

Unofficial German Mage Wars Codex

Abfangen

Objektmerkmal

Wenn diese Kreatur **Wache** hält und einen **Fernangriff** ein nicht **fliegendes** Objekt in derselben **Zone** zum Ziel hat, darf die 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.

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

Abgebrochen, aufgehoben

Spielbegriff

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

Ablagestapel

Spielbegriff

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

Spielbegriff

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

Spielbegriff

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)

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Angriffs- oder Objektmerkmal

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.

Ätherisch

Angriffsmerkmal

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.

Aufdeckkosten

Zauberattribut

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

Objektmerkmal

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.

Auslöschen

Effekt

Wenn du ein **Objekt** **auslöscht**, 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 und Effekte, die auf diesem Objekt beschrieben oder daran angefügt sind (wie **Plättchen** oder **Verzauberungen**, und bei der Zerstörung ausgelöst wurden, sind **aufgehoben**. Andere Zerstörungseffekte, die nicht Teil des ausgelöschten Objekts oder daran angefügt sind, können trotzdem geschehen. *Beispiel: Wenn du ein Goblin-Grenadier auslöscht, wird er nicht explodieren. Wenn du eine Kreatur mit dem Plättchen Ichthelliden-Larve auslöscht, wird die Larve nicht ausschlüpfen. Wenn du eine Kreatur eines Gegners auslöscht, wird dessen Valshalla trotzdem einene Zornmarker erhalten.*

Ausrüstung (Zauber)

Spielbegriff

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 Ausrüstung mit demselben Namen tragen.

Ausweichend

Objektmerkmal

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.

Unofficial German Mage Wars Codex

Befreundet

Spielbegriff

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

Begrenztes Leben

Objektmerkmal

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**.

Beschützt

Objektmerkmal

Dieses **Objekt** ist vor feindlicher Magie geschützt. Es kann nicht Ziel einer vom Gegnerkontrollierten **Formel** oder **Verzauberung** werden. Es kann jedoch von gegnerischen Formeln oder Verzauberungen betroffen sein, die es nicht direkt zum Ziel haben, wie etwa einem **Zonenangriff**.

Beschwörung (Zauber)

Zauberart

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

Spielbegriff

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

Spielbegriff

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

Betäubt

Zustandsplättchen

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.

Bewegliche Beschwörung

Beschwörungen sind der **Zone** angefügt, in der sie sich befinden, allerdings können sich einige Beschwörungen bewegen (wie **Regenwolke**). Eine Beschwörung kann sich nur in eine Zone bewegen, der sie regelmäßig angefügt werden kann. Du kannst also **keine** Beschwörung in eine Zone bewegen, der bereits eine Beschwörung mit demselben Namen angefügt ist (jede Zone darf höchstens 1 Beschwörung desselben Namens gleichzeitig besitzen).

Bewegungsaktion

Spielbegriff

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 +/-X

Angriffsmerkmal

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

Blockiert SL

Objektmerkmal

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

Objektmerkmal

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.

Blutend

Zustandsplättchen

Diese Kreatur hat eine tiefe, blutende Wunde erlitten. **Blutend** betritt nur **lebende Kreaturen** (keine **Pflanzen**). Lege in der 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**.

Unofficial German Mage Wars Codex

Das Verhöhnern von *Skeelax*, *Verhöhrender Kobold*

Effekt

Skeelax ist eine besondere **Kreatur**, die ihre Feinde **verhöhnt**, damit sie ihn **angreifen**. Sein **Dreizack**-Angriff kann ein Plättchen **Verhöhnt** auf sein Ziel legen. Eine Verhöhnte Kreatur **muss** in ihrer nächsten Aktionsphase einen **Nahkampfangriff** gegen *Skeelax*, *Verhöhrender Kobold* ausführen, wenn sie kann, es sei denn *Skeelax* ist nicht in derselben **Zone**. Die Verhöhrende Kreatur darf sich **nicht** bewegen oder irgendeine andere Aktion ausführen, wenn sie in der Lage ist, einen Nahkampfangriff auf *Skeelax* auszuführen.

Direkter Schaden

Spielbegriff

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

Angriffsmerkmal

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

Dreifacher Schlag

Angriffsmerkmal

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

Durchdringen +X

Angriffsmerkmal

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

Objektmerkmal

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

Spielbegriff

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.

Eigenständig

Objektmerkmal

Diese **Ausrüstung** wird einer Kreatur angefügt und funktioniert unabhängig von der Kreatur. Sie benötigt keinen Ausrüstungsort. Merkmale, Eigenschaften oder Zustände der Kreatur, der sie angefügt sind, beeinflussen die Ausrüstung nicht und können sie auch nicht verändern. Sie kann jedoch durch andere Ursachen und **Objekte** beeinflusst werden. Wenn die Ausrüstung einen **Angriff** erlaubt, kann dieser einmal pro Runde als freie Aktion am Ende der

Aktionsphase der Kreatur genutzt werden. Wenn der Angriff ein **Nahkampfangriff** ist, gelten für ihn die normalen Regeln wie beim **Wache halten**; er löst jedoch weder einen **Gegenschlag** noch eine Schadensbarriere aus, und er entfernt auch kein Plättchen Wache von seinem Ziel.

Einschränken

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Angriffsmerkmal

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

Entwurzeln X

Objektmerkmal

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

Episch

Zaubermerkmal

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

Erfolgreich

Spielbegriff

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

Ergreifen

Effekt

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

Unofficial German Mage Wars Codex

Erhaltung +X

Objektmerkmal

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

Angriffsmerkmal

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

Falle

Spielbegriff

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

Fäulnis

Zustandsplättchen

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

Fernangriff

Angriffsattribut

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

Objektmerkmal

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.

Festhängend

Zustandsplättchen

Diese Kreatur erhält die Merkmale **Gezügelt** und **Unbeweglich**. Am Ende jeder ihrer Aktionsphasen darf eine festhängende Kreatur einen **Rettungswurf** versuchen: Bei einem 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**.

Feuer löschen

Angriffsmerkmal

Dieser Angriff löscht **Feuer**. Man reduziert im Schritt: *Würfel werfen* die Anzahl der **Angriffswürfel** um **X** und zieht **X** vom Ergebnis des **Effektwürfels** ab. Wie bei jedem **Angriff** wird mindestens **1** Würfel

geworfen. **X** = Anzahl der Zustandsplättchen **In Brand** auf dem Verteidiger. Danach entfernt man alle Zustandsplättchen **In Brand** vom Verteidiger. Ein **Wasserangriff** (oder *Wasserangriffszauber*), der das Merkmal **Feuer löschen** hat, kann auch ein **Objekt** mit dem Merkmal **Immun gegen Wasser** als Ziel haben. In diesem Falle verursacht er keinen Schaden oder Effekte, außer alle Plättchen **In Brand** zu entfernen. Dies ist eine Ausnahme zu den normalen Immunitätsregeln. Daher können Wasserangriffe auch Feuer von brennenden Pflanzen-Objekten löschen, obwohl die Angriffe Pflanzen nicht schaden können.

Feuerfest

Objektmerkmal

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

Flammen +/-X

Angriffsmerkmal

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

Fliegen

Objektmerkmal

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)

Spielbegriff

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 +/-X

Angriffsmerkmal

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

Angriffsmerkmal

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

Spielbegriff

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

Unofficial German Mage Wars Codex

Geschmettert

Zustandsplättchen

Die Kreatur ist **Handlungsunfähig**. Wenn diese Kreatur aktiviert wird, entfernt man das Plättchen **Geschmettert** und ersetzt es durch ein Zustandsplättchen **Schwindlig**. **Unbewegliche** Kreaturen erhalten statt **Geschmettert** den Zustand **Schwindlig**. Wie gewohnt werden alle Plättchen **Schwindlig** am Ende der Aktionsphase der Kreatur weggenommen. Geschmettert hat **Beseitigungskosten** von **3**.

Gezügelt

Objektmerkmal

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

Schadensart

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

Effekt

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

Effekt

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

Herbeirufen

Spielbegriff

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

Ichthelliden-Larve

Zustandsplättchen

Einer Kreatur mit diesen Zustandsplättchen wurde eine **Ichthelliden-Larve** eingepflanzt. Die **Ichthelliden-Larve** ist ein **Giftzustand** 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 **Ab-lagestapel** 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.)

Ignorieren

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Immun gegen Übersinnlich

Objektmerkmal

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

Immunität

Objektmerkmal

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

Zustandsplättchen

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**.

Inaktiv

Zustandsplättchen

Inaktiv ist ein Zustand, der die Funktion eines **Objekts** kurzfristig außer Kraft setzt. Wenn ein Objekt ein oder mehrere Plättchen **Inaktiv** besitzt, ist es inaktiv. Inaktive Objekte verlieren alle Angriffsleisten, Aktionsleisten und Eigenschaften (nicht jedoch ihre Merkmale). (Eine Eigenschaft ist alles, was im Textfeld der Karte steht, außer

Unofficial German Mage Wars Codex

die Definitionen für X bei Karten die von X abhängige Attribute oder Manakosten haben.) Es verliert keine seiner **Attribute** oder seiner Unterklassen (Attribute umfassen **Lebenskraft**, **Rüstung**, **Verteidigungen** und **Manasammlung**). In jeder Grundstellungsphase entfernt man ein Plättchen **Inaktiv** von jedem Objekt, es sei denn, dieses Plättchen wurde erst in dieser Vorbereitungsstufe platziert. Bei Objekten mit mehreren Plättchen **Inaktiv** darauf wird in jeder Grundstellungsphase immer **nur 1** entfernt. Inaktiv hat **keine Be-seitigungskosten** und kann nicht durch Zauber oder Eigenschaften entfernt werden, die Zustandsplättchen entfernen.

Indirekt

Angriffsmerkmal

Die **Sichtlinie** (SL) dieses **Fernangriffs** wird nicht durch **Wälle** blockiert.

Initiative

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Spielbegriff

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

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Körperlos

Objektmerkmal

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 Merk-

male **Nicht Lebend**, **Feuerfest** und **Unhaltbar**. Körperlose Objekte haben kein Rüstungsattribut und können keine **Rüstung** erhalten. Siehe *Körperlos* auf Seite 15.

Kreatur (Zauber)

Zauberart

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

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

Diese Kreatur ist sehr langsam. Wenn diese Kreatur eine **Bewegungsaktion** ausgeführt, 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

Objektattribut

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

Leben +/-X

Objektmerkmal

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

Objektmerkmal

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.

Lebensbund +X

Objektmerkmal

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

Unofficial German Mage Wars Codex

Lebenskopplung +X

Magiermerkmal

Dies ist ein Magiermerkmal, das in Teamspielen benutzt werden kann. In der Erhaltungsphase kann ein **Magier** mit diesem Merkmal bis zu X Schaden zu einem Magier seines Teams übertragen oder von diesem übernehmen.

Legendär

Objektmerkmal

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

Zauberattribut

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

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Angriffsmerkmal

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

Objektattribut

Einige **Objekte** haben das Manasammelungsattribut. Es gibt an, wie viel Mana sie jede Runde während der Manasammelungsphase bekommen.

Manasammlung +/-X

Objektmerkmal

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

Manaübertragung +X

Angriffsmerkmal

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

Marker

Spielbegriff

Ein Marker ist ein kleiner Markierungschip, der den 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: Verbannten), **Zorn** (Valshalla) und **Rüstung** (Krone des Schutzes).

Mehrfachangriff

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Zaubermerkmal

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

Unofficial German Mage Wars Codex

eingestellt sind.

Nur für Magier

Zaubermerkmal

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.

ODER-Angriffe

Angriffsmerkmal

Einige **Angriffe** haben in ihrer Angriffsleiste ein **ODER**. Beispielsweise gibt Ludwig Boltstorms Angriffsleiste **2** Alternativen an; der Angriff kann entweder das Merkmal **Rundschlag** haben oder ein **Zonenangriff** mit dem Merkmal **Unvermeidbar** sein. Wenn der Angriff erklärt wird, muss der **Kontrollierende** entscheiden, welche dieser Alternativen für diesen Angriff gelten soll.

Obhut X

Objektmerkmal

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

Spielbegriff

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

Objektmerkmal

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

Spielbegriff

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.

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 an 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 in 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 drauf. Diese Kreatur gilt zunächst als aus dem Spiel. Am Ende der Runde wird die Kreaturkarte 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 nicht etwas anderes besagt.

Regenerieren X

Objektmerkmal

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.

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.

Rettungswurf

Spielbegriff

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

Angriffsmerkmal

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

Objektattribut

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**.

Unofficial German Mage Wars Codex

Rüstung +/-X

Objektmerkmal

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

SL (Sichtlinie)

Spielbegriff

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.

Schadensart

Angriffsattribut

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

Schadensart +/-X

Objektmerkmal

Bei **Angriffen** gegen das **Objekt**, die dieser **Schadensart** angehören, wird die Anzahl ihrer Angriffswürfel um X verändert, außerdem wird das Ergebnis des **Effektwürfels** 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

Objektmerkmal

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

Zustandsplättchen

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

Objektmerkmal

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

Spielbegriff

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

Schneller Zauber

Spielbegriff

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

Spielbegriff

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, befreundeten Aktionsphase genutzt werden, oder in einer **Schnellzauberphase**, und es wird ein Schnellzauberstein benutzt, um sie anzuzeigen. Siehe *Schnellzauberaktion* auf Seite 8.

Schnellzauberphase

Spielbegriff

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

Zustandsplättchen

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.

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.

Schwindend X

Objektmerkmal

Objekte mit **Schwindend X** halten nur einen kleinen Augenblick, bis sie verschwinden. Wenn ein Objekt mit **Schwindend X** ins Spiel kommt, erhält es X Marker *Schwindend*. In jeder Erhaltungsphase entfernt man 1 Marker *Schwindend*. Wenn der letzte Marker entfernt wurde, wird das Objekt zerstört.

Schwindlig

Zustandsplättchen

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 ein-

Unofficial German Mage Wars Codex

mal 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.

Stoß

Effekt

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

Effekt

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

Thorgs Verhöhn

Zustandsplättchen

Thorg, das Oberhaupt der Leibwache, kann seine Feinde **verhöhnen**. Wenn sich die verhöhte Kreatur in einer **Zone** befindet, die zu Thorg angrenzend ist, muss sie sich entweder in Thorgs Zone bewegen oder, falls möglich, einen **Fernkampfangriff** ausführen, der Thorg zum Ziel hat. Wenn sie in Thorgs Zone ist oder sich in Thorgs Zone bewegt, muss sie nach Möglichkeit einen Angriff auf Thorg ausführen. **Thorgs Verhöhn** wirkt nicht bei **Magiern** oder Kreaturen, die **Immun gegen Übersinnlich** sind. Außerdem kann Thorg sich nicht selbst verhöhnen. Thorgs Verhöhn zwingt eine Kreatur nicht, sich durch einen **Wall** mit dem Merkmal **Angriff bei Durchgang** zu bewegen. Sollte die verhöhte Kreatur gezwungen sein, eine dazu konkurrierende Aktion durch einen anderen Effekt auszuführen (etwa durch **Blutdurstig**, entscheidet der **Kontrollierende**, welche dieser Aktionen er ausführt. Man entfernt Thorgs Plättchen Verhöhnt am Ende der Aktionsphase der verhöhten Kreatur, oder sobald Thorg aktiviert wird, je nachdem, was früher eintritt.

Treffer

Spielbegriff

Wenn ein Angriff den Schritt **Schaden & Effekte** erreicht, gilt er bezogen auf sein Ziel als **Treffer**. Wenn dieser Schritt übersprungen wird (z.B. verfehlt der Angriff durch einen Zustand **Schwindlig** oder wird durch eine Verteidigung vermieden) oder wenn der Angriff aufgehoben wird, bevor dieser Schritt durchgeführt wird (z.B. benutzt das Ziel **Göttliche Einmischung**, um sich wegzuteleportieren), dann ist der Angriff **kein Treffer**.

Trick

Objektmerkmal

Immer, wenn dieser Zauber **zerstört** oder abgelegt wird, kommt er nicht auf den **Ablagestapel**, sondern ins Zauberbuch seines Besitzers zurück.

Unaufhaltsam

Objektmerkmal

Diese Kratur ist außergewöhnlich groß, schwer und/oder stark, eventuell durch mächtige Magie belebt. Es ist völlig unmöglich, sie zu halten oder zu **stoßen**. Diese Kratur kann nicht in ihrer Bewegung **eingeschränkt** werden. Sie hat außerdem die Merkmale **Unbeweglich** und **Unhaltbar**.

Unbeweglich

Objektmerkmal

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

Unhaltbar

Objektmerkmal

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**.

Unrein

Zustandsplättchen

Dieser Fluch- oder Giftangriff verursacht eine unreine oder infizierte Wunde, die nicht heilen wird. Dies ist ein **Giftzustand**. 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 **Giftzustand** verursacht wird.

Unsichtbar

Objektmerkmal

Dieses Objekt ist **unsichtbar** und kann nicht zum Ziel werden (es gibt keine **SL** zu diesem Objekt). Es kann jedoch von Angriffen, Zaubern oder Eigenschaften betroffen sein, die es nicht direkt zum Ziel haben, wie etwa **Zonenangriffe** oder **-zauber**. Es kann ebenso von **Schadensbarrieren** und **Gegenschlägen** angegriffen werden. So lange es das Merkmal **Unsichtbar** besitzt, erhält es auch die Merkmale **Plage** und **Ausweichen**. Auch Verzauberungen und Ausrüstungen, die an ein Objekt mit dem Merkmal **Unsichtbar** angefügt sind, erhalten das Merkmal **Unsichtbar** (angefügte **Beschwörungen** jedoch nicht).

Unvermeidbar

Angriffsmerkmal

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

Unofficial German Mage Wars Codex

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.

Unzerstörbar

Objektmerkmal

Dieses Objekt kann weder beschädigt noch durch Schaden **zerstört** werden. Es kann allerdings durch andere Effekte oder Eigenschaften zerstört werden, die eine Zerstörung ohne das Zufügen von Schaden bewirken.

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**.

V'Tar

Vorherrschaft-Begriff

Dies ist die rohe, unveränderte Kraft der Ebene von Voltari. Sie hat unzählige Einsatzmöglichkeiten, darunter das Instandsetzen des **V'Torrak**, um den Vorherrschafts-Sieg zu erringen (siehe *Was is V'Tar* auf Seite 7).

V'Tar-Kugel

Vorherrschaft-Begriff

Die V'Tar-Kugeln sind der Schlüssel zum Antrieb des uralten **V'Torrak-Artefakts**. Im Szenario *Die Vorherrschaft* kämpfen **Magier** um die Kontrolle dieser Kugeln. (Siehe *V'Tar Kugeln* und *V'Tar-Energie* auf Seite 7.)

V'Torrak-Artefakt

Spezialplättchen

Diese **Zone** enthält ein lägenderes V'Torrak-Artefakt, das die Grenzen zwischen den Welten aufbrechen und seinen Kontrolleur nahezu unendlich viel Mana verschaffen kann. (Siehe den V'Torrak-Abschnitt auf Seite 3.)

Vampirisch

Angriffsmerkmal

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.

Verankert

Objektmerkmal

Dieses **Objekt** hat eine außergewöhnliche Verbindung zur astralen Ebene Etherias und widersteht jedem Versuch, es magisch zu

transportieren. Objekte mit diesem Merkmalen können nicht **teleportiert** werden.

Verdeckte Verzauberung

Spielbegriff

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 **Aufdekkkosten**. Siehe *Verzauberungen* auf Seite 18.

Verdunkelt

Objektmerkmal

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

Verhinderungseffekte

Effekt

Einige Zaubern können ein Ereignis verhindern, falls bestimmte Kosten nicht bezahlt werden. Beispiele dafür sind *Rüstungsschutz* und *Wächterstein der Verzauberungen*. Diese Kosten müssen für jedes betroffene Objekt bezahlt werden, ansonsten wird der Effekt für das jeweilige Objekt aufgehoben. Man hat die Wahl, für welche Objekte man die Kosten bezahlt.

Verhöhnern

Effekt

Das ist ein besonderer Zustand, der durch den Angriff bestimmter Kreaturen entstehen kann (im Basisspiel: *Sosruko*, *Frettschen-Vertrauter*). Lege das Plättchen **Verhöhnern** auf die Kreatur.

Die Verhöhnnte 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 verhöhnen; in diesem Fall wird das Plättchen **Verhöhnern** nicht auf die Kreatur gelegt.

Verkrüppelt

Zustandsplättchen

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

Verrostend

Zustandsplättchen

Verrostend ist ein **Säurezustand**, der **Rüstung** 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 **0** fallen würde (etwaidge zusätzliche Plättchen werden sofort zerstört). Wenn ein Objekt so viele Zustandsplättchen **Verrostend** erhalten würde, dass seine

Unofficial German Mage Wars Codex

Rüstung auf unter **0** fällt, erhält es stattdessen nur so viele Plättchen **Verrostend**, dass seine Rüstung **0** beträgt und erleidet je **1** Punkt **direkten** Säureschaden pro überzähligen 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 beträgt 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 eine Rüstung von 2.

Verschlingen

Angriffsmerkmal

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

Verteidiger

Spielbegriff

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

Verteidigung

Objektattribut

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

Objektmerkmal

Dieses **Objekt** kann Zauber anwenden. Siehe **Vertraute** auf Seite 16.

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.

Verzauberung (Zauber)

Spielbegriff

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

Spielbegriff

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

Spielbegriff

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

Zaubermerkmal

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

Wache halten

Spielbegriff

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.

Wachsam

Objektmerkmal

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

Wall

Spielbegriff

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

Wasser +/-X

Angriffsmerkmal

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

Wind +/-X

Angriffsmerkmal

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

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**.

Unofficial German Mage Wars Codex

und kann nicht durch Zauber oder Effekte entfernt werden, die Zustandsplättchen entfernen.

Wut +X

Objektmerkmal

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

Objektmerkmal

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

Objektmerkmal

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 stiehlt (z. B. durch **Verzauberung entwenden**), stiehlt 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

Objektmerkmal

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

Zerstört

Spielbegriff

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.

Zombie

Zustandsplättchen

Diese Kreatur wurde vom Tode wiedererweckt. Sie erhält die Untertarten **Untot** und **Zombie**. Sie erhält die Merkmale **Immun gegen Übersinnlich**, **Langsam**, **Nicht lebend** und **Blutdurstig +0**. Das **Zombieplättchen** besitzt **keine Beseitigungskosten** und kann durch Zauber und Effekte, 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**.

Zone

Spielbegriff

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

Angriffsmerkmal

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

Objektmerkmal

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

Zonenkontrolle

Spielbegriff

Ein Spieler kontrolliert eine **Zone**, wenn er eine **Kreatur** in dieser Zone kontrolliert und sein(e) Gegner keine. **Plagen** sowie **handlungsunfähige** Kreaturen werden dabei nicht beachtet.

Zonenrand

Spielbegriff

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

Zustand

Spielbegriff

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 und Zustände** auf Seite 25.