

## Mage Knight 2.0

### Nieuwe spel-mogelijkheden

De volgende mogelijkheden zijn nieuw in het spel **Mage Knight™**. We raden zowel nieuwe als ervaren spelers aan om het hele regelboek te lezen om zo de gehele spel belevenis te krijgen.

- Nieuwe groepering en sub-groepering namen (p. 1–2)
- Statistieken verplaatst naar de achterkant van de figuurbasis (p. 2)
- Nieuwe vlieg standaard, die hoogvliegende status aangeeft (p. 2)
- Nieuwe volgorde opzetten (p. 3)
- Nieuwe regel; 3 opgetelde aanpassingen (p. 5)
- Nieuwe plaats voor de krachten op de basis (p. 6)
- Nieuwe snelheidstypen en snelheids mogelijkheden (p. 6–7)
- Nieuwe soorten aanvallen en aanvalsmogelijkheden (p. 7–10)
- Immuniteit voor Magie wordt een verdedigingstype (p. 8)
- Nieuwe soort schade (p. 8)
- Nieuwe regels voor gevangename (p. 8–9)
- Nieuwe regels voor gevechten op afstand met formaties (p. 10)
- De “pas” actie is verdwenen. De “speciale actie” wordt ingevoerd (p. 11)
- Nieuwe soorten terrein (p. 11–13)
- Nieuwe domein kaarten veranderen het slagveld (p. 13)
- Unieke krijgers hebben ruimtes in hun figuurbasis zodat ze speciale voorwerpen kunnen gebruiken (p. 14)
- Aangepaste winst condities (p. 14)
- Nieuwe Speciale Eigenschappen Kaart met zowel nieuwe als aangepaste krachten en eigenschappen

### DIT IS MAGE KNIGHT!

In het **Mage Knight** spel neem je de rol aan van een krachtige krijgsheer: een koning, baron of hoge tovenaars die zijn of haar troepen erop uit stuurt om te vechten met vijandelijke legers. Rassen van fantastische wezens bevolken je leger, dat versterkt wordt door hoge magie en krachtige technologie. Als jij het aankomt om een nieuw koninkrijk te vormen uit chaos, lees dan door! **Mage Knight** is een snel speelbaar spel dat je op tafel kunt spelen. De gevechten maken gebruik van **Mage Knight** miniaturen die je ook kunt sparen. Ieder miniatuurtje wordt een krijger genoemd, en de meeste zijn lid van een van de verschillende groeperingen. Daarnaast kan een krijger ook bij een sub-groepering horen. Het doel van het spel is om de meeste slagvelddoelen te beheersen als het spel ten einde is.

### Groeperingen en Sub-groeperingen

Atlantean Empire

Golemcore

Imperial Legion

Black Powder Revolutionaries

Bloody Thorns

Northlanders

Dark Crusaders

Deathspeakers

Order of Vladd

Draconum

Elemental Freeholds

Elven Lords

Free Armies

Temple Masters

Orc Khans

Broken Tusk

Shadow Khans

Shyft

Solonavi

Je maakt een leger van je verzameling krijgers. Je kunt je leger op honderden verschillende manieren maken, waarbij je krijgers gebruikt van een enkele of meerdere groeperingen.

Je kunt het spel spelen met zoveel spelers als je wilt, maar het spel speelt het best met tussen de 2 tot 4 spelers, ieder met hun eigen leger. Je kunt ook spelen met teams, met 2 of meer teamleden aan iedere zijde.

## **MAGE KNIGHT KRIJGERS**

Een **Mage Knight** krijger is opgebouwd uit drie hoofddelen: het figuur (de 3-dimensionale weergave van de krijger), de figuurbasis en de gevechtsschijf. De figuurbasis en gevechtsschijf worden hieronder beschreven.

### **De figuurbasis (basis)**

De basis van iedere krijger bevat belangrijke spelinformatie. Een plaatje van de basis is te vinden op pagina 16.

**Hint:** Er zitten negen verschillende **Mage Knight** krijgers in de Starter Set. Sommige krijgers zien er hetzelfde uit, maar hebben verschillende rangen, kleurenschema's en gevechtsschijven. Op iedere schijf staat een verzamelnummer zodat je je verzameling bij kunt houden.

### **De gevechtsschijf (schijf)**

De gevechtsschijf is de unieke eigenschap die **Mage Knight** onderscheidt van alle andere spellen met miniaturen. De schijf is de draaiende cirkel die onder de basis van iedere krijger zit. Iedere krijger heeft een schijf die aangeeft hoe goed deze is in bepaalde dingen. Iedere keer dat je krijger beschadigd wordt in het spel draai je de schijf met de klok mee naar de volgende verzameling cijfers. Als je krijger beschadigd wordt veranderen de nummers op de schijf, waardoor meestal de effectiviteit van de krijger afneemt. Als je krijger genezen wordt van schade draai je de schijf tegen de klok in.

Een plaatje van de gevechtsschijf staat op pagina 16.

De schijf van sommige krijgers draaien van onderaf. Om het draaien van deze schijven makkelijker te maken hebben we in elke Starter Set een vlieg standaard gedaan die je ook kunt gebruiken als "ringsleutel". Pas de groeven in de ring in de groeven van de schijf en draai de schijf.

## **GEVECHTSSWAARDEN**

Iedere krijger heeft zeven gevechtswaarden, die allen kunnen veranderen gedurende het spel. De zeven gevechtswaarden zijn: snelheid, aanval, verdediging, schade, aanvalsbonus, schade op afstand en bereik. Sommige staan op de schijf, sommige staan op de basis. De getallen op de schijf zijn te zien in het raampje aan de achterkant van de basis.

## **WAT HEB JE NODIG OM TE SPELEN**

Behalve je **Mage Knight** krijgers en dit regelboek heb je de volgende dingen nodig om te spelen: een 28" flexibel meetlint met 1" aanduiding, drie speldoel fiches, drie dubbelzijdige controle markeerders, zes Hex/Overwatch fiches, en twee zes-zijdige dobbelstenen. Deze voorwerpen zitten in de **Mage Knight** Starter Set. Verder heb je een paar muntjes of kraaltjes tijdens het spel en een paar simpele voorwerpen om als terrein te gebruiken.

Er zitten ook onbeschreven ronde stickers bij elk pak **Mage Knight** krijgers. Plak een op de bodem van ieder krijger en schrijf je initialen op de sticker om je te helpen bij het uitzoeken van je eigen figuren aan het einde van het spel of de veldslag. Als je een ring nodig hebt om de schijf te draaien, knip de sticker dan een beetje bij zodat de sticker niet over de groeven zit.

## **HET SPEL BEGINNEN**

Iedere speler moet twee dingen doen voor een spel **Mage Knight** begint: Bouwen van je leger en het slagveld opzetten.

## Je leger bouwen

Iedereen in het spel moet het eens zijn met het bouw totaal van je leger. Deze totalen zijn een veelvoud van 100 punten. Als je het spel aan het leren bent, gebruik dan legers van 100 punten. Als je de elementaire principes onder de knie hebt kun je legers van 200, 300 of meer punten gebruiken. Iedere **Mage Knight** krijger heeft een punten waarde op zijn basis gebruikt staan. Kies krijgers voor je leger waarvan het totaal aantal punten opgeteld op of onder het bouw totaal blijft.

**Voorbeeld:** Jeff is een leger aan het maken van 100 punten. Voor hand-tot-hand gevechten neemt Jeff een Tough Orc Marauder (19 punten). Voor gevechten op afstand kiest hij een Weak Orc Hunter (21 punten) en een Standard Gulthak Orc (25 punten). Tenslotte kiest Jeff een Weak Blood Shaman (34 punten) vanwege zijn genezende kracht. Jeff telt de puntwaarden van zijn krijgers op. Het totaal is 99 punten ( $19 + 21 + 25 + 34 = 99$ ), minder dan het maximum van 100 punten, dit is prima. Hij mocht niet boven de 100 punten uitkomen.

Je leger mag twee of meer exemplaren van dezelfde krijger bevatten, tenzij de krijger Uniek is. Een Unieke krijger heeft geen rangsterren op zijn basis, en word aangeduid met zijn naam en verzamelaars nummer. Dezelfde Unieke krijgers mogen wel in het leger van je tegenstanders zitten, maar ook daar maar eenmaal per leger.

Als je het spel een beetje kent, kun je ook voorwerpen in je leger opnemen. Deze voorwerpen hebben ook een puntwaarde die meetelt voor het maximaal aantal punten in een leger. Zie pagina 14 voor meer informatie over voorwerpen.

**Hint:** Als je een leger bouwt, kies dan een mix van krijgers die goed samenwerken en helpen bij het bereiken van je strategie. Je kunt een leger maken dat tegenstanders op afstand houdt met afstands aanvallen, dat gedode krijgers tot leven kan brengen, of dat vijandige krijgers gevangen neemt en elimineert. Er is natuurlijk een antwoord op iedere strategie mogelijk, dus zorg ervoor dat je krijgers veelzijdig genoeg zijn om bedreigingen te weerstaan die je tegenstander op het slagveld inzet. Bezoek [www.mageknight.com](http://www.mageknight.com) om je aan te sluiten bij een spelersgroep die strategieën om legers te bouwen en spelregels bespreekt.

## Opzetten

Nu is het tijd om een slagveld te bouwen voor je spel. **Mage Knight** kan vrijwel overal gespeeld worden maar een platte tafel van drie bij drie voet (ongeveer een meter bij een meter) is het beste. Elke speler kiest een zijkant van het slagveld als zijn startrand. Als er maar twee spelers zijn dan moeten de startranden tegenover elkaar liggen. Langs je startrand ligt je begingebied. Je begingebied ligt aan de rand en heeft een breedte van 3". Je begingebied moet ook minstens 8" verwijderd zijn van elke andere rand van het slagveld. Je begingebied heeft 2 lange en twee korte zijden. De lange zijde aan de binnenkant van het slagveld is de "verre grens", de andere zijde (dichts bij jezelf) is de "grens dichtbij".

## HET PLAATSEN VAN DOEL-FICHES EN TERREIN

Iedere speler plaatst vervolgens tussen nul en vier terrein voorwerpen op een stapel naast het slagveld. Terrein wordt beschreven op pagina 11-13. Alledaagse voorwerpen kunnen dienen als terrein: een boek, een vel papier of zelfs een zoutvaatje.

Nu is het tijd om de doel-fiches te plaatsen. Doel-fiches zitten in de Starter Set en stellen strategische plaatsen op het slagveld voor waarover iedere speler probeert controle te verkrijgen. Gebruik er 1 plus 1 voor elke speler (dus als je speelt met 2 spelers gebruik je 3 fiches).

Plaats 1 fiche in het midden van het slagveld en geef elke andere speler een fiche. Vervolgens gooit iedere speler 2 zes-zijdige dobbelstenen. Degene die het hoogste gooit is de eerste speler. Het getal dat wordt gegooit bepaalt ook hoeveel inch de speler zijn fiche moet plaatsen vanaf zijn verste grens. Meet vanaf de verste grens van je begingebied tot het midden van je doel-fiche als je de fiche plaatst. Iedere speler kiest ook een kleur voor zijn controle markeerders. Controle markeerders zitten in de Starter Set en geven aan wie welke doel-fiche heeft geclaimd. Doel-fiches gelden niet als terrein, en krijgers worden er dus ook niet door gehinderd in bewegingen.

Nadat de doel-fiches zijn geplaatst neemt de speler links van de beginnende speler een stuk terrein van de stapel en plaatst deze op het slagveld met inachtneming van de volgende regels: ieder stuk terrein moet tenminste 3" van elk ander stuk terrein afliggen en minstens 3" van alle begingebieden, mag nooit in een begingebied liggen en moet 3" vanaf een doel-fiche afliggen. De volgende speler links kiest en plaatst daarna een stuk terrein, net zolang tot al het terrein op is.

Je kunt ook spelen met gebouwd terrein en domein kaarten, die het slagveld beïnvloeden. Deze mogelijkheden staan uitgelegd op pagina 12-13.

## JE LEGER OPSTELLEN

Nadat het terrein en de doel-fiches zijn geplaatst, draaien de spelers de gevechts-schijven van hun figuren zo, dat het groene merkje van de startpositie in het raam staat. Nu is het tijd om je leger op te stellen.

De eerste speler begint. Elk van de figuren van de eerste speler moet met zijn centrale stip (aangegeven door de witte punt in het midden van de basis), of met het midden van de basis van de figuur (als je deze stip niet kunt zien), in het begingebied van de eerste speler worden geplaatst. Nadat de eerste speler al zijn krijgers heeft geplaatst, plaatst de speler links van hem al zijn krijgers, enzovoort. Als alle spelers hun krijgers hebben geplaatst begint de slag!

## SPELVERLOOP

De spelers bewegen hun figuren en vallen vijandelijke krijgers aan met als doel het veroveren van doel-fiches en het winnen van de slag..

### Beurten, Acties en Fasen

**Mage Knight** wordt gespeeld in beurten. De eerste speler is het eerst aan de beurt. De beurten verlopen met de klok mee. Als er een speler wordt uitgeschakeld spelen de overgebleven spelers in dezelfde volgorde verder..

Je begint elke beurt met een bepaald aantal acties, je actietotaal. Je actietotaal hangt af van het aantal punten in je leger. Je krijgt 1 actie voor elke 100 punten die je leger bedraagt. Dus een leger met een bouw totaal van 100 punten levert elke beurt 1 actie, een bouw totaal van 200 punten geeft 2 acties per beurt, enzovoort. Dit aantal acties blijft hetzelfde tijdens het spel, ook als jouw krijgers worden geëlimineerd of gevangen worden genomen. Je krijgers gebruiken deze acties om aan te vallen, om te bewegen, om speciale krachten te gebruiken, enzovoort.

Elke beurt is opgedeeld in drie fasen: de opdracht fase, de actie fase en de eind fase. Je moet het einde van de ene fase aankondigen voor je aan de volgende begint.

Tijdens je opdracht fase kun je acties aan je krijgers geven die in de opdracht fase worden uitgevoerd. Sommige acties kunnen de vorige beurt zijn gegeven en worden pas uitgevoerd in de volgende opdracht fase (volgende beurt). Bepaalde krijgers hebben speciale krachten die in het spel worden uitgevoerd tijdens de opdracht fase. Dus zorg ervoor dat je weet wat je krijgers kunnen doen!

Tijdens je actie fase kun je acties toewijzen aan je krijgers. Je mag het resultaat van een actie bekijken voordat je een volgende actie kiest (als je acties over hebt). Je kunt een krijger maar één actie per beurt geven. Als je meer acties hebt als krijgers verlies je de extra acties. Je kunt acties niet opsparen van beurt tot beurt. Elke actie moet een van de volgende vier zijn:

- Bewegings actie
- Hand-tot-hand gevecht actie
- Afstands gevecht actie
- Speciale actie

Tijdens je eind fase controleer je de doel-fiches en verwijder je actie tekens van de krijgers die deze beurt geen actie hebben gekregen. Actie tekens worden later in deze regels behandeld. Als je verklaart dat je eind fase afgelopen is, is de volgende speler aan de beurt.

**Voorbeeld:** Matt heeft negen krijgers in zijn 200-punten leger, dit geeft hem 2 acties per beurt. Tijdens zijn opdracht fase ziet hij dat hij een krijger heeft met de Venom eigenschap. Deze krijger doet automatisch 1 schade aan iedere krijger waarmee hij in basis-contact staat binnen zijn gezichtsveld. Er is niets anders te doen voor Matt tijdens zijn opdracht fase, dus gaat hij naar zijn actie fase. Hij heeft nog steeds 2 acties (de Venom eigenschap kost geen acties). Hij gebruikt zijn eerste actie om een afstands aanval te maken op een vijandelijke krijger. Matt geeft zijn krijger een afstands gevecht actie en verwerkt deze aanval. Hij gebruikt zijn tweede actie om een andere krijger te verplaatsen. Hij geeft deze krijger een bewegings actie en verwerkt de beweging. Matt heeft nu zijn twee acties gebruikt op twee verschillende krijgers. Hij kan niets meer doen in zijn actie fase, dus gaat hij naar de eind fase. Matt kijkt of hij de controle heeft over een of meer doel-fiches. Hij verwijdert ook de actie tekens van de krijgers die deze beurt geen acties hebben gekregen. Hij had ook 2 bewegings acties aan verschillende krijgers mogen geven of gevechtsacties aan twee verschillende krijgers.

**Hint:** Zoals je ziet gaan in 100- of 200-punten spellen de beurten snel voorbij. Maak je geen zorgen als je niet alles kon doen wat je wilde, je tegenstander heeft dezelfde beperkingen.

## **Doelen veroveren**

**Mage Knight** spellen worden gewonnen door de controle te hebben over strategische plaatsen op het slagveld, die worden voorgesteld door de doel-fiches. Een speler wint door de meeste doel-fiches te hebben op het moment dat het spel eindigt. Als tijdens de eind fase van een speler deze speler in basis-contact staat met een doel-fiche, en er staan geen krijgers van andere spelers ook in basis-contact met de fiche, dan verovert hij dat doel. De speler plaatst dan een van zijn gekleurde controle markeerders (gekozen aan het begin van het spel) bovenop de doel fiche om aan te geven dat hij dat doel controleert. Als een vijandelijke speler in basis-contact komt met een doel dat al gecontroleerd wordt door een andere speler, neemt de vijandelijke speler de controle over en plaats hij zijn eigen controle markeerder op de doel-fiche.

Als vijandelijke spelers allebei krijgers in basis-contact hebben staan met een doel-fiche wordt dat doel betwist. Als een doe betwist wordt moeten eventuele controle markeerders worden weggenomen totdat een speler de controle kan veroveren. Unieke krijgers met voorwerp houders kunnen de controle van een doel fiche veroveren en voorkomen dat dit doel wordt betwist omdat hun basis zo groot is dat die volledig over de doel-fiche heen kan staan. Als een speler eenmaal de controle heeft over een doel-fiche hoeft hij of zij niet een krijger in basis-contact met dit doel te laten staan om de controle te houden. Een vijandelijke speler kan dan wel zijn doel-fiche overnemen zonder dat deze betwist raakt.

## **BELANGRIJKE SPEL CONCEPTEN**

Dit zijn een aantal spel concepten die belangrijk zijn voor de **Mage Knight** regels.

### **Actie Fiches**

Als je een actie geeft aan een van je krijgers, merk deze dan met een actie fiche (een munt, een kraal of een ander klein voorwerp). Als een krijger 2 actie fiches heeft kan hij niet nog een actie krijgen totdat de actie fiches zijn verwijderd. Tijdens de eind fase van elke eigen beurt verwijder je alle actie tekens van alle krijgers die die beurt geen actie hebben gehad.

### **Basis Contact**

Een krijger is in basis contact met een andere krijger als zijn basis tegen de andere aan staat. Een krijger kan ook in basis contact staan met een fiche, terreinstuk of ander voorwerp als hij daar tegenaan staat.

### **Zicht**

Zicht geeft aan hoe de krijger fysiek gericht staat op het slagveld; bijvoorbeeld in welke richting zijn gezichtsveld gericht staat. Het zicht van een krijger is belangrijk voor veel spel doeleinden, dus zorg ervoor dat je er tijdens het spel rekening mee houdt.

### **Vriendschappelijke en Vijandelijke Krijgers**

Vriendschappelijke krijgers zijn die van jezelf of die van je teamleden. Vijandelijk krijgers worden gecontroleerd door je tegenstander(s). Vriendschappelijk of vijandelijke status wordt aan het begin van het spel vastgesteld, maar kan tijdens het spel veranderen.

### **Meten**

Als je afstanden meet tijdens het opzetten of tijdens het spel, meet dan altijd vanaf het centrum van de basis van de krijger. De meeste bases hebben een stip in het midden die gebruikt kan worden als hulpmiddel. Je mag ten alle tijde alles op het slagveld meten wat je wilt.

### **Aanpassingen**

Gevechtswaarden kunnen veranderen tijdens het spelen. Getallen die gevechtswaarden kunnen veranderen worden aanpassingen genoemd. Snelheid, aanval, verdediging en schade waarden kunnen worden aangepast. Een aanpassing kan positief of negatief zijn, dus afgetrokken of opgeteld worden bij de waarde. Aanvals bonussen, voorwerpen terrein en domein kaarten kunnen gevechtswaarden aanpassen.

Een waarde kan niet negatief zijn. Als een aanpassing ervoor zou zorgen dat een waarde negatief word, dan is die waarde in plaats daarvan gelijk aan 0.

Gebruik altijd de aangepaste (indien toepasselijk) gevechtswaarden van een krijger tenzij een regel of speciale kracht specifiek zegt dat de onaangepaste waarden moeten worden gebruikt..

## **Uitputten**

Als je een krijger een actie geeft die ervoor zorgt dat deze een tweede actie fiche krijgt, dan krijgt deze krijger 1 uitputtings-schade nadat deze tweede actie is verwerkt. Dit wordt uitputten genoemd. Uitputtings-schade vertegenwoordigt de vermoeidheid van een krijger; deze schade kan niet worden verminderd, zelfs niet door speciale eigenschappen. Een krijger met 2 actie fiches niet nog een actie krijgen

## **Regel van 3**

Veel aanpassingen kunnen snelheid, aanval, verdediging en schade waarden beïnvloeden tijdens het spel. Omdat aanpassingen cumulatief zijn is er een speciale regel, genaamd de regel van drie. De regel van drie houdt in dat zodra alle aanpassingen zijn berekend, geen waarde meer kan worden aangepast hoger dan drie. Het is belangrijk om je te realiseren dat de speciale eigenschappen of voorwerpen de standaard **Mage Knight** regels kunnen veranderen. De regel van drie gaat echter over elke speciale eigenschap of voorwerp heen.

**Voorbeeld:** Scott geeft zijn Atlantean Sorcerer een afstands gevecht actie om een toverstaf afstands aanval te maken tegen een Black Powder Rifleman. Scott besluit om een afstands gevechtsformatie te maken waarbij hij de Atlantean Sorcerer en drie Apprentice Sorcerers gebruikt om de Atlantean Sorcerer's aanvalswaarde te vergoten. De Atlantean Sorcerer krijgt +2 bij zijn aanvalswaarde voor elke Apprentice (totaal dus voor +6). Tevens loopt de vuurlijn door de achterste boog van de Black Powder Rifleman's, zodat de Atlantean Sorcerer +1 bij zijn aanvalswaarde krijgt (nu dus totaal +7). De Black Powder Rifleman heeft de Spell Resistance speciale eigenschap, waardoor de Atlantean Sorcerer -3 krijgt op zijn aanvalswaarde. In totaal krijgt de Atlantean Sorcerer +4 bonus op zijn aanvalswaarde. Vanwege de regel van drie kan de Sorcerer maar +3 krijgen op zijn aanvalswaarde.

## **Speciale eigenschappen**

Er staan gekleurde vierkanten of cirkels op iedere krijger's gevechtsschijf, die de speciale eigenschappen voorstellen die deze krijger bezit. Speciale eigenschappen komen en gaan als de krijger wordt beschadigd of genezen. De speciale eigenschappen worden beschreven op de **Mage Knight** Speciale Eigenschappen Kaart. Effecten die worden beschreven op de Speciale Eigenschappen kaart gaan boven de spelregels, tenzij anders aangegeven..

De speciale eigenschappen van een krijger zijn actief zolang ze in het raam van de basis staan. Als een speciale eigenschap wordt aangegeven als optioneel, wordt aangenomen dat de eigenschap werkt tenzij de speler hem opheft. De controlerende speler kan de speciale eigenschap ten alle een optionele eigenschap opheffen. Dit zet de speciale eigenschap "uit" tot het einde van de beurt waarin de eigenschap werd opgeheven. Daarna word weer aangenomen dat de eigenschap werkt.

Krijgers hebben nu ook een eigenschap nexus. Een eigenschap nexus is een plaats in het raam van de basis waar een speciale eigenschap kan verschijnen. Een speciale eigenschap in de eigenschap nexus ziet eruit als een gekleurde vierkant of cirkel met een pijl die aanwijst waarop hij van toepassing is.

## **BEWEGING**

De snelheidswaarde en het snelheidstype van een krijger staan op de gevechtsschijf.

De snelheidswaarde van een krijger geeft de maximale hoeveelheid inches aan die een krijger verplaatst kan worden als deze een bewegings actie krijgt. Het snelheidstype vertelt je hoe een krijger beweegt. Een bepaald snelheidstype kan ervoor zorgen dat een krijger bepaalde soorten terrein mag negeren. Als je een krijger beweegt, plaats dan het **Mage Knight** flexibele meetlint op het slagveld. Meet vanaf het midden van de basis van je krijger tot de gewenste bestemming, en gebruik het meetlint om het precieze pad van de krijger aan te geven..

Het bewegingspad dat wordt aangegeven door het meetlint mag niet over de bases van andere krijgers lopen en kan niet tussen krijgers lopen die in basis contact staan. Er moet voldoende ruimte zijn voor de basis van de bewegende krijger om te passen aan het einde van de beweging.

Als alle spelers het eens zijn met het bewegingspad pak je je krijger op en plaats je deze op de nieuwe positie op het slagveld. Je kunt de krijger alle kanten op laten kijken. De richting waarin je krijger kijkt is belangrijk omdat deze alleen kan aanvallen (zowel op afstand als hand-tot-hand) door zijn voorste gezichtsveld. Een krijger beweegt als de centrale stip op het figuur van positie verandert op het slagveld of als de zichtlijn wordt gedraaid op een andere manier dan door een vrije draai

### **Losbreken**

Als je een bewegings actie geeft aan een krijger in basis contact met een of meer vijandelijke krijgers, moet de krijger proberen los te breken. Rol een 6-zijdige dobbelsteen. Als je 1-3 gooit dan mislukt het losbreken en dan kan de krijger niet bewegen. Als je 4-6 gooit breekt de krijger los van alle vijandelijke krijgers in basis contact en kan de krijger bewegen.

### **Vrije Draai**

Als een krijger zijn beweging beëindigt in basis contact met een of meer vijandelijke krijgers, dan kunnen de vijandelijke krijgers onmiddellijk draaien op de plaats om (een deel van) hun gezichtsveld in basis contact te brengen met de krijger die heeft bewogen. Deze vrije draaien kosten geen actie.

### **Snelheids typen**

#### **VOET**

Een krijger met voet snelheids type moet zich houden aan alle terrein regels. Deze krijger heeft looppasmogelijkheid, hieronder beschreven.

#### **HOEFIJZER**

Een krijger met een hoefijzer snelheids type moet zich aan alle terrein regels houden. Deze heeft de looppas mogelijkheid, hieronder beschreven. Het losbreken van deze krijger mislukt alleen als hij 1 gooit op zijn losbreek worp. Als hij 1 gooit dan kan hij zijn zichtlijn niet draaien. Als deze krijger met succes losbreekt dan doet hij automatisch 1 afschud schade aan alle vijandelijke krijgers die in basis contact stonden buiten zijn gezichtsveld ten tijde van het losbreek moment.

#### **VLEUGEL**

Een krijger met het vleugel snelheids type wordt niet gehinderd door bases van andere figuren of terrein tijdens bewegingen. De krijger kan echter niet landen op de basis van een ander figuur. Deze eenheid heeft de hoogvlieger eigenschap, hieronder beschreven.

#### **GOLF**

Een krijger met het golf snelheids type behandelt alle soorten water terrein als vlak terrein. Deze eenheid krijgt +2 verdediging als deze zich in het water bevindt.

### **Snelheids eigenschappen**

#### **LOPPAS**

Alleen krijgers met voet of hoefijzer snelheids type kunnen looppas gebruiken. Om looppas te kunnen gebruiken mag een krijger niet in basis contact staan met een vijandelijke eenheid. Geef de krijger een bewegings actie en verdubbel de snelheidswaarde die op zijn basis staat. Aan het einde van de beweging krijgt de krijger 1 uitputtingsschade. Een krijger kan geen snelheids eigenschappen gebruiken als hij looppas gebruikt. Looppas kan worden gebruikt in een bewegingsformatie (zie pagina 10) zolang alle deelnemers aan de formatie het voet of hoefijzer snelheids type hebben.

#### **HOOGVLIEGEN**

Krijgers met het vleugel snelheid type kunnen op twee niveaus op het slagveld zijn; op de grond of hoogvliegen. Plaats een hoogvliegende eenheid op een vlieg standaard om aan te geven dat deze hoog vliegt. Een krijger met de hoogvlieger eigenschap kan al hoog vliegend op het slagveld geplaatst worden tijdens het opzetten van het spel.

Een hoogvliegende krijger kan zijn beweging beëindigen in blokkerend terrein. Een krijger op hoogvliegend niveau kan zijn beweging niet beëindigen in basis contact met een doel-fiche.

Hoogvliegende krijgers kunnen niet deelnemen aan formaties. Een hoogvliegende krijger krijgt +1 verdediging, dit is de hoogte voordeel aanpassing (zie pagina 12).

Krijgers op de grond kunnen alleen richten op hoogvliegende eenheden met afstands aanvallen. Andere krijgers op hoogvlieg niveau kunnen zowel afstands als hand-tot-hand aanvallen gebruiken om hoogvliegers aan te vallen. Bij het richten op hoogvliegers hebben terrein en bases geen blokkerend effect.

## **GEVECHTEN**

Krijgers kunnen op 2 manieren aanvals acties krijgen: hand-tot-hand en afstand. Beide gevechtsacties worden hieronder uitgelegd. De krijger die de aanvals actie onderneemt is de aanvaller, de eenheid waartegen de aanval is gericht is het doel.

### **Belangrijke gevechtsconcepten**

De volgende algemene regels zijn van toepassing op zowel afstands als hand-tot-hand gevechts acties.

## **DE AANVALSWORP**

Om een aanval te verwerken rol je twee 6-zijdige dobbelstenen (dit heet de aanvalsworp) en voeg je de aanvalswaarde daaraan toe. Dit is het aanvalsresultaat. Als dit resultaat groter dan of gelijk aan de verdedigingswaarde van het doel is, dan is de aanval geslaagd en doet jouw krijger schade aan het doel.

## **AANVALS TYPEN**

Er zijn 3 aanvals typen, 1 hand-tot-hand (het zwaard aanvals type) en 2 afstandstypen (de boog en toverstaf aanvals typen). Een aanvals type geeft aan dat een krijger goed is in een bepaald soort aanval, en geeft de krijger de mogelijkheid tot bepaalde aanvals mogelijkheden.

Als een krijger een afstands aanval doet, en deze heeft een boog of toverstaf type, dan is de aanval van dat type. Als de krijger een afstands aanval doet en deze heeft niet een van deze typen aanval, dan heeft de aanval geen type.

Als een krijger een hand-tot-hand aanval maakt en deze heeft een zwaard aanvals type dan is de aanval van dat type. Als een krijger een hand-tot-hand aanval maakt en hij heeft niet het zwaard aanvalstype dan heeft de aanval geen type.

## **SCHADE**

Als een krijger slaagt in een aanval, dan deelt deze schade uit gelijk aan zijn schade waarde na verwerking van eventuele aanpassingen. Je tegenstander moet de schijf van de geraakte krijger met de klok mee hetzelfde aantal keer draaien als de aangepaste schade (aanpassingen bijvoorbeeld door speciale eigenschappen of genezingen). Alle schade van een aanval wordt op hetzelfde moment toegepast.

## **KRIJGERS ELIMINEREN**

Wanneer er drie schedels verschijnen in het statistiekenraam van een krijger wordt deze geëlimineerd en word deze verwijderd van het slagveld.

## **KRIJGERS GENEZEN**

Sommige speciale eigenschappen maken het mogelijk om een krijger te genezen van schade. Als een krijger wordt genezen draai dan de schijf tegen de klok in maar nooit verder dan de startpositie (groene driehoek). Een krijger met het Golem schade type heeft reparatie merktekens op zijn schijf. Als een krijger met het Golem schade type genezen wordt draai dan de schijf tegen de klok in totdat er een reparatie merkteken of de startpositie verschijnt, welke je het eerste tegenkomt. Een krijger kan niet genezen worden als er een reparatie merkteken in het raam staat.

## **IMMUNITEIT VOOR MAGIE**

Krijgers met het immuun voor magie verdedigings type worden niet beïnvloed door magische aanvallen. Dit betekent dat ze niet worden beïnvloed door een speciale eigenschap waar het woord "magie" in de naam voorkomt en niet het doel kunnen zijn van een aanval van het toverstaf type.

## **2 EN 12 WERPEN**

Als je een krijger een actie geeft waar een aanvalsworp voor nodig is, en je gooit 2 (twee 1-en ), dan mist de aanvaller automatisch zijn doel, zelfs als de worp hoog genoeg is om het doel te raken. Dit wordt een fatale misser genoemd. Deze worp vertegenwoordigt het geval dat een vuurwapen ketst of als de aanvaller zich verrekt of verwond tijdens deze actie. De aanvaller krijgt 1 uitputtingschade na een fatale misser. Als je 12 gooit (twee maal 6) raakt de aanvaller automatisch zijn doel, zonder te kijken naar wat nodig was om het doel te raken. Dit is een voltreffer. Als de aanval was bedoeld om schade te doen doet de aanval een extra schade. Als de aanval een aanval op afstand tegen meerdere doelen was dan krijgen alle doelen een extra schade. Als de aanval was bedoeld om een krijger te genezen van schade is de aanval automatisch succesvol, en word het doelwit een click genezen van schade.



## **RICHTEN OP VRIENDSCHAPPELIJKE EENHEDEN**

Krijgers die vriendschappelijk ten opzichte van elkaar staan kunnen elkaar niet als doelwit gebruiken voor aanvallen die schade doen. Daarbij kan een krijger zichzelf ook nooit aanvallen of een speciale eigenschap op zichzelf gebruiken.

### **Hand-tot-hand gevecht**

Hand-tot-hand gevecht stellen man tegen man gevechten en zwaaiende-wapen-aanvallen voor; elke krijger kan hand-tot-hand aanvallen uitvoeren. Om een krijger een hand-tot-hand aanval uit te laten voeren moet de speler eerst een hand-tot-hand actie toewijzen. Verder moet het gezichtsveld in basis contact staan met het doel voordat je het doel kan aanvallen. Als een aanvaller in basis contact is met de achterste boog, krijgt de aanvaller +1 op zijn aanvalswaarde. Een krijger met een zwaard aanvals type kan een aanvals bonus krijgen dat zijn aanvalswaarde aanpast bij een hand-tot-hand gevecht. hand-tot-hand aanvallen doen schade gelijk aan de hand-tot-hand gevecht schade.

## **EIGENSCHAPPEN VOOR HAND-TOT-HAND GEVECHTEN**

Krijgers met het zwaard aanvals type kunnen de Omsingel en de Bestorming eigenschappen gebruiken.

### **Omsingelen**

Omsingelen geeft een krijger +1 bonus voor de aanvalswaarde aan iedere bevriende krijger wiens gezichtsveld in basis contact staat met het doelwit. Om Omsingelen te gebruiken om +1 aan de aanvaller te geven mag een krijger geen actie fiche hebben en moet deze van dezelfde groepering zijn als de aanvaller en moet de krijger zelf ook het zwaard aanvals type hebben. Alleen de krijger die hand-tot-hand gevechts actie krijgt ontvangt een actie fiche.

### **Bestorming**

Bestorming stelt een krijger in staat om als deze een hand-tot-hand gevechts actie krijgt zowel te bewegen als aan te vallen, hoewel de krijger daar zelf ook uitputtings schade door krijgt. Als de krijger een bestorming uit wil voeren mag deze niet in basis contact staan met een vijandelijke eenheid. Je kunt de krijger zover bewegen als de snelheidswaarde toelaat. Aan het einde van de beweging, als de krijger in basis contact staat met een doel, kan de aanvallende krijger een hand-tot-hand gevecht aangaan. Doe eerst 1 click uitputtingschade aan de aanvaller en verwerk daarna de aanval.

## **GEVANGEN NEMEN**

Krijgers met het zwaard aanvals type kunnen vijandelijke krijgers gevangen nemen. Geef de aanvaller hiervoor een hand-tot-hand gevechts actie met als doel een enkele vijandelijke eenheid. De aanvaller krijgt -3 op zijn aanvalswaarde. Als de aanval slaagt krijgt het doel geen schade maar wordt deze gevangen genomen. Een krijger die een eenheid gevangen houdt heet een gevangennemer. Wanneer een krijger een gevangene heeft krijgt de gevangennemer het voet snelheids type in plaats van zijn eigen snelheids type en moet hij de laagste snelheidswaarde gebruiken van die van hemzelf dan wel zijn gevangene. De gevangennemer kan alleen bewegings acties krijgen, tenzij hij probeert zijn gevangene te elimineren (zie onder). Als een gevangennemer beweegt met zijn gevangene moet hij voor en na de beweging in basis contact staan met zijn gevangene. Verwijder alle actie fiches van een krijger als deze gevangen wordt genomen. Alleen de gevangennemer mag een aanval richten op een gevangene en dan alleen om de gevangene te elimineren (zie onder). Een gevangene krijgt nooit schade. Een gevangene is geen vriendelijke maar ook geen vijandelijke eenheid voor enige andere krijger. Een gevangene kan geen acties krijgen, en zijn speciale eigenschappen, snelheids type en voorwerpen worden genegeerd. Een gevangene wordt bevrijd als zijn gevangennemer wordt geëlimineerd. Bevrijdde gevangenen zijn dan direct geen gevangene meer en alle dingen die daarbij zijn niet meer van toepassing. Een gevangennemer kan proberen zijn gevangene uit het spel te halen door deze te elimineren. Geef de gevangennemer daarvoor een hand-tot-hand gevechts actie. De gevangennemer krijgt een -3 aanpassing bij zijn aanvalswaarde voor deze aanval. Elimineer de gevangene als de aanval slaagt. Als de aanval niet slaagt krijgt de gevangene geen schade. De Omsingel eigenschap kan niet gebruikt worden om een gevangene te elimineren.

### **Gevechten op afstand**

Gevechten op afstand houdt aanvallen over een grote lengte in, zoals aanvallen die gebruik maken van bogen, vuurwapens of magische spreuken. Om een aanval op afstand te maken mag een krijger niet in basis contact staan met een vijandelijke eenheid, en de speler moet een actie voor een gevecht op afstand aan die krijger geven. Alleen krijgers met een bereik groter dan 0 inch mogen afstands aanvallen uitvoeren. Het bereik van een krijger is de maximale hoeveelheid inches waarbinnen hij een doel kan raken. Een aanvaller kan een vijand niet op deze manier aanvallen als het doel in contact staat met een bevriende eenheid van de aanvaller. Als de vuurlijn door de achterste boog van een doel gaat krijgt de aanvaller +1 bonus op zijn aanvals waarde. Een krijger met een boog of toverstaf aanvals type kan een aanvalsbonus krijgen als hij een afstands gevecht actie krijgt. Aanvallen over een afstand doen de hoeveelheid schade die staat aangegeven als schade voor aanvallen op afstand.

### **VUURLIJN**

Plaats het einde van een touwtje of meetlint op het centrum van de basis van de aanvaller en verbind dit in een rechte lijn met het centrum van de basis van het doel. Deze rechte lijn is de vuurlijn.

Een vuurlijn moet lopen door het gezichtsveld van een aanvaller, en mag niet langer zijn dan het bereik van de aanvaller. De vuurlijn is geblokkeerd als hij over de basis van een krijger loopt (zowel vriend als vijand) buiten de bases van de aanvaller en het doel. Als de vuurlijn is geblokkeerd kan de aanvaller geen aanval uitvoeren op het doel.

Je mag een potentiële vuurlijn op elke tijd gedurende het spel nakijken. Als een vuurlijn door de achterste boog van een doel loopt krijgt de aanvaller +1 op zijn aanvals waarde.

### **GEVECHTEN OP AFSTAND TEGEN MEERDERE DOELWITTEN**

Een krijger kan in staat zijn om twee of meer krijgers aan te vallen met een enkele aanval. Echter, een krijger kan een enkel doel nooit meerdere keren tegelijk aanvallen tijdens een enkele actie. Iedere krijger heeft 1 of meer pijl symbolen naast zijn waarde voor bereik. Het aantal pijlen is het maximum nummer verschillende doelen dat deze krijger aan kan vallen met een enkele aanvals actie op afstand. Om meerdere doelen te raken met een aanval op afstand moeten de vuurlijnen naar alle doelwitten vrij zijn.

**Hint:** Bepaalde speciale eigenschappen, zoals Vuurstorm, staan ook toe dat er schade wordt gedaan aan meerdere doelen, maar een vrije vuurlijn is daar alleen nodig naar het doelwit van de speciale eigenschap.

Als je krijger probeert om meer dan een eenheid aan te vallen met een aanval op afstand, gooi je maar een keer voor een aanvalsworp. Vergelijk het aanvalsresultaat met de verdedigingswaarde van elk doelwit. Sommige doelen met een lage verdedigingswaarde kunnen geraakt worden door de aanval, terwijl dezelfde aanval doelen met een hogere verdedigingswaarde kan missen. Nadat je hebt vastgesteld welke doelen worden geraakt, verdeel je de waarde voor schade op afstand over de geraakte doelen. De aanvaller mag 0 schade aan een doel uitdelen.

**Voorbeeld:** Jeff geeft zijn Master Archer een aanval op afstand actie. De Archer heeft 2 pijl symbolen naast zijn waarde voor bereik, dus Jeff kiest 2 vijandelijke krijgers als doelwitten: Scott's Gulthak Orc en Blood Shaman. De vuurlijnen naar de 2 doelen zijn vrij, geen van beide doelen staat in basis contact met een vriendschappelijke krijger van Jeff, en beide doelen zijn binnen het 12" bereik van de Archer. De aanvals waarde van de Archer is 9 en deze heeft geen bonus voor het boog aanvals type. Jeff's aanvalsworp is 6, zodat het aanvalsresultaat 15 is ( $9 + 6 = 15$ ). Jeff vergelijkt de 15 met de verdedigingswaarden van de twee doelen: de Gulthak Orc heeft een verdedigingswaarde van 15 en de Blood Shaman heeft een verdedigingswaarde van 16. De aanval is succesvol tegen de Gulthak Orc maar mist de Blood Shaman. De Archer's waarde voor schade op afstand is 2, dus hij doet 2 schade aan de Orc. Als Jeff 7 had gegooid was zijn aanvalsresultaat 16 geweest ( $9 + 7 = 16$ ), en dan was de aanval een succes geweest op beide doelen. Jeff had er dan voor kunnen kiezen om beide doelen 1 schade te doen of 0 op de een en 2 op de ander.

### **EIGENSCHAPPEN VOOR GEVECHTEN OP AFSTAND**

Krijgers met het boog aanvals type kunnen de Precisie en Dichtbij eigenschappen gebruiken.

#### **Precisie**

Precisie staat een krijger toe om een aanval te doen op een vijand die in basis contact staat met een bevriende eenheid. De aanvaller krijgt -2 op zijn aanvalswaarde als hij Precisie gebruikt.

## **Dichtbij**

Met Dichtbij krijgt een krijger +1 voor zijn aanvalswaarde OF zijn schadewaarde voor lange afstand als het doel binnen de helft van het bereik van de aanvaller staat (naar boven afgerond).

## **Formaties**

Door het gebruik van een formatie kan een actie die je aan een krijger geeft gedeeld worden met andere vriendschappelijke krijgers. Een formatie is nooit verplicht, en een formatie bestaat alleen voor zolang de actie duurt - niet voor of na de actie of tijdens de beurt van andere spelers. Om een formatie te maken moeten 3 tot 5 krijgers zo bij elkaar worden gezet dat elke krijger in basis contact is met minstens 1 ander lid van de formatie. Elke krijger in de formatie is een deelnemer.

Alle deelnemers aan een formatie moeten van dezelfde factie zijn, hoewel ze van verschillende sub-facties mogen zijn. Kijk naar het factie symbool op de basis van een krijger om vast te stellen of een krijger deel kan nemen aan een formatie. Mage Spawn krijgers hebben geen factie symbool, dus je kunt geen formatie maken door alleen hen te gebruiken. Shyft krijgers zijn de uitzondering op het maken van formaties met Mage Spawn (zie onder).

## **BEWEGINGSFORMATIES**

Als aanvulling op de algemene formatie regels hierboven geldt dat een krijger alleen deelnemer kan zijn van een bewegingsformatie als deze een bewegingsactie zou kunnen krijgen.

Als je een bewegingsactie aan slechts een deelnemer geeft kunnen alle deelnemers aan een formatie bewegen met die ene actie. De laagste snelheidswaarde van de deelnemers aan de formatie wordt die van alle deelnemers. Beweeg 1 deelnemer tegelijk. De actie is verwerkt als alle deelnemers hebben bewogen. Aan het einde van de beweging moet elke deelnemer in basis contact staan met minstens 1 andere deelnemer - de formatie mag niet in 2 of meer groepen gesplitst worden aan het einde van de actie. Elke deelnemer ontvangt een actie fiche, en alle deelnemers doen alsof ze een actie hebben gekregen tijdens de beurt. Deelnemers kunnen dus bijvoorbeeld uitgeput raken (inclusief de bijbehorende schade). Als een deelnemer er niet in slaagt los te breken kan deze niet bewegen maar wel bijdraaien. Andere deelnemers kunnen nog wel bewegen, volgens de formatie bewegings regels.

## **FORMATIES VOOR AANVALLEN OP AFSTAND**

Een formatie voor aanvallen op afstand kan alleen worden gebruikt voor aanvallen die schade doen (niet voor genezing) tegen een enkele vijand. Als extra op de algemene formatie regels gelden de volgende criteria om een formatie voor een aanval op afstand te vormen:

- Alleen een krijger die een aanval op afstand uit zou mogen voeren mag deelnemer aan de formatie voor aanvallen op afstand.
- Iedere deelnemer moet een vrije vuurlijn naar het doel hebben.

Als je een aanval op afstand actie aan een deelnemer van de formatie geeft doen alle deelnemers mee aan de aanval. Alleen de primaire aanvaller kan speciale eigenschappen of voorwerpen gebruiken tijdens de aanval. Elke deelnemer geeft een aanpassing aan de aanvalswaarde of schadewaarde van de primaire aanvaller. Als een deelnemer het boog aanvals type heeft kan hij de aanvalswaarde van de primaire aanvaller +2 geven of de schadewaarde +1. Als de deelnemer geen boog aanvals type heeft kan deze alleen +2 aan de aanvalswaarde van de primaire aanvaller geven.

Elke deelnemer ontvangt een actie fiche, en alle deelnemers doen alsof ze een actie hebben gekregen tijdens de beurt. Deelnemers kunnen dus bijvoorbeeld uitgeput raken (inclusief de bijbehorende schade). Alleen de vuurlijn van de primaire aanvaller is onderhevig aan aanpassingen door hoogte voordeel en/of hinderend terrein. Zie pagina 11-13 voor aanpassingen effecten door terrein..

Als je een kritieke misser gooit als aanvalsworp bij een formatie aanval krijgt alleen de primaire aanvaller 1 uitputtings schade.

## **SHYFT FORMATIES**

Krijgers met het Shyft groeperings symbool kunnen formaties maken met bevriende Mage Spawn krijgers. Als er een Shyft krijger op het slagveld is krijgen alle bevriende Mage Spawn eenheden van die krijger het Shyft factie symbool.

## **Aanvals volgorde**

Samenvattend; een hand-tot-hand gevecht bestaat uit de volgende gebeurtenissen:

1. Geef een hand-tot-hand gevechts actie aan je aanvallende krijger (of de primaire aanvaller van een aanvalsformatie).
2. Verklaar het doelwit van de aanval.
3. Verklaar een poging tot gevangennamen, indien van toepassing.
4. De aanvaller kiest welke van zijn optionele speciale eigenschappen hij wel of niet wil gebruiken en berekent aanpassingen op zijn aanvals waarde.
5. Het doelwit kiest welke van zijn optionele speciale eigenschappen deze wil gebruiken en berekent aanpassingen op zijn verdedigingswaarde.
6. Gooi een aanvalsworp.
7. Pas de regel van 3 toe op de aanpassingen op de aanvals- en verdedigingswaarden toe, indien nodig.
8. Bepaal of de aanval een succes is.
9. Als de aanval succesvol is, doe dan schade aan het doel:
  - A. Pas indien toepasselijk de schade van de aanvaller aan.
  - B. Pas de regel van 3 toe op aanvals aanpassingen indien toepasselijk.
  - C. Doe de aangepaste schade aan het doelwit.
10. Pas effecten toe die ontstaan zijn door de schade en/ of de aanval (Bijvoorbeeld de Vampirism of Smite speciale eigenschappen).
11. Geef een actie fiche aan iedere deelnemer aan de aanval.
12. Pas uitputtings schade toe op de aanvallers als ze een tweede actie fiche hebben ontvangen als resultaat van de aanvals actie.

## **SPECIALE ACTIE**

Een speciale actie is een vereiste voor bepaalde speciale eigenschappen en acties (dit staat aangegeven in de tekst van de speciale eigenschap op actie). Geef een actie fiche aan een krijger die een speciale actie heeft gekregen.

## **TERREIN**

Je hoeft geen terrein te gebruiken als je een **Mage Knight** slag uitvecht, maar het toevoegen van terrein maakt het spel uitdagender en boeiender.

Er zijn 3 hoofd soorten terrein; vrij, hinderend en blokkerend. Deze soorten terrein kunnen op bodemniveau bestaan of ze kunnen hoogte hebben. Er zijn ook verschillende soorten terrein die in dit deel worden beschreven. Een krijger staat in een soort terrein als zijn middelpunt er in staat.

### **Vrij terrein**

Vrij terrein kan worden voorgesteld als een grasveld of een stadsplein. Het hele slagveld word gezien als vrij terrein, behalve op de plaatsen waar hinderend, blokkerend of speciaal terrein is geplaatst. Vrij terrein is niet van invloed op het spel. Je kunt geen onverhoogd vrij terrein plaatsen tijdens het opzetten van het spel.

### **Hinderend Terrein**

Hinderend terrein stelt bosjes, kleine bomen of puin voor. Je kunt hinderend terrein voorstellen door vormen uit te snijden uit papier of stof. De buitenste randen van deze vormen zijn de grenzen van het hinderend terrein. Hinderend terrein moet plat op het slagveld worden geplaatst zodat de figuren zonder problemen kunnen worden geplaatst. Je kunt schaalmodellen van bomen of bosjes op het hinderend terrein zetten als visueel hulpmiddel. Deze modellen kun je tijdens het spel verplaatsen aangezien de modellen geen effect hebben op het spel.

Krijgers kunnen in en door hinderend terrein bewegen, maar met enige beperkingen, Als een krijger een beweging begint met enig deel van zijn basis in vrij terrein, stopt de beweging zodra zijn complete basis in het hinderend terrein staat. De krijger hoeft niet te stoppen als zijn basis niet volledig in hinderend terrein komt. Als een krijger een beweging begint met een deel van zijn basis in hinderend terrein wordt zijn snelheids waarde gehalveerd (naar boven afgerond). Deze halvering wordt toegepast na verwerking van eventuele aanpassingen aan de snelheidswaarde van de krijger.

## **HINDEREND TERREIN AANPASSINGEN**

Hand-tot-hand gevechten worden niet aangepast door hinderend terrein. Als een vuurlijn door hinderend terrein loopt of een doel in hinderend terrein heeft, dan krijgt de verdediger +1 bonus voor zijn verdedigings waarde. Dit wordt de hinderend terrein aanpassing genoemd.

Als de krijger die een aanval op afstand doet in hinderend terrein staat maar zijn gezichtsveld ligt in zijn geheel buiten het hinderend terrein en de vuurlijn loopt niet door hinderend terrein, dan krijgt het doel niet de hinderend terrein aanpassing (als het doelwit niet zelf in hinderend terrein staat). Dit geeft aan dat een aanvaller kan vuren vanaf de rand van hinderend terrein waardoor deze zelf wel beschermd wordt, zonder daarvoor bestraft te worden.

## **VERBERGEND TERREIN**

Behandel verbergend terrein als vrij terrein voor beweging en als hinderend terrein voor vuurlijn doeleinden.

### **Blokkerend terrein**

Blokkerend terrein kun je voorstellen als grote rotsen, hoge muren en gebouwen. Je kunt bijvoorbeeld gewone voorwerpen zoals een pak kaarten, een doosje of een model als blokkerend terrein gebruiken. Krijgers kunnen niet met enig deel van hun basis in blokkerend terrein staan. Vuurlijnen kunnen niet door blokkerend terrein lopen..

## **SPLETEN**

Een spleet in de grond is bijvoorbeeld een klif of een dal. Spleten zijn blokkerend terrein voor beweging, maar vrij terrein voor vuurlijnen.

### **Verhoogd terrein**

Vrij, hinderend of blokkerend terrein kan verhoogd zijn boven grond niveau om zo heuvels of lage plateaus te vormen. Deze verhogingen hebben een oplopende helling tot een bepaald punt op hoogte. Elk verhoogd terrein ligt op dezelfde hoogte boven de grond. Zelfs als een punt "lager" ligt dan een ander punt op hetzelfde terrein stuk wordt het gehele stuk gezien als zijnde even hoog. Voor verhoogd terrein kun je bijvoorbeeld stapels boeken of tijdschriften of modellen gebruiken. Als je modellen gebruikt, gebruik dan heuvels met een duidelijke helling en een platte bovenkant.. Een krijger moet zijn beweging beëindigen zodra hij in vrij of hinderend verhoogd terrein komt te staan. Daarna zijn zijn bewegingen onderhevig aan de regels voor vrij of hinderend terrein afhankelijk van het type verhoogd terrein. Een krijger kan nooit op blokkerend verhoogd terrein staan. Als je beweging op of vanaf verhoogd terrein nameet, meet dan alleen de horizontale afstand.

## **VUURLIJNEN EN VERHOOGD TERREIN**

Een verhoogd terreinstuk blokkeert alleen de vuurlijn als het doel en de aanvaller geen van beiden op het verhoogde terreinstuk staan.

Als de aanvaller en het doel beide op een verhoogd vrij terrein stuk staan wordt de vuurlijn beïnvloed door verhoogd hinderend terrein, verhoogd blokkerend terrein en de bases van andere krijger op datzelfde verhoogde terreinstuk.

Als de aanvaller of het doel op een verhoogd terrein stuk staan maar de ander niet wordt de vuurlijn geblokkeerd onder de volgende omstandigheden:

- De vuurlijn loopt over een ander stuk verhoogd terrein.
- De vuurlijn loopt over een blokkerend terrein stuk, dit geldt zowel voor verhoogd blokkerend als niet verhoogd blokkerend terrein..
- De vuurlijn loopt over de basis van een krijger op een verhoogd stuk terrein.

Hinderend terrein beïnvloedt de vuurlijn als de aanvaller of het doel in verhoogd hinderend terrein staat, verder heeft hinderend terrein geen effect.

## **HOOGTE VOORDEEL AANPASSING**

Als een aanvaller die niet op verhoogd terrein staat een verhoogd doel aanvalt krijgt het doelwit +1 bonus op zijn verdedigings waarde. Dit is de hoogte voordeel aanpassing. Een doel kan tegelijk een bonus ontvangen van hoogte voordeel een hinderend terrein. In dat geval krijgt een doelwit +2 voordeel op zijn verdedigingswaarde.

### **ABRUPT VERHOOGD TERREIN**

Hoge torens, platte daken en plateaus geflankeerd door klippen zijn voorbeelden van abrupt verhoogd terrein. Abrupt verhoogd terrein wordt behandeld als verhoogd terrein, maar de krijger kunnen er slechts op komen op bepaalde toegangspunten zoals een helling of een trap. Elk stuk van dit terrein moet aan het begin van het spel minstens 1 toegangspunt krijgen. Beweging moet van en naar deze punten worden gemeten..

### **Gebouwd terrein**

Gebouwd terrein is terrein dat is gemaakt door gebouwd terrein kaarten. De keuze voor gebouwd terrein is vrij en mag alleen gebruikt worden met toestemming van alle spelers. Gebouwd terrein kaarten laten de naam van het terrein zien en beschrijven de spel informatie inclusief terrein soort, verdedigingswaarde, fortificatie waarde en structurele punt waarde, alle hieronder beschreven. De stukken om het gebouwde terreinstuk worden van de kaart gehaald en aan elkaar bevestigd. Na een slag kunnen ze weer terug worden geplaatst in de kaarten.

Een gebouwd terrein stuk kan gemaakt worden van een of meer kaarten en kan veel verschillende terrein soorten voorstellen.

Het terrein soort vertelt je welk soort terrein het gebouwde terreinstuk voorstelt (blokkeren, hinderend, etc.) De verdedigingswaarde is de waarde die een aanval van hand-tot-hand of op afstand moet hebben om het gebouwde stuk terrein te kunnen raken en beschadigen.

### **GEBOUWD TERREIN PLAATSEN**

Als de stapel met terrein wordt geplaatst tijdens het opzetten mag iedere speler 2 stukken gebouwd terrein toevoegen aan zijn normale terreinstukken. Als een speler aan de beurt is om terrein te plaatsen mag deze 2 stukken gebouwd terrein plaatsen in plaats van een normaal terreinstuk. Gebouwd terrein wordt geplaatst volgens de regels van terreinplaatsing, behalve dat een gebouwd terreinstuk 3" binnen een ander gebouwd terreinstuk mag worden geplaatst. Een gebouwd terreinstuk moet met zijn gehele basis (aangegeven door een dikke zwarte lijn) op het slagveld staan.

### **GEBOUWD TERREIN TIJDENS HET SPEL**

Een krijger kan een gebouwd terreinstuk bezetten (als de centrale stip erin staat). Gebouwd terrein dat een krijger toestaat om het te bezetten (erin te staan) heeft een centrale stip. Als je een eenheid in een gebouwd terreinstuk wilt aanvallen, trek dan de vuurlijn naar de stip van het terrein in plaats van de krijger. Let erop dat je bij gebouwd terrein van boven moet kijken of de centrale stip van een krijger in het gebouw staat.

Als een vuurlijn een gebouwd terreinstuk kruist kijk dan naar het terreinsoort om te zien of eventuele aanpassingen moeten worden gemaakt op de aanval op afstand, en om te kijken of de aanval zelfs wel mogelijk is. Bovenop de aanpassingen die de soort terrein kan geven hebben sommige gebouwde terreinstukken een fortificatie waarde. Deze waarde is een aanpassing op de verdedigingswaarde van de doelen die binnenin of in basis contact met dit terreinstuk staan. Een aanvaller die in basis contact met een gebouwd terreinstuk staat heeft geen last van de aanpassingen. Een krijger kan geen hand-tot-hand actie krijgen als het gebouwde terrein basis contact tussen aanvaller en doel niet toestaat ten tijde van de aanval.

### **AANVALLEN EN Vernietigen van Gebouwd terrein**

Gebouwd terrein kan in tegenstelling tot normaal terrein vernietigd worden en uit het spel worden gehaald. De structurele punt waarde van een gebouwd terreinstuk geeft aan hoeveel schade aan dat stuk moet worden gedaan in één beurt om dit stuk te vernietigen. Een gebouwd terreinstuk kan het doel zijn van een aanval op afstand zolang de vuurlijn naar de rand van het stuk kan worden getrokken. Een succesvolle afstands aanval doet zoveel schade als de schadewaarde van de aanvaller. Vuurlijnen van Titans of andere eenheden met meerdere schijven worden niet gehinderd door gebouwd terrein.

### **Speciaal terrein ONDIEP WATER**

Ondiep water zoals stroompjes, beekjes en plassen wordt gezien als hinderend terrein voor beweging en als vrij terrein voor vuurlijnen.

## **DIEP WATER**

Diep water terrein zoals rivieren en meren worden gezien als blokkerend terrein voor beweging en vrij terrein voor vuurlijnen.

## **DOMEINEN**

Bovenop terreinstukken kan een **Mage Knight** slagveld worden beïnvloed door domeinen , die worden voorgesteld door domein kaarten. Het gebruik van domein kaarten is een vrije keuze, maar als de spelers het eens zijn over gebruik dan moeten ook alle spelers ze gebruiken – spelers hebben niet langer de keuze.

Voordat een spel begint moet elke speler een geheime keuze maken voor een domein kaart die hij gaat gebruiken in het spel. Nadat de terreinstukken zijn geplaatst maar voordat de legers worden geplaatst laten alle spelers hun domein kaarten zien. Sommige domein kaarten heffen andere op. Als domein kaarten elkaar opheffen dan hebben deze geen invloed op het spel. Volg anders de regels die op de domein kaart zijn gedrukt.

## **VOORWERPEN GEBRUIKEN**

Sommige Unieke krijger in **Mage Knight** hebben ruimtes voor voorwerpen in hun basis. Deze ruimtes laten hun voorwerpen zoals wapens, panster en andere magische voorwerpen gebruiken. Elk voorwerp heeft een bijbehorend fiche.

Een bijzonder sterk voorwerp wordt een relikwie (relic) genoemd. Als een voorwerp een relic is begint het verzamelaarnummer met een "R".

Een Unieke krijger met meerdere ruimtes voor voorwerpen kan meerdere voorwerpen tegelijk gebruiken met de volgende beperkingen:

- Niet meer dan 1 voorwerp met dezelfde vereisten kan worden gedragen door dezelfde krijger.
- Een krijger mag niet meer dan 1 relic gebruiken.
- Een relic mag maar 1 maal in een leger voorkomen.
- Een krijger moet ruimte hebben voor elk voorwerp dat hij wil gebruiken.

Elk voorwerp word uit de kaart gehaald zodat deze in de ruimte van de krijger kan worden gezet. Behalve dat de kaart de naam van het voorwerp laat zien beschrijft de kaart alle spelinformatie en verhalende tekst, inclusief het verzamelaars nummer, puntwaarde, voorwaarden voor de drager en de aanpassingen en speciale eigenschappen die het voorwerp aan de drager geeft. Soms staat er "\*" in plaats van een aanpassing op de kaart. Dit betekent dat het voorwerp een variabele aanpassing levert (beschreven in de tekst op de kaart). Na de slag kan het voorwerp weer worden teruggeplaatst in de kaart.

De puntwaarde van een voorwerp telt mee voor het bouwpuntentotaal, net als de puntwaarde van een krijger. Als een krijger een voorwerp wil dragen aan het begin van het spel moet hij in een ruimte van de krijger die daarvoor bestemd is staan.

De voorwaarden voor de drager van een voorwerp beschrijven de specifieke karakteristieken die een krijger moet hebben om een voorwerp te gebruiken. Om bijvoorbeeld Dragonstar te kunnen gebruiken moet een krijger het boog aanvals type hebben. Andere eisen zoals groepering of minimale aanvals waarde zijn ook mogelijk.

Een krijger kan een voorwerp laten vallen aan het begin van de opdracht fase van de controlerende speler. Dit kost geen actie. Als de drager een voorwerp laat vallen haal het dan uit de basis van de krijger en plaats het op het slagveld in basis contact met de krijger die het voorwerp laat vallen. Een krijger kan een speciale actie krijgen om een voorwerp op te pakken en gebruiken, waarbij de krijger wel moet voldoen aan de bovenstaande voorwaarden.

Als een krijger die voorwerpen draagt wordt geëlimineerd, haal dan de voorwerpen uit de basis van de geëlimineerde krijger, plaats ze in basis contact met hem en haal de geëlimineerde krijger dan pas weg. De voorwerpen kunnen nu opgeraapt en gebruikt worden zoals hierboven beschreven.

In het geval dat een krijger een voorwerp gebruikt dat niet het eigendom is van zijn controlerende speler moet dit aan de eigenaar worden teruggegeven aan het einde van het spel.

## **EINDE VAN HET SPEL**

Het spel eindigt als aan een van de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- Slechts 1 speler heeft krijgers op het slagveld. Gevangenen en krijgers met de Demoralized eigenschap tellen hierbij niet mee;
- Een vooraf afgesproken tijdslimiet is verlopen; OF
- Alle overgebleven spelers spreken af het spel te beëindigen.

## **GEWONNEN!**

Aan het einde van het spel telt elke speler hoeveel doel-fiches hij of zij controleert. De speler met de meeste doel-fiches wint.

## **Gelijk spel**

Als geen speler een meerderheid van doel-fiches controleert wint de speler die een leger had gebouwd met het laagste aantal punten. Als er nog steeds gelijk spel is tel dan de punten van de eenheden die een speler heeft geëlimineerd tijdens het spel. De speler met de meeste punten wint.

Na het spel halen alle spelers hun geëlimineerde en gevangengenomen krijger terug net als de voorwerpen waarmee hij het spel is begonnen.

## **MAGE KNIGHT ETIQUETTE**

Miniatuur spelen hebben niet de beperkte spelmanieren van bordspellen en kaartspellen. Dit is positief, want je kunt je verbeelding en fantasie gebruiken om allerlei unieke scenario's en terrein ideeën uit te werken. De botervloot is een heilig altaar. De sleutelbos is een schatkist, en de eerste krijger die deze naar de rand van de tafel sleept is de winnaar!

Aan de andere kant doen zich situaties voor die niet worden behandeld in deze regels. Hoewel we hebben geprobeerd duidelijke regels te schrijven zullen uiteindelijk spelers het oneens zijn over wie iets kan of mag doen. Om deze situaties te voorkomen en op te lossen stellen we de volgende etiquette regels voor:

- Een speler mag nooit aan een schijf draaien tenzij de betreffende krijger schade krijgt of wordt genezen, en dan alleen nog het vereiste aantal. Met andere woorden, je mag niet aan een schijf draaien om te kijken wat er nog aan staat te komen..
- Je zult constant je krijgers oppakken tijdens een spel om de schijven te verdraaien. Geef de locaties en kijkrichting van je krijgers aan door markeerfiches op tafel te leggen als je je krijger van tafel neemt.
- Omdat wapens, armen en andere delen van een krijger buiten de basis steken kan het moeilijk zijn om 2 krijgers in basis contact met elkaar te zetten. Als je geen basis contact kunt maken, spreek dan af dat de krijgers in basis contact staan tot er een weg beweegt of tot er een wordt geëlimineerd.
- Twijfelachtige situaties zullen ontstaan. Bijvoorbeeld kan een vuurlijn net wel of net niet de basis van een krijger raken. Er is net wel of net niet genoeg ruimte tussen 2 krijgers om er een derde tussen te plaatsen. Spelers zullen binnen redelijkheid het oneens zijn met elkaar. Los in zulke gevallen het probleem op door een dobbelsteen te gooien; als je 1-3 gooit mag de actie niet, op een worp van 4-6 word de actie toegestaan.



## **MAGE KNIGHT 2.0 GEVECHTSSCHIJF EN BASIS**

Front Arc = Gezichtsveld

Arc Extensions = Hoek waartussen het gezichtsveld valt

Item Slot = Ruimte voor Voorwerpen

Name = Naam van het figuur

Range = Bereik

Number of Attacks = Hoeveelheid aanvallen

Ranged Damage = Schade voor aanvallen op afstand

Damage Type = Soort schade

Ability Nexus = Eigenschappen nexus

Damage = Schade waarde

Starting Marker = Startpositie

Defense = Verdedigings waarde

Rear Arc = Achterste Boog

Defense Type = Type verdediging

Attack = Aanvals waarde

Attack Type = Aanvals type

Attack Bonus = Aanvals aanpassing

Collector's Number = Verzamelaars nummer

Speed Type = Snelheids type

Speed = Snelheids waarde

Point Value = Puntwaarde voor bouw totaal

Subfaction = Sub-factie

Faction = Factie

