

# MAGE KNIGHT

## SORCERY

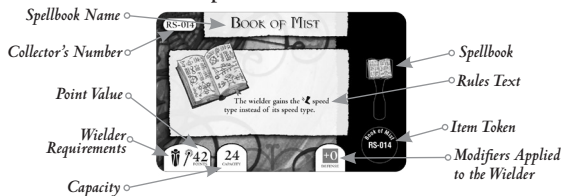
### RULES

Mage Knight™: *Sorcery* introduces new magical powers to your Mage Knight games. All Mage Knight rules apply to the *Sorcery* expansion, except as noted in these rules.

### Spellbooks and Spells

A spellbook is an item that allows its wielder to play—or cast—spells. A spellbook is represented by a styrene card. When a warrior equips a spellbook, remove the spellbook from its card and insert it into the warrior's base. A warrior wielding a spellbook becomes a sorcerer (it is still also a warrior). The sorcerer that casts a spell is that spell's caster.

#### Spellbook Front

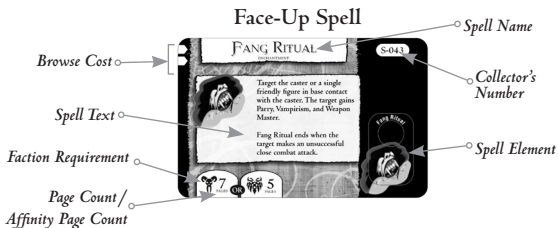


Spells give warriors a customizable catalog of additional abilities. Each spell has a page count, a browse cost, possible faction requirements, and spell text describing the spell's effect. Some spells also have spell elements (which are like item tokens) that signify the spells' targets or areas of effect. Spells are represented by styrene cards.

Each spellbook has a capacity. This is the number of spell pages it can contain, and each spell takes up a certain number of pages in a spellbook. The total page count of spells in a spellbook may never exceed the spellbook's capacity.

Some spells have alternative page counts (printed after the **OR** symbol) called affinity page counts. If a sorcerer's faction or subfaction symbol matches the symbol associated with the affinity page count, the affinity page count is used when determining how many pages the spell takes up in that sorcerer's spellbook.

If using a spellbook, you must assign that spellbook to a warrior and spells to that spellbook before deploying your army. This will allow you to take into consideration any affinity page counts. When you deploy your army, place each spell face up in a



stack beneath the spellbook that contains them, and then place that stack beside the battlefield. The top spell on the stack is called the bookmarked spell.

Only the controller of the spellbook's wielder can view the spells in that wielder's spellbook stack. If a spellbook has no wielder, its contents may not be viewed by anyone. Neither the order nor the orientation (face up or face down) of spells in a spellbook may be changed unless a rule allows the order or orientation to be changed.

## Rule of Spells

Similar to special abilities text, when a spell's text contradicts the rules, the spell text takes precedence.

## Casting Spells

Only a face-up bookmarked spell containing its spell element can be cast. Most spells require an action to be cast, and they use the wielder's combat values, as appropriate.

When casting a spell, make all opponents aware of the spell text. Resolve it in the following order:

1. Choose targets and make any choices, as appropriate.
2. Place the spell element or card on the battlefield, as appropriate.
3. Execute the spell text.
4. Put the spell face up on the bottom of the spellbook stack, if appropriate
5. Choose a new bookmarked spell.

When a spell ends, its effect ends. Put its spell element (if any) back into its spell card and put the card face up on the bottom of the caster's stack.

A spell may be modal, allowing it to have one of multiple effects. A modal spell says "Choose one" before its choices are presented. A spell's mode must be chosen when it is cast, and it resolves with the chosen mode.

Some spells are not actually cast in the game. Rather, they have effects that come into play simply by being in a sorcerer's spellbook. Such spells say "Do not cast . . ." Follow their spell text just like you would any other spell.

Some powerful spells indicate that you must put them face down on the top of the stack instead of putting them face up on the bottom of the stack. A face-down spell cannot be cast.

## Browsing

Changing one bookmarked spell for another is called browsing. In this way, a controller can choose which spell his or her sorcerer has available to cast. You may browse only on your turn.

To browse, pay a spell's browse cost; costs are described in the "Browse Costs" table, below. There are two ways to browse:

1. Pay a face-up bookmarked spell's browse cost and then choose any face-up spell in the stack to be the bookmarked spell.
2. Pay a face-down bookmarked spell's browse cost. Turn that spell face up and then choose any face-up spell in the stack to be the bookmarked spell.

## Browse Costs

	At the beginning of your end phase, browse. No action is required.
	If the sorcerer has one or two action tokens, remove one. Give the sorcerer a special action to browse.
	Give the sorcerer a special action to browse.

**Example:** Ben's bookmarked spell is not the spell he wants to use. Ben chooses to browse the spell so that he can bookmark a more useful spell. The browse cost is . Ben's sorcerer has no action tokens, so he foregoes removing an action token from his sorcerer and gives the sorcerer a special action to browse. He selects a new spell and places it on the top of the spellbook stack. Ben completes the action by giving the sorcerer an action token.

## Spell Types

There are four main spell types. A spell's type is printed on the spell card beneath its name.

### Sorceries

Spells of this type create an enormous variety of immediate effects. Some are accessible and mundane, while others are rare and mighty. Sorceries that require a ranged combat action cannot be cast when the caster is in base contact with an opposing warrior. When a sorcery is cast, follow the sorcery's spell text.

**Casting sorceries:** Give the sorcerer a ranged combat action to cast a sorcery. A sorcery's spell text will indicate if a different type of action is required. Sorceries do not have spell elements.

## Enchantments

Spells of this type allow a sorcerer to enchant a single target figure, imbuing it with an effect. As part of resolving an enchantment, remove the spell element from its spell card and hang the element on the target. Put the spell card in play face up next to the battlefield and follow the spell text. The target is enchanted (affected) by the spell per the spell's text. The spell ends as indicated by its spell text or when its target is eliminated or removed from the game.

**Casting enchantments:** Give the sorcerer a special action to cast an enchantment. An enchantment's spell text will indicate if a different type of action is required.

## Glyphs

Spells of this type are centered on a point on the battlefield and may create any number of effects. As part of resolving a glyph, remove its spell element from its spell card and place the element face up on the battlefield in base contact with the caster. Put the spell card in play face up next to the battlefield and follow the spell text. A glyph ends at the beginning of any end phase in which the caster is not in base contact with the glyph, or as indicated by its spell text.

Glyph spell elements cannot be placed in base contact with each other.

Glyph spell elements do not prevent base contact with objective tokens or terrain features.

**Casting glyphs:** Give the sorcerer a special action to cast a glyph. A glyph's spell text will indicate if a different type of action is required.

## Illusions

Spells of this type alter the battlefield like domains, but for a limited time. Illusions may cancel or be canceled by domains in play. As part of resolving an illusion, remove it from the spellbook and put it in play face up next to the battlefield. The spell ends as indicated by its spell text; when it ends, remove it from the game.

**Casting illusions:** Give the sorcerer a special action to cast an illusion.

## New Ranged Combat Proficiency: Counter Spell

Warriors with the wand attack type can use the counter spell proficiency to cause an opposing sorcerer's spell to fail. To use counter spell, a warrior cannot be in base contact with any opposing able warriors, and it cannot have any action tokens.

Counter spell is used during an opponent's turn; it does not require an action. Announce that you are using counter spell after a target spell's element or card has been placed on the battlefield, but before the target's spell text is executed. Only one warrior may attempt to counter a given spell.

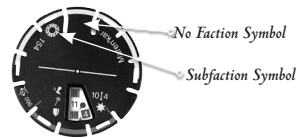
The controllers of the casting and countering sorcerers each make a counterspell roll. The casting sorcerer rolls two six-sided dice and adds its unmodified attack value (including attack bonus, if any) to the result. The countering sorcerer rolls one six-sided die and adds its unmodified attack value (including attack bonus, if any) + 1 to the result. If the countering sorcerer's result is greater than the casting sorcerer's result,

the counterspell succeeds and the target spell fails. Return the target spell's element (if any) to its spell card and put the spell card face down on top of its stack. If the counter spell attempt fails, the target spell resolves normally.

Spells called counterspells enhance a sorcerer's use of counter spell. Only bookmarked, face-up counterspells may be used. Announce and reveal a counterspell as part of using the counter spell proficiency.

## Subfaction Abilities

Some Mage Spawn have subfaction symbols. These warriors are known as mercenaries.



## Atlantean Empire

**Delphana**  
FOCUS This warrior gets +1 to its counterspell rolls.

## Black Powder Revolutionaries

**Forgemasters**  
SPELLBREACH (optional) This warrior ignores other warriors' Magic Immunity and magic immunity defense type.

## Dark Crusaders

**Blood Cultists**  
SIPHON ENERGY (optional) Once at the beginning of your command phase, if a friendly figure is in base contact with this warrior, deal 1 pushing damage to that figure; remove an action token from this warrior.

## Elemental Freeholds

**Storm Druids**  
NATURE'S FURY When this warrior is given a close or ranged combat action, roll one six-sided die. If the result is less than or equal to its unmodified damage value, add its attack bonus (if any) to the attack.

## Elven Lords

**Order of Sorcery**  
LEY HARMONY Spells in spellbooks this warrior wields that have a browse cost of  have a browse cost of  instead.

## Orc Khans

**Chaos Shamans**  
MAGESTONE TRANCE (optional) Give this warrior a second action this turn. After it resolves, roll two six-sided dice. If the result is less than its unmodified

attack value (do not use this warrior's attack bonus), roll again. Deal 1 pushing damage to this warrior for each result less than its unmodified attack value.

## Draconum



### Dragon Mystics

**ANCIENT MASTERY** This warrior can use any spell with an affinity page count, regardless of faction requirement. This warrior uses the affinity page count for all spells in spellbooks it wields.

## Solonavi



### Oracles of Rokos

**MIND TAP** (optional) At the beginning of your command phase, this warrior gains a single special ability of a single target figure within its range value until the beginning of your end phase.

## Mage Spawn



### Order of the Ninth Circle


**PACT** In addition to its own faction symbol (if any), this warrior gains the faction symbols of all friendly figures.

## Apocalypse




### Minions of Apocalypse

**BEDLAM** No figure within 10" of this warrior may use gang up.

(optional) When given a close or ranged combat action, this warrior may use the unmodified attack value of any  figure instead of its own attack value.

## New Glossary Terms

**affinity page count:** An alternative page count for a spell that members of a certain faction may use when constructing a spellbook. Affinity page counts are preceded by the  symbol.

**bookmarked spell:** The top spell of a spellbook stack.

**browse:** To change the bookmarked spell in a spellbook stack.

**capacity:** The number of spell pages a spellbook can hold.

**cast:** To play a spell.

**caster:** The caster of a spell is the sorcerer that cast that spell.

**casting sorcerer:** The sorcerer against whom the counter spell proficiency is used.

**countering sorcerer:** The sorcerer using the counter spell proficiency to attempt to counter a target spell cast by an opposing sorcerer.

**counterspell roll:** One of two rolls made to determine the success or failure of a counter spell attempt.

**enchant:** To affect a warrior with an enchantment.

**ends:** When a spell's effect no longer applies to the game.

**modal:** A spell with different effects, one of which must be chosen when the spell is cast. A modal spell is printed with "Choose one."

**mode:** The chosen effect of a modal spell.

**order:** Where a spell is located in a spellbook stack.

**orientation:** The facing of a spell in a spellbook stack—face up or face down

**page count:** The number of pages a spell occupies in a spellbook.

**rule of spells:** When a spell's text contradicts the rules, the spell text takes precedence.

**sorcerer:** The wielder of a spellbook.

**spell card:** A card in a spellbook, printed with a spell that can be cast by sorcerers.

**spell element:** A punch-out component of a spell card used to indicate spell targets or areas of effect.

**spellbook:** An item or relic that contains spell cards that can be cast by sorcerers.

**stack:** The pile of spell cards beneath a spellbook card.

# MARVEL HEROCLIX MUTANT MAYHEM

## MUTANT MAYHEM ABOUNDS THIS FALL!

Your favorite heroes and villains collide in the fifth **Marvel™** **HeroClix** expansion, *Mutant Mayhem*. This new set elevates **HeroClix**® game play to an all-new level of fun and strategy with the introduction of feat and battlefield condition cards. Lucky players may find an oversized Ultimate Giant Man giant character or one of the rare Master Pieces—professionally painted figures—hiding in their *Mutant Mayhem* Boosters!



©2004 WizKids, Inc. All rights reserved. HeroClix, Mage Knight, and WizKids are trademarks of WizKids, Inc. Patent pending. Marvel and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. ©2004 Marvel Characters, Inc.

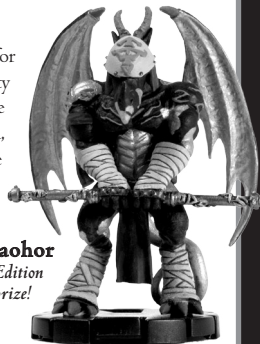
[www.marvel.com](http://www.marvel.com)



## FIND MAGE KNIGHT™ EVENTS AT STORES NEAR YOU!

Visit [wizkidsgames.com](http://wizkidsgames.com) to become a member of our Approved Play program. It's easy and free, and enrolling allows you to compete for rare Limited Edition prizes at WizKids® tournaments.

To find tournaments near you, go to our website and search for WizKids Approved venues by city or ZIP code. Test your mettle against other gamers in your area, make friends, get involved in the community, and have a great time at WizKids events!



**Tena'shaohor**  
Actual Limited Edition  
tournament prize!

We want to know what you think! Log on\* to <http://survey.wizkidsgames.com/survey/index.php?sid=19> by December 31, 2004, and complete our survey!

\*Kids, make sure to get a parent or guardian's permission first!

# MAGE KNIGHT

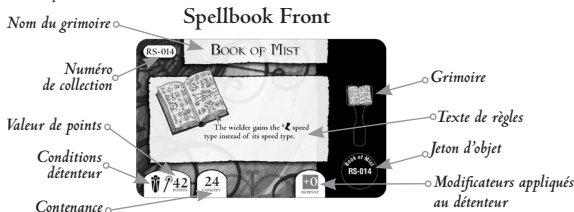
## SORCERY

### RÈGLES

Mage Knight™: Sorcery introduit de nouveaux pouvoirs magiques dans vos parties de Mage Knight. Toutes les règles de Mage Knight s'appliquent à l'extension Sorcery, excepté dans les cas indiqués dans les règles suivantes.

#### Grimoires et sorts

Un grimoire est un objet qui permet à son détenteur de jouer — de lancer — des sorts. Il est représenté par une carte en styrene. Quand un guerrier s'équipe avec un grimoire, retirez celui-ci de sa carte et insérez-le dans le socle du guerrier. Le guerrier détenteur d'un grimoire devient un sorcier (il est cependant toujours un guerrier). Le sorcier qui lance un sort est le lanceur de ce sort.



Les sorts offrent aux guerriers un catalogue personnalisé de capacités supplémentaires. Chaque sort a un nombre de pages, un coût de lecture, des conditions de faction (dans certains cas), ainsi qu'un texte décrivant son effet. Certains sorts disposent aussi d'éléments (ressemblant à des jetons d'objet) qui désignent leurs cibles ou leurs aires d'effet. Les sorts sont représentés par des cartes en styrene.

Chaque grimoire a une contenance. C'est le nombre de pages de sorts qu'il peut contenir, chaque sort occupant un nombre de pages prédéfini dans un grimoire. Le nombre de pages total des sorts contenus dans un grimoire ne peut jamais dépasser sa contenance.

Certains sorts ont un nombre de pages alternatif (indiqué après le symbole **OR**) appelé nombre de pages d'affinité. Si le symbole de la faction ou du groupe/culte du sorcier est identique au symbole associé au nombre de pages d'affinité, celui-ci est utilisé dans le décompte du nombre de pages du sort dans le grimoire de ce sorcier.

#### Face-Up Spell



Pour utiliser un grimoire, vous devez l'attribuer à un guerrier et le remplir de sorts avant de déployer votre armée. Ainsi, vous pourrez mieux tenir compte des possibilités d'affinité du nombre de pages. Quand vous déployez votre armée, placez les sorts, face visible, en pile sous le grimoire qui les contient, et placez ensuite cette pile à côté du champ de bataille. Le sort situé au-dessus de la pile est appelé « sort de réserve ».

Seul le contrôleur du détenteur du grimoire peut voir les sorts de cette pile. Si le grimoire n'a pas été attribué à un sorcier, personne ne peut le consulter. L'ordre et l'orientation (face visible ou cachée) des sorts d'un grimoire ne peuvent pas être modifiés à moins qu'une règle ne permette de le faire.

#### Règles des sorts

Comme pour les capacités spéciales, quand le texte d'un sort contredit les règles, c'est le texte du sort qui l'emporte.

#### Lancer des sorts

Seul un sort de réserve face visible contenant son élément de sort peut être lancé. La plupart des sorts nécessitent de lancer une action. Selon les cas, ils peuvent utiliser les valeurs de combat du détenteur.

Quand vous lancez un sort, faites en sorte que tous les adversaires prennent connaissance de son texte de règle. Sa résolution se fait dans l'ordre suivant :

1. Choisissez les cibles et faites les choix appropriés.
2. Placez l'élément ou la carte de sort sur le champ de bataille, le cas échéant.
3. Exécutez les instructions du texte de sort.
4. Placez le sort, face visible, au-dessus de la pile du grimoire, le cas échéant.
5. Choisissez un nouveau sort de réserve.

Quand un sort s'achève, il cesse de faire effet. Remettez son élément (le cas échéant) sur sa carte de sort et placez la carte, face visible, au-dessus de la pile du lanceur.

Un sort peut être modal, ce qui lui permet d'avoir des effets multiples. Un sort modal précise toujours « Choisissez l'un » avant la description des différents choix. Le

mode doit être choisi quand le sort est lancé, et le sort se résout selon le mode choisi.

Certains sorts ne sont pas lancés pendant la partie. Ils ont des effets qui arrivent en jeu simplement parce qu'ils sont dans le grimoire du sorcier. Ces sorts précisent « Ne lancez pas... » Suivez les instructions du texte comme vous le feriez pour tout autre sort.

Certains sorts puissants indiquent que vous devez les placer face cachée au-dessus de la pile (à la place de face visible, au-dessous de la pile). Un sort face cachée ne peut pas être lancé.




## Recherche

Remplacer un sort de réserve par un autre, c'est ce qu'on appelle la recherche. C'est ainsi qu'un contrôleur peut choisir quel sort son sorcier peut lancer. Vous ne pouvez procéder à une recherche que pendant votre tour.

Pour ce faire, payez le coût de recherche du sort ; les coûts sont décrits dans la table des « Coûts de recherche », ci-dessous. Il y a deux moyens d'effectuer une recherche :

1. Payez le coût de recherche d'un sort de réserve face visible et choisissez ensuite n'importe quel sort face visible de la pile comme nouveau sort de réserve.
2. Payez le coût de recherche d'un sort de réserve face cachée. Retournez ce sort face visible et choisissez ensuite n'importe quel sort face visible de la pile comme nouveau sort de réserve.

## Coûts de recherche

	Au début de votre phase de fin, effectuez une recherche. Vous n'avez besoin d'aucune action.
	Si le sorcier a un ou deux jetons d'action, retirez-en un. Donnez au sorcier une action spéciale pour faire sa recherche.
	Donnez au sorcier une action spéciale pour faire sa recherche.

**Exemple :** Le sort de réserve de Benjamin n'est pas celui qu'il veut utiliser. Il décide d'effectuer une recherche pour mettre en réserve un sort plus utile. Le coût de recherche est 3. Le sorcier de Benjamin n'a pas de jeton d'action. Il n'en retire donc pas à son sorcier et il lui donne une action spéciale pour faire sa recherche. Il sélectionne un nouveau sort et le place au-dessus de la pile du grimoire. Il termine ensuite l'action en donnant au sorcier un jeton d'action.

## Types de sorts

Il y a quatre types de sorts principaux. Le type du sort est indiqué sur la carte de sort, sous son nom.

## Rituels

Les sorts de ce type créent une énorme variété d'effets immédiats. Certains sont

courants et simples, et d'autres, plus rares et plus puissants. Les rituels qui nécessitent une action de combat à distance ne peuvent pas être lancés quand le lanceur est en contact avec le socle d'un guerrier adverse. Quand un rituel est lancé, suivez les instructions de son texte de sort.

**Lancer des rituels :** Donnez au sorcier une action de combat à distance pour lancer un rituel. Le texte de sort du rituel indiquera si un type d'action différent est nécessaire. Les rituels n'ont pas d'éléments de sort.

## Enchantements

Les sorts de ce type permettent à un sorcier d'enchanter une figurine ciblée unique pour lui donner un effet. Pour résoudre l'enchantement, retirez l'élément de sort de sa carte et attachez-le à la cible. Placez la carte de sort en jeu, face visible, à côté du champ de bataille et suivez ses instructions. La cible est enchantée (affectée) par le sort de la manière décrite par le texte du sort. Le sort s'achève selon les indications du texte de sort ou quand la cible est éliminée ou retirée de la partie.

**Lancer des enchantements :** Donnez au sorcier une action spéciale pour lancer un enchantement. Le texte de sort de l'enchantement indiquera si un type d'action différent est nécessaire.

## Glyphes

Les sorts de ce type sont concentrés sur un point spécifique du champ de bataille et peuvent avoir un nombre varié d'effets. Pour résoudre un glyphe, retirez son élément de sort de sa carte et placez-le face visible sur le champ de bataille en contact avec le socle du lanceur. Placez la carte de sort en jeu, face visible, à côté du champ de bataille et suivez ses instructions. Un glyphe s'achève au début de chaque phase de fin durant laquelle le socle du lanceur n'est pas en contact avec le glyphe ou selon les indications du texte de sort.

Les éléments de sort de glyphe ne peuvent pas être placés en contact les uns avec les autres. Les éléments de sort de glyphe n'interdisent pas le contact avec les marqueurs d'objectif ou les éléments de terrains.

**Lancer des glyphes :** Donnez au sorcier une action spéciale pour lancer un glyphe. Le texte de sort du glyphe indiquera si un type d'action différent est nécessaire.

## Illusions

Les sorts de ce type modifient le champ de bataille comme les domaines, mais seulement pour un temps limité. Les illusions peuvent annuler ou être annulées par les domaines en jeu. Pour résoudre une illusion, retirez-la du grimoire et placez-la face visible à côté du champ de bataille. Le sort s'achève selon les indications du texte de sort ; retirez-le de la partie dès qu'il s'achève.

**Lancer des illusions :** Donnez au sorcier une action spéciale pour lancer une illusion.

## Nouvelles compétence de combat à distance : Contresort

Les guerriers avec le type d'attaque Baguette peuvent utiliser la compétence Contresort pour faire échouer le sort d'un sorcier adverse. Pour utiliser Contresort, un guerrier ne

peut pas être en contact avec le socle d'un guerrier adversaire en état de combattre, et il ne peut pas avoir de jeton d'action.

Contresort est utilisé pendant le tour d'un adversaire ; il ne requiert aucune action. Annoncez que vous utilisez Contresort après qu'une carte ou un élément de sort a été placé sur le champ de bataille, mais avant que le texte de sort de la cible soit exécuté. Un seul guerrier peut tenter de contrer un sort donné.

Les contrôleurs des sorciers lanceur et contreur font chacun un jet de contresort. Le sorcier lanceur jette deux dés à six faces et ajoute sa valeur d'attaque non modifiée (y compris le bonus à l'attaque, le cas échéant) au résultat. Le sorcier contreur jette un dé à six faces et ajoute sa valeur d'attaque non modifiée (y compris le bonus à l'attaque, le cas échéant) +1 au résultat. Si le résultat du sorcier contreur est supérieur à celui du sorcier lanceur, le Contresort réussit et le sort ciblé échoue. Renvoyez l'élément du sort ciblé (le cas échéant) sur sa carte et placez la carte de sort face cachée au-dessus de sa pile. Si le Contresort échoue, le sort ciblé se résout normalement.

Les sorts appelés « contresort » améliorent la faculté du sorcier à utiliser Contresort. Seuls les contresorts de réserve, face visible, peuvent être utilisés. Annoncez et révélez un contresort quand vous utilisez la compétence Contresort.

## Capacités de groupuscule

Certains Mage Spawn ont des symboles de groupuscule. Ces guerriers sont des mercenaires.

### Atlantean Empire



**Delphana**

**FOCUS** Ce guerrier ajoute +1 à ses jets de contresort.

### Black Powder Revolutionaries



**Forgemasters**

**PASSE-SORT** (*optionnel*) Ce guerrier ignore l'Immunité magique et le type de défense Immunité magique des autres guerriers.

### Dark Crusaders



**Blood Cultists**

**ABSORPTION D'ÉNERGIE** (*optionnel*) Une fois, au début de votre phase de commandement, si une figurine amie est en contact avec le socle de ce guerrier, infligez 1 point de dégâts d'épuisement à cette figurine ; retirez un jeton d'action à ce guerrier.

### Elemental Freeholds





**Storm Druids**

**FURIE DE LA NATURE** Quand ce guerrier reçoit une action de combat rapproché ou à distance, lancez un dé à six faces. Si le résultat est inférieur ou égal à sa valeur de dégâts non modifiée, ajoutez son bonus d'attaque (le cas échéant) à l'attaque.

### Elven Lords



**Order of Sorcery**

**HARMONIE DES LIGNES LEY** Les sorts contenus dans les grimoires de ce guerrier qui ont un coût de recherche de  ont un coût de recherche de  à la place.

### Orc Khans



**Chaos Shamans**

**TRANSE DE MAGEPIERRE** (*optionnel*) Donnez à ce guerrier une deuxième action ce tour-ci. Après sa résolution, lancez deux dés à six faces. Si le résultat est inférieur à sa valeur d'attaque non modifiée (n'utilisez pas le bonus d'attaque de ce guerrier), lancez les dés à nouveau. Infligez 1 point de dégâts d'épuisement à ce guerrier pour chaque résultat inférieur à sa valeur d'attaque non modifiée.

### Draconum



**Dragon Mystics**

**MAÎTRISE ANCESTRALE** Ce guerrier peut utiliser n'importe quel sort avec son nombre de pages d'affinité, quelle que soit la condition de faction. Ce guerrier utilise le nombre de pages d'affinité pour tous les sorts contenus dans les grimoires qu'il détient.

### Solonavi



**Oracles of Rokos**

**EXTRACTION MENTALE** (*optionnel*) Au début de votre phase de commandement, ce guerrier acquiert une capacité spéciale appartenant à une figurine ciblée, située dans les limites de sa valeur de portée, jusqu'au début de votre phase de fin.

### Mage Spawn



**Order of the Ninth Circle**


**PACTE** En plus de son propre symbole de faction (le cas échéant), ce guerrier acquiert les symboles de faction de toutes les figurines amies.

### Apocalypse



**Minions of Apocalypse**

**TUMULTE** Aucune figurine située à moins de 10 pouces (25,4 cm) de ce guerrier ne peut utiliser la compétence Attaque combinée.

(*optionnel*) Quand il reçoit une action de combat rapproché ou à distance, ce guerrier peut utiliser la valeur d'attaque non modifiée de n'importe quelle figurine  à la place de sa propre valeur d'attaque.



## Nouveaux termes de glossaire

**carte de sort** : Une carte dans un grimoire sur laquelle est imprimé un sort qui peut être lancé par des sorciers. contenance : Le nombre de pages de sort qui peut contenir un grimoire.

**élément de sort** : Un élément prédécoupé sur une carte de sort, utilisé pour indiquer les cibles ou les aires d'effet du sort.

**enchanter** : Affecter un guerrier avec un enchantement.

**grimoire** : Un objet ou une relique qui contient des cartes de sort qui peuvent être lancées par des sorciers.

**jet de contresort** : Un des deux jets de dés effectués pour déterminer la réussite ou l'échec d'un Contresort.

**lancer** : Jouer un sort.

**lanceur** : Le lanceur d'un sort est le sorcier qui le lance.

**modal** : Un sort avec des effets différents, l'un d'eux devant être choisi quand le sort est lancé. Un sort modal précise toujours « Choisissez l'un ».

**mode** : L'effet choisi d'un sort modal.

**nombre de pages** : Le nombre de pages occupé par un sort dans un grimoire.

**nombre de pages d'affinité** : Le nombre de pages alternatif d'un sort que des membres d'une certaine faction peuvent utiliser quand ils construisent un grimoire. Les nombres de pages d'affinité sont précédés du symbole **OR**.

**ordre** : L'endroit où un sort est localisé dans une pile de grimoire.

**orientation** : L'orientation d'un sort dans la pile de grimoire — face visible ou face cachée.

**pile** : La pile de cartes de sorts située sous une carte de grimoire.

**recherche** : Le changement du sort de réserve dans une pile de grimoire.

**règle des sorts** : Quand le texte d'un sort contredit les règles, c'est le texte du sort qui l'emporte.

**s'achever** : Quand l'effet d'un sort ne s'applique plus dans la partie.

**sorcier** : Le détenteur d'un grimoire.

**sorcier lanceur** : Le sorcier contre lequel la compétence Contresort est utilisée.

**sorcier contreur** : Le sorcier qui utilise la compétence Contresort pour contrecarrer un sort ciblé lancé par un sorcier adverse.

**sort de réserve** : Le sort du dessus de la pile d'un grimoire.

# MAGE KNIGHT

## SORCERY

## RULES

**Mage Knight™: Sorcery** introduce nuevos poderes mágicos en vuestras partidas de **Mage Knight**. Todas las reglas de **Mage Knight** se aplican a la ampliación **Sorcery**, salvo cuando se indique en este reglamento.

### Libros de conjuros y conjuros

Un libro de conjuros es un objeto que permite a su propietario jugar —o lanzar— conjuros. Un libro de conjuros viene representado por una tarjeta plástica. Cuando un guerrero se equipa con un libro de conjuros, retira el libro de conjuros de la tarjeta e insértalo en la base del guerrero. Un guerrero con un libro de conjuros se convierte en un hechicero (sigue siendo un guerrero). El hechicero que lanza un conjuro es el lanzador del conjuro.

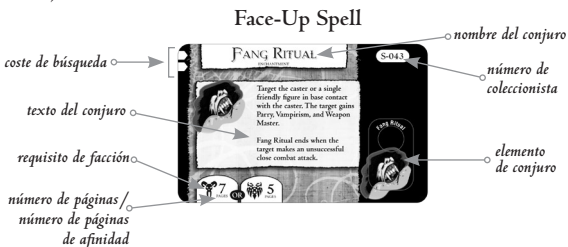


Los conjuros dan a los guerreros una selección de capacidades adicionales. Cada conjuro tiene un número de páginas, un coste de búsqueda, posibles requisitos de facción y un texto que describe el efecto del conjuro. Algunos conjuros también tienen elementos de conjuro (que son como las fichas de objeto) que representan los objetivos o áreas de efecto de los conjuros. Los conjuros vienen representados por tarjetas plásticas.

Cada libro de conjuros tiene una capacidad, que es el número de páginas de conjuros que puede contener; cada conjuro ocupa un cierto número de páginas en un libro de conjuros. El total de páginas de conjuros en un libro de conjuros no puede exceder en ningún caso la capacidad del libro de conjuros.

Algunos conjuros tienen un número de página alternativo (impreso después del

símbolo de **OR**), al que se denomina número de páginas de afinidad. Si el símbolo de facción o subfacción del hechicero coincide con el símbolo asociado con el número de páginas de afinidad, se utiliza ese valor al determinar cuántas páginas ocupa en el libro de conjuros del hechicero.



Si estás utilizando un libro de conjuros, debes asignar ese libro de conjuros a un guerrero y conjuros a ese libro de conjuros antes de desplegar tu ejército. Esto te permitirá tener en cuenta cualquier número de páginas de afinidad. Cuando despliegas tu ejército, pon cada conjuro boca arriba en una pila bajo el libro de conjuros que lo contiene. Al conjuro que se encuentra encima de los demás se le llama conjuro marcado o señalado.

Sólo el jugador controlador del usuario del libro de conjuros puede ver los conjuros en la pila de conjuros del libro de conjuros de ese usuario. Si un libro de conjuros no tiene usuario, nadie puede mirar su contenido. Ni el orden ni la orientación (boca arriba o boca abajo) de los conjuros de un libro de conjuros pueden cambiarse a menos que una regla permita que se cambie el orden o la orientación.

## Conjuros

De un modo similar a las habilidades especiales, cuando el texto de un conjuro contradice las reglas, el conjuro tiene preferencia.

## Lanzamiento de conjuros

Sólo puede lanzarse un conjuro boca arriba señalado y que contenga su elemento. La mayoría de los conjuros requieren de una acción para poder ser lanzados, y utilizan los valores de combate del usuario, según sea adecuado.

Al lanzar un conjuro, anuncia a todos los oponentes el texto del conjuro. Ejecútalo en el siguiente orden:

1. Escoge los objetivos y haz las elecciones que correspondan.
2. Pon el elemento de conjuro o tarjeta en el campo de batalla, según corresponda.

3. Ejecuta el texto del conjuro.
4. Pon el conjuro boca arriba debajo de la pila del libro de conjuros, si es adecuado.
5. Escoge un nuevo conjuro señalado.

Cuando finaliza un conjuro, su efecto también finaliza. Pon su elemento de conjuro (si lo hay) de nuevo en su tarjeta de conjuro y pon la carta boca arriba debajo de la pila del libro de conjuros del lanzador.

Un conjuro puede ser modal, lo que le permite tener uno de varios efectos posibles. Un conjuro modal dice "escoge una" antes de presentar sus opciones. Debe escogerse el modo de un conjuro cuando se lo lanza, y se ejecuta con el modo escogido.

Algunos conjuros no se lanzan durante la partida. En lugar de ello, tienen efectos que entran en juego simplemente estando en el libro de conjuros de un hechicero. Esos conjuros dicen "no lanzar..." además del texto de conjuro, como con cualquier otro conjuro.

Algunos conjuros poderosos indican que debes ponerlos boca abajo sobre la pila de conjuros en lugar de ponerlos boca arriba debajo. Un conjuro boca abajo no puede ser lanzado.

## Buscando

Cambiar el conjuro señalado por otro se llama buscar. De esta forma, el jugador puede elegir qué conjuro tiene su hechicero disponible para lanzar. Sólo puedes buscar en tu turno.

Para buscar, paga el coste de búsqueda del conjuro; los costes se describen en la tabla "Costes de búsqueda", a continuación. Hay dos formas de buscar:

1. Pagar el coste de búsqueda de un conjuro señalado que esté boca arriba y luego escoger cualquier conjuro boca arriba de la pila para que sea el conjuro señalado.
2. Pagar el coste de búsqueda de un conjuro señalado que esté boca abajo, girar ese conjuro para que esté boca arriba y escoger luego cualquier conjuro que esté boca arriba de la pila para que sea el conjuro señalado.

## Costes de búsqueda

	Al comienzo de tu fase final, busca. No hace falta invertir una acción.
	Si el hechicero tiene uno o más marcadores de acción quítale uno. Da al hechicero una acción especial para que busque.
	Da al hechicero una acción especial para que busque.

**Ejemplo:** el conjuro que Ben tiene señalado no es el que quiere utilizar. Ben opta por buscar un conjuro, para poder dejar señalado uno que le sea más útil. El coste de búsqueda es . El hechicero de Ben no tiene marcadores de acción, así que ignora el retirar un marcador de acción a su hechicero y le da una acción especial para que

busque. Escoge un nuevo conjuro y lo pone sobre la pila del libro de conjuros. Ben completa la acción dando al hechicero un marcador de acción.

## Tipos de conjuros

Hay cuatro tipos principales de conjuro. El tipo de un conjuro está impreso en la tarjeta de conjuro debajo de su nombre.

### Hechicerías

Los conjuros de este tipo crean una enorme variedad de efectos inmediatos. Algunos son accesibles y banales, mientras que otros son raros y poderosos. Las hechicerías que requieren de una acción de combate a distancia no pueden lanzarse mientras el lanzador esté en contacto de base con un guerrero enemigo. Cuando se lanza una hechicería, sigue el texto del conjuro.

**Lanzar hechicerías:** da al hechicero una acción de combate a distancia para que lance una hechicería. El texto de conjuro de la hechicería indica si se necesita un tipo diferente de acción. Las hechicerías no requieren elementos de conjuro.

### Encantamientos

Los conjuros de este tipo permiten al hechicero encantar a una única miniatura objetivo, imbuyéndola de un efecto. Como parte de la ejecución de un encantamiento, retira el elemento de conjuro de la tarjeta del conjuro y pon el elemento en el objetivo. Pon la tarjeta de conjuro en juego boca arriba junto al campo de batalla y sigue el texto del conjuro. El objetivo está encantado (afectad) por el conjuro tal y como se indique en el texto del conjuro. El conjuro finaliza como se indica en su texto o cuando el objetivo es eliminado o retirado de la partida.

**Lanzar encantamientos:** da al hechicero una acción especial para lanzar un encantamiento. El texto de conjuro de un encantamiento indica si se necesita un tipo diferente de acción.

### Glifos

Los conjuros de este tipo están centrados en un punto del campo de batalla y pueden originar varios efectos. Como parte de la ejecución de un glifo retira el elemento de conjuro de la tarjeta del conjuro y pon el elemento en un punto del campo de batalla en contacto de base con el objetivo. Pon la tarjeta de conjuro en juego boca arriba junto al campo de batalla y sigue el texto del conjuro. Un glifo finaliza al comienzo de cualquier fase final en la que el lanzador no esté en contacto de base con el glifo, o cuando y/o como lo indique su texto de conjuro.

Los elementos de conjuro de los glifos no pueden ponerse en contacto de base entre ellos. Los elementos de conjuro de los glifos no impiden el campo de batalla con los marcadores de objetivo o los elementos terreno.

**Lanzar glifos:** da al hechicero una acción especial para lanzar un glifo. El texto de conjuro de un glifo indica si se necesita un tipo diferente de acción.

### Ilusiones

Los conjuros de este tipo alteran el campo de batalla como los dominios, pero por un tiempo limitado. Las ilusiones pueden cancelar, o ser canceladas por, los dominios en juego. Como parte de la ejecución de una ilusión, retírala del libro de conjuros y pon la tarjeta de conjuro en juego boca arriba junto al campo de batalla. El conjuro finaliza cuando y como lo indique su texto de conjuro; cuando finaliza, retíralo de la partida.

**Lanzar ilusiones:** da al hechicero una acción especial para lanzar una ilusión.

### Nueva competencia de combate a distancia: contrarrestar conjuro

Los guerreros con el tipo de ataque varita mágica pueden utilizar la competencia de contrarrestar conjuro para hacer que el conjuro de un hechicero enemigo falle. Para utilizar esta competencia, un guerrero no puede estar en contacto de base con ningún guerrero enemigo capacitado y no puede tener ningún marcador de acción.

Contrarrestar conjuro se utiliza durante el turno de un oponente; no requiere de una acción. Anuncia que vas a utilizar contrarrestar conjuro después de que se haya colocado en el campo de batalla un elemento o tarjeta de conjuro en el campo de batalla, pero antes de que se ejecute el texto del conjuro. Sólo un guerrero puede intentar contrarrestar un conjuro dado.

Los jugadores que controlan a ambos hechiceros (el que lanza el conjuro y el que lo intenta contrarrestar) hacen una tirada de contraconjuro. El hechicero que lanza el conjuro tira dos dados de seis caras y suma su valor de ataque sin modificar (incluyendo los bonificadores al ataque, si los hay) al resultado. El hechicero que intenta contrarrestar su conjuro tira un dado de seis caras y suma su valor de ataque sin modificar (incluyendo los bonificadores al ataque, si los hay) +1 al resultado. Si el resultado del hechicero que inicia el contraconjuro es mayor que el del lanzador, el contraconjuro tiene éxito y el conjuro objetivo falla. Devuelve el elemento de conjuro (si lo hay) a la tarjeta del conjuro y pon la tarjeta boca abajo sobre la pila. Si el contraconjuro falla, el conjuro objetivo se ejecuta normalmente.

Los conjuros llamados contraconjuros mejoran el uso de la competencia contrarrestar conjuro de un hechicero. Sólo pueden utilizarse los contraconjuros boca arriba y señalados. Anuncia y revela un contraconjuro como parte del uso de la competencia contrarrestar conjuro.

### Habilidades de las subfacciones

Algunos engendros de magia tienen símbolos de subfacción. A esos guerreros se les conoce como mercenarios.

### Imperio Atlante



#### Delphana

**CENTRADO** Este guerrero tiene un bonificador de +1 a sus tiradas de contraconjuro.

## Revolucionarios de la Pólvora Negra



Maestros de la forja

**FRACTURAR CONJUROS** (opcional) Este guerrero ignora la Inmunidad mágica de otros guerreros y el tipo de defensa de inmunidad mágica.

## Cruzados oscuros



Cultistas de la sangre

**INSUFLAR ENERGÍA** (opcional) una vez, al comienzo de tu fase de mando, si una miniatura amiga está en contacto de base con este guerrero, haz uno (1) de daño a esa miniatura; elimina un marcador de acción de este guerrero.

## Independientes Elementales



Druidas de la tormenta

**FURIA DE LA NATURALEZA** Cuando este guerrero recibe una acción de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, tira un dado de seis caras. Si el resultado es inferior o igual a su valor de daño sin modificar, añade su bonificador al ataque (si lo tiene) al ataque.

## Señores Elfos



Orden de hechicería

**ARMONÍA CON LAS LÍNEAS LEY** Los conjuros en los libros de conjuros que este guerrero posee y que tengan un coste de búsqueda de **B** en lugar de ello tienen un coste de búsqueda de **B**.

## Caciques Orcos



Chamanes del caos

**TRANCE DE PIEDRA DEL MAGO** (opcional) Da a este guerrero una segunda acción este turno. Después de ejecutarla, tira dos dados de seis caras. Si el resultado es inferior que su valor de ataque sin modificar (no utilices el bonificador al ataque de este guerrero), vuelve a tirar. Haz uno (1) de daño de presión a este guerrero por cada punto de resultado inferior que su valor de ataque sin modificar.

## Draconum



Místicos dragón

**MAESTRÍA ANCESTRAL** Este guerrero puede utilizar cualquier conjuro con un número de páginas de afinidad, sin importar el requisito de facción. Este guerrero utiliza el número de páginas de afinidad para todos los conjuros en los libros de conjuros que tenga.

## Solonavi



Oráculos de Rokos

**PARASITISMO MENTAL** (opcional) Al comienzo de tu fase de mando, este

guerrero gana una única habilidad especial de una miniatura objetivo dentro de su valor de alcance hasta el comienzo de tu fase final.

## Engendros de magia



Orden del Noveno Círculo

**PACTO** Además de su propio símbolo de facción (si lo tiene), este guerrero gana los símbolos de facción de todas las miniaturas amigas.

## Apocalipsis



Siervos del Apocalipsis

**CONFUSIÓN** Ninguna miniatura hasta a 10" de este guerrero puede utilizar la competencia ataque en grupo.

(opcional) Cuando se le da una acción de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, este guerrero puede utilizar el valor de ataque sin modificar de cualquier miniatura de **C** en lugar de su propio valor de ataque.

## Nuevos términos de glosario

**Buscar:** cambiar el conjuro señalado en una pila de libro de conjuros.

**Capacidad:** el número de páginas de conjuro que puede tener un libro de conjuros.

**Conjuro marcado (o señalado):** el conjuro que hay sobre una pila de libro de conjuros.

**Elemento de conjuro:** un componente que puede desprenderse de una tarjeta de conjuro y se utiliza para indicar los objetivos de los conjuros o sus áreas de efecto.

**Encantar:** afectar a un guerrero con un encantamiento.

**Finalizar:** cuando el efecto de un conjuro deja de aplicarse en partida.

**Hechicero contraconjurador (o contrarrestador):** el hechicero que utiliza la competencia contrarrestar conjuro para contrarrestar (contraconjurar) un conjuro objetivo lanzado por un hechicero enemigo.

**Hechicero lanzador:** el hechicero contra el que se utiliza la competencia contrarrestar conjuro.

**Hechicero:** el usuario de un libro de conjuros.

**Lanzador:** el lanzador de un conjuro es el hechicero que lanza ese conjuro.

**Lanzar:** poner en juego o jugar un conjuro.

**Libro de conjuros:** un objeto o reliquia que contiene tarjetas de conjuro que pueden lanzar los hechiceros.

**Modal:** un conjuro con diferentes efectos, uno de los cuales debe escogerse cuando se lanza el conjuro. Un conjuro modal tiene impreso "Escoge uno".

**Modo:** el efecto escogido de un conjuro modal.

**Número de páginas de afinidad:** un número alternativo de páginas para un conjuro que pueden utilizar los miembros de una determinada facción cuando construyen un libro de conjuros. Los números de páginas de afinidad van precedidos del símbolo **OR**.

- 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

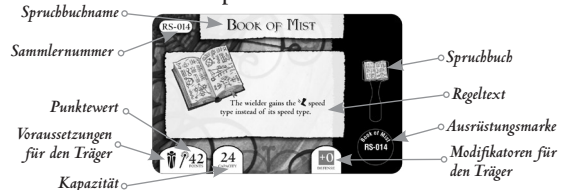
### REGELN

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.

#### Spellbook Front

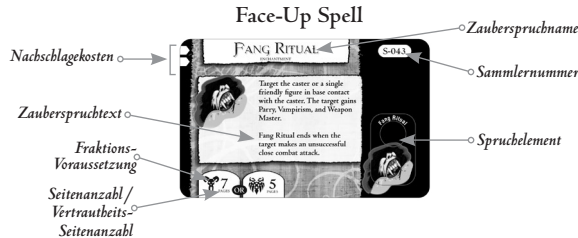


Zaubersprüche geben Kriegern eine anpassungsfähige Sammlung an zusätzlichen Fähigkeiten an die Hand. Jeder Zauberspruch hat eine Seitenanzahl, Nachschlagekosten, möglicherweise eine Fraktions-Voraussetzung und einen Text, der die Auswirkungen des Zauberspruchs beschreibt. Einige Zaubersprüche verfügen 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 Vertrautheits-Seitenzahl bezeichnet wird. Stimmt das Fraktions- oder Unterfraktion-Symbol eines Zauberers mit dem Symbol bei der Vertrautheits-Seitenzahl überein, so wird für die Ermittlung der belegten Seitenzahlen die Vertrautheits-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 Vertrautheits-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 Fernkampfaction 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 Fernkampfaction, 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 Fernkampftalent: 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 des sprechenden 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 des sprechenden 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 angezündet und aufgedeckt.

## Unterfraktions-Fähigkeiten

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


### Atlantisches Imperium

 **Delphina**  
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 Wurfresultat 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

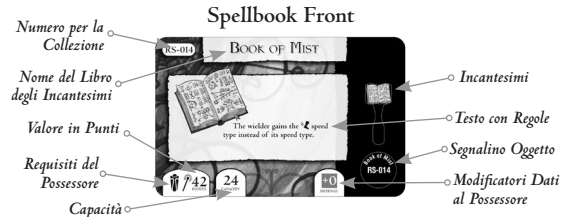
### REGOLE

- Nachschlagen:** 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 herausgetrennt 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.
- Zauberspruchtex:** Widerspricht ein Zauberspruchttext den Regeln, so überschreibt er diese.
- Variante:** Der ausgewählte Effekt eines Varianten-Zauberspruchs.
- Varianten-Zauberspruch:** Ein Zauberspruch mit verschiedenen Effekten, von denen einer beim sprechen zaubern des Zauberspruchs ausgewählt werden muss. Wird durch "Wähle aus" ("Choose one") angezeigt.
- Vertrauthheits-Seitenanzahl:** Eine alternative Seitenanzahl, die bei der Zusammenstellung eines Spruchbuchs für Mitglieder einer bestimmten Fraktion gilt. Der Vertrauthheits-Seitenanzahl 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

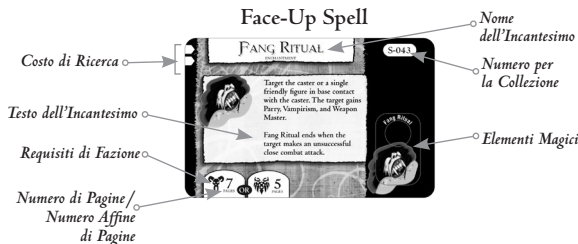
Un libro degli incantesimi è un oggetto che permette al suo possessore di giocare (o lanciare) degli incantesimi. Un libro degli incantesimi è rappresentato da una carta di plastica. Quando un guerriero è equipaggiato con un libro degli incantesimi, rimuovi quest'ultimo dalla sua carta e inseriscilo 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 addizionali 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

del mago è uguale al simbolo associato al numero affine di pagine, quest'ultimo è utilizzato per determinare quante pagine l'incantesimo occupa nel libro degli incantesimi del mago.



Se usi un libro degli incantesimi, devi assegnare quel libro a un guerriero e gli incantesimi a quel libro prima di schierare il tuo esercito. Ciò ti permetterà di controllare gli eventuali numeri affini di pagine. Quando schiererai il tuo esercito, piazza ogni incantesimo a faccia in su in una pila sotto il libro degli incantesimi che li contiene e poi metti la pila a lato del campo di battaglia. Il primo incantesimo della pila è chiamato incantesimo corrente.

Solo il giocatore che controlla il mago può vedere gli incantesimi nella pila del suo libro degli incantesimi. Se un libro degli incantesimi non ha alcun mago possessore, nessuno può guardare il suo contenuto. Né l'ordine né l'orientamento (faccia in su o faccia in giù) degli incantesimi in un libro degli incantesimi possono essere cambiati durante il gioco, a meno che una regola lo permetta.

## Regole degli Incantesimi

Come già succede con le abilità speciali, il testo di un incantesimo ha la precedenza sulle regole generali del gioco.

## Lanciare gli Incantesimi

Solo un incantesimo corrente, girato a faccia in su, che contenga i suoi elementi magici, può essere lanciato. Molti incantesimi hanno bisogno di un'azione per essere lanciati e usano i valori di combattimento del mago, come appropriato.

Quando usi un incantesimo, metti tutti gli avversari al corrente del testo dell'incantesimo e risolvi nell'ordine seguente:

1. Determina i bersagli e fai le altre scelte del caso, come appropriato.
2. Piazza l'elemento magico o la carta sul campo di battaglia, come appropriato.

3. Esegui il testo dell'incantesimo.
4. Metti l'incantesimo a faccia in su in fondo alla pila del libro degli incantesimi, se appropriato.
5. Scegli un nuovo incantesimo corrente.

Quando un incantesimo arriva alla sua fine, anche i suoi effetti hanno termine. Reinserisci il suo elemento magico (se c'è) nella sua carta incantesimo e metti la carta a faccia in su in fondo alla pila del lanciatore.

Un incantesimo può essere modale, cioè che permette di scegliere uno tra vari effetti. Un incantesimo modale dice: "Sceglينه uno" prima che le varie scelte siano presentate. Il modo dell'incantesimo deve essere scelto quando si lancia l'incantesimo, e si risolve con il modo scelto.

Alcuni incantesimi non vengono realmente lanciati durante la partita, ma hanno effetti che influenzano il gioco semplicemente per essere nel libro degli incantesimi di un mago. Tali incantesimi dicono: "Non lanciare...". Segui il loro testo proprio come faresti con ogni altro incantesimo.

Alcuni incantesimi molto potenti riportano che devi metterli a faccia in giù in cima alla pila dopo averli utilizzati invece che metterli a faccia in su in fondo alla pila. Un incantesimo a faccia in giù non può essere lanciato.

## Ricerca nel Libro degli Incantesimi

Cambiare un incantesimo corrente per un altro è chiamato ricercare. In questo modo, il controllore può scegliere quale incantesimo il suo mago ha disponibile da lanciare. Si può ricercare solo nel proprio turno.

Per ricercare bisogna pagare il costo di ricerca dell'incantesimo; i costi sono descritti nella tabella "Costi di Ricerca", qui sotto. Ci sono due modi per ricercare:

1. Pagare il costo di ricerca dell'incantesimo corrente a faccia in su e quindi scegliere un altro incantesimo a faccia in su nella pila che diventerà il nuovo incantesimo corrente.
2. Pagare il costo di ricerca dell'incantesimo corrente a faccia in giù, girare questo incantesimo a faccia in su e quindi scegliere un altro incantesimo a faccia in su nella pila che diventerà il nuovo incantesimo corrente.

## Costi di Ricerca

	All'inizio della tua fase finale, ricerca. Nessuna azione è richiesta..
	Se il mago ha uno o due segnalini azione, rimuovine uno. Assegna al mago un'azione speciale per ricercare.
	Assegna al mago un'azione speciale per ricercare.

**Esempio:** L'incantesimo corrente di Oscar non è l'incantesimo che vuole usare. Oscar decide di ricercare nel libro degli incantesimi in modo da avere un incantesimo più utile da lanciare. Il costo di ricerca è **2**. Il mago di Oscar non ha segnalini azione, così in questo caso Oscar non può toglierne uno. Oscar, quindi, assegna al suo mago un'azione speciale per ricercare, sceglie un nuovo incantesimo e lo mette in cima alla pila del libro degli incantesimi. Poi completa l'azione dando al suo mago un segnalino azione.

## Tipi di Incantesimi

Esistono quattro principali tipi di incantesimi. Il tipo di un incantesimo è scritto sulla carta incantesimo sotto il suo nome.

### Stregonerie (Sorceries)

Incantesimi di questo tipo creano una grande varietà di effetti immediati. Alcune stregonerie sono semplici e comuni, mentre altre sono rare e molto potenti. Le stregonerie che richiedono un'azione di attacco a distanza non possono essere usate quando il lanciatore è in contatto di base con un guerriero nemico. Quando una stregoneria viene lanciata, segui il testo dell'incantesimo.

Lanciare una Stregoneria: Assegna al mago un'azione di attacco a distanza per lanciare una stregoneria. Il testo della stregoneria potrebbe indicare che un differente tipo di azione è richiesto. Le stregonerie non hanno elementi magici.

### Incantamenti (Enchantments)

Incantesimi di questo tipo permettono a un mago di incantare un singolo modello bersaglio, influenzandolo con un effetto. Per risolvere un incantamento, rimuovi l'elemento magico dalla sua carta incantesimo e ponilo sull'obiettivo. Poi metti in gioco la carta incantesimo a faccia in su vicino al campo di battaglia e segui il testo dell'incantesimo. Il bersaglio viene incantato (cioè influenzato) dall'incantesimo come descritto dal testo. L'incantesimo finisce come indicato nel suo testo o quando il suo bersaglio è eliminato o rimosso dal gioco.

**Lanciare un Incantamento:** Assegna al mago un'azione speciale per lanciare un incantesimo. Il testo dell'incantamento potrebbe indicare che un differente tipo di azione è richiesto.

### Glifi (Glyphs)

Incantesimi di questo tipo sono centrati su un punto del campo di battaglia e possono creare numerosi effetti. Per risolvere un glifo, rimuovi l'elemento magico dalla sua carta incantesimo e ponilo a faccia in su sul campo di battaglia in contatto di base con il lanciatore. Poi metti in gioco la carta incantesimo a faccia in su vicino al campo di battaglia e segui il testo dell'incantesimo. Un glifo finisce all'inizio di qualsiasi fase finale in cui il lanciatore non sia in contatto di base con il glifo, o come indicato dal testo dell'incantesimo.

Gli elementi magici di un glifo non possono essere piazzati in contatto di base l'uno con l'altro.

Gli elementi magici di un glifo non impediscono il contatto di base con segnalini obiettivo o elementi di terreno.

**Lanciare un Glifo:** Assegna al mago un'azione speciale per lanciare un glifo. Il testo del glifo potrebbe indicare che un differente tipo di azione è richiesto.

### Illusioni (Illusions)

Incantesimi di questo tipo alterano le condizioni del campo di battaglia come i Domini, ma per un tempo limitato. Le illusioni possono cancellare o essere cancellate dai Domini in gioco. Per risolvere un'illusione, rimuovila dal libro degli incantesimi e mettila in gioco a faccia in su vicino al campo di battaglia. L'incantesimo finisce come indicato nel suo testo. Quando finisce, rimuovilo dal gioco.

**Lanciare un'illusione:** Assegna al mago un'azione speciale per lanciare un'illusione.

## Nuova Competenza dell'Attacco a Distanza: Contromagia

I guerrieri con il tipo di attacco 'bachetta' possono utilizzare la competenza Contromagia per far fallire gli incantesimi di un mago nemico. Per usare Contromagia, un guerriero non deve essere in contatto di base con un guerriero nemico valido (cioè non prigioniero o demoralizzato) e non deve avere segnalini azione.

Contromagia è utilizzata durante il turno dell'avversario e non richiede un'azione. Dichiarata di usare Contromagia dopo che l'elemento magico o la carta dell'incantesimo bersaglio sono stati piazzati sul campo di battaglia, ma prima che si risolva il testo dell'incantesimo bersaglio. Solo un guerriero può tentare di contrastare un dato incantesimo.

I controllori del mago che lancia l'incantesimo e del mago che contrasta l'incantesimo fanno entrambi un tiro di Contromagia. Il mago che lancia tira 2 dadi da sei e aggiunge il suo valore d'attacco non modificato (incluso il bonus d'attacco, se c'è) al risultato. Il mago che contrasta tira 1 dado da sei e aggiunge il suo valore d'attacco non modificato (incluso il bonus d'attacco, se c'è) +1 al risultato. Se il risultato di quest'ultimo è maggiore del risultato del mago che lancia, la Contromagia ha effetto e l'incantesimo bersaglio fallisce. Rimetti l'elemento magico (se c'è) dell'incantesimo bersaglio nella sua carta incantesimo e mettila a faccia in giù in cima alla sua pila. Se la Contromagia fallisce, l'incantesimo bersaglio si risolve normalmente.

Alcuni incantesimi chiamati "Contromagia" ("Counterspells") migliorano la probabilità di un mago di contrastare un incantesimo. Solo gli incantesimi "Contromagia" correnti e a faccia in su possono essere utilizzati. Dichiarala e rivela l'incantesimo "Contromagia" come parte dell'uso della competenza Contromagia.

## Abilità delle Sottofazioni

Alcuni guerrieri della Stirpe Magica hanno simboli di sottofazione. Questi guerrieri sono conosciuti come mercenari.

## Impero di Atlantide



Delphana

**FOCUS** Questo guerriero ha +1 ai suoi tiri di Contromagia.

## Rivoluzionari della Polvere Nera



Mestri Forgiatori

**SPACCAMAGIA** (*opzionale*) Questo guerriero ignora l'abilità speciale Immunità Magica e il tipo di difesa 'immunità magica' degli altri guerrieri.

## Crociati Neri



Cultisti del Sangue

**TRAVASO DI ENERGIA** (*opzionale*) Una sola volta all'inizio della tua fase di comando, se un modello amico è in contatto di base con questo guerriero, infliggi 1 danno da sforzo al modello amico; rimuovi un segnalino azione da questo guerriero.

## Liberi Territori Elementari





Druidi delle Tempeste

**FURIA DELLA NATURA** Quando a questo guerriero è assegnata un'azione di attacco a corpo a corpo o di attacco a distanza, tira un dado da sei. Se il risultato è minore o uguale al suo valore di danno non modificato, aggiungi il suo bonus d'attacco (se c'è) all'attacco.

## Signori Elfi



Ordine della Magia

**ARMONIA VERDE** Gli incantesimi nel libro degli incantesimi di questo guerriero che hanno un costo di ricerca di  hanno invece un costo di ricerca di .

## Khan Orchi



Sciamani del Caos

**TRANCE DA MAGIPIETRA** (*opzionale*) Assegna a questo guerriero una seconda azione in questo turno. Dopo averla risolta, tira due dadi da sei. Se il risultato è minore del valore d'attacco non modificato (non usare il bonus d'attacco di questo guerriero), tira ancora. Infliggi 1 danno da sforzo a questo guerriero per ogni risultato minore del suo valore d'attacco non modificato.

## Draconici



Draghi Mistici

**ANTICA MAESTRIA** Questo guerriero può usare qualsiasi incantesimo con un numero affine di pagine, senza tener conto dei requisiti di fazione. Questo guerriero usa il numero affine di pagine per tutti gli incantesimi nel suo libro degli incantesimi.

## Solonavi



Oracoli di Rokos

**TRAPPOLA MENTALE** (*opzionale*) All'inizio della tua fase di comando, questo guerriero guadagna una singola abilità speciale di un singolo modello bersaglio che si trova entro il suo valore di gittata, fino all'inizio della tua fase finale.

## Stirpe Magica



Ordine del Nono Cerchio


**PATTO** Oltre al proprio simbolo di fazione (se c'è), questo guerriero guadagna il simbolo di fazione di tutti i modelli amici.

## Apocalisse



Servitori dell'Apocalisse

**PANDEMONIO** Nessuna miniatura entro 10" da questo guerriero può usare la competenza Raggrupparsi.

(*opzionale*) Quando a questo guerriero viene assegnata un'azione di attacco a corpo a corpo o di attacco a distanza, può usare il valore d'attacco non modificato di qualsiasi modello  al posto del proprio valore d'attacco.

## Glossario: Nuovi Termini

**Capacità:** Il numero di pagine che un libro degli incantesimi può contenere.

**Carta Incantesimo:** Una carta in un libro degli incantesimi, su cui si trova stampato un incantesimo che può essere lanciato dai maghi.

**Elementi magici:** I componenti rimuovibili di una carta di un incantesimo, usati per indicare i bersagli o le aree di effetto di un incantesimo.

**Fine di un Incantesimo:** Quando l'effetto di un incantesimo non si applica più nel gioco.

**Incantare:** Influenzare un guerriero con un incantamento.

**Incantesimo Corrente:** L'incantesimo in cima alla pila di un libro degli incantesimi.

**Lanciare:** Giocare un incantesimo.

**Lanciatore:** Il lanciatore di un incantesimo è il mago che lancia quell'incantesimo.

**Libro degli Incantesimi:** Un Oggetto o una Reliquia che contiene le carte degli incantesimi che possono essere lanciati dai maghi.

**Mago che Contrasta:** Il mago che usa la competenza Contromagia in modo da far fallire un incantesimo bersaglio lanciato da un mago nemico.

**Mago che Lancia:** Il mago contro cui viene utilizzata la competenza Contromagia.

**Mago:** Il possessore di un libro degli incantesimi.

**Modale:** Un incantesimo con diversi effetti, uno dei quali deve essere scelto quando l'incantesimo viene lanciato. Nel testo di un incantesimo modale è scritto: "Scegliene uno".

**Modo:** L'effetto scelto di un incantesimo modale.

**Numero Affine di Pagine:** Un numero di pagine alternativo per un incantesimo che i membri di una determinata fazione possono usare quando costruiscono un libro

degli incantesimi. I numeri affini di pagine sono preceduti dal simbolo **OR**.

**Numero di Pagine:** Il numero di pagine che un incantesimo occupa in un libro degli incantesimi.

**Ordine:** In quale posizione si trova un incantesimo in una pila del libro degli incantesimi.

**Orientamento:** Come è messo un incantesimo in una pila del libro degli incantesimi, a faccia in su o a faccia in giù.

**Pila:** La colonna di carte incantesimo che si trova sotto alla carta libro degli incantesimi.

**Regole degli Incantesimi:** Quando il testo di un incantesimo contraddice le regole generali del gioco, ha la precedenza.

**Ricercare:** Cambiare l'incantesimo corrente nella pila di un libro degli incantesimi.

**Tiro di Contromagia:** Uno dei due tiri fatti per determinare il successo o il fallimento di una Contromagia.