



Spezial- und Unterfraktionsfähigkeiten, MK 2.0

Im vorliegenden Heft wurden die Aktualisierungen seitens WizKids nach Ende der deutschen Übersetzungen sowie die Einträge in den FAQ zu den Spezial- und Unterfraktionsfähigkeiten hinzugefügt. Auch die Spezialfähigkeit Bombardierung wurde nun vollständig aufgenommen. Die österreichischen Hausregeln zum Thema wurden ebenso berücksichtigt. Als 1.0 Serien gelten die Editionen Rebellion, Lancers, Whirlwind, Unlimited, Sinister, Minions, Uprising, Dungeons, Pyramid und Dragons Gate sowie alle bis zum Erscheinen der Edition Mage Knight erhältlichen Groß- und Sonderfiguren.

FAQ:

Allgemein:

Spezialfähigkeiten, die den Satz „Gib diesem Krieger eine ...aktion“ beinhalten, können nicht mit anderen Spezialfähigkeiten die denselben Satz enthalten kombiniert werden. z.B. kann Sturmangriff nicht mit Waffenmeister kombiniert werden.

Die Spezialfähigkeiten bestimmen sich nur durch die auf der Basis abgedruckte Angriffsart. Auch wenn sich die Angriffsart des Kriegers ändert, ändern sich dadurch die Spezialfähigkeiten nicht.

Hat zum Beispiel ein Krieger mit der Angriffsart Schwert Heilung und bekommt nun durch einen Ausrüstungsgegenstand die Angriffsart Zauberstab, so hat er nicht plötzlich anstatt Heilung Hex.

Mehrfaches Vorhandensein von Spezialfähigkeiten:

Viele Relikte geben dem Träger eine Spezialfähigkeit. Wenn der Träger dadurch die selbe Spezialfähigkeit doppelt bekommt, kann er diese unter Umständen zusammen einsetzen. Sollte die Spezialfähigkeit die Worte „Gib diesem Krieger eine _____aktion“ enthalten, so kann die Spezialfähigkeit nur einmal eingesetzt werden. Die Effekte von Waffenmeister werden zum Beispiel nicht addiert. In allen anderen Fällen werden die Auswirkungen der Spezialfähigkeit kombiniert. Beispielsweise wird einem Krieger, der zweimal über Vampirismus verfügt, für jeden Krieger, dem er bei einem Nahkampfangriff Schaden zufügt, zweimal ein Klick geheilt. Einige Spezialfähigkeiten können zwar addiert werden, jedoch bringt dies keinen Vorteil. Mehrfaches Vorhandensein von Vernichtendem Schlag z.B. ignoriert die Verteidigungsspezialfähigkeiten der Ziele trotzdem nur einmal. Wende die Mage Knight Regeln und gesunden Menschenverstand in diesen Fällen an.

Stand: 12.11.2006



Copyright 2003, WizKids, LLC. Mage Knight und WizKids sind Warenzeichen von WizKids, LLC.

Deutsche Übersetzung Copyright 2003-2004, Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Erweiterung Christian „strategos“ Pacher November 2006. Original erhältlich unter www.MageKnight.at

Spezialfähigkeiten: Bewegung

■ STURMANGRIFF / CHARGE

(optional) Dieser Krieger kann das Talent Vorstürmen nicht benutzen. Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion, wenn er sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Dieser Krieger kann sich bis zu seinem Bewegungswert bewegen und danach einen Nahkampfangriff ausführen. Dieser Angriff erfordert keine zusätzliche Aktion.

Hausregeln Österreich:

Figuren der 1.0 Serien, die die Spezialfähigkeit Sturmangriff in ihrem Sichtfenster aufweisen und die Bewegungsart Stiefel haben, bekommen beim Talent Sprinten keinen Überanstressschaden.

■ FLINKHEIT / QUICKNESS

(optional) Dieser Krieger kann nicht Teil einer Bewegungsformation sein. Er kann eine Bewegungsaktion ausführen ohne eine Aktion zu verbrauchen. Er wird allerdings so behandelt, als wäre ihm eine Bewegungsaktion gegeben worden und bekommt eine Aktionsmarke.

■ MAGISCHE LEVITATION / MAGIC LEVITATON

(Hellblau, 1.0)

(optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Wähle eine Zielfigur aus die in diesem Spielzug noch keine Aktion bekommen hat und in Basenkontakt mit diesem Krieger ist. Bewege das Ziel 10 Zoll in eine beliebige Richtung und ignoriere dabei Gelände und Figurenbasen. Das Ziel muss sich nicht lösen und du kannst die Ausrichtung bestimmen. Das Ziel kann seine Bewegung nicht in blockierendem Gelände beenden. Das Ziel kann in diesem Spielzug keine Aktion mehr bekommen.

■ FLIEGEN / FLIGHT

Dieser Krieger kann nicht Teil einer Bewegungsformation sein. Dieser Krieger kann das Talent Sprinten nicht benutzen. Dieser Krieger kann Gelände und Figurenbasen während der Bewegung ignorieren. Dieser Krieger kann seine Bewegung nicht in blockierendem Gelände oder auf einer anderen Figurenbasis beenden. Der Lösungsversuch dieses Kriegers scheitert nur bei einer 1.

Hausregeln Österreich:

Figuren der 1.0 Serien, die die Spezialfähigkeit Fliegen in ihrem Sichtfenster aufweisen, erhalten die Bewegungsart Flügel statt ihrer aktuellen Bewegungsart. Verliert die Figur die Spezialfähigkeit Fliegen und befindet sie sich auf hochfliegendem Niveau, so platziere die Figur sofort nach Abschluss einer eventuellen Aktion auf dem Bodenniveau des Schlachtfeldes. Der Mittelpunkt und die Ausrichtung der Figur auf dem Schlachtfeld dürfen sich dabei nicht ändern. Verursache der Figur beim Platziere auf Bodenniveau einen Klick Überanstressschaden. Verliert die Figur die Spezialfähigkeit Fliegen, so erhält sie wieder ihre ursprüngliche Bewegungsart statt der Flügel-Bewegungsart.

Kann die Figur nicht regelkonform platziert werden, wird sie ausgeschaltet.

■ SCHWIMMEN / AQUATIC

Dieser Krieger behandelt für die Bewegung alles Wassergelände wie freies Gelände. Dieser Krieger kann das Talent Sprinten nicht benutzen. Wenn dieser Krieger sich in beliebigem Wassergelände aufhält bekommt er +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe die ihn zum Ziel haben oder betreffen.

■ TARNUNG / STEALTH

(optional) Jede Schusslinie zu diesem Krieger, die durch schwieriges oder verbergendes Gelände führt, ist blockiert.

■ SCHNELLSCHUSS / BOUND

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion wenn er nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur ist. Er kann sich bis zu seinem Bewegungswert bewegen und danach einen Fernkampfangriff ausführen. Dieser Angriff erfordert keine zusätzliche Aktion.

Hausregeln Österreich:

Figuren der 1.0 Serien, die die Spezialfähigkeit Schnellschuss in ihrem Sichtfenster aufweisen und die Bewegungsart Stiefel haben, bekommen beim Talent Sprinten keinen Überanstrengungsschaden.

■ PFADFINDER / PATHFINDER

(optional) Die Bewegung dieses Kriegers wird nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst. Alle Figuren in einer Bewegungsformation mit ihm bekommen die Spezialfähigkeit Pfadfinder.

● GEWALTMARSCH / FORCED MARCH

(optional) Alle Figuren in einer Bewegungsformation mit diesem Krieger benutzen dessen Bewegungswert anstatt ihres eigenen.

● LEICHTFÜSSIGKEIT / NIMBLE

(Hellblau, 1.0)

(optional) Dieser Krieger kann seine Ausrichtung während deines Zuges beliebig verändern ohne dass ihm eine Aktion gegeben werden muss. Dieser Krieger kann diese Fähigkeit nicht nutzen während ein Nah- oder Fernkampf oder eine Spezialfähigkeit abgewickelt wird.

● RASEREI / FRENZY

Dieser Krieger kann nicht Teil einer Formation sein. Wenn dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke hat, musst du während deines Spielzuges diesem Krieger eine Aktion geben, bevor du Kriegern ohne Raserei eine Aktion gibst, auch wenn dies zur Überanstrengung führt. Hast du mehr Krieger mit Raserei als dir Aktionen zur Verfügung stehen, kannst du auswählen, welche der Krieger mit Raserei eine Aktion bekommen. Ein Krieger mit Raserei kann weder gefangen nehmen noch gefangen genommen werden. Bekommt dieser Krieger Raserei wenn er ein Wächter ist, so wird sein Gefangener ausgeschaltet.

FAQ:

Wenn eine Figur mit Raserei sich innerhalb von 6 Zoll zum Sprecher von Schutz des Lichtes befindet und dies die einzige Figur mit Raserei ist so können auch anderen Figuren Aktionen gegeben werden. Raserei setzt nur dann ein wenn der Figur mit Raserei legal Aktionen gegeben werden können.

● RAMMEN / RAM

(optional) Dieser Krieger kann nicht Teil einer Bewegungsformation sein und verursacht keinen Abschüttelschaden. Ist der Blickwinkel des Kriegers nach seiner Bewegung in Basenkontakt mit einer oder mehreren feindlichen Figuren, verursacht er

diesen Figuren 1 Schadensclick, nachdem diese die Möglichkeit zur Gratisdrehung hatten.

FAQ:

Wenn ein Krieger mit Rammen in Basenkontakt zu einem Krieger mit Stangenwaffe zieht und letztere sich dafür entscheidet seinen Blickwinkel dem heranziehenden Krieger zuzuwenden so passieren 2 Effekte gleichzeitig, Rammen verursacht einen Klick Schaden und Stangenwaffe verursacht einen Klick Schaden.

Sobald zwei Effekte gleichzeitig passieren entscheidet der Spieler dessen Zug es ist in welcher Reihenfolge die Effekte abgehandelt werden.

Wenn der Spieler nun entscheidet das zuerst der Schaden durch Rammen angewandt wird so wird dem gegnerischen Krieger zuerst der Schaden verursacht und dann geschaut welche Spezialfähigkeiten nun noch Effekte auslösen können.

Wenn ein Krieger mit Rammen in Basenkontakt zu einer Kavallerie-Einheit zieht, bekommen sowohl Reittier als auch Reiter einen Klick Schaden durch Rammen.

BESCHWÖRUNG / SUMMON

(optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion, wenn er sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Reanimiere eine deiner ausgeschalteten Mage Spawn-Figuren, deren Punktwert nicht größer sein darf als der Punktwert dieses Kriegers. Drehe die Kampfscheibe der Figur auf die Startmarkierung und platziere sie in Basenkontakt mit diesem Krieger.

STARKER FLIEGER / STRONG FLIER

(optional) Gib diesem Krieger eine Bewegungsaktion. Wenn dieser Krieger sich bewegt und nicht auf hochfliegendem Niveau ist, wähle eine freundliche Figur als Ziel aus, die in diesem Spielzug noch keine Aktion bekommen hat und sich in Basenkontakt mit ihm befindet. Das Ziel bewegt sich mit diesem Krieger und beendet ihre Bewegung in Basenkontakt mit ihm. Gib dem Ziel eine Aktionsmarke, wenn es keine oder eine Aktionsmarke hat. Dem Ziel kann in diesem Spielzug keine Aktion gegeben werden.

UNTERGETAUCHT / SUBMERGED

Während des Schlachtfeldaufbaus wird dieser Krieger erst platziert, nachdem alle Spieler ihre Figuren ohne Untergetaucht platziert haben. Er kann in jedem Wassergelände platziert werden, allerdings nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur.

Spezialfähigkeiten: Angriff / Schwert

HEILUNG / HEALING

(optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur ohne die Schadensart als Ziel. Weder der Krieger noch das Ziel darf sich in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden. Ignoriere alle Modifikatoren für den Nahkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, so wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Dem Ziel wird Schaden entsprechend dem Schadenswert des Kriegers geheilt oder ein Würfel geworfen und Schaden entsprechend des Wurfes geheilt.

WAFFENMEISTER / WEAPON MASTER

(optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion. Ist der Angriff erfolgreich, wirf einen Würfel. Benutze das Ergebnis anstatt des Schadenswertes des Kriegers.

MAGISCHER SCHUSS / MAGIC BLAST

(Hellblau, 1.0)

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Dieser Krieger behandelt alles Gelände wie freies Gelände und ignoriert Figurenbasen wenn er die Schusslinie für diesen Angriff ermittelt. Für das Ziel kommen keine Geländemodifikatoren zur Anwendung. Ist der Angriff erfolgreich, wirf einen Würfel. Benutze das Ergebnis anstatt des Schadenswertes dieses Kriegers.

FEUER-BLITZ / FLAME-LIGHTNING

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion. Ist der Angriff erfolgreich vergleiche das Angriffsergebnis mit allen Figuren in Basenkontakt zum Ziel / zu den Zielen. Dieser Krieger verursacht jeder Figur, die getroffen wurde, 1 Schadensclick.

SCHOCKWELLE / SHOCK WAVE

(optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Reduziere seine Fernkampfreichweite um die Hälfte (aufgerundet); dies ist der Wirkungskreis dieses Kriegers. Führe einen Angriffswurf durch und vergleiche das Angriffsergebnis mit jeder freundlichen und feindlichen Figur im Wirkungskreis dieses Kriegers. Verursache jeder getroffenen Figur 1 Klick Überanstressungsschaden. Befindet sich nur eine einzelne freundliche oder feindliche Figur im Wirkungskreis dieses Kriegers gegen die der Angriff erfolgreich ist so verursache dieser Schaden in Höhe des Schadenswertes dieses Kriegers.

FAQ:

Da Schockwelle eine Spezialaktion ist kann sie auch dann eingesetzt werden, wenn sich der Krieger mit einer feindlichen Figur in Basenkontakt befindet.

Wenn Schockwelle nur einen Krieger betrifft so wird kein Überanstressungsschaden verursacht.

Ein durch einen Angriff mit Schockwelle erzielter kritischer Treffer zählt nicht als Überanstressungsschaden.

Schockwelle betrifft nicht den Krieger der sie einsetzt.

VAMPIRISMUS / VAMPIRISM

Führt dieser Krieger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine Zielfigur aus und verursacht mindestens einen Schaden, so wird ihm 1 Schadensclick geheilt.

MAGISCHE HEILUNG / MAGIC HEALING

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur ohne die Schadensart als Ziel. Das Ziel darf sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden, kann allerdings in Basenkontakt mit dem heilenden Krieger sein. Ignoriere alle

Modifikatoren für den Fernkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Wirf einen Würfel und heile dem Ziel Schaden entsprechend des Wurfes.

DONNERSCHLAG / THUNDER BLOW

(optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, so kann dieser Krieger das Ziel weiter angreifen, bis ein Angriff scheitert. Dieser Krieger bekommt -1 auf seinen Angriffswert für jeden weiteren Angriff. Dieser Krieger bekommt +1 auf seinen Schadenswert für jeden erfolgreichen Angriff über den ersten hinaus.

FAQ:

Der Schaden der durch einen Angriff mit Donnerschlag verursacht wird, berechnet sich erst nachdem der letzte Angriffswurf mit Donnerschlag durchgeführt wurde. Wenn z.B. eine Figur mit einem Schadenswert von 3 nach dem erfolgreichen ersten Angriff mit Donnerschlag noch zwei weitere Male erfolgreich angreift, so verursacht sie 5 Schaden, da für jeden weiteren erfolgreichen Angriff der Schadenswert um +1 modifiziert wird.

Wenn ein Relikt, eine Spezialfähigkeit oder ein Zauberspruch einen erfolgreichen Nahkampfangriff voraussetzt, so zählt hierbei nur der letzte Angriff mit Donnerschlag. Selbst wenn vorherige Angriffe bei diesem Einsatz von Donnerschlag gelungen sind, der letzte Angriff aber misslungen, so zählt der Angriff für diese Effekte als misslungen.

PARIEREN / PARRY

(optional) Ist dieser Krieger das einzige Ziel eines Nahkampfangriffes, wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab. Ist das Ergebnis niedriger als 1 so wird es 1. Reduziere den Angriffswert des Angreifers um das Ergebnis des Würfelwurfes für die Dauer dieses Angriffes.

GIFT / VENOM

Zu Beginn deiner Befehlsphase verursacht dieser Krieger jeder feindlichen Figur, die sich in Basenkontakt mit seinem Blickwinkel befindet, 1 Schadensclick.

FAQ:

Sollte man zu Beginn seiner Befehlsphase vergessen haben den Giftschaden anzuwenden und die nächst Phase schon begonnen haben, so kann man den Schaden nicht nachholen.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF / SNEAK ATTACK

(Hellblau, 1.0)

(optional) Wenn dieser Krieger eine Bewegungsaktion bekommt und sich am Ende der Bewegung mit einer feindlichen Figur in Basenkontakt befindet bekommt die feindliche Figur keine Möglichkeit zur Gratsdrehung. Wenn dieser Krieger eine Nahkampfaktion bekommt und sich in Basenkontakt mit dem toten Winkel einer Zielfigur befindet wenn der Angriffswurf ausgeführt wird, verdoppele seinen Schadenswert.

FAQ:

Die Verdopplung des Angriffswertes durch Überraschungsangriff ist ein Ersatzwert, kein Modifikator.

Das Talent Vorstürmen und die Spezialfähigkeit Überraschungsangriff können nicht zusammen eingesetzt werden da Vorstürmen verlangt das einem Krieger eine Aktion gegeben wird wenn er sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet und Überraschungsangriff verlangt das einem Krieger eine Aktion gegeben wird während er sich in Basenkontakt mit dem toten Winkel einer feindlichen Figur befindet.

RUNDUMSCHLAG / SWEEP

(optional) Dieser Krieger kann keine Figuren gefangen nehmen. Führt dieser Krieger einen Nahkampfangriff durch, ist jede feindliche Figur, die sich mit seinem Blickwinkel

in Basenkontakt befindet, ein Ziel. Führe einen Angriffswurf durch und vergleiche das Ergebnis mit den Verteidigungswerten aller Ziele. Dieser Krieger verursacht allen Figuren Schaden entsprechend seines Schadenswertes gegen die dieser Angriff erfolgreich ist.

FAQ:

Ein Krieger mit Rundumschlag und Vampirismus bekommt einen Klick pro Figur geheilt, die erfolgreich getroffen wurde.

GEGENANGRIFF / COUNTERATTACK

(optional) Ist dieser Krieger das Ziel eines misslungenen Nahkampfes einer feindlichen Zielfigur, die sich in seinem Blickwinkel befindet, kann er sofort einen Nahkampf gegen dieses Ziel ausführen. Dieser Krieger kann eine einzelne Spezialfähigkeit benutzen, die eine Nahkampfaktion voraussetzt (außer Sturmangriff), bekommt aber keine Aktionsmarke, wenn er den Gegenangriff benutzt.

FAQ:

Bei einem Gegenangriff kann es auch zu kritischen Treffern und Patzern kommen.

ZERSCHMETTERN / SMITE

(optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, vergleiche das Ergebnis auch mit den Verteidigungswerten aller feindlichen Figuren in Basenkontakt mit dem Ziel, um festzustellen, ob der Angriff auch gegen sie erfolgreich ist. Verursache jeder Figur, gegen die der Angriff erfolgreich ist, Schaden entsprechend dem Schadenswert dieses Kriegers. Ist die Angriffsaktion abgeschlossen, verursache dem Krieger 1 Klick Überanstressschaden.

Spezialfähigkeiten: Angriff / Bogen

● BALLISTISCHER SCHUSS / ARCING FIRE

(optional) Dieser Krieger ignoriert Figurenbasen bei der Ermittlung der Schusslinie.

● BOMBARDIERUNG / BOMBARDEMENT

(optional)

Ein Krieger mit der Spezialfähigkeit Bombardierung kann einen Bombardierungsangriff ausführen. Der Krieger besitzt eine zu ihm gehörende Bombardierungsmarke. Ein Bombardierungsangriff wird in zwei Phasen abgewickelt:

- 1) Die Position der Bombardierungsmarke wird ermittelt und
- 2) es wird ermittelt, ob Figuren im Wirkungsradius von dem Angriff betroffen sind.

Um einen Bombardierungsangriff auszuführen, gibst du dem Krieger eine Fernkampfaktion mit seiner Bombardierungsmarke oder -marken als Ziel (anstatt eines oder mehreren Kriegern). Ein Angriff mit einer Bombardierungsmarke als Ziel kann auch dann durchgeführt werden, wenn die Schusslinie zu dieser Marke blockiert ist, allerdings wird dadurch die Trefferwahrscheinlichkeit beeinflusst. Verdopple die Fernkampfreichweite des Kriegers und platziere seine Bombardierungsmarke(n) beliebig innerhalb der Schusslinie und der verdoppelten Reichweite des Kriegers. Der Pfeil auf der Bombardierungsmarke muss in die Richtung der Schusslinie zeigen.

Zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase wird der Bombardierungsangriff gegen die Bombardierungsmarke abgewickelt. Ist zu diesem Zeitpunkt die Schusslinie zu einer Marke blockiert, so bekommt der Krieger -2 auf seinen Angriffswert gegen diese Marke. Mache nur einen Angriffswurf, auch wenn du mehrere Bombardierungsmarken platziert hast, und vergleiche das Angriffsergebnis mit dem Zielwert auf jeder Bombardierungsmarke.

War ein Angriff auf eine Bombardierungsmarke erfolgreich, so werden alle Figuren (freundliche und feindliche) im Wirkungsradius der Bombardierungsmarke zu Zielen des Bombardierungsangriffes.

Führe einen weiteren Angriffswurf durch und vergleiche das Angriffsergebnis mit den Verteidigungswerten aller Ziele. Jedes Ziel, dessen Verteidigungswert niedriger oder gleich dem Angriffsergebnis ist, erleidet Schaden in Höhe des Fernkampfschadens des Angreifers.

Ist der Angriff gegen eine Bombardierungsmarke nicht erfolgreich, so driftet sie ab. Wirf einen Würfel; das Ergebnis zeigt an, in welche Richtung der Angriff driftet. Vergleiche das misslungene Angriffsergebnis mit den Werten auf der Bombardierungsmarke, um festzustellen, wie weit der Angriff driftet, und bewege die Bombardierungsmarke um diese Entfernung in die Driftrichtung. Alle Figuren (freundliche und feindliche) im neuen Wirkradius der Bombardierungsmarke werden zu Zielen. Wickle den Angriff gegen diese Ziele wie oben beschrieben ab.

Wird ein Krieger, der einen noch nicht abgewickelten Bombardierungsangriff ausstehen hat, ausgeschaltet oder bekommt er die Spezialfähigkeit Demoralisiert, so wird der Angriffs- und Schadenswert auf der Bombardierungsmarke selbst verwendet, um den Bombardierungsangriff abzuwickeln.

FAQ:

Bombardierungsangriffe sind eine Art Fernkampfangriffe und können somit z.B. Krieger mit Unsichtbarkeit oder Geisterform nicht zum Ziel haben.

Ein Bombardierungsangriff kann ein Ziel nur einmal betreffen, selbst wenn sich dieses Ziel im Wirkradius von mehreren Bombardierungsmarken befindet.

Wenn das Ergebnis eines Bombardierungsangriffs niedriger als der niedrigste Wert auf der Bombardierungsmarke ist, verwende den niedrigsten Wert, um die Driftweite zu ermitteln.

Der Angriff gegen eine Bombardierungsmarke ist ein Fernkampfangriff und kann somit einen kritischen Treffer oder einen kritischen Patzer zur Folge haben. Ein kritischer Treffer gegen die Bombardierungsmarke verursacht einen zusätzlichen Schadenspunkt bei allen Zielfiguren gegen die der Bombardierungsangriff gelingt. Ein kritischer Patzer verursacht dem Schützen einen Klick-Überanstrengungsschaden.

Wenn sich der Blickwinkel oder die Reichweite eines Kriegers mit Bombardierung ändert, während sich Bombardierungsmarken von ihm auf dem Schlachtfeld befinden, und die Marken dadurch außerhalb seiner Reichweite oder nicht in seinem Blickwinkel sind, oder ein feindlicher Krieger sich mit ihm in Basenkontakt befindet, wird der Angriff so abgewickelt, als ob die Schusslinie blockiert wäre.

Wenn eine Bedingung eintritt, die Fernkampfaktionen unterbindet, dürfen keine weiteren Bombardierungsangriffe durchgeführt werden, und alle Bombardierungsmarken, die zu diesem Zeitpunkt abgewickelt werden sollen, werden entfernt.

ÜBERWACHUNG / OVERWATCH

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaktion, aber wähle keine Ziele aus, ermittle keine Schusslinie und führe den Angriff nicht aus. Gib diesem Krieger eine Aktionsmarke und eine Overwatch-Marke. Entferne die Überwachungsmarke zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase; der Krieger kann die Fernkampfaktion nun ausführen, die ihm letzte Runde gegeben wurde.

FAQ:

Ein Krieger mit einer Überwachungsmarke kann einen Fernkampfangriff ausführen, wenn sich ein feindlicher Krieger mit ihm in Basenkontakt befindet.

Spezialfähigkeiten: Angriff / Zauberstab

■ VERHEXEN / HEX

(optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion und eine Hex-Marke. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase kannst du einmalig eine freundliche oder feindliche Zielfigur auswählen, die einen Angriffswurf innerhalb 18 Zoll zu diesem Krieger ausgeführt hat. Das Ziel muss den Angriffswurf wiederholen. Benutze den wiederholten Angriffswurf anstatt dem ursprünglichen. Entferne die Hex-Marke, wenn das Ziel einen Angriffswurf wiederholt hat bzw. zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase.

FAQ:

Frage: Mein Krieger macht einen erfolgreichen Angriff gegen eine gegnerische Figur mit Ausweichen. Wenn ich eine Figur mit einer aktiven Hex-Marke innerhalb von 18" des Angreifers habe, darf ich einen weiteren Angriffswurf ausführen, um Ausweichen noch einmal auswürfeln zu lassen?

Antwort: Nein. um Hex zu nutzen, muss dessen Einsatz unmittelbar nach dem Angriffswurf deklariert werden, bevor irgendein anderer Effekt aufgelöst wird. Wenn ein anderer Spieleffekt aufgelöst wurde, kann der Angriffswurf nicht wiederholt werden.

■ MAGISCHE HEILUNG / MAGIC HEALING

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen freundlichen Figur ohne die Schadensart als Ziel. Das Ziel darf sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden, kann allerdings in Basenkontakt mit dem heilenden Krieger sein. Ignoriere alle Modifikatoren für den Fernkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Wirf einen Würfel und heile dem Ziel Schaden entsprechend des Wurfes.

■ STURMFUEUER / STORMFIRE

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, vergleiche das Angriffsergebnis auch mit den Verteidigungswerten aller feindlichen Figuren die sich in Basenkontakt mit dem Ziel befinden, um festzustellen, ob der Angriff auch gegen sie erfolgreich ist. Verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Fernkampfschadens dieses Kriegers und jeder anderen Figur, gegen die der Angriff erfolgreich ist, 1 Schadensclick.

FAQ:

Wenn bei einem Angriff mit Sturmfeuer ein kritischer Treffer gewürfelt wird, bekommen alle betroffenen Krieger einen zusätzlichen Schadensclick verursacht.

● ZAUBERSCHUSS / MAGE BLAST

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, wirf einen Würfel. Benutze das Ergebnis anstatt des Fernkampfschadens dieses Kriegers.

Spezialfähigkeiten: Verteidigung

PANZERUNG / BATTLE ARMOR

Dieser Krieger bekommt +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe die ihn zum Ziel haben oder betreffen.

STANGENWAFFE / POLE ARM

Wenn eine feindliche Figur sich bewegt und nach der Möglichkeit zur Gratisdrehung mit dem Sichtwinkel dieses Kriegers in Basenkontakt befindet so verursacht dieser Krieger der feindlichen Figur einen Schadensclick. Die Aktion der feindlichen Figur ist beendet.

MAGISCHE RESISTENZ / MAGIC IMMUNITY

(Hellblau, 1.0)

Dieser Krieger kann nicht von Spezialfähigkeiten mit dem Wort MAGISCH betroffen werden und kann nicht das Ziel eines Fernkampfangriffes sein.

ZÄHIGKEIT / TOUGHNESS

(optional) Verringere jeden Schaden (außer Überanstrengungsschaden), der diesem Krieger verursacht wird, um 1.

LEIBWÄCHTER / DEFEND

(optional) Freundliche Figuren in Basenkontakt mit diesem Krieger können den unmodifizierten Verteidigungswert dieses Kriegers anstatt ihres eigenen benutzen.

REGENERATION / REGENERATION

(optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab. Ist das Ergebnis niedriger als 1, so wird es 1. Heile diesem Krieger Schadensclicks entsprechend dem Ergebnis.

UNVERWUNDBARKEIT / INVULNERABILTY

(optional) Dieser Krieger bekommt +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe, die ihn zum Ziel haben oder ihn betreffen. Reduziere den Schaden, der diesem Krieger verursacht wird, um 2. Dieser Krieger kann nicht geheilt werden.

GEISTERGESTALT / GHOSTFORM

Dieser Krieger kann nicht Ziel von Fernkampfangriffen sein. Die Basis dieses Kriegers blockiert nicht die Schusslinie. Der Lösungsversuch dieses Kriegers scheitert nur bei einer 1.

INFILTRATION / INFILTRATE

(optional) Während des Schlachtfeldaufbaus wird dieser Krieger platziert, nachdem alle Spieler ihre Figuren platziert haben (bis auf Infiltration und Untergetaucht). Der Krieger kann bis zu seinem Bewegungswert weit von seiner Aufstellungszone entfernt in jedem schwierigen oder verbergenden Gelände platziert werden. Wird dieser Krieger außerhalb seiner Aufstellungszone aufgestellt, so gib ihm eine Aktionsmarke.

AUSWEICHEN / DODGE

(optional) Immer wenn dieser Krieger von einem Nah- oder Fernkampfangriff betroffen wird, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 ist der Angriff gegen diesen Krieger misslungen.

FAQ:

Ein Krieger mit Ausweichen der durch einen kritischen Treffer getroffen wurde, kann diesem trotzdem versuchen auszuweichen.

Ein Krieger der mit der Spezialfähigkeit Donnerschlag angegriffen wurde, kann versuchen jedem einzelnen Angriff auszuweichen. Ausweichen setzt ein sobald der Krieger von einem Angriff betroffen wurde, noch bevor ermittelt wird, ob der Angriffswurf erfolgreich war oder nicht.

MAGISCHE RACHE / MAGIC RETALIATION

(Hellblau, 1.0)

Wenn diesem Krieger Schaden größer als 0 von einem Nah- oder Fernkampfangriff verursacht wird, verursacht er dem Angreifer (oder Hauptangreifer wenn ihm von einer Formation Schaden verursacht wurde) 1 Schadensclick.

UNSICHTBARKEIT / LIMITED INVISIBILITY

(optional) Dieser Krieger kann nicht das Ziel von Fernkampfangriffen sein.

SCHRECKEN / TERRIFY

(optional) Bewegt ein feindlicher Spieler eine nicht-Held Figur so, dass sie in Basenkontakt mit diesem Krieger kommt, muss dieser Spieler einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 kann die Figur sich in diesem Spielzug nicht in Basenkontakt mit diesem Krieger bewegen. Krieger mit Schrecken werden von anderen Figuren mit Schrecken nicht betroffen.

FAQ:

Wenn ein Krieger auf einen gegnerischen Krieger mit der Spezialfähigkeit Schreckenvorstürmen will, aber der Würfelwurf nicht gelingt so wurde eine illegale Aktion ausgeführt die zurück genommen wird und auch nicht als verbraucht zählt.

Der Spieler kann nun eine andere Aktion stattdessen ausführen.

Wenn eine Kavallerie-Einheit von der kein Teil die Spezialfähigkeit Schrecken hat sich an eine Figur bewegen will die Schrecken hat so muss zweimal für Schrecken gewürfelt werden. Eine Kavallerie-Einheit besteht aus zwei getrennten Figuren.

FLUCH / CURSED

Wird dieser Krieger von einer Aktion einer Figur mit der Zauberstab Angriffsart betroffen, so verursache diesem Krieger 1 Schadensclick, nachdem die Aktion abgewickelt wurde.

FAQ:

Ein Krieger zählt als von einer Figur mit der Angriffsart Zauberstab als betroffen wenn er durch die Aktion bewegt wird, Schaden bekommt oder geheilt wird, Aktionsmarken bekommt oder verliert oder das Ziel eines Zauberspruches ist. Ihm wird dann ein Klick Schaden durch die Spezialfähigkeit Fluch verursacht. Aktionen die einem verfluchten Krieger mit der Angriffsart Zauberstab gegeben werden verursachen diesem Krieger selbst keinen Schaden.

SPRUCHRESISTENZ / SPELL RESISTANCE

(optional) Ist dieser Krieger das Ziel eines Angriffes, dann reduziere den Angriffswert des Angreifers um 3.

Spezialfähigkeiten: Schaden

STARTPOSITION / STARTING POSITION

(nur 1.0)

Ein Krieger mit dieser Spezialfähigkeit muss so aufgestellt werden das diese Spezialfähigkeit ihm Sichtfenster zu sehen ist. Diese Spezialfähigkeit kann geteilt mit einer anderen Spezialfähigkeit dargestellt werden, welche dann ebenfalls Gültigkeit hat. Wenn diesem Krieger Schaden geheilt wird so darf seine Kampfscheibe nicht über diese Spezialfähigkeit hinaus gedreht werden. Wenn dieser Krieger mit den Spezialfähigkeiten Nekromantie oder Beschwören bzw. der Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen reanimiert wurde

ersetze alle Angaben von Startmarkierung mit Startposition in den Beschreibungen dieser Fähigkeiten für die Dauer dieser Aktion.

BERSERKER / BERSERK

Diesem Krieger kann keine Fernkampfaction gegeben werden, er kann nicht gefangen nehmen und nicht gefangen genommen werden. Hat dieser Krieger einen Gefangenen wenn er Berserker bekommt, wird der Gefangene ausgeschaltet.

MAGISCHE VERSTÄRKUNG / MAGIC ENHANCEMENT

(Hellblau, 1.0)

(optional) Jede freundliche Figur die sich in Basenkontakt mit diesem Krieger befindet wenn sie einen Fernkampfangriff ausführt, bekommt +1 auf ihren Fernkampfschaden für diesen Angriff. Magische Verstärkung kann nicht benutzt werden um Heilung zu verstärken.

WILDHEIT / BATTLE FURY

Dieser Krieger kann nicht gefangen nehmen und nicht gefangen genommen werden. Hat dieser Krieger einen Gefangenen wenn er Wildheit bekommt wird der Gefangene befreit.

DEMORALISIERT / DEMORALISED

Diesem Krieger können nur Bewegungs- und Spezialaktionen gegeben werden. Er kann sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur bewegen und kein Missionsziel kontrollieren. Der Lösungsversuch feindlicher Figuren von diesem Krieger misslingt nur bei einer 1.

NEKROMANTIE / NECROMANCY

(optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Er darf sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden. Reanimiere eine deiner ausgeschalteten Figuren (außer einer Großfigur oder einem Titanen) und drehe ihre Kampfscheibe auf die Startmarkierung. Wirf einen Würfel: Bei einer 1- 3 wird die Kampfscheibe der reanimierten Figur eine Anzahl Klicks im Uhrzeigersinn gedreht, die dem Wurf entspricht. Wenn keine drei Schädel im Sichtfenster erscheinen, platziere die Figur in Basenkontakt mit diesem Krieger.

Bei einer 4-6 wird die Figur aus dem Spiel entfernt. Bei Figuren mit dem Wort Zombie oder Skeleton im Namen wird die Kampfscheibe nicht im Uhrzeigersinn gedreht. Sie kehren auf der Startmarkierung auf das Schlachtfeld zurück.

■ ANFÜHRER / COMMAND

Dieser Krieger kann nicht gefangen genommen werden. Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase einen Würfel: Bei einer 6 wird eine Aktion zu deiner Gesamtaktionszahl für diesen Spielzug addiert. Zusätzlich wird während deiner Befehlsphase jeder **freundlichen** Figur mit der Spezialfähigkeit Demoralisiert, die sich in Basenkontakt mit diesem Krieger befindet, 2 Schadensclicks geheilt.

FAQ:

Sollte man zu Beginn seiner Befehlsphase vergessen haben für Anführer zu würfeln und die nächste Phase schon begonnen haben, so kann man den Wurf nicht nachholen.

■ VERNICHTENDER SCHLAG / CRUSHING BLOW

Wenn dieser Krieger einen Nahkampfangriff durchführt, ignoriert er die Verteidigungsspezialfähigkeiten aller Zielfiguren für die Dauer des Angriffes.

■ LEBENSRAUB / LIFE DRAIN

(optional) Wenn dieser Krieger einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen eine Zielfigur durchführt und mindestens 1 Schadensclick verursacht, so wird ihm 1 Schaden geheilt.

■ TÜFTLER / TINKER

(optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der Schadensart als Ziel. Weder der Krieger noch das Ziel darf sich in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden. Ignoriere alle Modifikatoren für den Nahkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht, stattdessen wird Schaden entsprechend dem Schadenswert dieses Kriegers geheilt. Das Ziel kann nicht weiter geheilt werden, sobald ein Reparaturmarker oder die Startmarkierung im Sichtfenster erscheint.

Hausregeln Österreich:

Ersatz Spezialfähigkeit Tüftler:

Tüftler: (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der Schadensart Golem als Ziel. Weder der Krieger noch das Ziel darf sich in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden. Ignoriere alle Modifikatoren für den Nahkampf. Ist der Angriff erfolgreich, so wird dem Ziel kein Schaden verursacht, wird stattdessen einen W6 und subtrahiere 2 mit einem Mindestergebnis von 1. Heile das Ziel um diesen Wert.

Das Ziel kann pro Runde nur bis zu seinem nächsten Reparaturmarker geheilt werden.

● DURCHSCHLAGSKRAFT / PIERCE

Wenn dieser Krieger einen Fernkampfangriff durchführt, ignoriert er die Verteidigungsspezialfähigkeiten aller Zielfiguren für die Dauer des Angriffes.

FAQ:

Durchschlagskraft ignoriert auch Ausweichen eines Zieles.

● MAGISCHER FROST / MAGIC FREEZE

(Hellblau, 1.0)

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaktion. Ist der Angriff gegen ein oder mehrere Ziele mit keiner oder einer Aktionsmarke erfolgreich, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 gib allen Zielen eine Aktionsmarke. Wenn einem Ziel so eine 2. Aktionsmarke gegeben wird zählt es als überanstrengt.

● **MAGISCHE VERWIRRUNG / MAGIC CONFUSION**

(optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Behandle das Ziel als wäre ihm eine Bewegungsaktion gegeben worden, aber du kontrollierst die Aktion. Das Ziel darf sich nicht in Basenkontakt mit einer Figur bewegen, die dir gegenüber freundlich ist. Keine der optionalen Spezialfähigkeiten des Zieles dürfen ausgeschaltet werden, während du die Aktion machst. Gib dem Ziel keine Aktionsmarke und verursache keinen Überanstrengungsschaden.

FAQ:

Der kontrollierende Spieler der angegriffenen Figur kann optionale Spezialfähigkeiten eines Ziels eines Angriffes mit Magischer Verwirrung ausschalten (Punkt 5. auf Seite 14) bevor der Angriff stattfindet. Sollte der Angriff abgewickelt sein, ist dies aber nicht mehr möglich.

Frage: Ein gegnerischer Krieger hat 2 Aktionsmarken, oder befindet sich innerhalb des Effektes von Ward of Light. Kann meine Figur unter Einsatz von Magischer Verwirrung die gegnerische Figur bewegen?

Antwort: Ja. Wenn auch verschiedene Spieleffekte wie zB. Word of Levitation eine Figur daran hindern, dass sie Bewegungsaktionen bekommen kann, so werden diese Effekte durch den Einsatz von Magischer Konfusion ignoriert.

● **BEFEHLSHABER / LEADERSHIP**

(optional) Wenn dieser Krieger keine Aktionsmarke hat und einer freundlichen Figur innerhalb von 10 Zoll, zu der eine freie Schusslinie besteht, eine Aktion gegeben wird, so kann dieser Krieger die Aktionsmarke bekommen anstatt der freundlichen Figur.

FAQ:

Um Befehlshaber benutzen zu können muss sich die freundliche Figur innerhalb des Sichtwinkels des Kriegers mit Befehlshaber befinden.

● **FESTHALTEN / IMMOBILIZE**

(optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, verursache dem Ziel keinen Schaden. Hat das Ziel keine oder eine Aktionsmarke, so gib ihm eine Aktionsmarke. Wird dem Ziel eine zweite Aktionsmarke gegeben, wird es überanstrengt.

Unterfraktionsfähigkeiten



Atlantisches Imperium

GOLEMKERN



Feldreparatur: (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampfaction mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der Golem Schadensart als Ziel. Ignoriere alle Modifikatoren für den Nahkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich und das Ziel nicht auf der Startmarkierung, so wird ihm 1 Schadensclick geheilt. Alle Reparaturmarker auf der Kampfscheibe des Zieles werden für diese Heilung ignoriert.

FAQ:

Die spezielle Regeln von Feldreparatur das man Reparaturmarker ignorieren kann kommt nur zum Einsatz wenn die Heilung mittels Feldreparatur geschieht. Wenn ein Krieger der Golem Kern Unterfraktion über die Spezialfähigkeit Tüftler verfügt, so kann er bei ihrem Einsatz nicht die Reparaturmarker ignorieren.

Hausregeln Österreich:

Zusatz:

Figuren mit der Unterfraktion "Golem Kern" heilen nach einem gelungenen Angriffswurf einen W6 statt eines Schadens.

IMPERIALE LEGION



Zusammenrufen: Ist dieser Krieger zu Beginn Deiner Befehlsphase demoralisiert, heile ihm 2 Schaden. Hat dieser Krieger zu Beginn deiner Befehlsphase einen Gefangenen, kann er ihn ausschalten, ohne dass ihm eine Nahkampfaction gegeben werden muss. Der Angriff gelingt automatisch.

DELPHANA



Fokus: Der Krieger erhält +1 auf Zauberbann-Würfe.

FAQ;

Frage: Mein Krieger mit der Unterfraktionsfähigkeit der Delphana bekommt eine Aktion, um einen Zauberspruch zu sprechen. Mein Gegner möchte den Versuch bannen. Kann ich die Fähigkeit Fokus einsetzen während des Konterzauber-Versuches?

Antwort: Ja. Wenn auch der gegnerische Zauberer der Initiator des Konterzauber-Würfelwurfs ist, so machen doch beide Zauberer einen Konterzauber-Würfelwurf. Effekte, die einen Konterzauber-Würfelwurf beeinflussen, können sowohl vom Zauberer als auch vom Konterzauberer eingesetzt werden.

Apokalypse

DUNKLE REITER



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

LAKAIEN DER APOKALYPSE



Verwirrung: Keine Figur in einem Radius von 10 Zoll um diesen Krieger darf Zusammenrotten einsetzen.
(optional) Bekommt er eine Nah- oder Fernkampffraktion, so darf dieser Krieger den unmodifizierten Angriffswert einer beliebigen Lakaien der Apokalypse Figur auf dem Schlachtfeld anstelle seines eigenen verwenden.

FAQ:

Der Angriffsbonus einer Figur kann nur eingesetzt werden wenn diese Figur angreift. Mit Verwirrung kann man somit nicht den Angriffsbonus eines anderen Kriegers der Lakaien der Apokalypse übernehmen, aber sehr wohl seinen eigenen zusätzlich zum übernommenen Angriffswert benutzen.



Drakonier

DRACHENMYSTIKER



Spruchmeisterschaft: Der Krieger darf jeden Zauberspruch mit den Vertrautheits-Seitenanzahl verwenden, unabhängig von der Fraktions-Voraussetzung. Der Krieger verwendet für alle Zaubersprüche in den Spruchbüchern, die er trägt, die Vertrautheits-Seitenanzahl.



Dunkle Kreuzritter

SPRECHER DER TOTEN



Zurückholen: (optional) Wenn dieser Krieger zu Beginn deiner Befehlsphase nicht demoralisiert ist, kannst du ihm in dieser Befehlsphase eine Spezialaktion geben. Reanimiere eine beliebige ausgeschaltete Figur (ausgenommen Großfiguren und Titanen). Drehe ihre Kampfscheibe auf die Startmarkierung und platziere sie innerhalb von 10 Zoll zu diesem Krieger auf Bodenniveau. Die reanimierte Figur

zählt als freundlich gegenüber deiner Armee, solange sie sich auf dem Schlachtfeld befindet.

Zu Beginn deiner Endphase wird sie aus dem Spiel entfernt.

FAQ:

Wenn eine Figur, die mit Zurückholen zurück ins Spiel gebracht wurde, im selben Spielzug ausgeschaltet wird, so wird sie trotzdem am Ende des Spielzuges aus dem Spiel entfernt.

ORDEN DES VLADD



Vampirismus: Macht dieser Krieger einen erfolgreichen Nahkampfangriff und verursacht mindestens 1 Schaden, so wird ihm 1 Schaden geheilt.

FAQ (Strategos):

Dies entspricht nicht dem Bekommen der Spezialfähigkeit Vampirismus. Setzt zB ein Mitglied des Ordens des Vladd die Spezialfähigkeit Rundumschlag ein, so wird ihm trotzdem nur 1 Schaden aus dieser Unterfraktionsfähigkeit heraus geheilt.

BLUTKULTISTEN



Energieraub: (optional) Befindet sich eine freundlicher Figur zu Beginn deiner Befehlsphase in Basiskontakt mit diesem Krieger, so verursache dieser Figur einmalig 1 Überanstressschaden und entferne eine Aktionsmarke von diesem Krieger.



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 +1 auf seinen Verteidigungswert.

FAQ:

Wenn ein Krieger der Wylden Herrscher eine andere Figur der Wylden Herrscher im Fernkampf angreift, so bekommt das Ziel durch Naturverbundenheit keine +1 auf den Verteidigungswert, da alles verbergende oder schwierige Gelände wie freies Gelände behandelt wird.

STRUMDRUIDEN



Zorn der Natur: Gibst du diesem Krieger eine Nah- oder Fernkampfaktion, so wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich seinem unmodifizierten Schadenswert, so addiere seinen Angriffsbonus (falls vorhanden) zum Angriffswurf.



Elfen Lords

FREIE ARMEEN



Gewaltmarsch: Jede Freie Armeen Figur in einer Bewegungsformation mit diesem Krieger kann den Bewegungswert dieses Kriegers anstatt seines eigenen benutzen.

TEMPELMEISTER



Tapfere Verteidigung: Jede freundliche Tempelmeister-Figur in Basenkontakt mit diesem Krieger kann dessen unmodifizierten Verteidigungswert anstatt seines eigenen verwenden.

ORDEN DER ZAUBEREI



Ley-Harmonie: Zaubersprüche in Spruchbüchern, die dieser Krieger trägt, mit Nachschlagekosten 3 Balken haben statt dessen Nachschlagekosten 2 Balken.



Mage Spawn

ORDEN DES NEUNTEN KREISES



Pakt: Zusätzlich zu seinem eigenen Fraktionssymbol (falls vorhanden) bekommt der Krieger die Fraktionssymbole aller freundlichen Krieger.



Ork Khans

GEBROCHENER HAUER



Rücksichtslos: Macht dieser Krieger einen erfolgreichen Nahkampfangriff, so kannst du ihm 1 Klick Überanstressungsschaden geben und damit seinen Schadenswert um 1 erhöhen. Wenn er dadurch nicht demoralisiert oder ausgeschaltet wurde, kannst du ihm erneut Überanstressungsschaden verursachen, um den Schadenswert für diesen Angriff um 1 zu erhöhen.

SCHATTEN-KHANS



Auflauern: Aller Schaden (außer Überanstressungsschaden), der diesem Krieger verursacht wird, wird um 1 reduziert. Hält sich der Krieger in verbergendem Gelände auf, wird sein Verteidigungswert um 1 erhöht.

CHAOS-SCHAMANEN



Magestone Trance: (optional) Gib diesem Krieger in diesem Spielzug eine zweite Aktion. Wirf, nachdem sie abgewickelt wurde, zwei Würfel. Liegt das Ergebnis unter seinem unmodifizierten Angriffswert (ohne seinen Angriffsbonus), würfle erneut. Verursache dem Krieger für jedes Wurfresultat unter dem unmodifizierten Angriffswert 1 Überanstressungsschaden.

FAQ:

Wenn man sich für den Einsatz von Magestone Trance entscheidet, muss man so lange würfeln bis das Ergebnis über dem unmodifizierten Angriffswert (ohne Bonus) liegt oder gleich ist. Für jedes Ergebnis unter dem unmodifizierten Angriffswert (ohne Bonus) bekommt der Krieger einen Klick Überanstressungsschaden.

FAQ (Strategos):

Die Überanstressungsschadensklicks werden erst ganz zu Ende des Prozesses verursacht, also bis entweder gleich oder über den Angriffswert des Kriegers gewürfelt wurde. In der Praxis bedeutet dies, dass sich der Angriffswert des Kriegers während des Würfelns nicht ändert!



Schwarzpulver-Revolutionäre

BLUTIGE DORNEN



Scharfschütze: Dieser Krieger kann seine Ausrichtung während deines Zuges beliebig ändern, ohne dass ihm dafür eine Aktion gegeben werden muss. Macht dieser Krieger einen Fernkampfangriff, wird der Verteidigungswert aller Zielfiguren für diesen Angriff um 2 verringert.

NORDLÄNDER



Aufklärung: Wenn mindestens die Hälfte der Gesamtpunktzahl deiner Armee aus Nordländer-Figuren besteht, kannst du beim Aufbau des Schlachtfeldes anstatt einer Geländedomäne zwei Geländedomänen zeigen. Haben alle Spieler ihre Karten gezeigt, wählst du eine deiner Domänen aus, um sie zu benutzen, die andere wird aus dem Spiel entfernt.

MEISTER DER SCHMIEDE



Spruchkraft: (optional) Der Krieger darf Magische Resistenz und die Verteidigungsart Magische Immunität anderer Krieger ignorieren.



Shyft

DUNKELMARSCH



Verbesserung: (optional) Hat dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke, so nutzt jede freundliche Figur, die ein Fraktionssymbol mit diesem Krieger gemeinsam hat und einen Angriff durchführt, den unmodifizierten Angriffswert (ohne dessen Angriffsbonus) dieses Kriegers anstelle ihres eigenen. Die freundliche Figur bekommt 1 Überanstressungsschaden, nachdem der Angriff abgewickelt wurde.



Solonavi

ORAKEL VON ROKOS



Gedankenraub: (optional) Zu Beginn deiner Befehlsphase bekommt dieser Krieger eine einzelne Spezialfähigkeit einer einzelnen Ziel-Figur innerhalb seiner Fernkampfreichweite. Der Krieger behält die Spezialfähigkeit bis zum Beginn deiner Endphase.

FAQ:

Ein Orakel von Rokos Krieger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung einer anderen Figur „kopieren“ benutzt aber zum Abwickeln des Angriffes seine eigenen Bombardierungsmarken. Sollte er selbst keine Bombardierungsmarken haben so kann der Angriff nicht abgewickelt werden.

Ein Krieger kann nicht seine eigenen Spezialfähigkeiten mit der Gedankenraub Unterfraktionsfähigkeit kopieren.

Letzte Änderung: 03.01.14



Copyright 2003, Wizkids, LLC. Mage Knight und WizKids sind Warenzeichen von WizKids, LLC.

Deutsche Übersetzung Copyright 2003-2004, Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Erweiterung Christian „strategos“ Pacher November 2006. Original erhältlich unter mk.stratswelt.at. Geringfügige Änderungen Oktober 2011, Jänner 2014