



GUIDED LANDS NEUE MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Magische Fähigkeiten

Die hier beschriebenen magischen Fähigkeiten können von allen Magiern erworben werden. Sie stellen keine neuen Magiearten dar.

Impulsmagie

Ein Magier mit der Fähigkeit Impulsmagie kann die zu seiner Einheit gehörende Initiativkarte auch erst in Phase 2 Einheiten aktivieren, also nachdem in Phase 1 der Initiativstapel gebildet wurde, ausspielen. Dies kann er in Phase 2 immer dann tun, wenn eine Einheit komplett abgehandelt ist und die folgende Einheit des Stapels noch nicht aktiviert wurde. Dazu muss die Initiative der Einheit, zu der der Impulsmagier gehört, höher als die der folgenden Einheit sein.

Wollen beide Spieler diese Fähigkeit gleichzeitig einsetzen, dann hat die Karte mit der höheren Initiative Vorrang. Sollten beide Initiativwerte gleich hoch sein, wird gewürfelt und der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf seine Karte legen.

Impulsmagie kann nur von Einzelkämpfern oder Einheiten, in denen bereits zu Spielbeginn alle Figuren diese Fähigkeit besitzen, verwendet werden.

Kosten: 50 Punkte

Multimagie

Ein Magier mit der Fähigkeit Multimagie kann mehr als einen Zauber pro Runde wirken.

Bei der Erschaffung des Magiers wird festgelegt, wie viele Sprüche er pro Runde maximal wirken kann. Diese Zahl wird hinter der Fähigkeit notiert, zum Beispiel Multimagie: 3.

Kosten: 70 Punkte für jeden Spruch nach dem ersten, der pro Runde gewirkt werden kann. Besitzt der Magier auch die Fähigkeit Impulsmagie, dann betragen die Kosten 100 Punkte für jeden Spruch nach dem ersten.

Zeitmanipulation

Ein Magier mit der Fähigkeit Zeitmanipulation kann einen eigenen oder gegnerischen Würfelwurf wiederholen lassen. Das neue Ergebnis ist dann gültig und dieser Wurf kann nicht noch ein weiteres mal durch Einsatz von Zeitmanipulation wiederholt werden.

Wird die Fähigkeit eingesetzt, um einen Schadenswurf zu wiederholen, so kann dies nur in der ersten Würfelrunde geschehen. Wurde bereits einmal hochgewürfelt, kann Zeitmanipulation nicht mehr auf diesen Schadenswurf angewendet werden. Bei der Wiederholung eines Wurfs werden immer sämtliche dazu gehörenden Würfel neu geworfen. Einzelne Würfel können nicht ausgenommen werden.

Wird die Fähigkeit eingesetzt, um Trefferwürfe bei einem Angriff mit einer Waffe zu wiederholen, die Streuung: 2 oder höher besitzt, so werden sämtliche zu diesem Angriff gehörende Trefferwürfe wiederholt.

Um Zeitmanipulation einsetzen zu können, darf sich das Ziel nicht weiter als 30 cm vom ausführenden Magier befinden. Sichtlinie ist nicht erforderlich.

Diese Fähigkeit kann jederzeit eingesetzt werden. Sie ist unabhängig von der Initiative oder davon, ob der Magier während einer Runde in irgendeiner Form, wie zum Beispiel Bewegung, Kampf oder Wirken von Magie, aktiv war oder sein wird. Der ausführende Magier muss nicht aktiv sein, um die Fähigkeit einzusetzen und er kann dies tun während eine gegnerische Einheit aktiv ist.

Diese Fähigkeit kann in einer Runde mehrmals von einem Magier genutzt werden.

Die Fähigkeit kann nur auf Würfe angewendet werden, die für Miniaturen ausgeführt werden. Entscheidungswürfe zwischen den Spielern sind hiervon ausgenommen.

Bei der Erschaffung des Magiers wird festgelegt, wie oft er die Fähigkeit während eines Spiels einsetzen kann. Dies wird mit der entsprechenden Zahl hinter der Fähigkeit kenntlich gemacht, zum Beispiel Zeitmanipulation: 4.

Wenn mehrere Magier eines Spielers diese Fähigkeit besitzen, so muss genau darauf geachtet werden, welcher sie wann einsetzt.

Kosten: 40 Punkte pro Möglichkeit einen Wurf wiederholen zu lassen.