

- Número de páginas:** el número de páginas que ocupa un conjuro en un libro de conjuros.  
**Orden:** dónde está el conjuro en una pila de libro de conjuros.  
**Orientación:** el encaramiento de un conjuro en una pila de libro de conjuros: boca arriba o boca abajo.  
**Pila de libro de conjuros:** el montón o pila de tarjetas de conjuro bajo la tarjeta de un libro de conjuros.  
**Regla de conjuros:** cuando en texto de un conjuro contradice las reglas, el texto del conjuro tiene preferencia.  
**Tarjeta de conjuro:** una tarjeta en un libro de conjuros, impresa con un conjuro que puede ser lanzado por hechiceros.  
**Tirada de contraconjuro:** una de las dos tiradas hechas para determinar el éxito o fracaso de un contraconjuro.

# MAGE KNIGHT

## SORCERY

### REGELN

**Mage Knight™: Sorcery** führt neue magische Kräfte in deine **Mage Knight**-Spiele ein. Für die **Sorcery**-Erweiterung gelten alle **Mage Knight**-Regeln, sofern im Folgenden nichts anderes erwähnt wird.

### Spruchbücher und Zaubersprüche

Ein Spruchbuch ist ein Ausrüstungsgegenstand, der es seinem Träger erlaubt, Zaubersprüche einzusetzen. Wir bezeichnen dies als sprechen eines Zauberspruches. Spruchbücher werden durch Plastikkarten dargestellt. Wird ein Krieger mit einem Spruchbuch ausgestattet, so nimmst du es aus der Karte und steckst es in die Basis des Kriegers. Ein Krieger mit einem Spruchbuch gilt als Zauberer (und gleichzeitig noch als Krieger). Ein Zauberer, der einen Zauberspruch spricht, ist der ausführende Zauberer dieses Spruchs.



Zaubersprüche geben Kriegern eine anpassungsfähige Sammlung an zusätzlichen Fähigkeiten an die Hand. Jeder Zauberspruch hat eine Seitenanzahl, Nachschlagekosten, möglicherweise eine Fraktions-Voraussetzung und einen Text, der die Auswirkungen des Zauberspruchs beschreibt. Einige Zaubersprüche verfügen zudem über Spruchelemente (die wie Ausrüstungsmarken aussehen), die für die Festlegung der Ziele oder des Wirkungsradius eines Zauberspruchs herangezogen werden. Alle Zaubersprüche sind auf Plastikkarten abgedruckt.

Jedes Spruchbuch hat eine Kapazität, welche die Anzahl Seiten angibt, die es maximal enthalten kann. Jeder Zauberspruch nimmt eine gewisse Seitenanzahl ein – die Gesamtanzahl belegter Seiten darf dabei niemals die Kapazität des Spruchbuchs überschreiten.

Einige Zaubersprüche haben eine alternative Seitenanzahl (hinter dem **OR**-Symbol), die als Vertrauthits-Seitenzahl bezeichnet wird. Stimmt das Fraktion- oder Unterfraktion-Symbol eines Zauberers mit dem Symbol bei der Vertrauthits-Seitenzahl überein, so wird für die Ermittlung der belegten Seitenzahlen die Vertrauthits-Seitenanzahl anstelle der normalen Seitenanzahl verwendet.

Beim Einsatz eines Spruchbuchs musst du dieses einem Krieger und die Zaubersprüche dem Spruchbuch zuteilen, bevor du deine Armee aufstellst. Das



gibt dir die Möglichkeit, die Vertrauthits-Seitenanzahl zu berücksichtigen. Bei der Aufstellung deiner Armee legst du deine Zaubersprüche mit ihrer Oberseite nach oben unter das Spruchbuch, in dem sie enthalten sind, und legst den Stapel neben das Spielfeld. Der oberste Zauberspruch wird als markierter Zauberspruch bezeichnet.

Nur der Spieler, der den Spruchbuch-Trägers kontrolliert, darf sich die Zaubersprüche in dem Spruchbuch-Stapel anschauen. Hat ein Spruchbuch keinen Träger, so darf sich niemand seinen Inhalt ansehen. Weder die Anordnung noch die Ausrichtung (mit der Oberseite nach oben oder unten) von Zaubersprüchen in einem Spruchbuch darf geändert werden, solange nicht eine Regel zur Anwendung kommt, die eine Veränderung erlaubt.

## Zauberspruch-Regeln

Identisch mit Spezialfähigkeiten-Texten. Widerspricht ein Zauberspruch den Regeln, so überschreibt er diese.

## Zaubersprüche zaubern

Nur markierte Zaubersprüche, deren Oberseite nach oben zeigt und die ihr Spruchelement aufweisen, können gesprochen werden. Die meisten Zaubersprüche erfordern eine Aktion, um gesprochen zu werden und greifen auf die zugehörigen Kampfwerte des Trägers zurück.

Beim Sprechen eines Spruches weist du alle Gegner auf den Zauberspruchtext hin.

Das Zaubern wird in der folgenden Reihenfolge durchgeführt:

1. Treffe die Auswahl der Ziele oder andere Entscheidungen, die der Spruch erfordert.
2. Lege (je nach Zauberspruch) das Spruchelement oder die Karte auf das Spielfeld.
3. Führe den Zauberspruchtext aus.
4. Lege (sofern der Zauberspruch dies vorsieht) den Spruch mit der Oberseite nach oben zeigend ganz nach unten in den Spruchbuchstapel.
5. Wähle einen neuen markierten Zauberspruch aus.

Endet ein Spruch, so enden auch seine Effekte. Stecke sein Spruchelement (falls vorhanden) in die Zauberspruchkarte zurück und lege die Karte mit der Oberseite nach oben zeigend ganz nach unten in den Spruchbuchstapel.

Ein Spruch kann Varianten – also verschiedene mögliche Effekte – haben. Ein Varianten-Spruch sagt "Wähle aus" ("Choose one"), bevor die verschiedenen Effekte aufgeführt werden. Welche Variante verwendet werden soll, muss beim Zaubern des Spruches gesagt werden. Der Spruch wird dann mit der gewählten Variante ausgeführt.

Einige Zaubersprüche werden nicht während des Spiels gesprochen sondern gelten automatisch, indem sie im Spruchbuch eines Zauberers enthalten sind. Diese Sprüche sagen "Spreche ... nicht ..." ("Do not cast..."). Befolge den Zauberspruchtext wie bei jedem anderen Zauberspruch.

Einige mächtige Zaubersprüche verlangen von dir, mit der Oberseite nach unten zeigend oben auf den Stapel gelegt zu werden, anstatt mit der Oberseite nach oben zeigend ganz unten in dem Stapel. Ein Zauberspruch mit der Oberseite nach unten zeigend kann nicht gesprochen werden.

## Nachschlagen

Einen markierten Zauberspruch gegen einen anderen einzutauschen, nennt man Nachschlagen. Auf diese Weise kann ein Spieler den Zauberspruch verändern, der seinem Zauberer zum Sprechen zur Verfügung steht. Du darfst nur in deinem Spielzug nachschlagen.

Um nachzuschlagen, musst du die Nachschlagekosten des Zaubers bezahlen, die in der Nachschlagekosten-Tabelle angezeigt werden. Es gibt zwei Arten des Nachschlagens:

1. Bezahle die Nachschlagekosten eines markierten, mit der Oberseite nach oben liegenden Zauberspruchs und wähle dann einen beliebigen mit der Oberseite nach oben liegenden Zauberspruch aus diesem Stapel aus, um der neue markierte Zauberspruch zu werden.
2. Bezahle die Nachschlagekosten eines markierten mit der Oberseite nach unten liegenden Zauberspruchs. Drehe den Zauberspruch um und wähle dann einen beliebigen mit der Oberseite nach oben liegenden Zauberspruch aus diesem Stapel aus, um der neue markierte Zauberspruch zu werden.

## Nachschlagekosten

	Schlage zu Beginn deiner Endphase nach. Dies erfordert keine Aktion.
	Hat der Zauberer eine oder zwei Aktionsmarken, entferne eine davon. Gib dem Zauberer danach eine Spezialaktion, um nachzuschlagen.
	Gib dem Zauberer eine Spezialaktion, um nachzuschlagen.

**Beispiel:** Der markierte Spruch in Benjamins Spruchbuch ist nicht derjenige, den er benutzen möchte, also entscheidet er sich zum Nachschlagen. Die Nachschlagekosten des markierten Spruchs sind <<insert two bars>>. Benjamins Zauberer hat zwei Aktionsmarken, also entfernt er eine davon und gibt dem Zauberer danach eine Spezialaktion zum Nachschlagen. Er sucht einen neuen Zauberspruch aus und legt ihn oben in den Spruchbuchstapel. Abschließend gibt er dem Zauberer eine Aktionsmarke.

## Zaubersprucharten

Es gibt vier verschiedene Zaubersprucharten. Die Spruchart ist auf der Zauberspruchkarte unter dem Namen des Spruchs aufgeführt.

### Direktzauber (Sorceries)

Zaubersprüche dieser Art können viele verschiedene direkte Effekte haben. Einige sind einfach und gewöhnlich, andere sind selten und mächtig. Direktzauber, die eine Fernkrafaktion erfordern, können nicht gesprochen werden, wenn der Zauberer sich in Basenkontakt mit einem feindlichen Krieger befindet. Würde der Direktzauber gesprochen, so befolge den Zauberspruchtext.

**Direktzauber sprechen:** Gib dem Zauberer eine Fernkrafaktion, um einen Direktzauber zu sprechen. Falls eine andere Aktion erforderlich ist, so weist der Zauberspruchtext darauf hin. Direktzauber haben keine Spruchelemente.

### Verzauberungen (Enchantments)

Zaubersprüche dieser Art erlauben es einem Zauberer, eine einzelne Zielfigur mit einem bestimmten Effekt zu verzaubern. Das Spruchelement wird aus der Zauberspruchkarte genommen und an das Ziel gehängt. Bringe die Zauberspruchkarte ins Spiel, indem du sie mit der Oberseite nach oben neben das Spielfeld legst und befolge den Zauberspruchtext. Das Ziel gilt als durch den Zauberspruch verzaubert (betroffen), so wie im im Zauberspruchtext angegeben. Der Zauberspruch endet nach dem im Zauberspruchtext genannten Regeln, oder wenn das Ziel ausgeschaltet oder vom Spielfeld entfernt wird.

**Verzauberungen sprechen:** Gib dem Zauberer eine Spezialaktion, um eine Verzauberung zu sprechen. Falls eine andere Aktion erforderlich ist, so weist der Zauberspruchtext darauf hin.

## Runen (Glyphs)

Zaubersprüche dieser Art konzentrieren sich um einen Punkt auf dem Spielfeld und können verschiedene Effekte haben. Das Spruchelement wird, als Teil der Abwicklung eines Spruches, aus der Zauberspruchkarte genommen und mit der Oberseite nach oben auf dem Spielfeld in Basenkontakt mit dem Zauberer platziert. Bringe die Zauberspruchkarte ins Spiel, indem du sie mit der Oberseite nach oben neben das Spielfeld legst und befolge den Zauberspruchtext. Eine Rune endet in einer Endphase, in der sich der Zauberer nicht in Basiskontakt mit ihr befindet oder nach dem im Zauberspruchtext genannten Regeln.

Runen-Spruchelemente können nicht in Basenkontakt miteinander platziert werden. Runen-Spruchelemente verhindert nicht den Basenkontakt mit Objektmarken oder Geländeteilen.

**Runen sprechen:** Gib dem Zauberer eine Spezialaktion, um eine Rune zu sprechen. Falls eine andere Aktion erforderlich ist, so weist der Zauberspruchtext darauf hin.

## Illusionen (Illusions)

Zaubersprüche dieser Art haben einen ähnlichen Effekt wie Domänenkarten, allerdings nur für einen begrenzten Zeitraum. Illusionen können im Spiel befindliche Domänenkarten kontern oder von diesen gekontert werden. Nimm, als Teil der Abwicklung der Illusion, die Zauberspruchkarte aus dem Spruchbuch und lege sie mit der Oberseite nach oben neben das Spielfeld. Der Zauberspruch endet nach dem im Zauberspruchtext genannten Regeln; wenn er endet, entferne ihn aus dem Spiel.

**Illusionen sprechen:** Gib dem Zauberer eine Spezialaktion, um eine Illusion zu sprechen.

## Neues Fernkampf-talent: Zauberbann

Krieger mit der Angriffsart Zauberstab dürfen das Zauberbann-Talent benutzen, um Zaubersprüche feindlicher Zauberer mißlingen zu lassen. Um den Zauberbann einzusetzen, darf sich der Krieger nicht in Basenkontakt mit aktiven feindlichen Kriegern befinden und darf keine Aktionsmarken aufweisen.

Der Zauberbann wird während des feindlichen Spielzugs durchgeführt; er erfordert keine Aktion. Kündige den Zauberbann an, nachdem das Spruchelement oder die Karte eines Ziel Zauberspruchs auf das Spielfeld gelegt wurde, aber bevor der Zauberspruchtext ausgeführt wird. Nur jeweils ein Krieger darf einen Zauberbann gegen einen Spruch versuchen.

Die Spieler desprechenden Zauberers und des Bannzauberers führen jeder einen Zauberbann-Wurf durch. Der sprechende Zauberer wirft zwei Würfel und addiert seinen unmodifizierten Angriffswert (einschließlich evtl. Angriffsbonus). Der Bannzauberer wirft einen Würfel und addiert seinen unmodifizierten Angriffswert (einschließlich evtl. Angriffsbonus) +1 hinzu. Liegt das Gesamtergebnis des Bannzauberers über dem desprechenden Zauberers, so gelingt der Zauberbann und der Ziel-Zauberspruch mißlingt. Stecke das Spruchelement (falls vorhanden) des Ziel-Zauberspruches zurück in die Spruchkarte und lege die Karte mit der Oberseite nach

unten oben in den Spruchbuchstapel. Ist das Ergebnis dagegen genauso hoch oder niedriger, so gelingt der Ziel-Zauberspruch und wird normal ausgeführt.

Zaubersprüche mit der Bezeichnung "Bannzauber" verbessern die Fähigkeiten eines Zauberers, einen feindlichen Zauberspruch zu bannen. Nur markierte mit der Oberseite nach oben liegende Bannzauber dürfen eingesetzt werden. Die Bannzauber werden als Teil des Zauberbann-Einsatzes angekündigt und aufgedeckt.

## Unterfraktions-Fähigkeiten

Einige Mage Spawn haben Unterfraktions-Symbole. Diese Krieger gelten als Söldner.

### Atlantisches Imperium

 **Delphana**  
FOKUS Der Krieger erhält +1 auf Zauberbann-Würfe.

### Schwarzpulver-Revolutionäre

 **Meister der Schmiede**  
SPRUCHKRAFT (optional) Der Krieger darf Magische Resistenz und die Verteidigungsart Magische Immunität anderer Krieger ignorieren.

### Dunkle Kreuzritter

 **Blutkultisten**  
ENERGIERAUB (optional) Befindet sich ein freundlicher Krieger zu Beginn deiner Befehlsphase in Basiskontakt mit diesem Krieger, so verursache einmalig 1 Überanstrengungsschaden und entferne eine Aktionsmarke von diesem Krieger.

### Elementaristen

 **Sturmdruiden**  
ZORN DER NATUR Gibst du diesem Krieger eine Nah- oder Fernkampffaktion, so wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich seinem unmodifizierten Schadenswert, so addiere seinen Angriffsbonus (falls vorhanden) zum Angriffswurf.

### Elfen-Lords

 **Orden der Zauberei**  
LEY-HARMONIE Zaubersprüche in Spruchbüchern, die dieser Krieger trägt, mit Nachschlagekosten  haben statt dessen Nachschlagekosten .

### Ork Khans

 **Chaos-Schamanen**  
MAGESTONE-TRANCE (optional) Gib diesem Krieger in diesem Spielzug eine zweite Aktion. Wirf, nachdem sie abgewickelt wurde, zwei Würfel. Liegt das Ergebnis unter seinem unmodifizierten Angriffswert (ohne seinen

Angriffsbonus), würfle erneut. Verursache dem Krieger für jedes Würfergebnis unter dem unmodifizierten Angriffswert 1 Überanstrengungsschaden.

### Drakonien

 **Drachenschädel**  
SPRUCHMEISTERSCHAFT Der Krieger darf jeden Zauberspruch mit den Vertrauheits-Seitenanzahl verwenden, unabhängig von der Fraktions-Voraussetzung. Der Krieger verwendet für alle Zaubersprüche in den Spruchbüchern, die er trägt, die Vertrauheits-Seitenanzahl.

### Solonavi

 **Orakel von Rokos**  
GEDANKENRAUB (optional) Zu Beginn deiner Befehlsphase bekommt dieser Krieger eine einzelne Spezialfähigkeit einer einzelnen Ziel-Figur innerhalb seiner Fernkampfreichweite. Der Krieger behält die Spezialfähigkeit bis zum Beginn deiner Endphase.

### Mage Spawn

 **Orden des neunten Kreises**  
PAKT Zusätzlich zu seinem eigenen Fraktionssymbol (falls vorhanden) bekommt der Krieger die Fraktionssymbole aller freundlichen Krieger.

### Apokalypse

 **Lakaian der Apokalypse**  
VERWIRRUNG Keine Figur in einem Radius von 10 Zoll um diesen Krieger darf Zusammenrotten einsetzen.

(optional) Bekommt er einen Nah- oder Fernkampffaktion, so darf dieser Krieger den unmodifizierten Angriffswert eines beliebigen -Kriegers anstelle seines eigenen verwenden.

## Neue Glossar-Begriffe

**Anordnung:** Die Position eines Zauberspruchs in einem Spruchbuch.

**Ausrichtung:** Die Richtung, in der ein Zauberspruch in einem Spruchbuch liegt – mit der Oberseite nach oben oder unten.

**Bannzauberer:** Ein Krieger, der sein Zauberbann-Talent einsetzt, um einen feindlichen Ziel-Zauberspruch der von einem feindlichen Zauberer gesprochen wurde mitflingen zu lassen.

**Enden:** Wenn ein Zauberspruch-Effekt keinen Einfluss mehr auf der Spiel hat, nicht mehr wirkt.

**Kapazität:** Die maximale Seitenanzahl die ein Spruchbuch aufnehmen kann.

**Markierter Zauberspruch:** Der oberste Zauberspruch in einem Spruchbuch-Stapel.

# MAGE KNIGHT

## SORCERY

### REGOLE

**Nachschiagen:** Den markierten Zauberspruch eines Spruchbuch-Stapels ändern.  
**Seitenanzahl:** Die Anzahl Seiten, die ein Zauberspruch in einem Spruchbuch einnimmt.  
**Sprechen:** Einen Zauberspruch einsetzen.  
**Sprechender Zauberer:** Ein Zauberer, gegen den ein Zauberbann eingesetzt wird.  
**Spruchbuch:** Ein Ausrüstungsgegenstand oder Relikt, in dem Zauberspruchkarten enthalten sind, die von Zauberern gesprochen gezaubert werden können.  
**Spruchbuch-Stapel:** Die unter einer Spruchbuch-Karte angeordneten Zauberspruch-Karten.  
**Verzaubern:** Einen Krieger mit einem Verzauberungs-Zauberspruch betreffen.  
**Verzauberung:** Der Effekt eines Verzauberungs-Zauberspruchs auf einen verzauberten Krieger.  
**Zauberbann-Wurf:** Einer von zwei Würfeln der Entscheidet über Erfolg oder Misserfolg eines Zauberbanns entscheidet.

**Zauberer:** Der Träger eines Spruchbuchs.  
**Zaubern:** Einen Zauberspruch einsetzen.  
**Zaubernder:** Der Zauberer, der einen Zauberspruch zaubert spricht.  
**Zaubernder Zauberer:** Ein Zauberer, gegen den ein Zauberbann eingesetzt wird.  
**Zaubersprachelement:** Bestandteil einer Zauberspruchkarte, das herausgerennt werden kann, um das Ziel oder den Wirkungsradius Zielbereich eines Zauberspruchs anzuzeigen.

**Zauberspruchkarte:** Eine Karte in einem Spruchbuch, auf den ein Zauberspruch gedruckt ist, den ein Zauberer sprechen zaubern kann.  
**Zauberspruchtext:** Widerspricht ein Zauberspruchtext den Regeln, so überschreibt er diese.  
**Variante:** Der ausgewählte Effekt eines Varianten-Zauberspruchs.

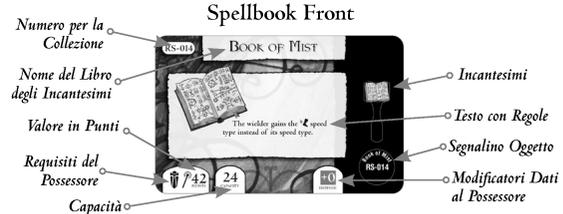
**Variante-Zauberspruch:** Ein Zauberspruch mit verschiedenen Effekten, von denen einer beim sprechen zaubern des Zauberspruchs ausgewählt werden muss. Wird durch "Wähle aus" ("Choose one") angezeigt.

**Vertrauthets-Seitenanzahl:** Eine alternative Seitenanzahl, die bei der Zusammenstellung eines Spruchbuchs für Mitglieder einer bestimmten Fraktion gilt. Der Vertrauthets-Seitenzahl ist Wird durch das **OR** -Symbol angezeigt voran gestellt.

**Mage Knight™: Sorcery** introduce nuovi poteri magici alle tue partite di **Mage Knight**. Tutte le regole di **Mage Knight** si applicano all'espansione **Sorcery**, tranne che per quanto scritto in queste regole.

### Libri degli Incantesimi e Incantesimi

Un libro degli incantesimi è un oggetto che permette al suo possessore di giocare (o lanciare) degli incantesimi. Un libro degli incantesimi è rappresentato da una carta di plastica. Quando un guerriero è equipaggiato con un libro degli incantesimi, rimuovi quest'ultimo dalla sua carta e inseriscilo nella base del guerriero. Un guerriero che porta un libro degli incantesimi diventa un mago (ma è pur sempre anche un guerriero). Un mago che lancia un incantesimo è chiamato lanciatore di incantesimi.



Gli incantesimi danno ai guerrieri un'ampia scelta di abilità aggiuntive personalizzabili. Ogni incantesimo ha un numero di pagine, un costo di ricerca, dei possibili requisiti di fazione e un testo che ne descrive gli effetti. Alcuni incantesimi hanno anche degli elementi magici (simili ai segnalini oggetto) che servono per identificare i bersagli o le aree d'effetto dell'incantesimo. Gli incantesimi sono rappresentati da carte di plastica. Ogni libro degli incantesimi ha una capacità. Questo è il numero di pagine di incantesimi che può contenere, e ogni incantesimo occupa un certo numero di pagine in un libro degli incantesimi. Il numero totale di pagine di incantesimi in un libro degli incantesimi non può mai superare la sua capacità.

Alcuni incantesimi hanno un numero alternativo di pagine (stampato dopo il simbolo **OR**) chiamato numero affine di pagine. Se il simbolo di fazione o sottofazione