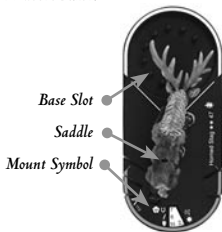


MAGE KNIGHT

Cavalry Rules

All Mage Knight™ rules apply to mounts, riders, and cavalry units, except as noted in these rules.



Mounts

Some warriors, called mounts, have elongated bases. Each of these bases has a base slot that can accommodate another warrior's base, and a saddle that can physically accommodate a rider. Each mount is of a certain mount type and has a mount symbol (printed next to its speed value) associated with it. Mounts cannot make free spins.

Battle Horse



Cloud Griffon



Desert Warbird



Horned Stag



Pegasus



Salamander



Sky Dragon



Technocat



Riders

Some warriors have an attack bonus printed within a square (for example, **3**). Only these warriors, which have one or more mount symbols printed on their bases, can become riders. These mount symbols indicate which mount type or types that warrior can ride. A warrior on a mount becomes a rider. A warrior that can become a rider can use its attack bonus only when it is on a mount; this bonus applies to all attacks that this warrior makes, regardless of what the warrior's attack type is.



Cavalry Units

Together, a mount and rider are called a cavalry unit. To form a cavalry unit, follow these steps:

1. Remove the warrior from its base. This will reveal a plastic peg that you can insert into a hole on the mount's saddle. This secures the rider to its mount. Warriors eligible to become riders are the only warriors that can be removed from their bases in this way.
2. Place the rider's base into its mount's base slot.

All mounts must be deployed as cavalry units; that is, they cannot be deployed without riders. Both the mount's and the rider's point values count toward the build total.

Cavalry units cannot

- make free spins,
- capture or be captured,
- use the surge proficiency,
- be affected by the Strong Flyer or Magic Levitation special abilities, or
- use subfaction abilities.

A mount and its rider are in base contact with each other and form a single figure, or unit. A figure in base contact with a cavalry unit is in base contact with both the mount and the rider. When a cavalry unit occupies a terrain feature, both the mount and the rider occupy that terrain feature.

Special abilities of a rider or items that a rider wields that refer to the rider's front arc, such as Venom or Sweep, use the mount's front arc while the rider is part of a cavalry unit.

Giving Actions to a Cavalry Unit

You can give a cavalry unit only one action per turn.

If you give an action to a cavalry unit that causes it to be given a second action token, it is not dealt 1 pushing damage after the action resolves.

When a cavalry unit is given a move action, only the mount's speed value, special abilities, and proficiencies can be used to resolve the action.

When a cavalry unit is given a close or ranged combat action or a special action, you must choose to use either the rider's combat dial or the mount's combat dial to resolve the action. When using the mount's combat dial, only the mount's special abilities can be used. When using the rider's combat dial, only the rider's special abilities and items the rider is wielding can be used. A rider that can wield items can drop and pick up items while part of a cavalry unit. When dropping or picking up items as part of a cavalry unit, the item token must be in base contact with the mount. A cavalry unit given a close or ranged combat action uses the mount's front arc and center dot.

Attacking and Damaging a Cavalry Unit

When targeting a cavalry unit, the attacker chooses the dial against which to resolve

the attack. Use the mount's center dot to determine line of fire and any area of effect, such as with the Bombardment special ability. If a cavalry unit is affected by the Bombardment special ability or other area-of-effect attack, apply damage to both the mount's and the rider's combat dial, as applicable.

Use the mount's rear arc to determine if any rear arc modifiers apply to the attack.

If a cavalry unit is dealt pushing damage, you must choose to apply the damage to either the mount's or rider's combat dial.

Cavalry Units and Formations

Cavalry units can create formations only with other cavalry units. All riders in a formation of cavalry units must have the same faction symbol; ignore mount factions for formation purposes.

Eliminating Cavalry Units

If a mount is eliminated before its rider, return the rider to its base. Place it on the battlefield in base contact with the mount and eliminate the mount from the game. If the rider cannot be placed in base contact with the mount, eliminate both the mount and the rider. When a mount or rider is eliminated, remove any action tokens that were on the cavalry unit.

If a mount is without a rider, the mount's intelligence level determines how the mount reacts. Each mount's mount type is printed inside one of three shapes: a circle, a pentagon, or a square. This shape indicates the mount's intelligence level, as described below.

Intelligence Levels

Skittish (●): If this mount does not have a rider at the beginning of any player's end phase, remove it from the game.

Independent (◆): If this mount does not have a rider, it can be given actions as normal.

Mean-Spirited (■): If this mount does not have a rider at the beginning of any player's command phase, it is a friendly warrior to the player whose turn it is, and an opposing warrior to all other players for that turn.

Dismounted Riders

A rider can dismount during the game; this warrior is both a dismounted rider and a warrior until it gains another mount, and all rules that apply to dismounted riders and warriors apply to this warrior, as appropriate.

To dismount a rider, give the cavalry unit a special action. Do not give the mount or rider an action token, and remove any action tokens from the cavalry unit. Remove the rider from its mount, return it to its base, and place it on the battlefield in base contact with the mount. Both the rider and its mount can be given actions on the same turn the rider dismounts. If there is no room on the battlefield for the rider to be placed in base contact with its mount, the rider cannot dismount.

A dismounted rider can gain another mount during a game. To do so, the dismounted rider must be in base contact with a friendly mount without a rider, and the mount's and dismounted rider's mount symbols must match. Give the dismounted

rider a special action, remove it from its base, and place it in the mount's saddle. Then place the rider's base in the mount's base slot. Give the newly formed cavalry unit an action token. The cavalry unit can be given an action on the same turn it was formed.

Proficiencies

Some proficiencies allow a cavalry unit to both move and attack using only one action. In these cases, the mount and the rider can use any special abilities they possess that require the kind of action given when they resolve the action, unless specifically stated otherwise. Cavalry unit proficiencies are listed below.

Horsemanship

When this unit is the target of a ranged combat attack that is resolved against the rider's combat dial, the attacker gets -2 to its attack value.

Impale

This unit's rider cannot use the Weapon Master special ability. When this unit's rider succeeds at a close combat attack against a single target, the rider gets $+2$ to its damage value.

Mounted Bound

Give this unit a ranged combat action when it is not in base contact with an opposing figure. This unit can move up to its full speed value and then make a ranged combat attack. Use the mount's combat dial to resolve the movement and the rider's combat dial to resolve the ranged combat attack.

Mounted Charge

Give this unit a close combat action when it is not in base contact with an opposing figure. This unit can move up to its full speed value and then make a close combat attack. Use the mount's combat dial to resolve the movement. You choose whether to use the mount's or the rider's combat dial to resolve the close combat attack.

Overwhelm

Give this unit a move action when it is not in base contact with an opposing figure; this unit cannot use any speed special abilities. At the end of the movement, it must be in base contact with a single opposing cavalry unit. Roll one six-sided die and add the rider's attack bonus to the result. If the result is 6 or more, the rider of the opposing cavalry unit is dismounted. If there is not enough room for the dismounted rider's base to be placed on the battlefield in base contact with the mount, eliminate the dismounted rider.

Trample

Give this unit a move action when it is at ground level; it cannot use the double-time proficiency. Measure a movement path in a straight line through the mount's front arc. This movement path can cross other figure bases. Resolve the movement. Any figure at ground level whose base is crossed by the movement path is dealt 1 damage.

Dark Riders Subfaction

Cavalry units from the Dark Riders (🌀) subfaction follow the same rules as other cavalry units, with the following exceptions:

- Riders and mounts are matched by their collector's numbers, not their mount symbols. For example, warrior #121a can ride only mount #121b.
- Riders from the Dark Riders subfaction cannot dismount or be dismounted.
- A Dark Riders mount cannot be eliminated before its rider is eliminated. If three skulls show in the stat slot of a Dark Riders mount that still has a rider, instead of eliminating the mount, turn its combat dial to the starting marker.
- When a rider from the Dark Riders subfaction is eliminated or removed from the game, remove the rider's base from the mount's base slot. The rider remains in the mount's saddle.
- Riders from the Dark Riders subfaction can use their subfaction abilities while they are part of a cavalry unit.

Subfaction Abilities

Apocalypse



Dark Riders

DARK UNITY (optional) At the beginning of your command phase, deal 1 pushing damage to this unit's rider to heal its mount of 1 damage. This ability can be used only once on each of your command phases.

Elemental Freeholds



Wylden Host

NATURE'S ALLY This warrior's line of fire is not affected by hindering or concealing terrain. Targets of this warrior's ranged combat attacks treat hindering and concealing terrain as clear terrain for those attacks. When this warrior is in hindering terrain, it gets +1 to its defense value.

New Glossary Terms

base slot: The space on a mount's base where a warrior's base is placed when the warrior becomes a rider of that mount.

cavalry unit: A unit composed of both a mount and a rider.

dismount: To remove a rider from its mount.

dismounted rider: A warrior that has been removed from its mount. It is both a dismounted rider and a warrior for game purposes.

independent: If it is without a rider, a mount with this intelligence level can be given actions as normal.

intelligence level: A mount's intelligence level dictates how it reacts to not having a rider.

mean-spirited: If it is without a rider at the beginning of a player's command phase, a mount with this intelligence level is friendly to that player and opposing to all other players for that turn.

mount: A warrior with an elongated base that can carry other warriors, called riders.

mount symbol: A mount symbol on a mount's base indicates the mount's type. A mount symbol on a warrior's base indicates that the warrior can ride a mount of that type.

mount type: The type of warrior a mount is. A mount's mount type must match a rider's mount symbol for the two to form a cavalry unit.

rider: A warrior that can ride a mount.

rider attack bonus: A special attack bonus indicating that a warrior is a rider. A warrior can use this attack bonus only while on a mount.

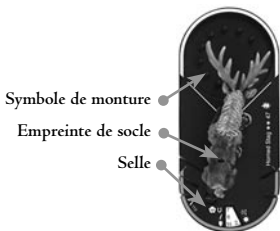
saddle: The area on a mount where its rider is placed when they become a cavalry unit.

skittish: If it is without a rider at the end of any player's end phase, a mount with this intelligence level is removed from the game.

MAGE KNIGHT

Règles de Cavalerie

Toutes les règles Mage Knight™ s'appliquent aux montures, aux cavaliers et aux unités de cavalerie, excepté dans les cas indiqués dans les règles suivantes.



Montures

Certains guerriers, appelés montures, ont des socles de forme allongée. Chacun d'eux dispose d'une empreinte qui peut recevoir le socle d'un autre guerrier, et d'une selle pour l'équiper d'un cavalier. Chaque monture a un type et un symbole de monture (imprimé à côté de sa valeur de vitesse) spécifiques. Les montures ne peuvent pas faire de rotations libres.

Cheval de combat



Pégase



Griffon des nuages



Salamandre



Oiseau-guerrier du désert



Dragon céleste



Cerf à cornes



fauve



Cavaliers

Certains guerriers ont un bonus à l'attaque imprimé dans un carré (par exemple :). Ce sont les seuls à pouvoir devenir des cavaliers et ils ont au moins un symbole de monture imprimé sur leur socle. Ces symboles indiquent quel(s) type(s) de monture ils peuvent chevaucher. Un guerrier sur une monture devient un cavalier. Un guerrier qui devient un cavalier peut uniquement utiliser son bonus à l'attaque quand il chevauche une monture ; ce bonus s'applique à toutes ses attaques, quel que soit le type d'attaque du guerrier.



● Bonus à l'attaque du cavalier

● Symbole(s) de monture

Unités de cavalerie

Le cavalier et sa monture sont collectivement appelés une unité de cavalerie. Pour former une unité de cavalerie, suivez les étapes suivantes:

1. Retirez le guerrier de son socle. Vous révélez ainsi un piton en plastique que vous pouvez insérer dans la fente prévue à cet effet sur la selle de la monture. Ceci vous permet d'attacher le cavalier à sa monture. Les guerriers pouvant devenir des cavaliers sont les seuls à pouvoir être séparés ainsi de leur socle.
2. Placez ensuite le socle du cavalier dans l'empreinte prévue à cet effet dans le socle de la monture.

Toutes les montures doivent être déployées en temps qu'unités de cavalerie; elles ne peuvent pas être déployées sans cavalier. Les points de la monture et du cavalier s'ajoutent dans le total de construction.

Les unités de cavalerie ne peuvent pas

- faire de rotations libres,
- capturer ou être capturés,
- utiliser la compétence Élan (surge),
- être affectés par les capacités spéciales Vol puissant (Strong Flyer) ou Lévitation magique, ou
- utiliser les capacités de sous-faction.

Les socles du cavalier et de sa monture sont en contact l'un avec l'autre; ils forment une figurine unique, aussi appelée unité. Une figurine en contact avec le socle d'une unité de cavalerie est au contact avec le cavalier et sa monture. Quand une unité de cavalerie occupe un terrain, c'est en fait le cavalier et sa monture qui l'occupent. Les capacités spéciales ou les objets du cavalier faisant normalement référence à l'arc frontal du cavalier, comme Venin ou Balayage, utilisent l'arc frontal de la monture quand le cavalier est incorporé dans une unité de cavalerie.

Donner des Actions à une unité de cavalerie

Vous ne pouvez donner qu'une action par tour à une unité de cavalerie.

Si vous lui donnez une action qui lui fait gagner un second marqueur d'action, elle ne subit pas 1 point de dégâts d'épuisement après résolution de l'action.

Quand une unité de cavalerie a une action de déplacement, seules la valeur de vitesse, les capacités spéciales et les compétences de la monture peuvent être utilisées pour la résoudre.

Quand vous donnez une action de combat rapproché, à distance ou une action spéciale, vous devez choisir d'utiliser le cadran de combat du cavalier ou de la monture pour la résoudre. Quand vous utilisez le cadran de combat de la monture, seules les capacités spéciales de la monture peuvent être utilisées. Quand vous utilisez le cadran de combat du cavalier, seules les capacités spéciales et les objets du cavalier peuvent être utilisés. Un cavalier capable de porter des objets peut les ramasser ou

les abandonner quand il fait partie d'une unité de cavalerie. Quand il est ramassé ou abandonné par une unité de cavalerie, le jeton d'objet doit être en contact avec le socle de la monture. Une unité de cavalerie qui a une action de combat rapproché ou à distance utilise l'arc frontal et le point central de la monture.

Attaquer et infliger des dégâts à une unité de cavalerie

Quand il cible une unité de cavalerie, l'attaquant choisit le cadran contre lequel il doit réussir son attaque. Quand vous attaquez une unité de cavalerie, utilisez le point central de la monture pour déterminer la ligne de tir et la zone d'effet éventuelle, comme dans le cas de la capacité spéciale Bombardement. Si une unité de cavalerie est affectée par Bombardement ou une autre attaque à zone d'effet, appliquez les dégâts à la fois aux cadrans du cavalier et de la monture, le cas échéant.

Utilisez l'arc arrière de la monture pour déterminer si des modificateurs d'arc arrière s'appliquent à l'attaque.

Si une unité de cavalerie subit des dégâts d'épuisement, vous devez choisir d'appliquer les dégâts au cadran de combat de la monture ou du cavalier.

Unités de cavalerie et formations

Les unités de cavalerie ne peuvent créer des formations qu'avec d'autres unités de cavalerie. Tous les cavaliers d'une formation d'unités de cavalerie doivent avoir le même symbole de faction; ignorez les factions des montures pour créer une formation.

Éliminer les unités de cavalerie

Si une monture est éliminée avant son cavalier, remplacez le cavalier sur son socle. Placez-le sur le champ de bataille, au contact avec le socle de la monture, puis éliminez la monture de la partie. Si le cavalier ne peut pas être placé au contact avec le socle de la monture, éliminez la monture et le cavalier. Quand une monture ou un cavalier est éliminé, retirez tous les jetons d'action qui se trouvaient sur l'unité de cavalerie.

Si une monture est sans cavalier, son niveau d'intelligence détermine sa réaction. Le type de chaque monture est indiqué à l'intérieur de trois formes : un cercle, un pentagone ou un carré. Cette forme indique le niveau d'intelligence de la monture, selon les règles détaillées ci-dessous:

Niveaux d'intelligence

Ombreux (●): Si cette monture n'a pas de cavalier au début de la phase de fin de chaque joueur, retirez-la de la partie.

Indépendant (◆): Si cette monture n'a pas de cavalier, elle peut obtenir des actions normalement.

Méchant (■): Si cette monture n'a pas de cavalier au début de la phase de commandement de chaque joueur, elle devient un guerrier allié du joueur dont c'est le tour, et un adversaire pour tous les autres joueurs pendant ce tour.

Cavaliers pied à terre

Un cavalier peut mettre pied à terre pendant la partie; ce guerrier est à la fois un

cavalier pied à terre et un guerrier jusqu'à ce qu'il retrouve une monture, et toutes les règles qui s'appliquent aux cavaliers pied à terre et aux guerriers s'appliquent à ce guerrier, la cas échéant.

Pour qu'un cavalier mette pied à terre, donnez une action spéciale à l'unité de cavalerie. Ne donnez pas de jeton d'action à la monture ou au cavalier, et retirez tous les jetons d'action de l'unité de cavalerie. Retirez le cavalier de sa monture, replacez-le sur son socle et placez-le sur le champ de bataille au contact avec le socle de sa monture. Le cavalier et sa monture peuvent avoir des actions pendant le tour où le cavalier met pied à terre. S'il n'y a pas de place sur le champ de bataille pour que le cavalier soit au contact avec le socle de la monture, il ne peut pas mettre pied à terre.

Un cavalier pied à terre peut s'approprier une autre monture pendant une partie. Pour ce faire, le cavalier pied à terre doit être au contact avec le socle d'une monture amie sans cavalier, et les symboles de la monture et du cavalier doivent correspondre. Donnez une action spéciale au cavalier pied à terre, retirez-le de son socle et placez-le sur la selle de la monture. Placez ensuite le socle du cavalier dans l'empreinte prévue à cet effet dans le socle de la monture. Donnez à la nouvelle unité de cavalerie ainsi formée un jeton d'action. Cette unité de cavalerie peut avoir une action pendant le tour où elle est formée.

Compétences

Certaines compétences permettent à une unité de cavalerie de se déplacer et d'attaquer en utilisant une seule action. Dans ces cas, la monture et le cavalier peuvent utiliser toutes les capacités spéciales en leur possession qui requièrent le type d'action donné quand l'action est résolue, sauf indication contraire. Les compétences des unités de cavalerie sont listées ci-dessous :

Monte

Quand cette unité est la cible d'une attaque de combat à distance qui est appliquée au cadran de combat du cavalier, l'attaquant retire -2 à sa valeur d'attaque.

Empalement

Le cavalier de cette unité ne peut pas utiliser la capacité spéciale Maître d'armes.

Quand il réussit une attaque rapprochée contre une cible unique, le cavalier ajoute $+2$ à sa valeur de dégâts.

Enchaînement avec monture

Donnez à cette unité une action de combat à distance quand elle n'est pas en contact avec le socle d'une figurine adverse. Cette unité peut se déplacer jusqu'au maximum de sa valeur de vitesse puis effectuer une attaque à distance. Utilisez le cadran de combat de la monture pour résoudre le déplacement, et celui du cavalier pour résoudre l'attaque à distance.

Charge avec monture

Donnez à cette unité une action de combat rapproché quand elle n'est pas en contact avec le socle d'une figurine adverse. Cette unité peut se déplacer jusqu'au maximum de sa valeur de vitesse puis effectuer une attaque de combat rapproché. Utilisez le cadran de combat

de la monture pour résoudre le déplacement. Vous choisissez d'utiliser le cadran de combat de la monture ou du cavalier pour résoudre l'attaque de combat rapproché.

Submersion

Donnez à cette unité une action de déplacement quand elle n'est pas en contact avec le socle d'une figurine adverse. Cette unité ne peut pas utiliser de capacité spéciale de vitesse. À la fin du déplacement, elle doit être en contact avec le socle d'une seule unité de cavalerie ennemie. Lancez un dé à six faces et ajoutez le bonus à l'attaque du cavalier au résultat. Si le résultat est de 6 ou plus, le cavalier de l'unité de cavalerie adverse est désarçonné. S'il n'y a pas de place pour que le cavalier pied à terre soit placé sur le champ de bataille au contact avec le socle de sa monture, éliminez-le.

Piétinement

Donnez à cette unité une action de déplacement quand elle est au niveau du sol; elle ne peut pas utiliser la compétence Double-temps. Mesurez un trajet de déplacement en ligne droite, traversant l'arc frontal de la monture. Il peut aussi traverser les socles d'autres figurines. Effectuez le déplacement. Toute figurine située au niveau du sol, dont le socle est traversé par le trajet de déplacement, subit 1 point de dégâts.

Sous-faction Cavaliers noirs

Les unités de cavalerie de la sous-faction des Cavaliers noirs (☉) obéit aux mêmes règles que les autres unités de cavalerie, excepté dans les cas suivants :

- Les cavaliers et les montures s'accordent par numéros de collection correspondants, et pas par symboles de monture. Par exemple, le guerrier #121a peut uniquement chevaucher la monture #121b.
- Les cavaliers de la sous-faction des Cavaliers noirs ne peuvent pas mettre pied à terre ou être désarçonnés.
- Une monture des Cavaliers noirs ne peut pas être éliminée avant son cavalier. Si trois crânes apparaissent dans la fente de caractéristiques d'une monture des Cavaliers noirs ayant encore un cavalier, faites pivoter le cadran de combat jusqu'à sa position de départ au lieu d'éliminer la monture.
- Quand un cavalier de la sous-faction des Cavaliers noirs est éliminé ou retiré de la partie, retirez le socle du cavalier de l'empreinte située dans le socle de la monture. Le cavalier reste sur la selle de la monture.
- Les cavaliers de la sous-faction des Cavaliers noirs peuvent utiliser leurs capacités de sous-faction quand ils font partie d'une unité de cavalerie.

Capacités de sous-faction

Apocalypse



Cavaliers noirs

NOIRE UNITÉ (optionnel) Au début de votre phase de commandement, infligez 1 point de dégâts d'épuisement au cavalier de cette unité pour soigner

sa monture de 1 point de dégâts. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois pendant chacune de vos phases de commandement.

Pro priété d'élémentaux



Armée de Wylden

ALLIÉ DE LA NATURE La ligne de tir de ce guerrier n'est pas affectée par le terrain. Les cibles des attaques à distance de ce guerrier considèrent les terrains bloquants et les structures comme des terrains plats pour ces attaques. Quand ce guerrier est sur un terrain bloquant, il ajoute +1 à sa valeur de défense.

Nouveaux termes de glossaire

Empreinte de socle: L'espace, sur le socle d'une monture, où le socle d'un guerrier est placé quand il devient un cavalier.

Unité de cavalerie: Une unité composée d'une monture et d'un cavalier.

Désarçonner/ mettre un cavalier pied à terre (selon les cas): Retirer un cavalier de sa monture.

Cavalier pied à terre: Un guerrier qui a été désarçonné ou qui a mis pied à terre. En termes de jeu, c'est à la fois un cavalier pied à terre et un guerrier.

Indépendant: Si elle n'a pas de cavalier, une monture de ce niveau d'intelligence peut recevoir des actions normalement.

Niveau d'intelligence: Le niveau d'intelligence d'une monture détermine sa réaction quand elle est privée de cavalier.

Méchant: Si elle n'a pas de cavalier au début de la phase de commandement d'un joueur, une monture de ce niveau d'intelligence s'allie à ce joueur et s'oppose à tous les autres joueurs pendant ce tour.

Monture: Un guerrier avec un socle allongé qui peut porter d'autres guerriers, appelés cavaliers.

Symbole de monture: Sur le socle de la monture, ce symbole indique quel est son type. Un symbole de monture, sur le socle d'un guerrier, indique que ce guerrier peut chevaucher une monture de ce type.

Type de monture: Le type de guerrier de la monture. Le type d'une monture doit correspondre au symbole de monture du cavalier pour former une unité de cavalerie.

Cavalier: Un guerrier qui peut chevaucher une monture.

Bonus à l'attaque du cavalier: Un bonus à l'attaque spécial indiquant qu'un guerrier peut devenir un cavalier. Un guerrier peut uniquement utiliser ce bonus à l'attaque s'il chevauche une monture.

Selle: L'endroit, sur la monture, où le cavalier est placé quand ils forment une unité de cavalerie.

Ombreux: Si elle est sans cavalier à la fin de la phase de fin de n'importe quel joueur, une monture de ce niveau d'intelligence est retirée de la partie.

MAGE KNIGHT

Reglas para Caballería

Todas las reglas de *Mage Knight*™ se aplican a las monturas, los jinetes y a las unidades de caballería, excepto cuando se indique lo contrario en estas reglas.



Monturas

Algunos guerreros, llamados monturas, tienen bases alargadas. Estas bases tienen una ranura que puede acomodar la base de otro guerrero, y una silla que puede acomodar físicamente a un jinete. Cada montura es de un cierto tipo de montura y tiene un símbolo de montura impreso junto a su valor de velocidad, asociado a él. Las monturas no pueden efectuar giros libres.

Caballo de Guerra



Grifo de las Nubes



Pájaro de Guerra del Desierto



Vénado Astado



Pegaso



Salamandra



Dragón de los Cielos



Tecnogato



Jinetes

Algunos guerreros tienen un bonificador de ataque impreso con un cuadrado (por ejemplo, **3**). Sólo estos guerreros, que tienen uno o más símbolos de montura impreso en sus bases, pueden ser jinetes. Estos símbolos de montura indican qué tipo o tipos de montura puede utilizar ese guerrero. Un guerrero sobre una montura se convierte en un jinete. Un guerrero que puede convertirse en jinete puede utilizar su bonificador de ataque sólo cuando está en una montura; este bonificador se aplica a todos los ataques que este guerrero efectúe, sin importar cuál sea el tipo de ataque del guerrero.



Símbol(os) de montura

Bonificador de ataque de jinete

Unidades de caballería

Juntos, a la montura y al jinete se les llama unidad de caballería. Para formar una unidad de caballería sigue estos pasos:

- 1 Retira al guerrero de su base. Esto revelará un pie de plástico que puedes insertar en un agujero de la silla de la montura. Esto asegurará al jinete a su montura. Los guerreros que pueden convertirse en jinetes son los únicos guerreros que pueden retirarse de sus bases de este modo.
- 2 Coloca la base del jinete en la ranura de la base de su montura.

Todas las monturas deben desplegarse como unidades de caballería; es decir, no pueden desplegarse sin jinetes. Los valores en puntos tanto del jinete como de la montura cuentan para el total de construcción.

Las unidades de caballería no pueden:

- hacer giros libres.
- capturar o ser capturadas.
- utilizar la competencia embestida.
- ser afectados por las hab's especiales de Vuelo poderoso o Levitación mágica.
- utilizar habilidades de subfacción.

Una montura y su jinete están en contacto de base el uno con el otro y forman una única miniatura, o una unidad. Una miniatura que esté en contacto de base con una unidad de caballería está en contacto de base tanto con el jinete como con la montura. Cuando una unidad de caballería ocupa un elemento de terreno, tanto el jinete como la montura ocupan el elemento de terreno.

Las habilidades especiales de un jinete o los objetos con que está equipado que hagan referencia al arco frontal del jinete, como Veneno o Barrido, utilizan el arco frontal de la montura mientras el jinete forme parte de una unidad de caballería.

Asignando acciones a una unidad de caballería

Puedes dar a una unidad de caballería sólo una acción por turno.

Si das una acción a una unidad de caballería que haga que reciba un segundo marcador de acción, no recibe I de daño por presión después de resolver la acción.

Cuando una unidad de caballería recibe una acción de movimiento sólo se pueden utilizar para resolver la acción el valor de velocidad de la montura, sus habilidades especiales y competencias.

Cuando una unidad de caballería recibe una acción especial o de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, debes escoger entre utilizar el dial de combate del jinete o el de la montura para resolver la acción. Cuando utilizas el dial de combate de la montura sólo pueden utilizarse las habilidades especiales de la misma. Cuando utilizas el dial de combate del jinete, sólo puedes utilizar las habilidades especiales y objetos del jinete. Un jinete que puede equiparse con objetos

puede dejar y recoger objetos como parte de una unidad de caballería. Al dejar o recoger objetos como parte de una unidad de caballería, el marcador del objeto debe estar en contacto de base con la montura. Una unidad de caballería que recibe una acción de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo utiliza el punto central y arco frontal de la montura.

Atacando y dañando a una unidad de caballería

Al designar como objetivo a una unidad de caballería, el atacante escoge el dial de combate contra el cual va a efectuar el ataque. Cuando se ataca a una unidad de caballería, se utiliza el punto central de la montura para determinar la línea de fuego y cualquier área de efecto, como la de la habilidad especial Bombardeo. Si una unidad de caballería es afectada por la habilidad especial Bombardeo o por cualquier otro ataque de área de efecto, el daño se aplica tanto al dial de combate de la montura como al del jinete.

Utiliza el arco posterior de la montura para determinar si se aplica algún modificador por arco trasero al ataque. Si una unidad de caballería recibe daño de presión, debes escoger si aplicar el daño al dial de combate de la montura o al del jinete.

Unidades de caballería y formaciones

Las unidades de caballería pueden crear formaciones sólo con otras unidades de caballería. Todos los jinetes de una formación de unidades de caballería deben tener el mismo símbolo de facción; las facciones de las monturas se ignoran a efectos de formaciones.

Eliminando unidades de caballería

Si una montura es eliminada antes que su jinete, éste vuelve a su base. Colócale en el campo de batalla en contacto de base con la montura y retira luego la montura de la partida. Si el jinete no puede colocarse en contacto de base con la montura, elimina tanto al jinete como a la montura. Cuando una montura o jinete son eliminados, retira cualquier marcador de acción que tuviera la unidad de caballería.

Si una montura queda sin jinete, el nivel de inteligencia de la montura determina cómo reacciona ésta. Cada tipo de montura está impreso dentro de una de tres formas: un círculo, un pentágono o un cuadrado. Esta forma indica el nivel de inteligencia de la montura, como se describe a continuación.

Niveles de inteligencia

Nervioso (●): si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase final de cualquier jugador, retírala de la partida.

Independiente (◆): si esta montura no tiene un jinete, puede recibir acciones normalmente.

Mal carácter (■): si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase de mando de cualquier jugador, es un guerrero amigo del jugador cuyo turno sea, y es un guerrero enemigo de todos los demás jugadores durante ese turno.

Jinetes desmontados

Un jinete puede desmontar durante la partida; ese guerrero es un jinete desmontado

y un guerrero hasta que obtenga otra montura, y se le aplican todas las reglas referentes a guerreros y jinetes desmontados, según resulte apropiado.

Para desmontar a un jinete, da a la unidad de caballería una acción especial. No des a la montura o el jinete un marcador de acción, y retira cualquier marcador de acción que tuviera la unidad de caballería. Retira al jinete de su montura, devuélvele a su base, y colócale en el campo de batalla en contacto de base con la montura. Tanto el jinete como la montura pueden recibir acciones el mismo turno en que el jinete desmonta. Si no hay espacio en el campo de batalla para que el jinete se coloque en contacto de base con su montura, no puede desmontar.

Un jinete desmontado puede obtener otra montura durante la partida. Para ello, el jinete desmontado debe estar en contacto de base con una montura amiga sin un jinete, y tanto los símbolos de montura de la cabalgadura como del jinete deben coincidir. Da al jinete desmontado una acción especial, retírale de su base, y colócale en la silla de montar de la montura. Coloca luego la base del jinete en la ranura de la base de la montura. Da a la recién formada unidad de caballería un marcador de acción. La unidad de caballería puede recibir una acción el mismo turno en que fue formada.

Competencias

Algunas competencias permiten a una unidad de caballería mover y atacar utilizando sólo una acción. En estos casos, la montura y el jinete pueden utilizar cualquier habilidad especial que posean que requiera el tipo de acción dada cuando resuelven la acción, a menos que se especifique lo contrario. A continuación se describen las competencias de las unidades de caballería.

Manejo de las riendas

Cuando esta unidad es el objetivo de un ataque de combate a distancia que se resuelve contra el dial de combate del jinete, el atacante recibe un penalizador de -2 a su valor de ataque.

Empalar

El jinete de esta montura no puede utilizar la habilidad especial Maestro de armas. Cuando el jinete de esta unidad de caballería tiene éxito en un ataque de combate cuerpo a cuerpo contra un único objetivo, el jinete recibe un bonificador de +2 a su valor de daño en combate cuerpo a cuerpo.

Asalto montado

Da a esta unidad de caballería una acción de combate a distancia cuando no se encuentre en contacto de base con una miniatura enemiga. Esta unidad de caballería puede mover hasta la totalidad de su valor de velocidad y efectuar luego un ataque de combate a distancia. Utiliza el dial de combate de la montura para resolver el movimiento y el del jinete para resolver el ataque de combate a distancia.

Carga montada

Da a esta unidad de caballería una acción de combate cuerpo a cuerpo cuando no se encuentre en contacto de base con una miniatura enemiga. Esta unidad de caballería puede mover hasta la totalidad de su valor de velocidad y efectuar luego un ataque de

combate cuerpo a cuerpo. Utiliza el dial de combate de la montura para resolver el movimiento y el del jinete para resolver el ataque de combate cuerpo a cuerpo.

Aplastar

Da a esta unidad de caballería una acción de movimiento cuando no esté en contacto de base con una miniatura enemiga; esta unidad no puede utilizar ninguna habilidad especial de velocidad. Al final del movimiento debe estar en contacto de base con una única unidad de caballería enemiga. Tira un dado de seis caras y suma el bonificador de ataque del jinete al resultado. Si éste es de 6 ó más, el jinete de la unidad de caballería enemiga es desmontado. Si no hay espacio suficiente para que la base del jinete desmontado pueda colocarse en el campo de batalla en contacto de base con la montura, el jinete desmontado es eliminado.

Arrollar

Da a esta unidad una acción de movimiento mientras esté en tierra; no puede utilizar la competencia tiempo doble. Mide una ruta de movimiento en línea recta desde el arco frontal de la montura. Este movimiento puede cruzar las bases de otras miniaturas. Resuelve el movimiento. Cualquier miniature que estuviera en tierra por cuya base pasara el movimiento recibe I de daño.


Subfacción: Jinetes Oscuros

Las unidades de caballería de la subfacción los Jinetes Oscuros (🌀) sigue las mismas reglas que las demás unidades de caballería, con las siguientes excepciones:

Habilidades de subfacción

- Los jinetes y las monturas están emparejados por sus números de coleccionista, no por sus símbolos de montura. Por ejemplo, el guerrero nº I2Ia sólo puede montar la cabalgadura nº I2Ib.
- Los jinetes de la subfacción de los Jinetes Oscuros no pueden desmontar ni ser desmontados.
- No puede eliminarse a una montura del o sJinetes Oscuros antes de que su jinete sea eliminado. Si aparecen tres calaveras en el visor de estadísticas de una montura de los Jinetes Oscuros que aún tenga un jinete, en lugar de eliminar a la montura, gira su dial de combate hasta el señalizador de posición inicial.
- Cuando se elimina o retira a un jinete de la subfacción de los Jinetes Oscuros, retira la base del jinete del espacio en la base de la montura. El jinete permanece en la silla de la montura.
- Los jinetes de la subfacción de los Jinetes Oscuros pueden utilizar sus habilidades de subfacción mientras son parte de una unidad de caballería.

Apocalipsis

 **Jinetes Oscuros**
UNIDAD OSCURA (opcional) al comienzo de tu fase de mando, inflige I de daño por presión al jinete de esta unidad para curar a su montura de I de daño. Esta habilidad puede utilizarse sólo una vez en cada una de tus fases de mando.

Independientes Elementales



Refugio Salvaje

ALIADO DE LA NATURALEZA la línea de fuego de este guerrero no se ve afectada por el terreno obstaculizado o por terreno que proporcione ocultamiento. Los objetivos de los ataques de combate a distancia de este guerrero tratan el terreno obstaculizado y el terreno que proporciona ocultamiento como terreno despejado para esos ataques. Cuando este guerrero se encuentra en terreno obstaculizado, obtiene un bonificador de +1 a su valor de defensa.

Nuevos términos

Bonificador de ataque de jinete: un bonificador especial que indica que un guerrero puede ser jinete. Un guerrero puede utilizar este bonificador de ataque sólo mientras esté montando una cabalgadura.

Desmontar: retirar a un jinete de su montura.

Espacio o ranuela de la base: el espacio en la base de una montura en que se coloca la base de un guerrero cuando el guerrero pasa a ser el jinete de esa montura.

Independiente: si no tiene jinete, una montura con este nivel de inteligencia puede recibir acciones normalmente.

Jinete desmontado: un guerrero que ha sido retirado de su montura. Se le considera tanto un jinete desmontado como un guerrero a efectos de juego.

Jinete: un guerrero que puede montar una montura.

Mal carácter (cuadrado): si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase de mando de cualquier jugador, es un guerrero amigo del jugador cuyo turno sea, y es un guerrero enemigo de todos los demás jugadores durante ese turno.

Montura o cabalgadura: un guerrero con base alargada que puede llevar a otros guerreros, llamados jinetes.

Nervioso: si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase final de cualquier jugador, retírala de la partida.

Nivel de inteligencia: el nivel de inteligencia de una montura dicta cómo reacciona a la falta de un jinete.

Silla de montar: el área de la montura en que se coloca a un jinete cuando pasa a formar parte de una unidad de caballería.

Símbolo de montura: un símbolo de montura en la base de una cabalgadura indica el tipo de montura que es. Un símbolo de montura en la base de un guerrero indica que el guerrero puede montar a una montura de ese tipo.

Tipo de montura: qué tipo de guerrero es una montura. El tipo de montura de una cabalgadura debe encajar con el símbolo de montura de un jinete para que ambos puedan formar una unidad de caballería.

Unidad de caballería: una unidad compuesta por un jinete y una montura.

MAGE KNIGHT

Kavallerie-Regeln

Alle Mage Knight™ Regeln haben für Reittiere, Reiter und Kavallerie Gültigkeit mit Ausnahme der Regeln in diesem Dokument.



Steckplatz für Reiter

Sattel

Reittier-Symbol

Reittiere

Einige Krieger, genannt Reittiere, haben längliche Basen. Jede dieser Basen hat einen Steckplatz, der die Basis eines anderen Kriegers aufnehmen sowie einen Sattel auf den ein Reiter gesetzt werden kann. Jedes Reittier gehört einer bestimmten Reittierart an und hat ein Reittier-Symbol, welches neben dem Bewegungswert aufgedruckt ist. Reittiere können keine Gratisdrehung ausführen.

Schlachtross



Wolkengreif



Wüsten-Raubvogel



Hirsch



Pegasus



Salamander



Himmelsdrache

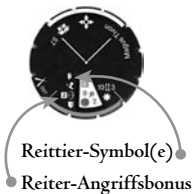


Technokatze



Reiter

Manche Krieger haben einen Angriffsbonus dargestellt in einem Quadrat (zum Beispiel: **3**). Nur Krieger, die ein oder mehrere Reittier-Symbole auf ihrer Basis haben, können Reiter werden. Die Reittier-Symbole geben an, welche Reittiere der Krieger reiten kann. Die Reittier-Symbole des Reiters und des Reittiers müssen übereinstimmen. Ein Krieger auf einem Reittier wird zu einem Reiter. Ein Krieger, der ein Reiter werden kann, kann seinen Angriffsbonus nur nutzen, wenn er sich auf einem Reittier befindet. Dieser Reiter-Angriffsbonus ist für alle Angriffe gültig, gleichgültig über welche Angriffsart der Krieger verfügt.



Kavallerie-Einheiten

Ein Reittier und ein Reiter bilden zusammen eine Kavallerie-Einheit, dabei geht man folgendermaßen vor:

1. Entferne den Krieger von seiner Basis. Dadurch wird ein Plastikstift freigelegt, den man in ein Loch auf dem Sattel eines Reittiers stecken kann. Dies hält den Reiter auf dem Reittier. Krieger, die ein Reiter werden können, sind die einzigen Figuren, die in dieser Art und Weise von ihrer Basis genommen werden können.
2. Platziere die Basis des Reiters in den Steckplatz des Reittiers.

Alle Reittiere müssen als Kavallerie aufgestellt werden. Sie können also nicht ohne Reiter aufgestellt werden. Sowohl der Punktwert des Reittiers als auch der des Reiters werden auf die Armeegröße angerechnet.

Kavallerie-Einheiten ...

- ... können keine Gratisdrehung ausführen.
- ... können nicht gefangen genommen werden oder gefangen nehmen.
- ... können das Talent „Vorstürmen“ nicht benutzen.
- ... können nicht durch die Spezialfähigkeiten „Starker Flieger“ oder „Magische Levitation“ beeinflusst werden.
- ... können keine Unterfraktionsfähigkeiten benutzen.

Ein Reittier und sein Reiter befinden sich in Basenkontakt miteinander und sind damit eine einzelne eigene Figur. Eine Figur in Basenkontakt mit einer Kavallerie-Einheit ist sowohl mit dem Reittier als auch mit dem Reiter in Basenkontakt. Hält sich eine Kavallerie-Einheit in einem Geländeteil auf, so halten sich sowohl Reittier als auch Reiter dort auf.

Spezialfähigkeiten des Reiters oder Ausrüstungsgegenstände, die der Reiter trägt, die sich auf den Blickwinkel des Reiters beziehen, wie z.B. „Gift“ oder „Rundumschlag“, verwenden den Blickwinkel des Reittiers.

Einer Kavallerie-Einheit Aktionen geben

Einer Kavallerie-Einheit kann nur eine Aktion pro Spielzug gegeben werden.

Wird einer Kavallerie-Einheit eine Aktion gegeben, durch die sie eine zweite Aktionsmarke bekommt, so erhält sie nach Abschluss der Aktion keinen Überanstrengungsschaden.

Wird einer Kavallerie-Einheit eine Bewegungsaktion gegeben, wird nur der Bewegungswert, die Bewegungs-Spezialfähigkeiten und -Talente des Reittieres für diese Aktion benutzt.

Wird einer Kavallerie-Einheit eine Nah-, Fernkampf- oder Spezialaktion gegeben, muss man sich entscheiden, ob man die Kampfscheibe des Reiters oder die des Reittiers für die Durchführung dieser Aktion verwenden will. Wird die Kampfscheibe des Reittiers verwendet, so können nur die Spezialfähigkeiten des Reittiers benutzt werden. Wird die Kampfscheibe des Reiters verwendet, so

können nur die Spezialfähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände des Reiters benutzt werden. Ein Reiter der Ausrüstungsgegenstände tragen kann, kann diese ablegen und aufheben, während er Teil der Kavallerie-Einheit ist. Legt dieser Reiter einen Ausrüstungsgegenstand ab, so wird die Ausrüstungsmarke in Basenkontakt mit dem Reittier platziert. Eine Kavallerie-Einheit, der eine Nah- oder Fernkampffraktion gegeben wird, benutzt den Blickwinkel und Mittelpunkt des Reittiers.

Eine Kavallerie-Einheit angreifen und ihr Schaden zufügen

Wird Kavallerie-Einheit angegriffen, entscheidet der Angreifer gegen welche Kampfscheibe sich der Angriff richtet. Beim Angriff auf eine Kavallerie-Einheit wird der Mittelpunkt des Reittiers benutzt, um die Schusslinie oder die Auswirkung eines Wirkungsradius (z.B. bei der Spezialfähigkeit „Bombardierung“) zu ermitteln. Wird eine Kavallerie-Einheit von der Spezialfähigkeit „Bombardierung“ oder einem anderen Wirkungsradius betroffen, wird sowohl der Kampfscheibe des Reittiers als auch der des Reiters Schaden zugefügt (wenn möglich).

Der Tote Winkel des Reittiers wird benutzt, um zu ermitteln, ob Modifikatoren für einen Angriff durch den Toten Winkel zum Einsatz kommen.

Wird einer Kavallerie-Einheit Überanstrengungsschaden verursacht, muss man entscheiden, ob dieser der Kampfscheibe des Reittiers oder der des Reiters zugefügt wird.

Kavallerie-Einheiten und Formationen

Kavallerie-Einheiten können nur mit anderen Kavallerie-Einheiten Formationen bilden. Alle Reiter in einer Formation aus Kavallerie-Einheiten müssen über dasselbe Fraktionssymbol verfügen. Die Fraktion des Reittiers wird für Formationen ignoriert.

Ausschalten von Kavallerie-Einheiten

Wird ein Reittier vor seinem Reiter ausgeschaltet, kehrt der Reiter auf seine eigene Basis zurück. Platziere den Reiter in Basenkontakt zu dem Reittier und entferne dann das Reittier vom Schlachtfeld. Kann der Reiter nicht in Basenkontakt mit dem Reittier platziert werden, dann wird sowohl das Reittier als auch der Reiter ausgeschaltet. Wird das Reittier oder der Reiter ausgeschaltet, werden alle Aktionsmarken von der Kavallerie-Einheit entfernt.

Ist ein Reittier ohne Reiter, entscheidet der Intelligenzgrad wie das Reittier weiterhin agiert. Das Reittier-Symbol gibt es in drei Formen: Kreis, Fünfeck oder Quadrat. Diese Form gibt den Intelligenzgrad des Reittiers wieder.

Intelligenzgrad

Scheu (●): Hat dieses Reittier zu Beginn der Endphase eines Spielers keinen Reiter, wird es aus dem Spiel entfernt.

Unabhängig (◆): Hat dieses Reittier keinen Reiter, kann es trotzdem normal Aktionen bekommen.

Hinterhältig (■): Hat dieses Reittier zu Beginn der Befehlsphase eines Spielers keinen Reiter, verhält es sich in diesem Spielzug freundlich zu dem Spieler, dessen Spielzug dies ist, und feindlich gegenüber allen anderen Spielern.

Abgessene Reiter

Ein Reiter kann während eines Spieles absitzen. Dieser Krieger ist sowohl ein abgessener Reiter als auch ein Krieger bis er wieder auf einem Reittier aufsitzt. Alle Regeln, die für abgessene Reiter oder Krieger zutreffen, gelten, sofern anwendbar, für diesen Krieger.

Um einen Reiter abzusetzen, gib der Kavallerie-Einheit eine Spezialaktion. Gib weder dem Reiter noch dem Reittier eine Aktionsmarke und entferne alle eventuell vorhandenen Aktionsmarken von der Kavallerie-Einheit. Entferne den Reiter von dem Reittier, stelle ihn auf seine Basis zurück und platziere ihn in Basenkontakt zu dem Reittier. Sowohl dem Reiter als auch dem Reittier kann eine Aktion in dem Spielzug gegeben werden, in dem ein Reiter absitzt. Ist nicht genügend Platz vorhanden, um den Reiter in Basenkontakt mit dem Reittier zu platzieren, so kann der Reiter nicht absitzen.

Ein abgessener Reiter kann auf ein anderes Reittier aufsitzen. Um dies zu tun, muss sich der abgessene Reiter in Basenkontakt zu einem freundlichen Reittier ohne Reiter befinden und die Reittier-Symbole des Reiters und des Reittiers müssen übereinstimmen. Gib dem abgessenen Reiter eine Spezialaktion, entferne ihn von der Basis und platziere ihn im Sattel des Reittiers. Platziere nun die Basis des Reiters in den Steckplatz des Reittiers. Gib der neu gebildeten Kavallerie-Einheit eine Aktionsmarke. Der Kavallerie-Einheit kann eine Aktion in dem Spielzug gegeben werden, in dem sie gebildet wurde.

Talente

Manche Talente erlauben es Kavallerie-Einheiten, sich mit einer Aktion zu bewegen und anzugreifen. In diesen Fällen können sowohl Reittier als auch Reiter die Spezialfähigkeiten anwenden, die sie besitzen. Setzt die Spezialfähigkeit eine Aktion voraus, muss diese entsprechend gegeben werden. Spezialfähigkeiten können nicht eingesetzt werden, wenn sie explizit ausgeschlossen werden. Talente von Kavallerie-Einheiten sind folgende:

Reitkunst

Ist diese Einheit das Ziel eines Fernkampfangriffes der sich gegen die Kampfscheibe des Reiters richtet, bekommt der Angreifer -2 auf seinen Angriffswert.

Aufspießen

Der Reiter dieser Einheit kann die Spezialfähigkeit „Waffenmeister“ nicht benutzen. Führt der Reiter dieser Einheit einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen ein einzelnes Ziel durch, bekommt er +2 auf seinen Schadenswert.

Berittener Schnellschuss

Gib dieser Einheit eine Fernkampffaktion, wenn sie sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Diese Einheit kann sich bis zu ihrem vollen Bewegungswert bewegen und danach einen Fernkampfangriff ausführen. Benutze die

Kampfscheibe des Reittiers, um die Bewegung auszuführen und die Kampfscheibe des Reiters, um den Fernkampfangriff auszuführen.

Berittener Sturmangriff

Gib dieser Einheit eine Nahkampfaktion, wenn sie sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Diese Einheit kann sich bis zu ihrem vollen Bewegungswert bewegen und danach einen Nahkampfangriff ausführen. Benutze die Kampfscheibe des Reittiers, um die Bewegung auszuführen. Du kannst entscheiden, ob die Kampfscheibe des Reiters oder die des Reittiers benutzt wird, um den Nahkampfangriff auszuführen.

Überwältigen

Gib dieser Einheit eine Bewegungsaktion, wenn sie sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Diese Einheit kann keine Bewegungs-Spezialfähigkeiten benutzen. Am Ende der Bewegung muss sie sich in Basenkontakt mit einer einzelnen feindlichen Kavallerie-Einheit befinden. Wirf einen Würfel und addiere den Angriffsbonus des Reiters zum Ergebnis. Ist das Ergebnis 6 oder mehr, so sitzt der Reiter der feindlichen Kavallerie-Einheit ab. Ist nicht genug Platz vorhanden, um die Basis des feindlichen Reiters in Basenkontakt mit seinem Reittier zu platzieren, wird der abgesessene Reiter ausgeschaltet.

Trampeln

Gib dieser Einheit eine Bewegungsaktion, wenn sie sich auf Bodenniveau befindet. Die Einheit kann das Talent „Sprinten“ nicht benutzen. Ermittle einen geraden Bewegungspfad durch den Blickwinkel des Reittiers. Dieser Bewegungspfad kann über andere Basen hinweg führen. Führe die Bewegung aus. Jede Figur auf Bodenniveau über die der Bewegungspfad führt, bekommt 1 Klick Schaden.

Unterfraktion Dunkle Reiter

Kavallerie-Einheiten der Unterfraktion der Dunklen Reiter (☉) folgen denselben Regeln wie andere Kavallerie-Einheiten mit den folgenden Ausnahmen.

- Bestimmte Reiter und bestimmte Reittiere gehören zusammen. Dies ist an der Sammelnummer erkennbar. Es kann zum Beispiel Krieger #121a nur Reittier #121b reiten.
- Reiter von der Unterfraktion der Dunklen Reiter können nicht absitzen oder abgesessen werden.
- Ein Reittier der Dunklen Reiter kann nicht ausgeschaltet werden, bevor sein Reiter ausgeschaltet wurde. Erscheinen drei Schädel im Sichtfelder des Reittiers und ist der Reiter noch nicht ausgeschaltet, wird die Kampfscheibe des Reittiers wieder auf die Startmarkierung gedreht, anstatt das Reittier auszuschalten.
- Wird ein Reiter der Dunklen Reiter Unterfraktion ausgeschaltet oder aus dem Spiel genommen, dann entferne die Basis des Reiters aus dem Steckplatz des Reittiers. Der Reiter verbleibt im Sattel des Reittiers.

- Reiter der Dunklen Reiter Unterfraktion können ihre Unterfraktions-Fähigkeiten benutzen, während sie Teil einer Kavallerie-Einheit sind.

Unterfraktions-Fähigkeiten

Apokalypse

Dunkle Reiter



DUNKLE EINHEIT (*optional*) Verursache zu Beginn deiner Befehlsphase dem Reiter dieser Einheit einen Klick Überanstressungsschaden, um dem Reittier einen Klick Schaden zu heilen. Diese Fähigkeit kann nur einmal in jeder Befehlsphase genutzt werden.

Elementare Freifesten

Wylden Herrscher



NATURVERBUNDENHEIT Die Schusslinie dieses Kriegers wird nicht von schwierigem oder verbergendem Gelände beeinflusst. Ziele von Fernkampfangriffen dieses Kriegers behandeln schwieriges und verbergendes Gelände für diesen Angriff wie freies Gelände. Hält sich dieser Krieger in schwierigem Gelände auf, bekommt er +I auf seinen Verteidigungswert.

Neue Glossar Einträge

Abgessener Reiter: Ein Krieger der von seinem Reittier herunter genommen wurde. Er zählt sowohl als abgessener Reiter als auch als Krieger.

Absitzen: Einen Reiter von seinem Reittier herunter nehmen.

Steckplatz: Der Platz auf der Basis eines Reittiers, auf dem die Basis eines Kriegers platziert wird, wenn der Krieger zu dem Reiter dieses Reittieres wird.

Hinterhältig: Ein Reittier mit diesem Intelligenzgrad und ohne einen Reiter während der Befehlsphase eines Spielers ist für diesen Spielzug gegenüber diesem Spieler freundlich und feindlich gegenüber allen anderen Spielern.

Intelligenzgrad: Der Intelligenzgrad eines Reittiers bestimmt, wie es reagiert, wenn es keinen Reiter trägt.

Kavallerie-Einheit: Eine Einheit, die aus einem Reittier und einem Reiter besteht.

Reiter: Ein Krieger der ein Reittier reiten kann.

Reiter-Angriffsbonus: Ein spezieller Angriffsbonus der anzeigt, dass ein Krieger ein Reiter werden kann. Ein Krieger kann diesen Angriffsbonus nur nutzen, wenn er sich auf einem Reittier befindet.

Reittier: Ein Krieger mit einer länglichen Basis, der andere Krieger, genannt Reiter, tragen kann.

Reittier-Symbol: Das Reittier-Symbol auf der Basis eines Reittieres zeigt an, um welche Reittierart es sich handelt. Das Reittier-Symbol auf der Basis eines Kriegers zeigt an, welche Reittierart dieser Reiter reiten kann.

Reittierart: Die Art, zu der dieses Reittier gehört. Die Reittierart eines Reittiers und das Reittier-Symbol eines Kriegers müssen übereinstimmen, damit beide zusammen eine Kavallerie-Einheit bilden können.

Sattel: Die Position auf einem Reittier auf dem der Reiter platziert wird, wenn beide zu einer Kavallerie-Einheit werden.

Scheu: Ein Reittier mit diesem Intelligenzgrad und ohne einen Reiter während der Endphase eines Spielers wird aus dem Spiel genommen.

Unabhängig: Ein Reittier mit diesem Intelligenzgrad kann normal Aktionen erhalten, wenn es ohne Reiter ist.

MAGE KNIGHT

Regole per la Cavalleria

Tutte le regole di *Mage Knight*™ si applicano a cavalcature, cavalieri e unità di cavalleria, tranne che per quanto scritto in queste regole.



Spazio per la base

Sella

Simbolo Cavalcatura

Cavalcature

Alcuni guerrieri, chiamati cavalcature, hanno le basi allungate. Ognuna di queste basi ha uno spazio che può contenere la base di un altro guerriero, e una sella in cui si può fisicamente sistemare un cavaliere. Ogni cavalcatura è un particolare tipo di cavalcatura e ha un simbolo cavalcatura associato (stampato vicino al suo valore di movimento). Le cavalcature non possono fare rotazioni libere.

Battle Horse



Pegasus



Cloud Griffon



Salamander



Desert Warbird



Sky Dragon



Horned Stag



Technocat



Cavalieri

Alcuni guerrieri hanno un bonus d'attacco stampato all'interno di un quadrato (per esempio, **3**). Solo questi guerrieri, che hanno uno o più simboli cavalcatura stampati sulle loro basi, possono diventare cavalieri. Questi simboli cavalcatura indicano quale o quali tipi di cavalcature questo guerriero può cavalcare. Un guerriero su una cavalcatura diventa un cavaliere. Un guerriero che può diventare un cavaliere può usare il suo bonus d'attacco solo quando è su una cavalcatura; questo bonus si applica a tutti gli attacchi che compie questo guerriero, indipendentemente da quale sia il tipo di attacco del guerriero.



Simbolo(i) Cavalcatura

Bonus d'Attacco Cavaliere

Unità di Cavalleria

Una cavalcatura assieme a un cavaliere viene chiamata unità di cavalleria. Per formare un'unità di cavalleria, segui questi passi:

1. Togli il guerriero dalla sua base. Facendo questo si scoprirà uno spinotto di plastica che puoi inserire in una fessura nella sella della cavalcatura. Così si assicura il cavaliere alla sua cavalcatura. I guerrieri che possono diventare cavalieri sono i soli modelli che possono essere rimossi dalle loro basi in questa maniera.
2. Metti la base del cavaliere nello spazio per la base della sua cavalcatura.

Tutte le cavalcature devono essere piazzate come unità di cavalleria; quindi non possono essere piazzate senza cavalieri. I valori in punti delle cavalcature e dei cavalieri contano entrambi per la composizione totale dell'esercito.

Le unità di cavalleria non possono:

- fare rotazioni libere,
- catturare o essere catturate,
- usare la competenza Impeto,
- essere influenzate dalle abilità speciali Trasportare in Volo o Levitazione Magica,
- usare le abilità delle sottofazioni.

Una cavalcatura e il suo cavaliere sono in contatto di base tra di loro e formano un singolo modello, o unità. Un modello in contatto di base con un'unità di cavalleria è in contatto di base sia con la cavalcatura che con il cavaliere. Quando un'unità di cavalleria occupa un elemento di terreno, sia la cavalcatura che il cavaliere occupano quell'elemento di terreno.

Le abilità speciali del cavaliere o gli oggetti che il cavaliere possiede, che si riferiscono all'arco frontale del cavaliere, come Veleno o Fendente, usano l'arco frontale della cavalcatura, fintanto che il cavaliere fa parte di un'unità di cavalleria.

Assegnare le Azioni alle Unità di Cavalleria

Puoi assegnare a un'unità di cavalleria solo un'azione per turno.

Se dai un'azione a un'unità di cavalleria che fa sì che venga assegnato un secondo segnalino azione, non darle il danno da sforzo dopo aver risolto l'azione.

Quando a un'unità di cavalleria viene assegnata un'azione di movimento, per risolvere l'azione possono essere usati il valore di velocità, le abilità speciali e le competenze solamente della cavalcatura.

Quando a un'unità di cavalleria viene assegnata un'azione di combattimento in corpo a corpo o a distanza o un'azione speciale, devi scegliere se usare il quadrante di combattimento del cavaliere o della cavalcatura per risolvere l'azione. Quando viene usato il quadrante di combattimento della cavalcatura, possono essere usate solamente le abilità speciali della cavalcatura. Quando viene usato il quadrante di combattimento del cavaliere, possono essere usate solamente le abilità speciali del

cavaliere e gli oggetti che il cavaliere possiede. Un cavaliere che può brandire oggetti può abbandonare e raccogliere oggetti mentre fa parte di un'unità di cavalleria. Quando abbandona o raccoglie oggetti mentre fa parte di un'unità di cavalleria, i segnalini oggetto devono essere in contatto di base con la cavalcatura. Un'unità di cavalleria a cui viene assegnata un'azione di combattimento in corpo a corpo o a distanza usa l'arco frontale e il puntino centrale della cavalcatura.

Attaccare e Danneggiare un'Unità di Cavalleria

Quando si ha come bersaglio un'unità di cavalleria, l'attaccante sceglie contro quale quadrante di combattimento risolvere l'attacco. Quando si attacca un'unità di cavalleria, si usa il puntino centrale della cavalcatura per determinare le linee di tiro e le aree d'effetto, come per l'abilità speciale Bombardamento. Se un'unità di cavalleria è influenzata dall'abilità speciale Bombardamento o da altri attacchi ad area d'effetto, infliggi il danno sia al quadrante di combattimento della cavalcatura che del cavaliere, se applicabile.

Usa l'arco posteriore della cavalcatura per determinare se all'attacco si possono applicare dei modificatori per l'arco posteriore.

Se a un'unità di cavalleria viene inflitto danno da sforzo, devi scegliere se infliggere il danno al quadrante di combattimento della cavalcatura o del cavaliere.

Unità di Cavalleria e Formazioni

Le unità di cavalleria possono creare formazioni solo con altre unità di cavalleria. Tutti i cavalieri in una formazione di unità di cavalleria devono avere lo stesso simbolo di fazione; ignora le fazioni delle cavalcature ai fini della creazione delle formazioni.

Eliminare le Unità di Cavalleria

Se una cavalcatura viene eliminata prima del suo cavaliere, rimetti il cavaliere sulla sua base. Piazzalo sul campo di battaglia in contatto di base con la cavalcatura e poi elimina dal gioco la cavalcatura. Se il cavaliere non può essere piazzato in contatto di base con la cavalcatura, elimina sia la cavalcatura che il cavaliere. Quando una cavalcatura o un cavaliere vengono eliminati, rimuovi tutti i segnalini azione che erano assegnati a quell'unità di cavalleria.

Se una cavalcatura è senza cavaliere, il **livello d'intelligenza** della cavalcatura determina come la cavalcatura reagisce. Il tipo di cavalcatura di ogni cavalcatura è stampato all'interno di una di queste tre forme: un cerchio, un pentagono o un quadrato. Queste forme indicano il livello di intelligenza della cavalcatura, come descritto di seguito.

Livelli di Intelligenza

Ombroso (●): Se all'inizio della fase finale di un qualsiasi giocatore questa cavalcatura non ha un cavaliere, rimuovila dal gioco.

Indipendente (◆): Anche se questa cavalcatura non ha un cavaliere, può ricevere azioni normalmente.

Indeciso (■): Se all'inizio della fase di comando di un qualsiasi giocatore questa cavalcatura non ha un cavaliere, per questo turno diventa un guerriero amico del giocatore che sta giocando questo turno e nemico di tutti gli altri giocatori.

Cavalieri Appiedati

Un cavaliere può **smontare** durante la partita; questo modello è sia un **cavaliere appiedato** sia un guerriero fino a che non riprende un'altra cavalcatura, e tutte le regole che si applicano ai cavalieri appiedati e ai guerrieri si applicano a questo modello.

Per far smontare un cavaliere, dai all'unità di cavalleria un'azione speciale. Non dare segnalini azione alla cavalcatura o al cavaliere e rimuovi tutti i segnalini azione dall'unità di cavalleria. Rimuovi il cavaliere dalla sua cavalleria, rimettilo sulla sua base e piazzalo sul campo di battaglia in contatto di base con la cavalcatura. Nello stesso turno in cui il cavaliere smonta, possono essere assegnate azioni sia al cavaliere che alla cavalcatura. Se non c'è spazio sul campo di battaglia per piazzare il cavaliere in contatto di base con la sua cavalcatura, il cavaliere non può smontare.

Un cavaliere appiedato può salire su un'altra cavalcatura durante la partita. Per fare questo, il cavaliere appiedato deve essere in contatto di base con una cavalcatura amica senza cavaliere e i simboli cavalcatura della cavalcatura e del cavaliere devono essere gli stessi. Dai al cavaliere appiedato un'azione speciale, rimuovilo dalla sua base e piazzalo sulla sella della cavalcatura. Poi piazza la base del cavaliere nello spazio per la base della cavalcatura. Dai un segnalino azione all'unità di cavalleria così formata. L'unità di cavalleria può ricevere azioni nello stesso turno in cui è stata formata.

Competenze

Alcune competenze permettono all'unità di cavalleria di muovere e attaccare usando una sola azione. In questi casi, la cavalcatura e il cavaliere possono usare tutte le abilità speciali in loro possesso che richiedono il tipo di azione che viene loro dato quando risolvono l'azione, a meno che non sia specificatamente stabilito diversamente. Le competenze delle unità di cavalleria sono elencate qui di seguito.

Equitazione

Quando questa unità è il bersaglio di un attacco a distanza che viene risolto contro il quadrante di combattimento del cavaliere, l'attaccante riceve -2 al suo valore di attacco.

Impalare

Il cavaliere di questa unità non può usare l'abilità speciale Maestro d'Arma. Quando il cavaliere di questa unità effettua con successo un attacco in corpo a corpo contro un singolo bersaglio, il cavaliere riceve $+2$ al suo valore di danno.

Salto a Cavallo

Assegna a questa unità un'azione di attacco a distanza quando non è in contatto di base con un modello nemico. Questa unità può muoversi fino al massimo del suo valore di velocità e poi effettuare un attacco a distanza. Usa il quadrante di combattimento della cavalcatura per risolvere il movimento e il quadrante di combattimento del cavaliere per risolvere l'attacco a distanza.

Carica a Cavallo

Assegna a questa unità un'azione di attacco in corpo a corpo quando non è in contatto di base con un modello nemico. Questa unità può muoversi fino al massimo del suo valore di velocità e poi effettuare un attacco in corpo a corpo. Usa il quadrante di combattimento della cavalcatura per risolvere il movimento e scegli se usare il quadrante di combattimento della cavalcatura o del cavaliere per risolvere l'attacco in corpo a corpo.

Disarcionare

Assegna a questa unità un'azione di movimento quando non è in contatto di base con un modello nemico; questa unità non può usare alcuna abilità speciale della velocità. Alla fine del movimento, deve essere in contatto di base con una sola unità di cavalleria nemica. Tira un dado a sei facce e aggiungi al risultato il bonus d'attacco del cavaliere. Se il risultato è "6" o più, il cavaliere dell'unità di cavalleria nemica viene fatto smontare. Se non c'è abbastanza spazio per piazzare il cavaliere appiedato sul campo di battaglia in contatto di base con la cavalcatura, elimina il cavaliere appiedato.

Travolgere

Assegna a questa unità un'azione di movimento quando è a livello del suolo; non può usare la competenza Doppio Passo. Misura un percorso di movimento in linea retta attraverso l'arco frontale della cavalcatura. Questo percorso di movimento può attraversare le basi di altri modelli. Risolvi il movimento. A ogni modello a livello del suolo la cui base è attraversata dal percorso di movimento viene inflitto 1 danno.

Sottofazione Cavalieri Neri

Le unità di cavalleria della sottofazione Cavalieri Neri (☞) seguono le stesse regole delle altre unità di cavalleria, con le seguenti eccezioni:

- Cavalieri e cavalcature sono appaiati in base ai loro numeri per la collezione, non in base ai loro simboli cavalcatura: per esempio, il guerriero #121a può cavalcare solo la cavalcatura #121b.
- I cavalieri della sottofazione Cavalieri Neri non possono smontare o essere costretti a smontare.
- Una cavalcatura dei Cavalieri Neri non può essere eliminata prima del suo cavaliere. Se nel quadrante di combattimento di una cavalcatura dei Cavalieri Neri che ha ancora un cavaliere appaiono tre teschi, invece di eliminare la cavalcatura gira il suo quadrante di combattimento fino all'indicatore di partenza.
- Quando un cavaliere della sottofazione Cavalieri Neri viene eliminato o rimosso dal gioco, rimuovi la base del cavaliere dallo spazio della base della cavalcatura. Il cavaliere rimane sulla sella della cavalcatura.
- I cavalieri della sottofazione Cavalieri Neri possono usare le loro abilità di sottofazione mentre fanno parte di un'unità di cavalleria.

Abilità delle Sottofazioni

Apocalisse



Cavalieri Neri

ARMONIA NERA (*opzionale*) All'inizio della tua fase di comando infliggi I danno da sforzo al cavaliere di questa unità per guarire I danno alla sua cavalcatura. Quest'abilità può essere usata solo una volta in ogni tua fase di comando.

Liberi Territori Elementali



Schiera di Wylden

ALLEATO DELLA NATURA La linea di tiro di questo guerriero non è influenzata dal terreno difficile od occultante. I bersagli degli attacchi a distanza di questo guerriero considerano il terreno difficile e occultante come sgombro durante questi attacchi. Quando questo guerriero si trova nel terreno difficile riceve +I al suo valore di difesa.

Glossario dei Nuovi Termini

Bonus d'Attacco Cavaliere: Uno speciale bonus d'attacco che indica che il guerriero può diventare cavaliere. Un guerriero può usare questo bonus d'attacco solo quando è su una cavalcatura.

Cavalcatura: Un guerriero con una base allungata che può trasportare altri guerrieri, chiamati cavalieri.

Cavaliere Appiedato: Un guerriero che è stato rimosso dalla sua cavalcatura. Ai fini del gioco è sia un cavaliere appiedato che un guerriero.

Cavaliere: Un guerriero che può cavalcare una cavalcatura.

Indeciso: Se è senza cavaliere all'inizio della fase di comando di un giocatore, una cavalcatura con questo livello di intelligenza è amica di questo giocatore e nemica di tutti gli altri giocatori per questo turno.

Indipendente: Se è senza un cavaliere, una cavalcatura con questo livello di intelligenza può ricevere azioni normalmente.

Livello di Intelligenza: Il livello di intelligenza di una cavalcatura indica come reagisce quando non ha più il cavaliere.

Ombroso: Se è senza cavaliere alla fine della fase finale di un qualsiasi giocatore, una cavalcatura con questo livello di intelligenza viene rimossa dal gioco.

Sella: La zona della cavalcatura dove viene piazzato il cavaliere quando diventa un'unità di cavalleria.

Simbolo Cavalcatura: Un simbolo cavalcatura sulla base di una cavalcatura indica il tipo di cavalcatura. Un simbolo cavalcatura sulla base di un guerriero indica che questo guerriero può cavalcare una cavalcatura di questo tipo.

Smontare: Rimuovere un cavaliere dalla sua cavalcatura.

Spazio per la Base: Lo spazio nella base di una cavalcatura dove si posiziona la base di un guerriero quando il guerriero diventa cavaliere di questa cavalcatura.

Tipo di Cavalcatura: Il tipo di guerriero che è la cavalcatura. Una cavalcatura deve avere lo stesso tipo di cavalcatura del cavaliere per poter formare un'unità di cavalleria.

Unità di Cavalleria: Un'unità composta da una cavalcatura e da un cavaliere.

©2004 WizKids, LLC. All rights reserved. Mage Knight and WizKids are trademarks of WizKids, LLC. Patent pending.

©2004 WizKids, LLC. Tous droits réservés. Mage Knight et WizKids sont des marques de WizKids, LLC. Brevet en cours.