wird im nächsten Zug nicht halbiert, wenn der Held sich von der Mauer entfernt. **Fernkampf**-Angriffe erhalten den Deckungsmodifikator, wenn die Schusslinie über die Mauer geht. Wenn sich der Schütze allerdings in Basiskontakt mit eben dieser Mauer befindet und über diese hinwegschießt, entfällt der Deckungsmodifikator. **Nahkampf**-Angriffe über die Mauer hinweg sind möglich, wenn sich die Helden gegenüber in Basenkontakt mit der Mauer befinden.

Hohes Gelände

Flache Dächer oder hohe Plateaus sind Beispiele für hohes Gelände. Hohes Gelände wird wie erhöhtes Gelände behandelt, allerdings sind keine **Nahkampf**-Angriffe zwischen Helden erlaubt, wenn sich einer davon auf dem hohen Gelände und der andere daneben befindet. Zudem können keine Formationen aus Mitgliedern gebildet werden, die teilweise auf und teilweise neben hohem Gelände stehen. Helden können solches Gelände nur betreten bzw. verlassen, wenn sie die Spezialfähigkeit Fliegen besitzen oder einen **Zugangspunkt** (Treppe, Leiter) verwenden. Jedes Hohe Geländeteil muß wenigstens einen Zugangspunkt aufweisen, wenn es in den Geländepool gelegt wird. Die Bewegung wird im Falle von Nichtfliegern zu der Leiter bzw. Treppe hin und von ihr weg gemessen.

Spielende

Das Spiel endet in einem der folgenden Fälle:

- 1) Nur ein Spieler hat noch Helden auf dem Schlachtfeld. Gefangene und Helden mit der Spezialfähigkeit Demoralisiert zählen nicht.
- 2) Ein vorgegebenes Zeitlimit ist erreicht.
- 3) Alle verbliebenen Spieler einigen sich auf das Spielende.

Sieg!

Am Ende eines Spiels zählen alle Spieler ihre Siegpunkte zusammen. Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Und so berechnen sich die Siegpunkte:

Jeder feindliche Held, der von einem deiner Helden im Spiel ausgeschaltet wurde, bringt dir Siegpunkte in Höhe seines Punktwerts. Diese Punkte erhältst du in dem Moment, in dem die Figur vom Schlachtfeld genommen wird. Jeder feindliche Gefangene, den du am Spielende in deiner Aufstellungszone stehen hast, bringt die doppelte Anzahl an Siegpunkten. Es gibt keine Siegpunkte für Gefangene außerhalb der Aufstellungszone.

Jeder nicht gefangene, *eigene Held*, der zu Spielbeginn aufgestellt, weder ausgeschaltet noch wiederbelebt wurde und bis zum Schluss auf dem Schlachtfeld verblieben ist, bringt am Spielende Siegpunkte in Höhe seines Punktwerts. Wenn jedoch alle deine Helden demoralisiert bzw. gefangen wurden, erhältst du dafür keine Siegpunkte.

Zusammenfassend ergibt sich:

Punkte für eliminierte feindliche Figuren (jeweiliger Punktwert)

+ Punkte für gefangene feindliche Figuren (jeweiliger Punktwert x2), aber nur, wenn sich diese in deiner Aufstellungszone befinden

+ Punkte für überlebende und freie *eigene Figuren* (jeweilige Punktwert), die die ganze Schlacht überlebt haben = die Gesamtsumme.

Hinweis: Siegpunkte für eliminierte Helden gibt es im Laufe des Spiels, die Punkte für Gefangene und Überlebende erst am Ende. Das heißt, dass du für einen Held mehrfach abkassieren kannst, wenn er z.B. von deinem Gegner durch die Spezialfähigkeit Nekromantie wieder ins Spiel gebracht und erneut von dir ins Jenseits befördert wird.

Im Falle eines Gleichstandes an Siegpunkten gewinnt derjenige, der mit der geringeren Armeegröße an den Start gegangen ist.

Nach dem Spiel erhalten alle Spieler ihre eliminierten und gefangenen Figuren wieder zurück.

Rückzug

Bevor das Spiel endet, kannst du in deinem Zug das Schlachtfeld verlassen. Dies nennt man *Rückzug*.

Wenn du dich zurückziehst, hast du das Spiel verloren.

Du erhältst nur die Siegpunkte für eliminierte feindliche, nicht für eigene überlebende Figuren. Deine Gegner erhalten die Siegpunkte für deine eliminierten Figuren und sind einige deiner Helden gefangen genommen worden, so erhält der kontrollierende Spieler Siegpunkte dafür, so als wenn sie ausgeschaltet worden wären. Du entfernst deine Helden von der Spielfläche und nimmst dir auch deine gefallenen Helden zurück. Von dir gefangene Helden bleiben auf dem Schlachtfeld und werden nun wieder von ihrem ursprünglichen Besitzer kontrolliert.

Das Standardspiel

Es gibt viele Arten, **Mage Knight** zu spielen, und viele Entscheidungen müssen vor Spielbeginn bereits getroffen werden. Mit welcher Armeegröße spielen wir? Welches Gelände setzen wir ein? Setzen wir ein Zeitlimit für das Spiel?

In einem offiziellen Spiel braucht ihr keine Zeit für die Beantwortung dieser Fragen zu verschwenden und verwendet statt dessen einfach das folgende **Mage Knight**-Standardspiel:

- 1) Die Spielfläche ist 36 x 36 Zoll groß.
- 2) Jede Armee hat eine Armeegröße von 200 Punkten, was für jeden Spieler 2 Aktionen pro Zug ergibt.
- 3) Das Zeitlimit für das Spiel beträgt 50 Minuten.
- 4) Beim Aufbau des Schauplatzes legt jeder Spieler vier Standard-Geländeteile neben das Schlachtfeld. Standard-Geländeteile können kostenlos von der Homepage www.mageknight.de heruntergeladen werden.
- 5) Erhöhtes Gelände wird nicht eingesetzt.
- 6) Folgt der Mage Knight-Etikette und habt viel Spaß!

Die Mage Knight-Etikette

Miniaturenspele haben kein eingeschränktes und festgelegtes Regelkorsett wie Brett- und Kartenspiele. Das ist gut, denn mit etwas Fantasie kann man eine Menge toller Szenarien und Geländeideen verwirklichen: Die Butterdose wird zum heiligen Steinaltar und der Schlüsselanhänger in der Tischmitte zur Schatztruhe. Dem Helden, dem es gelingt, die Schatztruhe zur Tischkante zu transportieren, wird Sieger!

Andererseits kann es zu Situationen kommen, die von den Regeln nicht abgedeckt werden. Wir haben zwar versucht, möglichst wasserdichte Regeln zu schreiben, wissen aber, dass es zu Situationen kommen kann, in denen die Spieler über eine Regel verschiedener Meinung sind. Um Auseinandersetzungen zu vermeiden, schlagen wir die folgende Etikette vor:

- 1) Die Spieler sollten die Kampfscheiben während des Spiels nicht drehen, wenn der betroffene Held nicht gerade Schaden erlitten oder Heilung erfahren hat. Und in diesem Fall sollte die Kampfscheibe auch nur die erforderliche Anzahl an Klicks gedreht werden, nicht weiter. Mit anderen Worten: Es ist nicht erlaubt, zu gucken, was da demnächst denn so kommt.
- 2) Da man die Figuren immer wieder in die Hand nehmen muss, um die Kampfscheiben zu bewegen, sollte man hierbei die Position des Helden und seinen Blickwinkel markieren.
- 3) Bei manchen Helden ragen Waffen, Arme oder andere Teile über die Basis hinaus, weswegen es manchmal schwierig sein kann, einen einwandfreien Basenkontakt zwischen zwei Helden herzustellen. Gelingt dies irgendwie nicht, so sollten sich die Spieler darauf einigen, wann sich die Helden trotzdem in Basenkontakt befinden.
- 4) Es kann zu nicht eindeutig festlegbaren Situationen kommen, zum Beispiel bei der Frage, ob eine Schusslinie über oder neben der Basis eines Helden entlang läuft oder ob genügend Platz zwischen zwei Helden ist, damit noch ein dritter Held dazwischen passt. Verständlicherweise kann man da geteilter Meinung sein. In all diesen Fällen wird gewürfelt: Bei einer 1, 2 oder 3 ist die Aktion nicht erlaubt, bei 4, 5 oder 6 ist die Aktion dagegen erlaubt.
- 5) Im Internet werden auf der Seite www.mageknight.de mit der FAQ (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen) viele Fragen beantwortet.

Glossar

Abschütteln: Befindet sich ein feindlicher Held in Basenkontakt außerhalb des Blickwinkels eines berittenen Helden erleidet er einen Schadensklick, wenn sich der berittene Held erfolgreich löst.

Aktion: Es gibt vier Aktionen: **Bewegung**, **Fernkampf**, **Nahkampf** und **Passen**. Du erhältst zu Beginn deines Zuges eine bestimmte Anzahl an Aktionen, die du dann deinen Helden zuordnen kannst.

Aktionsmarke: Eine Aktionsmarke (beispielsweise ein Cent, ein Pappschmuck oder ein Knopf) markiert einen Helden, der eine Aktion ausgeführt hat.

Angriff: Die Angriffswürfel werfen, den Angriffswert des Angreifers hinzuaddieren und das Ergebnis mit dem Verteidigungswert des Ziels vergleichen.

Antreiben: Einem Helden in zwei aufeinanderfolgenden Zügen eine Aktion geben.

Armee: Eine Gruppe von Helden.

Armeegröße: Bei der Zusammenstellung deiner Armee darf die Punktesumme deiner Helden diesen Wert nicht übersteigen.

Atlantischilde: Menschen, die magiebetriebene Technologie beherrschen.

Aufstellungszone: Ein rechteckiger Bereich des Spielfelds entlang deiner Spielfeldseite, in der du bei Spielbeginn deine Armee platzieren darfst.

Basis: Die Plastikscheibe, auf der sich die Figur befindet.

Basenkontakt: Eine Figurenbasis berührt die Basis einer anderen Figur oder ein Geländeteil.

Brittener Held: Ein Held, der auf einer Doppelbasis steht und ein Hußeisen als Bewegungssymbol aufweist.

Bewegt: Ein Held gilt als bewegt, wenn sich die Position seines Mittelpunktes oder sich seine Ausrichtung verändert.

Bewegungsaktion: Diese Aktion erlaubt dir, einen Helden zu drehen oder zu einer anderen Position auf dem Schlachtfeld zu bewegen.

Bewegungsformation: 3, 4 oder 5 *eigene Helden*, die sich alle gemeinsam mit nur einer Bewegungsaktion bewegen.

Bewegungswert: Dieser Wert gibt die maximale Bewegungsweite eines Helden in Zoll an.

Deckungsmodifikator: Verläuft eine Schusslinie durch oder in schwieriges Gelände, erhält das Ziel +1 zu seinem Verteidigungswert.

Draconien: Mächtige Hybriden aus Menschen und Draconiden.

Freundlicher Held: Ein Held, den du oder ein Verbündeter kontrollieren.

Eigener Held: Ein Held, den nur du allein kontrollierst.

Einmalig: Ein Held ohne Sterne beim Rang wird als „einmalig“ bezeichnet. Du kannst einen einmaligen Helden nur einmal in deiner Armee haben.

Elementarliga: Elfen- und Trollhelden, die Lebensmagie einsetzen.

Feindlicher Held: Ein Held, der von einem Gegner kontrolliert wird.

Fernkampf: Ein Angriff mittels Fernkampfwaffen, Magie oder Geisteskräften.

Fernkampfformation: 3, 4 oder 5 freundliche Schützen, die mittels einer **Fernkampffaktion** ein einzelnes Ziel angreifen.

Fernkampf-Reichweite: Dieser Wert gibt die maximale Fernkampf-Reichweite eines Helden in Zoll an.

Fernkampf-Ziele: Dieser Wert gibt die maximale Anzahl an möglichen Fernkampf-Zielen an.

Figur: Ein Teil der *Mage Knight*-Miniatur.

Gefangener: Eine gefangener Held.

Gefangennahme: Durch eine **Nahkampffraktion** kann versucht werden, einen Helden gefangenzunehmen anstatt ihm Schaden zuzufügen.

Gratisdrehung: Die Drehung eines Helden, damit sein Blickwinkel auf einen feindlichen Helden gerichtet wird, der sich gerade mit ihm in Basenkontakt begeben hat. Diese Drehung kostet keine Aktion.

Hauptangreifer: Der Held, der bei einer Fernkampf- oder Nahkampffraktion den Angriff ausführt.

Held: Eine *Mage Knight*-Miniatur.

Höhenvorteil: Ein Angriff, der nicht von erhöhtem Gelände ausgeht und ein Ziel auf erhöhtem Gelände zum Ziel hat, erhöht den **Verteidigungswert** des Ziels um +1.

Kampfscheibe: Der drehbare Teil einer Figurenbasis.

Klick Heilung: Die Drehung der Basis der Figur um einen Klick gegen den Uhrzeigersinn, wobei die Figur festgehalten wird.

Klick Schaden: Die Drehung der Basis der Figur um einen Klick mit dem Uhrzeigersinn, wobei die Figur festgehalten wird.

Kritischer Patzer: Ein Angriffswurf von „2“.

Kritischer Treffer: Ein Angriffswurf von „12“.

Lösen: Der Versuch eines Helden, sich aus dem Basenkontakt mit feindlichen Helden zu lösen.

Mage Spawn: Übernatürliche und bestienhafte Kreaturen, die von mächtigen Magiern beschworen oder erschaffen wurden.

Modifikator: Ein Bonus, der auf den Verteidigungswert eines Helden bzw. auf seinen Angriffswurf addiert wird.

Nahkampf: Ein Angriff mit natürlichen Waffen (Händen, Füßen, etc.) und/oder Nahkampfwaffen.

Nahkampffraktion: 2 oder 3 verbündete Helden, die mit einer **Nahkampffraktion** ein Ziel angreifen.

Nahkampfwert: Dieser Wert gibt die Kampfstärke eines Helden an.

Nekropolisekte: Dungelelfen und Vampire, die Todesmagie einsetzen.

Orkbanditen: Wilde und brutale Kämpfer, die aus den Bergen stammen.

Passen: Eine Aktion, bei der ein Held nichts tut.

Ritter der Unsterblichkeit: In Nahkampfkünsten erprobte Elfen, die sich von den großen Fraktionen distanzieren haben.

Rückzug: Aus dem Spiel ausscheiden, bevor es vorüber ist.

Schlachtfeld aufbauen: Vor Spielbeginn das Spielfeld zusammenstellen.

Schusslinie: Eine Linie, die von der Mitte der Basis des Schützen zur Mitte der Zielbasis läuft.

Schütze: Ein Held, der eine **Fernkampffraktion** bekommt.

Schwarzpulver-Rebellen: Menschen, Zwerge und Amazonen, die sich auf die Verwendung von Schießpulver verstehen.

Siegpunkte: Die Punkte, die am Spielende zusammengezählt werden, um festzustellen, wer gewonnen hat.

Spielzug: Der Zeitraum, innerhalb dem ein Spieler seinen Helden Aktionen verleiht.

Startspieler: Dieser Spieler platziert zuerst ein Geländeteil, stellt zuerst seine Helden auf und ist natürlich als erster am Zug.

Wächter: Ein Held, der einen Gefangenen gemacht hat.

Zugangspunkt: Der Punkt, an dem ein Held ein Hohes Gelände betreten und verlassen kann.

Zusammenstellung deiner Armee: Die Auswahl von Helden, deren Punktwert insgesamt die *Armeegröße* nicht überschreitet.

CREDITS

Kampfscheibensystem, Mage Knight-Kernkonzept, Universum und Art Direction: Jordan Weisman

Mage Knight-Regeln, Helden und Spielwerte: Kevin Barrett

Entwicklung und Lektorat: Matt Robinson, Ian Redditt und Sharon Turner Mulvihill

Spieltester: Jim Long, Derek Levesque, Brian Hill, Mike Fernyehough, Rich Hilmer, Gus Schultz, Curtis Malone und Chris Luhowy

Illustrationen: Alex Garner and Carlos D'Anda for Idea + Design Works, LLC

WizKids Modelldesign-Direktoren: Jeff Grace und Steve Saunders

WizKids Modellierer: Dave Summers, James Carter, Brady Bugge, Jeff Wilhelm, Tim Prow, Elizabeth Dunlap

Weitere Modellierer: Jon Mathews, Shawn Knapp, Derek Miller, Blue Radish Studios, MysterMenace Studios, Howard Kalish Studios, Bob Naismith, John Winter; Tony Simione und Chris Borman, koordiniert von Jay Borman

WizKids Art Director: Dawne Weisman

WizKids Senior Designer: Sandra Garavito

WizKids Designer: Kevin Perrine, Chris Steely, Tina Wegner, Ethan Pasternack

WizKids Produktionsmanagement: Sharon Turner Mulvihill

Übersetzung ins Deutsche: Christian Lonsing

Regeln und Lektorat Deutschland: Arnfried Klipper, Robert Simon und Tobias Wiersch

Layout Deutschland: Christian Lonsing