

MAGE KNIGHT SORCERY

REGELS

“Mage Knight Sorcery” introduceert nieuwe magische krachten in jouw Mage Knight spelen. Alle Mage Knight regels gelden ook voor de sorcery expansie, tenzij anders omschreven in deze regels.

Toverboeken & Spreuken:

Een toverboek is een voorwerp dat de drager ervan in staat stelt tot het spelen of “oproepen” van toverspreuken. Het toverboek wordt weergegeven met een plastic kaart. Als een krijger een toverboek draagt, haal dan het boek uit de plastic kaart en bevestig het op de basis van de krijger. De krijger wordt nu een tovenaar (maar blijft tegelijk ook krijger). De tovenaar die de spreuk oproept, is de oproeper van deze spreuk.

Spreuken geven de krijger een zelf te bepalen aantal nieuwe eigenschappen. Iedere spreuk beslaat een aantal bladzijden, een bladerkost, mogelijk een noodzakelijke groepering en een stuk tekst dat de werking van de spreuk uitlegt. Sommige spreuken hebben ook spreuk tokens (die er uit zien als voorwerp tokens), waarmee het doel of de regio van de spreuk kan worden aangeduid.

Ieder toverboek heeft een bepaalde capaciteit. Dit geeft aan hoeveel spreuken er in het boek kunnen staan. Elke spreuk beslaat een aantal bladzijden in het boek. Het totaal aantal bladzijden dat er aan spreuken wordt gepend, kan nooit groter zijn dan het aantal bladzijden in het boek.

Sommige spreuken hebben een variabel aantal bladzijden (aangegeven met een (OR) symbool). Dit wordt affiniteit genoemd. Als een tovenaar van dezelfde groepering of subgroepering is als de spreuk, dan mag het aantal bladzijden van de spreuk worden gebruikt die na het (OR) symbool staan, om te kijken of deze spreuk in het toverboek past.

Als je een toverboek gebruikt, moet je dit toverboek aan een krijger geven, en de spreuken in het boek stoppen, voordat de legers opgesteld worden. Dit geeft je de gelegenheid voor het gebruik maken van een alternatief aantal bladzijden door affiniteit. Als je je leger opstelt, dan plaats je alle spreuken met de gebruikerskant boven onder het toverboek waar ze in zitten. Plaats dit stapeltje naast het speelveld. De bovenste spreuk van deze stapel is de bruikbare spreuk.

Alleen degene die de strijder onder controle heeft die een toverboek draagt, kan de spreuken bekijken dit in dit boek zitten. Als niemand controle heeft over een toverboek kan ook niemand de inhoud van dit boek bekijken. De volgorde en welke kant van de spreuk boven ligt kan nooit worden veranderd, tenzij dit wordt toegestaan door een regel.

Regels voor spreuken:

Evenals bij de tekst van speciale eigenschappen, geldt voor de tekst van spreuken dat deze tekst altijd geldt voor de normale regelgeving, ook als deze in strijd is met de normale regelgeving.

Het Uitspreken van Spreuken:

Alleen de bruikbare spreuk kan worden gebruikt als deze met de speelbare kant boven ligt. De meeste spreuken kunnen alleen worden gebruikt door er een actie aan te spenderen en ze maken gebruik van de die worden getoond op de ring van degene die de spreuk uitspreekt.

Als je een spreuk speelt, hoor je alle spelers de werking van de spreuk uit te leggen. Voer de spreuk uit in de volgende volgorde:

1. Kies het doel en maak alle benodigde keuzen.
2. Plaats het element van de spreuk of de gehele kaart op het veld, waar benodigd.
3. Voer de tekst van de spreuk uit.
4. Plaats de spreuk onder aan de stapel met spreuken, met de kant van de spreuk naar boven, als dit wordt gevraagd.
5. Kies een nieuwe spreuk die nu bruikbaar wordt.

Als een spreuk wordt beëindigd, dan stopt ook het effect van de spreuk. Plaats het element van de spreuk terug in de kaart van de spreuk en stop de spreuk onderaan het toverboek, met de kant van de spreuk bovenaan.

Spreuken kunnen meerdere effecten teweeg brengen. Dit type spreuk begint met de tekst "Choose One", waarna een aantal keuze mogelijkheden wordt gegeven. Een van deze mogelijkheden moet worden gekozen voordat de tekst van de spreuk uit kan worden gevoerd.

Sommige spreuken worden niet uitgesproken tijdens het spel. Hun effect is al in werking op het moment dat ze zich in een toverboek bevinden. Op dit type spreuken staat dan de tekst "Do not cast....". De tekst van dit type spreuk wordt gewoon uitgevoerd net als bij een normale spreuk.

Sommige krachtige spreuken vereisen dat ze met de kant van de spreuk naar beneden boven op het toverboek gelegd moeten worden na gebruik. Een spreuk die met de kant van de spreuk naar beneden ligt, kan niet worden uitgesproken.

Bladeren:

Het verwisselen van de bruikbare spreuk voor een andere heet bladeren. Hiermee kan de speler bepalen welke spreuk zijn tovenaars als volgende kan gaan gebruiken. Het is alleen mogelijk te bladeren tijdens de eigen beurt.

Om te mogen bladeren moet de bladerkost van de spreuk worden betaald. Er zijn twee manieren om te bladeren.

1. Betaal de bladerkost van de op dat moment bruikbare spreuk. Daarna kan iedere spreuk die met de spreuk kant naar boven ligt de bruikbare spreuk worden.
2. Betaal de bladerkost van een spreuk die met de spreuk kant naar beneden ligt. Draai deze spreuk om en kies daarna een van de spreuken die met de

spreuk kant boven ligt die nu de bruikbare spreuk wordt.

Bladerkosten:

- 1 Streep: Je mag aan het begin van de eind fase bladeren. Er is geen actie nodig.
- 2 Strepen: Als de tovenaar 1 of 2 actie tokens heeft, verwijder er dan 1. Geef de tovenaar hierna een speciaal actie token om te kunnen bladeren.
- 3 Strepen: Geef de tovenaar een speciaal actie token om te kunnen bladeren.

Voorbeeld:

De bruikbare spreuk van Ben is niet de spreuk die hij wil gaan gebruiken. Ben besluit hierom te bladeren om een meer effectieve spreuk bovenop te leggen. De kosten om te bladeren zijn 2 strepen. De tovenaar van Ben heeft momenteel geen actie tokens. Hij kan dus geen token verwijderen. Hij kiest een nieuwe spreuk die hij met de spreuk kant boven op het toverboek legt. Om de actie af te ronden geeft hij zijn tovenaar een actie token.

Soorten Spreuken:

Sorceries: (Tovenarij)

Dit type spreuk kan zorgen voor een enorme variatie aan effecten. Sommige zijn normaal en bereikbaar, terwijl andere juist zeer zeldzaam en krachtig zijn. Een sorcery die een afstandsaanval vereist, kan niet worden uitgesproken als de tovenaar in direct contact staat met een vijandelijke krijger. Als een sorcery wordt uitgesproken, voer dan de tekst van deze spreuk uit.

Om een sorcery uit te voeren wordt de tovenaar een token gegeven voor een afstandsaanval. De tekst van de spreuk kan aangeven dat het om een ander type token gaat. Een sorcery heeft geen spreuk elementen.

Enchantments: (Betoveringen)

Dit type spreuk is in staat een enkel figuur te betoveren, waarop het effect plaats heeft. Bij het uitvoeren van de spreuk wordt het element van de spreuk bevestigd aan het doel bevestigd. Plaats de spreuk naast het speelveld en voer de tekst van de spreuk uit. De tekst van deze spreuk slaat nu op het figuur waaraan het element van de spreuk is bevestigd. De spreuk wordt beëindigd op het moment dat de tekst van de spreuk dit zegt of als het doel van de spreuk overlijdt of uit het spel wordt verwijderd.

Om een enchantment uit te voeren wordt de tovenaar een speciaal token gegeven. De tekst van de spreuk kan aangeven dat het om een ander type token gaat.

Glyphs: (Glieven)

Dit type spreuk wordt gericht op een plaats op het speelveld, en kan een variatie aan effecten teweeg brengen. Bij het uitvoeren van de spreuk wordt het element van de spreuk uit de kaart gehaald en op het speelveld gelegd zodat het in contact is met de voet van de oproeper van de spreuk. Plaats de kaart naast het speelveld en voer de tekst uit. Dit type spreuk eindigt op het moment dat de oproeper geen contact meer heeft met het element van de spreuk of wanneer de spreuk dit zegt.

Glyph spreuken kunnen niet in contact met elkaar liggen.

Glyph spreuken voorkomen niet het contact met doel tokens of onderdelen van terrein.

Om een glyph uit te voeren wordt de tovenaar een speciaal token gegeven. De tekst van de spreuk kan aangeven dat het om een ander type token gaat.

Illusions: (Waanbeelden)

Dit type spreuk kan het speelveld veranderen zoals een domein, maar dan voor een beperkte duur. Waanbeelden kunnen domeinen teniet doen, of door een domein teniet worden gedaan. Als onderdeel van het uitspelen wordt de kaart van de spreuk uit het toverboek gehaald en naast het speelveld gelegd. De spreuk eindigt als de kaart dit aangeeft. Als de spreuk afgelopen is, wordt de kaart uit het spel genomen.

Een tovenaar krijgt een speciaal actie token als hij een Illusion oproept.

Nieuwe afstandsaanval mogelijkheid: Antispreuk

Krijgers met het toverstaf aanvalstype kunnen de antispreuk gebruiken om een spreuk van een tovenaar van de tegenstander te laten mislukken. Om een antispreuk te kunnen gebruiken mag deze tovenaar niet in contact zijn met een krijger van de tegenstander die nog bruikbaar is en hij mag geen tokens hebben.

Antispreuk wordt gebruikt tijdens de beurt van de tegenstander en de tovenaar spendeert er geen actie aan. Kondig aan dat je de antispreuk gaat uitvoeren als het element van de spreuk of de kaart zelf op het speelveld is aangebracht, maar voordat de tekst van de spreuk wordt uitgevoerd. Per spreuk mag maar eenmalig geprobeerd worden deze te laten mislukken.

Degenen die de beide tovenaars controleren maken beiden een worp voor de antispreuk. De tovenaar die de spreuk uitvoert gooit 2d6 en telt zijn aanvalswaarde op bij de worp (ook extra bonus waarden mogen worden opgeteld). De tovenaar die de antispreuk doet, voert dezelfde actie uit, maar mag maar 1d6 werpen, maar krijgt +1 extra bonus op de worp. Als het totaal van de uitvoerende tovenaar groter is dan dat van de tovenaar van de antispreuk, dan wordt de spreuk vervolgens gewoon uitgevoerd. Is dit niet het geval, dan is de antispreuk succesvol en mislukt te spreuk. Het element van de spreuk wordt teruggeplaatst in de spreuk en de spreuk gaat terug naar het toverboek met de kant van de spreuk naar beneden.

Er zijn ook speciale spreuken die het voor een tovenaar eenvoudiger maken om een antispreuk te laten lukken. Deze spreuk mag alleen worden gebruikt als het de bruikbare spreuk is en deze met de kant van de spreuk naar boven gericht ligt. Deze speciale spreuk wordt ook gebruikt tijdens de beurt van de tegenstander.

Eigenschappen van Subgroeperingen:

- Sommige "Mage Spawn" hebben symbolen van een subgroepering. Deze krijgers zijn huurlingen.

- Atlantean Empire:

Delphana: Focus (Concentratie). Deze tovenaar krijgt +1 extra bonus als hij een antispreuk uitvoert.

- Black Powder Revolutionaries:

Forgemasters: Spellbreach (Spreuk breuk). Optioneel. Als deze krijger een andere krijger aanvalt, dan kan deze krijger geen gebruik maken magische immuniteit en de magische immuniteitseigenschap.

- Dark Crusaders:

Blood Cultists: Syphon Energy (Trechter Energie). Optioneel. Tijdens het begin van jouw commandeer fase kun je een vermoeidheidsschade aan een krijger geven die in contact staat met deze krijger om een actie token te verwijderen.

- Elemental Freeholds:

Storm Druids: Nature's Fury (Woede van de Natuur). Als deze krijger een korte- of langeafstandsaanval uitvoert, mag je 1d6 gooien. Als het resultaat kleiner of gelijk is aan de normale waarde voor schade, dan mag je de aanvals bonus toevoegen aan de aanval.

- Elven Lords:

Order of Sorcery: Ley Harmony (... Harmonie). Spreuken met een blader kost van 3 streepjes kost nu maar 2 streepjes.

- Orc Khans:

Chaos Shamans: Magestone Trance. Optioneel. Geef deze krijger een tweede actie token deze beurt. Gooi hierna 2d6. Als het resultaat minder is dan de normale aanvalswaarde (tel de extra bonus niet mee) moet opnieuw worden gegooid. Geef 1 vermoeidheidsschade aan de krijger voor elke extra worp.

- Draconum:

Dragon Mystics: Ancient Mastery (Oude bekwaamheid). Deze tovenaer kan iedere spreuk met affiniteit gebruiken, zonder naar de groeperingseisen te kijken. De laagste waarde wordt gebruikt voor alle spreuken in het toverboek dat hij draagt.

- Solonavi:

Oracle of Rokos: Mind Tap (Geheugen Lezer). Optioneel. Tijdens het begin van jouw commandeer fase kan deze krijger een kenmerk krijgen van een ander figuur dat zich binnen het bereik bevindt van het bereik van zijn afstandsaanval. Dit geldt tot het begin van de eind fase.

- Mage Spawn:

Order of the Ninth Circle: Pact (Verdrag). Deze krijger krijgt naast het symbool van zijn eigen groepering ook het symbool van alle groeperingen die vriendschappelijk zijn.

- Apocalypse:

Minions of the apocalypse: Bedlam. Binnen een straal van 10" van deze krijger mag er geen "Gang-up" worden gebruikt.

Optioneel. Als deze krijger een korte- of langeafstandsaanval doet, mag hij de ongemodificeerde aanvalswaarde gebruiken van elk ander figuur van zijn subgroepering in plaats van zijn eigen aanvalswaarde.