

MAGE KNIGHT



3D Dungeons
Rules



©2003 WizKids, LLC. All rights reserved.
Mage Knight and WizKids are trademarks of WizKids, LLC. Patent pending.



MAGE KNIGHT

3D Dungeons Rules

English	4
Español	16
Français	28
Italiano	40
Deutsch	52

Mage Knight 3D Dungeons Rules

The following rules add more depth and options to the **Mage Knight™ Dungeons** game. Follow standard **Mage Knight Dungeons** rules except as noted in these **3D Dungeons** rules.

Using Mage Knight 3D Dungeons Floor Squares

You can create an endless number of unique dungeons using the **3D Dungeons** floor squares, doors, and walls found in **Mage Knight 3D Dungeons**. Floor squares are also available in Floor Packs, and trap squares are available only in Trap Packs.

Set Up the Board

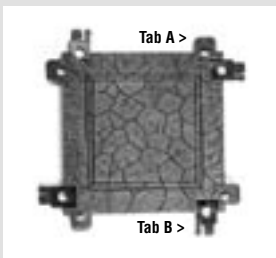
When using **3D Dungeons** floor squares, follow “Step 2: Build the Dungeon,” p. 5, instead of “Step 2: Lay Out the Dungeon Tiles” in the Advanced Rules and instead of “Step 2: Lay Out the Map” of the standard rules. Follow “Step 3: Place Special Terrain, 3D Terrain, and Doors,” p. 8, instead of “Step 3: Place Special Terrain and Doors” in the Advanced Rules before placing the treasure chests.

No treasure chests, wandering monster tokens, special terrain, or doors may be placed in a chamber connected to a starting hallway.

Assembling 3D Dungeons Floor Squares

Floor Squares

3D Dungeons floor squares are 2" squares with interlocking tabs. The easiest way to learn how they work is to pick up a couple and practice putting them together and taking them apart. Hold one piece in each hand and place them together so that Tab A rests above Tab B on both pieces, making sure they're touching each other. Gently push the squares together. They should glide into place and lock together. You may need to practice before you get it right, but once you've done it a few times, it becomes very easy. Assembling pieces is even easier when they are placed flat on a tabletop.



In order to build a large chamber, decide ahead of time what size you want it to be when it's assembled—then build the longest strip you need for the room. Repeat the process until you have the number of assembled strips you need to make the chamber. When they're all set, put them together.

For example, Will is building a four-square by five-square

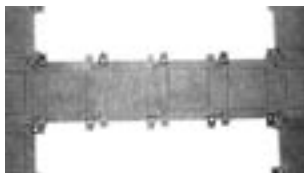
Step 2: Build the Dungeon

Using 3D Dungeons floor squares, you can construct a dungeon of any shape and size. Even the most complicated dungeons, however, consist of only two types of areas: hallways and chambers.

Hallway and Chamber Definitions

A *hallway* is any group of floor squares that is only one square wide. A hallway can be as long or as short as you like, but it cannot be any wider than one square. You cannot place any treasure chests or wandering monster tokens in hallways.

You can create hallways by using wall sections to separate floor squares



Example of a hallway



A hallway created using wall sections

chamber. He puts five floor squares together in a straight row, then he makes three more just like it. When these are all done, he connects two of the rows, then adds the third, then the fourth. When he's done, he'll have the four-square by five-square chamber he wanted.

Assembling the squares this way is much easier than trying to force pieces together at the corners, and will extend the life of your squares.

Wall Sections

The four holes that are on the corners of the floor squares are made to fit the wall sections. You can use the walls to line your entire dungeon or just in those areas that you want to divide into separate chambers or hallways.

Insert the pegs on the bottom of one of the wall sections into the holes of one of the floor squares.

Repeat this process to construct long walls or dividers.

When taking apart the dungeon, be sure to remove the walls before attempting to take the floor squares apart. If you try to take the floor squares apart without removing the walls, you may break the pegs off the walls.

Doors

Just like wall sections, doors fit in the holes on the floor squares. Insert doors wherever you want a door in the dungeon. Doors will usually occur at the edges of chambers, but you can place them in a hallway to slow down your opponent. Remember that whatever slows down your opponent can also impede your own team!

Remember to remove the doors before taking the floor squares apart.

from a larger room, as long as the hallway is only one square wide.

A *chamber* is any group of floor squares that is at least two squares by two squares. Treasure chests and wandering monster tokens may be placed in chambers following the rules outlined below.



The smallest chamber possible is two squares by two squares.

Every four-square by four-square section of a large room counts as a separate chamber for purposes of placing treasure chests and wandering monster tokens.

In addition, any areas of a large room that are sectioned off by wall sections are chambers as long as they are at least two squares by two squares.

When building your dungeon, designate one chamber—ideally the one closest to the center of the dungeon—as the *central chamber*. You'll need to do so in order to place treasure chests later.

Dungeon Construction

3D Dungeons floor squares allow you to design any dungeon layout that you might want to use. In order to get the best results, keep the following guidelines in mind.

Number of Floor Squares Required

To build a dungeon large enough so that each player can use a 100-point Heroic team, you'll need about one

hundred floor squares per player.

Recommended Number of Chambers

For a game in which each player uses a 100-point Heroic team, the dungeon should include a minimum of four chambers per player.

Construction Options

3D Dungeons floor squares offer greater flexibility in designing dungeons, but they also require additional set-up time. Sometimes that's fine, but other times you'll want a quicker start to the game. Here are some options for setting up dungeons. Choose whichever works best for your group.

Option 1: Build It Together

If you and your friends want to build a dungeon together, all the information you need is in the "Hallway and Chamber Definitions" section, p. 5. This option can be a little time-consuming, but it allows you to customize the dungeon as much as you want. This is certainly the best option if you have plenty of time to play.

Option 2: Bring Premade Chambers

Dungeon construction is a fun part of the game, but sometimes you want to get started quickly. This option requires that each player bring a minimum of four preconstructed chambers. Once you've all gathered, place the chambers off to the side of the play area. The first player chooses a chamber and places it anywhere in the play area. The next player chooses another chamber and uses at least one hallway to attach it to the chamber already in place. These connecting hallways can be a

maximum of five floor squares long. Each player takes a turn attaching chambers in this way until all the chambers have been placed.

Option 3: One Player Builds the Dungeon

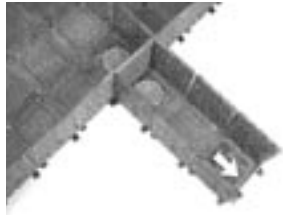
If one player has a lot of free time, then he or she can be the one to build the dungeon. When it's time to play, everyone shows up and the game is played on the finished dungeon. This is the fastest option for most players, but it puts the design of the dungeon in the hands of one player. Because this one player will have set up the dungeon, he or she does not get to roll for who will be the first player and is automatically the last player.

Regardless of the method used to build the dungeon, each player must still add a hallway that is between three and five squares long. Each player places his or her hallway so that it creates an entrance to the dungeon. This hallway may connect to only a single chamber.

Hidden Chambers and Hallways

Hidden chambers and hallways are a new possibility using **3D Dungeons** floor squares. In order to make a hidden chamber or hallway, you will need to use wall sections to enclose an area. Using hidden chambers and hallways, it is possible to separate large parts of a dungeon. This can make the dungeon a lot more challenging.

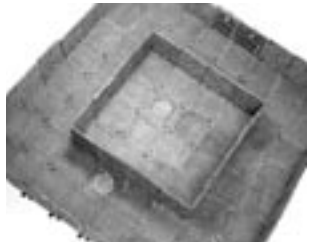
Making a hidden chamber requires a large group of floor squares. Add walls so that they enclose the chamber. Hidden chambers cannot be accessed by ordinary means because there are no entrances; they may be entered only by teleporting. Place one Teleport marker (see "Terrain



Hidden hallway to an exit



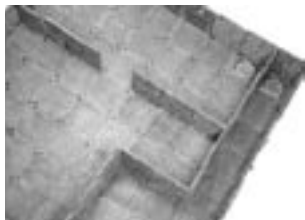
A small hidden chamber



A large hidden chamber

Markers," p. 8) in the hidden chamber and one somewhere else in the dungeon that the Heroes can access. It doesn't matter if the Teleport marker leading into the hidden chamber is right next to the hidden chamber or somewhere else entirely.

Create hidden hallways in a similar fashion. Build the dungeon normally, but use wall sections to separate a hallway from the rest of the dungeon.



A hidden hallway to a hidden chamber

Usually the hallway will lead to a chamber of some sort, but it may also lead from an entrance or to an exit. Place a Teleport marker somewhere in the hidden hallway and place the Teleport marker leading into the hidden chamber in some other area of the dungeon that can be reached by the Heroes.

Dead Ends

Chambers and hallways that end in walls or to “open air” are considered dead ends. All these areas are considered to end in blocking terrain at the ends of the floor squares. This is true throughout the dungeon, even if part of a dungeon is lined with wall sections and other sections are not. In this case, both areas are considered to be lined with wall sections.



Although there are no walls, this dungeon is assumed to be lined with walls.

Creating a Crevasse

In order to create a crevasse using **3D Dungeons** floor squares, you will need a piece of black paper. Cut the paper into 1-1/2” to 2” squares. Mark each piece with an X. A character cannot move into a crevasse unless allowed to by a special ability. These crevasse markers may be placed on any floor squares that are part of a chamber as long as they don’t block any of the hallways that lead to or from the chamber.

Step 3: Place Special Terrain, 3D Terrain, and Doors

There are a number of different types of terrain available to players. Included in **3D Dungeons** are two different styles of doors. In addition to this terrain, players may also use *terrain markers* from the **Mage Knight Dungeons Starter Set** and **Mage Knight Dungeons Builder’s Kits**, and *exotic artifacts, furniture, and dungeon dressing* from the **Mage Knight Dungeons Artifacts Sets**.

Players should agree on the terrain and doors to be used before beginning play, and use those pieces to create a Terrain pool. Beginning with the first player, each player takes a turn drawing a single piece from the Terrain pool and placing it in the dungeon. Special terrain and doors cannot be placed in any player’s starting hallway or within four squares of an entryway chamber. No terrain of any kind may be placed in a square containing blocking terrain.

Terrain Markers

One side of the terrain markers (included in the **Mage Knight Dungeons Starter Set**, the **Mage**

Knight Dungeons: *Pyramid* Starter Set, and the **Mage Knight Dungeons** Builder's Kits) corresponds to standard hindering terrain or water terrain. The other side represents a unique terrain feature: shadowed terrain, the vortex, the teleporting chamber, or staircases. The terrain on the markers replaces the terrain on the square on which they are placed.

Two markers are labeled "1/t": Teleport and Vortex. Using teleport or vortex movement is optional. To teleport, it costs 1 speed point to enter the Teleport square, and doing so ends the character's activation. At the beginning of the character's next turn, the player chooses which open Teleport square the character is transported to. A character cannot teleport to an occupied Teleport square. Teleporting uses all the character's speed points.

The Vortex marker costs 1 speed point to enter. Moving into a Vortex square ends a character's activation. At the beginning of that character's next turn, the player may reposition any and all figures located up to two squares away from the Vortex to anywhere else within that range. No roll for break away is necessary when a character is moved in this way.

Staircases can be used to move between levels of a dungeon, but are best suited for Campaign games.

Doors

There are two types of doors: wooden and iron. Once opened, wooden doors remain open, while iron doors swing closed immediately after a figure passes through.

When placing a door, the sides of the doorway must connect to a wall on either side (or to open air, as

outlined in "Dead Ends," p. 8).

Doors function as obstacles and block line of fire when closed. Doors cost 2 speed points to open. Iron doors close automatically; wooden doors may be closed by a Hero or Mage Spawn adjacent to it for 1 speed point.

It is possible to open a door and to destroy a door with an attack using the standard close combat rules. A wooden door has a defense value of 10 and an iron door has a defense value of 15. If a door is destroyed, remove it from the dungeon.



Incorrect door placement



Correct door placement

The only way to open a door with a ranged attack is to use the following special abilities: Mage Blast, Flame/Lightning, or Shockwave. Flame/Lightning and Shockwave affect other Heroes and Mage Spawn per their special ability descriptions.

A door opened using an attack can never be closed.

Furniture

Chairs and tables function as moveable hindering terrain. They can be destroyed by using Flame/Lightning or Shockwave. Flame/Lightning and Shockwave affect other Heroes and Mage Spawn per their special ability descriptions. Chairs have a defense value of 7, and tables have a defense value of 10. If an attack using one of these special abilities succeeds, remove the targeted piece of furniture from the board and replace it with a hindering terrain marker. Use one terrain marker for a chair, and two terrain markers for a table. Place the terrain markers in the floor squares previously occupied by the furniture.

Chairs may be picked up and moved by a Hero, but may never occupy the same square as a Hero.

Moving a chair increases the cost of movement by +1 per square. The player moving the chair places it in a square when the character's movement ends. A character may not use the Bound, Charge, Nimble, Quickness, Sneak Attack, Stealth, or Sweep special abilities while carrying a chair.

A table must be placed on two floor squares in a one-square by two-square pattern, but not on a diagonal.

Tables may be moved by a Hero, but may never occupy the same square as a Hero.

Moving a table increases the cost of movement by +2 per square. The player moving the table places it in a square when the character's movement ends. A character may not use the Bound, Charge, Nimble, Quickness, Sneak Attack, Stealth, or Sweep special abilities while carrying a table.

Dungeon Dressing

There are two types of dungeon dressing: ancient pillars and the all-seeing pillar. Pillars are included in the **Mage Knight Dungeons** Artifacts Sets.

Ancient pillars function as blocking terrain. Figures cannot move through or fly over a square containing this pillar. This pillar cannot be placed in a hallway, doorway, entrance, or in such a way that it blocks the only path of movement through an area.

The all-seeing pillar prevents the Limited Invisibility, Sneak Attack, and Stealth special abilities from working anywhere within a four-square range of it (this area does not include the square the all-seeing pillar occupies). You cannot make a theft maneuver within four squares of the all-seeing pillar.

In addition, the all-seeing pillar functions as blocking terrain. Figures cannot move through or fly over a square containing this pillar. It cannot be placed in a hallway, doorway, entrance, or in such a way that it blocks the only path of movement through an area.

Exotic Artifacts

Exotic artifacts grant special boons or curses on the Hero that uses them. The ten different pieces of terrain that are considered exotic artifacts are as follows:



Matriarch Idol



Death Clock



Griffon Throne



Dragon Altar



Idol of Sharise



Rune Obelisk



Bone Fountain



Serpent Statue



Small Pool



Large Pool

Exotic Artifact Notes

The small pool is considered water terrain. It costs 3 speed points to move through a square containing the small pool.

The large pool is considered water terrain. It costs 3 speed points to move through a square containing the large pool. The large pool must be placed on four floor squares in a two square by two square formation.

The dragon altar must be placed on two floor squares in a one square by two square pattern, meaning the dragon altar may not be placed on a diagonal.

Using Exotic Artifacts

To use an exotic artifact, a Hero must be in a square adjacent to the artifact, and the artifact must be in the Hero's front arc. It costs 4 speed points to use an artifact. Once an artifact is used, the Hero's activation ends.

As the player uses the artifact, he or she takes the first token from under the artifact and receives the benefit or curse of the artifact. (See "Artifact Tokens," p. 12, for more information.) Use the **Mage Knight Dungeons** "Attacks: Attacks by Objects" rules to resolve any close combat attack made by an artifact.

Some artifacts grant special abilities. Any abilities granted by an artifact are permanent; the figure never loses the ability, regardless of how much damage it takes. The token remains with the figure. Even if the figure already has a special ability for that combat value, the new ability supercedes the old one. The new ability is permanently in that slot. Magic items or new combat abilities that may appear do not replace it. Only if a figure is

eliminated from the game does it lose the new ability. A single Hero can gain a special ability in this way only once per game; duplicate abilities do not stack. Some abilities are optional. A player can choose whether or not to use an optional ability. Even if a player elects not to use the optional ability, any of the character's abilities superceded by the artifact ability remain unavailable.

If an artifact bestows an item on a figure, use the standard rule for items that are found in the **Mage Knight Dungeons** rules. The item must be assigned to the figure at the beginning of each turn.

All nonitem tokens must be used immediately unless otherwise stated. Once used, place tokens back into the token pile of the appropriate color.

Even if a token doesn't affect a Hero (for example, healing granted to an uninjured Hero), that token is still considered used and is placed back into the appropriate pile.

Some effects require that items, Heroes, or Mage Spawn be placed in the dungeon. Place the items or figures on the open square closest to the Hero using the artifact. If any Mage Spawn appear this way in multiplayer games, they are placed and immediately marked with movement counters. Use the standard rules for placing Mage Spawn as described in the **Mage Knight Dungeons** rulebook.

Artifact Tokens

Artifact tokens are two-sided tokens that you place in the dungeon under exotic artifacts. One side shows the words "Artifact Token." This is the side that should be showing when the token is placed in the dungeon.



The information on the reverse side shows the benefit or curse the artifact bestows on the Hero that uses that artifact. These tokens come in three levels, indicated by the colors yellow (weak), blue (standard), and red (tough).

Separate the tokens by color into three piles so that the "Artifact Token" side is face up. Choose a color and mix the tokens in that pile together.

When an exotic artifact is placed in the dungeon, look at the bottom of it. The information printed there shows the tokens to place under it.

Artifact Rules

- Only Heroes, or figures used by players on their Heroic teams, can use artifacts.
- An artifact may be used only once per activation.
- Artifacts cannot be attacked, destroyed, or damaged.
- Artifacts are considered hindering terrain. It costs 2 speed points to move through a square containing an artifact.
- A figure cannot end its movement in a square containing an artifact.
- Specific rules may modify or replace these basic rules.

Using Heroic Teams

When using **3D Dungeons** floor squares, follow "Step 1: Choose Your Heroic Team," p. 13, instead of "Step 1: Choose Your Heroes" in the standard rules. Follow "Step 3: Place

the Treasure Chests (3D Dungeons Version),” below, instead of “Step 3: Place the Treasure Chests” in the standard rules. Finally, follow “Step 6: Choose Entrance and Exit Floor Squares,” p. 14, instead of “Step 6: Choose Entrance and Exit” in the Advanced Rules.

Step 1: Choose Your Heroic Team

A standard Heroic team consists of a group of Heroes whose total point value does not exceed 100 points—usually four characters. Use the point value printed on the sticker attached to each figure’s base to choose the Heroes for your team.

Heroes may begin the game at Level 1 or Level 2.

Heroes are Unique. A Heroic team can include only one of any given figure.

You can create Heroic teams with higher total point values, but playing a game with a bigger team takes longer.

If your Heroic team is larger than 100 points, each player must add one floor square into the construction total for the dungeon for each additional point in his or her team. For example, in a 200-point **Dungeons** game, each player would need to bring 200 floor squares.

Step 3: Place the Treasure Chests (3D Dungeons Version)

Each player places treasure chests in the Treasure pool. Each player must place a number of treasure

Springing Treasure Chest Traps Update

3D **Dungeons** floor squares work differently than the paper maps and cardboard squares used in standard **Mage Knight Dungeons**. This is important in regard to treasure chest traps. Substitute the following paragraph for the appropriate paragraph under “Treasure and Traps: Springing the Trap” in the standard rules:

The letter T in the trap slot indicates that the trap has an area-of-effect attack that affects all the Heroes and Mage Spawn up to two floor squares away from the treasure chest, as if the trap had belched out a cloud of gas or triggered some kind of explosion. This attack ignores line of fire. The next opponent makes the attack dice roll and adds the result



The figures in the shaded area are affected by the trap.

to the trap’s attack value. Compare the result to the defense value of each Hero and Mage Spawn up to two floor squares away from the chest. Each figure hit takes the damage indicated on the trap.

All other rules for treasure chest traps remain the same.

chests at least equal to the number of Heroes or figures on his or her Heroic team.

The first player takes one treasure chest from the pool, spins the treasure dial, and places the chest in the central chamber (see “Hallway and Chamber Definitions,” p. 5). The next player chooses a treasure chest, spins the treasure dial, and places the chest in any other chamber, and so on.

For a 100-point game, each player may place only 2 treasure chests. If your dungeon is larger than 100 floor squares, each player places an additional treasure chest for every additional 50 floor squares used to construct the dungeon (round up to the nearest 50). For example, in a dungeon built from 200 floor squares, each player would need to place 4 treasure chests.

Before the game begins, players may agree to increase or decrease the number of treasure chests placed in the dungeon. Adding more treasure chests may make the game take longer to play.

Step 6: Choose Entrance and Exit Floor Squares

The first player chooses a hallway entrance for his or her Heroic team and places a colored arrow on the opening to the dungeon. The next opponent chooses the remaining arrow of the same color and chooses the exit for the first player’s team. Any square that opens to the exterior of the dungeon can serve as an exit; the exit does not need to be on a hallway square. Wherever an entrance or exit is placed, assume that square is clear of wall sections. The opposing player then chooses the entrance for his or her team, and the first player chooses the exit. Repeat this process for all players until all entrances and exits have been determined.

It is perfectly legal to choose the other player’s entrance as your exit. In games using only one hundred floor squares, this is recommended.

Reglamento de Mage Knight 3D Dungeons

El siguiente reglamento añade más profundidad y opciones a las partidas de **Mage Knight™ Dungeons**. Sigue las reglas estándar de **Mage Knight Dungeons** excepto cuando se indique en este reglamento de **Mage Knight 3D Dungeons**.

Utilizando las casillas de suelo de Mage Knight 3D Dungeons

Puedes crear un número infinito de dungeons únicos utilizando las casillas de suelo, puertas y paredes **3D Dungeons**, que puedes encontrar en el Paquete Inicial de **Mage Knight**

3D Dungeons. Las casillas de suelo están también disponibles en Paquetes de Suelos, y las casillas de trampa están disponibles sólo en los Paquetes de Trampas.

Preparación del Tablero

Cuando utilices las casillas de suelo de **3D Dungeons**, sigue el “Paso 2: Construyendo el Dungeon” en lugar del “Paso 2: Disposición de las Secciones del Dungeon” de las Reglas Avanzadas y del “Paso 2: Disposición del Mapa” de las reglas estándar. Sigue el “Paso 3: Colocar el Terreno Especial, Terreno 3D y las Puertas”

Montando las Casillas de Suelo de 3D Dungeons

Piezas de suelo

Las piezas de suelo de **3D Dungeons** son cuadrados de 2 pulgadas de lado con lengüetas que facilitan que encajen unas con otras. El modo más sencillo de aprender cómo funcionan es coger un par de ellas y practicar uniéndolas y separándolas. Sujeta una pieza en cada mano y únelas de modo que la Lengüeta A esté sobre la Lengüeta B en ambas piezas, asegurándote de que se tocan entre sí. Con suavidad, presiona para que se unan. Deberían encajar. Puede que necesites practicar antes de que te salga bien, pero en cuanto lo hayas hecho unas cuantas veces, es muy sencillo.



Para construir una cámara mayor decide con antelación de qué tamaño quieres que sea cuando esté montada, y construye luego la tira más larga que te haga falta para la sala. Repite el proceso hasta que tengas el número de tiras montadas que necesitas para formar la cámara. Cuando estén todas listas, únelas.

más adelante en lugar del “Paso 3: Paso 3: Colocar de Terreno Especial y las Puertas” en las Reglas Avanzadas antes de colocar los cofres del tesoro.

No puede colocarse ningún cofre del tesoro, marcador de monstruo errante, terreno especial o puerta en una cámara conectada con un pasillo de inicio.

Paso 2: Construyendo el Dungeon

Utilizando las casillas de suelo **3D Dungeons** puedes construir un dungeon de cualquier forma y tamaño.

Por ejemplo, Will está construyendo una cámara de cuatro por cinco casillas. Une cinco casillas de suelo en una fila recta, y luego monta otras tres filas como la primera. Cuando todas estén montadas, conecta dos de las filas, añade luego la tercera y finalmente la cuarta. Cuando ha terminado tiene la cámara de cuatro por cinco casillas que quería.

Montar las casillas de este modo es mucho más sencillo que intentar unir piezas en las esquinas, y hará que tus casillas duren mucho más.

Secciones de muros

Los cuatro agujeros en las esquinas de las casillas de suelo se han hecho para que encajen las secciones de muros. Puedes utilizar los muros para delimitar todo tu dungeon o sólo para las áreas que quieras dividir como cámaras o pasillos separados. Inserta las patillas de la parte inferior de una sección de muro

Incluso los dungeons más complicados, no obstante, consisten sólo en dos tipos de áreas: pasillos y cámaras.

Definiciones de pasillo y cámara

Un *pasillo* es cualquier grupo de casillas de suelo que tiene un ancho de sólo una casilla. Un pasillo puede ser tan largo o tan corto como quieras, pero no puede tener un ancho mayor de una casilla. No puedes colocar ningún cofre del tesoro o marcador de monstruo errante en los pasillos.

en los agujeros de una de de las casillas de suelo. Repite este proceso para construir largas paredes o tabiques.

Cuando desmontes el dungeon, asegúrate de retirar las paredes antes de separar las casillas de suelo. Si intentas separar las casillas de suelo sin haber retirado antes los muros puedes acabar rompiendo las patillas de los muros.

Puertas

Como las secciones de muros, las puertas encajan en los agujeros de las casillas de suelo. Inserta las puertas donde quieras que haya una puerta en el dungeon. Por lo general, las puertas se encuentran en los bordes de las cámaras, pero puedes colocarlas en un pasillo para frenar a tu oponente. ¡Pero recuerda que lo que quiera que retrase a tu oponente también puede estorbar a tu propio equipo!

Recuerda retirar las puertas antes de separar las casillas de suelo.



Puedes crear pasillos utilizando secciones de muros para separar casillas de suelo de una sala mayor, siempre que el pasillo sólo tenga una casilla de ancho.



Una *cámara* es cualquier grupo de casillas de suelo que sea al menos de dos por dos casillas. Los cofres del tesoro y marcadores de monstruo errante pueden colocarse en las cámaras, siguiendo las reglas que se definen más adelante.



Cada sección de cuatro por cuatro casillas cuenta en una sala grande como una cámara separada respecto

a la colocación de cofres del tesoro y marcadores de monstruo errante.

Además, cualquier área de una sala grande que esté dividida por secciones de muro son cámaras siempre que sean de al menos dos por dos casillas.

Quando construyas tu dungeon, designa una cámara –lo ideal es que sea la más cercana al centro del dungeon- como la *cámara central*. Necesitarás hacerlo para colocar los cofres del tesoro más adelante.

Construcción del Dungeon

Las casillas de suelo **3D Dungeons** te permiten diseñar el trazado de cualquier dungeon que quieras utilizar. Con el fin de obtener los mejores resultados, ten en mente las siguientes directrices.

Número necesario de casillas de suelo

Para construir un dungeon lo suficientemente grande como para que cada jugador utilice un equipo Heroico de 100 puntos, necesitaréis alrededor de cien casillas de suelo por jugador.

Número recomendado de cámaras

Para una partida en la que cada jugador utiliza un equipo Heroico de 100 puntos, el dungeon debería incluir un mínimo de cuatro cámaras por jugador.

Opciones de Construcción

Las casillas de suelo **3D Dungeons** ofrecen una gran flexibilidad en el diseño de dungeons, pero también requieren un tiempo de preparación adicional. En ocasiones eso está bien, pero en otras ocasiones querréis dar un comienzo más rápido a la partida. Estas son algunas opciones

que podéis utilizar para preparar el dungeon. Escoged la que funcione mejor con vuestro grupo de juego.

Opción 1: construido entre todos

Si tú y tus amigos queréis construir el dungeon juntos, toda la información que necesitáis está en las “Definiciones de pasillo y cámara” que ya se han visto. Esta opción puede requerir algo más de tiempo, pero os permite personalizar el dungeon todo lo que queráis. Esta es, de hecho, la mejor opción si tenéis tiempo de sobra para jugar.

Opción 2: traed las secciones prefabricadas

La construcción de dungeons es una parte divertida del juego, pero a veces querréis empezar rápidamente. Esta opción requiere que cada jugador traiga un mínimo de cuatro cámaras preconstruidas. Una vez os hayáis reunido, colocad las cámaras a un lado del lugar donde vayáis a jugar. El primer jugador escoge una cámara y la coloca en cualquier lugar dentro de la zona de juego. El siguiente jugador escoge otra cámara y utiliza al menos un pasillo para unirla a la cámara que ya está colocada. Estos pasillos de conexión pueden tener un máximo de cinco casillas de largo. Cada jugador se turna colocando pasillos y cámaras de este modo hasta que todas las cámaras estén colocadas.

Opción 3: un jugador construye el dungeon

Si un jugador tiene bastante tiempo libre, entonces puede encargarse de construir el dungeon. Cuando sea el momento de jugar, llega todo el mundo y se juega en el dungeon ya construido. Esta es la opción

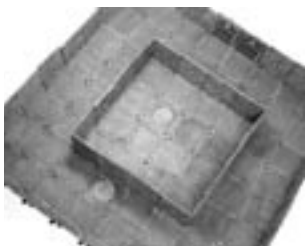
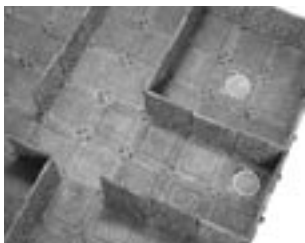
más rápida para la mayoría de los jugadores, pero deja el diseño del dungeon en manos de un jugador. Debido a que este jugador habrá dispuesto el dungeon, no tira en el momento de designar al primer jugador y es el último automáticamente.

Sin importar el método utilizado para construir el dungeon, cada jugador debe añadir un pasillo que tenga entre tres y cinco casillas de largo. Cada jugador coloca su pasillo de manera que cree una entrada al dungeon. Este pasillo sólo puede estar conectado con una única cámara.

Cámaras y pasillos ocultos

Las cámaras y pasillos ocultos son una nueva posibilidad utilizando las casillas de suelo **3D Dungeons**. Para crear un pasillo o cámara oculto, necesitarás utilizar las secciones de muro para rodear una zona. Utilizando las cámaras y pasillos ocultos, es posible separar grandes partes de un dungeon. Esto puede convertir al dungeon en algo mucho más emocionante.

Construir una cámara oculta requiere un gran grupo de casillas de suelo. Añade paredes de modo que rodeen y cierren a la cámara. No puede accederse a las cámaras normalmente, ya que no hay entrada; sólo puede entrarse en ellas teletransportándose. Coloca un marcador de Teletransporte (ver “Marcadores de terreno”, más adelante) en la cámara oculta y otro en algún otro lugar del dungeon al que puedan acceder los Héroes. No importa si el marcador de Teletransporte que lleva a la cámara oculta está junto a la cámara oculta o en otro lugar completamente distinto.



Los pasillos ocultos se crean de un modo similar. Construye el dungeon normalmente, pero utiliza secciones de muro para separar un pasillo del resto del dungeon. Por lo general el pasillo llevará a una cámara de algún tipo, pero también puede llevar a una entrada o a una salida. Coloca un marcador de Teletransporte en algún lugar dentro del pasillo oculto y el marcador de Teletransporte que lleva al pasillo oculto

en alguna otra zona del dungeon a la que puedan llegar los Héroes.

Callejones sin salida

Las cámaras y pasillos que terminan en paredes o que dan “al vacío” se consideran callejones sin salida. Se considera que todas estas zonas terminan en terreno bloqueado al final de las casillas de suelo. Esto es así por todo el dungeon, incluso si parte del dungeon está cerrado con secciones de pared y otras secciones no lo están. En este caso, ambas zonas se consideran rodeadas por secciones de muro.



Cómo crear grietas

Para crear una grieta utilizando casillas de suelo 3D Dungeons necesitarás un pedazo de papel negro. Corta el papel en casillas de 1-1/2” a 2”. Señala esos pedazos con una “X”. Los personajes no pueden

mover a una grieta a menos que se lo permita una habilidad especial. Estos marcadores de grieta pueden colocarse en cualquier lugar de una cámara mientras no bloqueen ninguno de los pasillos que entran o salen de la cámara.

Paso 3: Colocar el Terreno Especial, Terreno 3D y las Puertas

Hay varios tipos de terreno disponibles para los jugadores. En el paquete inicial de **3D Dungeons** hay columnas y dos tipos distintos de puerta. Además de este terreno, los jugadores también pueden utilizar los *marcadores de terreno* del Paquete Inicial de **Mage Knight Dungeons** y en el paquete de construcción de **Mage Knight Dungeons**, y los *artefactos exóticos, mobiliario y decoración de dungeons* de los juegos de artefactos de **Mage Knight Dungeons**.

Los jugadores deberían estar de acuerdo en el terreno y puertas a utilizar antes de que comience el juego, y utilizar esos elementos para crear una reserva de terreno. Empezando por el primer jugador, cada jugador se turna para tomar un elemento de terreno de la reserva de terreno y colocarlo en el dungeon. El terreno especial y las puertas no pueden colocarse en el pasillo de comienzo de ningún jugador o hasta a cuatro casillas de la entrada de una cámara. Ningún terreno de cualquier tipo puede colocarse en una casilla que tenga terreno bloqueado.

Marcadores de terreno

Una cara de los marcadores de terreno (incluidos en el Paquete Inicial de **Mage Knight Dungeons**,

el Paquete Inicial de **Mage Knight Dungeons: Pyramid** y el el Paquete de Construcción de **Mage Knight Dungeons**) se corresponde con los terrenos obstaculizados y de agua normales. La otra cara representa elementos de terreno únicos: terreno ensombrecido, el vórtice, la cámara de teletransporte y las escaleras. El terreno en el marcador reemplaza al terreno en el mapa o la sección.

Dos casillas tienen una marca 1/t, Teletransporte y Vórtice. El uso del teletransporte o el vórtice es opcional. Para teletransportarse, cuesta 1 punto de velocidad entrar en la casilla. Este movimiento termina la activación del personaje. En el siguiente turno, el personaje es situado en otra casilla de Teletransporte abierta. Un personaje no puede teletransportarse a una casilla de teletransporte ocupada. Teletransportarse utiliza todos los puntos de velocidad del personaje.

Cuesta 1 punto de velocidad entrar en la casilla del Vórtice. Este movimiento termina la activación del personaje. En el siguiente turno del personaje, el jugador rota la sección 90 grados en cualquier dirección. Girar la sección utiliza todos los puntos de velocidad del personaje.

Las escaleras pueden utilizarse entre los niveles de un dungeon, y su uso es más acorde con el juego de campaña.

Doors

Hay dos tipos de puertas: de madera y de hierro. Una vez abiertas, las puertas de madera permanecen abiertas, mientras que las de hierro se cierran inmediatamente después de que la cruce una miniatura.

Al situar una puerta, los laterales

del umbral deben conectarse con una pared por cada lado (o al “vacío”, como se describió en “Callejones sin salida”, anteriormente”).

Las puertas funcionan como obstáculos y bloquean la línea de fuego cuando están cerradas. Abrir las puertas cuesta 2 puntos de velocidad.

Una puerta puede ser abierta y destruida con un ataque utilizando las reglas estándar de combate cuerpo a cuerpo. Una puerta de madera tiene un valor de defensa de 10 y una puerta de hierro tiene un valor de defensa de 15.



El único modo de abrir una puerta con un ataque a distancia es mediante el uso de las siguientes habilidades especiales: Rayo Mágico, Llama/Relámpago u Ola de Choque. Llama/Relámpago y Ola de Choque afectan a otros Héroes y Engendros de Magia

de acuerdo con la descripción de sus habilidades especiales.

Una puerta abierta mediante un ataque nunca puede volver a cerrarse.

Mobiliario

Las sillas y mesas funcionan como terreno obstaculizado móvil. Pueden ser destruidas utilizando Llama/Relámpago u Ola de Choque. Llama/Relámpago y Ola de Choque afectan a otros Héroes y Engendros de Magia de acuerdo con la descripción de sus habilidades especiales. Las sillas tienen un valor de defensa de 7, y las mesas tienen un valor de defensa de 10. si un ataque que utiliza una de estas habilidades especiales tiene éxito, elimina la pieza de mobiliario elegida del tablero y reemplázalo por un marcador de terreno obstaculizado. Utiliza un marcador de terreno obstaculizado para una silla y dos para una mesa. Coloca los marcadores de terreno en las casillas que ocupaba el mueble.

Los Héroes pueden coger y mover las sillas, pero nunca pueden ocupar la misma casilla. Mover una silla incrementa el coste del movimiento en +1 por casilla. El jugador que mueve la silla la coloca en una casilla cuando el movimiento del personaje finaliza. Los personajes no pueden utilizar las habilidades especiales de Decidido, Carga, Veloz, Rapidez, Ataque Furtivo, Infiltración o Barrido mientras lleven una silla.

Las mesas deben colocarse en dos casillas, en un rectángulo de una por dos casillas, pero no en diagonal.

Los Héroes pueden coger y mover las mesas, pero nunca pueden ocupar la misma casilla. Mover una silla incrementa el coste del movimiento en +2 por casilla. El jugador que

mueve la mesa la coloca en una casilla cuando el movimiento del personaje finaliza. Los personajes no pueden utilizar las habilidades especiales de Decidido, Carga, Veloz, Rapidez, Ataque Furtivo, Infiltración o Barrido mientras lleven una mesa.

Decoración de Dungeons

Hay dos tipos de decoración de dungeons: pilares antiguos y el pilar que todo lo ve. Los pilares están incluidos en el Juego de Artefactos de **Mage Knight Dungeons**.

Los pilares antiguos actúan como terreno bloqueado. Las miniaturas no pueden moverse a través, o volar sobre una casilla que contenga un pilar de este tipo. Este pilar no puede colocarse en un pasillo, puerta, entrada o de ningún modo que bloquee el único paso a una zona.

El pilar que todo lo ve impide que las habilidades especiales de Ataque furtivo, Infiltración e Invisibilidad limitada funcionen dentro de un alcance de cuatro casillas del pilar (esta zona no incluye la casilla que ocupa el pilar que todo lo ve). No puedes intentar una maniobra de robo dentro de un área de cuatro casillas del pilar que todo lo ve.

Además, el pilar que todo lo ve funciona como terreno bloqueado. Las miniaturas no pueden moverse a través, o volar sobre una casilla que contenga un pilar de este tipo. Este pilar no puede colocarse en un pasillo, puerta, entrada o de ningún modo que bloquee el único paso a una zona.

Artefactos exóticos

Los artefactos exóticos conceden bendiciones o



Small Pool



Death Clock



Griffon Throne



Dragon Altar



Idol of Sharise



Rune Obelisk



Bone Fountain



Serpent Statue



Matriarch Idol



Large Pool

imponen maldiciones al Héroe que las utiliza. Hay diez elementos de terreno diferentes que se consideran artefactos exóticos. Son

Notas sobre los artefactos exóticos

La charca pequeña se considera terreno acuático. Cuesta 3 puntos de velocidad moverse a través de una casilla que contenga a la charca pequeña.

La charca grande se considera terreno acuático. Cuesta 3 puntos de velocidad moverse a través de una casilla que contenga a la charca grande. La charca grande debe colocarse en cuatro casillas de suelo, en una formación de dos por dos casillas.

El altar del dragón debe colocarse en colocarse en dos casillas, en un rectángulo de una por dos casillas, lo que significa que el altar del dragón no puede colocarse diagonalmente.

Utilizando los artefactos exóticos

Para utilizar un artefacto exótico, un Héroe debe estar en una casilla adyacente al artefacto, y el artefacto debe estar dentro del arco delantero del Héroe. Utilizar un artefacto cuesta 4 puntos de velocidad. Una vez es utilizado un artefacto finaliza la activación del Héroe.

Cuando el jugador utiliza el artefacto coge el primer marcador de debajo del artefacto y recibe el beneficio o la maldición del artefacto (ver “Marcadores de artefacto, más adelante para obtener más información sobre este respecto). Utiliza la regla de **Mage Knight Dungeons** “Ataques: Ataques efectuados por objetos” para efectuar cualquier ataque de cuerpo a cuerpo efectuado por un artefacto.

Algunos artefactos conceden habilidades especiales. Cualquier

habilidad otorgada por un artefacto es permanente; la miniatura no pierde la habilidad, sin importar cuánto daño reciba. El marcador permanece con la miniatura, incluso aunque la miniatura tenga otra habilidad especial para ese valor de combate, la nueva habilidad predomina sobre la anterior. La nueva habilidad queda permanentemente en ese hueco. Las habilidades especiales que pudieran aparecer en el dial o por objetos mágicos no la reemplazan. Sólo si la miniatura es eliminada de la partida pierde la nueva habilidad especial. Cada Héroe puede ganar de este modo una única habilidad especial por partida; las habilidades especiales duplicadas no acumulan sus efectos. Algunas habilidades son especiales, y el jugador puede optar por utilizar o no estas habilidades especiales opcionales. Incluso si el jugador elige no utilizar la habilidad especial, cualquiera de las habilidades especiales que el personaje pudiera tener en ese hueco permanece sin estar disponible.

Si un artefacto concede un objeto a una miniatura, utiliza las reglas estándar para objetos que aparecen en el reglamento de **Mage Knight Dungeons**. El objeto debe asignarse a la miniatura al comienzo de cada turno.

Cualquier marcador que no sea un objeto debe utilizarse inmediatamente a menos que se diga lo contrario. Una vez utilizados, coloca los marcadores de nuevo en la pila de marcadores del color adecuado.

Incluso aunque un marcador no afecte a un Héroe (por ejemplo, concediendo una curación a un Héroe sano), ese marcador sigue considerándose utilizado y se devuelve a la pila adecuada.

Algunos efectos requieren que se coloquen objetos, Héroes o

Engendros de Magia en el dungeon. Coloca los objetos o las miniaturas en la casilla despejada más cercana al Héroe que está utilizando el artefacto. Si aparece cualquier Engendro de Magia de este modo en partidas de varios jugadores, se colocan y se marcan inmediatamente con contadores de movimiento. Utiliza las reglas estándar para colocar Engendros de Magia como se describe en el reglamento de **Mage Knight Dungeons**.

Marcadores de artefacto

Los marcadores de artefacto son marcadores con dos caras que colocas en el dungeon bajo los artefactos exóticos. Una cara muestra las palabras “Artifact Token” (“Marcador de artefacto”). Esa es la cara que debe mostrar el marcador cuando está colocado en el dungeon.



La información en el otro lado muestra los beneficios o la maldición que concede o inflige el artefacto al Héroe que utilice el artefacto. Estos marcadores tienen tres niveles, indicados por los colores: Débil (impreso en amarillo), Normal (impreso en azul) y Duro (impreso en rojo)

Separa los marcadores por colores en tres pilas, de modo que muestren la cara de “Marcador de artefacto”. Escoge un color y mezcla los marcadores de esa pila.

Cuando se coloca un artefacto exótico en el dungeon, mira la parte inferior del artefacto. La información que aparece muestra qué marcadores colocar bajo él.

Reglas para artefactos

- Sólo los Héroes o miniaturas utilizadas por los jugadores en sus equipos Heroicos pueden utilizar los artefactos.
- Un artefacto sólo puede utilizarse una vez por activación.
- Los artefactos no pueden ser atacados, dañados o destruidos.
- Los artefactos se consideran terreno obstaculizado. Cuesta 2 puntos de velocidad moverse a través de una casilla que contenga un artefacto.
- Ninguna miniatura puede terminar su movimiento en una casilla que contenga un artefacto.
- Algunas reglas concretas pueden modificar o reemplazar estas reglas básicas.

Utilizando equipos Heroicos

Al utilizar las casillas de suelo **3D Dungeons**, seguid el “Paso 1: escoged vuestro equipo Heroico”, más adelante en lugar del “Paso 1: escoged a vuestros Héroes” de las reglas estándar. Utilizad el “Paso 3: sitúa los cofres del tesoro (versión **3D Dungeons**)” más adelante, en lugar del “Paso 3: sitúa los cofres del tesoro” de las reglas estándar. Para terminar, seguir el “Paso 6: escoger las casillas de suelo de entrada y salida” más adelante, en lugar del “Paso 6: escoger entrada y salida” de las Reglas Avanzadas”.

Paso 1: escoged vuestro equipo Heroico

Un Equipo Heroico estándar consiste en un grupo de Héroes cuyo valor total en no excede los 100 puntos, lo cual suele equivaler a cuatro personajes. Utiliza el valor en puntos impreso en el adhesivo pegado a cada miniatura para escoger a los Héroes de tu Equipo.

Los Héroes pueden comenzar la partida en Nivel 1 o Nivel 2.

Los Héroes son únicos; un Equipo Heroico puede incluir solo uno de cada personaje.

Puedes crear Equipos Heroicos con valores en puntos mayores, pero jugar con equipos mayores lleva más tiempo.

Si tu Equipo Heroico es mayor de

100 puntos, cada jugador sitúa una casilla de suelo adicional por cada punto por encima de 100 que haya en su equipo. Por ejemplo, en una partida de **Mage Knight 3D Dungeons** de 200 puntos, cada jugador necesitaría traer 200 casillas de suelo.

Paso 3: sitúa los cofres del tesoro (versión 3D Dungeons)

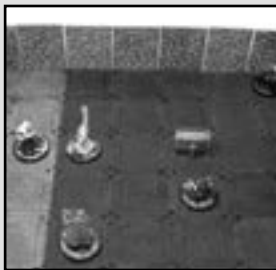
Cada jugador coloca cofres del tesoro en la Reserva del Tesoro. Cada jugador debe situar al menos un número de cofres del tesoro igual al número de Héroes en su Equipo Heroico.

El primer jugador toma un tesoro de la reserva, gira el dial del tesoro y coloca el cofre en la cámara central

Actualización de “Disparar la trampa”

Las casillas de suelo 3D Dungeons funcionan de un modo distinto que los mapas de papel y las casillas de cartón que se utilizan en el **Mage Knight Dungeons** estándar. Es importante tener esto en cuenta respecto a las trampas de los cofres. Sustituye el párrafo adecuado del reglamento de **Mage Knight Dungeons** en “Tesoros y trampas: disparar la trampa” por el siguiente párrafo:

Una T en esta ranura indica que la trampa tiene un área de efecto que afecta a todos los Héroes y Engendros de Magia hasta a dos casillas de distancia del cofre del tesoro, como si la trampa hubiera vomitado una nube de gas. Este ataque ignora la línea de fuego. El siguiente jugador hace la tirada de ataque y añade el resultado



al valor de ataque. Compara el resultado con el valor de defensa de cada Héroe y Engendro de Magia situados hasta a dos casillas de distancia del cofre del tesoro con la trampa que se ha disparado. Cada figura impactada recibe el daño indicado en la trampa.

El resto de reglas concernientes a los cofres del tesoro y sus trampas son las mismas.

(ver las “Definiciones de pasillo y cámara”, más atrás). El siguiente jugador escoge un tesoro, gira el dial y coloca el cofre en cualquier otra sección de cámara, así sucesivamente.

En una partida de 100 puntos, cada jugador puede colocar sólo dos cofres del tesoro. Si vuestro dungeon es mayor de 100 casillas de suelo, cada jugador coloca un cofre del tesoro adicional por cada 50 casillas de suelo utilizadas para construir el dungeon (redondead al múltiplo más cercano de 50). Por ejemplo, en un dungeon construido a partir de 200 casillas de suelo, cada jugador necesitaría colocar cuatro cofres del tesoro.

Antes de que comience la partida, los jugadores pueden ponerse de acuerdo en aumentar o reducir el número de cofres del tesoro colocados en el dungeon. Añadir más cofres del tesoro puede hacer que el juego lleve más tiempo.

Paso 6: escoger las casillas de suelo de entrada y salida

El primer jugador escoge un pasillo de entrada para su Equipo Heroico y coloca una flecha de color en la apertura al dungeon. El siguiente jugador escoge la flecha restante del mismo color y elige la salida para el equipo del primer jugador. Cualquier casilla que da al exterior del dungeon puede funcionar como salida; la salida no tiene que estar en una casilla de un pasillo. El oponente elige entonces la entrada para su Equipo, y el primer jugador escoge la salida. Repetid este proceso con todos los jugadores hasta que se hayan determinado las entradas y salidas de todos.

Es perfectamente legal escoger la

entrada de otro jugador como tu salida. En partidas que utilizan sólo cien casillas de suelo, se recomienda esto.

Règles de Mage Knight 3D Dungeons

Les règles suivantes offrent plus de profondeur et d'options de jeu à vos parties de **Mage Knight™ Dungeons**. Suivez les règles standard de **Mage Knight Dungeons** à l'exception de celles qui sont expliquées dans ce livret.

Comment utiliser les dalles de Mage Knight 3D Dungeons

Vous pouvez créer un nombre infini de donjons uniques en utilisant les dalles, portes et murs **3D Dungeons** disponibles dans les starters **Mage Knight 3D Dungeons**. Les sols sont

disponibles dans les paquets de Dalles et les pièges ne sont disponibles que dans les paquets de Pièges.

Mise en Place

Lorsque vous utilisez les dalles **3D Dungeons**, suivez les règles " Etape 2 : Construction du donjon " ci-dessous à la place du chapitre " Etape 2 : Mise en place du Donjon " des règles avancées et du chapitre " Etape 2 : Mise en place de la Carte " des règles standard. Suivez les règles " Etape 3 : Placement des terrains spéciaux, terrains 3D et portes " ci-

Assemblage des dalles 3D Dungeons

Sols

Les dalles de sols **3D Dungeons** sont des carrés pouvant s'emboîter les uns aux autres. Le meilleur moyen de comprendre comment cela fonctionne est d'en prendre deux et de s'entraîner à les emboîter et à les défaire. Tenez une dalle dans chaque main, placez-les face à face et emboîtez-les doucement. Faites-le plusieurs fois et vous verrez que c'est facile.

Pour construire une grande salle, commencez par décider de sa taille puis construisez la rangée de dalles la plus longue dont vous ayez besoin pour cette salle. Continuez jusqu'à ce que vous ayez le nombre de rangées que vous souhaitez, puis assemblez-les entre elles.



Par exemple : Fred construit une salle de quatre cases sur cinq cases. Il crée une rangée de cinq dalles de sol puis en fait trois autres de la même taille. Quand tout est fait, il emboîte deux rangées entre elles, puis ajoute une troisième, puis la quatrième. Lorsque c'est fini, il aura la salle de quatre cases sur cinq cases qu'il désire.

Il est plus facile d'emboîter ainsi les dalles que de les faire une par une et ainsi d'augmenter leur durée de vie.

dessous à la place du chapitre “ Etape 3 : Placement des terrains spéciaux et des portes ” des règles avancées avant de placer les coffres au trésor.

Aucun coffre au trésor, jeton de Monstres Errants, terrain spécial ou porte ne peut être placé dans une salle connectée à un corridor de départ.

Étape 2 : Construire le Donjon

Grâce aux dalles 3D Dungeons, vous pouvez construire des donjons aux formes variées et de tailles différentes. Cependant, même le plus compliqué des donjons ne possède que deux types de lieux : des salles et des corridors.

Définitions de corridor et de salle

Un corridor est une rangée d’une dalle de largeur. Un corridor peut être de la longueur que vous voulez, mais il ne peut pas être plus large qu’une dalle. Vous ne pouvez pas placer de coffres au trésor ou de



jetons de Monstres Errants dans les corridors.

Vous pouvez créer des corridors en utilisant des éléments de murs pour séparer les dalles de sols dans une grande salle, tant que ce corridor ne



Murs

Les quatre trous situés dans les coins de chaque dalle vous permettent d’emboîter les murs. Vous pouvez utiliser les murs pour ceinturer totalement votre donjon ou simplement pour séparer les différentes salles et corridors.

Insérez les chevilles d’un mur dans les trous d’une des dalles. Répétez cela pour construire de longs murs ou de simples portions.

Lorsque vous démontez le donjon, assurez-vous d’enlever tous les murs avant de défaire les dalles, sinon vous risquez de casser les chevilles des murs.

Portes

Les portes s’emboîtent dans les dalles comme pour les murs. Placez les portes là où vous le voulez dans le donjon. Les portes sont généralement placées entre deux murs pour séparer les salles, mais vous pouvez également les placer dans un corridor pour ralentir votre adversaire. Rappelez-vous que ce qui ralentit votre adversaire peut également gêner votre propre groupe !

N’oubliez pas de retirer les portes avant de démonter les dalles.

fait qu'une seule dalle de large.

Une salle est tout groupe de dalles large d'au moins deux dalles sur deux. Les coffres au trésor et les jetons de Monstres Errants peuvent être placés dans les salles en suivant les règles décrites ci-dessous.



Chaque section de quatre dalles sur quatre compte comme une salle en ce qui concerne le placement des coffres au trésor et des jetons de Monstres Errants.

De plus, toute section d'une salle séparée par des murs est considérée comme une pièce séparée tant qu'elle mesure au moins deux dalles sur deux.

Désignez une salle comme la *salle centrale* du donjon lorsque vous construisez votre donjon. Vous en aurez besoin pour le placement des coffres au trésor.

Construction du Donjon

Les dalles 3D Dungeons vous permettent d'imaginer tous les plans de donjons possibles. Gardez en tête les conseils suivants pour obtenir le meilleur résultat.

Nombre de Dalles Requis

Pour construire un donjon suffisamment grand pour que chaque joueur puisse jouer un groupe d'aventuriers d'une valeur de 100 points, vous aurez besoin d'une centaine de dalles par joueur.

Nombre de Salles Recommandé

Pour une partie avec des groupes d'aventuriers d'une valeur de 100 points, le donjon doit comporter un minimum de 4 salles par joueur.

Options de Construction

Les dalles 3D Dungeons offrent une très grande flexibilité dans la construction de vos donjons, mais cela demande également plus de temps pour la mise en place. Parfois vous aurez ce temps, parfois non. Voici quelques options pour construire vos donjons. Choisissez celle qui vous convient le mieux.

Option 1 : Construisez-le ensemble

Si vos amis et vous désirez construire un donjon ensemble, toutes les informations dont vous avez besoin sont dans le chapitre " Définitions des corridors et des salles ". Cette option peut prendre du temps, mais elle vous permet de créer le donjon que vous voulez. C'est certainement la meilleure option si vous disposez du temps nécessaire.

Option 2 : Apportez des salles déjà montées

La construction du donjon est une partie amusante de la construction d'un donjon, mais parfois vous voudrez commencer plus rapidement. Cette option nécessite que chaque joueur apporte au moins quatre salles déjà montées. Placez les salles à côté de la surface de jeu. Le premier joueur choisit une salle et la place où il veut sur la surface de jeu. Le joueur suivant choisit une autre salle et utilise au moins un corridor pour la relier à la salle déjà placée. Ces corridors peuvent être d'une longueur maximale de 5 dalles. A

son tour, chaque joueur joint de cette manière une nouvelle salle jusqu'à ce que toutes les salles soient placées.

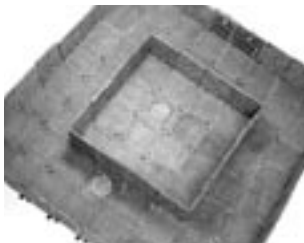
Option 3 : Un seul joueur construit le donjon

Si un joueur a plein de temps libre, il peut construire tout seul le donjon. C'est la solution la plus rapide pour la majorité des joueurs, mais cela laisse la conception du donjon dans les mains d'un seul joueur. Parce qu'il a construit le donjon, ce joueur est automatiquement désigné comme le dernier joueur. Quelle que soit la méthode utilisée pour construire le donjon, chaque joueur doit toujours rajouter un corridor d'une longueur de trois à cinq dalles. Chaque joueur l'utilise comme entrée dans le donjon. Ce corridor ne peut être connecté qu'à une seule salle.

Corridors cachés et salles secrètes

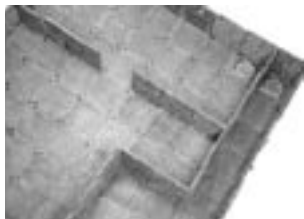
Les corridors cachés et les salles secrètes sont une nouvelle possibilité d'utilisation des dalles **3D Dungeons**. Pour faire un corridor caché ou une salle secrète, vous devez utiliser des éléments de murs pour fermer complètement une section. Il est ainsi possible de séparer plusieurs parties du donjon. Cela peut le rendre encore plus intéressant.

Construire une salle secrète nécessite un grand nombre de dalles. Ajoutez des murs pour fermer complètement la salle. Les salles secrètes n'ont pas d'entrée et ne sont pas accessibles de manière normale ; on ne peut y pénétrer que par téléportation. Placez un marqueur de téléporteur (voir "Marqueurs de terrains" ci-dessous) dans la salle secrète et un autre,



accessible aux Héros, ailleurs dans le donjon. Le téléporteur ne doit pas nécessairement être adjacent à la salle secrète, il peut être situé plus loin dans le donjon.

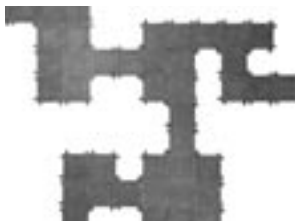
Créez des corridors cachés de la même façon. Construisez normalement le donjon, mais utilisez des éléments de murs pour séparer un corridor du reste du donjon. En



général un corridor mène à une salle, mais peut également débouché sur une entrée ou une sortie. Placez un marqueur de téléporteur dans le corridor secret et un autre marqueur, accessible aux Héros, ailleurs dans le donjon.

Culs-de-sac

Les salles ou les corridors qui se terminent contre des murs ou sur “ du vide ” sont considérés comme des culs-de-sac. Toutes ces zones sont considérées comme se terminant dans un terrain bloquant à l’extrémité de ces dalles de sols. Cela est vrai partout dans le donjon, même si certaines sections sont longées par des murs et que d’autres ne le sont pas. Dans ce cas, ces zones sont considérées comme étant bordées de murs.



Créer une Crevasse

Pour créer une crevasse en utilisant les dalles **3D Dungeons**, vous aurez besoin de papier de couleur noir. Découpez des morceaux de la taille d’une dalle et demie ou de 2 dalles. Marquez ces morceaux d’un X. Un personnage ne peut pas se déplacer sur une crevasse à moins qu’une capacité spéciale ne l’y autorise. Ces marqueurs de crevasses peuvent être placés sur n’importe quelle dalle qui fait partie d’une salle tant qu’elles ne bloquent pas l’accès du ou des corridors qui y mènent.

Etape 3 : Placer des terrains spéciaux, des terrains 3D ou des portes

Les joueurs ont accès à plusieurs types de terrains. Dans les starters **3D Dungeons** vous trouverez des colonnes et deux styles de portes différents. En plus de ces éléments, les joueurs peuvent également utiliser les marqueurs de terrains des starters **Mage Knight Dungeons** et des **Mage Knight Dungeons Builder’s Kits**, et les artefacts exotiques, le mobilier et les décorations des **Mage Knight Dungeons Artifacts Sets**.

Les joueurs doivent s’entendre à l’avance sur les éléments qu’ils veulent utiliser avant de commencer à jouer, et les utiliser pour créer la Réserve des Terrains. En commençant par le premier joueur, chacun prend à son tour un élément de la Réserve et le place dans le donjon. Les terrains spéciaux et les portes ne peuvent pas être placés dans un corridor d’entrée ou dans les quatre premières cases de la salle

d'entrée. Aucun élément de terrain ne peut être placé dans une case contenant un terrain bloquant.

Marqueurs de terrain

Une face des marqueurs de terrains (inclus dans les starters **Mage Knight Dungeons**, **Mage Knight Dungeons: Pyramid**, et dans les **Mage Knight Dungeons Builder's Kits**) correspond à du terrain gênant standard ou à de l'eau. L'autre face représente un terrain spécial : terrain obscur, vortex, téléporteur et escaliers. Le terrain sur le marqueur remplace le terrain dans la case où il est posé.

Deux marqueurs portent l'indication "1/t" : Téléporteur et Vortex. L'utilisation de mouvement du téléporteur ou du vortex est optionnelle. Entrer dans un téléporteur pour se déplacer coûte 1 point de vitesse et cela termine l'activation du personnage. Au début du prochain tour du personnage, le joueur choisit la case téléporteur libre dans laquelle est transporté le personnage. Un personnage ne peut pas se téléporter sur une case téléporteur occupée. La téléportation utilise tous les points de vitesse du personnage.

Entrer dans un vortex coûte 1 point de vitesse et cela termine l'activation du personnage. Au début du prochain tour du personnage, le joueur peut repositionner toutes les figurines situées dans un rayon de 2 cases du vortex n'importe où dans ce rayon. Un personnage déplacé de la sorte n'a pas besoin d'effectuer de jet d'évasion pour rompre le contact. Les escaliers peuvent être utilisés pour se déplacer entre les différents niveaux d'un donjon et ne sont vraiment utiles que dans les jeu en campagne.

Portes

Il existe deux types de portes : en bois ou en fer. Les portes en bois restent ouvertes une fois franchies, alors que les portes en fer se referment immédiatement après le passage d'un personnage.

Lorsque vous placez une porte, les deux côtés doivent être adjacents avec des murs ou avec un "espace ouvert" (comme expliqué dans le paragraphe "Culs-de-sac").

Les portes sont considérées comme des obstacles et bloquent la ligne de vue lorsqu'elles sont fermées. Ouvrir une porte coûte 2 points de vitesse. Les portes en fer se referment automatiquement, les portes en bois peuvent être refermées pour 1 point de vitesse.

Il est possible d'ouvrir ou de détruire une porte avec une attaque en utilisant les règles standard du combat au corps à corps. Une porte



en bois à une valeur de défense de 10 et une porte en fer a une valeur de défense de 15. Si la porte est détruite, retirez-la du donjon.

La seule façon d'ouvrir une porte avec une attaque à distance est d'utiliser une des capacités spéciales suivantes : Eclair Magique, Feu/Foudre ou Onde de Choc. Feu/Foudre et Onde de Choc affectent les autres Héros et Créatures suivant leurs descriptions.

Une porte ouverte grâce à une attaque ne peut jamais être refermée.

Mobilier

Les chaises et les tables sont des terrains gênants pouvant être déplacés. Ils peuvent être détruits avec Feu/Foudre ou Onde de Choc. Ces capacités spéciales affectent les autres Héros et Créatures comme indiqué dans leurs descriptions. Les chaises ont une valeur de défense de 7 et les tables, une valeur de défense de 10. Si une attaque utilisant une de ces capacités spéciales réussie, enlever la pièce de mobilier et remplacez-la avec un marqueur de terrain gênant. Utilisez un marqueur pour une chaise et deux marqueurs pour une table. Placez les marqueurs dans les cases précédemment occupées par le mobilier.

Les chaises peuvent être empoignées et déplacées par un Héros, mais ne peuvent jamais occuper la même case que lui.

Déplacer une chaise augmente le coût du mouvement de +1 par case. Le joueur qui déplace une chaise la place dans une case qui lui est adjacente à la fin de son mouvement. Lorsqu'il porte une chaise, un personnage ne peut pas utiliser les capacités spéciales

suyvantes : Intrépidité, Charge, Rapidité, Agilité, Attaque Sournoise, Discrétion ou Balayage.

Une table doit être placée sur deux cases, mais pas en diagonale.

Les tables peuvent être déplacées par un héros, mais ne peuvent jamais occuper la même case que lui.

Déplacer une table augmente le coût de mouvement de +2 par case. Le joueur qui déplace une chaise la place dans une case qui lui est adjacente à la fin de son mouvement. Lorsqu'il porte une chaise, un personnage ne peut pas utiliser les capacités spéciales suivantes : Intrépidité, Charge, Rapidité, Agilité, Attaque Sournoise, Discrétion ou Balayage.

Ornement du Donjon

Il existe deux types d'ornements : les piliers anciens et les piliers de vision, inclus dans les **Mage Knight Dungeons** Artifacts Sets.

Les piliers anciens sont considérés comme des terrains bloquants. Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers ou survoler une case contenant ce pilier. Il ne peut pas être placé dans un corridor, un pas de porte, une entrée ou de telle façon qu'il bloque le seul chemin d'accès au travers d'une zone.

Le pilier de vision empêche l'utilisation des capacités spéciales suivantes dans un rayon de 4 cases autour de ce pilier (ne comprend pas la case occupée par le pilier) : Attaque Sournoise, Discrétion et Invisibilité Mineure. Vous ne pouvez pas effectuer de manœuvre de vol dans un rayon de quatre cases autour du pilier de vision.

De plus, les piliers anciens sont considérés comme des terrains bloquants. Les figurines ne peuvent

pas se déplacer à travers ou survoler une case contenant ce pilier. Il ne peut pas être placé dans un corridor, un pas de porte, une entrée ou de telle façon qu'il bloque le seul chemin d'accès au travers d'une zone.

Artefacts exotiques

Les artefacts exotiques accordent des bénédictions ou des malédictions aux Héros qui les utilisent. Il existe dix pièces différentes considérées comme des artefacts exotiques. Ce sont :



Griffon Throne



Rune Obelisk



Death Clock



Bone Fountain



Dragon Altar



Serpent Statue



Small Pool



Idol of Sharise



Matriarch Idol



Large Pool

Notes

La petite fontaine est considérée comme un terrain aquatique. Il faut 3 points de vitesse pour traverser une case contenant la petite fontaine.

La grande fontaine est considérée comme un terrain aquatique. Il faut 3 points de vitesse pour traverser une case contenant la grande fontaine. La grande fontaine doit être placée sur un carré de quatre cases.

L'autel du dragon ne peut pas être placé en diagonale.

Utiliser les artefacts exotiques

Pour utiliser un artefact exotique, un Héros doit se trouver dans une case adjacente à l'artefact. Ce dernier doit également être dans son arc frontal. Utiliser un artefact coûte 4 points de vitesse. L'activation du héros se termine dès que l'artefact est utilisé.

Lorsque le joueur utilise l'artefact, il prend le premier jeton présent sous l'artefact et en reçoit la bénédiction ou la malédiction (voir ci-dessous "Jetons des artefacts" pour plus

d'informations). Utilisez les règles de **Mage Knight Dungeons** "Combat : Les attaques des objets" pour résoudre toute attaque effectuée par un artefact.

Certains artefacts accordent des capacités spéciales. Toute capacité spéciale conférée par un artefact est permanente ; la figurine ne perd jamais cette capacité, peu importent les dégâts qu'elle subit. Le jeton reste avec la figurine. Si la figurine possède déjà une capacité spéciale sur cette valeur de combat, la nouvelle capacité remplace l'ancienne. Cette nouvelle capacité est permanente sur cette valeur, même si une nouvelle capacité apparaît. Ce n'est qu'en étant éliminé du jeu que le Héros perd cette nouvelle capacité spéciale. Un Héros ne peut gagner une capacité spéciale de cette façon qu'une seule fois par partie. Certaines capacités sont optionnelles. Un joueur peut choisir d'utiliser ou de ne pas utiliser cette capacité optionnelle. Que le joueur choisisse de l'utiliser ou pas, elle remplace quand même toute capacité préalable du Héros. Cette dernière n'est plus disponible.

Si un artefact accorde un objet à une figurine, utilisez les règles standard des objets trouvées dans le livret de **Mage Knight Dungeons**. L'objet doit être assigné à la figurine au début de chaque tour.

Tous les jetons non-objets doivent être utilisés immédiatement à moins qu'il n'en soit indiqué autrement. Une fois utilisé, remplacez les jetons dans la pile de la couleur appropriée.

Même si le jeton n'affecte pas le Héros (par exemple : Soins, accordé à un Héros en pleine forme), ce jeton est considéré comme utilisé et replacé dans la pile appropriée.

Certains effets nécessitent de placer des objets, Héros ou Créatures dans le donjon. Placez les objets ou les figurines dans les cases libres les plus proches du Héros utilisant l'artefact. Si des Créatures apparaissent de cette façon dans une partie multijoueurs, elles sont placées et reçoivent immédiatement un marqueur d'ordre. Utilisez les règles standard de **Mage Knight Dungeons** pour placer les Créatures.

Jetons d'artefacts

Ces jetons possèdent deux faces et sont placés dans les donjons sous les artefacts exotiques. Un côté porte l'inscription "Artifact Token". Ce côté doit être visible lorsque le jeton est placé dans le donjon.



Les informations au verso concernent la bénédiction ou la malédiction accordée au Héros par l'artefact. Ces jetons sont de trois niveaux, indiqués par leur couleur : jaune (faible), bleu (standard) ou rouge (fort).

Séparez les jetons par couleur et formez trois piles, de façon à ce que la face « Artifact Token » soit visible. Choisissez une couleur et mélangez les jetons de cette pile.

Quand un artefact exotique est placé dans le donjon, regardez sa base. Les informations qui y sont imprimées indiquent les jetons qui doivent y être placés.

Règles des artefacts

- Seuls les Héros ou les figurines utilisées par les joueurs dans leurs groupes d'aventuriers peuvent utiliser les artefacts.
- Un artefact ne peut être utilisé qu'une seule fois par activation. Les artefacts ne peuvent pas être attaqués, détruits ou endommagés.
- Les artefacts sont considérés comme étant des terrains gênants. Traverser une case contenant un artefact coûte 2 points de vitesse.
- Une figurine ne peut pas terminer son mouvement dans une case contenant un artefact.
- Des règles spécifiques peuvent modifier ou remplacer ces règles de base.

Utiliser des groupes d'aventuriers

Lorsque vous utilisez les dalles **3D Dungeons**, suivez " Etape 1 : Choisir votre groupe d'aventuriers " ci-dessous, au lieu de " Etape 1 : Choix des Héros " dans les règles standard. Suivez " Etape 3 : Placer les coffres au trésor (Version **3D Dungeons**) " ci-dessous, au lieu de " Etape 3 : Placement des coffres au trésor " dans les règles standard. Finalement, suivez " Etape 7 : Choisir des dalles d'entrée et de sortie " ci-dessous, au lieu de " Etape 7 : Choix de l'entrée et de la sortie " dans les règles avancées.

Déclencher un piège : mise à jour

Les dalles 3D Dungeons fonctionnent différemment des cartes ou des dalles cartonnées utilisées dans Mage Knight Dungeons standard. C'est important en ce qui concerne les pièges des coffres au trésor. Substituez ce paragraphe à celui décrit dans " Trésor et pièges : Déclencher un piège " des règles standard :

La lettre T dans la fenêtre de piège indique que le piège possède une attaque de zone qui affecte tous les Héros et créatures présents dans un rayon de deux dalles autour du coffre au trésor, comme si le piège libérait un nuage de gaz ou avait déclenché une explosion. Cette attaque ignore les lignes de vue. L'adversaire suivant effectue le



jet d'attaque et ajoute le résultat à la valeur d'attaque du piège. Comparez le résultat à la valeur de défense de chaque Héros et Créature présent dans un rayon de deux dalles autour du coffre. Chaque figurine touchée encaisse les dégâts indiqués dans la fenêtre du piège.

Toutes les autres règles concernant les coffres restent identiques.

Etape 1 : Choisir votre groupe d'aventuriers

Un groupe d'aventuriers standard comprend plusieurs Héros dont la valeur totale n'excède pas 100 points ; habituellement quatre personnages. Utilisez les valeurs indiquées sous le socle de chaque personnage pour composer votre groupe d'aventuriers.

Les Héros peuvent commencer le jeu au Niveau 1 ou au Niveau 2.

Les Héros sont uniques. Un groupe d'aventuriers ne peut inclure qu'un seul exemplaire de chaque figurine.

Vous pouvez créer des groupes d'aventuriers d'une valeur totale plus importante, mais cela rendra les parties plus longues.

Si votre groupe d'aventuriers est supérieur à 100 points, chaque joueur doit ajouter une dalle pour chaque point supplémentaire de son équipe. Par exemple : pour une partie de 200 points, chaque joueur devra apporter 200 dalles.

Etape 4 : Placer les coffres au trésor (Version 3D Dungeons)

Chaque joueur place dans la Réserve un nombre de coffres au moins égal au nombre de Héros ou de figurines composant son groupe d'aventuriers.

Le premier joueur prend un coffre dans la réserve, tourne la mollette du trésor et le place dans la salle centrale. Le joueur suivant choisit un autre coffre, tourne la mollette du trésor et place le coffre dans une autre salle, et ainsi de suite.

Pour une partie à 100 points, chaque joueur peut placer seulement 2 coffres au trésor. Si votre donjon comprend plus de 100 dalles, chaque joueur place un coffre supplémentaire pour chaque groupe de 50 dalles

(arrondissez au 50 les plus proches). Par exemple : dans un donjon construit avec 200 dalles, chaque joueur devra placer quatre coffres.

Avant le début de la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord pour augmenter ou diminuer le nombre de coffres placés dans le donjon. Ajouter des coffres allongera la durée de la partie.

Etape 7: Choisir des dalles d'entrée ou de sortie

Le premier joueur choisit un corridor d'entrée pour son groupe d'aventuriers et place une flèche de couleur devant la première case de ce corridor. Le joueur suivant choisit la flèche restante de la même couleur et choisit la sortie pour le groupe du premier joueur. Toute case ouvrant sur l'extérieur du donjon peut servir de sortie ; la sortie n'a pas besoin d'être sur une case de corridor. Vérifiez bien que la case n'est pas fermée par des murs avant de placer une entrée ou une sortie. Répéter ces étapes jusqu'à ce que les entrées et les sorties de tous les joueurs aient été déterminées.

Choisir l'entrée d'un autre joueur comme votre sortie est parfaitement légal. Ceci est même recommandé pour les parties utilisant cent dalles.

Regolamento di Mage Knight 3D Dungeons

Le regole seguenti aggiungono maggiore profondità e ulteriori opzioni alle partite di **Mage Knight™ Dungeons**. Seguite le regole normali di **Mage Knight Dungeons**, eccetto per quanto indicato in queste regole di **3D Dungeons**.

Utilizzare le Caselle di Pavimento di Mage Knight 3D Dungeons

Con le caselle di pavimento, le porte e i muri che trovi in **Mage Knight 3D Dungeons** potete creare un'infinità di sotterranei unici. Le caselle di pavimento si trovano anche nei Floor Packs, mentre le caselle trappola si trovano esclusivamente nei Trap Packs.

Allestire il Tavolo da Gioco

Quando utilizzate le caselle di pavimento 3D Dungeons, applicate le seguenti regole "Punto 2: Creare il Sotterraneo", che rimpiazzano quelle del regolamento base ("Punto 2: Piazzare la Mappa", pag. 4, e "Punto 2: Piazzare

le Tessere Sotterraneo", pag. 18, di Mage Knight Dungeons o "Punto 2: Prepara il Sotterraneo, pag. 4, di Mage Knight Dungeons: Pyramid).

Prima di piazzare gli Scrigni del tesoro, applicate anche il successivo "Punto 3: Piazzare i Terreni Speciali, i Terreni 3D e le Porte", che rimpiazza quello del regolamento base ("Punto 3: Piazzare i Terreni Speciali e le Porte", a pag. 18 di Mage Knight Dungeons o a pag. 5 di Mage Knight Dungeons: Pyramid).

In una stanza connessa con un corridoio iniziale non possono essere piazzati né Scrigni del tesoro, né segnalini di mostri erranti, né terreni speciali o porte.

Punto 2: Crea il Sotterraneo

Utilizzando le caselle di pavimento 3D Dungeons potete costruire un sotterraneo di qualunque forma e dimensione. Anche i sotterranei più complicati, tuttavia, consistono unicamente di due tipi di aree: corridoi e stanze.

Assemblare le Caselle di Pavimento di 3D Dungeons

Caselle di Pavimento

Le caselle di pavimento 3D Dungeons sono dei quadrati di 2" (5 cm) con delle linguette a incastro. La maniera più facile per capire come funzionano è di prenderne in mano un paio e fare



un po' di pratica, unendole e poi dividendole. Tenete una casella in ciascuna mano e unitele in maniera che la Linguetta A stia al di sopra della Linguetta B in entrambe le caselle, assicurandovi che si tocchino l'una con l'altra. Unite gentilmente le due caselle spingendole; dovrebbero scorrere in posizione e incastrarsi insieme. Potete aver bisogno di un po' di pratica prima di farlo nel modo giusto, ma una volta che ci sarete riuscite un paio di volte diventerà molto facile.

Per costruire una stanza di grandi dimensioni, prima decidete le dimensioni che desiderate assuma la stanza una volta assemblata, quindi costruite la 'striscia' più lunga di cui avete bisogno per la stanza. Ripetete il processo finché non avete il numero di strisce assemblate di cui avete bisogno per costruire la stanza. Quando sono tutte pronte, unitele tutte insieme.

Per esempio, Federico vuole costruire una stanza di quattro per cinque caselle: allora mette insieme cinque caselle formando una linea diritta, poi ne costruisce altre tre identiche. Quando sono tutte pronte, Federico ne unisce due, poi aggiunge la terza e infine la quarta. Quando ha finito, ha ottenuto la stanza di quattro per cinque caselle che voleva.

Assemblare le caselle in questa maniera è molto più semplice che cercare di forzare i pezzi d'angolo a incastrarsi, e farà durare più a lungo le vostre caselle.

Sezioni di muro

I quattro fori che si trovano agli angoli delle caselle di pavimento sono fatti per ospitare le sezioni di muro. Potete utilizzare i muri per racchiudere l'intero sotterraneo o solamente quelle aree che volete dividere in stanze o corridoi separati.

Inserite i perni che si trovano alla base di una delle sezioni di muro nei fori di una delle caselle di pavimento. Ripetete questo processo per costruire delle lunghe mura o dei divisori.

Quando smontate il sotterraneo, assicuratevi di rimuovere i muri prima di provare a smontare le caselle di pavimento. Se cercate di smontare le caselle di pavimento senza preventivamente rimuovere i muri, potreste rompere i perni.

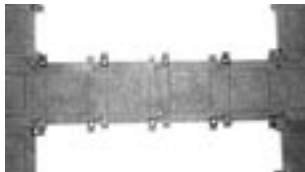
Porte

Esattamente come le sezioni di muro, le porte si incastrano nei fori delle caselle di pavimento. Inserite le porte dovunque vogliate che ci sia una porta nel sotterraneo. Le porte in genere staranno ai bordi delle stanze, ma potete piazzarle anche in un corridoio per rallentare il vostro avversario. Ricordatevi che qualunque cosa rallenti il vostro avversario può anche ostacolare il vostro gruppo!

Ricordatevi di rimuovere le porte prima di smontare le caselle di pavimento.

Definizioni di Corridoi e Stanze

Un *corridoio* è un qualunque gruppo di caselle di pavimento che sia largo una sola casella. Un corridoio può essere lungo o corto quanto volete, ma non può essere più largo di una casella. Non potete piazzare Scrigni del tesoro o segnalini di mostri erranti nei corridoi.



Esempio di corridoio

Potete creare dei corridoi utilizzando le sezioni di muro per separare delle caselle di pavimento da una stanza più grande, a patto che il corridoio sia largo solamente una casella.



Corridoio creato usando sezioni di muro

Una *stanza* è un qualunque gruppo di caselle di pavimento che sia di almeno due caselle per due caselle. Gli Scrigni del tesoro e i segnalini di mostri erranti possono essere piazzati nelle stanze seguendo le regole illustrate di seguito.

Ciascuna sezione di quattro per quattro caselle di una grande stanza conta come una stanza separata per quanto riguarda il piazzamento degli



La stanza più piccola possibile è di 2x2 caselle.

Scrigni del tesoro e dei segnalini di mostri erranti.

Inoltre, qualunque area di una grande stanza che sia stata divisa da sezioni di muro è una stanza, a patto che ogni suddivisione sia di almeno due caselle per due.

Quando costruite il vostro sotterraneo, indicate una stanza – idealmente quella più vicina al centro del sotterraneo – come la *stanza centrale*. Avrete bisogno di farlo in vista del successivo piazzamento degli Scrigni del tesoro.

Costruzione del Sotterraneo

Le caselle di pavimento 3D Dungeons vi permettono di progettare qualunque configurazione del sotterraneo vogliate utilizzare. Per ottenere i migliori risultati, tenete a mente le seguenti indicazioni.

Numero di Caselle di Pavimento Necessarie

Per costruire un sotterraneo vasto a sufficienza da permettere a ciascun giocatore di utilizzare una Compagnia di Eroi da 100 punti, avrete bisogno di circa un centinaio di caselle di pavimento per giocatore.

Numero Raccomandato di Stanze

Per una partita in cui ciascun giocatore utilizza una Compagnia di Eroi da 100 punti, il sotterraneo

dovrebbe includere un minimo di quattro stanze per giocatore.

Opzioni di Costruzione

Le caselle di pavimento 3D Dungeons offrono un'altissima flessibilità nella progettazione dei sotterranei, ma richiedono anche un tempo maggiore per la loro preparazione. Talvolta ciò va bene, ma altre volte potreste desiderare una partenza più rapida della partita. Eccovi alcune opzioni per preparare i sotterranei: scegliete quella che si adatta meglio al vostro gruppo.

Opzione 1: Costruitelo Insieme

Se voi e i vostri amici desiderate costruire insieme un sotterraneo, tutte le informazioni di cui avete bisogno si trovano nel paragrafo "Definizioni di Corridoi e Stanze" qui sopra. Questa opzione può richiedere un certo tempo, ma vi permette di personalizzare il sotterraneo quanto volete. È sicuramente l'opzione migliore se avete molto tempo a disposizione per giocare.

Opzione 2: Usate delle Stanze Precostruite

La costruzione del sotterraneo è una parte divertente del gioco, ma talvolta potreste voler iniziare più rapidamente. Questa opzione richiede che ciascun giocatore porti con sé un minimo di quattro stanze precostruite. Una volta che vi siete riuniti, piazzate le stanze all'esterno dell'area di gioco. Il primo giocatore sceglie una stanza e la piazza dove desidera all'interno dell'area di gioco. Il giocatore seguente sceglie un'altra stanza e utilizza almeno un corridoio per unirla alla stanza che è già stata piazzata. Questi

corridoi di connessione possono essere lunghi un massimo di cinque caselle. Ciascun giocatore effettua un turno unendo stanze in questa maniera, fino a che tutte le stanze sono piazzate.

Opzione 3: Un Giocatore Costruisce il Sotterraneo

Se un giocatore ha molto tempo libero a disposizione, allora può essere lui il costruttore del sotterraneo. Quando è il momento di giocare, tutti i giocatori arrivano e la partita si gioca sul sotterraneo già pronto. Questa è l'opzione più rapida per la maggior parte dei giocatori, ma mette la progettazione del sotterraneo nelle mani di una sola persona. Poiché questo giocatore avrà preparato il sotterraneo, non tirerà per vedere che inizia per primo e sarà automaticamente l'ultimo giocatore.

A prescindere dal metodo utilizzato per costruire il sotterraneo, ciascun giocatore deve in ogni caso aggiungere un corridoio che sia lungo da tre a cinque caselle. Ciascun giocatore piazza il proprio corridoio in modo da creare un'entrata al sotterraneo. Questo corridoio non può connettersi con più di una stanza.

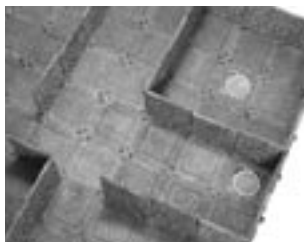
Stanze e Corridoi Nascosti

Le stanze e i corridoi nascosti sono un'inedita possibilità se si usano le caselle di pavimento 3D Dungeons. Per avere una stanza o un corridoio nascosti, avrete bisogno delle sezioni di muro per racchiudere un'area. Tramite le stanze e i corridoi nascosti è possibile separare grandi zone di un sotterraneo: ciò può renderlo una sfida molto più impegnativa.

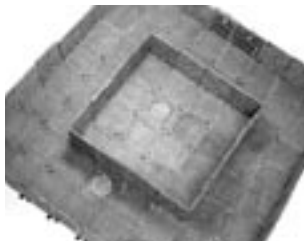
La costruzione di una stanza nascosta richiede una buona quantità



Da un corridoio nascosto a un'uscita



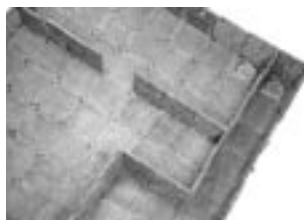
Una stanza nascosta piccola



Una stanza nascosta grande

di caselle di pavimento. Aggiungete i muri in modo da racchiudere la stanza. Le stanze nascoste non sono accessibili tramite i mezzi ordinari, poiché sono prive di entrata: vi si può accedere solamente tramite il teletrasporto. Piazzate un segnalino di teletrasporto (vedi il paragrafo “Segnalini Terreno”, pagina 45) nella camera nascosta, e un altro da qualche altra parte del sotterraneo

accessibile agli Eroi. Non importa se il segnalino di teletrasporto che porta alla stanza nascosta si trovi giusto accanto alla stanza medesima o da tutt'altra parte.

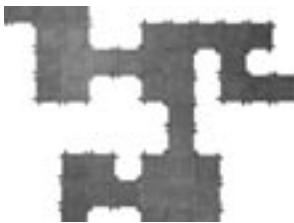


Da un corridoio nascosto a una stanza nascosta

Alla stessa maniera potete creare i corridoi nascosti. Costruite normalmente il sotterraneo, ma utilizzate le sezioni di muro per separare un corridoio dal resto del sotterraneo. Generalmente il corridoio porterà a una stanza di qualche tipo, ma potrà anche portare a un'entrata o a un'uscita. Piazzate un segnalino di teletrasporto in qualche parte del corridoio nascosto, e un altro da qualche altra parte del sotterraneo accessibile agli Eroi.

Vicoli Ciechi

Stanze e corridoi che terminano davanti a un muro o che si aprono verso il nulla sono considerati vicoli ciechi. Considera tutte queste zone come confinanti con un terreno bloccante in corrispondenza del bordo della casella. Ciò è valido per tutto il sotterraneo, anche se una parte di esso è delimitata da sezioni di muro mentre un'altra parte no. In tal caso, si considera che entrambe le parti siano delimitate da sezioni di muro.



Sebbene non ci siano muri in questo sotterraneo, si considera come se ci fossero.

Creare un Crepaccio

Per ottenere un crepaccio utilizzando le caselle di pavimento 3D Dungeons, avrete bisogno di un foglio di carta nera. Tagliate il foglio in caselle larghe da 1^{1/2}" a 2" (da 3,75 cm a 5 cm) e segnatele con una X. Un personaggio non può muoversi in un crepaccio a meno che ciò non gli venga permesso da un'abilità speciale. Questi segnalini di crepaccio possono essere piazzati in qualunque casella di pavimento che sia parte di una stanza, fintanto che non bloccano nessuno dei corridoi che portano verso o escono dalla stanza.

Punto 3: Piazza i Terreni Speciali, i Terreni 3D e le Porte

Ci sono diversi tipi di terreno disponibili per i giocatori. In Mage Knight 3D Dungeons sono comprese delle colonne e due diversi tipi di porte. In aggiunta a questi tipi di terreno, i giocatori possono anche utilizzare i segnalini terreno dello Starter Set e dei Builder's Kit di Mage Knight Dungeons, e gli artefatti esotici, il mobilio e l'arredamento del sotterraneo degli Artifact Set di Mage Knight Dungeons.

I giocatori dovrebbero accordarsi prima dell'inizio della partita su quali

terreni e porte utilizzare, e creare con questi elementi un gruppo di terreni. Iniziando dal primo giocatore, ciascun giocatore effettua il proprio turno pescando un singolo elemento dal gruppo di terreni e piazzandolo nel sotterraneo. I terreni speciali e le porte non possono essere piazzati nei corridoi di partenza dei giocatori, né entro quattro caselle da una stanza di partenza. In una casella contenente terreno bloccante non può essere piazzato terreno di alcun tipo.

Segnalini Terreno

Un lato dei segnalini terreno (inclusi nello Starter Set di Mage Knight Dungeons e di Mage Knight Dungeons: Pyramid, e nei Builder's Kit di Mage Knight Dungeons) corrisponde al normale terreno difficile e all'acqua. L'altro lato rappresenta terreni atipici: terreno in ombra, il vortice, la camera di teletrasporto e le scale. Il terreno indicato sul segnalino rimpiazza il terreno della casella sulla quale il segnalino viene piazzato.

Due segnalini, ovvero il teletrasporto e il vortice, presentano un'indicazione "1/T". Il movimento via teletrasporto o vortice è opzionale. Per utilizzare un teletrasporto, basta entrare nella casella relativa al costo di 1 punto movimento. Questo movimento conclude l'attivazione del personaggio. Nel turno successivo, il personaggio viene piazzato su un'altra casella libera di teletrasporto. Un personaggio non può essere teletrasportato su una casella di teletrasporto occupata. Teletrasportarsi consuma tutti i punti movimenti del personaggio.

Per utilizzare un vortice, basta

entrare nella casella relativa al costo di 1 punto movimento. Questo movimento conclude l'attivazione del personaggio. Nel turno successivo del personaggio, il giocatore può riposizionare un qualunque numero di modelli che si trovino entro due caselle di distanza dal vortice, in una qualunque nuova posizione che si trovi entro tale raggio.

Non è necessario alcun tiro per il disimpegno quando un personaggio viene mosso in questa maniera.

Le scale possono essere utilizzate per muoversi attraverso i diversi piani di un sotterraneo e sono utili nel caso i giocatori volessero creare una campagna di gioco.

Porte

Ci sono due tipi di porte: quelle di legno e quelle di ferro. Una volta aperte, le porte di legno rimangono aperte, mentre quelle di ferro si richiudono subito dopo che sono state usate.

Quando si piazza una porta, i lati della porta devono essere entrambi adiacenti al muro (o a uno spazio aperto, come spiegato prima sotto "Vicoli Ciechi").

Le porte funzionano da ostacoli e bloccano la linea di tiro quando sono chiuse. Aprire una porta costa 2 punti movimento. Le porte di legno possono essere chiuse spendendo 1 punto movimento.

Una porta può essere aperta e distrutta con un attacco utilizzando le normali regole per i combattimenti corpo a corpo. Una porta di legno ha un valore di difesa pari a 10, e una di ferro pari a 15. Se una porta viene distrutta, rimuovila dal sotterraneo.

L'unico modo per aprire una porta con un attacco a distanza è quello



Piazzamento scorretto di una porta



Piazzamento corretto di una porta

di usare le seguenti abilità speciali: Esplosione Magica, Fuoco/Lampo od Onda d'Urto. L'utilizzo di Fuoco/Lampo od Onda d'Urto può avere effetto anche su altri Eroi e mostri della Stirpe Magica come indicato nella descrizione delle abilità speciali.

Una porta aperta con un attacco non può più essere chiusa.

Mobilio

Sedie e tavoli funzionano come terreni difficili mobili. Possono essere distrutti utilizzando un attacco con Fuoco/Lampo od Onda d'Urto. L'utilizzo di Fuoco/Lampo od Onda d'Urto può avere effetto anche su altri Eroi e mostri della Stirpe Magica come indicato nella descrizione delle abilità speciali. Le sedie hanno un valore di difesa pari a 7, e i tavoli hanno un valore di difesa pari a 10. Se un attacco che utilizza una delle precedenti abilità speciali ha successo, rimuovi il mobile dal gioco

e rimpiazzalo con un segnalino di terreno difficile. Usa 1 segnalino per le sedie, e 2 segnalini per i tavoli. Piazza i segnalini terreno nelle caselle precedentemente occupate dal mobilio.

Le sedie possono essere prese e spostate da un Eroe, ma non possono mai occupare la stessa casella di un Eroe.

Muovere una sedia aumenta il costo del movimento di +1 per casella. Il giocatore che muove la sedia sceglie la casella dove piazzarla quando il movimento del personaggio si conclude. Le abilità Salto, Carica, Agilità, Rapidità, Attacco Furtivo, Nascondersi e Fendente non possono essere usate mentre si trasporta una sedia.

Un tavolo deve essere piazzato in un'area di 1x2 caselle, ma non in diagonale.

I tavoli possono essere spostati da un Eroe, ma non possono mai occupare la stessa casella dell'Eroe.

Spostare un tavolo aumenta il costo del movimento di +2 per casella. Il giocatore che muove il tavolo sceglie le caselle dove piazzarlo quando si conclude il movimento del personaggio. Le abilità Salto, Carica, Agilità, Rapidità, Attacco Furtivo, Nascondersi e Fendente non possono essere usate mentre si trasporta un tavolo.

Arredamento del Sotterraneo

Ci sono due tipi di arredamento del sotterraneo: la colonna antica e la colonna rivelatrice. Le colonne si trovano negli Artifact Set di **Mage Knight Dungeons**.

Colonna antica: questo tipo di colonna funge da terreno bloccante.

I modelli non possono muovere attraverso o volare sopra una casella che contenga questa colonna. Non può essere piazzata in un corridoio, su una porta, entrata e ovunque blocchi l'unico passaggio disponibile.

Colonna rivelatrice: le abilità speciali Attacco Furtivo, Nascondersi e Invisibilità Limitata non funzionano entro un raggio di quattro caselle da una colonna rivelatrice (questa zona non comprende la casella occupata dalla colonna stessa). Non puoi tentare un'azione di furto entro un raggio di quattro caselle da una colonna rivelatrice.

Sono inoltre valide tutte le regole relative alla colonna antica. I modelli non possono muovere attraverso o volare sopra una casella che contenga questa colonna. Non può essere piazzata in un corridoio, su una porta, entrata e ovunque blocchi l'unico passaggio disponibile.

Artefatti Esotici

Gli artefatti esotici forniscono dei bonus o dei malus speciali all'Eroe che li utilizza. Ci sono dieci elementi di terreno differenti che vengono considerati artefatti esotici:

Note sugli Artefatti Esotici

Il terreno occupato dalla Vasca Piccola è considerato come acqua. Muoversi su una casella dentro la Vasca Piccola costa 3 punti movimento.



Altare del Drago



Orologio della Morte



Trono del Grifone



Idolo di Sharise



Idolo della Matriarca



Obelisco Runico



Fontana d'Ossa



Statua del Serpente



Vasca Piccola



Vasca Grande

Il terreno occupato dalla Vasca Grande è considerato come acqua. Muoversi su una casella dentro la Vasca Grande costa 3 punti movimento. La Vasca Grande deve essere piazzata in un'area di 2x2 caselle.

L'Altare del Drago deve essere piazzato in un'area di 1x2 caselle, ma non in diagonale.

Utilizzare gli Artefatti Esotici

Per utilizzare un artefatto esotico,

l'Eroe deve trovarsi in una casella adiacente all'artefatto e questo deve trovarsi nell'arco frontale dell'Eroe. Utilizzare un artefatto costa 4 punti movimento. Una volta che l'artefatto è stato utilizzato, l'attivazione dell'Eroe si conclude.

Quando il giocatore usa l'artefatto, prende il primo segnalino posto sotto l'artefatto e riceve i bonus o malus previsti (vedi "Segnalini Artefatto", pagina 49, per maggiori informazioni). Segui le regole di Mage Knight Dungeons sugli "Attacchi degli Oggetti" per risolvere ogni attacco in corpo a corpo di un artefatto.

Alcuni artefatti offrono delle abilità speciali. Un'abilità speciale offerta da un artefatto è permanente; il modello non perderà mai l'abilità, indipendentemente da quanti danni subisca. Il segnalino rimane con il modello. Anche se il modello possiede già un'abilità speciale in corrispondenza di quel simbolo, la nuova abilità sostituisce la precedente. La nuova abilità in corrispondenza di quel simbolo è permanente. Gli oggetti magici o le nuove abilità che possono apparire sul quadrante di combattimento non la rimpiazzano. Solo se un modello è eliminato dal gioco, perde la nuova abilità. La stessa abilità speciale può essere guadagnata solo una volta in una partita per ogni Eroe; le abilità doppie non si cumulano. Alcune abilità sono opzionali. Un giocatore può decidere se usare o no un'abilità opzionale. Anche se un giocatore decide di non utilizzare l'abilità opzionale, ogni precedente abilità del personaggio sostituita dall'abilità dell'artefatto rimane non utilizzabile.

Se l'artefatto offre un oggetto al modello, usa le normali regole

riguardo agli oggetti che si trovano in **Mage Knight Dungeons**. L'oggetto deve essere assegnato al modello all'inizio di ogni turno.

Tutti i segnalini che non siano oggetti devono essere utilizzati immediatamente, qualora non specificato diversamente. Una volta utilizzato, piazza il segnalino di nuovo nella pila di segnalini del colore corrispondente.

Anche se un segnalino non influenza un Eroe (per esempio, una guarigione offerta a un Eroe che non è ferito), esso è ugualmente considerato usato e va piazzato di nuovo nella corrispondente pila.

Alcuni effetti richiedono che gli oggetti, gli Eroi o i mostri della Stirpe Magica vengano piazzati nel sotterraneo. Piazza gli oggetti o i modelli sulla casella sgombra più vicino all'Eroe che sta usando l'artefatto. In partite con più di due giocatori, se appare un qualunque mostro della Stirpe Magica, una volta piazzato deve essere subito contrassegnato con un segnalino movimento. Usa le normali regole per il piazzamento dei mostri della Stirpe Magica, come riportato nel regolamento di **Mage Knight Dungeons**.

Segnalini Artefatto

I segnalini artefatto sono dei segnalini a due facce che vengono piazzati nel sotterraneo sotto alcuni artefatti esotici. Una faccia mostra la scritta "Segnalino Artefatto" (Artifact Token). Questo è il lato che deve stare sopra quando il segnalino viene piazzato nel sotterraneo.

Le istruzioni sull'altra faccia mostrano i bonus o i malus che l'artefatto offre all'Eroe. Questi

segnalini sono divisi in tre livelli, indicati dal colore giallo (debole), blu (normale) e rosso (forte).

Separa i segnalini in tre pile dividendoli per colore. Poi gira ciascuna pila in modo che mostri il lato "Segnalino Artefatto", e mescola i segnalini di quella pila.

Quando un artefatto viene piazzato nel sotterraneo, controlla la base dell'artefatto, dove troverai indicati quanti e quali segnalini piazzare sotto quel determinato artefatto.



Regole per gli Artefatti

- Solo gli Eroi, o i modelli utilizzati del giocatore nella sua Compagnia, possono utilizzare gli artefatti.
- Un artefatto può essere utilizzato una sola volta per ogni attivazione.
- Gli artefatti non possono essere attaccati, distrutti o danneggiati.
- Gli artefatti sono considerati terreno difficile. Passare attraverso una casella con un artefatto costa 2 punti movimento.
- Un modello non può concludere il suo movimento in una casella che contenga un artefatto.
- Alcune regole specifiche possono modificare o rimpiazzare queste regole base.

Utilizzare una Compagnia di Eroi

Quando utilizzate le caselle di pavimento 3D Dungeons, applicate le seguenti regole "Punto 1: Scegliete la Vostra Compagnia di Eroi", "Punto 3:

Piazza gli Scrigni del Tesoro (Versione 3D Dungeons)” e “Punto 6: Scegliete le Caselle d’Entrata e d’Uscita”, che rimpiazzano quelle del regolamento base (“Punto 1: Scegli i tuoi Eroi”, a pag. 3 di Mage Knight Dungeons o di Mage Knight Dungeons: Pyramid; “Punto 3: Piazza gli Scrigni del Tesoro”, pag. 20, di Mage Knight Dungeons o “Punto 4: Piazza gli Scrigni del Tesoro”, pag. 6, di Mage Knight Dungeons: Pyramid; “Punto 6: Scegli l’Entrata e l’Uscita”, pag. 21, di Mage Knight Dungeons o “Punto 7: Scegli l’Entrata e l’Uscita”, pag. 8, di Mage Knight Dungeons: Pyramid).

Punto 1: Scegliete la Vostra Compagnia di Eroi

Una normale Compagnia di Eroi consiste in un gruppo di Eroi il cui punteggio totale non superi i 100 punti, il che normalmente equivale a quattro Eroi. Utilizzate il valore indicato sull’etichetta adesiva posta sul retro della base per scegliere gli Eroi per la vostra Compagnia.

Gli Eroi possono cominciare la partita dal Livello 1 o 2.

Gli Eroi sono modelli Unici; in una Compagnia di Eroi, lo stesso Eroe non può comparire più di una volta.

Se volete, potete creare Compagnie di Eroi con un punteggio totale

Aggiunta sul far scattare la trappola degli Scrigni

Le caselle di pavimento 3D Dungeons funzionano in maniera diversa rispetto alle mappe di carta e alle tessere in cartone utilizzate normalmente in Mage Knight Dungeons. Ciò è particolarmente importante per quanto riguarda le trappole degli Scrigni del tesoro. Sostituite il seguente paragrafo a quello corrispondente nella sezione “Tesori e Trappole - Far Scattare la Trappola” del regolamento base:

Una lettera “T” nella finestrella della trappola indica che la trappola ha un attacco ad area che influenza tutti gli Eroi e i mostri della Stirpe Magica che si trovano entro due caselle di pavimento di distanza dallo Scrigno; immagina che dalla trappola sia fuoriuscita una nuvola di gas, o che abbia provocato un’esplosione. Questo attacco ignora le linee di tiro.



I modelli nella zona scura sono colpiti dalla trappola.

L’avversario successivo fa il tiro per l’attacco e aggiunge il Valore di Attacco della Trappola. Verifica il risultato con il valore di difesa di ogni Eroe e mostro della Stirpe Magica che si trovi entro due caselle dallo Scrigno. Tutti i modelli colpiti ricevono il danno indicato sulla trappola.

Tutte le altre regole sulle trappole degli Scrigni del tesoro rimangono invariate.

maggiore, ma una partita con Compagnie più grandi rende il gioco più lungo.

Se la vostra Compagnia di Eroi supera i 100 punti, ogni giocatore deve aggiungere una casella di pavimento in più al totale per la costruzione del sotterraneo per ogni punto aggiuntivo nella sua Compagnia. Per esempio, in una partita da 200 punti, ciascun giocatore deve portare 200 caselle di pavimento.

Punto 3: Piazza gli Scrigni del Tesoro (Versione 3D Dungeons)

Tutti i giocatori mettono in un gruppo comune i loro Scrigni del tesoro. Ogni giocatore deve fornire almeno una quantità di Scrigni pari al numero di Eroi o modelli della sua Compagnia.

Il giocatore che comincia per primo prende uno Scrigno dal gruppo, ruota il quadrante del tesoro e piazza lo Scrigno nella stanza centrale (vedi “Definizioni di Corridoi e Stanze”, pagina 42). Il giocatore successivo sceglie un altro Scrigno dal gruppo, ruota il quadrante del tesoro e piazza lo Scrigno in qualunque altra stanza, e così via.

Per una partita da 100 punti, ciascun giocatore può piazzare solo due Scrigni. Se il vostro sotterraneo è più grande di 100 caselle di pavimento, ciascun giocatore piazza uno Scrigno del tesoro aggiuntivo per ogni 50 caselle di pavimento in più utilizzate per costruire il sotterraneo (arrotondate al 50 più vicino). Per esempio, in un sotterraneo costruito con 200 caselle di pavimento, ciascun giocatore dovrebbe piazzare quattro Scrigni.

Prima dell’inizio della partita, i giocatori possono mettersi d’accordo per aumentare o diminuire il numero di Scrigni del tesoro da piazzare nel sotterraneo. Utilizzare un numero maggiore di Scrigni può rendere più lunga la partita.

Punto 6: Scegliete le Caselle d’Entrata e d’Uscita

Il giocatore che inizia per primo sceglie l’entrata di un corridoio per la sua Compagnia di Eroi e piazza una freccia colorata in corrispondenza dell’ingresso verso il sotterraneo. L’avversario successivo prende la restante freccia dello stesso colore e sceglie l’uscita per la Compagnia del primo giocatore. Ogni casella che permetta di uscire dal sotterraneo può essere utilizzata come uscita; l’uscita non deve necessariamente trovarsi su di una casella di corridoio. Dovunque venga piazzata un’entrata o un’uscita, considerate quella casella come se fosse sgombra da sezioni di muro. L’avversario quindi sceglie l’entrata per la sua Compagnia, e il primo giocatore ne sceglie l’uscita. Ripetete questo processo per tutti i giocatori, fino a che siano state determinate tutte le entrate e le uscite.

È perfettamente lecito scegliere l’entrata di un altro giocatore come propria uscita; si raccomanda di farlo nelle partite da un centinaio di caselle di pavimento.

Mage Knight: 3D Dungeons-Regeln

Mit diesen **Regeln** bekommt das Mage Knight™-Dungeons Spiel zahlreiche neue Möglichkeiten. Es gelten alle Regeln von Mage Knight-Dungeons, sofern die im folgenden beschriebenen 3D Dungeons-Regeln nichts Gegenteiliges aussagen.

Verwendung der Mage Knight: 3D Dungeons-Bodenplatten

Mit Hilfe der 3D Dungeons-Bodenplatten, -Türen und -Mauern, die im **Mage Knight: 3D Dungeons- Starter Set** enthalten sind, kannst du eine unermessliche Vielfalt einzigartiger Dungeons erstellen. Erweiterungen gibt es mit dem **Mage Knight: 3D Dungeons-Bodenplatten Pack** und dem **Mage Knight: 3D Dungeons-Fallen Pack**.

Spielfeldaufbau

Folge bei Verwendung der 3D Dungeons-Bodenplatten dem unten abgedruckten „Schritt 2: Das Dungeon bauen“ anstelle

von „Schritt 2: Die Dungeons-Bodenpläne auslegen“ der Fortgeschrittenen-Regeln bzw. anstelle von „Schritt 2: Das Dungeons-Spielfeld auslegen“ der Standardregeln. Folge außerdem dem unten abgedruckten „Schritt 3: Spezielles Gelände, 3D-Gelände und Türen“ anstelle von „Schritt 3: Gelände und Türen aufstellen, Schatztruhen platzieren“ der Fortgeschrittenen-Regeln, bevor du die Schatztruhen platzierst.

In einer Kammer, die an einen Start-Gang angrenzt, dürfen keine Schatztruhen, Monstermarken, Spezialgelände oder Türen platziert werden.

Schritt 2: Das Dungeon bauen

Mit den 3D Dungeons-Bodenplatten kannst du Dungeons jeder Größe und Form konstruieren. Doch selbst die komplexesten Dungeons bestehen aus zwei grundlegenden Elementen: Gänge und Kammern.

3D Dungeons-Bauteile zusammenstecken

Bodenplatten

3D Dungeons-Bodenplatten sind Quadrate mit einer Seitenlänge von 2 Zoll, die Laschen haben, mit denen sie zusammengesteckt werden können. Eine Bodenplatte ist ein Feld. Am besten nimmst du ein paar davon zur Hand und



steckst sie probeweise zusammen, um herauszufinden, wie sie funktionieren. Halte die Teile so, dass bei beiden Teilen die Laschen A über den Laschen B ruhen, und schiebe sie zusammen. Die Bodenplatten müssten nun ineinander gleiten und eine stabile Steckverbindung ergeben. Es erfordert möglicherweise etwas Übung, aber nach ein paar Versuchen sollte es problemlos klappen.

Beim Zusammenbau einer großen Kammer solltest du dir schon von vornherein darüber im Klaren sein, wie groß sie werden soll, und entsprechend lange Streifen aus Bodenplatten zusammenstecken. Die fertigen Streifen schiebst du anschließend ineinander, und fertig ist die Kammer.

Möchtest du zum Beispiel eine vier mal fünf Quadrate große Kammer bauen, dann steckst du als erstes fünf Bodenplatten zu einem langen Streifen zusammen und wiederholst den Vorgang anschließend mit drei weiteren Streifen. Nachdem alle Streifen fertig sind, steckst du zwei davon zusammen und befestigst daran wiederum den Dritten und Vierten. Nun müsste eine vier mal fünf Quadrate große Kammer vor dir liegen.

Die Bodenplatten auf diese Weise zusammenzubauen, ist sehr viel einfacher, als zu versuchen, die Platten einzeln über die Ecken ineinander zu schieben. Damit vermeidest du auch eine Beschädigung der Platten.

Mauern

Die vier Löcher in den Ecken der Bodenplatten dienen dazu, die Mauern zu befestigen. Du kannst dein gesamtes Dungeon mit Mauern umgeben, oder dich darauf beschränken, die einzelnen Kammern und Gänge voneinander abzutrennen.

Die Mauern haben auf der einen Seite Pins, mit denen sie in die Löcher der Bodenplatten gesteckt werden können.

WICHTIG: Denke beim Auseinanderbauen des Dungeons daran, die Mauern heraus zu nehmen, bevor du die Bodenplatten auseinander nimmst. Es besteht ansonsten die Gefahr, dass die Pins abgebrochen werden.

Türen

Türen werden auf dieselbe Weise in die Löcher der Bodenplatten gesteckt wie Mauern. Du kannst Türen an jeder beliebigen Stelle anbringen. Üblicherweise befinden sie sich in den Mauern, um Räume miteinander zu verbinden, aber du kannst sie auch mitten in einen Gang bauen, um deinen Gegner zu verlangsamen. Vergiss dabei nicht, dass alles was deinen Gegner verlangsamt, auch dein eigenes Team behindern kann!

WICHTIG: Denke beim Auseinanderbauen des Dungeons daran, die Türen heraus zu nehmen, bevor du die Bodenplatten auseinander nimmst. Es besteht ansonsten die Gefahr, dass die Pins abgebrochen werden.

Was ist ein Gang und was ist eine Kammer?

Als Gang bezeichnen wir eine Aneinanderreihung von Bodenplatten, die nur ein Feld breit ist. Ein Gang kann beliebig lang oder kurz sein, aber er kann nicht breiter als ein Feld sein. In Gänge dürfen bei Spielbeginn keine Schatztruhen und Monstermarken platziert werden.



Du kannst Gänge bauen, die von einer Kammer fortführen, solange der Gang nur ein Feld breit ist.



Eine Kammer ist eine Zusammensetzung aus Bodenplatten, die eine Größe von mindestens zwei mal zwei Feldern aufweist. In Kammern dürfen bei Spielbeginn Schatztruhen und Monstermarken platziert werden. Befolge dabei die weiter unten aufgeführten Regeln.

Jeder Bereich aus vier mal vier Bodenplatten innerhalb eines großen Raums zählt für die Platzierung von Schatztruhen und Monstermarken als eine einzelne Kammer.



Bereiche eines großen Raums, die durch Mauern vom Rest abgetrennt sind, gelten ebenfalls als einzelne Kammer, solange sie mindestens zwei mal zwei Felder groß sind.

Beim Zusammenbau des Dungeons muss eine Zentralkammer D üblicherweise die dem Mittelpunkt des Dungeons nächstgelegene D bestimmt werden. Dies spielt beim späteren Platzieren der Schatztruhen eine Rolle.

Dungeons-Bau

3D Dungeons-Bodenplatten erlauben dir, beliebige Dungeonsformen zu realisieren. Für ein optimales Resultat sollten die folgenden Richtlinien befolgt werden.

Anzahl benötigter Bodenplatten

Um ein Dungeon zu bauen, in dem jeder Spieler ein Helden-Team aus 100 Punkten einsetzen kann, sind pro Spieler mindestens hundert Bodenplatten erforderlich.

Anzahl benötigter Kammern

In einem Spiel, indem jeder Spieler ein 100 Punkte-Team einsetzt, sollte das Dungeon mindestens vier Kammern pro Spieler enthalten.

Bauoptionen

Die 3D Dungeons-Bodenplatten bieten beim Dungeonsbau eine große Flexibilität, dafür dauert der Aufbau

entsprechend länger. Das dürfte zu meist kein Problem darstellen, aber manchmal möchtest du vielleicht schneller mit dem Spiel beginnen. Hier sind ein paar alternative Bauoptionen, mit denen du beide Erfordernisse erfüllen kannst.

Option 1: Gemeinsamer Aufbau

Wenn du das Dungeon mit deinen Freunden gemeinsam zusammenbaust, benötigt ihr dazu lediglich die Informationen aus dem „Was ist ein Gang und was ist eine Kammer?“-Abschnitt. Diese Option ist zeitaufwendig, ermöglicht euch dafür aber, euer eigenes individuelles Dungeon zu bauen.

Option 2: Vorgefertigte Kammern

Der Dungeonsbau stellt bereits für sich einen interessanten Teil des Spiels dar, aber manchmal möchtest du einfach nur schnell anfangen. Diese Option erfüllt diese Anforderung, indem jeder Spieler mindestens vier zuvor zusammengebaute Kammern zum Spiel mitbringt. Sobald ihr euch zum Spielen eingefunden habt, werden die Kammern am Tischrand gesammelt und der Startspieler wählt eine Kammer aus, die er an einer beliebigen Stelle platziert. Der nächste Spieler wählt eine andere Kammer aus und fügt diese mit Hilfe eines Gangs an die erste. Die verbindenden Gänge dürfen bis zu fünf Felder lang sein. Auf diese Weise wird reihum fortgefahren, bis alle Kammern platziert sind.

Option 3: Ein Spieler baut das Dungeon

Hat ein Spieler viel Vorbereitungszeit zur Verfügung, so kann er das

Dungeon bereits vor Spielbeginn fertig stellen. Wenn dann die anderen Spieler erscheinen, kann das Spiel sofort losgehen. Dies ist die schnellste Bauoption, allerdings legt sie das Design des Dungeons in die Hände eines einzelnen Spielers. Weil dieser Spieler das Dungeon aufgebaut hat, nimmt er nicht am Würfelwurf für den Startspieler teil, sondern ist automatisch letzter Spieler.

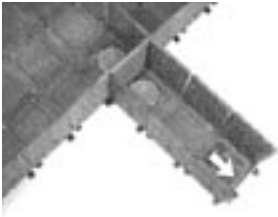
Eingang zum Dungeon

Unabhängig von der gewählten Bauoption muss jeder Spieler vor Spielbeginn noch einen Gang mit einer Länge von drei bis fünf Feldern platzieren, der einen Eingang zum Dungeon darstellt. Dieser Gang darf nur mit einer einzelnen Kammer verbunden sein.

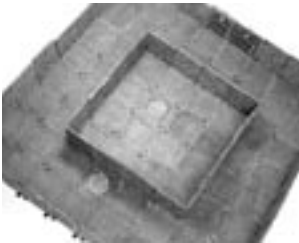
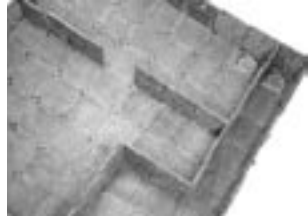
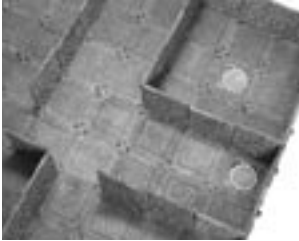
Verborgene Kammern und Gänge

Mit den 3D Dungeons-Bodenplatten gibt es nun auch verborgene Kammern und Gänge. Eine verborgene Kammer oder ein verborgener Gang ist immer durch Mauern vollständig vom Rest des Dungeons abgetrennt. Es führt also kein offensichtlicher Weg in diese Kammer oder den Gang hinein. Durch verborgene Kammern und Gänge können auch größere Teile eines Dungeons voneinander getrennt sein, wodurch das Dungeon zu einer größeren Herausforderung wird.

Eine verborgene Kammer wird normal mit Bodenplatten und Mauern aufgebaut. Beachte, dass dabei die Mauern die gesamte Kammer einschließen. Verborgene Kammern können auf normalem Wege nicht mehr betreten werden, sondern nur durch Teleportation. Platziere eine Teleportmarke (siehe



die Mauern den gesamten Gang einschließen. Üblicherweise führt dieser Gang zu einer Kammer, aber er kann genauso gut zu einem Eingang oder Ausgang führen. Platziere daher auch hier eine Teleportmarke im verborgenen Gang und die andere in einem Bereich des Dungeons, der von den Dungeons-Helden erreicht werden kann.



Sackgasse

Kammern und Gänge, die in Mauern oder im „Nichts“ enden, werden als Sackgassen bezeichnet. Es wird davon ausgegangen, dass sie an blockierendem Gelände angrenzen, so als wären sie von Mauern eingeschlossen. Dies gilt für alle Teile des Dungeons, selbst wenn einige Teile davon offensichtlich mit Mauern umgeben sind und andere nicht.

„Geländemarken“ weiter unten) in der verborgenen Kammer und eine an einer beliebigen anderen Stelle des Dungeons, die von den Dungeons-Helden erreicht werden kann. Die Teleportmarke, die in die verborgene Kammer führt, muss sich nicht zwingend in unmittelbarer Nähe der Kammer befinden.

Verborgene Gänge werden ebenso aufgebaut. Beachte, dass dabei



Abgründe erzeugen

Um beim Einsatz der 3D Dungeons-Bodenplatten einen Abgrund zu erzeugen, benötigst du schwarzes Papier. Schneide das Papier in Quadrate mit einer Kantenlänge zwischen 1,5 und 2 Zoll. Markiere die Quadrate mit einem X. Eine Figur darf sich nicht auf einen Abgrund bewegen, solange ihr dies nicht von Spezialfähigkeiten erlaubt wird. Dies so erzeugten Abgrund-Marken dürfen auf beliebigen Bodenplatten platziert werden, solange dadurch keine Gänge blockiert werden, die in die Kammer hineinführen.

Schritt 3: Spezielles Gelände, 3D-Gelände und Türen

Es stehen verschiedene Arten von Gelände zur Verfügung. Im 3D Dungeons-Starter Set sind dies Säulen und zwei verschiedene Arten von Türen. Zusätzlich zu diesem Gelände dürfen die Spieler Geländemarken aus dem Mage Knight-Dungeons Starter Set und dem Mage Knight-Dungeons Builder Kit, sowie die Verwunschenen Artefakte, die Dungeons-Einrichtungen und die Möbel aus dem Mage Knight-Dungeons Builder Kit verwendet werden.

Die Spieler einigen sich vor dem Spiel darauf, welche Geländearten und Türen eingesetzt werden dürfen und legen einen entsprechenden Geländepool an. Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler ein einzelnes Teil aus dem Geländepool und platziert es im Dungeon. Spezielles Gelände und Türen dürfen nicht in den Anfangsgängen der Spieler platziert werden bzw. Müssen mindestens 4 Felder von einer

Eingangs-Kammer entfernt sein. In einem Feld mit blockierendem Gelände darf keinerlei zusätzliches Gelände platziert werden.

Geländemarken

Eine Seite der Geländemarken (die sich im Mage Knight-Dungeons Starter Set, im Mage Knight-Dungeons-Pyramid Starter Set und im Mage Knight-Dungeons Builder Kit befinden) zeigt schwieriges Gelände oder Wasser-Gelände. Die andere Seite stellt eine spezielle Geländeart dar: Dunkles Gelände, Vortex, Teleport oder Treppe. Das auf der Marke abgebildete Gelände ersetzt das Gelände des Felds, auf dem sie platziert wird.

Teleport und Vortex haben den Aufdruck „1/t“. Der Einsatz der Teleport- oder Vortex-Bewegung ist optional. Das Betreten des Teleport-Geländes kostet 1 Bewegungspunkt und beendet die Aktivierung der Figur. In ihrem nächsten Spielzug kann sich die Figur auf ein beliebiges freies Teleport-Gelände teleportieren. Die Figur darf sich nicht auf ein Teleport-Gelände teleportieren, das besetzt ist. Die Teleportation verbraucht alle Bewegungspunkte der Figur.

Das Betreten des Vortex-Geländes kostet ebenfalls einen Bewegungspunkt und beendet die Aktivierung der Figur. Zu Beginn seines nächsten Spielzugs darf der Spieler dieser Figur sämtliche Figuren innerhalb von zwei Feldern um den Vortex in ein beliebiges anderes Feld in dieser Reichweite umstellen. Bei dieser besonderen Form der Bewegung sind keine Würfelwürfe für Lösungsversuche erforderlich.

Treppen können verwendet werden, um sich zwischen mehreren Dungeons-Ebenen zu bewegen, eignen sich aber am besten für Kampagnenspiele.

Türen

Es gibt zwei Arten von Türen: Holz- und Eisentüren. Wenn Holztüren geöffnet wurden, bleiben sie offen, während Eisentüren nach dem Hindurchtreten von selbst zufallen.

Eine Tür darf nur so platziert werden, dass sie zu beiden Seiten an eine Wand angrenzt.

Türen stellen ein Hindernis dar und blockieren die Schusslinie, wenn sie geschlossen sind. Das Öffnen einer Tür kostet 2 Bewegungspunkte. Holztüren können für 1 Bewegungspunkt auch wieder geschlossen werden.



Eine Tür kann zerstört und damit permanent geöffnet werden,

indem man sie mit Hilfe der normalen Nahkampfgewehre angreift. Holztüren verfügen über einen Verteidigungswert von 10, Eisentüren über einen Wert von 15.

Türen können auch im Fernkampf angegriffen werden, jedoch nur mit Hilfe der folgenden Spezialfähigkeiten: Magischer Schuss, Feuer/Blitz oder Schockwelle. Feuer/Blitz und Schockwelle wirken sich unter Umständen auch auf in der Nähe stehende Helden und Mage Spawn aus.

Wenn eine Tür einmal zerstört wurde, kann sie nie wieder geschlossen werden.

Möbel

Stühle und Tische gelten als bewegliches schwieriges Gelände. Sie können durch einen Feuer/Blitz- oder Schockwellen-Angriff zerstört werden. Feuer/Blitz und Schockwelle wirken sich unter Umständen auch auf in der Nähe stehende Helden und Mage Spawn aus. Stühle haben einen Verteidigungswert von 7, Tische einen Verteidigungswert von 10. Wenn ein Angriff mit Hilfe dieser Spezialfähigkeiten erfolgreich ist, entferne das entsprechende Artefakt vom Spielfeld und ersetze es durch eine Schwieriges Gelände-Marke im Falle eines Stuhls bzw. zwei Schwieriges Gelände-Marken im Falle eines Tisches. Die Gelände-Marken werden in den Feldern platziert, die vorher von dem Möbelstück eingenommen wurden.

Ein Stuhl kann von einem Helden aufgehoben werden, befindet sich jedoch niemals im selben Feld wie der Held.

Die Bewegungskosten des Helden erhöhen sich um +1 pro Feld. Während er den Stuhl trägt, darf

der Held die Spezialfähigkeiten Schnellschuss, Sturmangriff, Leichtfüßigkeit, Flinkheit, Überraschungsangriff, Tarnung und Rundumschlag nicht einsetzen.

Ein Tisch muss in einem 1 x 2 Muster auf zwei Felder gestellt werden. Er kann nicht diagonal platziert werden.

Ein Tisch kann von einem Helden aufgehoben werden, befindet sich jedoch niemals im selben Feld wie der Held.

Die Bewegungskosten des Helden erhöhen sich um +2 pro Feld. Während er den Tisch trägt, darf der Held die Spezialfähigkeiten Schnellschuss, Sturmangriff, Leichtfüßigkeit, Flinkheit, Überraschungsangriff, Tarnung und Rundumschlag nicht einsetzen.

Dungeons-Einrichtung

Es gibt zwei Arten von Dungeons-Einrichtungen: Steinsäulen und Allsehende Säulen. Die Säulen befinden sich im Mage Knight-Dungeons Artefakt Set.

Die Säule gilt als blockierendes Gelände. Die Figuren können sich nicht durch ein Feld bewegen, das von einer Säule eingenommen wird (auch nicht mit einer Flugbewegung). Die Säule darf nicht in einem Gang, einem Türdurchgang oder einem Eingang platziert werden. Sie darf niemals so platziert werden, dass sie den einzigen verbleibenden Weg blockiert.

Die Spezialfähigkeiten Überraschungsangriff, Tarnung und Unsichtbarkeit funktionieren nicht in einem Segment, in dem eine Allsehende Säule steht. Ein Diebstahl kann in einem Segment mit einer solchen Säule ebenfalls nicht

durchgeführt werden. Zusätzlich verwendet die Allsehende Säule alle Regeln der Steinsäule (siehe oben).

Verwunschene Artefakte

Die folgenden Artefakte werden als „verwunschene“ bezeichnet:



Todesuhr



Greifenthron



Drachentalar



Statue der Sharise



Schlangenstatue



Knochenbrunnen



Runenobelisk



Matriarchengötze



Kleiner Teich



Großer Teich

Anmerkungen zu den verwunschenen Artefakten

Der kleine Teich gilt als Wassergelände. Es kostet 3 Bewegungspunkte, ein Feld zu betreten, das von einem kleinen Teich bedeckt wird.

Der große Teich gilt als Wassergelände. Es kostet 3 Bewegungspunkte, ein Feld zu betreten, das von einem großen Teich bedeckt wird. Der große Teich nimmt 2 x 2 Felder ein.

Der Drachenaltar nimmt 1 x 2 Felder ein. Er kann nicht diagonal platziert werden.

Einsatz verwunschener Artefakte

Um ein verwünschenes Artefakt zu benutzen, muss der Held in einem angrenzenden Feld stehen und das Artefakt muss sich im Blickwinkel des Helden befinden. Es kostet 4 Bewegungspunkte, das Artefakt zu benutzen. Sobald das Artefakt benutzt wurde, endet die Aktivierungsphase des Helden.

Mit dem Benutzen des Artefaktes zieht der Spieler eine Artefaktmarke unter dem Artefakt hervor und erhält die Vor- bzw. Nachteile dieser Artefaktmarke.

Wenn die Marke einen Nahkampf anzeigt, verwendest du hierzu die Mage Knight-Dungeons-Regeln für Angriffe durch Objekte.

Einige der Artefaktmarken verleihen **besondere Fähigkeiten**.

Eine auf diese Weise verliehene Fähigkeit ist permanent - die Figur verliert diese besondere Fähigkeit niemals, egal wie viel Schaden sie erleidet. Lege die Marke am besten auf die Basis der Figur oder direkt daneben.

Ein Held kann immer nur eine dieser besonderen Fähigkeiten erhalten. Wenn er bereits über eine besondere Fähigkeit verfügt, wird diese durch die neue besondere Fähigkeit verdrängt (die alte Artefaktmarke wird in den Haufen ihrer Farbe zurückgemischt). Magische Gegenstände oder durch Drehung der Kampfscheibe erscheinende spezielle Fähigkeiten ersetzen die durch die Marke verliehene besondere Fähigkeit nicht. Erst wenn eine Figur ausgeschaltet und als Verlust vom Spielfeld genommen wird, verliert sie die besondere Fähigkeit.

Bei optionalen Fähigkeiten hat der Held immer die Wahl, ob er sie einsetzen möchte oder nicht.

Wenn die Artefaktmarke einen Gegenstand darstellt, verwende die normalen Regeln für Gegenstände aus Mage Knight-Dungeons. Der Gegenstand muss der Figur zu Beginn jedes Spielzugs neu zugeordnet werden.

Alle Marken, die keine Gegenstände oder besondere Fähigkeiten verleihen, müssen sofort eingesetzt werden. Danach werden sie in den Haufen ihrer Farbe zurückgemischt.

Selbst wenn eine Marke einen

Helden nicht beeinflusst (zum Beispiel eine Heilung bei einem unverletzten Helden), gilt sie trotzdem als benutzt und wird in ihren Haufen zurückgemischt.

Einige Marken erfordern, dass Gegenstände, Helden oder Mage Spawn im Dungeon platziert werden. Diese werden so nah wie möglich auf die freien Feldern bei dem Helden gesetzt, der das Artefakt benutzt hat. In Mehrpersonen-Spielen werden alle erscheinenden Mage Spawn sofort mit einer Bewegungsmarke versehen.

Verwende die Standard-Regeln zur Platzierung von Mage Spawn aus dem Mage Knight Dungeons-Regelbuch.

Artefaktmarken

Jedes Artefakt weist eine bestimmte Anzahl an Artefaktmarken („Artifact Token“) auf.

Diese Anzahl an Artefaktmarken wird dem einzelnen Artefakt zugeordnet, indem die Artefaktmarken mit der Seite „Artifact Token“ nach oben **unter** das entsprechende Artefakt gelegt werden.

Auf der Artefaktmarke sind Werte angegeben, durch die ein Held Vor- oder Nachteile bekommt. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die durch die Farben gelb (schwach), blau (Standard) und rot (stark) repräsentiert werden.

Sortiere die Marken zunächst nach ihrer Farbe in drei verschiedene Haufen. Drehe danach alle Marken auf die Seite „Artifact Token“ und mische die einzelnen Haufen gut durch. Achte dabei darauf, dass du die verschiedenen Haufen nicht durcheinander bringst!

Auf der Rückseite eines Artefakts

steht, wie viele Artefaktmarken welchen Schwierigkeitsgrades das Artefakt erhält. Lege nun die entsprechenden Artefaktmarken unter das Artefakt.



Artefaktregeln

Nur Helden, die im Heldenteam eines Spielers enthalten sind, können Artefakte benutzen.

Ein Artefakt kann pro Aktivierungsphase eines Helden nur einmal benutzt werden.

Artefakte können nicht angegriffen, zerstört, beschädigt oder bewegt werden.

Alle von einem Artefakt bedeckten Spielfelder gelten als schwieriges Gelände. Ein solches Feld zu betreten kostet 2 Bewegungspunkte.

Eine Figur darf ihre Bewegung in der Regel nicht in einem Feld beenden, in dem ein Artefakt steht.

Spezielle Regeln können diese allgemeinen Regeln ergänzen oder ersetzen.

Helden-Teams

Beim Einsatz der 3D Dungeons-Bodenplatten wird anstelle des „Schritt 1: Auswahl der Helden“ aus den Standardregeln der unten aufgeführte „Schritt 1: Auswahl des Helden-Teams“ durchgeführt und der „Schritt 3: Platzieren der Schatztruhen“ der Standardregeln durch den unten

aufgeführten „Schritt 3: Platzieren der Schatztruhen (3D Dungeons)“ ersetzt. Abschließend wird anstelle des „Schritt 6: Auswahl von Eingang und Ausgang“ der Fortgeschrittenen-Regeln der unten aufgeführte „Schritt 6: Auswahl von Eingangs- und Ausgangs-Feldern“ verwendet.

Schritt 1: Auswahl des Helden-Teams

Ein Standard-Helden-Team besteht aus einer Gruppe von üblicherweise vier Dungeons-Helden, deren Gesamtpunktwert 100 Punkte nicht überschreiten darf. Die Punktwerte befinden sich auf den Aufklebern unter den Kampfscheiben der Helden.

Helden dürfen das Spiel auf Stufe 1 oder 2 beginnen.

Alle Helden sind einmalig - ein Dungeons-Team kann also jeden Helden nur einmal enthalten.

Du kannst dir natürlich auch ein Dungeons-Team mit einem höheren Punktwert zusammenstellen, aber ein Spiel mit größeren Teams dauert auch länger.

Weisen eure Dungeons-Teams einen höheren Gesamtpunktwert als 100 Punkte auf, so muss jeder Spieler für jeden zusätzlichen Punkt in seinem Team eine zusätzliche Bodenplatte zum Konstruktionspool des Dungeons hinzufügen. Bei einem 200 Punkte-Dungeons-Spiel müsste also jeder Spieler 200 Bodenplatten beisteuern.

Schritt 3: Platzieren der Schatztruhen (3D DUNGEONS)

Jeder Spieler legt eine Anzahl Schatztruhen in den Schatztruhenpool, die der Anzahl

Dungeons-Helden bzw. Figuren in seinem Helden-Team entspricht.

Der Startspieler nimmt eine geschlossene Schatztruhe aus dem Pool, dreht den Schatzanzeiger mehrmals herum und stellt die Truhe in die Zentralkammer (siehe „Was ist ein Gang und was eine Kammer?“ weiter oben). Der nächste Spieler wählt eine Schatztruhe aus dem Pool, dreht den Schatzanzeiger mehrmals herum und stellt die Truhe in eine beliebige andere Kammer, und so weiter.

In einem 100 Punkte-Spiel darf jeder Spieler nur zwei Schatztruhen platzieren. Bei Dungeons mit einer Größe von über 100 Bodenplatten platziert jeder Spieler für jede zusätzlichen 50 Bodenplatten (auf die nächsten 50 aufgerundet) eine weitere Schatztruhe. In einem Dungeon aus 200 Bodenplatten müsste also jeder Spieler vier Schatztruhen platzieren.

Vor Spielbeginn können sich die Spieler darauf einigen, mehr oder weniger Schatztruhen im Dungeon zu platzieren. Eine Erhöhung der Anzahl an Schatztruhen erhöht gleichzeitig die Spieldauer.

Schritt 6: Auswahl von Eingangs- und Ausgangs-Feldern

Der Startspieler wählt für sein Helden-Team einen Gang aus, der ihm als Eingang dienen soll und legt einen farbigen Pfeil an die Stelle des Eingangs. Der nächste Spieler nimmt den anderen Pfeil dieser Farbe und legt damit einen Ausgang für das Team des Startspielers fest. Dieser kann neben jedem beliebigen Feld an der Außenseite des Dungeons platziert werden - es muss sich nicht zwingend ein Gangfeld sein.

Die Auswahl der Eingangs- und Ausgangs-Felder wird von den verbleibenden Spielern wie oben aufgeführt fortgesetzt.

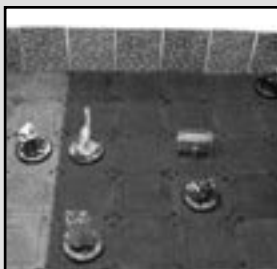
Es ist erlaubt, den Ausgang eines anderen Spielers als eigenen Eingang auszuwählen. In Spielen mit kleinen Dungeons (100 Bodenplatten) wird dies sogar ausdrücklich empfohlen.

Deutsche Übersetzung ©2003
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Neuregelung des Auslösens von Schatzfallen

Die 3D Dungeons-Bodenplatten funktionieren etwas anders als die Dungeons-Bodenpläne oder die Dungeons-Sektionen des normalen Mage Knight-Dungeons, was sich auch auf die Regelung der Schatzfallen auswirkt. Ersetzte den Absatz über Fallen mit der Bezeichnung „T“ in den Standard-Regeln durch den folgenden Absatz:

Ein T bedeutet, dass die Falle einen flächendeckenden Angriff durchführt, der alle Helden und Mage Spawn innerhalb von zwei Feldern um die Schatztruhe betrifft, als ob die Falle eine Gaswolke oder eine Explosion auslöst hat. Dieser Angriff erfordert keine Schusslinie. Der Angriffswurf



wird vom nächsten Mitspieler durchgeführt. Der Angriffswert der Falle wird hinzuaddiert und mit den Verteidigungswerten aller Helden und Mage Spawn im Umkreis von zwei Feldern um die Schatztruhe verglichen. Jede getroffene Figur erleidet den bei der Falle aufgeführten Schaden.

Alle anderen Fallen-Regeln bleiben erhalten.

WIZKIDS