



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## SCHLÜSSELBEGRIFFE (KODEX)

### A

#### → **ABFANGEN** | Objektmerkmal

*Die Eroberung von Kumanjaro*

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.

**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, ist sie Angeschlagen. Sie erleidet einen unvermeidbaren Angriff mit 3 Angriffswürfeln Schaden. Die Wände, die die **ARENA** umgeben, besitzen alle das Merkmal Durchgang blockiert.

#### → **ANGRIFF (ZAUBER)** | Zauberart

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.*

#### → **ANGRIFFSAKTION** | Spielbegriff

Eine Angriffsaktion ist eine Aktion einer **KREATUR (SCHNELL** oder **VOLLSTÄNDIG)** um einen Angriff durchzuführen. Eine An-

griffsaktion kann aus mehreren einzelnen Angriffen bestehen, gegen denselben **VERTEIDIGER** (siehe **DOPPELSCHLAG** und **DREIFACHER SCHLAG**) oder gegen mehrere Verteidiger (siehe **RUNDSCHLAG** und **ZONENANGRIFF**). Alle dieser Arten von mehreren Angriffen sind jeweils einzelne Angriffsaktionen.

#### → **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.*

*Angriff bei Durchgang hat keine Auswirkung auf **FLIEGENDE** Kreaturen.*

#### → **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.

#### → **ANWENDER** | Spielbegriff

Die Karte, von der aus eine Zauberkarte ausgespielt wird, ist der Anwender des Zaubers. Meistens handelt es sich dabei um deinen **MAGIER**, Zauber können aber auch von **VERTRAUTEN** oder **ZAUBERQUELLEN** angewendet werden. Man beachte den Unterschied zwischen Anwenden und Ausführen eines Zaubers

*Siehe Zauber anwenden auf Seite 13.*

#### → **ARENA** | Spielbegriff

Die Arena ist der Bereich, in dem die Kämpfe ablaufen. Sie umfasst alle **ZONEN** des Spielplans. Wenn ein Zauber die Arena zum Ziel hat, betrifft er alle Zonen der Arena, unabhängig von Reichweite oder **SICHTLINIE**.

#### → **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** | Zaubereigenschaft

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 irgenddeinen **ZONENRAND** legen, der mit dem Zonenrand des ersten Walls verbunden ist. Der zweite Wall muss in **SICHTLINIE** gelegt werden, darf aber außerhalb der Reichweite des Zaubers liegen.

*Siehe Wälle auf Seite 17.*

#### → **AUSLÖSCHEN** | Effekt

*Druidin vs. Nekromant*

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 die bei Zerstörung ausgelöst werden, sind aufgehoben. Andere Zerstörungseffekte, die nicht Teil des ausgelöschten Objekts oder daran angefügt sind, können trotzdem geschehen.

#### → **AUSRÜSTUNG (ZAUBER)** | Zauberart

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.

### B

#### → **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

*Battlegrounds*

Dieses **OBJEKT** ist vor feindlicher Magie geschützt. Es kann nicht Ziel einer vom **GEGNER KONTROLLIERTEN FORMEL** oder **VERZAUBERUNG** werden. Es kann jedoch von gegnerischen Formeln oder Verzauberungen betroffen sein, die es nicht direkt zum Ziel haben, wie etwa einem **ZONENEFFEKT**.

#### → **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** **LEBENS**kraft, 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. Einem Objekt oder einer Zone dürfen nie mehrere Beschwörungen mit demselben Namen angefügt sein.

#### → **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** und keine Auswirkung auf **BESCHWÖRUNGEN**.*

→ **BEWEGLICHE BESCHWÖRUNG** | Spielbegriff

*Battlegrounds*

**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** | Schadensart

Das Merkmal Blitz +/-X modifiziert diesen Schaden.

*Siehe SCHADENSART.*

→ **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.*

*Blockiert SL hat keine Auswirkung auf FLIEGENDE KREATUREN: Zu fliegenden Kreaturen besteht immer SL und fliegende Kreaturen haben SL zu jedem Objekt.*

→ **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 (**MEHRFACHANGRIFF**) 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

*Die Eroberung von Kumanjaro, Flammenschmiede, Druidin vs. Nekromant*

Diese **KREATUR** hat eine tiefe, blutende Wunde erlitten. 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 und betrifft nur LEBENDE Kreaturen (keine Pflanzen).*

**D**

→ **DAS VERHÖHNEN VON SKEELAX, VERHÖHNENDER KOBOLD** | Effekt

*Battlegrounds*

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, Verhöhnder Kobold ausführen, wenn sie kann, es sei denn Skeelax ist nicht in derselben **ZONE**.

Die Verhöhnde Kreatur darf sich nicht bewegen oder irgend-eine andere Aktion ausführen, wenn sie in der Lage ist, einen Nahkampfangriff auf Skeelax auszuführen.

Wenn die verhöhnte Kreatur gezwungen ist, auch eine andere Aktion auszuführen (etwa einen Angriff auf eine andere Kreatur wegen **BLUTDURSTIG**), darf ihr **KONTROLLEUR** sich aussuchen, welches dieser Ziele er angreift.

**VERHÖHNEN** ist ein übersinnlicher Effekt, also wirkt er nicht bei Kreaturen, die **IMMUN GEGEN ÜBERSINNLICH** sind. **MAGIER** sind ebenfalls nicht davon betroffen.

Am Ende der nächsten Aktionsphase der Kreatur entfernst du Verhöhnen, oder wenn Skeelax, Verhöhnder Kobold aktiviert wird, je nachdem, was zuerst eintrifft.

→ **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 7: Zusatzschläge**. Innerhalb dieses Schrittes werden die drei Schritte Angriff vermeiden, Würfel werfen sowie Schaden und Effekte für den zusätzlichen Angriff wiederholt.

→ **DREIFACHER SCHLAG** | Angriffsmerkmal

Dieser Angriff führt zwei zusätzliche Angriffe gegen dasselbe Ziel als Teil derselben **ANGRIFFSAKTION** aus. Die zusätzlichen Angriffe erfolgen im **Schritt 7: Zusatzschläge**. Innerhalb dieses Schrittes werden die drei Schritte Angriff vermeiden, Würfel werfen sowie Schaden und Effekte nacheinander für jeden zusätzlichen Angriff wiederholt.

→ **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**. Durchgang blockiert hat keine Auswirkung auf **FLIEGENDE KREATUREN**. 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.*

**E**

→ **EFFEKTWÜRFEL** | Spielbegriff

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

→ **EIGENSTÄNDIG** | Objektmerkmal

*Machtmeisterin vs. Kriegsherr*

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). Auch eine Kreatur, die sich in eine Zone bewegt, die von einer gegnerischen Kreatur besetzt ist, wird eingeschränkt. Sie 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.

→ **ENTFROSTEN** | Angriffsmerkmal

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

→ **ENTWURZELN X** | Objektmerkmal

*Druidin vs. Nekromant*

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 das Merkmal **VERWURZELT** bis zum Ende Ihrer Aktionsphase.

→ **EPISCH** | Zaubermerkmal

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

→ **ERGREIFEN** | Effekt

*Druidin vs. Nekromant*

Dieser 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.

→ **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.

## F

→ **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. Dies ermöglicht aber keinen Fernangriff, falls die Kreatur keinen haben sollte.

Wenn der Angriff mehrere Schläge (**MEHRFACHANGRIFF**) gegen dasselbe oder mehrere **OBJEKTE** ausführt, erhält er den Bonus lediglich für den ersten Angriff, bei dem dieser Bonus anwendbar ist.

Fernangriff +X hat keine Auswirkung auf **ZONENANGRIFFE**.

→ **FESTHÄNGEND** | Zustandsplättchen

Die Eroberung von Kumanjaro, Druidin vs. Nekromant

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

Die Eroberung von Kumanjaro

Dieser Angriff löscht Feuer. X = Anzahl der Zustandsplättchen **IN BRAND** auf dem **VERTEIDIGER**. 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. 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** | Schadensart

Das Merkmal Flammen +/-X modifiziert diesen Schaden.

Siehe **SCHADENSART**.

→ **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)** | Zauberart

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** | Schadensart

Das Merkmal Frost +/-X modifiziert diesen Schaden.

Siehe **SCHADENSART**.

## G

→ **GEGENSCHLAG** | Angriffsmerkmal

Wenn eine **KREATUR VERTEIDIGER** bei einem **NAHKAMPF-ANGRIFF** 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, falls sie nicht durch den Angriff **ZERSTÖRT** wurde.

Siehe **Gegenschlag** auf Seite 28.

→ **GEGNER** | Spielbegriff

Ein gegnerisches **OBJEKT** ist ein Objekt, das zurzeit von einem gegnerischen Spieler **KONTROLLIERT** wird.

→ **GESCHMETTERT** | Zustandsplättchen

Machtmeisterin vs. Kriegsherr

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. Fliegende Kreaturen verlieren das Merkmal **FLIEGEN** und können es auch nicht wieder erhalten, so lange sie gezügelt sind.

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.

Eine gezügelte Kreatur erleidet -2 auf alle Verteidigungswürfel. **UNHALTBARE** Kreaturen und alle **BESCHWÖRUNGEN** können nicht gezügelt werden.

→ **GIFT** | Schadensart

Einige Angriffe verursachen Giftschaden. Man beachte, dass viele Angriffe, selbst wenn sie nicht von der **SCHADENSART** Gift sind, dennoch Giftzustände hervorrufen können.

## H

→ **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 schränkt die Bewegung von **GEGNERN** nicht ein. 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 eine **KREATUR** ins Spiel kommt und in die **ARENA** gelegt wird, wurde sie herbeigerufen. Das passiert normalerweise, wenn ein Kreaturenzauber angewendet und erfolgreich ausgeführt wurde.

## I

→ **ICHTHELLIDEN-LARVE** | Zustandsplättchen

Druidin vs. Nekromant

Einer **KREATUR** mit diesen Zustandsplättchen wurde eine Ichthelliden-Larve eingepflanzt.

Die Ichthelliden-Larve ist ein **GIFTZUSTAND** und 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 bezahlen- Manakosten ins Spiel (vergleichbar mit dem **REANIMIEREN**-Effekt).

Ichthelliden-Larve hat **BESEITIGUNGSKOSTEN** von 5.

→ **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 **NAHKAMPF-ANGRIFF** ausführt.

→ **IMMUN GEGEN GIFT** | **Objektmerkmal**  
**NICHT LEBENDE KREATUREN** sind immun gegen Gift.

Siehe **IMMUNITÄT**.

→ **IMMUN GEGEN ÜBERSINNLICH** | **Objektmerkmal**

Dieses **OBJEKT** hat entweder ungeheuer mächtige Geisteszugeben oder gar keine. Alle **BESCHWÖRUNGEN** sind immun gegen Übersinnlich.

Siehe **IMMUNITÄT**.

→ **IMMUNITÄT** | **Objektmerkmal**

Dieses **OBJEKT** ist immun gegen alle Angriffe, Schaden, Zustände und Effekte der angebenen **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.

In Brand hat **BESEITIGUNGSKOSTEN von 2**.

→ **INAKTIV** | **Zustandsplättchen**

Flammenschmiede

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 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 **BESEITIGUNGSKOSTEN** und kann nicht durch Zauber oder Eigenschaften entfernt werden, die Zustandsplättchen entfernen.

→ **INDIREKT** | **Angriffsmerkmal**

Machtmeisterin vs. Kriegsherr

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.

## K

→ **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 ohne Auswirkung abgelegt. Alle Kosten und Aktionen, die zum Anwenden des Zaubers angegeben 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.

Ausnahme: **AUSRÜSTUNG** wird vom Magier kontrolliert, dem sie angefügt ist.

→ **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 Merkmale **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 **LEBENS- 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.

Alle Kreaturen haben das Merkmal **LEBEND** (außer wenn sie **NICHT LEBEND** sind).

→ **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.

## L

→ **LANGSAM** | **Objektmerkmal**

Diese **KREATUR** ist sehr langsam. Wenn diese Kreatur eine **BEWEGUNGSAKTION** ausführt, endet ihre Aktionsphase sofort. Sie erhält keine **SCHNELLE AKTION** nach der Bewegung. Wenn eine langsame Kreatur das Merkmal **SCHNELL** erhält, heben sich die beiden Merkmale auf.

→ **LEBEN** | **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.

Falls eine **KREATUR** von einem Effekt Leben -X betroffen ist (oder einen Effekt Leben +X verliert), sodass der Schaden auf ihr nun höher als ihre Lebenskraft ist, wird die Kreatur zerstört. Dies gilt nicht als durch Schaden zerstört (für Effekte, die dadurch ausgelöst würden).

→ **LEBEND** | **Objektmerkmal**

Lebende **OBJEKTE** können geheilt werden, **REGENERIEREN** und **LEBEN** erhalten. Alle **KREATUREN** sind lebend (außer wenn sie das Merkmal **NICHT LEBEND** besitzen). Alle **BESCHWÖRUNGEN** sind nicht lebend (außer wenn sie das Merkmal Lebend besitzen).

→ **LEBENSBUND +X** | **Objektmerkmal**

Druidin vs. Nekromant

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 **SICHTLINIE**. Diese Eigenschaft wird nicht durch das Merkmal **BEGRENZTES LEBEN** beeinflusst.

→ **LEBENSKOPPLUNG +X** | **Magiermerkmal**

Battlegrounds

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.

→ **LICHT** | **Schadensart**

Das Merkmal Licht +/-X modifiziert diesen Schaden.

Siehe **SCHADENSART**.

## M

→ **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 (**MEHRFACHANGRIFF**) 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 Manasammlungsattribut. Es gibt an, wie viel Mana sie jede Runde während der Manasammlungsphase bekommen.

→ **MANASAMMLUNG +/-X** | Objektmerkmal

Modifiziert das **MANASAMMLUNGSATTRIBUT** einer **KREATUR** um +/-X. Die Manasammlung kann nie unter 0 fallen. Modifiziert nur einen vorhandenen Manasammlungswert, **OBJEKTE** ohne Manasammlungsattribut 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 einen an bestimmte Dinge erinnern soll (beispielsweise Bann-, Rüstungs- oder Zornmarker).

→ **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**.

## N

→ **NAHKAMPF +X** | Objektmerkmal

Diese **KREATUR** erhält +X Angriffswürfel, wenn sie einen **NAHKAMPFANGRIFF** ausführt. Dies ermöglicht aber keinen Nahkampfangriff, falls die Kreatur keinen haben sollte. Nahkampf +X hat keinen Einfluss auf **FERNANGRIFFE**, **SCHADENSBARRIEREN** oder andere Nicht-Nahkampfangriffe.

Wenn der Angriff mehrere Schläge (**MEHRFACHANGRIFF**) gegen dasselbe oder mehrere **OBJEKTE** ausführt, erhält er den Bonus lediglich für den ersten Angriff, bei dem dieser Bonus anwendbar ist.

→ **NAHKAMPFANGRIFF** | Angriffsattribut

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 muss 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 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 Merkmale, die das Zauberbuch beeinflussen auf Seite 36.*

## O

→ **ODER-ANGRIFFE** | Angriffsmerkmal

*Machtmeisterin vs. Kriegsherr*

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. Bei Angriffen wird immer mindestens 1 Würfel geworfen.

*Das Merkmal Obhut kann nicht mit anderen Obhutmerkmalen kombiniert oder zusammengezählt werden. Wenn ein Objekt mehr als ein Merkmal Obhut besitzt, benutzt nur das höchste.*

→ **OBJEKT** | Spielbegriff

**VERZAUBERUNGEN**, **AUSRÜSTUNG**, **KREATUREN** und **BE-SCHWÖRUNGEN** 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.

## P

→ **PLAGE** | Objektmerkmal

Eine kleine, nervige **KREATUR**, die **GEGNER** nicht **EINSCHRÄNKEN** kann. Gegnerische Kreaturen können eine Plage mit Plättchen **WACHE IGNORIEREN**, wenn sie einen **NAHKAMPF-ANGRIFF** 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.

## R

→ **RANKEN** | Spieleplättchen

*Druidin vs. Nekromant*

Rankenplättchen sind lebende **BESCHWÖRUNGEN** mit **LEBENS-KRAFT 1**, keiner **RÜSTUNG**, und sie können keine Rüstung erhalten. **GEGNERISCHE**, nicht **FLIEGENDE KREATUREN** werden durch Rankenplättchen in der Bewegung **EINGESCHRÄNK**. 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 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

*Druidin vs. Nekromant*

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

*Flammenschmiede, Druidin vs. Nekromant, Battlegrounds*

Rekonstruieren ist ein Effekt, der Schaden von **NICHT LEBENDEN OBJEKTEN** 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. 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 Runds Schlag keine Auswirkung in dieser Runde.

Wenn eine fliegende **KREATUR** einen Runds Schlag nutzt und das erste Ziel **FLIEGEN** besitzt, muss das zweite Ziel ebenfalls das Merkmal Fliegen haben. Hat das erste Ziel nicht Fliegen, darf auch das zweite Ziel nicht Fliegen besitzen.

Falls eine Kreatur einen Runds Schlag nutzt und dieser Angriff ebenfalls das Merkmal **ERREICHEN** hat, dann gilt obige Beschränkung nicht, das zweite Ziel kann **FLIEGEN** haben oder auch nicht, unabhängig vom ersten Ziel.

→ **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 0.

→ **RÜSTUNG +/-X** | Objektmerkmal

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

## S

→ **SCHADENSART** | Angriffsattribut

Schaden kann zu einer bestimmter Art gehören – wie bsw. **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 **EFFEKTWURFS** um X verändert. Gleiche Schadensartmodifikatoren werden zusammenge-rechnet. Bei Angriffen wird immer mindestens 1 Angriffswürfel geworfen.

Siehe Schadensmodifikatoren auf Seite 27.

→ **SCHADENSBARRIERE** | Angriffsattribut

Eine Schadensbarriere umgibt ein **OBJEKT** und führt einen automatischen Angriff gegen jeden **GEGNER** aus, der ein solches Objekt im **NAHKAMPF** angreift, selbst wenn das Objekt mit der Schadensbarriere durch den gegnerischen Angriff **ZER-STÖRT** wurde.

Siehe Schadensbarrieren auf Seite 28.

→ **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 von L**, die dem **LEVEL** der schlafenden Kreatur entsprechen. Schlaf hat keine Auswirkungen auf **BESCHWÖRUNGEN**.

→ **SCHNELL** | Objektmerkmal

Diese **KREATUR** darf **2 BEWEGUNGSAKTIONEN** ausführen, bevor sie eine **SCHNELLE AKTION** ausführt. Sie darf die Schnelle Aktion nicht für eine dritte Bewegung verwenden. 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 **BEWEGUNGS-AKTION** ausführen, gefolgt von einer Schnellen Aktion. Schnelle Aktionen umfassen **WACHE HALTEN**, einen **SCHNELLEN ZAU-BER** anwenden, eine zweite Bewegungsaktion ausführen oder einen Angriff als Schnelle Aktion ausführen.

Siehe Schnelle Aktionen auf Seite 11.

→ **SCHNELLER ZAUER** | Spielbegriff

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

→ **SCHNELLZAUERAKTION** | Spielbegriff

Jeder **MAGIER** kann pro Runde eine besondere zusätzliche Aktion ausführen, die Schnellzauberaktion. Sie erlaubt es ihm, einen **SCHNELLEN ZAUER** 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 **SCHNELLZAU-BERPHASE**, und es wird ein Schnellzauberstein benutzt, um sie anzuzeigen.

Siehe Schnellzauberaktion auf Seite 8.

→ **SCHNELLZAUERPHASE** | Spielbegriff

Es gibt eine Schnellzauberphase zu Beginn und Ende jeder Aktionsstufe. Sie stellt eine Möglichkeit für jeden Spieler dar, seine **SCHNELLZAUERAKTION** zum Anwenden eines **SCHNELLEN ZAUERS** 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. Bei Angriffen wird immer mindes-tens 1 Angriffswürfel geworfen.

Schwach hat keine Auswirkung auf **ANGRIFFSZAUBER**, **BESCHWÖRUNGEN** oder **SCHADENSBARRIEREN** und **BE-SEITIGUNGSKOSTEN von 2**.

→ **SCHWERFÄLLIG** | Objektmerkmal

Druidin vs. Nekromant

Diese **KREATUR** ist ungeschickt und/oder humpelt. Sie gilt in ihrer Bewegung immer als **EINGESCHRÄNK**t und kann daher nur bis zu **1 BEWEGUNGSAKTION** während ihrer Aktionsphase ausführen, auch dann, wenn sie das Merkmal **SCHNELL** erhält.

→ **SCHWINDEND X** | Objektmerkmal

Flammenschmiede

**OBJEKTE** mit Schwindend X halten nur einen kleinen Augen-blick, 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** im **Schritt 3: Fehlschlagswurf** geworfen. Wenn das Ergebnis 7 oder mehr ist, wird der Angriff normal ausgeführt. Wenn das Ergebnis 6 oder weniger ist, verfehlt der Angriff sein Ziel.

Wenn es sich um einen **ZONENANGRIFF** handelt, wird nur ein-mal geprüft: Der gesamte Angriff schlägt entweder fehl oder ist ganz normal erfolgreich. Bei **RUNDSCHLAG**, **DOPPELSCHLAG** und **DREIFACHER SCHLAG** wird bei jedem Angriff einzeln gewürfelt.

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

Schwindlig hat keine Auswirkung auf **BESCHWÖRUNGEN** und **BESEITIGUNGSKOSTEN von 2**.

→ **SICHTLINIE (SL)** | 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.

→ **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**: 1-3 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 BLO-CKIERT** 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.

**T**

→ **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 VERHÖHNEN** | Zustandsplättchen

Machtmeisterin vs. Kriegsherr

Thorg, das Oberhaupt der Leibwache, kann seine Feinde **VER-HÖHNEN**. Wenn sich die verhöhlte **KREATUR** in einer **ZONE** befindet, die zu Thorg angrenzend ist, muss sie sich entweder in Thorgs Zone bewegen oder, falls möglich, einen **FERN-KAMPFANGRIFF** 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 Verhöhnern wirkt nicht bei **MAGIERN** oder Kreaturen, die **IMMUN GEGEN ÜBERSINNLICH** sind. Außerdem kann Thorg sich nicht selbst verhöhnen. Thorgs Verhöhnern zwingt eine Kreatur nicht, sich durch einen **WALL** mit dem Merkmal **ANGRIFF BEI DURCHGANG** zu bewegen. Sollte die verhöhlte Kreatur gezwungen sein, eine dazu konkurrierende Aktion durch einen anderen Effekt auszuführen (etwa durch **BLUT-DURSTIG**, entscheidet der **KONTROLLIERENDE**, welche dieser Aktionen er ausführt.

Man entfernt Thorgs Plättchen Verhöhnt am Ende der Aktions-phase der verhöhlten Kreatur, oder sobald Thorg aktiviert wird, je nachdem, was früher eintritt.

→ **TREFFER** | Spielbegriff

Battlegrounds

Wenn ein Angriff den Schritt Schaden & Effekte erreicht, gilt er bezogen auf sein Ziel als Treffer. Wenn dieser Schritt über-sprungen 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

Flammenschmiede, Machtmeisterin vs. Kriegsherr

Immer, wenn dieser Zauber **ZERSTÖRT** oder abgelegt wird, kommt er nicht auf den **ABLAGESTAPEL**, sondern ins Zauberbuch seines **BESITZERS** zurück.

## U

→ **UNAUFHALTSAM** | Objektmerkmal

*Flammenschmiede*

→ Diese **KREATUR** ist außergewöhnlich groß, schwer und/oder stark, eventuell durch mächtige Magie belebt. Es ist völlig unmöglich, sie zu halten oder zu **STOßEN**. Diese Kreatur kann nicht in ihrer Bewegung **EINGESCHRÄNK**t 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

*Die Eroberung von Kumanjaro, Druidin vs. Nekromant*

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.

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.

Unrein 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.

→ **UNSICHTBAR** | Objektmerkmal

*Machtmeisterin vs. Kriegsherr*

Dieses **OBJEKT** ist unsichtbar und kann nicht zum Ziel werden (es gibt keine **SICHTLINIE** zu diesem Objekt). Es kann jedoch von Angriffen, Zaubern oder Eigenschaften betroffen sein, die es nicht direkt zum Ziel haben, wie etwa **ZONENANGRIFFE** oder **ZONENZAUBER**. Es kann ebenso von **SCHADENSBARRIEREN** und **GEGENSCHLÄGEN** angegriffen werden.

So lange das Objekt 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.*

→ **UNVERWÜSTLICH** | Objektmerkmal (

*Druidin vs. Nekromant*

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

*Flammenschmiede, Machtmeisterin vs. Kriegsherr*

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

*Druidin vs. Nekromant*

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

→ **V'TAR** | Vorherrschaft-Begriff

*Battlegrounds*

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 Battlegrounds: Was ist V'Tar auf Seite 7.*

→ **V'TAR-KUGEL** | Vorherrschaft-Objekt

*Battlegrounds*

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 Battlegrounds: Was ist V'Tar auf Seite 7.*

→ **V'TORRAK-ARTEFAKT** | Vorherrschaft-Objekt

*Battlegrounds*

Diese **ZONE** enthält ein legendäres V'Torrak-Artefakt, das die Grenzen zwischen den Welten aufbrechen und seinen **KONTROLLEUR** nahezu unendlich viel Mana verschaffen kann.

*Siehe Battlegrounds: 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 Schläge (**MEHRFACHANGRIFF**) während derselben **ANGRIFFSAKTION** 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

*Battlegrounds*

Dieses **OBJEKT** hat eine außergewöhnliche Verbindung zur astralen Ebene Etherias und widersteht jedem Versuch, es magisch zu transportieren. Objekte mit diesen 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 **AUFDECKKOSTEN**.

*Siehe Verzauberungen auf Seite 18.*

→ **VERDUNKELT** | Objektmerkmal

*Flammenschmiede, Druidin vs. Nekromant*

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.

→ **VERHINDERUNGSEFFEKTE** | Effekt

*Die Eroberung von Kumanjaro*

Einige Zauber 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.

→ **VERHÖHNEN** | Effekt

Das ist ein besonderer Zustand, der durch den Angriff bestimmter **KREATUREN** entstehen kann (im Basisspiel: Sosruko, Fretchen-Vertrauter). Lege das Plättchen Verhöhnern auf die Kreatur. Die Verhöhnerte Kreatur muss einen **NAHKAMPFANGRIFF** gegen Sosruko in ihrer nächsten Aktionsphase ausführen, wenn sie kann, und wenn Sosruko in ihrer **ZONE** ist. Sollte es nötig sein, wegen eines hierzu im Widerspruch stehenden Effekts einen Angriff auf ein anderes Ziel auszuführen (etwa durch das Merkmal **BLUTDURSTIG**), entscheidet der **KONTROLLIERENDE**, welches Ziel er angreift. Man entfernt das Plättchen Verhöhnern am Ende der Aktionsphase dieser Kreatur oder immer, wenn Sosruko aktiviert wird.

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

→ **VERKRÜPPELT** | Zustandsplättchen

Dies ist ein **GIFTZUSTAND**. Die **KREATUR** ist **GEZÜGELT**. Am Ende jeder ihrer Aktionsphasen, selbst wenn sie **HANDLUNGSUNFÄHIG** sind, können verkrüppelte Kreaturen einen **RETTUNGSWURF** versuchen: bei einem Wurf von 7 oder höher wird Verkrüppelt entfernt. Hat eine Kreatur mehrere Plättchen Verkrüppelt, muss für jedes einzeln gewürfelt werden.

*Verkrüppelt hat Beseitigungskosten von 4 und keine Auswirkungen auf BESCHWÖRUNGEN.*

→ **VERROSTEND** | Zustandsplättchen

*Flammenschmiede, Druidin vs. Nekromant*

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 (etwaige zusätzliche Plättchen werden sofort **ZERSTÖRT**). Wenn ein Objekt so viele Zustandsplättchen Verrostend erhalten würde, dass seine 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.*

→ **VERSCHLINGEN** | **Angriffsmerkmal**

*Druidin vs. Nekromant*

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**.

→ **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**

*Druidin vs. Nekromant*

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)** | **Zauberart**

Verzauberungen unterscheiden sich von allen anderen Arten von Zaubern, weil sie verdeckt gespielt werden. Verzauberungen werden immer ihrem Ziel angefügt. Dein Gegner weiß erst, was deine Verzauberung macht, wenn du sie aufdeckst

Siehe **VERDECKTE VERZAUBERUNG**.

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**.

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.

→ **VOLLSTÄNDIGE AKTION** | **Spielbegriff**

Wenn eine **KREATUR** in ihrer Aktionsphase keine **BEWEGUNGS-AKTION** 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 angewendet zu werden. 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.

## W

→ **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**

*Druidin vs. Nekromant, Battlegrounds*

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 Untertart eines **BESCHWÖRUNGSZAUBERS**. Sie sind querformatig gedruckt. Anders als andere Beschwörungen werden sie immer auf einen **ZONENRAND** gelegt (die Grenze zwischen zwei Zonen). Walkarten können ein oder mehrere besondere Merkmale besitzen.

Siehe **Wälle** auf Seite 17.

→ **WASSER** | **Schadensart**

Das Merkmal Wasser +/-X modifiziert diesen Schaden.

Siehe **SCHADENSART**.

→ **WIND** | **Schadensart**

Das Merkmal Wind +/-X modifiziert diesen Schaden.

Siehe **SCHADENSART**.

→ **WUCHS** | **Zustandsplättchen**

*Druidin vs. Nekromant*

Eine **KREATUR** mit dem Zustandsplättchen Wuchs hat an Größe zugenommen. Jedes Plättchen Wuchs liefert **NAHKAMPF +1** und **UREIGENES LEBEN +3**.

*Wuchs hat keine BESEITIGUNGSKOSTEN 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. Jedes Mal, 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 Wutmarker.

## Z

→ **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 stiehst (z. B. durch Verzauberung entwenden), stiehst du auch den gebundenen Zauber. Wenn dieser Zauber noch verdeckt ausliegt, darfst du ihn nun anschauen. Als **KONTROLLIEREN- DER** 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. Wird ein Objekt zerstört, wird erst alles, was ihm angefügt ist, zerstört und abgelegt. Dies 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 die Täuschung jetzt dem **KONTROLLEUR** 2 Mana geben (selbst wenn sie verdeckt zerstört wurde).

*Nur Objekte im Spiel können zerstört werden.*

→ **ZOMBIE** | **Zustandsplättchen**

*Druidin vs. Nekromant*

Diese **KREATUR** wurde vom Tode wiedererweckt. Sie erhält die Untertart Untot und Zombie. Sie erhält die Merkmale **IMMUN**, **GEGEN ÜBERSINNLICH**, **LANGSAM**, **NICHT LEBEND** und **BLUT-DURSTIG +0**.

Zombie 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 **BETAUBT**.

→ **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.

Zonenangriff wird nicht durch das Merkmal **FERNANGRIFF +X** beeinflusst.

Siehe **Zonenangriffe** auf Seite 24.

→ **ZONENEINMALIG** | **Objektmerkmal**

Es kann nie mehr als 1 zoneneinmalige **BESCHWÖRUNG** in jeder **ZONE** liegen.

Siehe **Zoneneinmalig** auf Seite 18.

→ **ZONENKONTROLLE** | **Spielbegriff**

*Battlegrounds*

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. **OBJEKTE** dürfen einen Zonenrand überqueren, aber ihre Bewegung nicht darauf beenden. Zonenränder werden nicht mitgezählt, wenn die Entfernung für die Bewegung oder Angriffe bestimmt wird.

→ **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 26.