


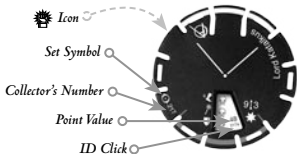
MAGE KNIGHT®

OMENS

RULES

Champions

Champions are Unique figures that have multiple combat dials, each representing a different version of the warrior. The  icon appears on the bottom of a champion's combat dial and can be seen through the bottom of its clear base. Each version's combat dial has a special ID click before the click printed with its starting marker. The ID click is printed with the point value of that version, as well as the champion's collector's number followed by a letter that identifies that version. Only combat dials and bases whose collector's numbers and set symbols match may be played as champions.



Before bringing a champion into play, a player selects which combat dial will be used with the warrior's base. The point value on that version's ID click applies to the player's build total. Place the combat dial into the champion's base, and then turn it to its starting marker before deploying the champion. A champion's combat dial may not be removed from its base during a game.

Adventuring Companies

Adventuring companies are cards that allow players to unite warriors from different factions. When a player has an adventuring company in play, all warriors in the player's army are members of the adventuring company. Members gain the ability listed on the adventuring company card, and they may create formations with each other as if they were from the same faction.

A player may play only one adventuring company in a game, and he or she puts it into play next to the battlefield before deploying his or her first warrior. The point



value of an adventuring company applies to the build total of the player who puts it into play.

Certain warriors are considered leaders or signature members of an adventuring company. The names of these warriors, called cohorts, are printed on the adventuring company card. Playing cohorts decreases the point value of an adventuring company; this is the cohort discount. If you play an adventuring company, and have one or more of that company's cohorts in your army, you subtract the cohort discount of each cohort used in your army from the adventuring company's point value, to a minimum point value of 0. If a cohort is not Unique, the cohort discount is applied for each instance of the cohort in your army. This final, modified point value of the adventuring company counts toward the build total.

SUBFACTION ABILITIES



Shyft



Darkmarch

AUGMENT (*optional*) If this warrior has zero or one action token, any friendly figure sharing a faction symbol with the warrior uses this warrior's unmodified attack value (*not including attack bonuses, if any*) instead of its own when making attacks. The friendly figure is dealt 1 pushing damage after the attack resolves.

New Glossary Terms

adventuring company card: A card that allows all warriors in a player's army to create formations with each other as if they were from the same faction; such warriors are members of the adventuring company. Some adventuring company cards also grant special abilities to their members.

champion: A Unique warrior that has the option of being played using one of several different combat dials.

cohort: Leaders or signature members of an adventuring company. A cohort reduces the point value of its adventuring company when both appear in the same army.

cohort discount: The number of points subtracted from an adventuring company's point value when both an adventuring company and its cohort appear in the same army.

ID click: The special click preceding a champion's starting marker click on one of its combat dials. This click is printed with the champion's set symbol as well as the point value and collector's number for that combat dial.


member: A warrior in an army using an adventuring company card is a member of that adventuring company. A warrior taking part in a movement or close or ranged combat formation is also a member of that formation.

MAGE KNIGHT®

OMENS

REGLAMENTO

Campeones

Un campeón es un guerrero Único cuya base tiene impresa el icono . Los campeones tienen varios diales de combate, representando cada uno de ellos una versión diferente del guerrero. Cada versión del dial de combate tiene un click identificador especial antes del click impreso con la marca de inicio. El click identificador tiene impreso el valor en puntos de esa versión, además del número de colección del campeón, seguido de una letra que identifica esa versión. Sólo pueden jugarse como campeones los diales de combate y las bases cuyo número de colección y símbolo de expansión coinciden.



Antes de poner en juego a un campeón, el jugador elige qué dial de combate utilizará en la peana del guerrero. El valor en puntos del click identificador de esa versión es el que se aplica al total de construcción de ese jugador. Pon el dial de combate en la peana del campeón y luego giralo hasta su marca de inicio antes de desplegar al campeón. No puede retirarse el dial de combate de un campeón durante la partida.

Compañías de aventureros

Las compañías de aventureros son tarjetas que permiten a los jugadores unir a guerreros de distintas facciones. Cuando un jugador tiene en juego una compañía aventurera, todos los guerreros del ejército del jugador son miembros de esa compañía. Los miembros ganan la habilidad indicada en la tarjeta de la compañía de aventureros



y pueden crear formaciones con los demás, como si fueran de la misma facción. El número de colección de una tarjeta de compañía de aventureros empieza con "AC".

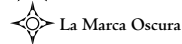
Un jugador sólo puede tener en juego una compañía de aventureros, y la tiene que poner en juego junto al campo de batalla antes de desplegar a su primer guerrero. El valor en puntos de la compañía de aventureros se aplica al total de construcción del jugador que la pone en juego.

Ciertos guerreros son considerados líderes o miembros destacados de una compañía aventurera. Los nombres de esos guerreros, llamados cohortes, están impresos en la tarjeta de la compañía aventurera. Jugar con cohortes reduce el valor en puntos de una compañía; ese es el descuento de cohorte. Si juegas con una compañía aventurera y tienes a uno o más de los cohortes de esa compañía en tu ejército, restas el descuento de cada cohorte utilizado en tu ejército del valor en puntos de la compañía, hasta un valor en puntos mínimo de cero (0). Si un cohorte no es Único, se aplica el descuento de cohorte por cada vez que aparece el cohorte en tu ejército. Este valor en puntos final modificado de la compañía cuenta para el total de construcción.

HABILIDADES DE SUBFACCIÓN



Shyft



La Marca Oscura

AUMENTAR (opcional) Si este guerrero tiene uno o ningún marcador de acción, cualquier miniatura amiga que comparta símbolo de facción con el guerrero utiliza el valor de ataque sin modificar de este guerrero (sin incluir bonificadores al ataque, si los hay) en lugar del propio al hacer sus ataques. La miniatura amiga recibe 1 de daño de presión después de ejecutar el ataque.

Nuevos términos de glosario

Campeón: un guerrero Único que tiene la opción de ser jugado utilizando uno de varios diales de combate.

Click identificador: el click especial que precede a la marca de inicio en uno de sus diales de combate. Este click está impreso con el símbolo de expansión del campeón además de su valor en puntos y número de colección de ese dial de combate

Cohorte: líderes o miembros reconocidos de una compañía de aventureros. Un cohorte reduce el valor en puntos de su compañía aventurera cuando ambos aparecen en un mismo ejército.

Descuento de cohorte: el número de puntos restado al valor en puntos de una compañía aventurera cuando tanto la compañía de aventureros y el cohorte aparecen en un mismo ejército.

Miembro: un guerrero en un ejército que utiliza una tarjeta de compañía aventurera es un miembro de esa compañía aventurera. Un guerrero que toma parte en una formación de movimiento o de combate cuerpo a cuerpo o a distancia es también un miembro de esa formación.

Tarjeta de compañía aventurera: o tarjeta de compañía de aventureros. Una tarjeta que


permite a todos los guerreros del ejército de un jugador crear formaciones entre ellos como si fueran de la misma facción; esos guerreros son miembros de la compañía de aventureros. Algunas tarjetas de compañías aventureras confieren también habilidades especiales a sus miembros. El número de colección de una tarjeta de compañía de aventureros empieza con "AC".

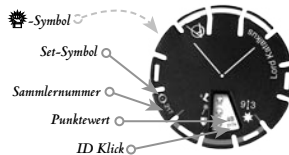
MAGE KNIGHT®

OMENS

REGELN

Champions

Ein Champion ist ein einmaliger Krieger mit einem -Symbol auf der Basis. Champions haben mehrere verschiedene Kampfscheiben, die jeweils eine unterschiedliche Version des Kriegers darstellen. Jede Kampfscheibenversion verfügt über einen speziellen ID-Klick vor dem Klick mit der Starteinstellung. In diesem ID-Klick ist der Punktwert dieser Version abgedruckt, sowie die Sammlernummer des Champions gefolgt von einem Buchstaben, der die Version identifiziert. Nur Kampfscheiben und Basen, deren Sammlernummern und Set-Symbole übereinstimmen, dürfen als Champions gespielt werden.



Bevor ein Champion ins Spiel gebracht wird, wählt der Spieler eine Kampfscheibe aus, die mit der Basis des Champions benutzt werden soll. Der im ID-Klick dieser Version abgedruckte Punktwert zählt bei der Ermittlung des Gesamtpunktwertes der Armee. Befestige die Kampfscheibe in der Basis des Champions und drehe sie auf die Starteinstellung, bevor du ihn auf dem Spielfeld platzierst. Die Kampfscheibe eines Champions darf während des Spiels nicht von ihrer Basis gelöst werden.

Abenteurergruppen

Abenteurergruppen sind Karten, die es einem Spieler erlauben, Krieger verschiedener Fraktionen zu vereinen. Hat ein Spieler eine Abenteurergruppen-Karte im Spiel, so gehören alle Krieger in seiner Armee zu der Abenteurergruppe. Die Mitglieder erhalten die auf der Abenteurergruppen-Karte aufgeführte Fähigkeit und dürfen Formationen bilden, als gehörten sie der selben Fraktion an. Die Sammlernummer einer Abenteurergruppen-Karte beginnt mit „AC“.



Ein Spieler darf in einem Spiel nur eine Abenteurergruppe ausspielen. Er tut dies, indem er die Karte vor der Aufstellung seines ersten Kriegers neben das Schlachtfeld legt. Der Punktwert der Abenteurergruppen-Karte zählt bei der Ermittlung des Gesamtpunktwertes der Armee.

Bestimmte Krieger gelten als Anführer oder herausragende Mitglieder von Abenteurergruppen. Die Namen dieser als Kohorten bezeichneten Krieger sind auf der Abenteurergruppen-Karte verzeichnet. Hast du eine Kohorte im Spiel, so wird der Punktwert der Abenteurergruppen-Karte um den Kohortenrabatt reduziert. Spielst du eine Abenteurergruppe und hast du mehrere Kohorten in deiner Armee, so darfst du für jede von ihnen den Kohortenrabatt vom Punktwert der Abenteurergruppen-Karte abziehen, bis zu einem Mindestwert von 0. Hast du die selbe Version einer nicht-einmaligen Kohorte mehrmals im Spiel, so darfst du für jedes Mal den Kohortenrabatt abziehen. Der modifizierte Gesamtwert der Abenteurergruppen-Karte zählt bei der Ermittlung des Gesamtpunktwertes der Armee.

FÄHIGKEITEN DER SUBFRAKTIONEN



VERBESSERUNG (optional) Hat dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke, so darf jeder freundliche Krieger, der ein Fraktionssymbol mit diesem Krieger gemeinsam hat und einen Angriff durchführt, den unmodifizierten Angriffswert (ohne dessen *Angriffsbonus*) dieses Kriegers anstelle seines eigenen verwenden. Der Krieger bekommt 1 Überanstrengungsschaden, nachdem das Angriffsergebnis ermittelt wurde.

Neue Glossarbegriffe

Abenteurergruppen-Karte: Eine Karte, die es allen Kriegern einer Armee erlaubt, Formationen miteinander zu bilden, als gehörten sie derselben Fraktion an. Alle Krieger gelten dann als Mitglieder der Abenteurergruppe. Einige Abenteurergruppen-Karten geben ihren Mitgliedern zudem besondere Fähigkeiten. Die Sammlernummer einer Abenteurergruppen-Karte beginnt mit „AC“.

Champion: Ein einmaligen Krieger, der mit einer von mehreren verschiedenen Kampfscheiben ins Spiel kommt.

Kohorte: Anführer oder herausragende Mitglieder einer Abenteurergruppe. Eine Kohorte reduziert den Punktwert einer für dieselbe Armee gespielten Abenteurergruppen-Karte.


Kohortenrabatt: Die vom Punktwert einer Abenteurergruppen-Karte abgezogenen Punkte, wenn sie zusammen mit einer Kohorte ins Spiel kommt.

ID-Klick: Ein besonderer Klick, welcher dem Starteinstellungs-Klick auf der Kampfscheibe eines Champions vorangeht. Der Klick enthält das Set-Symbol, den Punktwert und die Sammlernummer der Kampfscheibe.

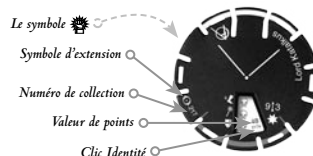
Mitglied: Ein Krieger in einer Armee, für die eine Abenteurergruppen-Karte gespielt wird, gilt als Mitglied dieser Abenteurergruppe. Ein Krieger, der an einer Bewegungs-, Nahkampf- oder Fernkampfformation teilnimmt, ist ein Mitglied dieser Formation.



Champions

Un champion est un guerrier Unique dont le socle porte le symbole . Les champions ont plusieurs cadrans de combat, représentant chacun une version différente du guerrier. Le cadran de combat de chaque version dispose d'un clic Identité spécial précédant le clic de position de départ. Ce clic Identité indique la valeur de points de cette version, ainsi que le numéro de collection du champion, suivi d'une lettre correspondant à sa version. Seuls les socles et les cadrans de combat ayant des symboles d'extension et des numéros de collection correspondants peuvent être joués en tant que champions.

Avant de mettre un champion en jeu, un joueur choisit quel cadran de combat sera utilisé avec le socle du guerrier. La valeur de points indiquée sur le clic Identité de cette version s'applique au total de construction du joueur. Placez le cadran de combat dans le socle du champion, puis faites-



Le tourner jusqu'à sa position de départ avant de déployer le guerrier. Le cadran de combat d'un champion ne peut pas être retiré de son socle pendant une partie.

Compagnies d'aventuriers

Les compagnies d'aventuriers sont des cartes qui permettent aux joueurs d'unir des guerriers de factions différentes. Quand un joueur a une compagnie d'aventuriers en jeu, tous les guerriers de l'armée de ce joueur sont des membres de la compagnie d'aventuriers. Les membres acquièrent la capacité indiquée sur la carte de compagnie d'aventuriers, et ils peuvent créer des formations comme s'ils appartenaient à la même faction. Le numéro de collection d'une carte de compagnie d'aventuriers commence par « AC. »



Un joueur ne peut jouer qu'une seule compagnie d'aventuriers dans une partie, et il la met en jeu à côté du champ de bataille avant de déployer son premier guerrier. La valeur de points d'une compagnie d'aventuriers s'applique au total de points de construction du joueur qui la met en jeu.

Certains guerriers sont considérés comme les chefs ou des membres à part entière d'une compagnie d'aventuriers. Les noms de ces guerriers, appelés cohortes, sont imprimés sur la carte de compagnie d'aventuriers. Jouer des cohortes réduit la valeur de points d'une compagnie d'aventuriers ; c'est ce qu'on appelle la réduction de cohorte. Si vous jouez une compagnie d'aventuriers, et si vous avez au moins une des cohortes de cette compagnie dans votre armée, vous appliquez la réduction de cohorte de chacune d'elles à la valeur de points de la compagnie d'aventuriers, jusqu'à une valeur de points minimum de 0. Si une cohorte n'est pas Unique, la réduction de cohorte s'applique à chaque occurrence de la cohorte dans votre armée. Cette valeur de points modifiée finale de la compagnie d'aventuriers s'applique au total de construction.

CAPACITÉS DE SOUS-FACTION



ACCROISSEMENT (optionnel) Si ce guerrier a zéro ou un jeton d'action, toute figurine amie partageant un symbole de faction avec lui utilise la valeur d'attaque non modifiée de ce guerrier (sans y inclure les bonus d'attaque, le cas échéant) à la place de la

sienne quand il attaque. La figurine amie subit 1 point de dégâts d'épuisement après la résolution de l'attaque.

Nouveaux termes de glossaire

carte de compagnie d'aventuriers: Une carte qui permet à tous les guerriers de l'armée d'un joueur de créer des formations comme s'ils appartenaient à la même faction ; ces guerriers sont les membres de la compagnie d'aventuriers. Certaines cartes de compagnie d'aventuriers donnent de plus des capacités spéciales à leurs membres. Le numéro de collection d'une carte de compagnie d'aventuriers commence par « AC. »

champion: Un guerrier Unique qui a l'option d'être joué en utilisant différents cadrans de combat.

cohorte: Les chefs ou les membres à part entière d'une compagnie d'aventuriers. Une cohorte réduit la valeur de points de sa compagnie d'aventuriers quand les deux apparaissent dans la même armée.

réduction de cohorte: Le nombre de points soustraits à la valeur de points d'une compagnie d'aventuriers quand une compagnie d'aventuriers et sa cohorte apparaissent dans la même armée.

clic Identité: Le clic spécial qui précède celui de la position de départ d'un champion sur l'un de ses cadrans de combat. Ce clic comporte le symbole d'extension du champion ainsi que la valeur de points et le numéro de collection de ce cadran de combat.

membre: Un guerrier dans une armée qui utilise une carte de compagnie d'aventuriers est membre de cette compagnie d'aventuriers. Un guerrier prenant part à un déplacement ou une formation de combat rapproché ou à distance est aussi membre de cette formation.



Campioni

Un campione è un guerriero Unico sulla cui base è stampata l'icona . I campioni hanno più quadranti di combattimento, ognuno rappresentante una diversa versione del guerriero. Il quadrante di ogni versione ha uno speciale click di identificazione, prima del click contrassegnato dall'indicatore di partenza, il click di identificazione mostra il valore in punti di quella versione, oltre al numero per la collezione seguito da una lettera che identifica quella versione. Possono essere giocati come campioni solo

quadranti di combattimento e basi il cui numero per la collezione e l'icona del set combaciano.

Prima di schierare un campione sul campo di gioco, il giocatore sceglie quale quadrante di combattimento vorrà usare. Il valore in punti mostrato nel click di identificazione di quella versione

verrà conteggiato nel totale disponibile per la composizione dell'esercito. Monta il quadrante di combattimento nella base del campione, e poi posizionalo nel suo click di partenza prima di schierare il campione. Il quadrante di combattimento di un campione non può essere rimosso dalla sua base durante il gioco.



compagnia d'avventura, modificato in questo modo, viene infine conteggiato nel totale disponibile per la composizione dell'esercito.

ABILITÀ DI SOTTOFAZIONE



Shyft



Avanzatori Oscuri

POTENZIARE (opzionale) Se questo guerriero ha zero o un segnalino azione, qualsiasi modello amico con simbolo di fazione uguale a quello del guerriero può attaccare usando il valore di attacco non modificato di questo guerriero (*escluso qualsiasi bonus, se presente*) invece del proprio. Il modello amico riceve il danno da sforzo dopo che l'attacco è stato risolto.

Compagnie d'Avventura

Le carte compagnia d'avventura permettono ai giocatori di riunire guerrieri appartenenti a fazioni diverse. Quando un giocatore ha in gioco una compagnia d'avventura, tutti i guerrieri nell'esercito di quel giocatore sono membri della compagnia d'avventura. I membri guadagnano le abilità elencate sulla carta compagnia d'avventura, e possono creare formazioni fra di loro come se fossero guerrieri appartenenti alla stessa fazione. Il numero di collezione di una carta compagnia d'avventura inizia con "AC".

Ogni giocatore può giocare una sola compagnia d'avventura per ogni partita, e deve metterla in gioco accanto al campo di battaglia prima di schierare i suoi guerrieri. Il valore in punti di una compagnia d'avventura si conteggia nel totale disponibile per la composizione dell'esercito.



Glossario: Nuovi Termini

Bonus Cohort: Il numero di punti sottratto dal valore in punti di una compagnia d'avventura quando sia la compagnia d'avventura che il suo cohort sono inclusi nello stesso esercito.

Campione: Un guerriero Unico che può essere schierato con un quadrante di combattimento scelto fra i diversi quadranti disponibili.

Carta Compagnia d'Avventura: Una carta che permette a tutti i guerrieri nell'esercito di un giocatore di creare formazioni fra di loro come se appartenessero alla stessa fazione; tali guerrieri sono membri di una compagnia d'avventura. Alcune carte compagnia d'avventura concedono inoltre abilità speciali ai propri membri. Il numero per la collezione di una carta compagnia d'avventura inizia con "AC".

Click di Identificazione: Lo speciale click che precede il click contrassegnato dall'indicatore di partenza sul quadrante di combattimento di un campione. Questo click mostra l'icona del set a cui appartiene il campione, oltre al costo in punti e al numero per la collezione di quel quadrante di combattimento.

Cohort: Comandanti o membri rappresentativi di una compagnia d'avventura. Un cohort riduce il valore in punti della propria compagnia d'avventura quando sono entrambi presenti nello stesso esercito.

Membro: Un guerriero presente in un esercito che utilizza una carta compagnia d'avventura è membro di quella compagnia d'avventura. Un guerriero che prende parte a una formazione di movimento o di attacco in corpo a corpo o a distanza è anche membro di quella formazione.

Alcuni guerrieri sono considerati comandanti o membri rappresentativi di una compagnia d'avventura. I nomi di questi guerrieri, chiamati cohort, sono indicati sulla carta compagnia d'avventura. Schierare cohort diminuisce il costo in punti di una compagnia d'avventura; questo viene chiamato bonus cohort. Se giochi una carta compagnia d'avventura, e hai uno o più dei cohort di quella compagnia nel tuo esercito, sottrai il bonus cohort di ogni cohort che usi dal valore in punti della compagnia d'avventura, fino a un minimo di zero. Se il cohort non è Unico, il bonus cohort si applica per ogni esemplare del cohort presente nel tuo esercito. Il valore in punti della

MAZKIDP

WE WANT TO KNOW WHAT YOU THINK!

Log on* to

<http://survey.wizkidsgames.com/survey/index.php?sid=26>

by August 30, 2005, and let us know what you think of

Mage Knight™: Omens.

*Kids: Be sure to get a parent's or guardian's permission first!



HAPPINESS IS ONLY A CLICK AWAY!



WizKids® Approved Play hosts over 10,000 events every month in game, hobby, and comic shops around the world. Find a demo event and learn to play, or just jump into a tournament. Cool scenarios, challenging competition, and Limited Edition prizes are just a click away. To register as a player and to find a tournament near you, visit www.wizkidsgames.com!

<<< Actual Limited Edition Tournament Prize!



The Apocalypse Is upon the Land... the Time of Champions Has Come!

Ny'alka, the Apocalypse Dragon, reborn after several millennia, is again unleashed upon the Land. Five heads of utter destruction highlight this amazing, fully playable game piece. Available at conventions in 2005, this Limited Edition figure is legal in battles and scenarios. Look for special Approved Play events featuring the Apocalypse Dragon at select retail stores near you!

The stylized "WIZKIDS" logo in a white, hand-drawn font.