



M
MAGE WARS®
W

REGELBUCH & KODEX

Die Arena ruft ...

Die Menge erschauert, als die beiden Magier die Wettkampfarena betreten. Mit einem kurzen Blick quer über die geborstenen Bodenplatten versuchst du, die Kräfte deines Gegners einzuschätzen und hinter seine Geheimnisse zu kommen, da werdet ihr auch schon der Menge angekündigt. In wenigen Augenblicken wird das Signal erschallen und nichts und niemand kann den Kampf unterbrechen, bevor nicht einer von euch besiegt im Staub liegt. Du streichst mit deinen Fingern über den Rand deines Zauberbuchs und wählst im Geiste deine ersten paar Sprüche. Ganz ohne Zweifel bist du nicht: Hast du wirklich das Zeug dazu, deinen Gegner in die Knie zu zwingen?

Mage Wars ist das frei zusammenstellbare Strategiespiel der sich duellierenden Magier. Zwei Rivalen, geschult in den verschiedenen Künsten der Magie, betreten die Arena, um herauszufinden, wessen Magie obsiegen wird ... Es gewinnt der Magier, der als Letzter noch steht! Nur mit deinem Zauberbuch ausgestattet musst du deinen Gegner überrumpeln und gleichzeitig deinen eigenen Magier vor der Vernichtung bewahren. Mach dich bereit für die Arena!



WWW.MAGE-WARS.DE

Von Bryan Pope
©2013 Pegasus Spiele

Spielanleitung: Version DE 1.0



2
LEHRLINGS-
MODUS

4
SPIELAUFBAU

6
DIE SPIELRUNDE

9
AKTIONEN

12
ZAUBER
14 ANGRIFFE
14 FORMELN
14 KREATUREN
16 BESCHWÖRUNGEN
17 WÄLLE
18 VERZAUBERUNGEN
20 AUSTRÜSTUNG

22
KAMPF
22 ANGRIFFE
29 BEWACHEN

31
MAGIER

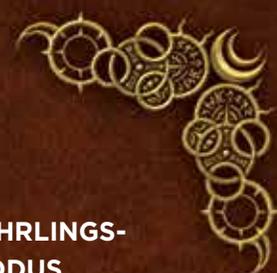
35
ZAUBERBÜCHER

39
MEHRSPIELER

40
KODEX

46
KARTENLISTEN

48
SPIELHILFE/
ÜBERSICHT
SPIELRUNDE



LEHRLINGSMODUS

HALT! Bringt die Zauberkarten beim Auspacken nicht durcheinander, denn sie sind zu eurer Bequemlichkeit vorsortiert. Der Packen mit der *Tiermeister*-Magierkarte oben drauf enthält eure Lehrlings-Zauberkarten in sortierter Reihenfolge (siehe Seite 3). Der Packen, auf dem oben *Blocken* liegt, enthält den Rest der Lehrlings-Zauberkarten und einen Teil der weiteren, alphabetisch nach Zauberart sortierten Karten. Der dritte Packen mit dem *Thunderift-Falken* oben drauf enthält die übrigen, alphabetisch nach Zauberart sortierten Karten.

Mage Wars erlernen

Mage Wars wurde so intuitiv wie möglich konzipiert und spielt sich fast so, als ob Magie real wäre. Zaubersprüche funktionieren so, wie man es erwartet, und sie beeinflussen den Kampf in möglichst sinnvoller Weise. Dadurch werdet ihr die Spielanleitung sehr schnell verinnerlichen.

In euren ersten Partien, bei denen ihr euch mit den Regeln vertraut macht, ist es ratsam, den Spielfluss nicht durch häufiges Regelstudium zu unterbrechen. Anstatt das Spiel bei aufkommenden Fragen zu unterbrechen, spielt einfach so, wie es euch logisch erscheint und merkt euch, wo es gehakt hat, um anschließend nachzusehen.

Hinweis: Stichworte und Antworten für auftauchende Fragen befinden sich im Kodex am Ende dieser Anleitung.

Lehrlingsmodus

Beginnt, indem ihr einige Partien im Lehrlingsmodus spielt. Lehrlingsspiele sind kürzer und einfacher, weil ihr in einer kleineren Arena spielt und weniger Zaubersprüche verwendet. Bereitet das Spiel gemäß Seite 4–5 vor.

Die Arena

Im Lehrlingsmodus benutzt ihr eine Arena, die 2 mal 3 Zonen groß ist, also halb so groß wie die normale Arena. Spielt einfach auf dem halben Spielplan und ignoriert die andere Hälfte. Die Magier beginnen in gegenüberliegenden Ecken.



Die Magier

Im Lehrlingsmodus sind alle Magier gleich: Jeder Magier beginnt mit einem Manasammlungswert von 10, einer Lebenskraft von 24 (also weniger Lebenskraft, als sie normalerweise besitzen) und einem Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln. Sie haben keinerlei Spezialeigenschaften, daher werdet ihr keine Magier-Eigenschaftskarte benötigen. Wenn ihr eure Magier-Anzeigetafel vorbereitet, nehmt ihr diese Werte (siehe Seite 5).



MANASAMMLUNG



LEBENSKRAFT



RÜSTUNG



NAHKAMPF-
ANGRIFFSWÜRFEL

Zauberbücher

Ihr werdet 2 Zauberbücher zusammenstellen. Sucht 2 Magier aus, mit denen ihr spielen möchtet. Der *Tiermeister* ist für Anfänger am einfachsten zu spielen, der *Zauberer* dagegen ist

am anspruchsvollsten. Auf Seite 3 befindet sich eine Liste der Zauber, die jeder Magier im Spiel benutzen darf. Sucht die Magierkarte heraus, sowie alle Zauberkarten, die in der Liste für diesen Magier angegeben sind. Die Zauberkarten sind vorsortiert, damit ihr nicht lange suchen müsst. Jeder Spieler nimmt sich ein Zauberbuch und steckt die Zauberkarten seines Magiers dort hinein. Ordnet die Karten im Zauberbuch so, wie es euch übersichtlich erscheint. Ihr solltet nie mehr als eine Zauberkarte pro Hülle nehmen.

Die Spielregeln

Denkt daran, dass das Ziel bei Mage Wars darin besteht, den anderen Magier zu töten. Beschützt euren Magier also um jeden Preis!

Lest euch die Spielanleitung bis Seite 31 durch und spielt ein oder zwei Partien im Lehrlingsmodus. Wenn ihr euch bereit fühlt, lest den Rest der Regeln. Im vollständigen Spiel benutzt ihr den kompletten Spielplan. Die Magier besitzen unterschiedliche Attribute und Spezialeigenschaften. Außerdem stellt ihr euch die Zauberbücher nach Wunsch zusammen!

Die Goldene Regel

Mage Wars dreht sich um Magie und Zauberformeln. Oftmals verstoßen Zauber auf die eine oder andere Weise gegen die Grundregeln des Spiels. Es gilt: Gibt es einen Konflikt zwischen dem Text auf einer Zauberkarte und dieser Spielanleitung, hat die Zauberkarte immer Vorrang.

Zum schnellen Einstieg eignen sich auch unsere Online-Videokurse (englisch) unter www.mage-wars.de

TEXTKÄSTEN

Dieses Regelbuch wurde so gestaltet, dass ihr so schnell wie möglich mit dem Spielen beginnen könnt. Ihr werdet immer wieder Textkästen wie diesen hier sehen, die euch Spielregeln für bestimmte Begriffe und Fälle erläutern. Textkästen sind dazu da, beim Spiel gezielt und schnell Informationen wiederzufinden. Ihr könnt sie beim ersten Lesen der Spielanleitung einfach überspringen und erst später bei Bedarf darauf zurückgreifen.

ZAUBERBÜCHER FÜR LEHRLINGE

Dieses Basisspiel enthält 4 Klassen von Magiern. Jeder Magier besitzt seine besonderen Vorteile. Jeder nimmt den Magier, der ihm am besten gefällt, sucht dessen Zauber heraus und steckt diese in sein Zauberbuch.



Tiermeister widmen sich der Naturmagie und überwinden ihre Gegner mithilfe von Gefährten aus dem Tierreich. Ihre Verzauberungen verwandeln einfache Waldbewohner in Furcht erregende Bestien.



Priesterinnen beherrschen Heilung, Schutz und göttliche Mächte, die ihre Ritter, Engel und anderen heiligen Mächtigsten nahezu unbesiegbar machen.



Hexenmeister bedienen sich dunkler Magie, beschwören entsetzliche Dämonen und belegen ihre Gegner mit Flüchen. Sie sind Meister des Feuers und setzen alles in Brand, was sich ihnen in den Weg stellt.



Dank ihrer Meisterschaft in arkaner Magie frustrieren Zauberer ihre Gegner, indem sie deren Mana rauben und deren Zaubern entgegenwirken oder sie umlenken.

TIERMEISTER

PRIESTERIN

HEXENMEISTER

ZAUBERER

AUSRÜSTUNG

1 Bärenfellrüstung
1 Bestienstab
1 Elementarumhang

1 Abwehrarmschienen
1 Stab der Asyra
1 Windwurmhaut

1 Dämonenhaurüstung
1 Lederhandschuhe
1 Peitsche des Höllenfeuers

1 Drachenschuppenpanzer
1 Elementarzauberstab
1 Lederstiefel
1 Stab des Urzaubers
1 Unterdrückungsmantel

KREATUREN

2 Bitterwood-Fuchs
1 Cervere, Schatten d. Waldes
1 Smaragd-Teju
1 Stahlklauengrizzly
1 Thunderift-Falke
2 Timberwolf
2 Wilder Rotluchs

1 Brogan Bloodstone
1 Grauer Engel
1 Highland-Einhorn
2 Kleriker der Asyra
1 Königliche Bogenschützin
2 Ritter von Westlock

1 Darkfenne-Fledermaus
2 Feuerbrandkobold
2 Flammender Hellion
1 Goran, gezähmter Werwolf
1 Schlächter des dunklen Bunds
2 Skelettwache

2 Blauer Gremlin
1 Darkfenne-Hydra
1 Gorgonenschützin
2 Manaegel
1 Steinblick-Basilisk

VERZAUBERUNGEN

2 Schlingpflanze (Beschwörung)
2 Bärenstärke
1 Blocken
1 Kobrareflexe
1 Nachwachsen
2 Nashornhaut
1 Vergeltungsschlag

2 Beruhigen
2 Blocken
1 Göttlicher Schutz
1 Heiliger Boden
1 Nashornhaut
1 Stierausdauer
1 Zunichte machen

1 Agonie
1 Bärenstärke
1 Entkräftung
1 Ghulfäulnis
1 Magierfluch
1 Todesbund
1 Todgeweiht
1 Vampirismus

1 Angriffsumkehr
1 Blocken
1 Essenzschwund
1 Machtgriff
1 Machtschwert
1 Verhexen
1 Zunichte machen

FORMELN

1 Ansturm
1 Auflösung
1 Beseitigung
1 Erwecke die Bestie
1 Gruppenheilung
1 Ruf der Wildnis
1 Schwache Heilung

1 Auflösung
1 Beseitigung
1 Gruppenheilung
1 Heilen
1 Machtstoß
1 Schlaf
1 Schwache Heilung

1 Beseitigung
1 Lebensschwund
1 Machtstoß
1 Sprengen
2 Vampirschlag

1 Auflösung
1 Beseitigung
1 Schlaf
2 Schwache Heilung
1 Teleportation
1 Verzauberung entwenden

ANGRIFFE

2 Geysir
1 Luftwirbel

1 Blendender Blitz
2 Säule aus Licht

1 Feuerball
1 Feuersturm
2 Flammenschlag

2 Blitzschlag
1 Elektrifizieren
1 Kettenblitz

SPIELAUFBAU



MATERIAL

- Die Arena
- 2 Zauberbücher
- 322 Zauberkarten
- 4 Magierkarten
- 4 Magier-Eigenschaftskarten
- 2 Magier-Anzeigtäfel
- 8 Statusmarker
- 20 Aktionssteine
- 2 Schnellzaubersteine
- 9 Angriffswürfel
- 1 Effektwürfel (W12)
- 1 Plättchen *Initiative*
- 3 Eigenschaftsplättchen
- 7 Plättchen *Wache*
- 6 Plättchen *Bereit*
- 20 Zustandsplättchen
- 24 Schadensplättchen
- 12 Manaplättchen

STATUSMARKER
(ROT, SCHWARZ)

MAGIER-ANZEIGETADEL

MAGIER-EIGENSCHAFTSKARTE



PLÄTTCHEN INITIATIVE



PLÄTTCHEN
BEREIT/BENUTZT



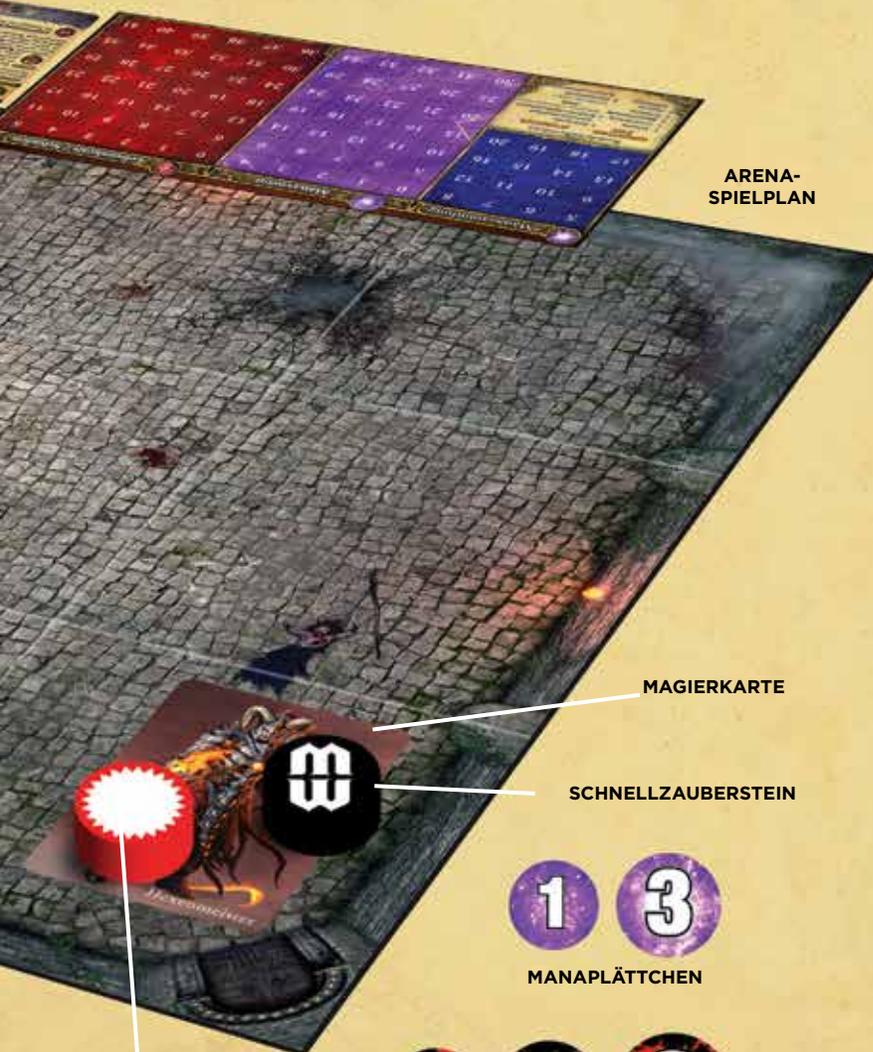
PLÄTTCHEN
WACHE



DOPPELSEITIGE ZUSTANDSPLÄTTCHEN



322 ZAUBERKARTEN



ARENA-SPIELPLAN

MAGIERKARTE

SCHNELLZAUBERSTEIN



MANAPLÄTTCHEN



SCHADENSPLÄTTCHEN

AKTIONSTEIN



MAGIER-EIGENSCHAFTSPLÄTTCHEN

Die Arena von Mage Wars

Der Spielplan zeigt die Arena, in der ihr eurem Gegner im Kampf beweist, wessen Magie überlegen ist! Er ist in 12 Zonen aufgeteilt. Sie steuern Bewegung und Reichweite. Zonen gelten als benachbart, wenn sie einen gemeinsamen Rand haben (horizontal oder vertikal). Zonen, die sich lediglich an einer Ecke berühren (diagonal), sind nicht benachbart.

Mage Wars enthält 322 Zaubersprüche, die den Grundstock eurer Zauberbibliothek bilden. Diese Zaubersprüche (oder kurz: Zauber) werden in der Spielschachtel aufbewahrt. Lediglich die Zauber, die ihr in einem Spiel benutzen wollt, werden in eure Zauberbücher gesteckt. Es können in jedem Spiel andere sein.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt einen Magier und nimmt sich die passende Magierkarte sowie dessen Eigenschaftskarte (im Lehrlingsmodus wird letztere nicht benutzt). Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus, rot oder blau, und nimmt sich die 10 Aktionssteine dieser Farbe. Außerdem bekommt jeder Spieler 3 schwarze Statusmarker, 1 roten Statusmarker und 1 schwarzen Schnellzauberstein.

Lege deine Magierkarte in die Eckzone, die dir am nächsten ist (sie ist auf dem Spielplan mit einer Tür markiert). Im Lehrlingsmodus spielt man lediglich auf dem halben Spielplan (siehe Seite 2). Setze einen deiner Aktionssteine und deinen Schnellzauberstein mit den weißen Symbolen nach oben auf deine Magierkarte, wie links in der Abbildung zu sehen.

Lege deine Magier-Anzeigetafel vor dich. Setze einen schwarzen Statusmarker auf die Startwerte deines Magiers für Manasammlung, Manavorrat (alle Magier beginnen mit 10 Mana in ihrem Vorrat) und Lebenskraft. Im Lehrlingsmodus haben alle Magier die gleichen Attribute (siehe Seite 2). Lege einen roten Statusmarker auf die „0“ der Lebenskraft-Anzeige deines Magiers. Er gibt an, wie viel Schaden dein Magier erlitten hat (siehe Abbildung unten).

Wähle ein Zauberbuch. Sollte dies euer erstes Spiel sein, müsst ihr nun euer Zauberbuch zusammenstellen (siehe „Lehrlingsmodus“ auf Seite 2). Legt Würfel, Zustandsplättchen und andere Plättchen bereit.

Mit dem Effektwürfel wird ausgelost, wer beginnt. Wer die höhere Zahl erzielt, nimmt sich das Plättchen *Initiative*: Er wird in der ersten Spielrunde zuerst agieren. Das Duell kann jetzt beginnen!

Manasammlung	Manavorrat	Lebenskraft / Schaden
5 6 7 8	0 1 2 3 4	1 2 3 4 5
9 10 11 12	5 6 7 8 9	6 7 8 9 10 11
13 14 15 16	10 11 12 13 14	12 13 14 15 16 17
17 18 19 20	15 16 17 18 19	18 19 20 21 22 23
21 22 23 24	20 21 22 23 24	24 25 26 27 28 29
25 26 27 28 29	25 26 27 28 29	30 31 32 33 34 35
30 31 32 33 34	30 31 32 33 34	36 37 38 39 40 41

VORBEREITUNG DER ANZEIGETAFEL EINES MAGIELEHRLINGS

EINE SPIELRUNDE

DIE SPIELRUNDE

DIE VORBEREITUNGSSTUFE

Initiative
Grundstellung
Manasammlung
Erhaltung
Planung
Aufstellung

DIE AKTIONSSTUFE

Einleitende Schnellzauberphase
Kreaturen-Aktionsphasen
Abschließende Schnellzauberphase

Mage Wars wird in einer Abfolge von **Runden** gespielt, die sich wiederholt, bis einer der Magier durch entsprechend viel erlittenen Schaden zerstört wird. Der überlebende Magier gewinnt das Spiel!

Jede Spielrunde hat zwei **Stufen**:

- **Vorbereitungsstufe**
- **Aktionsstufe**

Die Vorbereitungsstufe muss abgeschlossen sein, bevor die Aktionsstufe beginnen kann. Während der Aktionsstufe führt jede Kreatur in der Arena ihre Aktionen aus. Sobald alle Kreaturen agiert haben, endet die Spielrunde, und es beginnt eine neue mit der Vorbereitungsstufe.

DIE VORBEREITUNGSSTUFE

Sie ist der „Buchhaltungsteil“ der Spielrunde: Du sammelst Mana, bezahlst Erhaltungskosten und wählst deine Zauber für die Runde aus. In der Vorbereitungsstufe spielen beide Spieler gleichzeitig.

Die Vorbereitungsstufe besteht aus 6 Phasen. Beide Spieler müssen jede Phase abgeschlossen haben, bevor die nächste beginnen kann:

Phase 1: Initiative

In der ersten Spielrunde wird mit dem Effektwürfel ausgewürfelt, wer das Plättchen *Initiative* erhält. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis hat die Initiative in der ersten Runde. Nach jeder Spielrunde erhält der Gegenspieler das Plättchen *Initia-*



tive. Auf diese Weise haben die Spieler von Runde zu Runde abwechselnd die Initiative.

Wer die Initiative hat, handelt in der Aktionsstufe als erster, und ist immer zuerst an der Reihe, wenn es darum geht, die Reihenfolge von Ereignissen zu bestimmen.

Phase 2: Grundstellung

Drehe alle Aktionssteine, Schnellzaubersteine und Plättchen *Bereit* auf deinen Karten zurück auf ihre aktive Seite.

AKTIONSSTEINE & PLÄTTCHEN BEREIT

Jede Kreatur in der Arena wird mit einem Aktionsstein markiert (dazu gehört auch dein Magier).

Der Aktionsstein zeigt an, ob die jeweilige Kreatur ihre Aktion während der Runde durchgeführt hat:



Liegt der Aktionsstein offen, ist die Kreatur **aktiv**. Nur aktive Kreaturen können Aktionen ausführen.



Liegt der Aktionsstein verdeckt, ist die Kreatur **inaktiv**.



Einige Eigenschaften und Effekte können nur einmal pro Runde genutzt werden. Du zeigst dies mithilfe eines Plättchens *Bereit* an, das auf dem jeweiligen Zauber liegt. Zeigt das Plättchen die „Bereit“-Seite, ist diese Eigenschaft nutzbar. Nachdem du die Eigenschaft genutzt hast, drehst du das Plättchen auf die „Benutzt“-Seite um. Du wirst diese Eigenschaft erst wieder nutzen können, wenn das Plättchen auf seine „Bereit“-Seite zurück gedreht wurde (was normalerweise in der nächsten Grundstellungsphase geschieht).



Außerdem besitzt dein Magier einen Schnellzauberstein.

Du drehst diesen Stein auf seine inaktive Seite um, wenn dein Magier eine Schnellzauberaktion ausführt.

Phase 3: Manasammlung



Jeder Magier fügt seinem Manavorrat so viel Mana hinzu, wie sein Manasammlungswert angibt. Alle Dinge in der Arena, die ihrerseits Mana sammeln, fügen ihren jeweiligen Manavorräten jetzt ebenfalls Mana hinzu.

Dein Magier zeigt seinen derzeitigen Manavorrat auf seiner Magier-Anzeigetafel an. Sollten andere Kreaturen oder Objekte ebenfalls Mana sammeln, legst du Manaplättchen im entsprechenden Wert auf deren Karte, um das verfügbare Mana anzuzeigen. Es gibt keine Obergrenze, wie viel Mana ein Magier oder Objekt besitzen kann.

Beispiel: Der Tiermeister hat einen Manasammlungswert von 9, also bekommt er in jeder Runde 9 Mana dazu. In der ersten Spielrunde, während der Manasammlungsphase, fügt er 9 Mana zu seinem Mana-Startvorrat von 10 hinzu, wodurch er insgesamt 19 Mana besitzt.

Manasammlung				Manavorrat				Lebenskraft / Schaden						
5	6	7	8	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	5
10	11	12		5	6	7	8	9	6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	1	11	12	13	14	12	13	14	15	16	17
17	18	19	20	15	16	17	18	19	18	19	20	21	22	23
Rundenübersicht				20	21	22	23	24	24	25	26	27	28	29
VORBEREITUNG				25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1. Initiative				30	31	32	33	34	36	37	38	39	40	41
2. Spielrunde														
3. Manasammlung														
4. Initiative														
5. Initiative														

WAS IST MANA?

Mana ist die geheimnisvolle Kraft, derer sich Magier bedienen. Wer Zauber anwenden möchte, muss dazu Mana ausgeben. Mana ist also eine Art elektrischer Strom, und der Magier ist der Akku, in dem dieser Strom gespeichert wird.

In jeder Runde wird dein Magier eine bestimmte Menge Mana „sammeln“ (also erzeugen). Dieses Mana kommt zu deinem „Manavorrat“ hinzu. Wenn dein Magier einen Zauber anwendet, gibst du Mana aus deinem Vorrat ab.

Magier dürfen nicht mehr Mana ausgeben, als sie besitzen. Hast du also nicht genug Mana, kannst du deinen Zauber nicht anwenden! Du stehst also vor einer schwierigen Wahl: Solltest du dein Mana aufsparen, um eine große, teure Kreatur herbeizurufen – oder wirst du es in kleinen Mengen ausgeben, um viele schwächere, aber auch billigere Zauber anzuwenden?

Die Entscheidung liegt bei dir!

Phase 4: Erhaltung

Einige Zauber besitzen **Erhaltungskosten**. Dabei handelt es sich um Manakosten, die in jeder Erhaltungsphase bezahlt werden müssen, ansonsten wird der Zauber zerstört. Du hast dabei immer die Wahl, ob du die Kosten bezahlst oder das Objekt zerstörst.

Außerdem treten in dieser Phase einige Zauber und Zustände in Kraft (etwa *In Brand* oder *Fäulnis*), und Kreaturen mit dem Merkmal **Regenerieren** bauen Schaden ab (siehe Kodex, Seite 40).

Du wählst immer selber aus, in welcher Reihenfolge Ereignisse ablaufen, die in dieser Phase **deine** Kreaturen und Objekte betreffen. Für den seltenen Fall, dass hier Widersprüche bei der Reihenfolge auftauchen, entscheidet der Spieler, der gerade die Initiative hat, über die Reihenfolge.

Beispiel: Du kontrollierst ein Highland-Einhorn mit dem Merkmal **Regenerieren 2**, auf dem ein Plättchen *In Brand* liegt. Da die Kreatur bereits viel Schaden davongetragen hat, könnte der Effekt *In Brand* sie zerstören. Du kannst festlegen, das Merkmal **Regenerieren** zuerst auszuführen, vor dem Effekt *In Brand*.



WAS BEDEUTET MERKMAL?

Zauber, Kreaturen, Objekte und Angriffe können besondere Eigenschaften besitzen, die Merkmale genannt werden. Solche Merkmale erlauben es dir, Handlungen auszuführen, die normalerweise verboten sind, wie z. B. sich innerhalb einer Aktionsphase weiter zu bewegen.

Merkmale werden am unteren Rand einer Zauberkarte oder innerhalb der Angriffsleiste angezeigt. Durch einige Zauber und Fähigkeiten können auch Objekte Merkmale erhalten. Beispielsweise könntest du eine Kreatur mit einem Zauber belegen, um ihr das Merkmal **Schnell** zu verleihen.

Hinter vielen Merkmalen steht ein Wert. Z. B. *hat das Highland-Einhorn das Merkmal Regenerieren 2*. Diese Zahl zeigt die Stärke des Merkmals. **Regenerieren 2** bedeutet, dass in jeder Erhaltungsphase 2 Schaden des Einhorns geheilt werden.

Manchmal hat diese Stärkeangabe ein Plus- oder Minuszeichen. Mehrere Merkmale gleicher Art mit Plus- oder Minuszeichen können beim selben Objekt kombiniert werden. Wenn also eine Kreatur mit **Blitz +1** mit einem Zauber belegt wird, der **Blitz -2** verleiht, werden diese beiden Merkmale kombiniert und die Kreatur erhält dadurch **Blitz -1**.

Wenn ein Merkmal kein Plus- oder Minuszeichen hat, kann es nicht mit anderen Merkmalen des gleichen Namens kombiniert werden. In solchen Fällen zählt nur das Merkmal mit dem höchsten Wert. *Würde dieses Einhorn mit einem Zauber belegt werden, der ihm Regenerieren 3 verleihen würde, könnte es nur 3 Schaden pro Runde heilen, nicht etwa 5.*

In dieser Regel und auf den Karten sind Merkmale immer **fett** gedruckt. Im Kodex am Ende dieser Spielanleitung befindet sich eine Liste aller Merkmale und Effekte.

Phase 5: Planung

Jeder Magier bereitet sich auf die Runde vor, indem er 2 Zauber aus seinem Zauberbuch aussucht. Das machen beide Spieler gleichzeitig. Deine gewählten Zauber legst du verdeckt vor dir ab. Halte deine gewählten Zauber vor deinem Gegner geheim, damit er keine Ahnung hat, was du planst!

Die Zauber, die du vorbereitet hast, sind die **einzigen**, die du in dieser Spielrunde anwenden kannst. Du bist aber nicht gezwungen, die gewählten Zauber anzuwenden.

Einige Kreaturen (so genannte „Vertraute“) und Objekte (wie „Zauberquellen“) haben die Eigenschaft, selber Zauber anwenden zu können. Du kannst jetzt jedem solchen Objekt **1** Zauber zuordnen. Lege solche Zauber verdeckt neben solch eine Kreatur oder ein Objekt.

Zauber, die in dieser Runde nicht angewendet werden, kommen zu Beginn der **nächsten** Planungsphase zurück in dein Zauberbuch.

Phase 6: Aufstellung

Beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat, könnt ihr jetzt Zauber anwenden, die ihr euren *Zauberquellen* zugeordnet habt (siehe „Zauberquellen“ auf Seite 16). Decke den gewählten Zauber auf, bezahle das geforderte Mana und führe den Zauber aus. Falls du den Zauber lieber nicht anwenden möchtest (oder es gar nicht darfst), kommt er zu Beginn der nächsten Planungsphase zurück in dein Zauberbuch.

Spielablauf beschleunigen: Normalerweise können beide Spieler die Zauber ihrer *Zauberquellen* gleichzeitig anwenden, was Zeit spart.

DIE AKTIONSTUFE

Jetzt kommt der aufregende Teil der Runde. Jede aktive Kreatur in der Arena hat nun eine **Aktionsphase**, in der sie sich bewegen, angreifen oder andere Aktionen ausführen darf. Da auch dein Magier als Kreatur gilt, handelt auch er in dieser Stufe.

Die Aktionsstufe besteht aus 3 Teilen:

Einleitende Schnellzauberphase

Bevor irgendeine Kreatur eine Aktion ausführt, hat jeder Magier die Möglichkeit zu einer Schnellzauberaktion, beginnend beim Spieler mit der Initiative. Die Schnellzauberaktion lässt dich einen Schnellen Zauber anwenden. Dazu musst du den Schnellzauberstein deines Magiers umdrehen. Du kannst jetzt aber auch auf die Schnellzauberaktion verzichten, um sie erst später in der Aktionsstufe zu benutzen.



SCHNELLZAUBERAKTION



Eine Schnellzauberaktion ist eine Spezialaktion, die nur ein Magier während einer Runde ausführen darf, zusätzlich zu seinen normalen Aktionen während seiner Aktionsphase. Diese Aktion kann nur benutzt werden, **um 1 Schnellen Zauber anzuwenden** (einen Zauberspruch mit dem Symbol Schnelle Aktion).



Du kannst deine Schnellzauberaktion zu einem von drei Zeitpunkten während der

Aktionsstufe benutzen:

- In der einleitenden Schnellzauberphase
- Unmittelbar **bevor** oder **nachdem** irgendeine der Kreaturen unter deiner Kontrolle ihre Aktionsphase ausführt
- In der abschließenden Schnellzauberphase

Wenn du deine Schnellzauberaktion benutzt, drehst du deinen Schnellzauberstein um und spielst einen Schnellen Zauber, den du für diese Runde vorbereitet hattest. Durch die Schnellzauberaktion und seine normale Aktion kann ein Magier zwei Zauber in derselben Runde anwenden!

***Beispiele:** Der Tiermeister könnte eine Aktionsphase dazu benutzen, seinen Timberwolf als Wache zu aktivieren, danach könnte er seine Schnellzauberaktion benutzen, um eine Verzauberung auf seinen Wilden Rotluchs anzuwenden. Der Zauberer könnte seine Schnellzauberaktion für seinen Schnellen Angriffszauber Arkaner Stoß, der auf seiner Eigenschaftskarte abgedruckt ist, benutzen. Dieser Spezialangriff zählt als Schneller Zauber. Danach könnte er seine normale Aktionsphase benutzen, um einen anderen Zauber anzuwenden.*

Aktionsphasen

Der Spieler mit der Initiative hat die erste Aktionsphase. Während einer Aktionsphase wirst du eine der Kreaturen unter deiner Kontrolle aktivieren und benutzen. Danach hat dein Gegner eine Aktionsphase mit einer seiner Kreaturen, dann hast wieder du eine, und so weiter. Fahrt damit fort, bis alle Kreaturen in der Arena eine Aktionsphase hatten.

Wenn du mit einer Aktionsphase an der Reihe bist, giltst du als **agierender** Spieler und die Kreatur, die du aktivierst, als **agierende** Kreatur.

Wenn du mit einer Aktionsphase an der Reihe bist, **musst** du eine deiner aktiven Kreaturen aktivieren. Sollte allerdings dein Gegner mehr aktive Kreaturen in der Arena haben als du, kannst du stattdessen auch passen, also nichts tun, wenn du an die Reihe kommst. Du kannst mit dem Passen fortfahren, so lange du weniger aktive Kreaturen als dein Gegner hast. Sobald die Anzahl aktiver Kreaturen gleich ist, bist du gezwungen, eine Aktionsphase auszuführen, wenn du an die Reihe kommst (passen kannst du nun nicht mehr).

***Beispiel:** Der Hexenmeister steht dem Tiermeister und einem Smeragd-Teju alleine gegenüber, als er an der Reihe ist. Der Hexenmeister darf jetzt passen, was den Tiermeister dazu zwingt, eine Aktionsphase auszuführen. Der Tiermeister aktiviert und benutzt seine herbeigerufene Kreatur. Somit sind die Seiten wieder ausgeglichen und der Hexenmeister ist erneut an der Reihe. Diesmal darf er nicht passen.*

AKTIVE UND INAKTIVE KREATUREN

Jede Kreatur, die noch keine Aktionsphase hatte (ihr Aktionsstein liegt offen) ist **aktiv**. Jede Kreatur, die ihre Aktionsphase bereits ausgeführt hat (ihr Aktionsstein liegt verdeckt) ist **inaktiv**. Alle Kreaturen, die in die Arena herbeigerufen wurden, beginnen das Spiel inaktiv, und erhalten daher jeweils einen Aktionsstein, der verdeckt auf sie gelegt wird.



AKTIV



INAKTIV

Aktionen der Kreaturen

Wenn du eine Kreatur auswählst, die eine Aktionsphase ausführen soll, aktivierst du sie. Du musst ihren Aktionsstein auf die inaktive Seite umdrehen und du musst ein auf dieser Kreatur liegendes Plättchen *Wache* wegnehmen (falls vorhanden). Danach kann deine Kreatur ihre Aktion für diese Runde ausführen (siehe „Was kann eine Kreatur in ihrer Aktionsphase machen?“ auf Seite 11).

Wichtig: Obwohl du den Aktionsstein deiner Kreatur zu Beginn ihrer Aktionsphase umdrehst, endet diese Phase erst,

wenn die Kreatur alle ihre Aktionen ausgeführt hat.

Hinweis: Sobald du eine Kreatur aktivierst und ihren Aktionsstein umdrehst, kann dein Gegner beliebige, verdeckte Verzauberungen aufdecken (Siehe „Verzauberungen aufdecken“ auf Seite 18). Du musst deinem Gegner ausreichend Zeit lassen, seine Verzauberungen aufzudecken, bevor du dich entscheidest, welche Aktion du ausführen möchtest.

Sobald die Aktionen der Kreatur durchgeführt sind, führst du noch alle Effekte aus, die am Ende ihrer Aktionsphase ausgelöst werden. Beispielsweise werden am Ende ihrer Aktionsphase alle Plättchen *Betäubt* auf der Kreatur entfernt. In einigen Fällen musst du einen Rettungswurf (siehe Kodex) ausführen, um festzustellen, ob eine Verzauberung oder ein Zustand endet. Nachdem alle diese Effekte ausgeführt wurden, ist die Aktionsphase der Kreatur vorüber, sie ist jetzt **inaktiv**, und bleibt inaktiv, bis zur nächsten Grundstellungsphase (falls kein Zauber oder Effekt sie reaktiviert).

Ausnahme: Alle Zustände, die deine Kreatur während ihrer Aktionsphase durch eine gegnerische Schadensbarriere oder einen Gegenschlag erhält, werden **nicht** vor der **nächsten** Aktionsphase deiner Kreatur ausgeführt (siehe „Gegenschlag“ auf Seite 28 und „Schadensbarrieren“ auf Seite 27).

Denke daran, dass du deine Schnellzauberaktion benutzen darfst (falls dein Schnellzauberstein noch aktiv ist), **bevor** du eine Kreatur – inklusive deines Magiers – aktivierst, bzw. sofort **nachdem** du deren Aktionsphase beendet hast.

Tipp: Du kannst deine Schnellzauberaktion benutzen, um machtvolle Aktionskombos auszuführen! Direkt vor ihrer Aktionsphase könntest du den Angriff einer Kreatur erhöhen oder sie als Überraschungsangriff in eine gegnerische Zone teleportieren.

Abschließende Schnellzauberphase

Sobald alle Kreaturen in der Arena ihre Aktionsphasen ausgeführt haben (und jetzt inaktiv sind), hat jeder Spieler noch eine letzte Gelegenheit, seine Schnellzauberaktion in dieser Runde einzusetzen (falls er möchte), beginnend beim Spieler mit der Initiative. Natürlich besteht diese Möglichkeit nur, wenn man seine Schnellzauberaktion in dieser Runde noch nicht benutzt hat.

AKTIONEN

BEWEGUNG

In ihrer Aktionsphase kann sich eine Kreatur bewegen. Wenn sie sich bewegt, muss sie ihre gesamte Bewegung beendet haben, bevor sie eine andere Aktion ausführt. Eine Kreatur darf nicht erst eine andere Aktionsart ausführen und sich danach bewegen. Mit einer Bewegungsaktion bewegt sich eine Kreatur von einer Zone in eine **benachbarte** Zone. Die Zone muss horizontal oder vertikal benachbart sein (Kreaturen bewegen sich niemals diagonal).

Als Schnelle Aktion kann eine Kreatur sich in eine weitere Zone bewegen. Auf diese Weise können Kreaturen sich um 2 Zonen pro Runde bewegen. Die Bewegung in eine zweite Zone beendet die Aktionsphase der Kreatur, und sie ist nicht mehr in der Lage, noch eine weitere Aktion auszuführen (wie etwa *Wache* oder *Angriff*).

Bewegung einschränken

Gegnerische Kreaturen hindern deine Kreatur daran, sich in eine zweite Zone zu bewegen. Sollte deine Kreatur ihre Aktionsphase in einer Zone mit irgendeiner gegnerischen Kreatur beginnen, so wird ihre Bewegungsmöglichkeit eingeschränkt und sie darf nur noch eine einzige Bewegung während ihrer Aktionsphase durchführen (sogar dann, wenn sie das Merkmal **Schnell** besitzt). Sollte sie sich in eine Zone bewegen, die von einer gegnerischen Kreatur besetzt ist, wird ihre Bewegung ebenso eingeschränkt. Sie muss also anhalten und darf keine weitere Bewegungsaktion mehr durchführen.

Einige Kreaturen besitzen Merkmale oder Eigenschaften, die es ihnen erlauben, die Bewegungseinschränkung durch gegnerische Kreaturen zu ignorieren. Z. B. kann eine Kreatur mit dem Merkmal **Fliegen** bei der Bewegung Kreaturen ignorieren, die dieses Merkmal nicht besitzen, und eine Kreatur mit dem Merkmal **Ausweichend** darf bei ihrer Bewegung gegnerische Kreaturen immer ignorieren. Wenn eine gegnerische Kreatur



Handlungsunfähig oder Gezügelt ist, oder wenn sie das Merkmal **Plage** besitzt, kann sie andere Kreaturen nicht behindern. Im Kodex stehen alle Details zu diesen Merkmalen und Zuständen.

Beispiel: Dieser Timberwolf wurde gerade aktiviert. Kreaturen können sich normalerweise 2 Zonen weit bewegen (1 Bewegungsaktion benutzen, um 1 Zone weit zu gehen, dann mit einer Schnellen Aktion 1 weitere Zone). Würde der Timberwolf nach links gehen, könnte er mit einer Schnellen Aktion eine weitere Zone nach unten gehen. Geht er jedoch zuerst nach unten, muss er seine Bewegung beenden, weil ihn der Gegner dort behindert. Nach rechts kann er sich übrigens nicht bewegen, weil dort ein Wall seine Bewegung blockiert (siehe „Wälle“ auf Seite 17.)

Wälle

Wälle sind eine Art von Beschwörungszaubern, die zwischen Zonen gelegt werden kann. Einige Wälle schränken die Bewegung von Kreaturen ein, während andere Wälle Kreaturen, die sie durchqueren, Schaden zufügen (siehe „Wälle“ auf Seite 17.)

Fallen

Einige Verzauberungen erzeugen eine „Falle“ in einer Zone der Arena. Sollte eine Kreatur eine Zone mit Falle betreten, wird die Falle ausgelöst und wirkt sich auf diese Kreatur aus (siehe „Fallen“ auf Seite 20.)

ENTFERNUNGEN ERMITTELN

Wenn sich eine Kreatur bewegt, oder wenn du einen Angriff ausführst, musst du die Entfernung innerhalb der Arena ermitteln. Die Entfernung, oder „Reichweite“, wird immer von einer Zone zur nächsten benachbarten Zone gemessen (nur horizontal und vertikal, niemals diagonal).

Beispiel: Diese Königliche Bogenschützin hat einen Fernangriff mit einer Reichweite von „1-2“. Sie kann nur auf einen Gegner zielen, der 1 oder 2 Zonen entfernt ist. Die Zone, die die Bogenschützin besetzt, ist in „Reichweite 0“, der Timberwolf ist in „Reichweite 1“ und der Stahlklauengrizzly ist in „Reichweite 2“.



TELEPORTATION

Teleportation ist ein Effekt, der eine Kreatur direkt von einer Zone in eine andere bewegt. Die teleportierte Kreatur bewegt sich nicht durch die dazwischen liegenden Zonen, und sie ignoriert Wälle, Kreaturen und Objekte auf ihrem Weg.

Alles, was der teleportierten Kreatur angefügt wurde, **außer Beschwörungen**, aber inklusive aller Zustände, Schaden, Verzauberungen, Ausrüstung und Mana bewegt sich mit dieser Kreatur in deren neue Zone. Beschwörungen, die der Kreatur angefügt wurden, bewegen sich nicht mit ihr, wenn sie teleportiert, und werden zerstört. Auf diese Weise kann eine Kreatur sich wirkungsvoll von Beschwörungen wie Schlingpflanzen befreien.

Eine Kreatur kann sich in dieselbe Zone teleportieren, aus der sie kam (sie teleportiert also null Zonen weit), um sich von Beschwörungen zu befreien.

Anders als ein **Stoß** kann Teleportation *Unbewegliche* Kreaturen beeinflussen.

WAS KANN EINE KREATUR IN IHRER AKTIONSPHASE MACHEN?

Gut, du hast also ausgewählt, mit welcher Kreatur du agieren möchtest. Du hast sie **aktiviert**, ihren Aktionsstein umgedreht, und ihr Plättchen *Wache* entfernt. Jetzt kannst du Handlungen mit ihr ausführen. Deine Kreatur kann:

1. **zuerst eine Bewegungsaktion ausführen und dann eine Schnelle Aktion nutzen;** oder
2. **in derselben Zone bleiben und eine vollständige Aktion ausführen.**

Die Bewegungsaktion ist optional. Du kannst auch wählen, die Kreatur nicht zu bewegen und trotzdem eine Schnelle Aktion auszuführen. Wenn du dich jedoch für eine Bewegung entscheidest, muss diese vollständig abgeschlossen sein, bevor du eine Schnelle Aktion ausführst.

Denke daran: Vor oder nach der Aktionsphase einer befreundeten Kreatur darf dein Magier seine **Schnellzauberaktion** benutzen. Siehe „Schnellzauberaktion“, Seite 8.



SCHNELLE AKTIONEN

Es gibt fünf Schnelle Aktionen, aus denen du wählen kannst:

• SCHNELLEN ANGRIFF AUSFÜHREN

Deine Kreatur kann einen Angriff von ihrer Karte ausführen, der mit dem Symbol Schnelle Aktion versehen ist (siehe „Angriffe“ auf Seite 22).

Beispiel: Der Thunderift-Falke hat sich in eine Zone mit einer gegnerischen Kreatur begeben. Der Falke besitzt einen Schnellen Nahkampfangriff auf seiner Karte, also könnte er als Schnelle Aktion einen Angriff ausführen.

• SCHNELLEN ZAUBER ANWENDEN

Eine Kreatur mit der Eigenschaft, Zauber anwenden zu können (wie dein Magier oder ein Vertrauter), kann einen Zauber anwenden, der das Symbol Schneller Zauber trägt (siehe „Zauber anwenden“ auf Seite 13). Du kannst lediglich die Zauber anwenden, die du in der Planungsphase vorbereitet hast.

Beispiel: Die Priesterin möchte Schwache Heilung anwenden. Das ist ein Schneller Zauber, also kann sie ihn als Schnelle Aktion ausführen.

• WACHE HALTEN

Die agierende Kreatur kann sich entscheiden, durch Wache halten die Zone zu verteidigen, in der sie sich aufhält. Lege ein Plättchen *Wache* auf die Kreatur. Eine Kreatur, die als Wache fungiert, kann andere Kreaturen in ihrer Zone beschützen (siehe „Wache halten“ auf Seite 29).

• WEITERE BEWEGUNGSAKTION

Die agierende Kreatur bewegt sich um eine weitere Zone zu einer benachbarten Zone, gemäß den normalen Bewegungsregeln. Die Anwesenheit von gegnerischen Kreaturen kann ihre Bewegung **einschränken** und eine zweite Bewegung verbieten.

• SPEZIELLE SCHNELLE AKTION AUSFÜHREN

Einige Kreaturen haben eine Spezialaktion, die sie ausführen können. Siehe „Spezialaktionen“ rechts.

NICHTS TUN

Manchmal kann deine Kreatur einfach nichts Sinnvolles machen. Oder sie ist von einem Zauber oder einem Zustand beeinflusst, der ihr verbietet, irgendwelche Aktionen auszuführen (wie z. B. *Betäubt*). In diesem Fall wählst du für ihre Aktionsphase „nichts tun“. Auch, wenn deine Kreatur nichts tut, musst du trotzdem ihren Aktionsstein auf die inaktive Seite drehen.



VOLLSTÄNDIGE AKTIONEN

Wenn deine Kreatur sich nicht bewegt, kannst du eine dieser drei Aktionen wählen:

• VOLLSTÄNDIGEN ANGRIFF AUSFÜHREN

Deine Kreatur kann einen Angriff von ihrer Karte benutzen, der das Symbol für eine Vollständige Aktion hat (siehe „Angriffe“ auf Seite 22). Oft wird eine Kreatur sowohl einen Schnellen wie auch einen stärkeren Vollständigen Angriff besitzen. Der Vollständige Angriff kann höheren Schaden zufügen oder Merkmale besitzen, die dir erlauben, mehr als einmal anzugreifen.

Beispiel: Der Stahlklauengrizzly hat 2 unterschiedliche Nahkampfangriffe. Er kann seine Krallen als Schnelle Aktion einsetzen. Sein Gewaltiger Klauenschlag erfordert jedoch eine Vollständige Aktion.

• VOLLSTÄNDIGEN ZAUBER ANWENDEN

Eine Kreatur mit der Eigenschaft, Zauber anzuwenden, kann eine Vollständige Aktion benutzen, um einen Vollständigen Zauber anzuwenden, den du vorbereitet hast (siehe „Zauber anwenden“).

• SPEZIELLE VOLLSTÄNDIGE AKTION AUSFÜHREN

Einige Kreaturen besitzen eine Spezialaktion, die sie ausführen können. Siehe „Spezialaktionen“ unten.

SPEZIALAKTIONEN

Steht einer Kreatur eine Spezialaktion zur Verfügung, ist diese auf ihrer Karte beschrieben oder taucht auf der Karte in einer „Eigenschaftsleiste“ auf. Die Eigenschaft beschreibt die zur Benutzung benötigte Aktionsart (*Schnell* oder *Vollständig*). **Beispiel:** Als *Schnelle Aktion* kann Huginn sich eine verdeckte Verzauberung ansehen, die bis zu 2 Zonen entfernt liegt.

Einige Eigenschaftsleisten besitzen aufgedruckte Manakosten. Diese Kosten müssen bezahlt werden, um diese Eigenschaft zu benutzen. **Beispiel:** Der Arkane Stoß des Zauberers ist eine Eigenschaft seiner Eigenschaftskarte. Sie trägt das Manakostensymbol „1“. Sie ist ein Schneller Angriffszauber, den du nur anwenden kannst, wenn du 1 Mana zahlst.



ZAUBER

Ein Duell zwischen Magiern ist im Grunde ein Duell mit Zaubersprüchen. Dein Magier und seine Fähigkeiten werden durch seine Zauber definiert. In Mage Wars werden Zauber durch Karten dargestellt.

Schauen wir uns Zauberkarten genauer an

Dein Zauberbuch enthält eine Reihe Zauberkarten, die du im Spiel einsetzen kannst. Jede Zauberkarte kann nur einmal benutzt werden. Sobald der Zauber angewendet oder zerstört wurde, kommt er auf deinen Ablagestapel. Normalerweise kannst du Zauberkarten nicht mehr aus dem Ablagestapel herausnehmen.

Jede Zauberkarte enthält Informationen, die du im Spiel brauchen wirst:

- **Name des Zaubers**
- **Zauberart:** Sie legt die Art des Zaubers fest, also Angriff, Kreatur, Beschwörung und so weiter.
- **Unterarten:** Einige Zauber oder Eigenschaften können nur bestimmte Zauberunterarten betreffen oder zum Ziel haben.
- **Wirkungsleiste:** Oben auf der Zauberkarte ist eine „Wirkungsleiste“, die alle Informationen enthält, die du zum Anwenden des Zaubers benötigst. Sie gibt Zauberkosten, Aktion, Reichweite und Ziel an.
- **Zauberkosten:** Die Menge an Mana aus deinem Manavorrat, die du zum Anwenden des Zaubers ausgeben musst.
- **Aktionssymbol:** Das Symbol zeigt dir, welche Art Aktion zum Anwenden des Zaubers benötigt wird. Schnelle Zauber sind einfach und können bei der Bewegung angewendet werden (was eine **Schnelle Aktion** erfordert), Vollständige Zauber sind „komplex“, daher muss man für sie stehen bleiben (was eine **Vollständige Aktion** erfordert).
- **Reichweite:** Du darfst einen Zauber nur auf ein Ziel in Reichweite anwenden. Es wird immer die minimale und die maximale Reichweite angegeben. Wenn das Ziel zu nah oder zu weit weg ist, kannst du den Zauber nicht anwenden.
- **Ziel:** Jeder Zauber muss auf ein Ziel angewendet werden. Du darfst das Ziel nur dann wählen, wenn es die geforderten Voraussetzungen deines Zaubers erfüllt. Einige Zauber zielen auf Objekte mit besonderen Merkmalen oder Unterarten.

- **Effekt:** Dieser Abschnitt der Zauberkarte beschreibt, was der Zauber bei deiner Anwendung macht. Sollte der Zauber irgendwelche Erhaltungskosten fordern, steht das hier.
- **Schule und Level:** Diese Information benötigst du, wenn du Zauber für dein Zauberbuch aussuchst (siehe „Zauberbücher“ auf Seite 35).

Deine Zauber bleiben in deinem Zauberbuch, bis du sie „vorbereitest“ (also in der Planungsphase aussuchst). Das sorgt dafür, dass du deine Zauber in einer Weise anordnen kannst, die dir übersichtlich erscheint, ohne dass dein Gegner Hinweise erhält, was du planst.

Zerstörte oder abgelegte Zauber kommen in deinen Ablagestapel. Siehe „Zauber ablegen“ auf Seite 13.



ZAUBERLEVEL

Alle Zauber haben ein Zauberlevel, das in der oberen rechten Kartenecke neben dem Symbol der Schule abgebildet ist. Einige Zauber haben Kosten, die abhängig vom Level des Ziels sind, auf das dieser Zauber angewendet wird.

Beispiel: Der Zauber Schlaf besitzt Zauberkosten, die von der Kreatur abhängen, die du in Schlaf versetzen möchtest. Es kostet 6 Mana, eine Kreatur mit Level 3 in Schlaf zu versetzen.

Einige Zauber betreffen nur Ziele eines bestimmten Levels, oder wirken sich je nach Level des Ziels unterschiedlich aus.

Hinweis: Dein Magier ist immer eine Kreatur mit Level 6.



ZAUBER ANWENDEN

Magier (und einige andere Kreaturen und Objekte) sind in der Lage, Zauber anzuwenden. Du kannst lediglich die Zauber anwenden, die du in der Planungsphase vorbereitet hast.

Um einen Zauber anzuwenden, musst du dich an diese Reihenfolge halten:

- Zauber anwenden
- Zauber kontern
- Zauber ausführen

Schritt 1: Zauber anwenden

Kündige an, dass du einen Zauber anwenden möchtest und welches Ziel er haben wird. Du darfst dir nur ein gültiges Ziel aussuchen, also eines, das die in der Wirkungsleiste aufgelisteten Voraussetzungen erfüllt. Einige Zauber zielen auf eine Zone des Spielplans. Andere Zauber zielen auf ein einzelnes Objekt.

Zauberreichweite

Das Ziel eines Zaubers muss in Reichweite sein (siehe „Entfernung ermitteln“ auf Seite 10). Alle Zauber besitzen eine Reichweite, die in Zonen angegeben ist. Die Reichweite zeigt 2 Zahlen an, etwa „0-2“. Die erste Zahl ist der Minimalabstand, den der Anwender zum Ziel haben muss, die zweite ist der Maximalabstand. Wenn ein Zauber z. B. eine Reichweite „0-2“ hat, darf sich sein Ziel in Entfernung „0“ befinden (in derselben Zone) oder bis zu 2 Zonen weit vom Anwender entfernt. Würde der Zauber besagen: „1-2“, dürfte er nur auf Objekte zielen, die 1 oder 2 Zonen weit entfernt sind, keinesfalls auf Objekte, die in derselben Zone (Reichweite „0“) oder gar 3 Zonen weit weg sind. Zur Erinnerung: Der Abstand wird nur **orthogonal** gemessen, nie **diagonal**.

Hinweis: Wenn sich Wälle zwischen dem Anwender und dem Ziel befinden, kann es sein, dass diese den Zauber blockieren (siehe „Wälle“ auf Seite 17).

Bei einigen Zaubern musst du weitere Entscheidungen treffen. Dein Zauber kann variable Kosten besitzen (was durch ein „X“ bei den Manakosten angezeigt ist), oder er könnte mehrere Effekte haben, aus denen du eine Auswahl treffen musst. Du musst beim Anwenden des Zaubers ankündigen, welche Entscheidungen du getroffen hast.

Abschließend musst du die Kosten des Zaubers bezahlen: Reduziere das Mana in deinem Manavorrat um so viel, wie die Kosten für den Zauber betragen (bzw. reduziere das Mana auf deinem Vertrauten bzw. der Zauberquelle, indem du dort entsprechend Manaplättchen wegnimmst). Einige Zauber besitzen zusätzliche

Kosten (sie fügen Schaden zu, nehmen dir Lebenskraft, oder zerstören Objekte im Spiel, etc.). Auch diese Kosten müssen jetzt bezahlt werden, ansonsten wird der Zauber wirkungslos zerstört.

Sobald du alle benötigten Kosten bezahlt hast, wendest du deinen Zauber an. Bis du die Kosten bezahlt hast, kannst du deine Meinung noch ändern und dich entscheiden, den Zauber doch nicht anzuwenden. Solltest du das tun, musst du auch keine Kosten bezahlen. Sobald du aber alle Kosten bezahlt hast, musst du den Zauber ausführen, es sei denn, dein Gegner kontert ihn.

ZAUBER ABLEGEN

Jeder Magier hat seinen eigenen Ablagestapel. Zerstörte Zauber und Objekte kommen immer auf den Ablagestapel ihres jeweiligen Besitzers (egal, unter wessen „Kontrolle“ sie in diesem Augenblick sind). Viele Zauber, wie etwa Formeln, werden automatisch nach ihrer Ausführung abgelegt.

Wichtig: Jeder Spieler darf jederzeit den Inhalt jedes Ablagestapels durchsehen.

Karten in deinem Ablagestapel sind „verbraucht“. Sie sind außerhalb deines Zauberbuchs und können nicht wieder benutzt werden. Das bedeutet also, dass jeder Zauber in deinem Buch nur einmal während des Spiels angewendet werden kann (es sei denn, ein Zauber oder eine Eigenschaft erlauben eine erneute Benutzung).

Schritt 2: Zauber kontern

Sobald der Zauber angewendet wird, hat dein Gegner die Möglichkeit, ihn zu kontern. Normalerweise kann dein Gegner hier nichts tun, und der Zauber wird einfach wirksam. Es gibt aber Zauber und Eigenschaften, wie die Verzauberung *Zunichte machen*, die ihm erlauben, deinen Zauber zu kontern. Wenn ein Zauber gekontert wird, wird er wirkungslos zerstört und du verlierst das ausgegebene Mana und die Aktion, die zum Anwenden des Zaubers benutzt wurde (es sei denn, der Konterzauber bzw. die Kontereigenschaft besagen etwas anderes).

Beispiel: Der Hexenmeister schleudert einen Feuerball auf eine gegnerische Kreatur. Er prüft, ob das Ziel den passenden Typ hat (Kreatur oder Beschwörung) und ob es in Reichweite ist. Dann bezahlt er die Manakosten, indem er die Position des Statusmarkers auf seiner Magier-Anzeigetafel um 8 verringert. Er fragt seine Gegnerin, ob sie den Feuerball kontern will, doch das kann sie nicht. Jetzt kann er die Effekte des Zaubers ausführen: einen Feuer-Fernangriff!



Schritt 3: Zauber ausführen

In diesem Augenblick wird der Zauber wirksam. Der Zauberart (Beschwörung) und der Text auf der Zauberkarte bestimmen die Effekte des Zaubers. Wenn du einen Angriffszauber angewendet hast, musst du jetzt den Angriff ausführen.

Wenn ein Zauber ausgeführt wird, sein Ziel allerdings inzwischen nicht länger gültig ist (weil es sich bewegt oder verändert hat), gilt der Zauber als **gekontert**.

Beispiel: Der Hexenmeister schleudert einen Feuerball auf die Priesterin, diese jedoch deckt eine Verzauberung auf, die ihr erlaubt, sich außer Reichweite zu teleportieren. Weil das ursprüngliche Ziel (die Priesterin) nicht mehr vorhanden ist, wurde der Feuerball **gekontert**.

ZAUBERARTEN

Es gibt sechs Zauberarten. Wie du deine Zauberkarte einsetzt, hängt vom Typ des angewendeten Zaubers ab. Wenn du den Zauber anwendest, spiele die Karte wie folgt:

ANGRIFFE



Angriffszauber erlauben es dem Anwender, ein Ziel in der Arena anzugreifen. Beim Ausführen des Zaubers machst du einen Angriff auf das Ziel. Angriffszauber besitzen eine „Angriffsleiste“ (ähnlich der Angriffsleiste auf einer Kreaturenkarte), in der sich alle Informationen zum Ausführen des Angriffs befinden, darunter die Anzahl der Angriffswürfel, Auflistung zusätzlicher Effekte, Merkmale usw. Sobald der Angriff ausgeführt wurde, legst du den Angriffszauber auf deinen Ablagestapel. Angriffszauber sind immer **Fernangriffe**. Siehe „Angriffe“ auf Seite 22.

FORMELN



Formelzauber haben eine nur kurzzeitige Wirkung auf das Spiel. Beim Ausführen des Zaubers befolgst du die Anweisungen auf der Zauberkarte und legst sie dann auf deinen Ablagestapel.

KREATUREN



Kreaturenzauber rufen eine Kreatur herbei, die in der Arena für dich bis zu ihrer Zerstörung kämpft. Lege die Karte offen in die Zielzone des Spielplans. Kreaturenzauber haben die Reichweite „0-0“, und kommen daher immer in die Zone, in der sie angewendet werden. Lege einen Aktionsstein mit seiner inaktiven Seite nach oben auf die Kreatur (Kreaturen kommen immer inaktiv ins Spiel).

Genau wie dein Magier haben Kreaturen Lebenskraft- und Rüstungs-Attribute und generell einen oder mehrere Angriffe. Wenn eine Kreatur Schaden in Höhe ihres Lebens (oder mehr) erleidet, ist sie zerstört.

Die meisten Kreaturen besitzen ein oder mehr besondere Merkmale, die auf der Karte abgedruckt sind, wodurch sie besondere Eigenschaften erhalten. Die Funktionen der Merkmale kannst du im **Kodex** nachlesen.

Leben und Schaden



Alle Kreaturen und Beschwörungen besitzen eine Lebenskraft (kurz: Leben). Sie ist der Maximalwert, bis zu dem sie Schaden erleiden können, bevor sie zerstört werden. Erleidet ein Objekt Schaden in Höhe seines Lebens (oder mehr), ist es zerstört. Schaden deines Magiers hältst du auf deiner **Magier-Anzeigetafel** fest, Schaden bei anderen Objekten durch Schadensplättchen, die du auf deren Karte legst.

Schaden und Leben werden für alle Kreaturen und Beschwörungen und auch Magier getrennt festgehalten, da es verschiedene Zauber gibt, die die Lebenskraft eines Objektes verändern können, ohne den Schaden auf dem Objekt zu verändern.

SCHNELLE KREATUREN

Einige Kreaturen besitzen das Merkmal **Schnell**. Solche Kreaturen **dürfen 2 Bewegungsaktionen vor einer Schnellen Aktion ausführen**. Allerdings darf bei schnellen Kreaturen diese Schnelle Aktion dann keine weitere Bewegung sein. Genau wie andere Kreaturen sind sie auf höchstens 2 Bewegungsaktionen pro Aktionsphase beschränkt, und auch ihre Bewegung kann von gegnerischen Kreaturen **behindert** werden (siehe „Bewegung einschränken“ auf Seite 9).

LEBEND UND NICHT LEBEND

Alle Kreaturen und Beschwörungen besitzen entweder das Merkmal **Lebend** oder **Nicht Lebend**. Diese Merkmale sind allgemeingültig, und beschreiben bestimmte Charakteristiken eines Objekts.

Wenn die Zauberkarte nichts anderes besagt, besitzen alle Kreaturen das Merkmal **Lebend** und alle Beschwörungen das Merkmal **Nicht Lebend**.

- **Lebend:** Diese Kreaturen und Beschwörungen sind lebendige Dinge, wie Pflanzen oder Tiere. Bei lebenden Objekten gelten alle Regeln ganz normal. So können lebende Kreaturen z.B. geheilt oder in Schlaf versetzt werden.
- **Nicht Lebend:** Diese Kreaturen und Beschwörungen sind nicht lebendig. Sie können Maschinen sein oder eine Art magisches Konstrukt, oder das reanimierte Skelett eines toten Wesens. Alle nicht lebenden Objekte haben folgende Merkmale: **Immune gegen Gift** und **Begrenztes Leben**, zusätzlich zu anderen auf ihrer Karte gelisteten Merkmalen.

FLIEGEN

Kreaturen mit den Merkmalen **Fliegend** und **Nicht Fliegend** *schränken* ihre Bewegung gegenseitig nicht *ein*. Anders gesagt: Kreaturen mit dem Merkmal **Fliegen** ignorieren bei der Bewegung Wälle und alle nicht fliegenden Kreaturen. Dementsprechend ignorieren gegnerische nicht fliegende Kreaturen bei ihrer Bewegung keine fliegenden Kreaturen.

Nicht fliegende Kreaturen können keine **Nahkampf**angriffe gegen eine fliegende Kreatur ausführen, es sei denn, sie haben das Merkmal **Erreichen**. **Fernangriffe** können eine fliegende Kreatur ganz normal zum Ziel haben. **Wichtig:** Jeder Fernangriff darf immer eine fliegende Kreatur zum Ziel haben, die sich in derselben Zone befindet, auch dann, wenn seine minimale Reichweite für den Angriff größer als 0 ist.

Wenn eine fliegende Kreatur einen Nahkampfangriff gegen eine nicht fliegende Kreatur ausführt, verliert sie das Merkmal **Fliegen** bis zum Ende des Angriffs und wird ganz normal von Schadensbarrieren und Gegenschlägen beeinflusst (das fliegende Wesen muss sich aus der Luft zu Boden stürzen, um den Angriff ausführen zu können).

Eine Kreatur kann das Merkmal **Fliegen** während eines Angriffs nicht erhalten. Wenn eine Kreatur z.B. **Fliegen** mitten in einem Angriff erhalten sollte, wird der gesamte Angriff trotzdem so ausgeführt, als ob die Kreatur **Fliegen** nicht besäße. Sie erhält das Merkmal erst, nachdem der Angriff komplett ausgeführt wurde.

Eine fliegende Kreatur wird von Wachen beeinflusst, wenn sie einen Nahkampfangriff ausführt, jedoch nur, wenn sie eine nicht fliegende Kreatur in der Zone der Wache angreift. Angriffe gegen andere fliegende Kreaturen ignorieren Wachen immer (siehe „Wache halten“ auf Seite 29).

Wenn eine fliegende Kreatur Wache hält, verliert sie das Merkmal **Fliegen** und kann es auch nicht wieder erhalten, solange das Plättchen *Wache* auf ihr liegt.

Alle Kreaturen haben immer Sichtlinie zu fliegenden Kreaturen und umgekehrt (siehe „Sichtlinie“ auf Seite 17).



KÖRPERLICH & KÖRPERLOS

Normale Objekte, angefangen bei einem Zauberstab bis zu einem beschworenen Engel haben eine feste, physische Gestalt. Solche Objekte haben das Merkmal **Körperlich**. Einige Objekte haben keine physische Gestalt, wie der Feuerwall oder eine geisterhafte Erscheinung. Solche Objekte sind **Körperlos**.

- **Körperlich:** Alle Objekte im Spiel gelten als körperlich, es sei denn, sie haben das Merkmal **Körperlos**. Für körperliche Kreaturen gelten keine besonderen Regeln.
- **Körperlos:** Für Objekte mit dem Merkmal **Körperlos** gelten einige besondere Regeln:
 - Alle körperlosen Objekte besitzen automatisch die Merkmale **Unhaltbar**, **Nicht Lebend** und **Feuerfest**, selbst wenn diese nicht auf der Karte stehen sollten.
 - Es ist schwer, körperlosen Objekten Schaden zuzufügen. Auf deinen Angriffswürfeln musst du alle geworfenen „2er“ als „0er“ behandeln. Ausschließlich die „1er“-Ergebnisse werden zum Berechnen des Schadens benutzt. Außerdem wird ein körperloses Objekt nicht durch irgendwelche besonderen Effekte oder Zustände des Angriffs beeinflusst.
 - **Ätherischer Schaden:** Körperlose Objekte sind jedoch nicht gegen alles immun. Jeder Angriff, der das Merkmal **Ätherisch** besitzt, hat eine magische Komponente, die Dinge auf allen Existenzebenen betrifft. Ätherische Angriffe betreffen körperlose Objekte so, als ob sie körperliche Objekte wären. Das heißt, dass bei einem ätherischen Angriff alle Ergebnisse der Angriffswürfel ganz normal zählen und dass dabei ebenso Effekte und Zustände normal zur Anwendung kommen (außer *In Brand*, denn körperlose Objekte besitzen immer noch das Merkmal **Feuerfest**).

Beispiel: Ein Wirbelndes Geistwesen ist eine körperlose Kreatur. Würde die Priesterin einen normalen Nahkampfangriff ausführen und mit 2 Würfeln eine 1 und eine 2 erzielen, würde das Geistwesen lediglich 1 Schaden erleiden (die „2“ gilt ja als „0“). Hätte sie jedoch stattdessen eine Säule aus Licht auf das Wirbelnde Geistwesen angewendet, würde es die vollen 3 Schaden der beiden Würfel erleiden, und könnte sogar durch die zusätzlichen Effekte *Schwindlig* oder *Betäubt* werden, denn Säule aus Licht besitzt das Merkmal **Ätherisch**.

Alle körperlosen Objekte besitzen keine Rüstung und können auch keine erhalten. Sie werden normalerweise sehr leicht durch ätherische Angriffe zerstört. Viele haben außerdem Erhaltungskosten, die in jeder Runde bezahlt werden müssen, um das Objekt im Spiel halten zu dürfen.



KEINE RÜSTUNG

ERHALTUNGSMERKMAL

VERTRAUTE

Vertraute sind Kreaturen, die Zauber anwenden können. Oft können diese Kreaturen auch Mana sammeln. Wenn ein Vertrauter Mana erhält, legst du die entsprechenden Manaplättchen auf die Kreatur.

Sollte während der Planungsphase ein Vertrauter unter deiner Kontrolle sein, kannst du für ihn einen Zauber wählen, den er während der Runde anwenden darf. Es ist möglich, dass du nur bestimmte Zauber für den Vertrauten wählen darfst. Lege den Zauber verdeckt zu dem Vertrauten und sage deinem Gegner, dass es sich bei der Karte um den Zauber deines Vertrauten handelt. Nur dein Vertrauter darf diesen Zauber während der Runde anwenden.

Wenn dein Vertrauter seine Aktionsphase ausführt, kannst du ihn diesen Zauber anwenden lassen. Die Art der Aktion, die der Vertraute benutzen muss, hängt vom Zauber ab. Der Vertraute muss das benötigte Mana zunächst aus seinem eigenen Manavorrat zahlen. Sollte dieser nicht ausreichen, musst du den Rest aus dem Manavorrat deines Magiers zahlen.

Der Vertraute gilt für alle Regelbelange als der Anwender des Zaubers, also für Reichweite usw. Die Zauber, die dein Vertrauter anwendet, stehen unter deiner Kontrolle.

Wenn dein Vertrauter seinen vorbereiteten Zauber nicht anwendet, kommt der Zauber zu Beginn der nächsten Planungsphase zurück in dein Zauberbuch. Sollte dein Vertrauter jedoch zerstört werden, bevor er den zugewiesenen Zauber anwenden kann, wird auch der Zauber zerstört.

Hinweis: Du darfst deinen Gegner in die Irre führen und deinem Vertrauten einen Zauber zuweisen, den du gar nicht anwenden möchtest (oder kannst).



BESCHWÖRUNGEN



MANA-SAMMLUNG
RÜSTUNG
LEBENS-KRAFT
MERKMALE
EFFEKT

Eine Beschwörung ist ein Zauber, der ein Objekt in der Arena hervorruft, das im Spiel bleibt, bis es zerstört wird. Beschwörungen besitzen genau wie Kreaturen Lebenskraft, können angegriffen werden, Schaden erleiden und zerstört werden. Manchmal besitzen sie eine schützende Rüstung. Im Gegensatz zu Kreaturen können Beschwörungen aber keine Aktionen ausführen und erhalten daher auch keinen Aktionsstein.

Wichtig: Wenn die Karte nichts anderes besagt, haben alle Beschwörungen folgende Merkmale: **Nicht Lebend**, **Immun gegen Übersinnlich** und **Unbeweglich** (im Kodex werden diese Merkmale erklärt).

Diese Merkmale sind auf den Karten nicht abgedruckt, um intuitiv erfassbare und allen Beschwörungen gemeinsame Informationen nicht überflüssigerweise zu wiederholen. Einige Beschwörungen besitzen das Merkmal **Lebend**, welches das sonst bei Beschwörungen übliche Merkmal **Nicht Lebend** ersetzt.

Die meisten Beschwörungen haben eine Zone zum Ziel, und werden dieser Zone **angefügt**. Wenn du einen solchen Zauber anwendest, lege die Beschwörung offen in die Zielzone. Einer Zone dürfen nie mehrere Beschwörungen mit dem gleichen Namen angefügt sein.

Einige wenige Beschwörungen haben Objekte zum Ziel. Solche Zauber werden an das Zielobjekt angefügt und bewegen sich mit ihm. Wird das Zielobjekt zerstört oder wegteleportiert, wird die Beschwörung weggenommen und zerstört. Einem Objekt dürfen nie mehrere Beschwörungen mit dem gleichen Namen angefügt sein.

Fast alle Beschwörungen haben spezielle Effekte, so lange sie im Spiel sind. Solche Effekte sind auf der Zauberkarte beschrieben. Wenn die Karte nichts anderes besagt, wirken sich Beschwörungen auf den gesamten Spielplan aus, unabhängig von der Reichweite.

Beispiel: Der Tiermeister hat die Beschwörung Zahn & Krallen herbeigezaubert. So lange sie im Spiel bleibt, erhalten alle Tierkreaturen in der Arena (Freund und Feind) das Merkmal **Durchdringen +1** für ihre Nahkampfangriffe.

ZAUBERQUELLEN

Beschwörungen mit dem Merkmal **Zauberquelle** haben die Eigenschaft, dass sie Zauber für dich anwenden können. Du suchst in der Planungsphase Zauber für deine Zauberquellen aus, gleichzeitig mit den Zaubern, die du für deinen Magier vorbereitest (einen zusätzlichen Zauber pro Zauberquelle). Normalerweise kann die Zauberquelle nur bestimmte Arten von Zaubern anwenden, was auf der Karte der Zauberquelle nachzulesen ist. Lege den Zauber verdeckt zur Zauberquelle und sage deinem Gegner, dass es sich bei der Karte um den Zauber der Zauberquelle handelt. Nur deine Zauberquelle darf diesen Zauber während der Runde anwenden.

Während der Aufstellungsphase können beide Spieler diese Zauber anwenden, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat. Wenn du deinen Zauber anwendest, bezahle die Zauberkosten und führe den Zauber aus. Wenn du den Zauber nicht anwenden willst (oder nicht anwenden kannst), kommt der Zauber zu Beginn der nächsten Planungsphase zurück in dein Zauberbuch. Wird eine Zauberquelle zerstört, ist jeder Zauber, der ihr zugewiesen ist, ebenfalls zerstört.

Die meisten Zauberquellen haben auch ein Manasammelattribut, was bedeutet, dass sie ihr eigenes Mana während der Manasammelungsphase erzeugen. Das Mana der Zauberquelle wird mit Manaplättchen angezeigt.

Zauberquellen wenden Zauber genau so an, wie dein Magier, indem sie Ziel und Reichweite der Karte benutzen. Messe die Reichweite immer von der Zauberquelle aus (anstatt von deinem Magier). Die Zauberquelle muss zuerst ihr eigenes Mana bezahlen (indem Manaplättchen von ihr weggenommen werden). Sollte die Zauberquelle nicht mehr genug Mana haben, um den Zauber anzuwenden, musst du das fehlende Mana aus dem Manavorrat deines Magiers bezahlen. Die Zauber, die deine Zauberquelle wirkt, stehen unter deiner Kontrolle.

Beispiel: Der Tiermeister hat eine Behausung mit Manasammlung 2. In jeder Manasammelungsphase legt er 2 Manaplättchen auf die Behausung. Während der Planungsphase kann er einen zusätzliche Tierkreaturzauber aus seinem Zauberbuch wählen, und ansagen, dass er diesen zu seiner Behausung legt. In der Aufstellungsphase kann die Behausung den Kreaturenzauber anwenden, was mit den Manaplättchen auf der Behausung bezahlt wird. Sollte der Zauber mehr Mana benötigen, kommt der Rest vom Manavorrat des Tiermeisters.

ZONENEINMALIG

Viele Beschwörungen besitzen ein Merkmal namens **Zoneneinmalig**. In jeder Zone darf höchstens 1 Beschwörung mit dem Merkmal **Zoneneinmalig** liegen (auch wenn die Beschwörungen unterschiedliche Namen haben). Du darfst also einen Zauber mit **Zoneneinmalig** nicht auf eine Zone anwenden, in der bereits eine solche Beschwörung liegt.

WÄLLE



Wälle sind besondere Arten von Beschwörungen, die querformatig gedruckt sind. Im Gegensatz zu anderen Beschwörungen werden sie immer auf die Grenze zwischen zwei Zonen gelegt. Wälle bedecken den vollständigen Zonenrand beider Zonen. Mindestens eine der beiden zum Wall benachbarten Zonen muss in Reichweite und Sichtlinie (SL) sein, wenn du den Wallzauber anwendest. Höchstens 1 Wall darf auf der Grenze zwischen zwei Zonen liegen. Solltest du dort einen anderen Wall hinlegen wollen, musst du zuerst den bisherigen Wall zerstören. Wallkarten können ein oder mehrere dieser besonderen Merkmale besitzen:



- **Durchgang blockiert:** Wenn der Wall dieses Symbol besitzt, dürfen ihn Kreaturen nicht durchqueren, es sei denn, sie haben das Merkmal **Klettern** oder **Fliegen** (im Kodex werden diese Merkmale erklärt).



- **Angriff bei Durchgang:** Dieses Symbol gibt an, dass eine Kreatur sich zwar durch den Wall hindurch in die Zone auf der anderen Seite bewegen darf, sie dabei aber einen automatischen Angriff des Walls erleidet. Dieser Angriff findet statt, bevor die Kreatur ihre Bewegungsaktion abgeschlossen hat; sollte sie also dabei ein Merkmal **Gezügelt** oder **Handlungsunfähig** erleiden, muss sie in ihrer ursprünglichen Zone bleiben. Es handelt sich um eine besondere Art Angriff, die weder Nahkampf- noch Fernangriff ist, nicht vermieden werden kann und keinerlei Schadensbarrieren- oder Gegenschlagangriffe hervorruft (siehe "Angriffe" auf Seite 22).

Besitzt der Wall weder das Symbol **Angriff bei Durchgang** noch **Durchgang blockiert**, können sich Kreaturen einfach durch ihn hindurch bewegen.



- **Blockiert Sichtlinie (SL):** Dieses Symbol zeigt an, dass der Wall Kreaturen daran hindert, Dinge auf der gegenüberliegenden Seite des Walls zu sehen. Eigenschaften und Zauber können weder Objekte noch Zonen zum Ziel haben, die auf der anderen Seite eines Walls sind, der die SL blo-

kiert. Wälle blockieren niemals die SL von oder zu Kreaturen mit dem Merkmal **Fliegen**.

Hinweis: Die Wälle, die die Arena umgeben, gelten als Wälle mit den Merkmalen **Durchgang blockiert** und **Blockiert SL**. Sie gelten außerdem als hoch genug, um auch fliegende Kreaturen zu beeinflussen.

- **Ausdehnung:** Alle Wälle haben das Merkmal **Ausdehnung**, was es dir erlaubt, sie zu verlängern, und 2 Wälle gleichzeitig zu legen. Wenn du einen Wall beschwörst, kannst du dir aussuchen, Zusatzkosten zu bezahlen, die den Kosten des Walls plus seinem Level entsprechen. Wenn du das beim Ausführen des Zaubers tust, erhältst du eine zweite Ausgabe des gleichen Walls aus deinem Zauberbuch und legst diese als Fortsetzung des ersten Walls entweder auf den

SICHTLINIE

Um einen Zauber anzuwenden oder einen Fernangriff gegen ein Ziel auszuführen, musst du ununterbrochene Sicht auf das Ziel haben (Sichtlinie oder kurz: SL). Normalerweise hat eine Kreatur SL zum gesamten Spielplan, sogar zu Zonen, die außerhalb der Reichweite liegen. Einige Wälle jedoch blockieren die SL. Du kannst durch einen Wall, der die SL blockiert, keinen Zauber anwenden oder einen Fernangriff ausführen.

Wenn du die Reichweite ermittelst, musst du ebenfalls prüfen, ob du eine freie SL besitzt. Ziehe eine gedachte, gerade Linie vom Mittelpunkt der Zone deiner Kreatur zum **Mittelpunkt** der Zielzone. Die SL ist blockiert, wenn diese Linie durch einen Zonenrand führt, auf dem ein Wall liegt, der das Merkmal **Blockiert SL** hat. Wälle blockieren die SL normalerweise nicht, wenn diese Linie **diagonal** durch die Ecke einer Zone verläuft und eine der angrenzenden Zonenränder die SL nicht blockiert.

Beispiel: Der Hexenmeister bereitet einen Feuerball gegen seine Gegner vor, allerdings blockieren die Steinwälle seine Sichtlinie. Er kann nur Kreaturen in den grün markierten Zonen als Ziel wählen. Die Steinwälle blockieren SL und verhindern, dass er Kreaturen in den rot markierten Zonen sieht (und als Ziel bestimmt).

Beachte, dass er SL zum Wolf hat, denn die gedachte Linie von seiner Zone zur Zone des Wolfs berührt lediglich ein Ende des Walls und führt nicht durch ihn hindurch. Zur Hydra jedoch hat er keine SL. Zwar führt auch hier seine SL nur durch ein Ende des Walls, allerdings besitzt auch der daran anschließende Zonenrand einen Wall.



nächsten, in gerader Linie oder im rechten Winkel anschließenden Zonenrand. Der erste Wall muss innerhalb Reichweite und beide Wälle müssen in SL sein.

Beispiel: Der Zauberer beschwört einen Wall, Level 2, der 7 Mana kostet. Er kann diesen Wall ausdehnen, um eine weitere Seite der Zielzone zu bedecken, müsste dafür aber insgesamt 16 Mana bezahlen (7 pro Wall, plus 2 für den Level des Zaubers).

Wälle angreifen

Eine Kreatur in einer der beiden zu einem Wall benachbarten Zonen darf einen Nahkampfangriff auf diesen Wall ausführen. Fernangriffe dürfen einen Wall angreifen, wenn mindestens eine der benachbarten Zonen in Reichweite und SL ist. Wälle belegen keine Zone und sind daher von Angriffen oder Zaubern, die Zonen zum Ziel haben, nicht betroffen.

VERZAUBERUNGEN



Verzauberungen unterscheiden sich insofern von allen anderen Arten von Zaubern, weil sie **verdeckt** gespielt werden. Dein Gegner weiß erst, was deine Verzauberung macht, wenn du sie aufdeckst! Eine verdeckt ausgelegte Verzauberung nennt sich „verdeckte Verzauberung“. Du darfst dir deine verdeckten Verzauberungen jederzeit ansehen.

Verzauberungen erzeugen ein Objekt in der Arena, das im Spiel bleibt, bis es zerstört wird. Da Verzauberungen keine Lebenskraft besitzen, können sie nicht angegriffen werden und keinen Schaden erleiden.

Verzauberungen werden immer ihrem Ziel **angefügt**. Lege die angefügte Verzauberung unter das Zielobjekt, aber nicht vollständig, sodass beide Spieler alle angefügten Zauber sehen können. Eine angefügte Verzauberung bewegt sich mit dem Ziel. Wird das Ziel zerstört, werden auch alle angefügten Zauber zerstört. Einige Verzauberungen haben eine Zone zum Ziel und werden ihr angefügt. Lege den Zauber einfach verdeckt in die Zielzone.

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl **verschiedener** Verzauberungen, die einem Objekt angefügt werden können, allerdings darf pro Objekt nie mehr als eine Verzauberung **mit dem gleichen Namen** angefügt werden. Das gilt sowohl für offene als auch für verdeckte Verzauberungen. Beispielsweise darfst du nicht zwei Zauber *Bärenstärke* an dieselbe Kreatur anfügen. Es kann vorkommen, dass beide Spieler demselben Ziel je eine identische Verzauberung anfügen. Sollte eine identische Verzauberung beim selben Ziel aufgedeckt werden, wird sie sofort zerstört.

Wichtig: Es ist **verboten**, die Reihenfolge einmal gespielter Verzauberungen durcheinander zu bringen. Dein Gegner muss jederzeit erkennen können, wann du welche Verzauberung gespielt hast. Lege also neu angewendete Verzauberungen immer über ältere Verzauberungen beim selben Ziel.

Manakosten der Verzauberungen

Auf allen Verzauberungen sind zwei Manakosten aufgedruckt. Die **ersten Kosten**, über dem geschlossenen Auge, **musst** du bezahlen, wenn du den Zauber anwendest und als verdeckte Verzauberung ausspielt. **Diese Kosten betragen immer 2 Mana.**



Die zweiten Kosten, über dem offenen Auge, sind die **Aufdeckkosten**, die du beim Aufdecken des Zaubers bezahlen **kannst**. Wenn du eine Verzauberung aufdeckst und die Aufdeckkosten nicht bezahlst, weil du nicht willst oder kannst, wird der Zauber sofort wirkungslos zerstört.



VERZAUBERUNG AUFDECKEN

Hinweis: Einige Verzauberungen haben ein Merkmal namens **Magierbindung**. Wird eine solche Verzauberung aufgedeckt, die einem Magier angefügt ist, erhöhen sich die Aufdeckkosten durch das Merkmal **Magierbindung**. Beispielsweise hat die Verzauberung *Harmonisieren die Aufdeckkosten 2*. Sie besitzt außerdem das Merkmal **Magierbindung +2**. Wenn *Harmonisieren* bei einem Magier aufgedeckt wird, sind die Aufdeckkosten also 4 statt 2.

Verzauberungen aufdecken

Wichtig: Verzauberungen haben **keinerlei Auswirkung, so lange sie verdeckt liegen!** Du kannst deine Verzauberung jederzeit aufdecken, auch im Zug deines Gegners, so lange du keine Aktion oder ein Ereignis unterbrichst! Es ist eine „kostenlose Aktion“, für die du weder eine Kreatur aktivieren, noch einen Aktionsstein umdrehen musst (siehe Kasten „Wann kannst du aufdecken?“, nächste Seite).

Wenn du deine Verzauberung aufdeckst, bezahlst du zuerst die Aufdeckkosten, bevor du den Effekt der Verzauberung ausführst. Wenn die Kosten nicht bezahlt werden, wird die Verzauberung zerstört, bevor du sie ausführen kannst und bevor sie einen Effekt hat. Wenn du die Kosten bezahlst, drehe die Verzauberung um, zeige sie deinem Gegner und lege sie dann teilweise unter das Objekt, dem sie angefügt ist.

Wenn du eine Verzauberung aufdeckst, überprüfe sicherheitshalber, ob das bei der Verzauberung abgedruckte Ziel auch zum Objekt passt, an das sie angefügt ist. Passt es nicht, zerstöre die Verzauberung ohne Wirkung. In einigen Fällen kann sich das Objekt geändert haben und nicht länger gültig sein.

Eine Verzauberung hat keinen Einfluss auf ein Ereignis, das **vor** ihrem Aufdecken stattfand. Erleidet beispielsweise eine Kreatur mit der (verdeckten) Verzauberung *Nashornhaut* Schaden durch einen Angriff, kannst du die Verzauberung nicht aufdecken, um diesen Schaden zu reduzieren.

Wenn beide Spieler eine Verzauberung gleichzeitig aufdecken wollen, deckt der Spieler mit der Initiative zuerst auf. Er darf so viele Verzauberungen nacheinander aufdecken, wie er will, und muss jede ausführen, bevor er die nächste aufdeckt. Wenn er fertig ist, darf der andere Spieler auf die gleiche Wei-

WANN KANNST DU AUFDECKEN?

Du kannst eine Verzauberung sofort nach irgendeiner Aktion oder einem Ereignis im Spiel aufdecken:

- am Ende irgendeiner Phase der Spielrunde.
Beispiel: Essenzschwund kann am Ende der Grundstellungsphase aufgedeckt werden, sodass er in der Erhaltungsphase wirksam ist.
- sofort, nachdem eine Kreatur aktiviert wurde, bevor sie ihre Aktionen in diesem Zug wählt.
Beispiel: Du könntest Ketten der Qual aufdecken, wenn dein Gegner seine Kreatur aktiviert. Sollte die Kreatur sich in diesem Zug bewegen, erleidet sie Schaden.
- sofort, nachdem eine Kreatur ihre Bewegungsaktion beendet hat, aber bevor sie ihre Schnelle Aktion ausführt.
Beispiel: Nachdem sich eine Kreatur in eine Zone bewegt hat, aber bevor sie einen Angriff machen kann, könntest du Heiliger Boden aufdecken.
- am Ende von jedem der acht Schritte eines Angriffs oder der drei Schritte beim Anwenden eines Zaubers.
Beispiel: Nach dem Schritt Angriff vermeiden eines Angriffs könntest du die Verzauberung Nashornhaut bei deiner Kreatur aufdecken, um den durch den Angriff erlittenen Schaden zu reduzieren.
- du kannst eine Verzauberung sofort aufdecken, nachdem sie angewendet wurde, direkt nach dem Schritt *Zauber ausführen*. Wenn eine Verzauberung „ausgeführt“ wird, wird sie als verdeckte Verzauberung ausgelegt. Sofort, nachdem sie ausgeführt wurde, kannst du dich entscheiden, sie am Ende dieses Schritts aufzudecken.
- **du darfst kein Ereignis unterbrechen, um eine Verzauberung aufzudecken.**
Beispiel: Du kannst keine Verzauberung bei einer Kreatur aufdecken, die mitten in ihrer Bewegungsaktion ist, oder während sie Angriffswürfel wirft. Du müsstest warten, bis dieses „Ereignis“ (Schritt oder Aktion) beendet ist.

Beispiel zum Aufdecken von Verzauberungen: Der Hexenmeister hat eine Verzauberung auf einen gegnerischen Timberwolf gelegt. Wenn sein Gegner den Wolf aktiviert, könnte der Hexenmeister die Verzauberung sofort aufdecken, bevor der Wolf seine Aktion ausführt. Der Hexenmeister entscheidet sich, zu warten. Der Wolf bewegt sich in eine andere Zone. Der Hexenmeister kann diese Bewegung nicht unterbrechen. Er muss warten, bis der Wolf seine Bewegung abgeschlossen hat, bevor er eine weitere Möglichkeit zum Aufdecken seiner Verzauberung hat. Und wieder wartet er ab. Jetzt führt der Wolf seine Schnelle Aktion als Angriff auf den Hexenmeister aus. Nach dem Schritt Angriff erklären denkt er, dass es Zeit für das Aufdecken der Verzauberung wäre: es ist Agonie! Der Wolf wird bei seinem Angriff im Schritt Würfel werfen mit 2 Angriffswürfeln weniger werfen.

se seine Verzauberungen aufdecken. Dann kann der erste Spieler wiederum Verzauberungen aufdecken, und so weiter. Jede Verzauberung wird ausgeführt, sobald sie aufgedeckt wird.

Für den seltenen Fall, in dem zwei Verzauberungen sich widersprechen (eine verleiht z.B. das Merkmal **Fliegen**, die andere entfernt es), hat die später gespielte Verzauberung Vorrang.

HINWEIS DES AUTOREN: DIE VERZAUBERUNGSMATRIX

Eine Verzauberung ist ein zweiteiliger Zauber. Wenn du den Zauber anwendest, erzeugt er eine magische „Matrix“ bei seinem Ziel. Jetzt ist der Zauber noch nicht ausgeformt, sondern eine Art magisches Potenzial, ohne Einfluss auf den Kampf. Wird der Zauber später aufgedeckt, „vervollständigt“ der Anwender ihn durch die Zugabe zusätzlicher Kraft. Erst dann nimmt die Verzauberung Form an und hat eine Wirkung auf ihr Ziel. Durch verdeckte Verzauberungen erschafft ein Magier ein Netz aus bösen Überraschungen für seinen Gegner, was ein wichtiges taktisches Element in Mage Wars darstellt!

UNTER WESSEN KONTROLLE IST DIE VERZAUBERUNG?

Sollten bei einem Objekt mehrere Verzauberungen liegen, kann es schwierig sein, noch nachzuvollziehen, wer welche davon kontrolliert. Um bei Verzauberungen die Übersicht zu behalten, solltest du sie immer auf der Seite des Objekts anlegen, die dir am nächsten ist, oder das Mage-Wars-Logo so hinlegen, dass es von dir aus lesbar ist. Alternativ könntet ihr auch unterschiedlich gefärbte Glassteine oder Kartenhüllen nehmen, um den Besitzer von verdeckten Verzauberungen anzuzeigen.

Verzauberungen für einmalige Nutzung

Einige Verzauberungen, wie *Vergeltungsschlag*, können nur **einmal** genutzt werden, bevor du sie zerstören musst. Der Text solcher Verzauberungen beschreibt, ob sie nach der Benutzung oder dem Aufdecken zerstört werden.

Obligatorische Verzauberungen

Einige Verzauberungen, wie *Blocken* oder *Zu-nichte machen*, **müssen** aufgedeckt werden, sobald bestimmte Bedingungen eintreten, was auf der Zauberkarte erklärt ist. Wenn die auslösende Bedingung eintritt, darfst du solche **obligatorischen** Verzauberungen nicht verdeckt liegen lassen. Die meisten obligatorischen Verzauberungen können außerdem **nur einmal genutzt** werden.

Obligatorische Verzauberungen haben ein **rotes** Aufdecksymbol bei den Manakosten, was dich daran erinnern soll, dass du sie aufdecken musst, wenn bestimmte Ereignisse eintreten.

Beispiel: Die Verzauberung Blocken besagt, dass du sie im Schritt Angriff vermeiden aufdecken musst, sobald die verzauberte Kreatur angegriffen wird. Dein Gegner könnte deine verzauberte Kreatur mit einem schwachen Angriff angreifen, um dich zum Aufdecken deines Blocken zu zwingen und damit den Weg für einen späteren, stärkeren Angriff frei zu machen.



FALLEN

Einige Verzauberungen besitzen die Unterart Falle. Solche Verzauberungen haben immer eine Zone zum Ziel. Auch sie werden verdeckt ausgespielt. Normalerweise können sie nur einer Zone angefügt werden, in der sich keine Kreaturen befinden. Sobald eine gegnerische Kreatur diese Zone betritt, wird die Falle ausgelöst. Es handelt sich immer um **obligatorische** Verzauberungen, also **musst** du sie aufdecken, wenn sie ausgelöst werden.

Eine gegnerische Kreatur könnte durch eine Bewegungsaktion oder durch Stoß oder Teleportation in die Zone gelangt sein. Egal wie die Kreatur dorthin kam, die Falle wird ausgelöst.

Der Fallenzauber unterbricht die Aktion der Kreatur. Er muss ausgeführt werden, bevor die Kreatur irgend etwas anderes tun kann. Wenn der Effekt des Fallenzaubers die Kreatur daran hindert, zu handeln (z. B. durch Betäuben), endet die Aktionsphase der Kreatur sofort. Oft wird die Falle einen Angriff gegen die sich bewegende Kreatur ausführen.

Du kannst eine beliebige Zahl Fallen in dieselbe Zone legen, solange sie unterschiedliche Namen haben. Alle können zum gleichen Zeitpunkt ausgelöst und aufgedeckt werden. Wenn das passiert, legt derjenige, der die Fallen kontrolliert, die Reihenfolge der Ausführung fest.

Wird der Fallenzauber (wie andere obligatorische Verzauberungen) durch einen Effekt oder eine Eigenschaft zu einem anderen Zeitpunkt als durch das Betreten der Zone durch einen Gegner aufgedeckt, wird die Falle wirkungslos zerstört.

Nur gegnerische Kreaturen können eine Fallenzauber auslösen, und er muss sofort ausgelöst werden, wenn die Kreatur die Zone betritt.

soll, wird sie sofort wirkungslos zerstört. Falls du vergisst, eine obligatorische Verzauberung aufzudecken, wenn sie ausgelöst wird, und du bemerkst deinen Fehler später, wird die Verzauberung zerstört.

Hinweis: Eine obligatorische Verzauberung **muss** aufgedeckt werden, wenn sie ausgelöst wird, jedoch bist du **nicht verpflichtet**, die Aufdeckkosten zu bezahlen. Wird beispielsweise dein Zauber *Blocken* durch einen schwachen Angriff aufgedeckt, könntest du dich entscheiden, die Aufdeckkosten nicht zu bezahlen, mit denen du den Angriff vermeiden könntest. In diesem Fall zerstört du die Verzauberung wirkungslos.

AUSRÜSTUNG



ORT

ANGRIFFS-

LEISTE

MERKMAL

EFFEKT

Ausrüstungszauber verleihen deinem Magier neue oder stärkere Eigenschaften. Solche Zauber können **nur** auf einen Magier angewendet werden.

Wenn du einen Ausrüstungszauber anwendest, wird er deinem Magier angefügt. Er wird sich mit ihm bewegen und gilt als Teil von ihm, bis er zerstört wird. Lege die Ausrüstung neben deine Magier-Anzeigetafel. Jeder Spieler darf sich jederzeit die Ausrüstung ansehen, die einem Magier angefügt ist.

Jeder Ausrüstungszauber zeigt einen „Ort“ am Körper deines Magiers. Du darfst nur 1 Ausrüstungszauber pro Ort besitzen, außer bei Ringen, von denen du 2 haben darfst. Wenn du einen Ausrüstungszauber für einen Ort anwendest, der bereits einen hat (z. B. eine zweite Waffe), kommt die vorhandene Ausrüstung zurück ins Zauberbuch des Besitzers (nicht abwerfen). Einige größere Ausrüstungsteile, wie Bögen, können zwei oder mehr Orte in Anspruch nehmen, während andere an Orten getragen werden können, die du festlegst. Beispielsweise können viele Zauberstäbe am „Waffen“- oder „Schild“-Ort getragen werden.

Ausrüstungszauber haben eine Reichweite „0-2“. Normalerweise wird ein Magier Ausrüstung nur auf sich selbst anwenden. Will er sie jedoch (im Teamspiel) auf einen **befreundeten** Magier anwenden, oder wenn eine Zauberquelle wie die *Schmiede der Schlacht* Ausrüstung auf ihn anwenden soll, musst du die Reichweite prüfen. Du kannst auch auf gegnerische Magier Ausrüstung anwenden, allerdings nicht an einen Ort, an dem dieser Magier bereits etwas trägt.

Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als einen Ausrüstungszauber mit dem gleichen Namen an deinen Magier angefügt haben.



Wenn eine obligatorische Verzauberung oder eine Verzauberung **mit einmaliger Nutzung** zu irgendeinem anderen Zeitpunkt aufgedeckt wird, als dem Ereignis, das sie eigentlich auslösen

Einige Ausrüstungszauber besitzen eine Angriffsleiste. Sie liefern deinem Magier einen neuen Angriff, den er ausführen kann. Wenn ein Magier einen Angriff ausführt, kann er sich also auch einen Angriff auf einer seiner Ausrüstungskarten aussuchen statt einen seiner eigenen Angriffe.

ZAUBERBINDUNG

Zauberbindung ist ein Merkmal, das manche Objekte besitzen (meistens Ausrüstungszauber). Dieses Merkmal erlaubt es dir, dem Objekt einen Zauber anzufügen.

Wenn du einen Zauber mit dem Merkmal **Zauberbindung** anwendest, bindest du sofort einen Zauber daran. Du kannst jeden Zauber aus deinem Zauberbuch wählen, der die Einschränkungen des Zauberbindungsobjekts erfüllt. Beispielsweise darf der *Magierzauberstab* nur eine Formel an sich binden, also dürftest du ihm keinen Angriffszauber oder eine Verzauberung anfügen. Lege den gebundenen Zauber verdeckt unter das Zauberbindungsobjekt.

Der gebundene Zauber kann wie einer der Zauber angewendet werden, die du in der Planungsphase vorbereitet hast. Du darfst ihn nur einmal pro Runde anwenden. Wenn du den gebundenen Zauber anwendest, decke ihn auf und zeige ihn deinem Gegner. Ab dann bleibt er aufgedeckt und teilweise sichtbar unter dem Objekt, an das er gebunden ist. Zum Anwenden des Zaubers musst du die geforderte Aktion benutzen, die vollen Manakosten bezahlen und wie üblich Reichweite, Ziel und SL prüfen.

Gebundene Formeln oder Angriffszauber werden nach dem Anwenden **nicht** abgelegt. Das Zauberbindungsobjekt behält diesen Zauber, sodass du ihn wieder und wieder in zukünftigen Runden anwenden kannst. Auch wenn dieser Zauber gekontert wird, wird er ebenfalls nicht abgelegt und bleibt gebunden.

Wenn das Zauberbindungsobjekt zerstört wird, wird ebenso der daran gebundene Zauber zerstört. Wenn ein Ausrüstungszauber mit **Zauberbindung** in dein Zauberbuch zurückkehrt (weil er z.B. durch eine andere Ausrüstung ersetzt wurde), kommt auch ein daran gebundener Zauber zurück ins Buch.

Manche Zauberbindungsobjekte erlauben dir, den gebundenen Zauber gegen einen anderen auszutauschen. Der alte Zauber kommt zurück in dein Zauberbuch.

Beispiel: Du kannst irgendeine Formel an den Magierzauberstab binden. Du bindest eine Schwache Heilung daran. So lange der Zauberstab im Spiel bleibt, kannst du bis zu einmal pro Runde den Zauber Schwache Heilung anwenden, so, als ob du ihn jedes Mal in der Planungsphase vorbereitet hättest.



AUSRÜSTUNGSORTE



KAMPF

ANGRIFFE

Ein Angriff ist der Versuch, einem Objekt in der Arena Schaden zuzufügen. Du darfst nur Kreaturen oder Beschwörungen angreifen, die Lebenskraft besitzen. Andere Objekte, wie Verzauberungen und Ausrüstungszauber, können nie Ziel eines Angriffs sein.



Die Angriffsleiste

Kreaturen und Zauber, die angreifen können, haben eine oder mehrere Angriffsleisten auf ihrer Karte. Die Angriffsleiste liefert alle Informationen, die man zum Ausführen des Angriffs benötigt:

- **Angriffsname:** Hier steht die Bezeichnung, die dieser Angriff hat.
- **Benötigte Aktion:** Das Symbol zeigt an, welche Art Aktion du für diesen Angriff benötigst (**Schnelle** oder **Vollständige Aktion**).
- **Angriffsart:** Das Symbol zeigt die Art des Angriffs an – ob es sich um einen **Nahkampf-** oder **Fernangriff** handelt. Fernangriffe geben außerdem die Reichweite an (Minimum und Maximum).
- **Schadensart:** Einige Angriffe fügen eine bestimmte Art von Schaden zu, wie *Flammen-, Blitz- oder Windschaden*. Dann steht hier ein Schadenssymbol, das die Schadensart zeigt. Oben ist beispielsweise ein *Flammen-Schadenssymbol* zu sehen.
- **Angriffswürfel:** Die Zahl im roten Quadrat zeigt, wie viele Angriffswürfel du beim Angriff wirfst.
- **Kasten mit Zusatzeffekten:** Einige Angriffe haben weitere Auswirkungen auf das Ziel, außer nur Schaden zuzufügen. Dieser Kasten zeigt die Wahrscheinlichkeit, mit der dem Ziel zusätzliche Effekte oder Zustände zugefügt werden.
- **Angriffsmerkmale:** Wenn der Angriff besondere Merkmale oder Effekte hat, sind sie hier aufgeführt.

Wichtig: Wenn eine Kreatur mehr als eine Angriffsleiste besitzt, darfst du dir bei jedem Angriff immer nur einen dieser Angriffe aussuchen. Wenn dein Magier durch einen Zauber oder ein Ausrüstungsteil einen Angriff dazu erhält, darfst du dir nur einen der Angriffe aussuchen, die deinem Magier zur Verfügung stehen (inklusive des Basisangriffs auf seiner Eigenschaftskarte).

EINEN ANGRIFF AUSFÜHREN

Wenn du angreifst, gilt diese Reihenfolge:

1. Angriff erklären
2. Angriff vermeiden
3. Würfel werfen
4. Schaden und Effekte
5. Zusatzschläge
6. Schadensbarriere
7. Gegenschlag
8. Angriffsende

Angriffe werden normalerweise von einer Kreatur ausgeführt, indem sie einen Angriff auf ihrer Karte (aus einer Angriffsleiste) benutzt. Ein Magier kann stattdessen auch einen Angriffszauber oder eine Waffe aus seiner Ausrüstung verwenden. Einen Angriff auszuführen geht schnell und einfach. Üblicherweise wählst du ein Ziel, wirfst mit Angriffswürfeln und fügst dem Ziel Schaden zu. Das Ganze hat allerdings einen festen Ablauf aus mehreren Schritten, die dir nach ein paar Angriffen in Fleisch und Blut übergehen werden.

SCHRITT 1: ANGRIFF ERKLÄREN

Kündige an, welchen Angriff du benutzt. Wenn deine Kreatur mehr als einen Angriff besitzt, was an mehr als einer Angriffsleiste auf ihrer Karte erkennbar ist, musst du dir einen davon aussuchen. Du musst einen Angriff wählen, dessen Aktionsymbol zur Aktion passt, die du ausführst (das Symbol für Vollständige Aktion z.B. schreibt vor, dass die Kreatur für diesen Angriff eine Vollständige Aktion ausführen muss).

Dann kündigst du an, welches Ziel du angreifen willst. Du musst ein erlaubtes Ziel für deinen Angriff wählen:

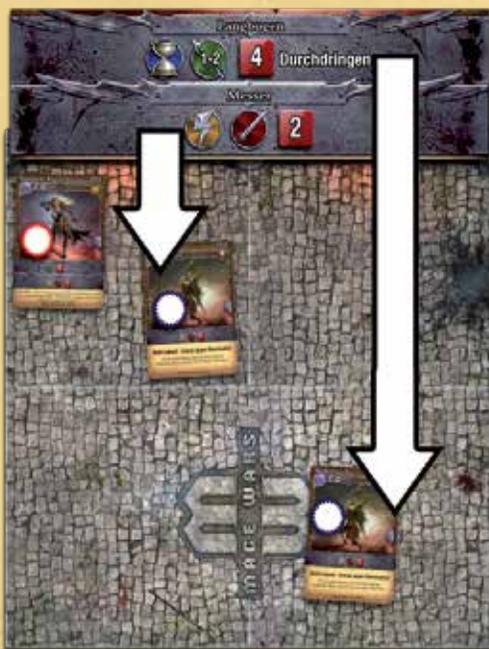
Wenn du einen Nahkampfangriff machst, muss das Ziel in derselben Zone wie der Angreifer sein. Sollte es gegnerische Wachen in der Zone geben, musst du eine der Wachen aussuchen und angreifen (siehe „Wache halten“ auf Seite 29).

Wenn du einen Fernangriff machst, muss das Ziel in Reichweite des Angriffs sein. Bei einem Fernangriff werden Wachen ignoriert. Alle Fernangriffe besitzen eine minimale und eine maximale Reichweite. Das Ziel muss in einer Zone sein, die innerhalb dieser Reichweite liegt (siehe „Entfernung ermitteln“ auf Seite 10). Außerdem muss die SL (Sichtlinie) für einen Fernangriff frei sein - siehe „Sichtlinie“ auf Seite 17. **Alle Fernangriffe überspringen die Schritte 6 und 7.**

Du darfst ein befreundetes Objekt angreifen, um z. B. ein Plättchen *Schlaf* zu entfernen. Eine Kreatur darf sogar sich selbst bzw. ein an ihr angefügtes Objekt angreifen, wenn das ein erlaubtes Ziel darstellt. Auch in diesem seltenen Fall werden die Schritte 6 und 7 übersprungen.

Bezahle etwaige Kosten

Manchmal musst du zusätzliche Kosten bezahlen, um einen Angriff auszuführen. Beispielsweise könnte dich eine Verzauberung zwingen, Mana zu bezahlen, bevor deine Kreatur angreifen darf.



Beispiel: Die Königliche Bogenschützin hat zwei Angriffe. Der **Fernangriff** mit ihrem Langbogen ist stärker, benötigt aber eine **Vollständige Aktion** und kann nur Gegner in Reichweite 1 bis 2 zum Ziel haben. Wenn ihr nur eine **Schnelle Aktion** zur Verfügung steht, oder wenn sie einen Gegner in ihrer eigenen Zone angreifen möchte (Reichweite „0“), muss sie ihren schwächeren Messer-**Nahkampfangriff** wählen.

Du musst diese Kosten im Schritt 1: **Angriff erklären** bezahlen, ansonsten wird der Angriff abgebrochen.

Wenn du in diesem Schritt feststellst, dass du dein Ziel nicht regelgerecht angreifen kannst, darfst du den Angriff abbrechen und ein anderes Ziel oder eine völlig andere Aktion wählen.

Denke daran: Wenn eine fliegende Kreatur ein nicht fliegendes Objekt angreift, verliert sie das Merkmal **Fliegen** bis zum Ende des Angriffs. Siehe „Fliegen“ auf Seite 15.

Sollte sich später im Angriff herausstellen, dass dein Ziel nicht länger gültig ist (weil es z. B. durch **Stoß** oder **Teleportation** außer Reichweite geriet), wird der Angriff abgebrochen.

Sollte der Angreifer unter dem Zustand **Schwindlig** leiden, muss er am Ende des Schritts 1: **Angriff erklären** auswürfeln, ob sein Angriff fehlschlägt. Schlägt der Angriff fehl, springe zu „Schritt 5: Zusatzschläge“. Siehe „Schwindlig“ im Kodex.

SCHRITT 2: ANGRIFF VERMEIDEN

Der Verteidiger kann jetzt versuchen, einen Angriff zu vermeiden, indem er eine Verteidigung benutzt.

Wichtig: Der Verteidiger muss sich entscheiden, eine Verteidigung einzusetzen (siehe „Verteidigung“ auf Seite 24), bevor der Angreifer zum nächsten Schritt übergeht und die Angriffswürfel wirft.

Sollte der Verteidiger den Angriff vermieden haben, geht es weiter bei „Schritt 5: Zusatzschläge“.

ANGRIFFSZAUBER

Wenn du einen Angriffszauber anwendest, ist dieser sowohl ein Zauber, als auch ein Angriff. Daher musst du wie bei Zaubern üblich, zuerst alle Schritte für das Anwenden befolgen. Wenn der Zauber nicht gekontert wird, führst du anschließend den Angriff aus, indem du die Angriffsschritte befolgst. Das Ziel des Angriffs ist automatisch das Ziel, das du zum Anwenden deines Zaubers gewählt hattest.

Angriffszauber haben kein Symbol für Schnelle oder Vollständige Aktion in ihrer Angriffsleiste, denn die jeweilige Aktion wird ja bereits beim Anwenden des Zaubers durchgeführt. Auch entspricht die Reichweite des Angriffs der des Zaubers, daher fehlt auch die Reichweitenangabe in der Angriffsleiste. Es gibt auch keinen Angriffsnamen, denn dieser entspricht dem Namen des Zaubers.



ZONENANGRIFFE

Die meisten Angriffe betreffen bloß ein einzelnes Objekt, einige betreffen aber alles innerhalb einer Zone! Sie werden **Zonenangriffe** genannt und haben dieses Symbol. Die Zielzone muss in Reichweite des Angreifers sein.



Zonenangriffe haben immer eine gesamte Zone zum Ziel, nie ein Objekt. Eigenschaften und Merkmale, die einem Objekt eine Gegenreaktion auf einen Angriff erlauben, dessen Ziel es ist, gelten bei Zonenangriffen also nicht. Zonenangriffe haben immer das Merkmal **Unvermeidbar**, daher haben Verteidigungen hier keine Wirkung.



Bei einem Zonenangriff würfelst du für Schaden und zusätzliche Effekte einzeln gegen jede Kreatur und Beschwörung in dieser Zone, egal ob Freund oder Feind. Der Angreifer legt die Reihenfolge fest, jeder Angriff

muss beendet sein, bevor der nächste beginnt.

Wälle gehören nie zu Zonen, daher sind sie nie von Zonenangriffen betroffen.

VERTEIDIGUNGEN

Der goldene Schild zeigt das Verteidigungsattribut an. Die große Zahl oben im Schild gibt an, wie effektiv die Verteidigung ist: Du musst mit dem Effektwürfel (W12) diese Zahl oder höher werfen, um den Angriff zu vermeiden. Sage zuerst an, dass du deine Verteidigung einsetzen willst, dann würfle: Wenn du Erfolg hast, wird der Angriff komplett vermieden (er „verfehlt“ sein Ziel). Der Angriff findet aber trotzdem statt und kostet den Angreifer seine Aktion, er hat aber keine Wirkung und es werden keine Würfel geworfen (gehe zu Schritt 5: *Zusatzschläge*).

Wichtig: Eine Kreatur darf nie mehr als eine Verteidigung gegen einen einzelnen Angriff einsetzen (selbst wenn sie mehrere obligatorische Verzauberungen besitzt, die alle aufgedeckt werden müssen, wenn sie angegriffen wird)! Du darfst jedes Mal, wenn deine Kreatur angegriffen wird, nur 1 der verfügbaren Verteidigungen benutzen.



Die kleine Zahl unten auf dem Verteidigungssymbol zeigt, wie oft du diese Verteidigung pro Runde einsetzen darfst. Die meisten Verteidigungen besagen „1x“, was bedeutet, dass sie nur einmal pro Runde benutzt werden dürfen. Mit einem Plättchen *Bereit* zeigst du an, ob die Verteidigung benutzt wurde. Zeigt das Plättchen die Seite „Bereit“, kann die Verteidigung genutzt werden.

Einige Verteidigungen haben das Unendlichkeitssymbol (∞). Solche Verteidigungen bei jedem Angriff einmal benutzt werden.

Die meisten Verteidigungen sind optional. Du kannst entscheiden, ob du sie benutzt oder nicht. Auch bei einer „unendlichen“ Verteidigung kannst du dich entscheiden, diese nicht zu nutzen. Eine obligatorische Verzauberung *Blocken*

muss zwar aufgedeckt werden, aber du kannst natürlich auf die Bezahlung ihrer Aufdekkosten verzichten.

Einige Verteidigungen funktionieren nicht gegen bestimmte Angriffsarten. Hat eine Verteidigung ein durchgestrichenes Nahkampfsymbol, kann sie nicht gegen Nahkampfangriffe eingesetzt werden (nur Fernangriff). Entsprechend bedeutet ein durchgestrichenes Fernangriffssymbol, dass sie nicht bei Fernangriffen gilt.

Du kannst eine Verteidigung nicht gegen Angriffe mit dem Merkmal **Unvermeidbar** benutzen.

Einige Zustände (wie *Betäubt*) können eine Kreatur daran hindern, ihre Verteidigung zu benutzen, während andere (wie *Schwindlig*) die Verteidigung schwächen und einen Abzug auf den Verteidigungswurf bedeuten.

Einige Ausrüstungszauber und Verzauberungen verleihen der Kreatur, der sie angefügt werden, eine Verteidigung.

Beispiel: Dem Hexenmeister stehen 2 Verteidigungen zur Verfügung: eine Verzauberung *Machtschwert* und die Ausrüstung *Abwehrarmschienen*. Der Timberwolf in dieser Zone greift ihn im Nahkampf an. Da beide seiner Verteidigungen gegen Nahkampfangriffe geeignet sind, sucht er sich einen davon aus, mit dem er den Angriff des Wolfs vermeiden möchte. Er nimmt die Armschienen und wirft den Effektwürfel. Anschließend dreht er das Plättchen Bereit auf die Seite „Benutzt“. Er wird die Armschienen nicht wieder vor Abschluss der nächsten Grundstellsphase einsetzen können.



SCHRITT 3: WÜRFEL WERFEN

Jetzt wirfst du die Angriffswürfel und den Effektwürfel, um zu sehen, wie viel Schaden du zufügst!



Angriffsmodifikatoren

Bei jedem Angriff ist die Grundanzahl der zu werfenden Angriffswürfel angegeben. Normalerweise wirfst du exakt diese Würfelanzahl. Es gibt allerdings ein paar Merkmale und Eigenschaften, die diese Anzahl verändern.

Beispielsweise reduziert das Merkmal **Obhut** die Anzahl der Würfel des Angreifers, oder er bekommt Würfel hinzu, z. B. falls

der Verteidiger das Merkmal **Blitz +2** hat; *Blitzangriffe* schaden ihm besonders stark (siehe „Schadensarten“ Seite 26).

Einige Angriffe erhalten einen Bonus bei Zielen mit bestimmten Merkmalen oder Subtypen. *Samandriel*, *Engel des Lichts*, beispielsweise hat auf ihrer Angriffsleiste **+1 gegen nicht lebende oder dunkle Kreaturen**. Wenn sie eine Kreatur mit dem Merkmal **Nicht Lebend** oder eine aus der *Dunklen Schule* angreift, erhält sie 1 Würfel zur Anzahl der geworfenen Angriffswürfel hinzu, und +1 auf das Ergebnis des Effektwürfels.

Wichtig: Egal, wie viele Merkmale und Effekte angewendet werden, wirft der Angreifer immer mindestens 1 Angriffswürfel, es sei denn, das Ziel ist **immun gegen die Schadensart dieses Angriffs**.

Diese Modifikatoren verändern die Anzahl der in der Angriffsleiste angegebenen Angriffswürfel. Du wirfst so viele Würfel, wie der endgültige, modifizierte Angriffswert angibt. Wenn der Angriff noch weitere mögliche Effekte in der Angriffsleiste aufweist (immer im Extrakasten mit der Abbildung eines W12 gezeigt), wirfst du gleichzeitig den Effektwürfel und **veränderst das Ergebnis um die eventuell zutreffenden Modifikatoren**.

ANGRIFFSWÜRFEL ABLESEN

Es gibt drei mögliche Ergebnisse auf einem Angriffswürfel:



- **Kein Schaden:** Eine leere Würfelseite zeigt einen Misserfolg an. Dieses Ergebnis bedeutet, dass das Ziel null Schaden erleidet.
- **Normaler Schaden:** Eine Zahl ohne Sternrahmen ist normaler Schaden. Normaler Schaden kann durch die Rüstung des Verteidigers verringert werden.
- **Kritischer Schaden:** Eine Zahl mit Sternrahmen ist kritischer Schaden. Kritischer Schaden kann nicht durch die Rüstung des Verteidigers verringert werden.



Beispiel: Der Tiermeister greift einen gegnerischen Timberwolf mit 6 Angriffswürfeln an. Der Wolf hat Rüstung 2. Der Tiermeister wirft Angriffswürfel: Der Wolf erleidet 2 Schaden durch diesen Angriff. Die 2 kritischen Schaden ignorieren seine Rüstung. Normalen Schaden erleidet er nicht, denn der 1 normale Schaden fällt durch seine Rüstung unter Null ($1 - 2 = -1$).

SCHRITT 4: SCHADEN & EFFEKTE

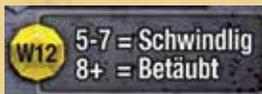
Zunächst zählst du allen kritischen Schaden auf den Angriffswürfeln zusammen. Dieser Schaden ignoriert Rüstung und wird sofort auf das Ziel angewendet. Danach zählst du allen normalen Schaden zusammen und ziehst davon die Rüstung des Ziels ab. Wenn das Ergebnis über null liegt, erleidet das Ziel entsprechend viel normalen Schaden.

Hinweis: Kritischer Schaden wirkt sich immer auf das Ziel aus, egal wie hoch sein Rüstungswert ist.

Markiere den Schaden beim Verteidiger. Der Magier zeigt seinen erlittenen Schaden auf seiner Anzeigetafel an, während bei anderen Objekten Schadensplättchen benutzt werden (siehe „Leben und Schaden“ auf Seite 14).

Zusätzliche Effekte

Wenn der Angriff zusätzliche Effekte auslösen kann (zu sehen im Extrakasten in der Angriffsleiste), vergleichst du das Resultat des W12 mit den dortigen Angaben. Im gezeigten Beispiel würde das Ziel den Zustand *Schwindlig* erhalten, wenn mit dem W12 eine 6 geworfen wurde. Bei einer 9 würde es den Zustand *Betäubt* erhalten. Bei einer 4 würde es zu keinem zusätzlichen Effekt kommen.



Wenn ein Objekt einen Zustand erhält, suchst du das dazugehörige Plättchen und legst es auf das Objekt. Wenn der Effektkasten den Zustand mit einer Zahl davor anzeigt, also z. B. „2 In Brand“, dann kommen 2 Plättchen *In Brand* auf diesen Verteidiger. Manchmal gibt der Effekt-Kasten gleich zwei unterschiedliche Effekte für dasselbe Würfelresultat an, etwa *Stoß & Schwindlig*. In diesem Fall würde der Verteidiger sowohl *gestoßen* werden als auch den Zustand *Schwindlig* erhalten.

Siehe „Effekte und Zustände“ im Kasten unten.

SCHRITT 5: ZUSATZSCHLÄGE

Einige Merkmale, wie **Dreifacher Schlag**, erlauben es dem Angreifer, zusätzliche Angriffe auf dasselbe Ziel auszuführen. Sobald der erste Schlag beendet ist, kannst du diese zusätzlichen Schläge ausführen. Jeder zusätzliche Schlag wird einzeln nacheinander ausgeführt, gemäß der Schritte 2: *Angriff vermeiden*, 3: *Würfel werfen*, 4: *Schaden und Effekte*.

Hinweis: Wenn du mehrere Schläge gegen dasselbe Ziel ausführst, erhält der Verteidiger trotzdem nur **einen** Angriff durch jegliche Schadensbarriere und nur **einen** Gegenschlag!

Nachdem der letzte Schlag ausgeführt wurde, geht es mit Schritt 6 weiter.

EFFEKTE UND ZUSTÄNDE

Zauber und Angriffe können neben (oder anstelle von) Schaden eine ganze Reihe von Effekten und Zuständen verursachen.

Ein **Effekt** ist eine kurze, sofortige Veränderung des Status des Ziels. Man benötigt kein Spielmaterial, um einen Effekt zu markieren. Beispielsweise könnte das Ziel in eine benachbarte Zone *gestoßen* werden.

Ein **Zustand** hält länger an und wird mit einem Plättchen auf dem Ziel markiert. Zustandsplättchen sind doppelseitig bedruckt, nach oben muss immer die Seite liegen, die den für das Zielobjekt gültigen Zustand zeigt. Wenn das Ziel beispielsweise brennt, liegt ein Plättchen *In Brand* darauf. Alle Zustände können auch mehrfach auf demselben Objekt liegen. Dadurch könnte sich deren Wirkung verstärken. Beispielsweise würde eine Kreatur mit zwei Zustandsplättchen *Schwach* einen Abzug von 2 auf alle ihre Angriffe ohne Zauber erhalten. Manche Zustände können dadurch allerdings nicht verstärkt werden. Beispielsweise kann eine Kreatur mit dem Zustand *Betäubt* keinerlei Aktionen bis zum Ende ihrer nächsten Aktionsphase ausführen. Würde sie ein weiteres Plättchen *Betäubt* erhalten, wäre sie weiterhin nur bis zum Ende ihrer nächsten Aktionsphase handlungsunfähig, nicht länger.

Die meisten Zustände können auf eine bestimmte Weise entfernt werden. Einige Zustände werden automatisch entfernt, für andere benötigt man einen Rettungswurf. Rettungswürfe werden immer am Ende der Aktionsphase einer Kreatur ausgeführt. Man wirft den Effektwürfel: Wenn das Ergebnis den Zahlen auf dem Plättchen entspricht, wird dieses weggenommen. Anderenfalls bleibt es auf der Kreatur bis zum Ende ihrer nächsten Aktionsphase, in der ein neuer Rettungswurf versucht werden kann.

Effekte und Zustände sind im Kodex beschrieben.

SCHADEN ENTFERNEN

Einige Zauber und Kreatureigenschaften können Schaden von Objekten entfernen. Es gibt zwei grundsätzliche Arten der Schadensentfernung:

HEILUNG: Heilung entfernt sofort eine Anzahl Schaden vom Ziel. Normalerweise wirfst du eine Anzahl Angriffswürfel, um die Menge des zu entfernenden Schadens zu bestimmen. Heilung ignoriert die Rüstung des Ziels. Für die Heilung existiert bei den Würfelergebnissen kein Unterschied zwischen kritischem und normalem Schaden.

REGENERIEREN: Regenerieren heilt (entfernt) während der Erhaltungsphase eine bestimmte Schadensmenge. Beispielsweise werden bei einer Kreatur mit dem Merkmal **Regenerieren 2** in der Erhaltungsphase jeder Runde 2 Schaden entfernt.

Wenn du Schaden von deinem Magier entfernst, bewegst du einfach den Schadensmarker auf deiner Magier-Anzeigetafel um die entsprechende Anzahl Felder zurück. Wenn du Schaden von anderen Objekten entfernst, nimmst du Schadensplättchen von ihnen weg. Du kannst nie mehr Schaden wegnehmen, als das Objekt hat. Überschüssiges **Heilen** oder **Regenerieren** geht verloren.

Wichtig: Nur **lebende** Kreaturen und Beschwörungen können geheilt oder regeneriert werden. **Nicht lebende** Objekte besitzen das Merkmal **Begrenztes Leben**, weswegen sie Schaden nicht auf diese Weise beseitigen können.

Einige Kreaturen haben die Fähigkeit, als Aktion andere Kreaturen zu heilen. Sie haben eine Eigenschaftsleiste auf ihrer Karte, die das Heilungssymbol und die Anzahl Würfel zeigt, die zum Heilen geworfen werden. Die Eigenschaftsleiste kann eine Reichweite anzeigen, innerhalb der das Ziel vom Heiler entfernt sein darf. **Beispiel:** Der Asyra-Kleriker hat eine Eigenschaftsleiste mit dem Heilungssymbol. Er kann eine Kreatur in Reichweite 0-1 heilen. Er entfernt so viel Schaden vom Ziel, wie mit 1 Würfel geworfen.



HEILUNGS-
SYMBOL



DIREKTER SCHADEN

Einige Effekte verursachen direkten Schaden. Solcher Schaden kommt sofort auf das Zielobjekt. Er gilt nicht als Angriff und kann nicht verhindert oder vermieden werden. Rüstung und andere Merkmale, Effekte und Eigenschaften können direkten Schaden weder modifizieren noch reduzieren.

Ausnahme: Wenn ein Objekt **immun** gegen eine Schadensart ist, ist es nicht von direktem Schaden dieser Art betroffen.

SCHADENSMODIFIKATOREN

Einige Objekte haben ein Merkmal, das sie gegenüber bestimmten Schadensarten besonders schützt oder verwundbar macht. Beispielsweise hat ein Ritter das Merkmal **Blitz +2**, während ein Dämon das Merkmal **Flammen -2** besitzt.

Viele Angriffe zeigen eine Schadensart in ihrer Angriffsleiste. Z. B. hat der Zauber *Blitzschlag* das *Blitzsymbol*, also fügt er *Blitzschaden* zu.

Wenn eine Kreatur ein Merkmal besitzt, das eine Schadensart modifiziert, verändert der Angreifer seine Würfelanzahl um den Wert dieses Merkmals. Wenn der Angriff einen zusätzlichen Effekt hat, wird auch das Ergebnis des Effektwürfels um diesen Wert verändert.

Beispiel: Ein Ritter von Westlock hat das Merkmal **Blitz +2**. Wenn du ihn mit dem Zauber *Blitzschlag* angreifst, wirfst du 2 Angriffswürfel mehr und zählst +2 zum Ergebnis des Effektwürfels hinzu, mit dem du auswürfelst, ob der Ritter *Schwindlig* oder *Betäubt* wird. Alle Schadensartmodifikatoren sind kumulativ, und werden daher bei einem Angriff zusammengerechnet. Falls der Ritter von Westlock mit einem Zauber, der ihm das Merkmal **Blitz -3** verliehen hat, verzaubert gewesen wäre, würde jeder Angriff mit **Blitz** gegen ihn stattdessen um 1 Würfel reduziert ($2 - 3 = -1$).

IMMUN GEGEN SCHADEN

Einige wenige Objekte sind vollständig immun gegen eine Art Schaden. Beispielsweise besitzt der *Feuerbrandkobold* das Merkmal **Immun gegen Flammen**. Wenn eine Kreatur immun gegen die Schadensart eines Angriffs ist, bleibt sie von ihm vollkommen unberührt: Du wirfst keine Angriffswürfel oder den Effektwürfel gegen diesen Verteidiger.

DIE SCHADENSARTEN



FLAMMEN



WASSER



LICHT



BLITZ



GIFT



ÜBERSINNLICH



WIND

Schadensartensymbole, die in der Angriffsleiste auftauchen:

Flammen: Tobendes Feuer oder sengende Hitze – solche Angriffe können 1 oder mehr Zustände *In Brand* hervorrufen.

Wasser: Kraftvolle Wasserschwälle, deren Angriffe *Stoßen* oder *Schwindlig* machen können.

Licht: Helle, heilige Strahlung, die blendet – solche Angriffe können *Schwindlig* machen oder *Betäuben*, und sie können einen Bonus beim Angriff gegen nicht lebende Kreaturen verleihen.

Blitz: Zacken aus energiegeladener Elektrizität – solche Angriffe können *Schwindlig* machen oder *Betäuben* und haben das Merkmal **Ätherisch**.

Gift: Giftbisse, toxische Substanzen und Krankheiten. Giftzauber oder -angriffe können Zustände wie *Fäulnis*, *Schwach* oder *Verkrüppelt* hervorrufen.

Übersinnlich: Unsichtbarer mentaler oder telepathischer Effekt oder Überfall. Übersinnliche Zauber können die Zustände *Schwindlig*, *Betäubt* oder *Schlaf* hervorrufen.

Wind: Starke Luftströmungen – solche Angriffe haben das Merkmal **Ätherisch** und können einen Bonus bringen, wenn man fliegende Kreaturen angreift.

BESEITIGUNGSKOSTEN

FÄULNIS

Erhaltung:
Erlaube 1 Schaden.

Auf den meisten Zustandsplättchen ist eine kleine Zahl innerhalb eines grauen Punkts zu sehen. Sie gibt die Beseitigungskosten für das Plättchen an. Einige Zauber und Eigenschaften erlauben dir nämlich, Zustände von einem Ziel zu beseitigen, indem du ihre Beseitigungskosten in Mana bezahlst. Wenn ein Plättchen keine Beseitigungskosten anzeigt, kannst du es auch nicht mit einem Zauber oder einer Eigenschaft beseitigen. Wenn ein Ziel mehrere Plättchen mit dem gleichen Zustand darauf besitzt, musst du für die Beseitigung aller Plättchen zahlen, um deren Effekt loswerden zu können.

Hinweis: Du kannst Zustandsplättchen nicht einfach durch Zahlung der Beseitigungskosten wegnehmen – das darfst du nur, wenn es dir ein Zauber oder eine Eigenschaft erlauben. Beispielsweise hat die Priesterin eine besondere Eigenschaft, die es ihr erlaubt, Zustände von Kreaturen beseitigen zu dürfen. Die anderen Magier haben diese Eigenschaft nicht automatisch, sie benötigen einen Zauber wie *Reinigung*, um bestimmte Zustände entfernen zu dürfen.

SCHRITT 6: SCHADENSBARRIERE

Wenn der Angreifer einen erfolgreichen **Nahkampfangriff** auf den Verteidiger ausgeführt hat, und der Verteidiger über eine **Schadensbarriere** verfügt, muss der Verteidiger jetzt einen „kostenlosen“ Angriff mit seiner Schadensbarriere ausführen.

Ein „erfolgreicher“ Angriff findet statt, wenn im Schritt 3: *Würfel werfen* wenigstens ein Würfel geworfen wurde, auch wenn dabei kein Schaden resultiert. Wenn der Angriff wegen eines misslungenen *Schwindlig*-Wurfs „fehlgeschlagen“ ist, oder durch eine Verteidigung **vermieden** wurde, erfolgt durch Schadensbarriere kein Angriff. Wenn der Angreifer mehrere Nahkampfangriffe ausgeführt hat, muss mindestens einer davon „erfolgreich“ gewesen sein, damit die Schadensbarriere aktiviert wird. Ein Schadensbarrierenangriff benötigt nur die Schritte 3: *Würfel werfen* und 4: *Schaden und Effekte*.

Fernangriffe ignorieren diesen Schritt. S. rechts „Schadensbarrieren“.

SCHRITT 7: GEGENSCHLAG

Wenn der Angreifer einen **Nahkampfangriff** auf den Verteidiger ausgeführt hat, und der Verteidiger einen **Schnellen Nahkampfangriff** mit dem Merkmal **Gegenschlag** besitzt, kann der Verteidiger sich jetzt entscheiden, einen Gegenschlag auf den Angreifer auszuführen. Das ist ein „kostenloser“ Nahkampfangriff auf den Angreifer.

Der Verteidiger kann einen Gegenschlag auch dann ausführen, wenn der Angriff des Angreifers „erfolglos“ war (er hat keine Würfel geworfen, weil es ein Fehlschlag war oder der Angriff vermieden wurde).

Ein Gegenschlag folgt dem normalen Angriffsablauf, beginnend mit Schritt 1: *Angriff erklären*, allerdings kommt es dabei zu keinen weiteren Gegenschlägen. Man kann also keinen Gegenschlag auf einen Gegenschlag folgen lassen!

Fernangriffe überspringen diesen Schritt.

Wichtig: Wenn der Verteidiger ein Plättchen *Wache* hat, entfernt er es am Ende dieses Schritts. Das muss er unabhängig davon tun, ob der Angreifer mit seinen Angriffen „erfolgreich“ war oder nicht. Siehe Kasten „Gegenschlag“ auf Seite 28.

SCHADENSBARRIEREN

Eine Schadensbarriere ist eine besondere Art Schutz, die dem Verteidiger einen „kostenlosen“ Angriff gegen jeden Angreifer erlaubt, der einen erfolgreichen Nahkampfangriff auf ihn ausgeführt hat. Dieser Angriff findet automatisch im Schritt 6: *Schadensbarriere* statt.



Der Verteidiger darf eine Schadensbarriere nur benutzen, wenn der Angriff auf ihn „erfolgreich“ gewesen ist. Wenn alle Angriffe durch Verteidigungen vermieden wurden oder „fehlgeschlagen“ sind (wegen *Schwindlig* beim Angreifer), dann kann die Schadensbarriere nicht genutzt werden. Wenn jedoch im Schritt 3: *Würfel werfen* für mindestens einen Nahkampfangriff Würfel geworfen wurden, muss die Schadensbarriere eingesetzt werden.

Eine Schadensbarriere kann jeden Angreifer einmal pro Runde angreifen. Wenn ein Angreifer mehrere Schläge ausführt, greift die Schadensbarriere nur einmal an, nachdem all die Angriffe abgeschlossen sind.

Hinweis: Eine Schadensbarriere funktioniert nur gegen **Nahkampfangriffe**. Eine Kreatur, die Ziel eines Fernangriffs oder anderer Nicht-Nahkampfangriffe ist, kann ihre Schadensbarriere nicht einsetzen.

Schadensbarrierenangriffe haben immer das Merkmal **Unvermeidbar** und können daher nicht durch eine Verteidigung vermieden werden.

Schadensbarrieren sind eine besondere Art Angriff, sie sind weder Nahkampf- noch Fernangriff. Sie benötigen zum Angriff nur die beiden Schritte 3: *Würfel werfen* und 4: *Schaden und Effekte*. Sie lösen keine weiteren Schadensbarrierenangriffe oder einen Gegenschlag aus.

Schadensbarrieren funktionieren automatisch. Effekte, Zauber und Zustände, welche die Angriffe einer Kreatur modifizieren, darunter *Betäubt*, *Schlaf*, *Schwindlig*, *Schwach* usw. haben keine Wirkung auf Schadensbarrieren. **Merkmale der verteidigenden Kreatur** (die von der Schadensbarriere angegriffen wird) können den Schadensbarrierenangriff modifizieren, etwa **Obhut 1** oder ein passender Schadensartmodifikator, wie **Flammen +2**.

Wichtig: Jedes Objekt kann immer nur durch eine Schadensbarriere geschützt sein. Eine neue Schadensbarriere kann nicht auf eine Kreatur gelegt werden, die bereits über eine verfügt.



SCHRITT 8: ANGRIFFSENDE

Sobald ein etwaiger Gegenschlag des Verteidigers abgeschlossen ist, ist der Angriff vorbei. Wenn der Angreifer einen Angriff mit dem Merkmal **Runds Schlag** benutzt oder falls dies ein **Zonenangriff** ist, greifst du nun das nächste Ziel entsprechend des Angriffstyps an (beginnend mit Schritt 1: *Angriff erklären*). Wenn nicht, ist die Aktionsphase der angreifenden Kreatur vorbei.

Da dies das Ende der Aktionsphase des Angreifers ist, musst du alle seine Zustände jetzt ausführen (also z. B. ein Plättchen *Betäubt* oder *Schwindlig* entfernen).

Wichtig: Alle Zustände, die der Angreifer als Ergebnis einer Schadensbarriere oder eines Gegenschlags des Verteidigers erhalten hat, werden nicht am Ende dieser Aktionsphase ausgeführt. Hätte der Verteidiger den Angreifer beispielsweise mit seiner Schadensbarriere betäubt, würde das Plättchen *Betäubt* auf dem Angreifer bleiben und nicht am Ende dieser Aktionsphase entfernt. Es bliebe im Spiel und würde sich in der **nächsten** Aktionsphase des Angreifers auf diesen auswirken.



GEGENSCHLAG

Nachdem eine Kreatur im Nahkampf angegriffen wurde, kann sie irgendeinen ihrer Schnellen Nahkampfangriffe mit dem Merkmal **Gegenschlag** einsetzen, um einen kostenlosen Nahkampfangriff gegen den Angreifer auszuführen. Ein solcher Angriff findet im Schritt 8: *Gegenschlag* des Angriffs statt.

Der Verteidiger kann einen Gegenschlag auch dann ausführen, wenn der Angriff des Angreifers „erfolglos“ war (er hat keine Würfel geworfen, weil es ein Fehlschlag war oder der Angriff vermieden wurde).

Eine Kreatur kann genau einen Gegenschlag gegen jede Kreatur ausführen, von der sie im Nahkampf angegriffen wurde (auch wenn der Angreifer mehr als einen Schlag beim Angriff ausgeführt hat). Auch das mehrfache Auftreten des Merkmals **Gegenschlag** bei derselben Kreatur erlaubt ihr nicht, zusätzliche Gegenschläge auszuführen.

Ein Gegenschlag ist immer freiwillig. Du musst den Angriff nicht ausführen, wenn du nicht willst (in manchen Fällen könnte ein Angriff sogar von Nachteil sein!).

Der Gegenschlag kann nur ein einzelner **Nahkampfangriff der Art Schnelle Aktion** sein. Als Gegenschlag darfst du weder einen Nahkampfangriff der Art **Vollständige Aktion** ausführen, noch einen Fernangriff.

Beispiel: Die Darkfenne-Hydra besitzt einen Angriff mit dem Merkmal **Gegenschlag**. Sie entschließt sich, Wache zu halten, was allen ihren Schnellen Nahkampfangriffen das Merkmal **Gegenschlag** verleiht. Außerdem ist ihr die Verzauberung *Vergeltungsschlag* angefügt, die ihr ebenfalls das Merkmal **Gegenschlag** verleiht. Wenn die Hydra Ziel eines Nahkampfangriffs wird, darf sie trotzdem bloß einen einzelnen Schnellen Nahkampfangriff ausführen, obwohl sie **Gegenschlag** gleich drei Mal besitzt.

Ein Gegenschlag folgt dem normalen Angriffsablauf, beginnend mit Schritt 1: *Angriff erklären*. Die Schritte 5: *Zusatzschläge* und 7: *Gegenschlag* werden dabei aber immer übersprungen.



WACHE HALTEN

Eine Kreatur kann eine Schnelle Aktion nutzen, um Wache zu halten. Lege ein Plättchen *Wache* auf die Kreatur. Eine Wache versucht, ihre Zone vor Angriffen zu schützen.



Wache halten hat zwei Vorteile:

- **Gegenschlag:** So lange die Kreatur Wache hält, besitzen alle ihre Schnellen Nahkampfangriffe das Merkmal **Gegenschlag**.
- **Zone schützen:** Wenn sich eine Kreatur in einer Zone mit einem oder mehreren Gegnern aufhält, die Wache halten, darf sie keinen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur ohne Plättchen *Wache* ausführen. Ausnahme sind Wachen, die sie ignorieren kann, siehe Kasten.

Wichtig: Zauber und andere Fernangriffe ignorieren Wachen immer! Außerdem darf sich eine Kreatur immer selbst, oder ein an ihr angefügtes Objekt angreifen, und dabei alle Wachen ignorieren.

Nur **Nahkampfangriffe** sind betroffen. Wenn eine Wache nicht im Nahkampf angegriffen wird, darf sie ihr Plättchen *Wache* bis zum Beginn ihrer nächsten Aktionsphase behalten. **Plättchen *Wache* werden immer zu Beginn der Aktionsphase der Kreatur von ihr weggenommen.**

Hinweis: Eine Wache anzugreifen hat keinen Einfluss auf den Aktionsstein der Wache. Wenn eine aktive Kreatur Wache hält, wird sie auch nach dem Angriff noch aktiv sein. Das könnte einer Kreatur erlauben, zweimal in derselben Runde anzugreifen: einmal mit dem Gegenschlag der Wache, und später während ihrer eigenen Aktionsphase.

Wachen benutzen

Wache halten erlaubt es dir, wichtige Kreaturen oder Beschwörungen zu schützen. Ein paar Wachen in der Zone deines Magiers erlauben dir beispielsweise, Nahkampfangriffe auf die Wachen statt auf deinen Magier zu lenken.

Wachen entfernen

Wenn eine Wache Ziel eines Nahkampfangriffs wird, musst du ihr Plättchen *Wache* entfernen, sobald der Angriff am Ende des Schritts 8: **Gegenschlag** beendet wurde – auch dann, wenn der Angriff erfolglos war. Sobald der Angriff ausgeführt wurde, hält diese Kreatur nicht weiter Wache und verliert sowohl das Merkmal **Gegenschlag**, das sie durch Wache halten hatte, als auch die Fähigkeit zum Schutz ihrer Zone.

Wenn dein Gegner Wachen hat, kommst du am besten an ihnen vorbei, indem du Nahkampfangriffe einsetzt. Benutze schwächere Kreaturen, um die Wachen „zu beschäftigen“ und rücke dann mit einer stärkeren Kreatur vor, um mit ihr ein verletzlicheres Ziel anzugreifen. Die richtigen Kreaturen auszusuchen, die du auf Wachen ansetzt, ist ein wichtiges taktisches Element bei Mage Wars.

Beispiel: Der Tiermeister wird durch einen Stahlklauengrizzly beschützt, der seine Zone bewacht. Der Hexenmeister möchte den Tiermeister mit seinem mächtigen Schlächter des dunklen Bunds angreifen, aber zunächst muss er sich die Wache vornehmen. Er schickt seinen gezähmten Werwolf Goran vor, um den Grizzly anzugreifen (1). Unabhängig davon, wie der Angriff verläuft, wird der Grizzly sein Plättchen *Wache* verlieren, was den Weg zum Tiermeister für den Dämonen später in der Runde frei macht (2).

WACHEN IGNORIEREN

In bestimmten Fällen dürfen Wachen ignoriert werden. Wenn eine angreifende Kreatur eine Wache ignorieren darf, kann sie ein anderes Ziel in der Zone mit einem Nahkampfangriff angreifen, ohne gezwungen zu sein, eine etwaige Wache anzugreifen.

Wichtig: Wenn die angreifende Kreatur die Wache trotzdem angreifen möchte, darf die Wache einen Gegenschlag ausführen.

Ausweichende Kreaturen: Kreaturen, die das Merkmal **Ausweichend** besitzen, können Wachen ignorieren, wenn sie ein Angriffsziel aussuchen. Sollte die Kreatur mit **Ausweichend** jedoch die Wache angreifen, darf die Wache einen Gegenschlag ausführen.

Gezügelte Wachen: Eine Wache, die das Merkmal **Gezügelt** hat, kann ihre Zone nicht beschützen und kann von jedem Angreifer ignoriert werden.

Handlungsunfähig: Handlungsunfähige Kreaturen können nicht Wache halten und verlieren eventuell auf ihnen liegende Plättchen *Wache*.

Plagen: Kreaturen mit dem Merkmal **Plage** sind zu klein, um andere Kreaturen zu blocken. Sie können zwar noch *Wache halten*, um somit an das Merkmal **Gegenschlag** zu kommen, aber sie können ihre Zone nicht beschützen und dürfen von jedem Angreifer ignoriert werden.

Rundschlagangriffe: Wenn eine Kreatur einen Angriff mit dem Merkmal **Rundschlag** ausführt, muss sie zuerst gegnerische Wachen angreifen, bevor sie andere Kreaturen angreifen darf.

Fliegende Kreaturen und Wachen: Wachen beeinflussen eine fliegende Kreatur, wenn sie einen Nahkampfangriff ausführt, allerdings nur, wenn dieser Angriff einer nicht fliegenden Kreatur in der Zone der Wache gilt. Angriffe gegen andere fliegende Kreaturen ignorieren Wachen immer. Wenn eine fliegende Kreatur Wache hält, verliert sie das Merkmal **Fliegen** und kann es auch nicht wieder erhalten, so lange das Plättchen *Wache* auf ihr liegt.

Du darfst eine Wache auch dann ignorieren, wenn deine Kreatur sich selbst oder ein an sie angefügtes Objekt angreift.



BROGAN GEGEN DIE HYDRA

Indem er seinem Heldeninstinkt folgt, greift *Brogan Bloodstone* tapfer das stärkste Objekt seines Gegners an, die *Darkfenne-Hydra*! Brogan wurde mit zwei Verzauberungen verstärkt: *Bärenstärke* und *Kobra-reflexe*. Die Hydra wurde auch verzaubert: mit einem *Kreis aus Blitzen*. Dummerweise liegt auf Brogan ein Zustandsplättchen *Schwindlig* von einem früheren Angriff.

Schritt 1: Angriff erklären

Brogan sagt an, dass er die Hydra mit seinem Nahkampfangriff *Vorpalklinge* angreifen möchte. Zunächst muss er herausfinden, ob sein Zustand *Schwindlig* seinen Angriff vielleicht misslingen lässt. Er wirft den Effektwürfel. Er hat Glück! Er erzielt eine 7, also greift er normal an.

Schritt 2: Angriff vermeiden

Auch wenn die Hydra eine Verteidigung hätte, ist Brogans Angriff unvermeidbar, also passiert in diesem Schritt nichts.

Schritt 3: Würfel werfen

Jetzt darf Brogan seine Angriffswürfel werfen. Dank seiner machtvollen Verzauberung *Bärenstärke* erhält Brogan 2 zusätzliche Würfel für den Angriff und wirft insgesamt 6 Würfel:

1 1 1 2 = 5 SCHADEN

Schritt 4: Schaden und Effekte

Die 3 **kritischen** Schaden ignorieren Rüstung und erzeugen 3 Schaden. Die 2 **normalen** Schaden würden normalerweise durch die Rüstung der Hydra reduziert, allerdings besitzt Brogans Angriff das Merkmal **Durchdringen +3**, daher kann er 3 Rüstungspunkte ignorieren, wenn er angreift! Die Hydra erleidet insgesamt 5 Schaden: ein wirklich mächtiger Schlag! Die Hydra erleidet 5 Schadenspunkte.

Schritt 5: Zusatzschläge

Die Hydra ist zweifelsohne froh, dass Brogan nur 1 Schlag für seinen Angriff hat. Es passiert also nichts in diesem Schritt.

Schritt 6: Schadensbarriere

Ärgerlich für unseren Helden: Die Hydra besitzt eine Schadensbarriere! Sie beschießt Brogan automatisch mit einem mächtigen *Blitzangriff*. Brogans *Kobra-reflexe* sind hier nutzlos, da Schadensbarrierenangriffe das Merkmal **Unvermeidbar** besitzen und Verteidigungen ignorieren. Schlimmer noch, denn Brogan ist bei *Blitzangriffen* besonders verwundbar (eine Metallrüstung leitet hervorragend!) und hat daher das Merkmal **Blitz +2**, was die Schadensbarriere der Hydra noch stärker macht. Die Hydra wirft 4 Würfel (2 plus weitere 2 für das Merkmal **Blitz +2**):

1 2 2 1 - 4 = 2 SCHADEN



Der 1 kritische Schaden ignoriert Brogans mächtige Rüstung. Die 5 normalen Schaden werden durch Brogans Rüstung 4 reduziert und fügen 1 weiteren Schaden zu. Brogan erleidet 2 Schadenspunkte. Allerdings ist er ein harter Brocken: 2 Schaden sind ein Klacks angesichts der 11, die es braucht, um diesen mächtigen Helden zu töten.

Der *Kreis aus Blitzen* besitzt auch einen Effektwurf. Wegen Brogans Merkmal **Blitz +2** wird der Wurf um 2 Punkte erhöht. Brogan ist jedoch ein echter Glückspilz! Die Hydra erzielt eine 1, und selbst mit dem Modifikator reicht das nicht aus, Brogan zu *Betäuben* oder *Schwindlig* zu machen.

Schritt 7: Gegenschlag

Aber wie Schlangen so sind, lässt die Hydra Brogan nicht so einfach davonkommen. Sie hat einen Angriff mit dem Merkmal **Gegenschlag**, also darf sie sich an dem tapferen Ritter rächen. Dieses Mal gelten jedoch seine *Kobra-reflexe*. Brogan wirft den Effektwürfel, um zu sehen, ob seine Verteidigung den Angriff vermeidet:

7+ 1x 10 = ERFOLGREICH

Erfolg! Er erzielt eine 10. Obwohl er durch seinen Zustand *Schwindlig* einen Abzug von 2 auf den Wurf erhält, funktioniert die Verteidigung und der Angriff der Hydra wird komplett vermieden (10 - 2 = 8!). Leider kann er die *Kobra-reflexe* nur einmal pro Runde einsetzen, also muss er deren Plättchen auf die „Benutzt“-Seite drehen. Für den Rest dieser Runde muss er sich zum Überleben auf seine Rüstung und seine natürliche Zähigkeit verlassen!

MAGIER

Hier beginnen die Regeln für Fortgeschrittene. Du solltest sie erst lesen, wenn du ein paar Spiele im Lehrlingsmodus hinter dir hast (Seite 2). Wenn du dich bereit fühlst, nimmst du die folgenden Regeln für Magier und Zauberbücher hinzu.

Im vollständigen Spiel werden Magier etwas anders behandelt als im Lehrlingsmodus. Z.B. hat jeder der unten aufgeführten Magier eigene, einzigartige Attribute, die du auf deiner Anzeigetafel im Spiel markierst. Hinweis: Magier beginnen nach wie vor mit 10 Mana in ihrem Vorrat. Außerdem besitzen sie die hier aufgeführten individuellen Eigenschaften. Im Spiel werden ihre Eigenschaftskarten benötigt. Was du über die Eigenschaften und Attribute der Magier wissen musst, steht auf ihrer Eigenschaftskarte und wird gleich detailliert erklärt. Außerdem spielt man im vollständigen Spiel in der gesamten Arena.

Die Magier-Eigenschaftskarte

Zu jedem Magier gibt es eine Eigenschaftskarte, die alles Wissenswerte über deinen Magier auflistet:

- **Klasse:** Tiermeister, Priesterin, Hexenmeister oder Zauberer – jeder Typ Magier hat seine einzigartigen Eigenschaften und Vorteile.
- **Zauberpunkte:** So viele Punkte darfst du ausgeben, um das Zauberbuch deines Magiers zusammenzustellen. Siehe „Ausbildung“ auf Seite 35.
- **Lebenskraft:** Der maximale Schaden, den dein Magier verträgt, bis er zerstört ist. Lege ein Statusmarker auf dieses Feld deiner Magier-Anzeigetafel.
- **Rüstung:** Rüstung reduziert den bei Angriffen erzeugten Schaden. Die meisten Magier beginnen ohne Rüstung.
- **Manasammlung:** Die Menge an Mana, die dein Magier pro Runde erzeugt. Lege einen Statusmarker auf dieses Feld deiner Magier-Anzeigetafel.
- **Unterklasse:** Jede Magiereigenschaft hat eine Unterklasse. Durch zukünftige Erweiterungen des Spiels kommen neue **Unterart**-Eigenschaftskarten hinzu, jede mit neuen Eigenschaften und Attributen.
- **Art und Unterart:** Alle Karten gehören zu einer Art, die festlegt, wie sie sich in der Arena verhalten. Dein Magier ist eine Kreatur, was heißt, dass er sich in der Arena bewegen und Aktionen ausführen kann. **Merke dir, dass dein Magier immer als Kreatur mit Level 6 gilt.**

Außerdem hat er eine „Unterart“, die seine „Rasse“ ist. Ein Zauberer ist beispielsweise ein „Mensch“.

- **Ausbildung:** Hier sind die Magieschulen aufgeführt, in denen dein Magier ausgebildet wurde. Siehe „Ausbildung“ auf Seite 35.
- **Eigenschaften:** Das sind besondere Eigenschaften, die nur der jeweilige Magier hat. Lies dir diese Eigenschaften gut durch und stelle sicher, dass du im Spiel auch Gebrauch davon machst! Einige Eigenschaften benötigen spezielle Plättchen (*Gefährte*, *Blutschnitt* und *Voltaischer Schild*).
- **Angriffe:** Diese Information benötigst du, wenn dein Magier ein Objekt angreift.



TIERMEISTER

Tiermeister sind darauf spezialisiert, sich ihre Verbündeten in der Natur zu suchen und deren Kräfte weit über die normaler Wildtiere hinausgehen zu lassen. Egal ob er einige große Bestien heraufbeschwört oder seine Feinde mit Ungezieferenschwärmen umgibt, seine Gegner werden sich wie Jagdbeute fühlen. Er beginnt mit einer Lebenskraft von 36, einem Manasammlungswert von 9 und einem Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln.



Schnelle Herbeirufung

Die Eigenschaft *Schnelle Herbeirufung* des Tiermeisters erlaubt ihm, ein Tier des Levels 1 als Schnellen Zauber zu beschwören. Das kann er aber nur einmal pro Runde tun. Er könnte also kleine Tiere, wie Bitterwood-Füchse, Thunderift-Falken und Wilde Rotluchse als Schnellen Zauber beschwören. Da es ein Schneller Zauber ist, kann er sich vor dem Zauber bewegen, was es ihm gestattet, Tiere mitten im Laufen herbeizurufen! Außerdem kann so ein Schneller Zauber als Schnellzauberaktion angewendet werden, was dem Tiermeister potenziell gestattet, zwei Kreaturen pro Zug herbeizurufen (eine mit Schnellzauberaktion, eine mit seiner regulären Aktion). Da es sich um einen Schnellen Zauber handelt, ist dieser allerdings anfällig für Dinge, die Zauber beeinflussen, wie die Verzauberung *Verhexen*.



Gefährte des Tiermeisters

Der Tiermeister besitzt die Eigenschaft, ein Tier als persönlichen Gefährten an sich zu binden. Wird eine befreundete Tierkreatur herbeigerufen, kann der Tiermeister sie zum Gefährten machen. Das geschieht, indem er sein besonderes Plättchen *Gefährte* auf dieses Tier legt und Mana in Höhe des Tierlevels +1 bezahlt. Das macht er sofort nachdem das Tier herbeigerufen wurde.

Wird z. B. ein befreundeter Timberwolf herbeigerufen, darf der Tiermeister ihn zu seinem Gefährten machen, wenn er will. Da der Timberwolf eine Kreatur mit Level 2 ist, kostet es 3 Mana, ihn zum Gefährten zu machen (Level 2 + 1 = 3 Mana).



Hinweis: Das Plättchen *Gefährte* kann auf eine beliebige neue befreundete Kreatur gelegt werden, egal, wer sie herbeigerufen hat. Beispielsweise könnte sie durch die *Behausung* des Tiermeisters herbeigerufen worden sein.

Das Plättchen *Gefährte* macht das Tier größer und stärker als normal, und verleiht der Kreatur folgende Zusätze: Sie erhält die Merkmale **Nahkampf +1**, **Rüstung +1** und **Leben +3**.

Weil der Gefährte ein entschlossener Verteidiger seines Herren ist, erhält er ein zusätzliches Merkmal **Nahkampf +1**, wenn er sich in derselben Zone wie sein Tiermeister aufhält.

Der Tiermeister kann immer nur einen Gefährten gleichzeitig haben und besitzt daher nur 1 Plättchen *Gefährte*. Das Plättchen *Gefährte* bleibt bei dem Tier, bis es zerstört wird, dann kehrt das Plättchen zum Tiermeister zurück, der es später zu einem neuen Tier legen könnte.

Hinweis: Das Plättchen *Gefährte* kann nur **nicht legendären** Tierkreaturen zugeordnet werden.

Kampfgeschick

Der Tiermeister hat eine gewisse Erfahrung im Kampf und ist ziemlich stark. Daher besitzt er das Merkmal **Nahkampf +1**. Das heißt, er hat 1 Angriffswürfel mehr, wenn er einen Nahkampfangriff ausführt. Das schließt seinen Grund-Nahkampfangriff mit ein, was bedeutet, dass er bei diesem 4 Würfel wirft.



PRIESTERIN

Die Priesterin ist die Manifestation von Asyras Willen auf Etheria. Sie weiß die stärksten Glaubensanhänger Westlocks an ihrer Seite und befeuert deren Kampfesmut durch Asyras Segen. Egal, ob sie die brutalsten Angriffe des Gegners übersteht oder ob sie ihre Feinde mit göttlicher Rache straft, es wird der Priesterin nichts weiter als den Sieg bringen. Sie beginnt mit einer Lebenskraft von 32, einem Mana-sammlungswert von 10 und einem Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln.



Göttlicher Dank

Weil die Priesterin ihre Streitkräfte heilt und beschützt, wird sie jede Runde von Asyra belohnt. Einmal pro Runde, immer dann wenn die Priesterin eine *Heilige* Formel anwendet und ausführt oder eine *Heilige* Verzauberung aufdeckt, erhält sie 1 Leben.

Diese Eigenschaft dürfte recht selbsterklärend sein, und die Priesterin wird generell eine Menge *Heiliger* Zauber anwenden, die ihr helfen, ihre Streitmacht zu heilen und zu beschützen. *Hinweis:* Sie erhält kein Leben für das Anwenden von *Kreaturenzaubern*, *Beschwörungen*, *Ausrüstungs-* oder *Angriffszaubern*.



Hinweis: Dieser Lebenszu-gewinn ist nicht das gleiche wie das Heilen von Schaden. Leben ist der Maximalwert an Schaden, den man erleiden kann, bevor man zerstört wird. Durch den Zugewinn an

Leben stärkt sich die Priesterin also dauerhaft, was es erschwert, sie zu zerstören. Das ist deutlich besser, als der Versuch, sich nach erlittenem Schaden zu heilen. Heilen entfernt zwar Schaden, es stellt dein Leben aber nicht wieder her oder erhöht es.

Wiederherstellen

Die Priesterin hat die Fähigkeit, ihre Kreaturen wiederherzustellen und zu erneuern; Auslöschung von Feuern, Giftentfernung oder die Wegnahme der Folgen von betäubenden Lichtblitzen. Sie kann Zustandsplättchen von Kreaturen wegnehmen, etwa *In Brand*, *Schwindlig*, *Betäubt*, *Fäulnis*, *Schwach*, *Verkrüppelt* und *Schlaf*.

Diese Eigenschaft gibt der Priesterin damit zwei wiederholbare Zauber, die sie anwenden kann:

1) Der erste ist ein Schneller Zauber (er braucht eine Schnelle Aktion, um angewendet zu werden), welcher eine Kreatur innerhalb 1 Zone von der Priesterin zum Ziel hat, und der 1 Zustandsplättchen von dieser Kreatur wegnimmt, wenn sie dessen Beseitigungskosten bezahlt.

2) Der zweite ist ein Vollständiger Zauber (er braucht eine Vollständige Aktion, um angewendet zu werden), welcher eine Kreatur innerhalb 1 Zone



von der Priesterin zum Ziel hat, und der beliebig viele Zustandsplättchen von dieser Kreatur wegnimmt, wenn sie deren gesamte Beseitigungskosten bezahlt.



Sie kann diese Zauber so anwenden, als ob es sich um Zauberkarten handelte, die sie in der Planungsphase jede Runde vorbereitet hätte. Anders als Zauberkarten werden sie jedoch nicht „abgeworfen“, nachdem sie angewendet wurden. Sie kann sie wieder und wieder anwenden, so oft sie dazu in der Lage ist.

Die Beseitigungskosten jedes Zustands stehen auf dessen Plättchen als schwarze Zahl in einem grauen Punkt. Z. B. sind die Beseitigungskosten für Betäubt = 4.

HEXENMEISTER

Aus Schmerz und Entschlossenheit geboren, hat sich der Hexenmeister mit Dämonen umgeben. Als Meister des Feuers wird er alle in Flammen aufgehen lassen, die ihm im Weg stehen. Widerwärtige Blutrurale wird er seinen Gegnern angedeihen lassen, sie mit Flüchen lähmen und Opfer tödlicher, dämonischer Pakte werden lassen. Mag sein, dass heute sein letzter Tag angebrochen ist, doch der Hexenmeister kann sich sicher sein, dass er den letzten Atemzug seines Feindes sehen wird, kurz bevor er selbst sein Leben aushaucht. Er beginnt mit mit einer Lebenskraft von 38, einem Manasammlungswert von 9 und einem Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln.



Fluchbindung

Fluchbindung erlaubt es dem Hexenmeister, Fluchverzauberungen erneut zu benutzen, nachdem deren Zielkreatur vernichtet wurde. Einmal pro Runde, wenn eine Kreatur zerstört wird, die du mit einem Fluch belegt hast, kannst du diesen Fluch in dein Zauberbuch zurücklegen, statt ihn auf den Ablagestapel zu legen.

Du kannst höchstens einen Fluch pro Runde in dein Zauberbuch zurücklegen. Sollte die sterbende

Kreatur 3 deiner Flüche auf sich gehabt haben, kannst du also nur einen davon wieder in dein Zauberbuch legen. Auch, wenn mehrere Kreaturen in der gleichen Runde sterben, von denen jede einen oder mehrere deiner Flüche auf sich gehabt hat, kannst du insgesamt nur einen dieser Flüche retten.

Blutschnitter

Der Hexenmeister ist in der Lage, ein wenig von seinem Leben zu opfern, um einen Blutpakt mit einem seiner herbeigerufenen Dämonen einzugehen.

Wenn eine befreundete Dämonenkreatur herbeigerufen wird, kann der Hexenmeister diese zu seinem Blutschnitter machen.

Das geschieht, indem er sein besonderes Plättchen *Blutschnitter* auf den Dämon legt und Leben in Höhe des Dämonenlevels +1 bezahlt. Das macht er sofort nachdem der Dämon herbeigerufen wurde. Der Hexenmeister setzt seinen Lebensanzeiger auf seiner Magier-Anzeigetafel entsprechend niedriger, um die Menge Leben anzuzeigen, die er verloren hat.



Wird beispielsweise ein befreundeter Schlächter vom dunklen Bund herbeigerufen, kann der Hexenmeister ihn auswählen, sein Blutschnitter zu werden. Da der Schlächter des dunklen Bunds eine Kreatur mit Level 3 ist, kostet es den Hexenmeister 4 Leben, ihn zum Blutschnitter zu machen (Level 3 + 1 = 4 Leben).

Hinweis: Dieser Verlust an Leben ist nicht das gleiche wie das Erleiden von Schaden. Leben ist der Maximalwert an Schaden, den man erleiden kann, bevor man zerstört wird. Durch den Lebensverlust schwächt sich der Hexenmeister also dauerhaft, was es vereinfacht, ihn zu zerstören. Heilen entfernt zwar Schaden, es stellt dein Leben aber nicht wieder her oder erhöht es.

Hinweis: Das Plättchen *Blutschnitter* kann auf einen beliebigen neuen befreundeten Dämon gelegt werden, egal, wer ihn herbeigerufen hat. Beispielsweise könnte er durch das *Pentagramm* des Hexenmeisters herbeigerufen worden sein.

Das Plättchen *Blutschnitter* verwandelt den Dämonen in ein grausames Raubtier. Er verspürt ein wildes Verlangen nach Blut und wird eigenständig nach irgendeiner blutenden Kreatur suchen und diese in wilder Wut angreifen. Der Blutschnitter erhält das Merkmal **Blutdurstig +2**. Das bedeutet, dass er immer dann, wenn er eine lebende Kreatur angreift, die bereits Schaden erlitten hat, 2 zusätzliche Angriffswürfel erhält. Darüber hinaus muss er wegen seines Blutdurstes eine solche (verletzte) Kreatur in seiner Zone angreifen, sollte es dort eine geben. Das eröffnet Gegnern natürlich die Möglichkeit, den Blutschnitter zu einem anderen Ziel zu „locken“, einem, das weniger wichtig ist, oder das eine Verteidigung besitzt.

Zusätzlich erlaubt dieser besondere Blutpakt dem Hexenmeister, von diesem Blutvergießen zu profitieren, indem er dem Opfer des Blutschnitters ein wenig Lebenskraft abzapft. Einmal pro Runde, wenn der Blutschnitter das erste Mal eine lebende Kreatur angreift und ihr erfolgreich Schaden zufügt, kann der Hexenmeister bis zu 2 eigene Schaden heilen. Sollte er keinen Schaden haben, kann er keinen Vorteil aus dem Angriff ziehen.

Der Hexenmeister kann immer nur einen Blutschnitter gleichzeitig haben und besitzt daher nur 1 Plättchen *Blutschnitter*. Das Plättchen *Blutschnitter* bleibt bei dem Dämon, bis dieser zerstört wird, dann kehrt das Plättchen zum Hexenmeister zurück, der es später zu einem neuen Dämon legen könnte. Beachte, dass jeder neue Blutschnitter das Leben des Hexenmeisters weiter verringert – und obwohl der Hexenmeister viele Möglichkeiten zur Heilung hat, ist es doch sehr schwer für ihn, zusätzliches Leben zu bekommen.



Hinweis: Das Plättchen *Blutschnitt* kann nur **nicht legendären** Dämonenkreaturen zugeordnet werden.

Kampfgeschick

Der Hexenmeister ist ein versierter Frontkämpfer. Daher besitzt er das Merkmal **Nahkampf +1**. Das heißt, er hat 1 Angriffswürfel mehr, wenn er einen Nahkampfangriff ausführt. Das schließt seinen Grund-Nahkampfangriff mit ein, was bedeutet, dass er bei diesem 4 Würfel wirft.



ZAUBERER



Zauberer glauben, dass wahre magische Stärke aus der geheimnisvollen Voltari-Ebene kommt. Mit ihrem profunden arkanen Wissen können Zauberer jedes der Grundelemente auf vielfältige Weise einsetzen, um ihre Gegner zu bezwingen. Sie beherrschen das Mana und können ihren eigenen Vorrat vergrößern, während sie den ihres Gegners verringern. Als Ablenkung bedienen sie sich einer Vielzahl fantastischer und bizarrer Kreaturen, und sie verschreiben sich einer Elementarschule. Sie wissen, dass Schlachten nicht mit brutaler Gewalt, sondern durch Taktik gewonnen werden. Der Zauberer beginnt mit einer Lebenskraft von 32, einem Manasammlungswert von 10 und einem Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln.

Voltarischer Schild

Der Zauberer hat einen eingebauten „Manaschild“, ein unsichtbares Kraftfeld, das ihn umgibt und vor Schaden durch gegnerische Angriffe schützt. Dieser Schild ist entweder an- oder ausgeschaltet, was mit dem Plättchen *Voltarischer Schild* angezeigt wird (auf einer Seite steht AN, auf der anderen AUS).

Du kannst den Voltarischen Schild aktivieren (anschalten), indem du zu Beginn einer Spielrunde in der Erhaltungsphase 2 Mana bezahlst. Ist er aktiviert, drehe das Plättchen einfach auf die AN-Seite. Jetzt besitzt der Zauberer ein wenig Schutz für die kommende Runde.

Der Schild verhindert in der laufenden Runde 3 Schaden des ersten Angriffs auf den Zauberer. Ist dieser Angriff vorüber, ist der Schild „verbraucht“ und wird auf die AUS-Seite gedreht. Der Angriff muss dem Zauberer mindestens 1 Punkt Schaden zufügen (nachdem er etwaige Rüstung berücksichtigt hat), damit der Schild in Funktion tritt und benutzt werden kann. Wenn der Angriff dem Zauberer keinen Schaden zufügt (weil dieser komplett von seiner Rüstung abgefangen wurde oder eine Verteidigung den Angriff vermieden hat), wird der Schild nicht benutzt. Sollte der Angriff ihm bloß 1 oder 2 Schaden zufügen, vermeidet der Schild diesen vollständig, ist danach aber trotzdem verbraucht (ungenutzte Schadensverringerung kann nicht für spätere Angriffe aufgespart werden).

Beachte, dass der Voltarische Schild nur gegen Angriffe hilft, nicht gegen direkten Schaden. Der Magier kann immer noch Schaden durch Effekte erleiden, die direkten Schaden zufügen, wie durch den Fluch *Ghulfäulnis*, durch *Feuerschaden* wegen eines Zustands *In Brand* oder durch Zauber wie *Lebensschwund*.

Die Kraft des Schilds hält nicht allzulange – egal, ob er benutzt wird oder nicht, er wird am Ende der Runde immer ausgeschaltet. Der Zauberer wird also wieder 2 Mana ausgeben müssen, um ihn für die nächste Runde erneut zu aktivieren.



Arkaner Stoß

Der Zauberer ist der einzige Magier, der einen „eingebauten“ magischen Angriffszauber besitzt, *Arkaner Stoß*. Es handelt sich um einen sehr simplen und nützlichen Angriffszauber, der einen kleinen Blitz unheimlicher Energie aussendet. Der Zauberer benutzt diesen so, als ob es sich um eine Angriffszauberkarte mit dem Namen *Arkaner Stoß* handelt, die er sich in der Planungsphase ausgesucht hatte. *Arkaner Stoß* kann nur einmal pro Runde angewendet werden. Anders als Zauberkarten wird der Zauber jedoch nicht „abgeworfen“, nachdem er angewendet wurde. Der Zauberer kann ihn jede Runde benutzen! Jedes Anwenden von *Arkaner Stoß* kostet 1 Mana. Der Zauberer zieht diese Kosten wie beim Anwenden eines normalen Zaubers von seinem Manavorrat ab.

Es ist ein Fernangriff mit einer Reichweite von 0 bis 1 Zone. Also kann der Zauberer eine beliebige Kreatur oder Beschwörung in seiner Zone oder in einer benachbarten Zone angreifen.

Der Angriff fügt 3 Würfel Schaden zu. Er hat außerdem das Merkmal **Ätherisch**, was ihn wirksam gegen körperlose Wesen macht, wie das *Wirbelnde Geistwesen* oder eine *Nebelbank*.



Da es ein Schneller Zauber ist, benutzt der Zauberer eine Schnelle Aktion, um ihn anzuwenden, was bedeutet, dass er ihn mit seiner normalen Aktion oder mit seiner Schnellzauberaktion einsetzen kann. Der Umstand, dass der *Arkaner Stoß* ein Zauber ist, macht es natürlich möglich, ihn zu kontern oder mit Zaubern wie *Verhexen* zu beeinflussen.

Hinweis: Alle diese Eigenschaften werden online unter www.mage-wars.de genauer erklärt

ZAUBERBÜCHER



Um Mage Wars in seiner Gesamtheit zu erleben, musst du dein eigenes Zauberbuch erschaffen. Dein eigenes Zauberbuch enthält nur Zauber deiner Wahl; nur so kannst du mit vielen unterschiedlichen Strategien in Mage Wars experimentieren.

Jeder Spieler hat seine eigene „Bibliothek“ an Zaubern: Sie besteht aus allen Zauberkarten, die du in deiner Sammlung hast. Wenn du dein eigenes Zauberbuch zusammenstellst, kannst du beliebige Karten aus deiner Bibliothek benutzen. Du könntest gleichzeitig mehrere unterschiedliche Zauberbücher mit deiner Bibliothek erstellen, vielleicht sogar mehrere für jeden Magier.

Auf deiner Magier-Eigenschaftskarte steht, welche Einschränkungen du beim Zusammenstellen des Zauberbuchs beachten musst. Diese Informationen stehen oben auf der Karte und zeigen:

- Maximale Zauberpunkte
- Ausbildung

Maximale Zauberpunkte

Wenn du dein Zauberbuch erstellst, wirst du die **Zauberpunkte** deines Magiers ausgeben, um deine gewünschten Zauberkarten zu kaufen. Du darfst nicht mehr Zauberpunkte ausgeben, als dein Maximum auf deiner Magier-Eigenschaftskarte angibt.

Jeder Zauber in Mage Wars besitzt einen **Zauberlevel**. Dieser Wert entspricht grob der Mächtigkeit des Zaubers und der Schwierigkeit, ihn anzuwenden. Jeder Zauber gehört außerdem zu einer der *Schulen der Magie*.

Die Anzahl an Zauberpunkten, die du ausgeben musst, um einen Zauber deinem Buch hinzuzufügen, hängt vom Zauberlevel und von den Schulen ab, in denen dein Magier ausgebildet wurde.

Ausbildung

Dein Magier ist in einer oder mehreren Schulen der Magie ausgebildet. Dies sind die Zauber, die deinem Magier am leichtesten fallen. Wenn du einen Zauber einer Schule, in der dein Magier ausgebildet wurde, in dein Zauberbuch stecken möchtest, **musst du Zauberpunkte in Höhe des Levels dieses Zaubers bezahlen**.

Nimmst du einen Zauber einer Schule, in der dein Magier **nicht** ausgebildet ist, musst du Zauberpunkte in **doppelter** Höhe des Levels dieses Zaubers bezahlen.

Einige Zauber gehören zu mehr als einer magischen Schule. Zauber, die zu mehreren Schulen gehören (ein „**ODER**“ verbindet diese Schulen auf der Karte), gestatten dir die Wahl, welche Schule du für einen solchen Zauber wählst. Ihr Zauberlevel ist der Level, der für alle diese Schulen angegeben ist. *Zum Beispiel ist der Elementarzauberstab ein Zauber mit Level 2, und entweder Feuer, Erde, Wasser oder Luft. Der Hexenmeister, der in Feuermagie ausgebildet ist, kann ihn also als Feuerzauber behandeln und seinem Zauberbuch für 2 Zauberpunkte hinzufügen.*

Einige Zauber gehören zu mehreren Schulen und haben ein „&“-Symbol, das diese Schulen verbindet. Bei solchen Zaubern musst du die Kosten **aller** Schulen bezahlen. Der Level dieser Zauber entspricht der Summe aller Level für jede angegebene Schule. *Zum Beispiel ist Adramelech sowohl ein Feuerzauber, Level 2, als auch ein Dunkler Zauber, Level 4. Also zählt Adramelech als Zauber Level 6 (2 **Feuer** + 4 **Dunkel**). Der Zauberer, der in Feuermagie ausgebildet ist, allerdings nicht in Dunkler Magie, müsste also 10 Zauberpunkte bezahlen, um diesen Dämon in sein Zauberbuch zu stecken [(4 x 2) **Dunkel** + 2 **Feuer**]. Der Hexenmeister, der sowohl in Dunkler Magie als auch in Feuermagie ausgebildet ist, bezahlt dafür nur 6 Punkte.*

Einige Magier sind Feinde bestimmter Schulen. Diese Schulen sind auf ihrer Eigenschaftskarte unter dem Abschnitt *Ausbildung* aufgeführt. Z. B. muss der Hexenmeister die dreifache Anzahl Zauberpunkte bezahlen, um einen heiligen Zauber in sein Zauberbuch stecken zu können.

Beispiel: Der Tiermeister ist in *Naturmagie* ausgebildet. Er kann einen *Naturzauber*, Level 3, für 3 Zauberpunkte kaufen. In *Kriegsmagie* ist er nicht ausgebildet, also müsste er 6 Zauberpunkte bezahlen, um einen *Kriegszauber*, Level 3, zu kaufen. Wegen der zerstörerischen Wirkung des Feuers ist der Tiermeister ein Feind der *Feuerschule*. Er muss für *Feuerzauber* die dreifachen Kosten bezahlen (das steht im Ausbildungsabschnitt seiner Karte). Er müsste also 9 Zauberpunkte zahlen, um einen *Feuerzauber*, Level 3, zu kaufen.



STELLE DEIN ERSTES ZAUBERBUCH ZUSAMMEN

Hier folgen ein paar nützliche Zauber, die du in dein erstes Zauberbuch legen solltest:

- **Ausrüstung:** *Magierzauberstab, Elementarzauberstab, Mondschrimer-Amulett*, eine Waffe, etwas Rüstung, und vielleicht noch einen Zauber, der Verteidigung liefert.
- **Formeln:** *Beseitigung, Schwache Heilung, Auflösung*, und ein paar nützliche Zauber wie *Machtstoß, Teleportation, Ansturm* oder *Niederschlagen*.
- **Beschwörungen:** eine *Zauberquelle, Manakristalle* oder *Manablumen*, und vielleicht ein paar *Wälle*.
- **Kreaturen:** Jeder kann ein bisschen Unterstützung durch Kreaturen gebrauchen! Probiere ein paar Kreaturen mit niedrigem Level plus mindestens eine größere aus.
- **Angriffe:** Lege ein paar Angriffszauber dazu. Ein Zonenangriffszauber kann im rechten Augenblick sehr mächtig sein!
- **Verzauberungen:** Einige verbessernde Zauber (etwa *Nashornhaut* oder *Bärenstärke*) und einige, die gegnerische Kreaturen behindern oder kontrollieren.

Wie viele Exemplare eines Zaubers darf ich im Zauberbuch haben?

Da jeder Zauber nur einmal während des Spiels genutzt werden kann, möchtest du sicher gleich mehrere Exemplare von wichtigen Zaubern haben. Du kannst bis zu **6** Exemplare jedes Zaubers mit **Level 1** besitzen und bis zu **4** Exemplare von Zaubern höherer Level.

Merkmale, die das Zauberbuch beeinflussen

Einige Zaubermerkmale beeinflussen die Art und Weise, wie du solche Zauber in dein Buch legen kannst. Solche Merkmale sind in grau gedruckt, damit du sie beim Zusammenstellen des Zauberbuchs nicht übersiehst. Diese Merkmale haben keinen Einfluss im Spiel und können daher während des Spiels ignoriert werden.

Nur für Magierklasse: Einige Zauber sind auf eine bestimmte Magierklasse beschränkt. Du darfst sie nur in dein Zauberbuch legen, wenn du diesen Typ Magier besitzt. Zum Beispiel besagt die Behausung **nur für Tiermeister**, daher dürfte eine Priesterin niemals eine Behausung in ihrem Zauberbuch haben.

Nur für Schule der Magie: Einige Zauber können nur von einem Magier angewendet werden, der die Ausbildung einer bestimmten Schule genossen hat. Du darfst sie nur in dein Zauberbuch legen, wenn dein Magier die richtige Ausbildung besitzt. Z. B. besagt der *Tempel der Asyra* **nur für heiligen Magier**, daher können nur Magier, die in *Heiliger* Magie ausgebildet sind, diesen Zauber benutzen, etwa die Priesterin.

Epische Zauber: Zauber mit dem Merkmal **Episch** sind extrem schwer zu beherrschen, selbst wenn sie einen niedrigen Zauberlevel haben sollten. Von jedem epischen Zauber darfst du höchstens 1 Ausgabe in deinem Zauberbuch haben.

Novizenzauber: Das sind relativ einfache Zauber mit niedrigen Manakosten und begrenzter Wirkung, die für einen Magier aber doch nützlich sein können. Jeder Magier darf jegliche Novizenzauber für je **1 Zauberpunkt** kaufen, unabhängig von der Schule.



DIE SCHULEN DER MAGIE

Es gibt sechs Primär- oder „hohe“ Schulen der Magie und vier Elementar- oder „mindere“ Schulen:

DIE PRIMÄRSCHULEN

Dunkle Schule

Flüche lassen mit einem Wort Feinde zu Staub zerfallen. Ihr Lebenssaft verrinnt, und Dunkle Magie lässt dich von diesem Strom trinken. Die Last aus Pestilenz, Qual und Tod wird alle Gegner beugen. Dämonen aus der Tiefe Ethernias folgen dem Ruf der Blutriten. Gefräßige Vampire und wiedererweckte Tote erheben sich aus ihren Gräbern. Das Leben hat hier keine Macht. Für den Preis einer lumpigen Seele verleihen unauf lösliche, in Blut geschriebene Pakte ultimative Macht.



Geistesschule

Wirkliche Macht kommt aus dem Selbst. Voltari können Gegenstände bewegen, doch der Geist versetzt Berge. Erschaffe perfekte Illusionen, um Feinde zu verwirren. Schmiede Waffen aus puren Gedanken. Verwandle Feinde in Verbündete – durch reine Willenskraft. Wenn Macht aus dem Selbst kommt, kann man dich nie entwaffnen.



Heilige Schule

Das Dunkel muss vor dem Licht Asyras weichen. Die Jünger heiliger Magie bringen ihr reinigendes Licht. Es festigt die Stärke der Rechtschaffenen, stählt ihre Entschlossenheit und pflegt ihre Wunden. Doch wendet es sich gegen die Unreinen, ist es ein reines weißes Licht, das deren Frevel hinwegbrennt. Heldenmutige Soldaten und tugendhafte Engel erhören deine Gebete. Wer sich dieser heiligen Zusammenkunft gegenüber sieht, kann keine Zweifel mehr an Asyras Gnade hegen!



Arkane Schule

Voltari ist Magie. Eine einfache Wahrheit, für deren Meisterung man ein ganzes Leben braucht. Beobachte den Fluss der Magie und erkenne das Arkane. Dann beuge die Ströme des Mana. Subtile Magie durchwirkt alles. Dies ist das Fundament, auf dem alle anderen Schulen gebaut sind. Mit dieser Einsicht kannst du ihr Mana abzapfen und ihre Zauber ignorieren. Das Arkane erlaubt dir, seltsame, unirdische Bestien herbeizurufen, die ihrerseits aus arkaner Manipulation entstammen. Das Arkane ist das Fundament, und wenn es in Bewegung gesetzt wird, erzittert alles andere.



Naturschule

Die Macht der Natur ist allerorten unübertroffen. Verbinde dich mit ihrem Zorn und lasse sie Vergeltung üben. Die Raubtiere des Landes folgen dem Ruf. Jagende Wolfsrudel und riesige Bären des Nordens. Raubkatzen und bössartige Primaten aus dem Süden. Mit dem Segen der Natur werden Verbündete stärker, schneller und wilder. Natur ist wahre Macht, roh und ungezügelt.



Kriegsschule

Streit, Konflikt, Kampf: Dies sind die Kräfte, die Kriegsmagie befeuern. Kämpfe machen dich unempfindlich gegen ihre Mühsal, stärker als Legionen und bereit für die Zerstörung. Soldaten in Formation erhören den Ruf zu den Waffen. Gaben uralter Rüstungen und tödlicher Waffen zieren die, welche in der Kriegskunst ausgebildet sind. So gerüstet begeben dich in den Schmelztiegel des Krieges und obsiege.



DIE ELEMENTARSCHULEN

Erdschule

Sei bewaffnet mit der standhaften Ausdauer des Steins. Fels und Metall gehorchen deinem Befehl. Schmiede Macht aus der Kraft der Erde. Wer kann einen Berg verschieben?



Luftschule

Greife nach dem Himmel und hole dir von dort Blitz und Donner. Erwecke die Kräfte des Sturms, um deine Feinde zu versprengen. Luft ist unsichtbar, machtvoll und wankelmütig. Sie schlägt mit der Macht des Tornados zu, um schon im nächsten Moment zu einem lauen Lüftchen zu werden. Wer kann den Orkan aufhalten?



Wasserschule

Versuche dich an der unendlichen Formbarkeit des Wassers. Wasser ist eine brechende Welle, ein gefrorener See und ein dampfender Geysir. Seine Beharrlichkeit ist unvermeidlich, sein Weg ist unergründlich. Wer kann die Flut eindämmen?



Feuerschule

Ein Funke, eine Flamme, eine Feuerwalze. Feuer ist eine unstillbare, alles verzehrende Kraft. Es ist ein Hunger, der auf eine schwächliche Welt losgelassen wird. Flammen vernichten alles auf ihrem Weg, und schließlich sogar den Weg selbst. Wer kann dem Inferno widerstehen?



START-ZAUBERBÜCHER

Nachdem ihr ein paar Spiele im Lehrlingsmodus gespielt habt und euch bereit fühlt, empfehlen wir euch, die folgenden Zauberbücher zu benutzen. Sie sind nicht für Neulinge geeignet. Diese Zauberbücher sind unter Beachtung der Regeln zum Zusammenstellen von Zauberbüchern erstellt worden, also sind sie für jede Art von Spiel „legal“ – Ihr könnt sie natürlich verändern oder „optimieren“, oder auch eure eigenen von Grund auf zusammenstellen, ganz wie ihr wollt!

Hinweis: Ihr könnt alle vier dieser Zauberbücher gleichzeitig mit den Karten aus dem Basisspiel zusammenstellen.

Die mit * gekennzeichneten Kartentypen werden vom jeweiligen Magier im Lehrlingsmodus verwendet.

	TIERMEISTER	HEXENMEISTER	ZAUBERER	PRIESTERIN
AUSRÜSTUNG	1 *Bärenfellrüstung 1 Bestienring 1 *Bestienstab 1 *Elementarumhang 1 Gürtel des Nachwachsens 1 Magierzauberstab	1 *Dämonenhaurüstung 1 Elementarzauberstab 1 Helm der Furcht 1 *Lederhandschuhe 1 Molochs Folterqualen 1 *Peitsche des Höllenfeuers 1 Ring der Flüche 1 Ring des Feuerformens	1 Arkaner Ring 1 *Drachenschuppenpanzer 1 *Elementarzauberstab 1 *Lederstiefel 1 Magierzauberstab 1 Mondschimmet-Amulett 1 *Stab des Urzaubers 1 *Unterdrückungsmantel	1 *Abwehrarmschienen 1 Ivarium-Langbogen 1 Krone des Schutzes 1 Morgendämmerungsring 1 Magierzauberstab 1 Mondschimmet-Amulett 1 Ring der Asyra 1 *Stab der Asyra 1 *Windwurmhaut
BESCHWÖRUNGEN	1 Behausung 2 Dornenwall 3 Manablume 1 Mohktari, Lebensbaum 1 Rajans Raserei 3 *Schlingpflanze 1 Zahn & Krallen	2 Feuerwall 2 Manakristall 1 Pentagramm 1 Schmiede der Schlacht	2 Giftgaswolke 2 Manakristall 1 Manasiphon	1 Hand von Bim-Shalla 2 Manablume 1 Tempel der Asyra
KREATUREN	1 Berggorilla 3 *Bitterwood-Fuchs 1 *Cervere, Schatten des Waldes 1 Redclaw, Leittier 1 *Smaragd-Teju 1 Sosruko, Frettchen-Begleiter 1 *Stahlklauengrizzly 2 *Thunderiff-Falke 3 *Timberwolf 2 *Wilder Rotluchs	1 Adramelech, Herr des Feuers 2 *Darkfenne-Fledermaus 2 *Feuerbrandkobold 2 *Flammender Hellion 1 *Goran, gezähmter Werwolf 1 Malacoda 1 Necropische Vampirin 2 *Schlächter des dunklen Bunds 2 *Skelettwache	2 *Blauer Gremlin 1 *Darkfenne-Hydra 1 *Gorgonenschützin 1 Huginn, Raben-Vertrauter 2 *Manaegel 1 Mondschimmet-Fee 1 *Steinblick-Basilisk	1 *Brogan Bloodstone 1 *Grauer Engel 1 *Highland-Einhorn 3 *Kleriker der Asyra 2 *Königliche Bogenschützin 2 *Ritter von Westlock 1 Valshalla, Engel der Blitze
VERZAUBERUNGEN	1 Adlerschwingen 2 *Bärenstärke 1 *Blocken 1 Flink wie ein Mungo 1 Gepardenschnelligkeit 1 *Kobrareflexe 1 *Nachwachsen 2 *Nashornhaut 1 Stierausdauer 1 *Todgeweiht 1 *Vergeltungsschlag 1 Zunichte machen	1 *Agonie 1 *Bärenstärke 1 Blutvergiftung 2 *Entkräftung 1 Flügellahm 2 *Ghulfäulnis 1 Höllenfeuerfalle 1 Ketten der Qual 1 Machtkugel 1 *Magierfluch 1 *Todesbund 1 *Todgeweiht 1 *Vampirismus	1 *Angriffsumkehr 1 *Blocken 2 *Essenzschwund 1 Harmonisieren 1 Kreis aus Blitzen 1 *Machtgriff 1 *Machtschwert 1 Magieumkehr 2 Täuschung 1 Teleportationsfalle 1 *Verhexen 2 *Zunichte machen	2 *Beruhigen 2 *Blocken 1 Falkenauge 1 Göttliche Einmischung 2 *Göttlicher Schutz 1 *Heiliger Boden 1 *Nachwachsen 1 *Nashornhaut 1 *Stierausdauer 1 Vergeltungsschlag 1 *Zunichte machen
FORMELN	1 *Ansturm 1 *Auflösung 2 *Beseitigung 1 Durchbohren 1 *Erwecke die Bestie 1 *Gruppenheilung 1 Heilen 1 Kampfwildheit 1 Machtstoß 1 Niederschlagen 1 Perfekter Treffer 2 *Ruf der Wildnis 2 *Schwache Heilung 1 Verzauberung versetzen	1 *Beseitigung 1 *Lebensschwund 1 *Machtstoß 2 *Sprengen 1 Suchende Zerteilung 1 Teleportation 2 *Vampirschlag 1 Vermeiden	2 *Auflösung 1 *Beseitigung 1 Kraftentzug 1 Magielöschung 1 *Schlaf 2 *Schwache Heilung 2 Suchende Zerteilung 2 *Teleportation 1 Verbannen 1 *Verzauberung entwenden	1 Auferstehung 2 *Auflösung 1 *Beseitigung 1 *Gruppenheilung 1 Handauflegung 2 *Heilen 1 *Machtstoß 1 Magielöschung 1 Perfekter Treffer 1 Reinigung 1 *Schlaf 1 *Schwache Heilung
ANGRIFFE	2 *Geysir 1 *Luftwirbel	2 *Feuerball 1 Feuerring 1 *Feuersturm 2 *Flammenschlag	1 *Elektrifizieren 3 *Blitzschlag 1 Donnerschlag 1 *Kettenblitz 2 Luftwirbel	1 *Blendender Blitz 2 *Säule aus Licht



MEHRSPIELER

Mage Wars wurde zwar als Zweipersonenspiel entworfen, ihr könnt aber auch mit mehr Spielern spielen. Mit vier Spielern kommen eine Menge zusätzlicher Spaß und gänzlich neue Taktiken ins Spiel. Ihr könnt in Teams spielen, oder jeder gegen jeden, wie ihr wollt! Partien mit mehr als zwei Spielern erfordern allerdings ein paar Änderungen:

Initiative weitergeben: In der Initiativephase gibst du das Plättchen *Initiative* an den Spieler zu deiner Linken. Wenn ihr im Team spielt, setzt euch so an den Tisch, dass die Initiative immer zwischen den beiden Teams wechselt (ein Team darf nicht mehrmals hintereinander die Initiative erhalten).

Zugreihenfolge: In der Aktionsstufe sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend bei demjenigen mit der Initiative. Wenn du an der Reihe mit einer Aktionsphase bist, kannst du passen, solange irgendeiner der anderen Spieler mehr aktive Kreaturen in der Arena hat als du.

Teamspiele: Stellt sicher, dass die Teammitglieder abwechselnd sitzen, also Team A, Team B, Team A, Team B etc. Auf diese Weise hat jedes Team die Gelegenheit, schneller zu reagieren, statt dass ein gesamtes Team seine Aktionsphasen hintereinander spielt. Um ein Teamspiel zu gewinnen, muss dein Team alle Magier des gegnerischen Teams eliminieren.

Wenn man ein Teamspiel spielt, werden alle Spieler auf einer Seite behandelt wie ein einzelner Spieler, der mehrere Magier kontrolliert. Stellt sicher, euer Wissen mit allen Spielern im

selben Team zu teilen, denn alle müssen die Regeln befolgen, als ob das Team ein Einzelspieler wäre. Beispielsweise darf ein Team nur eine Ausgabe eines einzigartigen Zaubers im Spiel haben, und dieses Team darf auch nur eine Ausgabe einer Verzauberung auf demselben Ziel haben (offen oder verdeckt).

Die Arena aus diesem Basisspiel ist groß genug für ein Teamspiel zu viert. Jedes Team sollte mit beiden Magiern in derselben Zone starten, in gegenüberliegenden Ecken der Zone.

Es ist ideal, wenn man für jeden Spieler eine eigene Aktionssteinfarbe hat. Ihr könnt eigene Marker für die Zusatzfarben nehmen. Es wird aber auch bald ein Set mit Aktionsmarkern in anderen Farben geben.

Jeder gegen jeden: Wenn ihr jeder gegen jeden spielt, gewinnt der Magier, der am Schluss übrig bleibt. Es bleibt euch überlassen, ob ihr im Spiel verhandeln und Vereinbarungen treffen wollt, ihr müsst euch aber nicht an diese Absprachen halten! Fallt euch in den Rücken, spielt ein Doppelspiel, manipuliert eure Gegner – Hauptsache, ihr gewinnt die Oberhand in der Arena!

Hinweis: Die Arena in diesem Basisspiel ist eigentlich zu klein für Spiele, in der jeder gegen jeden spielt. Nehmt besser eine doppelt so große Arena (4 mal 6 Zonen). Ihr könnt die Arenen zweier Spiele aneinander legen, oder eure Arena mit selbst gemachten Vierecken erweitern.

KODEX

Abgebrochen, aufgehoben

Wenn ein Zauber, Angriff oder Effekt abgebrochen bzw. aufgehoben wird, stoppt er und hat keine weitere Auswirkung.

Ablagestapel

Jeder Spieler hat seinen eigenen Ablagestapel, auf dem er zerstörte Objekte oder Zauber ablegt, nachdem er diese angewendet hat. Siehe „Zauber ablegen“ auf Seite 13.

Aktivieren

Wenn du mit einer Kreatur eine Aktionsphase ausführst, aktivierst du sie. Drehe ihren Aktionsstein um und entferne ihr Plättchen *Wache*, falls sie eins besitzt.

Angeschlagen

Wenn eine Kreatur durch einen **Stoß** in einen Wall gedrückt wird, der das Merkmal **Durchgang blockiert** hat, erhält sie das Merkmal **Angeschlagen**. Sie erleidet einen unvermeidbaren Angriff mit 3 Angriffswürfeln Schaden. Die Wände, die die Arena umgeben, besitzen alle das Merkmal **Durchgang blockiert**.

Angriff (Zauber)

Angriffszauber erlauben es dem Anwender, ein Ziel in der Arena anzugreifen. Angriffszauber besitzen eine „Angriffsleiste“, in der sich alle Informationen zum Ausführen des Angriffs befinden, darunter die Anzahl der Angriffswürfel, Auflistung zusätzlicher Effekte, Merkmale usw. Angriffszauber sind immer Fernangriffe. Siehe „Angriffe“ auf Seite 22.

Angriff bei Durchgang

Alle Kreaturen, die sich durch einen solchen Wall bewegen, werden automatisch von diesem Wall angegriffen. Der Angriff findet statt, bevor die Kreatur sich bewegt. Siehe „Wälle“ auf Seite 17.



Ansturm +X

Die Kreatur erhält +X Angriffswürfel für ihren unmittelbar nächsten Nahkampfangriff, wenn sie diesen Angriff sofort nach einer Bewegungsaktion ausführt, in der sie sich um mindestens 1 Zone bewegt hat.

Anwender

Die Karte, von der aus eine Zauberkarte ausgespielt wird, ist der *Anwender* des Zaubers. Meistens handelt es sich dabei um deinen Magier – Zauber können aber auch von Vertrauten oder Zauberquellen angewendet werden. Man beachte den Unterschied zwischen *Anwenden* und *Ausführen* eines Zaubers (siehe „Zauber anwenden“ auf Seite 13).

Aufdeckkosten

Wenn man eine verdeckte Verzauberung aufdeckt, dreht man ihre Karte auf die Vorderseite. Der Kontrollierende bezahlt die Aufdeckkosten in Mana, falls gefordert (sie stehen über dem Symbol „offenes Auge“ der Karte), ansonsten wird die Verzauberung zerstört. Siehe „Verzauberungen aufdecken“ auf Seite 18.



Ausdehnung

Wenn du einen solchen Wall beschwörst, kannst du zusätzliche Kosten in Höhe der Manakosten und des Levels des Walls zahlen, wenn du den Zauber anwendest. Wenn du das tust, darfst du dir beim Ausführen des Zaubers einen zusätzlichen Wall des gleichen Namens aus deinem Zauberbuch nehmen und auf irgendeinen Zonenrand legen, der mit dem Zonenrand des ersten Walls verbunden ist. Der zweite Wall muss in SL gelegt werden, darf aber außerhalb der Reichweite des Zaubers liegen. Siehe „Wälle“ auf Seite 17.

Ausrüstung (Zauber)

Ausrüstungszauber verleihen deinem Magier neue oder stärkere Eigenschaften. Solche Zauber können nur auf einen Magier angewendet werden. Wenn du einen Ausrüstungszauber anwendest, wird er deinem Magier angefügt. Er wird sich mit ihm bewegen und gilt als Teil von ihm, bis er zerstört wird. Jeder Ausrüstungszauber zeigt einen „Ort“ am Körper deines Magiers. Dein Magier darf nur 1 Ausrüstungszauber pro Ort besitzen, außer bei Ringen, von denen er 2 haben darf. Außerdem darf der Magier nicht mehrere Ausrüstungen mit demselben Namen tragen.

Ausweichend

Eine solche Kreatur ist schnell und gerissen. Sie **ignoriert** gegnerische Kreaturen. Gegnerische Kreaturen können ihre Bewegung nicht einschränken. Sie ist nicht gezwungen, gegnerische Wachen anzugreifen, wenn sie einen Nahkampfangriff ausführt.

Ätherisch

Dieser Angriff ist magisch verstärkt. Er fügt **körperlosen** Objekten vollen Schaden zu (alle Zahlen auf den Würfeln zählen, nicht nur die 1er). Körperlose Objekte können durch solche Angriffe Effekte und Zustände erleiden.

Befreundet

Ein befreundetes Objekt ist eins, das derzeit vom Spieler selbst kontrolliert wird, oder (im Mehrpersonenspiel) von einem Spieler seines Teams.

Begrenztes Leben

Diese Kreatur kann nicht geheilt werden, nicht regenerieren und kein Leben dazu erhalten. Wenn die Kreatur Leben dazu erhalten hatte, bevor sie dieses Merkmal erhält, behält sie diese Lebenspunkte, kann aber kein weiteres Leben dazu erhalten. Alle nicht lebenden Objekte besitzen das Merkmal **Begrenztes Leben**.

Beschwörung (Zauber)

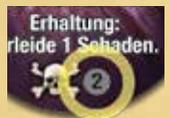
Ein Beschwörungszauber ruft ein Objekt in der Arena hervor, das im Spiel bleibt, bis es zerstört wird. Beschwörungen besitzen genau wie Kreaturen Lebenskraft, können angegriffen werden, Schaden erleiden und zerstört werden. Im Gegensatz zu Kreaturen können Beschwörungen aber keine Aktionen ausführen und erhalten daher auch keinen Aktionsstein.

Wenn die Karte nichts anderes besagt, haben alle Beschwörungen folgende Merkmale: **Nicht Lebend**, **Immun gegen Übersinnlich** und **Unbeweglich**. Einige Beschwörungen besitzen das Merkmal **Lebend**, welches das sonst bei Beschwörungen übliche Merkmal **Nicht Lebend** ersetzt. Die meisten Beschwörungen haben eine Zone zum Ziel, und werden dieser Zone angefügt. Einige wenige Beschwörungen haben Objekte zum Ziel. Solche Zauber werden an das Zielobjekt angefügt und bewegen sich mit ihm. Wird das Zielobjekt zerstört oder teleportiert weg, wird die Beschwörung weggenommen und zerstört.

Fast alle Beschwörungen haben spezielle Effekte, so lange sie im Spiel sind.

Beseitigungskosten

Die meisten Zustände haben Beseitigungskosten, die auf dem Plättchen als kleine schwarze Zahl in einem grauen Punkt gedruckt sind. Bestimmte Zauber oder Eigenschaften können dem Spieler erlauben, durch Bezahlung dieser Kosten den Zustand zu entfernen. Siehe „Beseitigungskosten“ auf Seite 27.



Besitzer

Der Besitzer eines Zaubers ist der Spieler, der diesen Zauber zu Beginn des Spiels in seinem Zauberbuch hatte.

Betäubt

Die Kreatur ist **handlungsunfähig**. Alle Plättchen *Betäubt* werden am Ende der Aktionsphase dieser Kreatur von ihr entfernt. Erleidet die Kreatur ein Plättchen „Betäubt“ durch eine Schadensbarriere oder einen Gegenschlag, gilt der Effekt erst in der nächsten Aktionsphase.

Betäubt hat **Beseitigungskosten** von 4. Es hat keine Auswirkungen auf Beschwörungen.



Bewegungsaktion

Während ihrer Aktionsphase kann eine Kreatur eine Bewegungsaktion ausführen, die ihr erlaubt, sich von einer Zone in eine benachbarte Zone zu bewegen. Danach kann sie eine **Schnelle Aktion** ausführen. Siehe „Bewegung“ auf Seite 9.

Blitz

Eine *Schadensart*, siehe „Schadensarten“ auf Seite 26. Das Merkmal **Blitz +/-X** modifiziert diesen Schaden, siehe unter *Schadensart* im Kodex.

Blockiert SL

Dieser Wall blockiert die **Sichtlinie** (kurz: **SL**). Du kannst kein Objekt oder eine Zone als Ziel wählen, wenn die Sichtlinie dorthin blockiert ist. Siehe „Sichtlinie“ auf Seite 17.



Blutdurstig +X

Diese Kreatur ist ein wildes Raubtier mit einem Verlangen nach Blut. Sie erhält +X Angriffswürfel, wenn sie einen **Nahkampfangriff** gegen eine **lebende** Kreatur ausführt, die 1 oder mehr Schaden erlitten hat. Wenn der Angriff **mehrere Schläge** gegen dasselbe oder mehrere Objekte ausführt, erhält er den Bonus lediglich für den ersten Angriff, bei dem dieser Bonus anwendbar ist. Sollte sich während der Aktionsphase der blutdürstigen Kreatur in ihrer Zone eine **lebende** Gegnerkreatur mit Schaden befinden, **muss** sie diese im Nahkampf angreifen (wenn möglich). Gibt es mehr als eine zur Auswahl, oder wurde sie gleichzeitig **verhöhnt**, kann sie sich die anzugreifende Kreatur aussuchen.

Direkter Schaden

Ein Schaden, den die Kreatur sofort erleidet. Der Schaden ist *kritisch* (geht an Rüstung vorbei). Er gilt nicht als Angriff und die Kreatur kann keine Verteidigung benutzen, um den Schaden zu vermeiden. Siehe „direkter Schaden“ auf Seite 26.

Doppelschlag

Dieser Angriff führt einen zweiten Angriff gegen dasselbe Ziel als Teil derselben Angriffsaktion aus. Der zusätzliche Angriff erfolgt im Schritt 5: *Zusatzschläge*.

Dreifacher Schlag

Dieser Angriff führt zwei zusätzliche Angriffe gegen dasselbe Ziel als Teil derselben Angriffsaktion aus. Die zusätzlichen Angriffe erfolgen im Schritt 5: *Zusatzschläge*.

Durchdringen +X

Dieser Angriff zieht X von der Rüstung des Ziels ab, wenn man den Schaden ermittelt. Er kann die Rüstung des Ziels nicht unter 0 senken.

Durchgang blockiert

Kreaturen dürfen sich nicht durch diesen Wall bewegen. Wenn eine Kreatur in einen solchen Wall **gestoßen** wird, ist sie **angeschlagen**. Die Wände, die die Arena umgeben, besitzen alle das Merkmal **Durchgang blockiert**, und wirken sich auch auf fliegende Kreaturen aus. Siehe „Wälle“ auf Seite 17.



Effektwürfel

Der 12-seitige Würfel (auch: **W12**) wird Effektwürfel genannt; er wird für das Ermitteln zusätzlicher Effekte bei Angriffen benutzt, für **Rettungswürfe** und bestimmte andere Würfelwürfe.



Einschränken

Eine Kreatur, die ihre Aktionsphase in einer Zone mit irgendeiner gegnerischen Kreatur beginnt, wird in **ihrer Bewegung eingeschränkt** und darf sich in ihrer Aktionsphase nur um 1 Zone bewegen (sogar, wenn sie das Merkmal **Schnell** besitzt). Sollte sie sich in eine Zone bewegen, die von einer gegnerischen Kreatur besetzt ist, wird sie eingeschränkt, muss anhalten, und kann in dieser Aktionsphase keine weiteren Bewegungsaktionen mehr ausführen. Kreaturen mit den Merkmalen **Handlungsunfähig**, **Gezügelt** oder **Plage** schränken die Bewegung nicht ein. Fliegende Kreaturen können die Bewegung nicht fliegender Kreaturen nicht *einschränken* und umgekehrt. Ausweichende Kreaturen können in ihrer Bewegung nicht durch andere Kreaturen *eingeschränkt* werden.

Einzigartig

Jeder Spieler darf höchstens 1 Exemplar dieses Objekts gleichzeitig im Spiel haben. Ähnlich wie legendär, allerdings darf jeder Spieler sein eigenes Exemplar im Spiel haben.

Entfrostet

Dies ist ein Merkmal von *Flammenangriffen*. Es wird in späteren Erweiterungen eine Bedeutung bekommen, wenn *Frostschaden* ins Spiel kommt.

Episch

Nur 1 Exemplar dieses Zaubers darf sich im Zauberbuch eines Magiers befinden.

Erfolgreich

Ein Angriff gilt als erfolgreich und als „Treffer“, wenn er weder durch den Zustand **Schwindlig** „verfehlt“ hat, noch durch eine **Verteidigung** vermieden wurde.

Erhaltung +X

Der Kontrollierende dieses Objekts bezahlt X Mana während jeder Erhaltungsphase, nicht der Kontrollierende der betroffenen Kreatur.

Eine Ausnahme bildet *Essensschwund*. Es besitzt keine eigenen Erhaltungskosten, sondern gibt der betroffenen Kreatur das Merkmal **Erhaltung +2**, sodass der Besitzer der Kreatur diese Kosten bezahlen muss.

Erreichen

Mit diesem Nahkampfangriff kann man fliegende Kreaturen in derselben Zone zum Ziel haben und angreifen.

Falle

Eine Verzauberung, die ausgelöst wird, wenn ein Gegner die Zone betritt. Siehe „Fallen“ auf Seite 20.

Fäulnis

Dies ist ein Giftzustand. Dieses Objekt erhält jede Runde 1 **direkten Schaden** während der Erhaltungsphase. Fäulnis hat **Beseitigungskosten** von 2.



Fernangriff

Dieser Angriff kann gegen Ziele innerhalb seiner kürzesten und weitesten Reichweite genutzt werden, und wenn sie sich in **Sichtlinie** befinden. Ein Fernangriff kann immer gegen eine fliegende Kreatur in derselben Zone ausgeführt werden, selbst wenn seine minimale Reichweite unterschritten wird. Fernangriffe lösen keine Schadensbarrieren oder Gegenschläge aus. Fernangriffe ignorieren Wachen und entfernen keine Plättchen *Wache* von Kreaturen, die *Wache halten*.



Fernangriff +X

Diese Kreatur erhält +X Angriffswürfel, wenn sie einen Fernangriff ausführt. Wenn der Angriff **mehrere Schläge** gegen dasselbe oder mehrere Objekte ausführt, erhält er den Bonus lediglich für den ersten Angriff, bei dem dieser Bonus anwendbar ist. Das hat keine Auswirkung auf Zonenangriffe. Dies ermöglicht aber keinen Fernangriff, falls die Kreatur keinen haben sollte.

Feuerfest

Das Objekt kann nie den Zustand *In Brand* erhalten. Es kann zwar *Flammenschaden* erleiden, aber nie „brennen“. Alle körperlosen Objekte sind feuerfest.

Flammen

Eine *Schadensart*, siehe „Schadensarten“ auf Seite 26. Das Merkmal **Flammen +/-X** modifiziert diesen Schaden, siehe unter *Schadensart* im Kodex.

Fliegen

Eine Kreatur darf bei einem Fernangriff gegen ein Objekt in derselben Zone die minimale Reichweite des Angriffs ignorieren, wenn entweder der Angreifer oder der Verteidiger (oder beide) das Merkmal **Fliegen** besitzen. Für weitere Regeln siehe „Fliegende Kreaturen“ auf Seite 15.

Formel (Zauber)

Formelzauber haben eine nur kurzzeitige Wirkung auf das Spiel. Beim Ausführen des Zaubers befolgst du die Anweisungen auf der Zauberkarte und legst sie dann auf deinen Ablagestapel.

Frost

Eine *Schadensart*, siehe „Schadensarten“ auf Seite 26. Das Merkmal **Frost +/-X** modifiziert diesen Schaden, siehe unter *Schadensart* im Kodex. *Hinweis: Frostschaden wird erst in späteren Erweiterungen eine Bedeutung bekommen.*

Gegenschlag

Wenn eine Kreatur Verteidiger bei einem Nahkampfangriff ist, und sie einen Nahkampfangriff als Schnelle Aktion mit dem Merkmal **Gegenschlag** besitzt, kann sie diesen Angriff im Schritt 7: *Gegenschlag* des Angriffs gegen den Angreifer einsetzen. Siehe „Gegenschlag“ auf Seite 28.

Gegner

Jedes gegnerische Objekt, das zurzeit von einem gegnerischen Spieler kontrolliert wird.

Gezügelt

Wenn eine Kreatur das Merkmal **Gezügelt** besitzt, kann sie keine Bewegungsaktionen ausführen. Sie kann immer noch **gestoßen** oder **teleportiert** werden. Abgesehen von Bewegungsaktionen kann eine gezügelte Kreatur weiterhin Schnelle oder Vollständige Aktionen in ihrer Aktionsphase ausführen. Eine gezügelte Kreatur kann die Bewegung von Gegnern nicht **einschränken**. Eine gezügelte Kreatur kann *Wache halten*, allerdings dürfen angreifende Kreaturen sie ignorieren (es besteht kein Zwang, sie anzugreifen). Der einzige Vorteil einer gezügelten Kreatur, **Wache zu halten**, besteht im Merkmal **Gegenschlag**, das sie dadurch erhält. Fliegende Kreaturen verlieren das Merkmal **Fliegen** und können es auch nicht wieder erhalten, so lange sie gezügelt sind. Eine gezügelte Kreatur erleidet -2 auf alle Verteidigungswürfe.

Unhaltbare Kreaturen und alle Beschwörungen können nicht gezügelt werden.

Gift

Einige Angriffe besitzen das Merkmal **Gift**. Man beachte, dass viele Angriffe, selbst wenn sie nicht von der Schadensart *Gift* sind, dennoch Giftzustände hervorrufen können.



Handlungsunfähig

Eine handlungsunfähige Kreatur kann keine Aktionen ausführen, inklusive Bewegung, Angriff, Wache halten, Zauber anwenden oder Gegenschlag. Sie kann keinerlei Verteidigungen nutzen. Sollte ein Plättchen *Wache* auf ihr liegen, wird es sofort weggenommen. Eine fliegende Kreatur verliert das Merkmal **Fliegen** und kann es nicht wieder erlangen, so lange sie handlungsunfähig ist. Irgendwelche Schadensbarrieren auf handlungsunfähigen Kreaturen funktionieren weiterhin normal. Eine handlungsunfähige Kreatur **behindert** die Bewegung von Gegnern nicht. Andere Kreaturen können die handlungsunfähige Kreatur ignorieren.

Eine handlungsunfähige Kreatur hat weiterhin ihre Aktionsphase in der Runde, kann aber keine Aktionen dabei ausführen (normalerweise wird ihr Aktionsstein einfach umgedreht).

Beschwörungen können nicht handlungsunfähig werden.

Handlungsunfähige Magier funktionieren anders. Der Geist eines Magiers ist derart mächtig, dass er seine Magie trotz seiner Handlungsunfähigkeit weiterhin anwenden kann! Ein handlungsunfähiger Magier kann **immer noch** Aktionen zum **Anwenden von Schnellen Zaubern (keine Angriffe)** einsetzen. Er kann **keine Vollständigen Zauber oder Angriffszauber** anwenden.

Heilung

Heilung entfernt Schaden von **lebenden** Kreaturen und Beschwörungen. Siehe „Schaden entfernen“ auf Seite 26.



Herbeirufen

Wenn du einen Kreaturenzauber anwendest, wird das auch „Herbeirufung“ einer Kreatur genannt.

Ignorieren

Eine ignorierte gegnerische Kreatur kann die Bewegung befreundeter Kreaturen nicht **einschränken**. Eine ignorierte gegnerische Kreatur, die Wache hält, muss nicht zwingend angegriffen werden, wenn man einen Nahkampfangriff ausführt.

Immun gegen Gift

Nicht lebende Kreaturen sind immun gegen Gift. Siehe „Immunität“, hier im Kodex.

Immun gegen Übersinnlich

Dieses Objekt hat entweder ungeheuer mächtige Geistesgaben oder gar keine. Alle Beschwörungen sind immun gegen Übersinnlich. Siehe „Immunität“, hier im Kodex.

Immunität

Dieses Objekt ist immun gegen alle Angriffe, Schaden, Zustände und Effekte der angegebenen **Schadensart**, inklusive **kritischer Schaden** und **direkter Schaden**. Es kann nicht zum Ziel eines Zaubers der angegebenen Art oder davon beeinflusst werden.

In Brand

Das Objekt brennt. Es handelt sich um einen *Flammenzustand*. In jeder Erhaltungsphase wirfst du mit 1 Angriffswürfel den direkten Schaden pro Plättchen *In Brand* auf jedem Objekt. Bei einer „0“ entfernst du das Plättchen *In Brand*. Plättchen *In Brand* haben **Beseitigungskosten** von 2.



Initiative

Die Spieler haben abwechselnd die Initiative, die mit dem Plättchen *Initiative* angezeigt wird.

Wer gerade die Initiative hat, darf als erster seine **Schnellzauberaktion** in einer **Schnellzauberphase** ausführen, und er hat die erste Aktionsphase in der Aktionsstufe. Außerdem dient die Initiative dazu, alle Fragen der Reihenfolge zu klären.



Klettern

Die Kreatur kann eine besondere Vollständige Aktion ausführen, um über irgendeinen körperlichen Wall zu klettern und sich in die benachbarte Zone zu bewegen. Wenn der Wall das Merkmal **Angriff bei Durchgang** hat, greift er die Kreatur vor ihrer Bewegung an.

Kontern

Ein Zauber, der gekontert wird, kann nicht ausgeführt werden. Er wird zerstört und kommt auf den Ablagestapel. Alle Kosten und Aktionen, die zum Anwenden des Zaubers ausgegeben wurden, sind verloren, falls nicht anders angegeben.

Kontrollierender

Alle Zauber oder Objekte im Spiel werden von dem Spieler kontrolliert, der sie angewendet hat. Der Kontrollierende kann seine Objekte benutzen und damit agieren, und er trifft alle Entscheidungen und Auswahlen für seine Zauber oder irgendwelche Eigenschaften, die seine Objekte haben.

Körperlich

Körperliche Objekte sind normale, physische Objekte. Alle Kreaturen und Beschwörungen sind körperlich, wenn sie nicht das Merkmal **Körperlos** besitzen.

Körperlos

Ein substanzloses, amorphes Objekt, dem Schaden fast nichts anhaben kann. Bei allen Angriffswürfeln, die diesem Objekt Schaden zufügen sollen, zählen nur die „1er“ (die 2er werden ignoriert), es sei denn, der Angriff hat das Merkmal **Ätherisch**. Effekte oder Zustände von Angriffen, die nicht ätherisch sind, können ihm nichts anhaben. Alle körperlosen Objekte besitzen außerdem die Merkmale **Nicht Lebend**, **Feuerfest** und **Unhaltbar**. Körperlose Objekte haben kein Rüstungsattribut und können keine Rüstung erhalten. Siehe „Körperlos“ auf Seite 15.

Kreatur (Zauber)

Kreaturenzauber rufen eine Kreatur herbei, die in der Arena für dich bis zu ihrer Zerstörung kämpft. Lege die Karte offen in die Zielzone des Spielplans. Kreaturenzauber haben die Reichweite „0-0“, und kommen daher immer in die Zone, in der du sie anwendest. Lege einen Aktionsstein mit seiner inaktiven Seite nach oben auf die Kreatur (Kreaturen kommen immer inaktiv ins Spiel). Genau wie dein Magier haben Kreaturen Lebenskraft- und Rüstungs-Attribute und generell einen oder mehrere Angriffe. Wenn eine Kreatur Schaden in Höhe ihres Lebens (oder mehr) erleidet, ist sie zerstört. Die meisten Kreaturen besitzen ein oder mehr besondere Merkmale, die auf der Karte abgedruckt sind, wodurch sie besondere Eigenschaften erhalten.

Kritischer Schaden

Kritischer Schaden geht an Rüstung vorbei (diese reduziert den erlittenen Schaden nicht). Kritischer Schaden wird auf den Würfeln als Ziffer in einem Stern angezeigt.

Langsam

Diese Kreatur ist sehr langsam. Wenn diese Kreatur eine Bewegungsaktion ausführt, endet ihre Aktionsphase sofort. Sie erhält keine Schnelle Aktion nach der Bewegung. Wenn eine langsame Kreatur das Merkmal **Schnell** erhält, heben sich die beiden Merkmale auf.

Leben

Kreaturen und Beschwörungen haben ein Lebensattribut. Leben ist der maximale Schaden, den sie erleiden können, bevor sie zerstört werden.



Leben +/-X

Das Objekt erhält oder verliert X Leben. Leben erhalten ist nicht gleich Heilen und Leben verlieren ist nicht gleich Schaden. Änderungen beim Leben ändern die Menge an Schaden, die ein Objekt erleiden kann, bevor es zerstört wird.

Lebend

Lebende Objekte können geheilt werden, regenerieren und Leben erhalten. **Alle Kreaturen sind lebend**, wenn sie nicht das Merkmal **Nicht Lebend** besitzen. **Alle Beschwörungen sind nicht lebend**, wenn sie nicht das Merkmal **Lebend** besitzen.

Legendär

Nur 1 Exemplar dieses Objekts darf gleichzeitig im Spiel sein. Man darf keinen legendären Zauber anwenden, wenn ein Objekt mit dem gleichen Namen bereits im Spiel ist (erst, wenn das erste zerstört ist). Legendäre Objekte können nicht vom Ablagestapel zurück ins Spiel gebracht werden, wenn ein anderes Exemplar davon bereits im Spiel ist.

Level

Alle Zauber haben einen Level, der als kleine Zahl neben der Schule dieses Zaubers aufgedruckt ist. Der Level entspricht der ungefähren Macht dieses Zaubers. Magier gelten als Kreaturen mit dem Level 6. Manchmal wird der Level dazu benutzt, die Kosten eines Zaubers zu bestimmen, außerdem ist er wichtig beim Zusammenstellen von Zauberbüchern. Siehe *Zauberlevel* unter „Ausbildung“ auf Seite 35.

Magier

Diese Kreatur ist ein Magier, und sie stellt den Spieler im Spiel dar. Der Magier kann Mana sammeln, Zauber anwenden und er kann jede Runde eine spezielle **Schnellzauberaktion** ausführen. Der Magier ist eine Kreatur mit **Level 6**. Wenn dein Magier zerstört wurde, verlierst du das Spiel!

Magierbindung +X

Eine solche Verzauberung ist nicht so einfach auf einen Magier anwendbar. Wenn diese Verzauberung einem Magier angefügt wird, werden die Aufdeckkosten um X erhöht. Diese angepassten Aufdeckkosten gelten allgemein für Zauber, Eigenschaften oder Effekte, die sich auf die Aufdeckkosten dieses Zaubers beziehen.

Manaabzug +X

Wenn dieser Angriff einer gegnerischen Kreatur Schaden zufügt, verliert der Kontrollierende der Kreatur X Mana aus seinem Manavorrat (wenn er welches hat). Wenn der Angriff **mehrere Schläge** gegen dasselbe oder mehrere Objekte ausführt, erhält er den Bonus lediglich für den ersten Angriff, bei dem dieser Bonus anwendbar ist.

Manasammlung

Einige Objekte haben das Manasammlungsattribut. Es gibt an, wie viel Mana sie jede Runde während der Manasammlungsphase bekommen.

Manasammlung +/- X

Modifiziert das Manasammlungsattribut einer Kreatur um +/- X. Die Manasammlung kann nie unter 0 fallen. Modifiziert nur einen vorhandenen Manasammlungs-wert, Objekte ohne Manasammlungsattribut sind davon nicht betroffen.

Manaübertragung +X

Genau wie **Manaabzug +X**, mit folgendem Zusatz: Wer diesen Angriff kontrolliert, erhält Mana in Höhe des Manaverlustes.

Marker

Ein Marker ist ein kleiner Markierungschip, der der einen an bestimmte Dinge erinnern soll. Mage Wars liegen keine Marker bei – wenn im Spiel Marker gefordert werden, nimm geeignetes, gerade nicht benötigtes Ersatzmaterial aus diesem Spiel, bzw. Münzen oder Glassteine etc. Dies betrifft die Effekte *Bann* (Karte: *Verbannen*), *Zorn* (*Valshalla*) und *Rüstung* (*Krone des Schutzes*).

Mehrfachangriff

Einige Angriffe bestehen aus mehreren separaten Angriffen gegen dasselbe oder unterschiedliche Ziele. Mehrfachangriffe sind solche mit den Merkmalen **Doppelschlag**, **Dreifacher Schlag** und **Rundschlag**.

Nahkampf +X

Diese Kreatur erhält +X Angriffswürfel, wenn sie einen **Nahkampfangriff** ausführt. Wenn der Angriff **mehrere Schläge** gegen dasselbe oder mehrere Objekte ausführt, erhält er den Bonus lediglich für den ersten Angriff, bei dem dieser Bonus anwendbar ist. Dies ermöglicht aber keinen Nahkampfangriff, falls die Kreatur keinen haben sollte. Es hat keinen Einfluss auf Fernangriffe, Schadensbarrieren oder andere Nicht-Nahkampfangriffe.

Nahkampfangriff

Ein Angriff aus nächster Nähe, der nur Ziele in der gleichen Zone betreffen kann. Er kann eine **Schadensbarriere** oder einen **Gegenschlag** auslösen. Beim Ausführen eines Nahkampfangriffs musst du eine gegnerische **Wache** angreifen, falls sich eine in deiner Zone aufhält. Ein Nahkampfangriff entfernt das Plättchen *Wache* von einer *Wache haltenden* Kreatur.

Nicht Lebend

Alle nicht lebenden Kreaturen haben die Merkmale **Immun gegen Gift** und **Begrenztes Leben**. Alle Kreaturen sind lebend, wenn sie nicht das Merkmal **Nicht Lebend** besitzen. Alle Beschwörungen sind nicht lebend, wenn sie nicht das Merkmal **Lebend** besitzen. Körperlose Objekte haben dieses Merkmal immer.

Novize

Grundlegende Lehrlingszauber. Alle Magier können für 1 Zauberpunkt Novizenzauber in ihr Zauberbuch stecken, selbst wenn sie in dieser Art Schule nicht ausgebildet oder ihr gegenüber feindlich eingestellt sind.

Nur für Magier

Einige Zauber sind auf bestimmte Magierklassen beschränkt. Beispielsweise kann ein Zauber das Merkmal „Nur für Hexenmeister“ oder „Nur für heiligen Magier“ besitzen. Siehe „Zaubermerkmale, die das Zauberbuch beeinflussen“ auf Seite 36.



Obhut X

Alle Angriffe gegen dieses Objekt haben X Angriffswürfel weniger. Es darf aber nie weniger als 1 Angriffswürfel geworfen werden. Das Merkmal **Obhut** kann nicht mit anderen Obhutmerkmalen kombiniert oder zusammengezählt werden. Wenn ein Objekt mehr als ein Merkmal **Obhut** besitzt, benutzt du nur das höchste. Dieses Merkmal kann einen Angriff nie auf unter 1 Würfel reduzieren.

Objekt

Verzauberungen, Ausrüstung, Kreaturen und Beschwörungen sind Zauber, die im Spiel zu Objekten werden und die nach dem Anwenden im Spiel bleiben. Auch der Magier gilt als Objekt. Formeln und Angriffszauber werden nie zu Objekten.

Plage

Eine kleine, nervige Kreatur, die Gegner nicht **behindern** kann. Gegnerische Kreaturen können eine Plage mit Plättchen *Wache* ignorieren, wenn sie einen Nahkampfangriff gegen ein anderes Ziel ausführen wollen.

Plättchen Bereit

Plättchen *Bereit* werden benutzt, um anzuzeigen, wenn Eigenschaften benutzt wurden. Wenn eine Kreatur beispielsweise eine Verteidigung besitzt, braucht sie ein Plättchen *Bereit*, das deren Verwendung anzeigt (dann zeigt das Plättchen die graue „Benutzt“-Seite), und wenn die Verteidigung wieder einsetzbar ist (dann wird das Plättchen auf seine grüne „Bereit“-Seite gedreht). Plättchen *Bereit* werden alle in der Grundstellungsphase auf die grüne „Bereit“-Seite gedreht.



Regenerieren X

Dieses Objekt heilt X Schaden von sich (wegnehmen) in jeder Erhaltungsphase. Das Merkmal **Regenerieren** kann nicht mit anderen Merkmalen **Regenerieren** kombiniert oder zusammengezählt werden. Wenn ein Objekt mehr als ein Merkmal **Regenerieren** besitzt, benutzt du nur das höchste. Das Merkmal **Begrenztes Leben** verhindert regenerieren.

Rettungswurf

Einige Zustände und Verzauberungen benötigen einen Rettungswurf (mit dem Effektwürfel), um zu erfahren, ob man sie von der Kreatur nehmen kann, der sie angefügt sind.

Rundschlag

Dieser Angriff geschieht in einem weiten, ausladenden Bogen und kann 2 **unterschiedliche** Ziele in derselben Zone haben und treffen. Der zweite Angriff geschieht am Ende des Angriffsablaufs des ersten Angriffs. Man beginnt einen neuen Angriffsablauf mit dem Schritt 1: *Angriff erklären*. Hinweis: Der zweite Angriff kann nicht gegen **dasselbe** Ziel des ersten Angriffs erfolgen. Wenn es **kein anderes**, erlaubtes Ziel für den zweiten Angriff gibt, hat das Merkmal **Rundschlag** keine Auswirkung in dieser Runde.

Rüstung

Während eines Angriffs wird die Rüstung vom Normalen Schaden der Angriffswürfel abgezogen. **Kritischen Schaden reduziert sie nicht**. Wenn das Rüstungssymbol eines Objekts rot durchgestrichen ist, darf es niemals eine Rüstung besitzen; der Rüstungswert dieser Kreatur ist immer null.



Rüstung +/- X

Modifiziert ein Rüstungsattribut um +/- X. Rüstung kann nie unter 0 fallen.

Schadensart

Schaden kann zu einer bestimmter Art gehören – wie *Flammen* oder *Blitz*. Siehe „Schadensarten“ auf Seite 26.

Schadensart +/- X

Bei Angriffen gegen das Objekt, die dieser Schadensart angehören, wird die Anzahl ihrer Angriffswürfel um X verändert, außerdem wird das Ergebnis des Effektwurfs um X verändert. Gleiche Schadensartmodifikatoren werden zusammengerechnet. Bei einem Angriff kann aber nie weniger als 1 Angriffswürfel geworfen werden. Siehe „Schadensmodifikatoren“ auf Seite 26.

Schadensbarriere

Eine Schadensbarriere umgibt ein Objekt und führt einen automatischen Angriff gegen jeden Gegner aus, der ein Objekt im Nahkampf angreift, das von einer solchen Barriere umgeben ist. Siehe „Schadensbarrieren“ auf Seite 27.



Schlaf

Dies ist ein übersinnlicher Zustand. Diese Kreatur ist in einen tiefen Schlaf gefallen und ist **handlungsunfähig**. Sollte diese Kreatur Schaden erleiden (z. B. durch den Angriff einer befreundeten Kreatur), wird Schlaf entfernt und durch ein Plättchen *Schwindlig* ersetzt (es ist der Einfachheit halber auf die Rückseite des Plättchens gedruckt). Schlaf hat **Beseitigungskosten**, die dem **Level** der schlafenden Kreatur entsprechen.



Schnell

Diese Kreatur darf 2 Bewegungsaktionen ausführen, bevor sie eine Schnelle Aktion ausführt. Sie darf ein Maximum von 2 Bewegungsaktionen während ihrer Aktionsphase ausführen. Wenn eine schnelle Kreatur das Merkmal **Langsam** erhält, heben sich die Merkmale auf. Siehe „Schnelle Kreaturen“ auf Seite 14.

Schnelle Aktion

In ihrer Aktionsphase können Kreaturen eine **Bewegungsaktion** ausführen, gefolgt von einer **Schnellen Aktion**. Schnelle Aktionen umfassen **Wache halten**, einen **Schnellen Zauber** anwenden, ein **zweite Bewegungsaktion** ausführen oder einen Angriff als Schnelle Aktion ausführen: Siehe „Schnelle Aktionen“ auf Seite 11.

Schneller Zauber

Ein Schneller Zauber benötigt eine **Schnelle Aktion**, um angewendet zu werden. Er hat das Symbol für Schnelle Aktion (Blitz) in seiner Wirkungsleiste, direkt rechts von seinen Zauberkosten.



Schnellzauberaktion

Jeder Magier kann pro Runde eine besondere zusätzliche Aktion ausführen, die Schnellzauberaktion. Sie erlaubt es ihm, einen **Schnellen Zauber** anzuwenden, zusätzlich zu anderen Aktionen, die er in dieser Runde ausführen möchte. Die Schnellzauberaktion kann vor oder nach einer beliebigen, **befreudeten** Aktionsphase genutzt werden, oder in einer **Schnellzauberphase**, und es wird ein Schnellzauberstein benutzt, um sie anzuzeigen. Siehe „Schnellzauberaktion“ auf Seite 8.

Schnellzauberphase

Es gibt eine Schnellzauberphase zu Beginn und Ende jeder Aktionsstufe. Sie stellt eine Möglichkeit für jeden Spieler dar, seine **Schnellzauberaktion** zum Anwenden eines **Schnellen Zaubers** zu nutzen, in Reihenfolge der **Initiative**. Siehe „Schnellzauberphase“ auf Seite 8.



Schwach

Ein Giftzustand, der eine Kreatur schwächt. Pro Plättchen *Schwach* verliert die Kreatur 1 Angriffswürfel bei allen **Angriffen ohne Zauber**, die sie ausführt. Das kann einen Angriff nie auf 0 Würfel reduzieren. Es hat keine Auswirkung auf Schadensbarrieren oder Angriffszauber. Schwach hat **Beseitigungskosten** von 2.



Schwindlig

Die Kreatur ist orientierungslos und/oder geblendet. Immer, wenn sie einen Angriff ausführt, wird der Effektwürfel geworfen. Normalerweise geschieht das am Ende des Schritts 1: **Angriff erklären**; wenn der Angriff diesen Schritt jedoch überspringen sollte, wirft man den Effektwürfel, sobald der Angriff beginnt. Wenn das Ergebnis 7 oder mehr ist, wird der Angriff normal ausgeführt. Wenn das Ergebnis 6 oder weniger ist, „verfehlt“ der Angriff sein Ziel und gilt als vermieden (auch wenn er **unvermeidbar** ist). Wenn es sich um einen Zonenangriff, Rundschlag oder mehrfachen Angriff handelt, wird nur einmal geprüft: Der gesamte Angriff schlägt entweder fehl oder ist ganz normal erfolgreich.



Wenn eine Kreatur mehr als ein Plättchen *Schwindlig* hat, wird der Würfel trotzdem nur einmal geworfen. Zusätzlich erleidet eine schwindlige Kreatur jedoch einen Strafabzug von 2 auf alle Verteidigungswürfe pro Plättchen *Schwindlig*, das auf ihr liegt. Alle Plättchen *Schwindlig* werden am Ende der Aktionsphase der Kreatur weggenommen.

Schwindlig hat **Beseitigungskosten** von 2.

Beschwörungen können nie schwindlig werden.

SL (Sichtlinie)

Du kannst kein Objekt und keine Zone zum Ziel haben, wenn die Sichtlinie dorthin blockiert ist. Einige Wälle besitzen das Merkmal **Blockiert SL**. Siehe „Wälle“ auf Seite 17.

Stoß

Der Effekt Stoß wird durch einige Zauber und Angriffe ausgelöst, die das Ziel in eine benachbarte Zone bewegen. Wenn der Effekt nichts anderes besagt, muss sich die gestoßene Kreatur um 1 Zone weit in die entgegengesetzte Richtung der Ursache des Stoßes bewegen. Wenn es eine Richtungswahl geben sollte (wenn eine Kreatur diagonal gegenüber gestoßen wird oder die Ursache des Stoßes in derselben Zone ist), legt der Verursacher des Stoßes die Richtung fest.

Einige Zauber stoßen in eine Zufallsrichtung. Um die Richtung festzulegen, bestimmst du eine Seite des Spielplans als „Norden“ und wirfst den Effektwürfel: 1 bis 3 stößt die Kreatur nach Norden, 4–6 = Osten, 7–9 = Süden, 10–12 = Westen.

Eine Kreatur kann durch einen Wall gestoßen werden, aber nur, wenn dieser Wall nicht das Merkmal **Durchgang blockiert** besitzt. Die gestoßene Kreatur erleidet jegliche Angriffe des Walls, falls dieser das Merkmal **Angriff bei Durchgang** besitzt. Wenn eine Kreatur in einen Wall mit dem Merkmal **Durchgang blockiert** gestoßen wird, wird sie durch diesen Wall **angeschlagen** und erleidet einen unvermeidbaren Angriff mit 3 Angriffswürfeln. Beachte, dass die Wälle, welche die Arena umgeben, alle das Merkmal **Durchgang blockiert** besitzen. Beachte außerdem, dass **fliegende** Kreaturen Wälle ignorieren, außer denen, welche die Arena umgeben.

Einige Kreaturen und **alle** Beschwörungen besitzen das Merkmal **Unbeweglich**. Sie können nicht gestoßen werden und ignorieren alle Stoßeffekte.

Teleportation

Ein Effekt, der ein Objekt direkt in eine andere Zone bewegt, und dabei Wälle und Objekte ignoriert. Siehe „Teleportation“ auf Seite 10.

Unbeweglich

Das Objekt kann nicht **gestoßen** werden. Alle Beschwörungen besitzen das Merkmal **Unbeweglich**.

Unhaltbar

Diese Kreatur hat einen glatten und/oder amorphen Körper, was es schwierig macht, sie festzuhalten. Einige Zauber, Zustände und Effekte funktionieren gegen unhaltbare Kreaturen nicht. Alle körperlosen Kreaturen haben das Merkmal **Unhaltbar**.

Unvermeidbar

Verteidigungen können nicht eingesetzt werden, um den Angriff zu vermeiden. Siehe „Verteidigung“ auf Seite 24.

Vampirisch

Wenn dieser Angriff einer lebenden Kreatur Schaden zufügt, heilt sich der Angreifer (Schaden wegnehmen) um den halben verursachten Schaden (aufrunden). Wenn der Angriff mehr Schaden verursacht, als die Kreatur noch restliche Lebenspunkte besitzt, zählt der überzählige Schaden nicht für die Heilung. Die restlichen Lebenspunkte einer Kreatur bestehen aus ihrem Leben minus der bereits erlittenen Schadenspunkte.

Wenn der Angriff mehrere Angriffe gegen dasselbe oder mehrere Objekte ausführt, erhält er den Bonus lediglich für den ersten Angriff, den er ausführt.

Mehrere Merkmale **Vampirisch** werden nicht zusammengezählt oder kombiniert; wenn eine Kreatur das Merkmal mehrmals erwirbt, wird sie behandelt, als ob sie es nur einmal hätte.

Verdeckte Verzauberung

Alle Verzauberungen werden verdeckt angewendet und bleiben so für deinen Gegner unkenntlich. Alle Verzauberungen haben Zauberkosten von 2 Mana, wie über dem Symbol des geschlossenen Auges auf der Zauberkarte ablesbar. Wenn sie aufgedeckt werden (Vorderseite nach oben), bezahlt der sie kontrollierende Spieler ihre **Aufdeckkosten**. Siehe „Verzauberungen“ auf Seite 18.



Verhöhnern

Das ist ein besonderer Zustand, der durch den Angriff bestimmter Kreaturen entstehen kann (im Basisspiel: Sosruko, Frettchen-Vertrauter). Lege das Plättchen *Verhöhnern* auf die Kreatur. Die Verhöhnerte Kreatur **muss** einen Nahkampfangriff gegen Sosruko in ihrer nächsten Aktionsphase ausführen, wenn sie kann, und wenn



Sosruko in ihrer Zone ist. Sollte es nötig sein, wegen eines hierzu im Widerspruch stehenden Effekts einen Angriff auf ein anderes Ziel auszuführen (etwa durch das Merkmal **Blutdurstig**), entscheidet der Kontrollierende, welches Ziel er angreift. Man entfernt das Plättchen *Verhöhnern* am Ende der Aktionsphase dieser Kreatur oder immer, wenn Sosruko aktiviert wird.

Greift sich die Kreatur selber an, darf sie sich nicht selbst verhöhnern; in diesem Fall wird das Plättchen *Verhöhnern* nicht auf die Kreatur gelegt.

Verkrüppelt

Dies ist ein Giftzustand. Die Kreatur ist **gezügelt**. Am Ende jeder ihrer Aktionsphasen können verkrüppelte Kreaturen einen **Rettenwurf** versuchen: bei einem Wurf von 7 oder höher wird Verkrüppelt entfernt. Verkrüppelt hat **Beseitigungskosten** von 4. Es hat keine Auswirkungen auf Beschwörungen.



Verteidiger

Eine Kreatur oder Beschwörung, die angegriffen wird. Sie ist nicht notwendigerweise das Ziel dieses Angriffs (siehe „Zonenangriff“ im Kodex).

Verteidigung

Einige Objekte besitzen das Attribut *Verteidigung*, welches die Fähigkeit zur Vermeidung eines Angriffs darstellt. Die Zahl auf der Verteidigung gibt an, was man mit dem Effektwürfel erzielen muss, um den Angriff erfolgreich zu vermeiden. Siehe „Verteidigung“ auf Seite 24.



Vertrauter

Dieses Objekt kann Zauber anwenden. Siehe „Vertraute“ auf Seite 16.

Verzauberung (Zauber)

Verzauberungen unterscheiden sich von allen anderen Arten von Zaubern, weil sie verdeckt gespielt werden. Dein Gegner weiß erst, was deine Verzauberung macht, wenn du sie aufdeckst (siehe „verdeckte Verzauberung“ im Kodex). Verzauberungen erzeugen ein Objekt in der Arena, das im Spiel bleibt, bis es zerstört wird. Da Verzauberungen keine Lebenskraft besitzen, können sie nicht angegriffen werden und keinen Schaden erleiden. Verzauberungen werden immer ihrem Ziel angefügt. Verzauberungen haben keinerlei Auswirkung, so lange sie verdeckt liegen! Du kannst deine Verzauberung jederzeit aufdecken, außer Verzauberungen mit roten Aufdeckkosten, die du zu einem bestimmten Zeitpunkt aufdecken musst. (siehe „Aufdeckkosten“ im Kodex).

Vollständige Aktion

Wenn eine Kreatur in ihrer Aktionsphase keine **Bewegungsaktion** ausführt, darf sie eine **Vollständige Aktion** ausführen. Vollständige Aktionen umfassen **Vollständige Zauber** oder das Ausführen Vollständiger Angriffe (die auf der Kreaturenkarte mit dem Symbol für Vollständige Aktion gekennzeichnet sind, einer Sanduhr). Siehe „Vollständige Aktionen“ auf Seite 11.



Vollständiger Zauber

Ein Vollständiger Zauber benötigt eine **Vollständige Aktion**, um ihn anzuwenden. Er hat das Symbol für Vollständige Aktion (Sanduhr) in seiner Wirkungsleiste, direkt rechts von seinen Zauberkosten.

Vom Magier angewendet

Dieser Zauber kann nur durch einen Magier angewendet werden. Andere Objekte, die Zauber anwenden können, dürfen ihn nicht anwenden.

Wache halten

Als **Schnelle Aktion** kann eine Kreatur wählen, Wache zu halten, um ihre Zone zu schützen und um das Merkmal **Gegenschlag** zu erhalten. Siehe „Wache halten“ auf Seite 29.



Wall

Wälle sind eine Unterart eines Beschwörungsaubers. Sie sind querformatig gedruckt. Anders als andere Beschwörungen werden sie immer auf einen **Zonenrand** gelegt (die Grenze zwischen zwei Zonen). Walkarten können ein oder mehrere besondere Merkmale besitzen. Siehe „Wälle“ auf Seite 17.

Wasser

Eine *Schadensart*, siehe „Schadensarten“ auf Seite 26. Das Merkmal **Wasser +X** modifiziert diesen Schaden, siehe unter *Schadensart* im Kodex.

Wind

Eine *Schadensart*, siehe „Schadensarten“ auf Seite 26. Das Merkmal **Wind +/-X** modifiziert diesen Schaden, siehe unter *Schadensart* im Kodex.

Wut +X

Wird diese Kreatur verwundet, reagiert sie extrem wild und aggressiv. Jedesmal, wenn sie von einer gegnerischen Kreatur angegriffen wird und Schaden erleidet, legst du einen **Wutmarker** auf sie. Sie kann nie mehr als X **Wutmarker** besitzen. Sie erhält das Merkmal **Nahkampf +1** pro Marker, der auf ihr liegt. Immer, wenn sie geheilt wird oder sich regeneriert, nimmt man 1 **Wutmarker** weg. Sobald sie keinen Schaden hat, entfernst du alle Plättchen **Wut**.

Zäh -X

Diese Kreatur ist hart und widersteht den Effekten von Angriffen. Immer, wenn der **Effektwürfel** zum Ermitteln zusätzlicher Effekte eines Angriffs geworfen wird, modifiziert man den Wurf um X.

Zauberbindung

Wenn ein Zauber mit dem Merkmal **Zauberbindung** angewendet oder ein gebundener Zauber ersetzt wird, nimmst du den gebundenen Zauber aus dem Zauberbuch deines Magiers und nicht einen der in der Planungsphase ausgewählten Zauber.

Wenn ein Magier eine Ausrüstung mit Zauberbindung auf einen anderen Magier anwendet, sucht sich der andere Magier aus seinem Zauberbuch den gebundenen Zauber aus.

Wenn ein gebundener Zauber gekontert wird, ist nur der Effekt gekontert, der Zauber selber bleibt gebunden (er wird weder zerstört noch abgeworfen). Das gilt auch, wenn der Zauber scheitert oder unwirksam wird (z. B. durch *Verhexen*), oder wenn sich das Ziel ändert oder sich bewegt.

Wenn du einen Gegenstand mit einem gebundenen Zauber stiehlest (z. B. durch *Verzauberung entwenden*), stiehlest du auch den gebundenen Zauber. Wenn dieser Zauber noch verdeckt ausliegt, darfst du ihn nun anschauen. Als Kontrollierender darf dein Magier diesen Zauber anwenden, solange es nicht aufgrund einer feindlichen Schule verboten ist. Wenn der gebundene Zauber ausgetauscht wird, kommt er in das Zauberbuch des Besitzers zurück. Siehe „Zauberbindung“ auf Seite 21.

Zauberquelle

Diese Beschwörung kann in der Aufstellungsphase Zauber anwenden. Siehe „Zauberquellen“ auf Seite 16.

Zerstört

Ein zerstörtes Objekt kommt aus dem Spiel und auf den **Ablagestapel seines Besitzers**. Kreaturen und Beschwörungen sind zerstört, sobald der Schaden auf ihnen ihre Lebenskraft erreicht hat oder darüber liegt. Objekte können außerdem zerstört werden, wenn ein besonderer Zauber oder Effekt sie zerstört.

Zone

Eine Zone ist eine viereckige Region in der Arena, die zur Bewegung, zur Platzierung von Objekten und zur Ermittlung der Reichweite dient.

Zonenangriff oder Zonenzauber

Dieser Angriff oder Zauber wirkt sich auf alle Kreaturen und Beschwörungen in der Zielzone aus, ohne sie tatsächlich einzeln zum Ziel zu haben. Er hat keinen Einfluss auf Wälle am Zonenrand. Zonenangriffe haben das Merkmal **Unvermeidbar** und führen einen separaten Angriff gegen jedes Objekt der Zone aus. Siehe „Zonenangriffe“ auf Seite 23.



Zoneneinmalig

Es kann nie mehr als 1 zoneneinmalige Beschwörung in jeder Zone liegen. Siehe „Zoneneinmalig“ auf Seite 17.

Zonenrand

Die Trennlinie zwischen zwei benachbarten Zonen. Wälle werden immer auf einen Zonenrand gelegt.

Zustand

Objekte können unterschiedliche Zustände annehmen, die mit Plättchen angezeigt werden, die auf das Objekt gelegt werden. Alle Zustände können sich ansammeln, ihre Auswirkungen steigern sich entsprechend. Siehe „Effekte & Zustände“ auf Seite 25.

VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE DES BASISSPIELS

Das Basisspiel *Mage Wars – Duell der Magier*

beinhaltet insgesamt **330 Karten**.

Für deine Übersicht folgt nun die vollständige Liste mit der genauen Anzahl aller Karten.



MAGIERKARTEN

(4 Karten)

- 1 Hexenmeister
- 1 Priesterin
- 1 Tiermeister
- 1 Zauberer

EIGENSCHAFTSKARTEN

(4 Karten)

- 1 Hexenmeister
- 1 Priesterin
- 1 Tiermeister
- 1 Zauberer

ZAUBERKARTEN

(322 Karten, bestehend aus:)

AUSRÜSTUNG

(36 Karten)

- 1 Abwehrarmschienen
- 1 Arkaner Ring
- 1 Bärenfellrüstung
- 1 Bestienring
- 1 Bestienstab
- 1 Dämonenhautrüstung
- 1 Drachenschuppenpanzer
- 2 Elementarumhang
- 2 Elementarzauberstab
- 1 Gürtel des Nachwachsens
- 1 Handschuhe der Kraft
- 1 Helm der Furcht
- 1 Ivarium-Langbogen
- 1 Krone des Schutzes
- 1 Lederhandschuhe
- 1 Lederstiefel
- 1 Magierstab
- 3 Magierzauberstab
- 1 Molochs Folterqualen
- 2 Mondschimmet-Amulett
- 1 Morgendämmerungsring
- 1 Peitsche des Höllenfeuers
- 1 Ring der Blitze
- 1 Ring der Flüche
- 1 Ring des Feuerformens
- 1 Ring der Asyra
- 1 Stab der Asyra
- 1 Stab des Urzaubers
- 1 Unterdrückungsmantel
- 1 Verzauberter Ring
- 1 Windwurmhaut

BESCHWÖRUNGEN

(43 Karten)

- 1 Behausung
- 2 Dornenwall
- 2 Feuerwall
- 2 Giftgaswolke
- 1 Götze der Pestilenz
- 1 Hand von Bim-Shalla
- 1 Kugel der Unterdrückung
- 5 Manablume
- 5 Manakristall
- 1 Manasiphon
- 1 Mohktari, Lebensbaum
- 1 Mordoks Obelisk
- 2 Nebelbank
- 1 Opferaltar
- 1 Pentagramm
- 1 Rajans Raserei
- 3 Schlingpflanze
- 2 Schmiede der Schlacht
- 2 Steinwall
- 1 Tempel des Dawnbreakers
- 1 Tempel der Asyra
- 1 Tempel des Lichts
- 1 Tierfreund
- 1 Todesfessel
- 1 Tor zur Hölle
- 1 Tor nach Voltari
- 1 Zahn & Krallen

KREATUREN

(64 Karten)

- 1 Adramelech, Herr des Feuers
- 1 Berggorilla
- 4 Bitterwood-Fuchs
- 2 Blauer Gremlin
- 1 Brogan Bloodstone
- 1 Cervere, Schatten des Waldes
- 3 Darkfenne-Fledermaus
- 2 Darkfenne-Hydra
- 1 Fellella, Feen-Vertraute
- 3 Feuerbrandkobold
- 2 Flammender Hellion
- 1 Goran, gezähmter Werwolf
- 1 Gorgonenschützin
- 2 Grauer Engel
- 2 Highland-Einhorn
- 1 Huginn, Raben-Vertrauter
- 4 Kleriker der Asyra
- 2 Königliche Bogenschützin
- 1 Malacoda
- 3 Manaegel
- 2 Mondschimmet-Fee
- 1 Necropische Vampirin
- 1 Redclaw, Leittier
- 2 Ritter von Westlock

1 Samandriel, Engel des Lichts

2 Schlichter des dunklen Bunds

2 Skelettwahe

2 Smaragd-Teju

1 Sosruko, Frettchen-Begleiter

1 Stahlklauengrizzly

1 Steinblick-Basilisk

1 Tarok, der Himmelsjäger

2 Thunderift-Falke

3 Timberwolf

1 Valshalla, Engel der Blitze

2 Wilder Rotluchs

1 Wirbelndes Geistwesen

VERZAUBERUNGEN

(85 Karten)

2 Adlerschwinger

3 Agonie

2 Angriffsumkehr

3 Bärenstärke

2 Beruhigen

5 Blocken

2 Blutvergiftung

2 Entkräftung

3 Essenzschwund

2 Falkenauge

2 Flink wie ein Mungo

2 Flügellahm

2 Gepardenschnelligkeit

2 Ghulfäulnis

1 Göttliche Einmischung

2 Göttlicher Schutz

3 Harmonisieren

2 Heiliger Boden

2 Höllenfeuerfalle

2 Ketten der Qual

2 Kobrareflexe

2 Machtgriff

1 Machtkugel

1 Machtschwert

1 Magierfluch

2 Magieumkehr

2 Nachwachsen

3 Nashornhaut

1 Kreis aus Blitzen

2 Stierausdauer

4 Täuschung

2 Teleportationsfalle

1 Todesbund

2 Todgeweiht

2 Vampirismus

2 Vergeltungsschlag

2 Verhexen

2 Zu Stein verwandeln

5 Zunichte machen

FORMELN

(67 Karten)

2 Ansturm

1 Auferstehung

5 Auflösung

5 Beseitigung

2 Durchbohren

2 Erwecke die Bestie

2 Gruppenheilung

1 Hand auflegen

3 Heilen

2 Kampfwildheit

2 Kraftentzug

2 Lebensschwund

3 Machtstoß

2 Magielöschung

2 Niederschlagen

2 Perfekter Treffer

1 Reinigung

3 Ruf der Wildnis

2 Schlaf

5 Schwache Heilung

2 Sprengen

3 Suchende Zerteilung

3 Teleportation

2 Vampirschlag

2 Verbannen

2 Vermeiden

2 Verzauberung entwenden

2 Verzauberung versetzen

ANGRIFFE

(27 Karten)

2 Elektrifizieren

2 Blendender Blitz

3 Blitzschlag

1 Donnerschlag

3 Feuerball

2 Feuerring

2 Feuersturm

2 Flammenschlag

2 Geysir

2 Kettenblitz

3 Luftwirbel

3 Säule aus Licht



VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTEN DER ERWEITERUNGEN

Die beiden separat erhältlichen Erweiterungen *Mage Wars – Basis-Zaubersprüche 1* & *Mage Wars – Basis-Zaubersprüche 2* beinhalten jeweils **110 Karten**. Diese Karten sind Duplikate aus dem Basisspiel *Mage Wars* und bieten dir viele neue Möglichkeiten, die Zauberbücher der vier Magier zu verändern.



MAGE WARS – BASIS-ZAUBERSPRÜCHE 1

AUSRÜSTUNG

(10 Karten)

- 1 Abwehrarmschienen
- 1 Drachenschuppenpanzer
- 1 Elementarzauberstab
- 1 Gürtel des Nachwachsens
- 1 Handschuhe der Kraft
- 1 Ivarium-Langbogen
- 1 Lederhandschuhe
- 1 Lederstiefel
- 1 Magierstab
- 1 Magierzauberstab

BESCHWÖRUNGEN

(12 Karten)

- 1 Dornenwall
- 1 Feuerwall
- 1 Hand von Bim-Shalla
- 1 Manablume
- 1 Manakristall
- 1 Nebelbank
- 1 Rajans Raserei
- 1 Schlingpflanze
- 1 Steinwall
- 1 Tempel des Dawnbreakers
- 1 Tierfreund
- 1 Zahn & Krallen

KREATUREN

(18 Karten)

- 1 Berggorilla
- 1 Bitterwood-Fuchs
- 1 Blauer Gremlin
- 1 Darkfenne-Fledermaus
- 1 Feuerbrandkobold
- 1 Flammender Hellion
- 1 Grauer Engel
- 1 Kleriker der Asyra
- 1 Königliche Bogenschützin
- 1 Manaegel
- 1 Mondschrimer-Fee
- 1 Necropische Vampirin
- 1 Schlächter des dunklen Bunds
- 1 Skelettwache
- 1 Thunderiff-Falke
- 1 Timberwolf
- 1 Wilder Rotluchs
- 1 Wirbelndes Geistwesen

VERZAUBERUNGEN

(35 Karten)

- 1 Adlerschwingen
- 1 Agonie
- 1 Angriffsumkehr
- 1 Bärenstärke
- 1 Beruhigen
- 2 Blocken
- 1 Blutvergiftung
- 1 Entkräftung
- 1 Essenzschwund
- 1 Falkenaugen

- 1 Flink wie ein Mungo
- 1 Flügellahm
- 1 Ghulfäulnis
- 1 Göttlicher Schutz
- 1 Harmonisieren
- 1 Heiliger Boden
- 1 Höllenfeuerfalle
- 1 Machtgriff
- 1 Machtkugel
- 1 Machtschwert
- 1 Magieumkehr
- 1 Nachwachsen
- 1 Nashornhaut
- 1 Kreis aus Blitzen
- 1 Stierausdauer
- 1 Täuschung
- 1 Teleportationsfalle
- 1 Todgeweiht
- 1 Vampirismus
- 1 Vergeltungsschlag
- 1 Verhexen
- 1 Zu Stein verwandeln
- 2 Zunichte machen

- 1 Kreis aus Blitzen
- 1 Stierausdauer
- 1 Täuschung
- 1 Teleportationsfalle
- 1 Todgeweiht
- 1 Vampirismus
- 1 Vergeltungsschlag
- 1 Verhexen
- 1 Zu Stein verwandeln
- 2 Zunichte machen

FORMELN

(30 Karten)

- 1 Ansturm
- 1 Auflösung
- 2 Beseitigung
- 1 Durchbohren
- 1 Erwecke die Bestie
- 1 Gruppenheilung
- 1 Heilen
- 1 Kampfwildheit
- 1 Kraftentzug
- 1 Lebensschwund
- 2 Machtstoß
- 1 Magielöschung
- 1 Niederschlagen
- 1 Perfekter Treffer
- 1 Reinigung
- 1 Ruf der Wildnis
- 1 Schlaf
- 2 Schwache Heilung
- 1 Sprengen
- 1 Suchende Zerteilung
- 2 Teleportation
- 1 Vampirschlag
- 1 Verbannen
- 1 Vermeiden
- 1 Verzauberung entwenden
- 1 Verzauberung versetzen

ANGRIFFE

(5 Karten)

- 1 Blitzschlag
- 1 Donnerschlag
- 1 Feuerball
- 1 Luftwirbel
- 1 Säule aus Licht

MAGE WARS – BASIS-ZAUBERSPRÜCHE 2

AUSRÜSTUNG

(24 Karten)

- 1 Arkaner Ring
- 1 Bärenfellrüstung
- 1 Bestienring
- 1 Bestienstab
- 1 Dämonenhaurüstung
- 1 Elementarumhang
- 1 Elementarzauberstab
- 1 Gürtel des Nachwachsens
- 1 Helm der Furcht
- 1 Krone des Schutzes
- 1 Magierzauberstab
- 1 Molochs Folterqualen
- 1 Mondschrimer-Amulett
- 1 Morgendämmerungsring
- 1 Peitsche des Höllenfeuers
- 1 Ring der Blitze
- 1 Ring der Flüche
- 1 Ring des Feuerformens
- 1 Ring der Asyra
- 1 Stab der Asyra
- 1 Stab des Urzaubers
- 1 Unterdrückungsmantel
- 1 Verzauberter Ring
- 1 Windwurmhaut

BESCHWÖRUNGEN

(21 Karten)

- 1 Behausung
- 1 Dornenwall
- 2 Giftgaswolke
- 1 Götze der Pestilenz
- 1 Hand von Bim-Shalla
- 1 Kugel der Unterdrückung
- 1 Manablume
- 1 Manakristall
- 1 Manasiphon
- 1 Mohktari, Lebensbaum
- 1 Mordoks Obelisk
- 1 Nebelbank
- 1 Opferaltar
- 1 Pentagramm
- 1 Schmiede der Schlacht
- 1 Tempel der Asyra
- 1 Tempel des Lichts
- 1 Todesfessel
- 1 Tor zur Hölle
- 1 Tor nach Voltari

KREATUREN

(20 Karten)

- 1 Adramelech, Herr des Feuers
- 1 Brogan Bloodstone
- 1 Cervere, Schatten des Waldes
- 1 Darkfenne-Hydra
- 1 Fellella, Feen-Vertraute
- 1 Goran, gezähmter Werwolf
- 1 Gorgonenschützin
- 1 Highland-Einhorn
- 1 Huginn, Raben-Vertrauter

- 1 Malacoda
- 1 Redclaw, Leittier
- 1 Ritter von Westflock
- 1 Samandriel, Engel des Lichts
- 1 Skelettwache
- 1 Smaragd-Teju
- 1 Sosruko, Frettchen-Begleiter
- 1 Stahlklauengrizzly
- 1 Steinblick-Basilisk
- 1 Tarok, der Himmelsjäger
- 1 Valshalla, Engel der Blitze

VERZAUBERUNGEN

(17 Karten)

- 1 Angriffsumkehr
- 1 Bärenstärke
- 1 Flügellahm
- 1 Gepardenschnelligkeit
- 1 Ghulfäulnis
- 1 Göttliche Einmischung
- 1 Ketten der Qual
- 1 Kobrareflexe
- 1 Machtgriff
- 1 Magierfluch
- 1 Magieumkehr
- 1 Nachwachsen
- 1 Nashornhaut
- 1 Stierausdauer
- 1 Todesbund
- 1 Vergeltungsschlag
- 1 Verhexen

FORMELN

(18 Karten)

- 1 Ansturm
- 1 Auferstehung
- 1 Beseitigung
- 1 Durchbohren
- 1 Erwecke die Bestie
- 1 Gruppenheilung
- 1 Hand auflegen
- 1 Heilen
- 1 Kampfwildheit
- 1 Kraftentzug
- 1 Perfekter Treffer
- 2 Reinigung
- 1 Schlaf
- 1 Schwache Heilung
- 1 Suchende Zerteilung
- 1 Vampirschlag
- 1 Verzauberung versetzen

ANGRIFFE

(10 Karten)

- 1 Blendender Blitz
- 1 Elektrifizieren
- 1 Feuerring
- 1 Feuersturm
- 2 Flammenschlag
- 2 Geysir
- 1 Kettenblitz
- 1 Luftwirbel

SPIELHILFE

ZUSTÄNDE

Betäubt

Die Kreatur ist handlungsunfähig. Alle Plättchen *Betäubt* werden am Ende der Aktionsphase dieser Kreatur von ihr entfernt.

Betäubt hat Beseitigungskosten von 4.



Fäulnis

Dies ist ein Giftzustand. Das Objekt erhält jede Runde 1 direkten Schaden während der Erhaltungsphase.

Fäulnis hat Beseitigungskosten von 2.



In Brand

Dies ist ein Flammenzustand. In jeder Erhaltungsphase wirfst du mit 1 Angriffswürfel den direkten Schaden pro Plättchen *In Brand* auf jedem Objekt. Bei einer „0“ entfernst du das Plättchen *In Brand*.

In Brand hat Beseitigungskosten von 2.



Schlaf

Dies ist ein übersinnlicher Zustand. Diese Kreatur ist handlungsunfähig. Sollte diese Kreatur Schaden erleiden (z. B. durch den Angriff einer befreundeten Kreatur), wird das Plättchen *Schlaf* entfernt und durch ein Plättchen *Schwindlig* ersetzt.

Schlaf hat Beseitigungskosten, die dem Level der schlafenden Kreatur entsprechen.



Schwach

Dies ist ein Giftzustand. Pro Plättchen *Schwach* verliert die Kreatur 1 Angriffswürfel bei allen Angriffen ohne Zauber, die sie ausführt. Das kann einen Angriff nie auf 0 Würfel reduzieren. Es hat keine Auswirkung auf Schadensbarrieren oder Angriffsauber.

Schwach hat Beseitigungskosten von 2.



Verkrüppelt

Dies ist ein Giftzustand. Die Kreatur ist gezügelt. Am Ende jeder ihrer Aktionsphasen dürfen verkrüppelte Kreaturen einen Rettungswurf versuchen: Bei einem Wurf von 7 oder höher wird das Plättchen *Verkrüppelt* entfernt.

Verkrüppelt hat Beseitigungskosten von 4.



Schwindlig

Immer, wenn die Kreatur einen Angriff ausführt, wirfst du den Effektwürfel. Wenn das Ergebnis 7 oder mehr ist, wird der Angriff normal ausgeführt. Wenn das Ergebnis 6 oder weniger ist, „verfehlt“ der Angriff sein Ziel und gilt als vermieden (auch wenn er unvermeidbar ist). Wenn es sich um einen Zonenangriff, Rundschlag oder mehrfachen Angriff handelt, wird nur einmal geprüft: Der gesamte Angriff schlägt entweder fehl oder ist ganz normal erfolgreich.

Wenn eine Kreatur mehr als ein Plättchen *Schwindlig* hat, wird der Würfel trotzdem nur einmal geworfen. Zusätzlich hat eine schwindlige Kreatur jedoch einen Strafabzug von 2 auf alle Verteidigungswürfe pro Plättchen *Schwindlig*, das auf ihr liegt. Alle Plättchen *Schwindlig* werden am Ende der Aktionsphase der Kreatur weggenommen.

Schwindlig hat Beseitigungskosten von 2.



Würfelmodifizierende MERKMALE

Merkmal	Beispiel	Modifiziert Angriffswürfel?	Modifiziert Effektwürfel?
Obhut X	Obhut 1	Ja	Nein
Blutdurstig +X	Blutdurstig +1	Ja	Nein
Ansturm +X	Ansturm +2	Ja	Nein
Nahkampf +X	Nahkampf +2	Ja	Nein
Wut +X	Wut +2	Ja	Nein
Fernangriff X	Fernangriff +2	Ja	Nein
Schadensart +X	Blitz +2, Flammen -2	Ja	Ja
+X gegen Kreaturenmerkmal	+2 gegen Fliegen, +1 gegen Nicht Lebend	Ja	Ja
Zäh -X	Zäh -2	Nein	Ja

ÜBERSICHT SPIELRUNDE

VORBEREITUNGSSTUFE

- 1** **Initiativphase**
 Initiative geht an den anderen Spieler. 
- 2** **Grundstellungsphase**
 Drehe alle **Aktionssteine**, **Schnellzaubersteine** und Plättchen *Bereit* auf ihre aktive Seite (offen).   
- 3** **Manasammelphase**
 Alle Magier und Objekte, die Mana sammeln, legen Mana in Höhe ihres Manasammelwerts in ihren Manavorrat. 
- 4** **Erhaltungsphase**
 Bezahle etwaige Erhaltungskosten. Einige Zauber oder Zustände haben in dieser Phase eine Auswirkung.
- 5** **Planungsphase**
 Jeder Magier wählt bis zu 2 Zauber aus seinem Zauberbuch. Wähle auch Zauber für Zauberquellen und Vertraute. 
- 6** **Aufstellungsphase**
 Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative darf jeder Spieler die Zauber für seine Zauberquellen anwenden.

AKTIONSSTUFE

 **Einleitende Schnellzauberphase**
 Jeder Magier kann eine Schnellzauberaktion ausführen, beginnend beim Spieler mit der Initiative.

 **Aktionsphasen**
 Spieler sind abwechselnd am Zug mit Aktionsphasen ihrer Kreaturen, beginnend beim Spieler mit der Initiative, bis alle ihre Aktionen ausgeführt haben. Jede Aktionsphase beginnt mit **Aktivierung** einer Kreatur, Umdrehen ihres Aktionssteins und Entfernung ihres Plättchens *Wache*, wenn sie eins besitzen. In ihrer Aktionsphase wählen sie aus diesen Aktionen:



 **Abschließende Schnellzauberphase**
 Wenn alle Kreaturen ihre Aktion abgeschlossen haben, kann jeder Magier noch seine Schnellzauberaktion ausführen, falls er möchte und sie nicht schon zuvor in der Runde benutzt, beginnend beim Spieler mit der Initiative.

ANGRIFFSABFOLGE

1. Angriff erklären
2. Angriff vermeiden
3. Würfel werfen
4. Schaden und Effekte
5. Zusatzschläge
6. Schadensbarriere
7. Gegenschlag
8. Angriffsende

ABLAUF ZAUBERN

- Zauber ...
1. anwenden
 2. kontern
 3. ausführen



AKTIONEN

SCHNELLE AKTIONEN

- einen Schnellen Angriff ausführen 
- einen Schnellen Zauber anwenden 
- Wache halten 
- eine weitere Bewegungsaktion ausführen 

VOLLSTÄNDIGE AKTIONEN

- Einen Vollständigen Angriff ausführen 
- Einen Vollständigen Zauber anwenden 

SCHNELLZAUBERAKTION

- Einmal pro Runde kann jeder Magier seine Schnellzauberaktion nutzen, um **einen Schnellen Zauber anzuwenden**. Diese Aktion kann benutzt werden während:
- einer der Schnellzauberphasen, oder
 - **vor** oder **nach** der Aktionsphase einer **befreundeten** Kreatur.



IMPRESSUM

Autor: Bryan Pope

Co-Autor: Benjamin Pope

SPIELANLEITUNG

Englischer Anleitungstext: **William Niebling**
Spielanleitungsentwicklung: **Marc Aquino, TJ Huzl, John Ross Pike, Ryan Stapleton**
Systemanalyse: **Alexander Mont**

KREATIVES TEAM

Kreative Leitung: **Chris Henson**
Künstlerische Leitung: **John Guytan, Sean McCoy**
Spielanleitungscovers, Schachtel und Magier:
Craig Spearing
Regelinnenseiten und Spielmaterial:
Nick Deligaris, Jason Engle, Diego Gisbert, John Guytan, Sean McCoy, rk post, Maicho Quinto
Kartenillustrationen: **auf jeder Karte verzeichnet**

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Hintergrund der Welt: **Dr. Thomas Allen**
Entwicklung der Geschichte: **Eric Sexton**
Ausschmückende Texte: **Dr. Thomas Allen, Aaron Brosman, John Guytan, Sean McCoy, John Rogers, Eric Sexton**

ARCANE WONDERS®

Vorsitz/CEO: **Bryan Pope**
Technische Leitung: **Sean McCoy**
Geschäftsführer: **Alfiya Pope**
Leiter Kommunikation: **Patrick Connor**
IT-Entwicklung: **Colin Meller, Bonnie Brown**
Produktion: **Cristofer Pope**
Personalleiter: **TJ Huzl**

Besonderer Dank an: **Will Niebling, Aaron Witten**

ASSISTIERENDE AUTOREN UND HAUPT-SPIELTESTER

Danke an alle für eure unzähligen Stunden an Tests, Rückmeldungen, Korrekturen, Vorschlägen und Entwicklungen!

Alle Namen, die weiter oben stehen, gehören ebenfalls in diese Liste.

Lewis Bronson
Ray D'Arcy
CJ DeSilvey
Derek Dix

Ryan Dusek
Alan Gerding
Joshua Githens
Harry Gloss

Steven Hoffman
Joshua Hughes
Adam Humpolick
Matt Humpolick

Cameron Maynard
Chad Shamrowicz
Chris Steele

SPIELTESTER

Besonderer Dank an alle Spieltester für ihre Vorschläge, ihre Rückmeldungen und ihre Unterstützung!

Ryan Brock
Colton Bullock
Corey Burt
Justin Burt
Nathan Burt
Jordan Darrington
Zak Dolan
Cameron Duncan

Steven Fields
Anthony Gill
Chris Gilroy
Brendan Hill
Derick Janssen
CW Karstens
Christin Kolstad
Allison Land

Rufus Looney
Mat Malecot
Mike McKown
Tammy Niebling
Henry Pfeiffer
Andrew Pope
Phil Riley
Ed Reinhardt

Rebecca Reinhardt
Jaddua Ross
Joshua Smith
Matt Smolik
Shawn Storie
Martin Villagrana
Brendan Whatley
Son Wynn

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung und Layout: **Michael Kröhnert**
Grafikdesign Schachtel: **Hans-Georg Schneider**
Lektorat: **Stefan Malz, Moritz Mehlem & Jannis Grimm**
Realisation: **Henning Kröpke**



Pegasus Spiele

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Arcane Wonders®,
Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH
Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de

Besucht uns auf Facebook oder www.mage-wars.de