



DRUIDIN vs NEKROMANT



EINFÜHRUNG

Willkommen zur Erweiterung **Mage Wars: Druidin vs. Nekromant!** In diesem Set befinden sich 2 Magierkarten, 2 Magier-Eigenschaftskarten, 216 Zauberkarten, 2 Zauberbücher und ein Bogen mit Stanzteilen sowie diese Spielanleitung.

Zum Spielen wird das Grundspiel **Mage Wars – Duell der Magier** benötigt.

Mit den im Set enthaltenen Zaubern kann man sowohl je ein Druidin- und ein Nekromant-Zauberbuch zusammenstellen, als auch neue Strategien für die bisherigen vier Magier entwickeln.

Wir haben als Vorschlag je eine Zauberliste für die beiden neuen Magier erstellt.

Wichtig: Die Karten sind in den beiden Packungen in der entsprechenden Reihenfolge vorsortiert!

DIE DRUIDIN

Seit unzähligen Jahrhunderten haben wir unsere Haine gepflegt. Wir sind die Verwalter des Lebens selbst, in seiner kraftvollsten Ausprägung. Das kleinste Saatkorn kann Felsen sprengen, und es folgt unserem Ruf. Die Wildheit der Bestien zu entfesseln ist nichts gegen die Stärke eines Rache suchenden Waldes selbst.

Das Leben lässt sich nicht aufhalten.

Druiden überziehen die Arena mit allerlei Gewächsen. Deren sich ausbreitende Ranken explodieren in einer Kaskade von Dornen und fleischfressenden Pflanzen. Mit einem Grundverständnis für Wasserzauber tränken Druiden ihre Pflanzen, bis deren Gegner aufgezehrt sind. Und am Ende kehrt alles zur Erde zurück, um erneut den Pflanzen als Nahrung zu dienen.

Attribute

Die Druidin hat einen Manasammlungswert von 9, eine Lebenskraft von 30 und einen Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln. Ihre Unterklasse ist Wychwood.

Ausbildung

Die Druidin ist in der *Naturschule* ausgebildet. Neben ihrer Meisterschaft allen pflanzlichen Lebens würde sie mit *Wasserzaubern* des Levels 1 vertraut gemacht. Weil deren zerstörerische Auswirkungen gegen all das arbeiten, was die Druidin hegt, muss sie für jegliche *Feuer-* und *Kriegszauber* bei der Zauberbuchzusammenstellung dreifach bezahlen.

EIGENSCHAFTEN

Ranken ausbreiten

Zu den Füßen der Druidin entspringt Leben. In jeder Aufstellungsphase darf die Druidin ein neues *Rankenplättchen* in ihre Zone legen. Stattdessen kann sie das Plättchen auch in eine Zone legen, in der ein *Rankenplättchen* unter ihrer Kontrolle liegt, oder in eine daran angrenzende Zone.

Die Druidin, ihre Vertrauten und *Baum-Zauberquellen* können diese *Rankenplättchen* benutzen, um die Reichweite ihrer *Rankenzauber* zu vergrößern. Siehe dazu **Ranken (Spielplättchen)** im Kodex.

Baumbindung

Eine Druidin ist nur so stark wie der Wald, den sie schützt. Wenn eine befreundete *Baumbeschwörung* ins Spiel kommt, darf die Druidin sich mit dieser verbinden, indem sie ihr Plättchen *Baumbindung* darauf legt. Diese Bindung stärkt sowohl die Druidin als auch den Baum. Die Druidin erhält **Ureigenes Leben +4** und **Manasammlung +1**. Der Baum erhält **Ureigenes Leben +4**, **Rüstung +1** und **Lebensbund +2**. Das erlaubt es der Druidin, jederzeit Schaden zwischen ihr und dem an sie gebundenen Baum zu transferieren. Wird der Baum zerstört, ist die Bindung mit allen Vorteilen verloren und das Plättchen dauerhaft zerstört.

Hinweis: Wenn du das Druidin-Zauberbuch benutzt, solltest du dir zuerst einen Baum aussuchen, mit dem die Druidin eine Bindung eingehen soll.



RANKE



RANKE



BAUM-BINDUNG

Ureigenes Leben +4
Lebensbund +2
Rüstung +1

DRUIDIN-ZAUBERBUCH

AUSRÜSTUNG

- 1 Blattring des Druiden
- 1 Meditationsamulett
- 1 Mohktaris Zweig
- 1 Rankenpeitschen-Stab
- 1 Veteranengurt

BESCHWÖRUNGEN

- 3 Blutdornenwall
- 4 Knospensetzling
- 1 Lebensbaum von Etheria
- 1 Mohktari, Lebensbaum
- 3 Nachtschatten-Lotus
- 1 Rankenbaum
- 1 Samarabaum
- 2 Schlingpflanze
- 3 Würgepflanze
- 3 Zersetzende Orchidee

KREATUREN

- 3 Dornenpeitscher
- 1 Kralathor, der Verschlinger
- 3 Rankenschnapper
- 4 Räuberische Ranke
- 3 Speiraptor
- 1 Tataree
- 1 Togorah, Waldwächter
- 1 Verschlingende Gallerte

VERZAUBERUNGEN

- 1 Borkenhaut
- 1 Stolpern

FORMELN

- 1 Beseitigung
- 4 Dorneneruption
- 3 Erneuernder Regen

ANGRIFFE

- 4 Säurekugel

Alle vier vorhandenen Bäume sind vorzüglich. Allerdings bietet jeder Baum eine komplett andere Spieltaktik.

Falls du die Bindung mit dem *Rankenbaum* oder *Samarabaum* eingegangen bist, ist es clever, ein *Meditationsamulett* anzuwenden, um diese Bäume mit Mana zu versorgen. Grundsätzlich sollte sich die Druidin mit ihren Pflanzen über die Arena ausbreiten, und sie dort sprießen lassen, wo sie diese benötigt.

DER NEKROMANT

In der Darkfenne erhebt sich die Moorkönigin. Der Tod ist nach Etheria zurückgekehrt, und wir sind seine Sensemänner. Die unheiligen Fluten der Untoten ergießen sich über das Land, und jeder, der unter unserem Ansturm fällt, wird sich in unseren Diensten wieder erheben. Wir werden die Gefallenen unserem Willen unterwerfen und voran marschieren, um die Seelen der Lebenden unserer Herrscherin zu opfern.



Ein Nekromant beherrscht die dunklen Künste. Er holt Skelette und Zombies aus dem Reich der Toten und lässt sie auf die Lebenden los. Mittels seines Friedhofs und seines Buchs der Toten beschwört er einen nicht enden wollenden Strom auferstandener Toter. Wer wagt es schon, sich dieser Welle aus Fleisch und Knochen entgegenzustellen?

Attribute

Der Nekromant hat einen Manasammlungswert von 10, eine Lebenskraft von 32 und einen Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln. Seine Unterklasse ist Darkfenne.

Ausbildung

Der Nekromant ist in der *Dunklen Schule* ausgebildet und ein Meister blasphemischer Rituale. Daher sind *heilige* Zauber für ihn viel schwieriger vorzubereiten – sie kosten ihn bei der Zauberbuchzusammenstellung dreifach.

EIGENSCHAFTEN

Seuchenmeister

Der Tod ist der Verbündete eines erfahrenen Nekromanten. Zusammen verbringen sie ihre Zeit damit, Seuchen zu perfektionieren, um sie dann unter den Völkern von Etheria zu verbreiten. Solche Studien haben für sie doppelten Nutzen: Erstens sorgt die Beschäftigung mit Seuchen beim Nekromanten für das Merkmal **Immun gegen Gift**. Zweitens darf der Nekromant in der Erhaltungsphase für jedes Objekt, das ein oder mehrere **Gift**-Zustandsplättchen besitzt, 1 Mana bezahlen, um diesem Objekt 1 **direkten Giftschaden** zuzufügen.

Ewiger Diener

Seuchen sind lediglich ein Aspekt des Todes. Dank seiner blasphemischen Studien kann der Nekromant eine einzelne *untote* Kreatur wahrhaftig unsterblich werden lassen. Wenn er eine nicht legendäre, nicht epische *untote* Kreatur herbeiruft, kann der Nekromant sie zu seinem *Ewigen Diener* machen und das entsprechende Plättchen darauf legen. Alle Angriffe der Kreatur erhalten das Merkmal **Durchdringen +1**. Außerdem, falls der Diener zerstört werden sollte, darf der Nekromant die Kreatur **reanimieren**, indem er ihre Zauberkosten bezahlt. Der Diener kehrt am Ende der Runde ins Spiel zurück (siehe **Reanimieren** im Kodex). Du darfst ihm dann das Plättchen *Ewiger Diener* erneut zuweisen oder es für eine andere *untote* Kreatur aufheben.



Hinweis: Mit diesem Nekromant-Zauberbuch kannst du zwischen *Zombies* oder *Skeletten* wählen. Bei beiden gibt es mächtige Formeln (z. B. *Zusammensetzen*, *Zombie-Raserei*) und erstaunliche Karten für das Endspiel (z. B. *Schädelaltar*, *Zikkurat der Untoten*). Wenn du eine Seite gewählt hast,

NEKROMANT-ZAUBERBUCH

AUSRÜSTUNG

- 1 Heilungszauberstab
- 1 Libro Mortuos
- 1 Meditationsamulett
- 1 Schattenumhang
- 1 Stab des Leichentuchs
- 1 Todesring

BESCHWÖRUNGEN

- 1 Friedhof
- 3 Knochenwall
- 1 Schädelaltar
- 1 Zikkurat der Untoten

KREATUREN

- 3 Akolyth der Moorkönigin
- 1 Gefräßiger Ghul
- 2 Giftiger Zombie
- 2 Graues Phantom
- 4 Kriechender Zombie
- 1 Mort
- 2 Seuchen-Zombie
- 1 Shaggoth-Zora
- 5 Skelettknecht
- 2 Skelettritter
- 2 Skelettschütze
- 2 Todesfangzahn
- 1 Unsteter Zombie
- 2 Zombie-Barbar
- 4 Zombieknecht

VERZAUBERUNGEN

- 2 Erhebe dich!

FORMELN

- 1 Auflösung
- 1 Beseitigung
- 2 Tote erwecken
- 1 Unheilige Erweckung
- 1 Zombie-Raserei
- 3 Zusammensetzen

ANGRIFFE

- 2 Säurekugel

bleib dabei. Synergien solltest du nur für eine Seite herstellen, nie für beide. Denke daran, dass der Nekromant zwei Zauberquellen hat, daher sollte es kein Problem sein, immer ausreichend viele Aktionen anzuwenden. Achte nur darauf, dass du genug Mana erzeugst.

NEUE SPIELREGELN

Angriffsaktionen von Beschwörungen

Wenn eine Beschwörung eine Angriffsleiste hat, dann darf sie einmal pro Runde diesen Angriff ausführen, vor oder nach der Aktionsphase irgendeiner befreundeten Kreatur. Markiere die Ausführung des Angriffs mit einem Plättchen *Bereit*. Wenn der Zauber nichts anderes besagt, darfst du diesen Angriff einmal pro Runde ausführen, und zwar bereits in der Runde, in der die Beschwörung ins Spiel kommt.

Aus dem Spiel genommen

Wenn ein Objekt aus dem Spiel genommen wird, und weder Effekte noch Eigenschaften etwas anderes besagen, haben kein Effekt und keine Eigenschaft mehr eine Auswirkung darauf und es hat seinerseits keinen Einfluss mehr aufs Spiel. Es kann nicht erneut angewendet werden.

Beispiel: Tote erwecken darf nicht auf eine Kreatur angewendet werden, die aus dem Spiel genommen wurde, da sie sich nicht im Ablagestapel befindet. Siehe „Auslösch“.

Zauberschulen-Ausbildung

Ein Magier bezahlt bei Zauberbuchzusammenstellung Zauberpunkte in Höhe des Levels derjenigen Zauber, in denen er ausgebildet wurde. Für Zauber, in denen er nicht ausgebildet wurde, zahlt er doppelt.

Beispiel: Die Druidin ist ausgebildet in Wasserzaubern des Levels 1. Sie zahlt, wie üblich, doppelt für alle Wasserzauber, deren Level über 1 liegt. Wasserzauber des Levels 1 kosten sie also 1 Zauberpunkt, doch Wasserzauber des Levels 3 kosten sie 6.

Wenn ein Zauber das Merkmal *Nur für [Schule]* besitzt, darf nur ein Magier, der in dieser Schule bis zum Level dieses Zaubers (oder höher) ausgebildet wurde, ihn benutzen.

Beispiel: Die Druidin darf alle Zauber „Nur für Wassermagier“ benutzen, die Level 1 haben, aber keine Zauber „Nur für Wassermagier“, deren Level höher als 1 ist, denn diese waren nicht Teil ihrer Ausbildung.

Zerstört

Wird ein Objekt zerstört, wird erst alles, was ihm angefügt ist, zerstört und abgelegt. Das schließt auch Schaden, Zustandsplättchen, Marker, Verzauberungen und Beschwörungen ein. Eigenschaftsplättchen kommen zum Magier zurück. Danach kommt das Objekt auf den Ablagestapel seines Besitzers. Das Objekt kann jetzt einen *Zerstört*-Effekt ausführen. Beispielsweise würde ein *Seuchen-Zombie* jetzt explodieren. Einige Effekte ersetzen das Ablegen, wie **Trick** oder **Auslösch**.

MATERIAL

216 Zauberkarten
2 Magierkarten
2 Magier-Eigenschaftskarten
31 Plättchen

ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **ersatzteilservice@pegasus.de**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE VON DRUIDIN VS. NEKROMANT

Diese Erweiterung beinhaltet insgesamt **220 Karten**.

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

MAGIERKARTEN

(2 Karten)

- 1 Druidin
- 1 Nekromant

EIGENSCHAFTSKARTEN

(2 Karten)

- 1 Druidin
- 1 Nekromant

ZAUBERKARTEN

(216 Karten, bestehend aus:)

AUSRÜSTUNG

(28 Karten)

- 2 Blattring des Druiden
- 4 Heilungszauberstab
- 2 Libro Mortuos
- 4 Meditationsamulett
- 3 Mohktaris Zweig
- 2 Rankenpeitschen-Stab
- 3 Schattenumhang
- 2 Stab des Leichentuchs
- 2 Todesring
- 4 Veteranengurt

BESCHWÖRUNGEN

(46 Karten)

- 6 Blutdornenwall
- 2 Friedhof
- 6 Knochenwall
- 6 Knospensetzling
- 3 Lebensbaum von Etheria
- 1 Mohktari, Lebensbaum
- 4 Nachtschatten-Lotus
- 2 Rankenbaum
- 2 Samarabaum
- 2 Schädelaltar
- 2 Schlingpflanze
- 4 Würgepflanze
- 4 Zersetzende Orchidee
- 2 Zikkurat der Untoten

KREATUREN

(95 Karten)

- 6 Akolyth der Moorkönigin
- 4 Dornenpeitscher
- 4 Gefräßiger Ghul
- 4 Giftiger Zombie
- 4 Graues Phantom
- 4 Ichthellide
- 2 Kralathor, der Verschlinger
- 6 Kriechender Zombie
- 3 Mort
- 4 Rankenschnapper
- 4 Räuberische Ranke
- 4 Seuchen-Zombie
- 3 Shaggoth-Zora
- 6 Skelettknecht
- 4 Skelettritter
- 4 Skelettschütze
- 4 Speiraptor
- 2 Tataree



- 4 Todesfangzahn
- 3 Togorah, Waldwächter
- 4 Unsteter Zombie
- 4 Verschlingende Gallerte
- 4 Zombie-Barbar
- 4 Zombieknecht

VERZAUBERUNGEN

(12 Karten)

- 2 Borkenhaut
- 4 Erhebe dich!
- 6 Stolpern

FORMELN

(29 Karten)

- 1 Auflösung
- 2 Beseitigung
- 6 Dorneneruption
- 4 Erneuernder Regen
- 4 Tote erwecken
- 2 Unheilige Erweckung
- 4 Zombie-Raserei
- 6 Zusammensetzen

ANGRIFFE

(6 Karten)

- 6 Säurekugel

KODEX

Abfangen (Objektmerkmal)

Wenn diese Kreatur Wache hält und ein Fernangriff ein nicht fliegendes Objekt in derselben Zone zum Ziel hat, darf diese Kreatur den Fernangriff auf sich selbst lenken, vorausgesetzt, sie ist ein erlaubtes Ziel für diesen Angriff. Ein **Abfangen** muss sofort nach dem Schritt *Angriff erklären* angesagt werden und findet sofort statt, noch vor dem Schritt *Angriff vermeiden*. Die Kreatur verliert ihr Plättchen *Wache* am Ende des Angriffs, den sie abfängt. Ein Zonenangriff kann nicht abgefangen werden.

Gezügelt oder **Handlungsunfähige** Kreaturen können nicht abfangen.

Auslöschen (Effekt)

Wenn du ein Objekt auslöschst, ist es endgültig und spurlos zerstört. Das Objekt wird zerstört und dann aus dem Spiel genommen. Es wird weder auf den Ablagestapel gelegt, noch in ein Zauberbuch zurückgelegt. Alle Eigenschaften oder Effekte, die auf diesem Objekt beschrieben oder daran *angefügt* sind (wie Plättchen oder Verzauberungen), und die bei Zerstörung ausgelöst werden, sind *aufgehoben*. Andere Zerstörungseffekte, die nicht Teil des ausgelöschten Objekts oder daran angefügt sind, können trotzdem geschehen.

Beispiele: Wenn du einen Goblin-Grenadier auslöschst, wird er nicht explodieren. Wenn du eine Kreatur mit einem Plättchen Ichthelliden-Larve auslöschst, wird die Larve nicht ausschlüpfen. Wenn du die Kreatur eines Gegners auslöschst, wird dessen Valshalla trotzdem einen Zornmarker erhalten.

Blutend (Zustandsplättchen)

Diese Kreatur hat eine tiefe, blutende Wunde erlitten. *Blutend* betrifft nur lebende Kreaturen (keine Pflanzen). Lege in jeder Erhaltungsphase 1 direkten Schaden auf diese Kreatur. Immer wenn diese Kreatur geheilt wird oder sich regeneriert, darfst du 1 Plättchen *Blutend* entfernen pro 1 Schaden, den du dafür weniger entfernst. **Begrenztes Leben** verhindert Heilung und Regeneration. Daher können in diesem Fall Plättchen *Blutend* nicht durch Heilung entfernt werden. Effekte, die Zustandsplättchen entfernen können, können Plättchen *Blutend* trotzdem entfernen. *Blutend* hat Beseitigungskosten von 2.



Entwurzeln X (Objektmerkmal)

Diese Kreatur kann ihre Wurzeln aus dem Boden ziehen und sich frei bewegen. Wenn diese Kreatur aktiviert wird, darfst du X Mana bezahlen. Wenn du das tust, verliert sie ihr Merkmal **Verwurzelt** bis zum Ende ihrer Aktionsphase.

Ergreifen (Effekt)

Dieser Angriff kann Kreaturen packen und in die eigene Zone zerren. Ergreifen ist ein **Stoß**-Effekt, bei dem das Objekt eine Zone näher **in Richtung der Ursache des Stoßes bewegt** wird. Ergreifen hat keine Auswirkung auf **unhaltbare** oder **unbewegliche** Kreaturen.

Festhängend (Zustandsplättchen)

Diese Kreatur erhält die Merkmale **Gezügelt** und **Unbeweglich**. Am Ende jeder ihrer Aktionsphasen darf eine festhängende Kreatur einen *Rettungswurf* versuchen: Beim Wurf von 7 oder mehr entfernt man *Festhängend*. Wird die Kreatur teleportiert, zerstört man alle ihre Zustandsplättchen *Festhängend*. *Festhängend* hat keine Wirkung auf **unhaltbare** Kreaturen und Beseitigungskosten von 4.



Ichthelliden-Larve (Zustandsplättchen)

Einer Kreatur mit diesem Zustandsplättchen wurde eine *Ichthelliden-Larve* eingepflanzt. Die *Ichthelliden-Larve* ist ein *Gifzustand* mit Beseitigungskosten von 5. Die *Ichthelliden-Larve* wird vom Kontrolleur des *Ichthelliden* kontrolliert, der das Plättchen eingesetzt hat. Auf einer Kreatur darf höchstens 1 Plättchen *Ichthelliden-Larve* liegen. Wenn die von einer Larve betroffene Kreatur zerstört wird, darf der Kontrolleur der *Ichthelliden-Larve* eine *Ichthellidenkreatur* aus seinem Zauberbuch oder seinem Ablagestapel wählen und sie verdeckt in die Zone legen, in der sich die Kreatur befand, bevor sie zerstört wurde. Dieser *Ichthellide* kommt am Ende der Runde ohne zu bezahlende Manakosten ins Spiel (vergleichbar mit dem **Reanimieren**-Effekt).



Lebensbund +X (Objektmerkmal)

Während der Erhaltungsphase darfst du entweder bis zu X Schaden von deinem Magier auf dieses Objekt oder von diesem Objekt auf deinen Magier verschieben, ungeachtet der Entfernung und SL. Diese Eigenschaft wird nicht durch das Merkmal **Begrenztes Leben** beeinflusst.

Ranken (Spielplättchen)

Rankenplättchen sind lebende Beschwörungen mit Lebenskraft 1, keiner Rüstung, und sie können keine Rüstung erhalten. Gegnerische, nicht fliegende Kreaturen werden durch *Rankenplättchen* in der Bewegung **eingeschränkt**. Jede beliebige Anzahl Schaden zerstört ein *Rankenplättchen*, egal wie hoch dessen Lebenskraft sein sollte. Sie können nicht Ziel von Fernangriffen sein. In einer Zone dürfen beliebig viele *Rankenplättchen* liegen.

Wenn die Druidin, ein *Vertrauter* oder eine *Baum-Zauberquelle* unter ihrer Kontrolle einen *Rankenzauber* anwenden, darfst du als zusätzliche Kosten zur Anwendung des Zaubers ein *Rankenplättchen* unter ihrer Kontrolle zerstören. Wenn du das tust, darfst du die Reichweite des Zaubers ignorieren, wenn du die Zone des zerstörten *Rankenplättchens*, ein Objekt in dieser Zone oder einen ihrer Zonenränder zum Ziel wählst. Dieser *Rankenzauber* muss ein erlaubtes Ziel haben. Wenn zwei oder mehr Druiden mitspielen, sollte jeder eine andere Seite der *Rankenplättchen* benutzen, damit sie zuzuordnen sind.

Reanimieren (Effekt)

Diese Kreatur wird vom Tode wiedererweckt. Wenn diese Kreatur zerstört wird, wird sie vom Ablagestapel in die Zone bewegt, in der sie gerade zerstört wurde, und zwar verdeckt mit einem verdeckten Aktionsstein darauf. Diese Kreatur gilt zunächst als aus dem Spiel. Am Ende der Runde wird die Kreaturenkarte aufgedeckt und ins Spiel herbeigerufen. Reanimieren geschieht nicht, wenn die Kreatur bei der Zerstörung aus dem Spiel genommen wird. Siehe **Auslöschen**.

Beachte, dass der Magier, der den Effekt der Reanimation kontrolliert, das Objekt ist, das die Kreatur ins Spiel beschwört, falls nichts etwas anderes besagt.

Rekonstruieren (Effekt)

Rekonstruieren ist ein Effekt, der Schaden von nicht lebenden Kreaturen entfernt. Es gilt nicht als Regeneration oder Heilung und wird nicht durch das Merkmal **Begrenztes Leben** beeinflusst.



Schwerfällig (Objektmerkmal)

Diese Kreatur ist ungeschickt und/oder humpelt. Sie gilt in ihrer Bewegung immer als **eingeschränkt** und kann daher nur bis zu 1 Bewegungsaktion während ihrer Aktionsphase ausführen, auch dann, wenn sie das Merkmal **Schnell** erhält.

Unrein (Zustandsplättchen)

Dieser Fluch- oder Giftangriff verursacht eine unreine oder infizierte Wunde, die nicht heilen wird. Dies ist ein *Gifzustand*. Das Plättchen *Unrein* zählt als 3 Schäden, die nicht geheilt oder regeneriert werden können. Das Plättchen hat Beseitigungskosten von 3 und kann normal durch Zauber oder Eigenschaften entfernt werden, die Zustände beseitigen, sogar wenn das unreine Objekt das Merkmal **Begrenztes Leben** besitzt.

Wird ein Plättchen *Unrein* durch einen Angriff platziert, zählt der Schaden durch *Unrein* **nicht** als Schaden des Angriffs, da der Schaden durch den *Gifzustand* verursacht wird.

Unverwüstlich (Objektmerkmal)

Dieses Objekt ist unglaublich widerstandsfähig, was Schaden angeht. Es ignoriert sämtlichen *nicht kritischen* Schaden aus Angriffen. Direkter Schaden und *Angriffseffekte* gelten wie üblich.

Ureigenes Leben +X (Objektmerkmal)

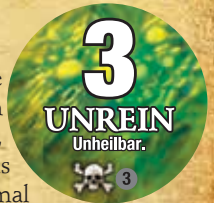
Die Lebenskraft dieser Kreatur ist höher als normalerweise. Dies liegt üblicherweise an einer erhöhten Größe oder Masse. **Ureigenes Leben** umgeht das Merkmal **Begrenztes Leben**.

Verdunkelt (Objektmerkmal)

Dieses Objekt ist schlecht zu sehen. Es kann nicht zum Ziel werden, wenn es mehr als 1 Zone entfernt ist (das gilt für alle Zwecke: Fernangriffe, Zauber, Eigenschaften usw.). Alle Verzauberungen und Ausrüstungen, die dem Objekt angefügt sind, erhalten ebenfalls das Merkmal **Verdunkelt**, angefügte Beschwörungen jedoch nicht.

Verrostend (Zustandsplättchen)

Verrostend ist ein *Säurezustand*, der Rüstungen wegfrisst. Für jedes Zustandsplättchen *Verrostend* auf einer Kreatur oder Beschwörung erhält sie **Rüstung -1**. Objekte können nie so viele Plättchen *Verrostend* auf sich haben, dass ihre Rüstung unter Null fallen würde (etwaige zusätzliche Plättchen werden sofort zerstört). Wenn ein Objekt so viele Zustandsplättchen *Verrostend* erhalten würde, dass seine Rüstung auf unter Null fällt, erhält es stattdessen nur so vie-



le Plättchen *Verrostend*, dass seine Rüstung Null beträgt und erleidet je 1 Punkt **direkten Säureschaden** pro überzähligem Plättchen. *Verrostend* hat keine Wirkung auf körperlose Kreaturen und Beseitigungskosten von 2.

Beispiel: Eine Druidin hat 2 Plättchen Verrostend auf sich und eine Bärenfellrüstung. Ihr aktueller Rüstungswert ist 0. Erhielte sie einen weiteren Zustand Verrostend, würde sie stattdessen 1 direkten Säureschaden erleiden. Sie entscheidet sich, Windwurmhaut anzuwenden, die an denselben Ort wie die Bärenfellrüstung kommt und letztere damit ersetzt. Dadurch, dass die Bärenfellrüstung entfernt wird, hat die Druidin 0 Rüstung, weswegen beide Plättchen Verrostend sofort zerstört werden. Danach kommt die Windwurmhaut ins Spiel und die Druidin hat jetzt einen Rüstungswert von 2.

Verschlingen (Angriffsmerkmal)

Diese Kreatur frisst andere Kreaturen! Wenn ein Angriff mit **Verschlingen** eine körperliche Kreatur zerstören würde, wird die Kreatur stattdessen **ausgelöscht**.

Verwurzelt (Objektmerkmal)

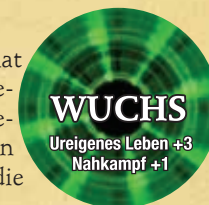
Diese Kreatur ist fest im Boden verwachsen. Sie kann keine Bewegungsaktionen ausführen und hat das Merkmal **Unbeweglich**. Sie ist nicht **gezügelt**, also kann sie normal **Wache halten**, Gegner in der Bewegung **einschränken** und **abfangen**. Eine verwurzelte Kreatur verliert das Merkmal **Fliegen** und kann es nicht erhalten.

Wachsam (Objektmerkmal)

Diese Kreatur bewacht, schützt oder behütet befreundete Objekte dauerhaft. Am Ende ihrer Aktionsphase darfst du ein Plättchen *Wache* auf diese Kreatur legen, wenn sie noch keines haben sollte.

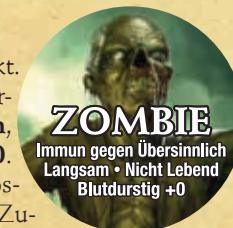
Wuchs (Zustandsplättchen)

Eine Kreatur mit dem Zustandsplättchen *Wuchs* hat an Größe zugenommen. Jedes Plättchen *Wuchs* liefert **Nahkampf +1** und **Ureigenes Leben +3**. Dieses Plättchen hat keine Beseitigungskosten und kann nicht durch Zauber oder Effekte entfernt werden, die Zustandsplättchen entfernen.



Zombie (Zustandsplättchen)

Diese Kreatur wurde vom Tode wiedererweckt. Sie erhält die Unterarten *Untot* und *Zombie*. Sie erhält die Merkmale **Immun gegen Übersinnlich**, **Langsam**, **Nicht Lebend** und **Blutdurstig +0**. Das *Zombieplättchen* besitzt keine Beseitigungskosten und kann von Zaubern oder Effekten, die Zustandsplättchen entfernen, nicht beseitigt werden. Falls diese Kreatur zerstört wird, wird sie **ausgelöscht**. Falls eine Kreatur bereits das Merkmal **Langsam** besitzt, während sie dieses Plättchen erhält, erhält sie außerdem ein Zustandsplättchen *Betäubt*.



IMPRESSUM

Autor Bryan Pope

Zusätzliche Entwicklung Aaron Brosman, Alexander Mont

Künstlerische Leitung John Guytan

Layout und Design Chris Henson

Spieltest-Leitung Patrick Connor

Graphik Cover und Magier Craig Spearing

Produktionsleitung John Rogers

Spieltester Zac Belado, Marc Bennett, Lewis Bronson, Matthew Burch, David Chang, Martin Cubberley, Ray D'Arcy, John Cornelius Edmond,

Justin Matthew Emanuele, Rafael Fuentes, Andrew Michael Glass, Harry E. Gloss, Joshua Hughes, Adam Humpolick, Matthew Humpolick, Tim McCurry, Dylan McInnis, Matt McInnis, John Milligan, Jerome Minter II, Dalius Rupainis, Daniel Stegner, Stephen Walter, Daniel M Ward III

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung und Layout Michael Kröhnert

Grafikdesign Schachtel Christine Conrad

Realisation Henning Kröpke

Lektorat Stefan Malz, Moritz Mehlem, Jannis Grimm, Gregor Adrian

PEGASUS SPIELE

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Arcane Wonders®.

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](http://www.pegasusspiele.de)

WWW.MAGE-WARS.DE

Pegasus Spiele