



HINWEISE ZUR NEUAUFLAGE

Version 2.0 – 22. Februar 2016

Einleitung

Wenn du neu in das MAGE KNIGHT-Brettspiel einsteigst, musst du die folgenden Erklärungen und Hinweise nicht wirklich beachten. Genieße dieses epische Spiel einfach genauso, wie es ist und in den Regeln steht. Für MAGE KNIGHT-Veteranen bietet es einen guten Überblick, um sich mit den Anpassungen vertraut zu machen und sie nicht zu übersehen.

Die Neuauflage von MAGE KNIGHT enthält gegenüber der bisherigen deutschen Ausgabe Anpassungen auf einigen Karten und Feindplättchen, die ursprünglich erst mit der Erweiterung VERSCHOLLENE LEGION (im Original LOST LEGION) eingeführt wurden. Es handelt sich um neue Formulierungen und ausbalancierte Werte, die von Spielerseite und erfahrenen Testspielern gemeldet wurden. Um dir und deiner Gruppe das bestmögliche Spielerlebnis zu bieten, haben wir die Anpassungen in die Neuauflage des Grundspiels eingearbeitet.

Außerdem beinhaltet dieses Dokument einige Hinweise zu den Neuauflagen der beiden Erweiterungen KRANG – CHARAKTER-ERWEITERUNG und VERSCHOLLENE LEGION.

Anpassungen im Basisspiel

Die folgenden Karten und Feindplättchen wurden angepasst:

- 2 Artefaktkarten
 - Banner der Furcht
 - Horn des Zorns
- 1 Zauberkarte
 - Windschwingen/Nachtschwingen
- 1 Basis-Aktionskarte
 - Eiskalte Zähigkeit
- 4 weiße Feindplättchen
 - Altem-Magier (2x)
 - Altem-Wachleute (2x)
- 2 normale Einheitenkarten
 - Utem-Wachen (2x)
- 3 Elite-Einheitenkarten
 - Altem-Wächter (3x)
- 5 Fortgeschrittene Aktionskarten
 - Wendigkeit
 - Spaziergang
 - Blutritual
 - Hilfsbedürftig
 - Magietalent

Artefakte

Die Starke Wirkung von **Banner der Furcht** hat nicht mehr die Wirkung „Block- und Schadensphase überspringen“. Stattdessen greifen bis zu 3 Feinde nicht an. Das hat einen sehr ähnlichen Effekt, da diese Feinde dann nicht geblockt werden müssen und keinen Schaden erzeugen. Allerdings ist das Banner bei großen Schlachten nicht mehr ganz so stark.

Die Stärke des Belagerungsangriffes von **Horn des Zorns** wurde auf Wunsch und mit der Hilfe der Magier von 6 auf 5 reduziert. Sie sagten, ihre Türme würden nicht einmal mit der einfachen Wirkung fertig. Sie verlangten sogar eine weitere Verringerung seiner Macht, doch wir beharrten darauf, dass es eines der stärksten Artefakte bleiben sollte.

Zauber

Für den Zauber **Windschwingen/Nachtschwingen** gilt ähnliches wie für das **Banner der Furcht**. Die Wirkung „Block- und Schadensphase überspringen“ wurde entfernt. Die Starke Wirkung lässt nun 1 Feind nicht angreifen, was auf weitere Feinde ausgeweitet werden kann, indem du noch übrige Bewegungspunkte aus gibst. Dieser Zauber ist immer noch sehr mächtig und kann nun auch beim Kampf Spieler-gegen-Spieler eingesetzt werden.

Basis-Aktionen

Die Karte **Eiskalte Zähigkeit** im Deck von Tovak wurde zum einen umformuliert und zum anderen etwas abgeschwächt. Sie ist bereits im Basisspiel sehr stark und wurde mit der Erweiterung noch besser. Außerdem wurde der Hinweis eingefügt, dass die Starke Wirkung nicht auf Feinde mit der Eigenschaft **Arkane Immunität** angewendet werden kann. Diese Eigenschaft kommt erst mit der Erweiterung VERSCHOLLENE LEGION ins Spiel. Daher kannst du diesen Zusatz für das Basisspiel ignorieren. Beachte, dass obwohl das Wort „Widerstände“ aus dem Text genommen wurde, die Widerstände immer noch zählen, weil sie Verteidigungs-Eigenschaften sind (und Eigenschaften explizit genannt werden).

Feindplättchen

Die **Altem-Magier** sind nicht länger befestigt, und der Angriff der **Altem-Wachleute** wurde von 6 auf 5 reduziert. Dennoch sind beide Feinde noch gefährlichere Gegner!

Fortgeschrittene Aktionen

Die Formulierung von **Wendigkeit** wurde geändert, damit sie der angepassten Wirkung von **Windschwingen/Nachtschwingen** entspricht. Zusätzlich hat sie nun ein Angriffssymbol und kann daher auch während eines Kampfes ausgespielt werden. Im Grunde funktioniert die Karte aber wie gehabt.

Die Karte **Spaziergang** gilt nun auch als Heilwirkung und wurde um das entsprechende Symbol erweitert. Dadurch darf sie nun auch nach einem Kampf gespielt werden. Bitte beachte, dass die Formulierung „Wenn im Kampf ausgespielt“ lediglich für Partien mit der Erweiterung VERSCHOLLENE LEGION relevant ist. Im Basisspiel dürfen während eines Kampfes lediglich Karten mit Angriffswirkungen ausgespielt werden.

Die Karte **Blutritual** wurde verstärkt, so dass sie jetzt mit anderen kristallerzeugenden Karten mithalten kann. Bisher lieferte ihre Starke Wirkung lediglich 3 Manamarker. Jetzt kannst du ein Mana einer Grundfarbe bezahlen, um einen Kristall dieser Farbe zu erhalten.

Beide Wirkungen der Karte **Hilfsbedürftig** liefern je 1 Einflusspunkt mehr, so dass diese Karte auch nützlich ist, wenn du noch nicht ganz so viele Verletzungen auf deiner Hand/deinen Einheiten hast.

Etwas abgeschwächt wurde die Karte **Magietalent**. Sie ist nun etwas weniger universell, nicht nur, weil sie wahrscheinlich die mächtigste Fortgeschrittene Aktion war, sondern um sie konsistent zu dem Artefakt **Foliant aller Zauber** aus der Erweiterung VERSCHOLLENE LEGION zu machen. Zuvor erlaubte deren einfache Wirkung, für ein Mana einen beliebigen Zauber aus dem Angebot auszuspielen, als hättest du ihn auf der Hand. Nun muss die Farbe des Zaubers der Farbe des bezahlten Manas entsprechen.

Einheiten

Die Block-Eigenschaften der Einheiten **Utem-Wachen** und **Altem-Wächtern** wurden hinsichtlich der Erweiterung VERSCHOLLENE LEGION umformuliert, weil es dort einige Feinde mit mehr als einem Angriff gibt. Ursprünglich besagte ihre Wirkung, dass ein mit einer dieser Einheiten geblockter Feind seine Flink-Eigenschaft verliert. Das ist nicht mehr der Fall, stattdessen wird der Blockwert verdoppelt, wenn ein Angriff mit *flink* geblockt wird. Dadurch ist ihr Block gegen Feinde mit *flink* etwas geschwächt ... aber ein wahrer Mage Knight wird damit doch keine Schwierigkeiten haben, oder?

Hinweise zu DIE VERSCHOLLENE LEGION

KOMPATIBILITÄT

Die Neuauflage von VERSCHOLLENE LEGION ist sowohl regel- als auch materialtechnisch zu älteren Basisspielen kompatibel. Zusätzlich enthält sie alle hier aufgeführten Karten und Feindplättchen, die im Zuge der Neuauflage des Basisspiels angepasst und dort bereits eingearbeitet wurden, als Ersatzmaterial. So kommen auch Besitzer älterer Basisspiele in den Genuss der aktualisierten Komponenten.

Änderungen gegenüber erster dt. Auflage

Es wurden diverse Korrekturen und textliche Überarbeitungen durchgeführt, um die Kartentexte und Regel verständlicher zu machen. Ebenso wurden bekannte Fehler und Errata eingearbeitet. Abgesehen davon, gibt es einige wenige Änderungen, die für MAGE KNIGHT-Veteranen nachfolgenden explizit aufgezählt sind:

- Die Starke Wirkung des Artefakts **Banner des Befehls** gibt nun, wie im englischen Original, Ruhm +2 (nicht +1).
- Die Angriffseigenschaft *lästig* heißt nun *schwerfällig*.
- Der neue Einheitentyp heißt nun Schurken statt Strauchdieben.

Hinweise zu Krang – Charakter-Erweiterung

Hierzu gibt es nicht viel zu sagen – außer: Viel Spaß mit diesem neuen Mage Knight! :-)