

MAGE KNIGHT™

3D Dungeons Trap Pack Rules

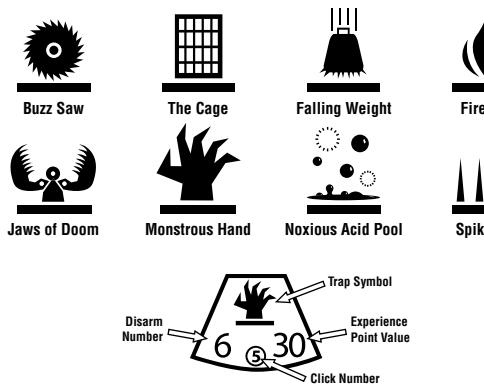
English

Mage Knight 3D Dungeons Traps Rules

When playing with Mage Knight™ 3D Dungeons squares, players can use special squares with traps that include traps. These pieces are called trap squares. Trap squares add an extra challenge to the Mage Knight Dungeons game by giving the dungeon itself a means of dealing damage to intrepid Heroes. Trap figures represent the physical manifestations of the traps, and are placed on trap squares when the traps are triggered.

The Trap Dial

The trap dial is a rotating dial similar to a combat dial on a Mage Knight figure. Each click of the trap dial either is clear, indicating no trap, or includes a click number, trap symbol, disarm number, and experience point value for the trap. When a trap is exposed, consult the "Trap Descriptions" section below to determine its effect. If there is no trap, then the square is considered clear terrain and may be passed through normally after it is revealed.



General Trap Rules

Mage Spawn (from the Mage Spawn pool) and wandering monster tokens do not trigger traps.

Traps that have not been triggered act as hindering terrain for purposes of movement. (It costs 2 speed points to move Mage Spawn [from the Mage Spawn pool] and wandering monster tokens through hindering terrain.)

Treasure chests and wandering monster tokens may not begin the game on a trap square.

The red celophane viewer that comes in the Trap Pack allows players to view the results of an exposed trap.

Place the Traps

Set the trap dial on each trap square to the starting position (?).

Each player then places traps into the Trap pool. Each player may place up to one trap per 50 3D Dungeons squares being used to build the dungeon. For example, a dungeon created using 200 squares allows each player to place up to four traps into the Trap pool, whereas a dungeon created using 500 squares allows each player to place up to ten traps into the Trap pool.

Place all traps in the dungeon. Before the game begins, players may agree to increase or decrease the number of traps placed in the dungeon. Adding more traps makes the game more challenging and increases the length of the game.

Insert trap squares during dungeon construction. Traps must be placed five or more squares apart. Traps may not be placed in any hallway that leads to a dead end, and must be placed a minimum of five squares from the entrance to any hallway that leads to a dead end. (See "Dead Ends" in the Mage Knight 3D Dungeons rules.)

Try These Other Mage Knight Dungeons Products:

- Dungeons: Pyramid Starter Set
- Dungeons: Pyramid Booster Pack
- Dungeons: Dragon's Gate Booster Pack
- Dungeons Artifacts Set 1
- Dungeons Artifacts Set 2
- Dungeons Heroic Quests: Magestone Mines
- Dungeons Heroic Quests: The Citadel

Exposing and Triggering Traps

Exposing a trap is an action a Hero can take to see what a trap is, without suffering the effects of the trap. Triggering a trap means that your Hero suffers the effects of the trap.

Exposing Traps

Traps are concealed until a Hero exposes (or triggers) them. A Hero must be in a square adjacent to a trap, and the trap must be within its front arc; no speed points are required to expose it. The player exposes the trap by rolling 1 six-sided die and clicking the trap dial a number of clicks counterclockwise equal to the result. Use a coin or similar tool to dial the trap.

The trap dial is printed so that it can be read only when the colored filter is placed over it. The player whose Hero exposes the trap places the filter over the trap dial to see if there is a trap and what it is. Only the player whose Hero exposes a trap may investigate the trap using the colored filter.

If a trap appears on the dial, it must successfully be disarmed before any figure may move safely through the trap square.

Hint

When you expose a trap, keep its identity a secret until you or your opponent sets it off—especially when the trap square is harmless. You may be able to use that knowledge to your advantage by keeping an opponent away from an area because he or she believes there's a trap there that was too difficult for you to attempt to disarm. Later in the game, you can run through that square freely—much to the surprise of your opponent or opponents!

Triggering Traps

If a Hero moves through an armed trap square, the trap is triggered. The trap also triggers if a Hero fails to disarm it successfully.

Triggering a trap ends a Hero's movement and activation.

When a Hero triggers a trap, expose the trap as indicated in "Exposing Traps," above. The Hero then suffers the effect of the trap. Once a trap has been triggered, any player may investigate the trap using the colored filter.

The trap that appears is indicated by the trap symbol on the dial. Consult the "Trap Descriptions" section below for trap effects information. To represent the triggered trap, place the appropriate trap figure on the trap square.

If a player's Hero moves diagonally through two squares that are both adjacent to a trap, that player rolls 1 six-sided die. On a roll of 1, 2, or 3, the Hero has triggered the trap and suffers its effect after the character has moved diagonally into the square adjacent to the trap. On a roll of 4, 5, or 6, the trap is not triggered and the Hero may continue to move normally. (See illustration.)

Special Abilities and Triggering Traps

Some special abilities affect the way characters interact with traps, either preventing Heroes from triggering them or helping to safely trigger them. These special abilities and their effects are explained either here or in the "Trap Descriptions" section, below.

Magic Levitation and Flight: Heroes who are the target of Magic Levitation or who are using Flight may move through trap squares without triggering them. If a Hero that is the target of Magic Levitation or who is using Flight ends its movement in a trap square, however, it triggers the trap or is targeted by the trap if the trap has already been triggered but not disarmed.

Nimble: A Hero with Nimble may move diagonally through squares directly adjacent to trap squares without having to roll to see if the trap is triggered.

Shockwave: A trap may be the target of a Shockwave attack. Traps have a defense value of 12. If a Shockwave attack succeeds against a trap, the trap is triggered.

Disarming Traps

A Hero must be in a square adjacent to a trap and have the trap in its front arc to attempt to disarm it. A Hero may disarm the trap quickly or slowly.

Some traps have a variable disarm value, indicated by a "+" after the disarm number (for example, 6+). When a Hero spends speed points to disarm this trap, determine the disarm value by rolling 1 six-sided die and adding the result to the value on the trap dial. The sum of the base disarm value and the roll of the die is this trap's revised disarm value for the rest of the game.

Certain special abilities can affect disarming a trap. See the Mage Knight Dungeons Special Abilities Card for information on the Stealth, Nimble, Sneak Attack, and Dodge special abilities.

Disarming a Trap Quickly

To disarm a trap quickly, a Hero spends 3 speed points and the Hero's player rolls 2 six-sided dice, adding the results. If the total is equal to or greater than the disarm value, the trap has been disarmed. If the total is less than the disarm value, the trap is triggered.

Disarming a Trap Slowly

To disarm the trap slowly, the Hero spends 6 speed points; the Hero's player uses the rules for disarming the trap quickly, adding 2 to the dice roll result.

Results of Disarming a Trap

If the disarm roll is successful, the trap is disarmed. The player who disarmed the trap receives a number of experience points equal to the value listed on the trap, and should then click the trap to the "disarmed" position (A). A player receives the experience value for a trap only if one of his or her Heroes successfully disarms it.

If a Hero fails to disarm a trap, the trap is triggered. Place the trap figure on the trap square and announce the trap to all players. Consult the "Trap Descriptions" section below to determine the effects of the triggered trap.

Trap Descriptions



Buzz Saw

When a figure triggers the Buzz Saw, roll 1 six-sided die. The number rolled is the number of clicks of damage the Buzz Saw inflicts on the figure that triggered it. Once triggered, the Buzz Saw inflicts 1d6 of damage to any figure that moves through the square containing this trap (the player who controls the target figure rolls the die). Toughness and Invulnerability reduce this damage normally. Treat this square as hindering terrain once the Buzz Saw is triggered.



The Cage

The Cage imprisons the triggering figure in the trap square (even if the Hero who triggered it was in an adjacent square). A figure imprisoned in the Cage is considered removed from play. An imprisoned figure may be rescued by any other figure that successfully unlocks the Cage by disarming it using the trap's disarm number. If the disarm attempt fails, the Cage remains locked and the imprisoned figure remains out of play. Once the Cage is successfully disarmed, the imprisoned figure is rescued and returned to play by its controlling player in any square adjacent to the trap square. The Cage acts as hindering terrain once it is triggered and remains in play as hindering terrain once disarmed.



Falling Weight

Falling Weight automatically hits the figure that triggered it for 3 clicks of damage. This damage may be avoided with Dodge or reduced by Toughness or Invulnerability. Falling Weight acts as hindering terrain once it is triggered. Triggering a trap ends a Hero's movement and activation.



Fire Jets

Fire Jets inflict 1 click of damage on any figure that triggers it, moves through, or ends its movement in the square containing this trap once it is triggered. Toughness and Invulnerability do not reduce this damage. Once Fire Jets is triggered, treat this square as hindering terrain.



Jaws of Doom

When triggered, the Jaws of Doom attacks. The Jaws of Doom has a 360-degree front arc, a 4 speed value, a 10 attack value with the Sweep special ability, a 14 defense value with Toughness, and a 2 damage value. The Jaws of Doom may not use its speed to move. Figures may counterattack the Jaws of Doom normally. If a figure fails to damage the Jaws of Doom with a counterattack, remove the Jaws of Doom trap figure from play. The trap may now be disarmed as normal. If it is not disarmed, any figure may again trigger the Jaws (either by ending movement on the trap square, passing through the trap square, or by failing to disarm it). Delivering damage to the Jaws of Doom in a counterattack successfully disarms the trap but gains the Hero no experience points.



Monstrous Hand

The Monstrous Hand reduces the speed value of any figure adjacent to it by 4, to a minimum of 0. Treat the Monstrous Hand as an opposing figure with a 360-degree front arc for breakaway purposes, but the figure breaks away only on a roll of 6 on a six-sided die. Figures adjacent to the Monstrous Hand cannot make counterattacks. Once triggered, the Monstrous Hand must successfully be disarmed in order to be removed from play. A Monstrous Hand has a disarm value of 10. The roll to disarm the Monstrous Hand is a standard disarm roll, so the Hero may disarm quickly or slowly, or use special abilities to modify the roll.



Noxious Acid Pool

Any figure that triggers this trap or starts the turn in the same square as this trap or any adjacent square takes 2 clicks of damage. Any figure that passes through this square or any adjacent square takes 1 click of damage upon entering the square. Toughness and Invulnerability reduce this damage.



Spiked Pit

The Spiked Pit deals 2 clicks of damage to the figure that triggered the trap or to any figure that enters the trap square without spending 4 movement points to safely pass through it. This damage may be reduced by Toughness or Invulnerability.



X

This square has no trap; consider it to be clear terrain for the rest of the game; that is, it does not impede movement in any way.

Español

Mage Knight 3D Dungeons Reglamento para trampas

Revelar una trampa es una acción que un Héroe puede llevar a cabo para ver qué es una trampa, sin sufrir los efectos de la misma. Disparar una trampa significa que tu Héroe sufre los efectos de la trampa.

Revelando las trampas

Al jugar con casillas de Mage Knight™ 3D Dungeons, los jugadores pueden utilizar casillas especiales con díales que incluyen trampas. Estas piezas se llaman casillas de trampas. Las casillas de trampas incluyen un desafío adicional a una partida de Mage Knight Dungeons dando al mismo dungeon medios de infijir daño a los intrépidos Héroes. Las miniaturas de trampas representan la manifestación física de las trampas, y se colocan en las casillas de trampas cuando las trampas se disparan.

El dial de trampa

El dial de trampa es un dial giratorio similar al dial de combate de una miniatura de Mage Knight. Cada click del dial de trampa está o despejado, lo que indica que no hay trampa, o incluye un número de clicks, símbolo de trampa, número de desactivación de la trampa y valor en puntos de experiencia de la trampa. Cuando se descubre una trampa, consulta la sección "Descripciones de las trampas" más adelante para determinar sus efectos. Si no hay trampas, entonces se considera que la casilla es terreno despejado y puede pasarse a través de ella normalmente una vez haya sido revelada.

Si el dial de trampa está impreso de modo que sólo pueda leerse cuando se coloca el filtro de color sobre él. El jugador cuyo Héroe ha revelado la trampa coloca el filtro sobre ella para ver si hay una trampa y cuál es. Sólo el jugador cuyo Héroe ha revelado la trampa puede investigar la trampa utilizando el filtro de color.

Si aparece una trampa en el dial, debe ser desarmada con éxito antes de que cualquier miniatura pueda moverse con seguridad a través de la casilla de trampa. Si un Héroe se mueve a través de una casilla de trampa armada, la trampa se dispara. La trampa también se dispara si un Héroe fracasa al intentar desarmarla.

Truco estratégico

Cuando revelas una trampa, mantén en secreto su identidad hasta que tú o tu oponente la dispare—especialmente cuando la casilla de trampa sea inofensiva. Puedes que te sea posible utilizar ese conocimiento a tu favor haciendo que un oponente se aleje de un área porque crea que hay una trampa que era demasiado difícil para que pudiera desactivarla. (Más tarde, durante la partida, puedes correr por esa casilla libremente, para sorprender a tus oponentes!)

Disparando las trampas

Disparar una trampa finaliza la acción y el movimiento de un Héroe.

Cuando un Héroe dispara una trampa, revela la trampa como ya se indicó en "Revelando las trampas". El Héroe sufre entonces el efecto de la trampa. Una vez se ha disparado una trampa, cualquier jugador puede investigarla utilizando el filtro de color.

La trampa que aparece se indica por el símbolo del dial. Consulta la sección "Descripciones de las trampas" más adelante para conocer sus efectos. Para representar a la trampa disparada, coloca la adecuada miniatura de trampa sobre la casilla de la trampa.

Si un Héroe que se mueve diagonalmente a través de dos casillas adyacentes a una trampa, ese jugador tira 1 dado de seis caras. Con un resultado de 1, 2, 3 o 4, el Héroe ha disparado la trampa y sufre sus efectos después de que haya movido diagonalmente a la casilla adyacente a la trampa. Con un resultado de 5, 6 o 7, la trampa no se ha disparado y el Héroe sigue moviendo normalmente.

Habilidades especiales y la activación de las trampas

Algunas habilidades especiales afectan cómo interactúan los personajes con las trampas, o impidiendo que las activen o ayudándolas a dispararlas con éxito. Estas habilidades especiales y sus efectos se explican o aquí o en la sección de "Descripciones de las trampas", más adelante.

Mano monstruosa: Los Mandíbulas de condensación atacan al ser activadas. Las Mandíbulas de condensación tienen un arco frontal de 360 grados, un valor de velocidad de 4, un valor de ataque de 10, con la habilidad especial de Barrido, un valor de defensa de 14 con la habilidad especial de Resistencia y un valor de daño de 2. Las Mandíbulas de condensación no reducen su velocidad por Resistencia o Invulnerabilidad. El Peso actúa como terreno obstaculizado una vez se ha disparado.

Chorro de fuego: Los Chorros de fuego infilgan 1 click de daño a cualquier miniatura que lo dispare. Una vez se ha disparado el chorro de fuego, esta casilla se considera terreno obstaculizado una vez se ha disparado.

Mandíbulas de condensación: Las Mandíbulas de condensación atacan al ser activadas. Las Mandíbulas de condensación tienen un arco frontal de 360 grados, un valor de velocidad de 4, un valor de ataque de 10, con la habilidad especial de Barrido, un valor de defensa de 14 con la habilidad especial de Resistencia y un valor de daño de 2. Las Mandíbulas de condensación no reducen su velocidad por Resistencia o Invulnerabilidad. El Peso actúa como terreno obstaculizado una vez se ha disparado.

Mano monstruosa: La mano monstruosa reduce el valor de velocidad de cualquier miniatura que esté a ella en 4, para un mínimo de 0. Se considera la mano monstruosa como una miniatura enemiga con un arco delantero de 360 grados para las separaciones, pero la miniatura que está utilizando Vuelo finaliza su movimiento en una trampa, no obstante, dispara la trampa o es el objetivo de la trampa si ya se ha disparado pero no desactivada.

Ola de choque: Una trampa puede ser el objetivo de un ataque de Ola de choque. Las trampas tienen un valor de Defensa de 12, si un ataque con Ola de choque tiene éxito contra una trampa, la trampa es activada.

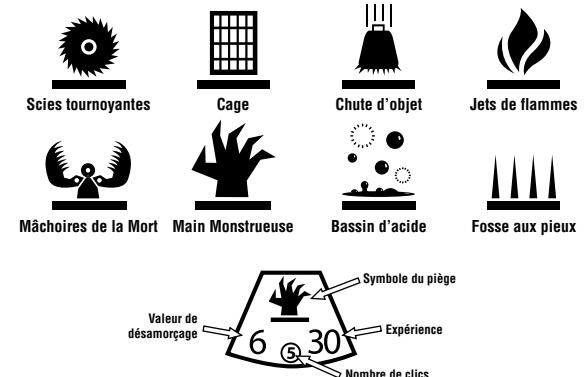
Français

Règles de Pièges de Mage Knight 3D Dungeons

Lorsque vous jouez avec les dalles Mage Knight™ 3D Dungeons, les joueurs peuvent utiliser des dalles spéciales qui contiennent des pièges. Ces sont les *dalles piégées*. Les pièges ajoutent un nouveau défi à vos parties de Mage Knight Dungeons en donnant au donjon lui-même les moyens de se défendre contre les intrépides Héros. Les figurines de pièges représentent les manifestations physiques des pièges et sont placées sur les cases piégées lorsque les pièges sont déclenchés.

Le disque du piège

Le disque du piège est un disque rotatif similaire au disque de combat d'une figurine Mage Knight. Chaque élément du disque de piège indique la présence d'un piège ou non. Les informations d'un piège sont les suivantes : numéro de clic, symbole du piège, valeur de déclenchement et valeur en points d'expérience. Lorsqu'un piège est déclenché, consultez le chapitre "Descriptions des pièges" ci-après pour en déterminer les effets. Si n'y a pas de piège, la case est considérée comme étant du terrain dégagé et peut être traversée normalement.



Règles générales

Tous les créatures de la réserve de créatures et les jetons de monstres errants ne déclenchent pas les pièges.

Les pièges qui n'ont pas été découverts sont considérés comme du terrain gênant en ce qui concerne les mouvements. (Déplacer une créature de la réserve de créatures ou les jetons de monstres errants au travers d'un terrain gênant coûte 2 points de vitesse).

Tous les jetons de monstres errants ne peuvent pas commencer le jeu sur une case piégée.

Le décodeur en célophone rouge fourni dans les starters permet aux joueurs de lire les informations concernant le piège découvert.

Placer les Pièges

Placez le disque de chaque piège sur sa position de départ (?).

Chaque joueur place les pièges dans la réserve des pièges. Chaque joueur peut placer jusqu'à un piège pour 50 dalles 3D Dungeons utilisées pour construire le donjon. Par exemple, un donjon créé avec 200 dalles permet à chaque joueur de placer jusqu'à 4 pièges dans la réserve, alors qu'un donjon de 500 dalles permet de placer jusqu'à 10 pièges dans la réserve.

Placer tous les pièges dans le donjon. Avant que la partie ne commence, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour augmenter ou diminuer le nombre de pièges placés dans le donjon. Un nombre de pièges plus important, augmente la difficulté du jeu et allongera la durée des parties.

Placez les pièges pendant la construction du donjon. Les pièges doivent être distants entre eux d'au moins cinq cases. Les pièges ne peuvent pas être placés dans les corridors qui mènent à des culs-de-sac, et doivent être placés à un minimum de 5 cases de l'entrée d'un corridor menant à un cul-de-sac. (Voir "Culs-de-sac" dans les règles de Mage Knight 3D Dungeons).

Découvrir et déclencher les Pièges

Découvrir un piège est une action qu'un Héros peut effectuer pour voir de quel piège il s'agit, sans en subir les effets. Déclencher un piège signifie que votre Héros en subit les effets.

Découvrir les Pièges

Tous les pièges sont cachés jusqu'à ce que les Héros les découvrent (ou les déclenchent). Un Héros doit être adjacent à un piège et il doit le voir dans son arc frontal pour le découvrir. Cette action ne coûte aucun point de vitesse. Le joueur doit alors lancer 1 dé et tourner le disque du piège, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, du nombre de clics indiqué par le dé. Utilisez les 50 ou un autre outil pour tourner le disque.

Les informations du piège ne sont visibles qu'à l'aide du décodeur en célophone rouge. Le joueur dont le Héros découvre le piège place le filtre au-dessus du disque pour voir de quel piège il s'agit. Seul le joueur dont le Héros découvre le piège peut lire les informations.

Si un piège apparaît, il doit être déclenché avec succès pour qu'une figurine puisse traverser la case en toute sécurité. Si un Héros traverse une case contenant un piège armé, il se déclenche. Le piège se déclenche également si un Héros rate sa tentative de déclenchement.

Astuce

Quand vous découvrez un piège, gardez le secret jusqu'à ce que vous ou votre adversaire le déclenchez; surtout si le piège est inoffensif. Vous pouvez utiliser cette connaissance à votre avantage en gardant votre adversaire à distance de cette zone car il peut croire que le piège est trop difficile à déclencher. Vous pourrez plus tard, traverser cette case sans souci à la grande surprise de votre ou vos adversaires !

Déclencher les Pièges

Déclencher un piège met fin au mouvement et à l'activation d'un Héros.

Lorsqu'un Héros déclenche un piège, suivez les indications du paragraphe précédent. Le Héros subi alors les effets du piège. Une fois qu'un piège est déclenché, n'importe quel joueur peut lire les informations à l'aide du décodeur en célophone rouge.

Le piège est représenté par un symbole sur le disque. Consultez la section "Description des Pièges" pour en savoir plus. Pour représenter le piège déclenché, placez la figurine appropriée sur la case du piège.

Si le Héros d'un joueur se déplace en diagonale entre deux cases qui sont toutes deux adjacentes à un piège, le joueur lance 1 dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le Héros a déclenché le piège est en subit les effets après que le personnage se soit déplacé diagonalement dans une case adjacente au piège. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le piège n'est pas déclenché et le Héros peut continuer son déplacement.

Capacités Spéciales et Déclenchement des Pièges

Certaines capacités spéciales peuvent affecter les pièges soit en permettant aux Héros de ne pas les déclencher ou en les aidant à les déclencher. Ces capacités spéciales sont décrites ci-dessous :

- Lévitation Magique et Vol** : les Héros qui sont la cible de Lévitation Magique ou qui volent peuvent traverser des cases piégées sans les déclencher. Cependant, si un Héros cible de Lévitation Magique ou qui voile termine son mouvement sur une case piégée, il le déclenche sans pouvoir le déclencher.
- Agile** : un Héros avec Agilité peut se déplacer en diagonale entre des cases directement adjacentes à des pièges sans avoir à lancer de dé pour voir s'il déclenche le piège.
- Onde de Choc** : une attaque par Onde de Choc peut viser un piège. Les pièges ont une valeur de défense de 12. Si l'attaque réussie, le piège se déclenche.

Désamorcer les Pièges

Un Héros doit être adjacent et avoir le pied dans son arc frontal pour pouvoir tenter de le désamorcer. Un Héros peut tenir un désamorceur lent ou rapide.

Certains pièges possèdent une valeur de désamorçage variable indiquée par un "+" ou "-" après la valeur de désamorçage (6+, par exemple). Lorsqu'un Héros dépense des points de vitesse pour désamorcer ce piège, déterminez la difficulté en lançant un dé dont le résultat est ajouté à la valeur imprimée sur le disque. Ce total représente la valeur de désamorçage du piège pour le restant de la partie.

Certaines capacités spéciales peuvent affecter les tentatives de désamorçage. Référez-vous à la Table des Capacités Spéciales de Mage Knight Dungeons pour plus d'informations sur les capacités spéciales Discretion, Agile, Attaque Sournoise et Esquive.

Désamorçage rapide d'un piège

Pour désamorcer rapidement un piège, un Héros dépense 3 points de vitesse et le joueur lance 2 dés, ajoutant les résultats. Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de désamorçage, le piège est désamorcé. Si le total est inférieur, le piège se déclenche.

Désamorçage lent d'un piège

Pour désamorcer lentement un piège, le Héros dépense 6 points de vitesse : le joueur utilise les mêmes règles que précédemment, ajoutant 2 au résultat du jet de dés.

Résultats du désamorçage d'un piège

Si le jet de désamorçage est réussi, le piège est désamorcé. Le joueur qui a désamorcé le piège reçoit un nombre de points d'expérience égal à la valeur imprimée sur le piège et doit alors tourner le disque du piège sur la position "Désamorcé". Un joueur ne reçoit de points d'expérience que si un des Héros a désamorcé le piège avec succès.

Si un Héros rate sa tentative de désamorçage, le piège se déclenche. Placez la figurine du piège sur la case et décrivez le piège aux autres joueurs. Consultez la section suivante "Descriptions des Pièges" pour en déterminer les effets.

Descriptions des Pièges

Scies tournantes

Lorsqu'une figurine déclenche les Scies tournantes, lancez 1 dé. Le résultat est le nombre de clics de dégâts infligés à la figurine qui a déclenché le piège. Une fois déclenché, les Scies Tournantes infligent 1d6 clics de dégâts à toute figurine traversant cette case (c'est le joueur qui contrôle la figurine qui lance le dé), Résistance et Invulnérabilité réduisent normalement les dégâts. Traitez cette case comme un terrain gênant une fois que les Scies tournantes sont déclenchées.

Cage

La cage emprisonne la figurine sur la case du piège (même si le Héros qui l'a déclenché se trouve sur une case adjacente). Une figurine emprisonnée peut être délivrée par toute figurine qui réussit à crocheter la serrure (le niveau de déclenchement du piège). Si le crocheton échoue, la figurine reste emprisonnée et est considérée comme hors-jeu. Une fois la cage crochétée, la figurine est libérée et est remise en jeu de façon normale dans n'importe quelle case adjacente à celle du piège. La cage est considérée comme du terrain gênant, une fois déclenchée et reste un piège déclenché.

Chute d'objet

La figurine qui déclenche ce piège encaisse automatiquement 3 clics de dégâts. Ces dégâts peuvent être évités avec Esquive ou réduit avec Résistance et Invulnérabilité. Cette case est considérée comme terrain gênant une fois que le piège déclenche.

Jets de flammes

Les jets de flammes infligent 1 clic de dégât à toute figurine qui les déclenche, traverse la case où y termine son mouvement une fois que le piège est déclenché. Résistance et Invulnérabilité ne réduisent pas ces dégâts. Une fois ce piège déclenché, traitez cette case comme un terrain gênant.

Mâchoires de la Mort

Les Mâchoires de la Mort attaquent une fois le piège déclenché. Les Mâchoires de la Mort entrent un arc frontal de 360°, une valeur de vitesse de 4, une valeur d'attaque de 10 avec la capacité spéciale Barrière, une valeur de défense de 14 avec Résistance et infligent 2 clics de dégâts. Les Mâchoires de la mort n'utilisent pas leur vitesse pour se déplacer. Les figurines peuvent contre-attaquer normalement contre les Mâchoires de la Mort. Si lors d'une contre-attaque, une figurine ne cause aucun dégât aux Mâchoires de la Mort, retire la figurine des Mâchoires du jeu. Le piège peut être désamorcé normalement maintenant. Si le piège n'est pas désamorcé, n'importe quelle figurine peut à nouveau déclencher les Mâchoires de la Mort (soit en terminant son mouvement sur la case piégée, en passant au travers de cette case ou en échouant le désamorçage). Causer des dégâts lors d'une contre-attaque aux Mâchoires de la Mort déclenche le piège, mais le Héros ne gagne pas de points d'expérience.

Chute d'acide

Toute figurine qui déclenche le piège ou qui débute son tour sur la même case que ce piège ou sur une case adjacente encaisse 2 clics de dégâts. Toute figurine qui traverse cette case ou n'importe quelle case adjacente à ce piège encaisse 1 clic de dégâts. C'est un dégât de capacité spéciale.

Bassin d'acide

Toute figurine qui déclenche le piège ou qui débute son tour sur la même case que ce piège ou sur une case adjacente encaisse 2 clics de dégâts. Toute figurine qui traverse cette case ou n'importe quelle case adjacente à ce piège encaisse 1 clic de dégâts. C'est un dégât de capacité spéciale.

Fosse aux pieux

La fosse aux pieux cause 2 clics de dégâts à la figurine qui déclenche le piège ou à toute figurine qui pénètre sur la case sans dépasser 4 points de vitesse pour passer prudemment au travers. Ces dégâts peuvent être réduits par Résistance ou Invulnérabilité.

X

Cette case ne contient pas de piège ; considérez-la comme du terrain dégagé.

Fosse avec Aculei

La fosse avec aculei inflige 2 clics de dano al modello che ha attivato la trappola, o a ogni modello che entra nella casella a trappola a mano.

X

Ci sono alcune caselle senza trappola; consideratele come terreno sgombro per il resto della partita, poiché non ostacola in alcun modo il movimento.

Deutsch

Mage Knight: 3D Dungeons-Fallenregeln

Beim Spiel mit den Mage Knight™ 3D Dungeons-Bodenplatten können die Spieler besonders Fallen-Bodenplatten einsetzen, die eigene Kampfscheiben bestücken. Fallen-Bodenplatten erhöhen die Herausforderung des Dungeons an die Helden, indem sie den unachtsamen Krieger zusätzlichen Schaden verheißen. Fallenmodelle stellen die physische Manifestation dieser Fallen dar und werden auf die Fallen-Bodenplatten gestellt, solange diese noch nicht entschärft wurde.

Leichtfüßigkeit:

Ein leichtfüßiger Held darf sich diagonal durch Felder bewegen, die an Fallen angrenzen. Beendet der Held seine Flug- oder Levitationsbewegung jedoch auf der Fallen-Bodenplatte, so wird die Falle ausgelöst bzw. der Held wird von der Falle betroffen, solange diese noch nicht entschärft wurde.

Schockwelle:

Eine Falle kann mit einem Schockwellen-Angriff anvisiert werden. Fallen haben einen Verteidigungswert von 12. Ist der Schockwellen-Angriff erfolgreich, so wird die Falle ausgelöst.

Fallen-Anzeiger
Der Fallen-Anzeiger ahndet die Kampfscheibe einer normalen Mage Knight-Figur. Die Einstellung des Fallen-Anzeigers ist entweder leer – was bedeutet, dass keine Fälle vorliegen und die Figur in seinem Blickwinkel haben. Der Held entscheidet sich, ob er die Fälle langsam oder schnell entschärft will.

Einige Fälle verfügen über einen variablen Entschärfungswert, der durch ein „+“ hinter dem Entschärfungswert angezeigt wird (zum Beispiel 6+). Versucht ein Held, die Fälle zu entschärfen, so wird der tatsächliche Entschärfungswert einer solchen Falle ermittelt, indem ein Würfel geworfen und das Ergebnis mit dem Entschärfungswert im Fallen-Anzeiger hinzuaddiert wird.

Einige Spezialfähigkeiten helfen beim Entschräfen von Fallen. Siehe auch die Mage Knight-Dungeons-Spezialfähigkeitenkarte für weitere Informationen zu Tarnung, Erkundung, Geschwindigkeit, Überraschungsangriff und Ausweichen.

Fallen entschärfen

Für einen Entschärfungsvorschuss muss sich ein Held in einem an die Fälle angrenzenden Feld aufstellen und die Fälle in seinem Blickwinkel haben. Der Held entscheidet sich, ob er die Fälle langsam oder schnell entschärft.

Einige Fälle verfügen über ein „+“ vor dem Entschärfungswert, das die Anzahl der „clicks“ (Würfelpunkte) angibt, die benötigt werden, um die Fälle zu entschärfen.

Einige Fälle verfügen über einen variablen Entschärfungswert, der durch ein „+“ hinter dem Entschärfungswert angezeigt wird (zum Beispiel 6+). Versucht ein Held, die Fälle zu entschärfen, so wird der tatsächliche Entschärfungswert einer solchen Falle ermittelt, indem ein Würfel geworfen und das Ergebnis mit dem Entschärfungswert im Fallen-Anzeiger hinzuaddiert wird.

Einige Spezialfähigkeiten helfen beim Entschräfen von Fallen. Siehe auch die Mage Knight-Dungeons-Spezialfähigkeitenkarte für weitere Informationen zu Tarnung, Erkundung, Geschwindigkeit, Überraschungsangriff und Ausweichen.

Allgemeine Fallenregeln

Mage Spawn aus dem Mage Spawn-Pool und Monster-Marken lösen keine Fallen aus. Fallen, die noch nicht ausgelöst wurden, gelten für die Bewegung als schwieriges Gelände (es kostet also Mage Spawns aus dem Mage Spawn-Pool und Monster-Marken 2 Bewegungspunkte, um durch das schwierige Gelände zu bewegen).

Schatzruinen und Monster-Marken dürfen das Spiel nicht auf Fallen-Bodenplatten beginnen. Mit Hilfe der im Fallen Pack enthaltenen rote Plastik-Sichtscheibe können die Spieler die Werte einer aufgedeckten Falle sehen.

Platzierung der Fallen

Drei Fallen-Anzeiger fallen auf Fallen-Bodenplatten auf die Anfangseinstellung (?). Für je 50 3D-Dungeons-Bodenplatten kann jeder Spieler eine Falle in