

Modi

❖ Apprentice Mode

- Arena: 2 × 3 Zonen
- Alle Magier
 - [*Beastmaster* → *Priestess* → *Warlock* → *Wizard*]
 - *Channeling*: 10
 - Leben: 24
 - Rüstung: 0
 - Angriffs-Würfel: 3
 - **Keine** Spezialfähigkeiten
- Zauberbuch lt. Tabelle
- Ziel: Alle anderen Magier töten
- Bei Konflikten zwischen Regel- und Karten-Text hat die Karte Vorrang

❖ Master Mode

- Arena: 3 × 4 Zonen
- Magier-Fähigkeiten
 - *Class*
 - Spruch-Punkte: Zauberbuch füllen
 - Leben
 - Rüstung: reduziert Schaden
 - *Channeling*: *Mana* für Sprüche
 - *Subclass*
 - Type: Magier ist Level 6
 - Subtype: entspricht der Rasse
 - Training: Magie-Schule
 - Spruch mit übereinstimmender Schule: Punkte entsprechen Level des Spruchs
 - Spruch mit **nicht** übereinstimmender Schule: **doppelte** Punkte entsprechen Level des Spruchs
 - Spruch kann zu mehreren Schulen gehören
 - **OR**: Schule aussuchen
 - **&**: Kosten für **alle** Schulen
 - Falls Magier zu gegensätzlichen Schule gehört: dreifach zahlen
 - Sonstige Restriktionen beachten
 - Fähigkeiten: spezielle Fähigkeit(en)
 - Angriffe
- Magie-Schulen
 - Primäre
 - *Dark*
 - *Holy*
 - *Nature*
 - *Mind*
 - *Arcane*
 - *War*
 - Elementar
 - *Earth*
 - *Water*
 - *Air*
 - *Fire*

❖ Multiplayer

- Teams
 - Teammitglieder sitzen abwechselnd
 - Zum Gewinn **alle** Gegner eliminieren
 - Alle Spieler eines Teams gelten als ein Spieler, der mehrere Magier steuert
 - Nur **eine** Kopie eines Spruchs aktiv
 - Nur **eine** Kopie eines *Enchantments* auf ein Ziel
 - Basis-Arena ist groß genug für 4 Spieler
 - Getrennte Aktions-Marker für jeden Spieler
- Jeder-gegen-jeden
 - Gewinner ist letzter Überlebender
 - Alle Vereinbarungen sind nicht bindend
 - Arena-Größe: 4 × 6 Zonen

Zauberbuch

❖ Maximale Spruch-Punkte

- Magier-Spruch-Punkte werden ausgegeben, um das Zauberbuch zu füllen
- Jeder Spruch besitzt einen Level, der die Mächtigkeit angibt

❖ Training

- Der Magier ist in einer oder mehreren Schulen der Magie trainiert. Diese Sprüche sind für ihn am leichtesten zu lernen. Sie kosten Punkte, die dem Spruch-Level für trainierte Sprüche entsprechen
- Untrainierte Sprüche kosten doppelt pro Level
- Falls ein Spruch das **X-School-Only-Trait** besitzt, darf nur ein Magier, der in dieser Schule trainiert ist, diesen Spruch bis maximal Level X benutzen.
- Sprüche aus anderen Schulen kosten doppelte Punkte
- Sprüche, die zu mehreren Schulen gehören
 - OR: Kosten für **eine** Schule muss bezahlt werden
 - &: Kosten für **alle** Schulen müssen bezahlt werden
- Einige Magier sind bezüglich einiger Schulen gegensätzlich (lt. Training-Sektion der Fähigkeiten-Karte), in diesem Fall muss der dreifache Punktwert bezahlt werden

❖ Restriktionen

- Maximal 6 Kopien eines Level- 1 -Spruchs
- Maximal 4 Kopien eines Level- 2+ -Spruches
- Einige Spruch-*Traits* (in grauer Farbe) beeinflussen die **Auswahl**:
 - Magier-Klasse: Nur für bestimmte Magier
 - Magier-Schule: Nur für bestimmte Schulen
 - Magier: Nur für bestimmte Magier
 - Epische Sprüche: Nur 1 Kopie eines Spruchs
 - Novize: Nur 1 Spruch-Punkt, unabhängig von der Schule

❖ Tipps

- Ausrüstung
 - *Mage-Wand*
 - *Elemental-Wand*
 - *Moonglow-Amulet*
 - Eine Waffe
 - Einige Rüstungen
 - Vielleicht Abwehr
- Incantations
 - *Dispel*
 - *Minor Heal*
 - *Dissolve*
 - Einige Hilfs-Sprüche wie *Force Push*, *Teleport*, *Charge* oder *Knockdown*
- Conjurations
 - *Spawnpoint*
 - *Mana Crystals* oder *Mana Flowers*
 - Vielleicht einige *Mauern*
- Kreaturen
 - Einige mit niedrigem Level
 - Mindestens eine mit einem hohen Level
- Angriffe
 - Einige, speziell Zonen-Angriffe
- *Enchantments*
 - Einige steigernde/verstärkende wie *Rhino Hide*, *Bear Strength*
 - Einige, die feindliche Kreaturen steuern oder behindern

Spielvorbereitung

❖ Spieler

- Magier- und Fähigkeiten-Karte
- 10 Aktions-Marker
- 3 schwarze und 1 roten Status-Würfel
- 1 *Quickcast*-Marker

❖ Zonen

- Magier-Karte auf Zone mit Tür
- 1 Aktions-Marker und *Quickcast*-Marker auf Magier-Karte weiße Symbole oben

❖ Magier-Status-Brett

- Start-Werte mit schwarzen Status-Würfeln markieren
- Roter Status-Würfel auf 0 Leben

❖ Zauberbuch

- Entsprechend der *Spellpoints* füllen

❖ Initiative

- Höchster Würfelwurf erhält Initiative-Marker

Klasse	Beastmaster	Priestess	Warlock	Wizard	Forcemaster	Warlord
Spruchpunkte	120	120	120	120	120	120
Leben	36	32	38	32	32	36
Rüstung	0	0	0	0	0	0
Channeling	9	10	9	10	10	9
Sub-Klasse	Straywood-Forest	Westlock	Arraxian Crown	Sortilege	Pellian	Bloodwave
Typ: Subtyp	Kreatur: Wood-Elf	Kreatur: High Elf	Kreatur: Human	Kreatur: Human	Kreatur: Human	Kreatur: Orc
Training	<ul style="list-style-type: none"> Nature Fire-Sprüche dreifach 	<ul style="list-style-type: none"> Holy Dark-Sprüche dreifach 	<ul style="list-style-type: none"> Dark und Fire Holy-Sprüche dreifach 	<ul style="list-style-type: none"> Arcane und eine Elemental (Fire, Earth, Air oder Water) nach Wunsch 	<ul style="list-style-type: none"> Mind Nicht-Mind-Sprüche dreifach 	<ul style="list-style-type: none"> War und Earth Arcane-Sprüche kosten dreifach
Handgemenge-Würfel	3	3	3	3	3	3
Sonstige Angriffe	-	-	-	1x pro Runde: Quick-Angriffs-Reichweiten-Spruch (Arcane-Zap) Kosten: 1 Mana Reichweite: 0-1 Würfel: 3 Ethereal-Trait	1x pro Runde: Quick-Force-Reichweiten-Spruch (Force-Pull) Kosten: 1 Mana Reichweite: 1-2 Ziel-Kreatur wird 1 Zone zum Forcemaster hingezogen, aber nicht durch eine Mauer mit Passage-Attack-Trait	-
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> Quick Summoning 1x pro Runde: Level-1-Tier-Kreatur als Quick-Spruch Pet Eine freundliche Nicht-legendäre Tier-Kreatur im Spiel kann zum Pet gemacht werden. Mana (Kreatur-Level plus 1) zahlen und Pet-Marker darauf. Pet: Handgemenge +1, Rüstung +1, Leben +3. In der selben Zone wie Beastmaster, zusätzlich Handgemenge +1, Falls Pet zerstört, kann ein neues Pet analog gebildet werden Battle Skill Handgemenge-Trait +1 	<ul style="list-style-type: none"> Divine Reward 1x pro Runde: Falls ein Holy-Incantation-Spruch ausgestoßen und aufgelöst oder eine eigene Holy-Enchantment aufgedeckt wird +1 Leben Restore Als Quick-Spruch kann ein Konditions-Marker von einer freundlichen Kreatur bis zu einer Zone entfernt nach Zahlung der Entfernungskosten entfernt werden Als Voll-Spruch können beliebig viele Konditions-Marker von einer Kreatur entfernt werden 	<ul style="list-style-type: none"> Courseweaving 1x pro Runde: Falls eine Kreatur mit 1+ Curse-Sprüchen, die der Warlock kontrolliert, zerstört wird, darf ein Spruch ins Zauberbuch zurückgelegt werden Blood-Reaper Eine freundliche Nicht-legendäre Demon-Kreatur im Spiel kann zum Bloodreaper gemacht werden. Warlock verliert Leben (Kreatur-Level plus 1) und Bloodreaper-Marker darauf. Bloodreaper: Bloodthirsty-Trait +2. Das erste Mal in jeder Runde, in der eine lebende Kreatur angegriffen und verletzt wird, kann der Warlock 2 Schäden heilen. Falls Bloodreaper zerstört, kann ein neuer analog gebildet werden Battle-Skill Handgemenge-Trait +1 	<ul style="list-style-type: none"> Voltaric Shield Jede Upkeep-Phase: 2 Mana zahlen und Voltaric Shield aktivieren (Marker umdrehen). Falls der Wizard zum ersten Mal in der Runde angegriffen und verletzt wird und das Schild aktiv ist, wird es umgedreht und 3 Schadenspunkte werden annulliert. Am Ende der Runde wird das Schild stets inaktiv 	<ul style="list-style-type: none"> Deflect. 1x pro Runde: Telekinese um Angriffe abzuwehren. 1 Mana zahlen und Würfelwurf 7+ vermeidet den Angriff, anschließend Marker umdrehen 	<ul style="list-style-type: none"> Veterans Falls eine freundliche Nicht-Magier-Kreatur eine feindliche Kreatur im Handgemenge zerstört, wird (max.) ein Veteran-Marker auf diese Kreatur gelegt. Handgemenge +1, Rüstung +1 Battle Orders 1+ pro Runde: 1 Mana zahlen und einen der folgenden Quick-Cast-Command-Sprüche ausstoßen, die alle freundlichen Soldaten in seiner Zone zum Zeitpunkt des Ausstoßens betreffen und den Rest der Runde anhalten: - To Battle: Charge-Trait +1 - Release Volley: Ranged-Trait +1 - On Guard: Handgemenge +1, Rüstung +1 Battle Skill Handgemenge-Trait +1

Spielrunden

❖ Ready-Stage (Buchhaltung)

■ Initiative

- Initiative-Marker an den linken Magier weitergeben

■ Reset

- Aktions-, *Quickcast*- und *Ready*-Marker auf den Karten auf die aktive Seite drehen

■ Channel

- *Channeling*-Wert des Magiers auf dem Status-Brett für *Mana* addieren
- *Channeling*-Wert von Objekten und Kreaturen auf den Zonen mit *Mana*-Markern auf den jeweiligen Karten zufügen

■ Upkeep

- Einige Sprüche benötigen *Upkeep*-Kosten, die mit *Mana* bezahlt werden müssen um den Spruch aufrecht zu erhalten
- Einige Sprüche und Konditionen werden während dieser Phase ebenfalls wirksam
- Kreaturen mit *Regenerate-Trait* entfernen Schaden
 - Wert (+/-) des *Traits*: Wirksamkeit
 - *Traits* der gleichen Art mit +/- können kombiniert (addiert) werden
 - Bei *Traits ohne +/-* zählt nur der mit dem höchsten Wert

■ Planung

- Jeder Magier wählt 1-2 Sprüche aus seinem Zauberbuch und legt diese verdeckt vor sich ab
- Einige Kreaturen (*Familiars*) und Objekte besitzen die Fähigkeit, Sprüche zu benutzen. Es darf 1 Spruch pro Kreatur/Objekt gewählt und verdeckt neben der Karte abgelegt werden

■ Deployment

- Beginnend mit dem Initiative-Spieler dürfen Sprüche, die den *Spawnpoints* zugeordnet wurden, ausgestoßen werden: Spruch aufdecken, *Mana* bezahlen und Wirkung auslösen.
- Nicht genutzte Sprüche kommen zurück ins Zauberbuch

❖ Aktions-Stage

■ Erste Quickcast-Phase

- In Initiative-Reihenfolge kann jeder eine *Quickcast*-Aktion ausführen und anschließend den *Quickcast*-Marker umdrehen

■ Kreatur-Aktions-Phase

- In Initiative-Reihenfolge muss jeweils wechselseitig eine (kontrollierte) Kreatur aktiviert werden
- Es darf nur gepasst werden, falls der Gegner mehr aktive Kreaturen übrig (noch nicht aktiviert) hat als man selbst
- Aktions-Marker der Kreatur wird umgedreht, eventuelle *Guard*-Marker müssen abgelegt werden und anschließend erfolgt die Aktion
- Sobald der Aktions-Marker umgedreht wird, hat der Gegner Gelegenheit, verdeckte *Enchantments* aufzudecken
- Nach Ausführung der Aktion werden alle Effekte, die am Ende der Aktions-Phase auftreten, aufgelöst. In einigen Fällen muss ein *Escape*-Wurf ausgeführt werden. Anschließend ist die Kreatur inaktiv.
 - Alle Konditionen, die die Kreatur aufgrund einer feindlichen Zerstörungs-Barriere oder eines Konter-Angriffs erleidet, werden erst zu Beginn der nächsten Aktions-Phase der Kreatur aufgelöst

- Entweder zuerst Bewegung, dann *Quick*-Aktion oder stehen bleiben und volle Aktion

□ Bewegung

- Eventuelle Bewegungen müssen zuerst abgeschlossen sein, bevor eine andere Aktion ausgeführt werden kann
- Jeweils 1 Zone waagrecht oder senkrecht
- Als *Quickcast*-Aktion darf sich eine Kreatur in eine zweite Zone bewegen; womit die Aktions-Phase beendet ist.
- Behinderungen
 - Falls sich die Kreatur in einer Zone mit einer feindlichen Kreatur befindet, darf sie (auch mit *Fast-Trait*) nur eine Bewegungs-Aktion ausführen

- Falls die Bewegung in einer Zone mit feindlicher Kreatur endet, darf ebenfalls keine weitere Bewegungs-Aktion ausgeführt werden
- Einige Kreaturen besitzen eine *Trait/Fähigkeit* (z. B. *Fliegen* vs. *Nicht-Fliegen* oder *Elusive*), die das Ignorieren der Bewegungs-Behinderung erlauben
- Eine Kreatur, die *incapacitated* oder *restrained* ist oder die *Pest-Trait* besitzt, kann nicht behindern

● Mauern

- Eine Art *Conjuration*-Spruch, der zwischen Zonen platziert werden kann. Einige Mauern verhindern eine Bewegung, andere können Schaden beim Durchqueren anrichten

● Traps

- Einige *Enchantment*-Sprüche errichten eine Falle in einer Zone. Eine Kreatur, die diese Zone betritt löst die Falle aus

● Entfernung berechnen

- Bei Bewegungen oder Angriffen wird die Entfernung oder Reichweite stets horizontal oder vertikal gezählt.

● Teleporting

- Direkte Bewegung von einer Zone in eine andere (inkl. derselben) Mauern, Kreaturen, Objekte in Zwischen-Zonen werden ignoriert

- Alles, was an der Kreatur befestigt ist außer *Conjurations* (werden zerstört), aber inkl. Konditionen, Schäden, *Enchantments*, Ausrüstung und *Mana* bewegt sich mit
- Kann bei unbewegliche Kreaturen Wirkung zeigen im Gegensatz zum *Push*

□ Quick-Aktionen [↗]

● Quick-Angriff

- Angriff lt. Karte mit *Quick*-Symbol [↗]

● Quick-Spruch

- Kreatur mit der Fähigkeit, Sprüche auszustossen, die das *Quick*-Symbol [↗] besitzen

● Guard

- Die aktive Kreatur kann die ne Zone (inkl. Kreaturen) durch *Guard* (*Guard*-Marker auf die Kreatur) verteidigen

● Weitere Bewegung

- Behinderungen beachten

● Spezial-Quick-Aktion

- Je nach Kreatur

□ Voll-Aktionen [↘]

● Voller Angriff

- Je nach Kreatur mit Voll-Symbol [↘]

● Voll-Spruch

- Kreatur mit der Fähigkeit, Sprüche auszustossen, die das Voll-Symbol [↘] besitzen

● Spezial-Voll-Aktion

- Je nach Kreatur

□ Passen

- Trotzdem den Aktions-Marker umdrehen

□ Spezial-Aktionen

- Die Karte beschreibt die jeweilige Aktion ([↗] oder [↘]), einige Aktionen kosten *Mana*

■ Letzte Quickcast-Phase

- Nachdem alle Kreaturen in der Arena ihre Aktions-Phase hatten (und nun inaktiv sind), hat jeder eine letzte Chance, seine *Quickcast*-Aktion (in Initiative-Reihenfolge) zu nutzen

Zaubersprüche

❖ Spruch-Karte

- Spruch-Name
- Spruch-Typ: Angriff, Kreatur,
- Sub-Typ: Auswirkungs-Einschränkung(en)
- *Casting-Line*: Spruch-Info in oberer Zeile
- Kosten: *Mana*
- Aktions-Icon: [↗] oder [↘]
- Reichweite: Minimum und Maximum
- Ziel: Gültige Ziele
- Effekt: Wirkung und *Upkeep*-Kosten
- Schule und *Level*: Auswahl fürs Zauberbuch; *Level* (oben rechts unter *School*-Symbol) bestimmt Kosten und teilweise Auswirkungen

❖ Spruch anwenden

1. Spruch ausstoßen

- Ziel und Spruch ansagen

- Reichweite

- Minimal- und Maximal-Entfernung jeweils orthogonal
- Mauern können Sprüche blockieren
- Ggfs. Ansage falls mehrere Optionen/Effekte
- *Mana* zahlen (*Mana*-Vorrat oder *Mana* vom *Familiar* oder *Spawnpoint*). Nach Zahlung kann der Spruch nicht mehr zurückgenommen werden

- Ablage

- **Zerstörte** Sprüche kommen in einen separaten (pro Magier) **Ablagestapel**, der jederzeit von jedem angesehen werden darf

2. Spruch kontern

- Gegner hat eine Chance zum Kontern - sofern einige Sprüche und Fähigkeiten (z. B. *Nullify Enchantment*) dies erlauben.

- Spruch wird ohne Wirkung abgelegt, *Mana* ist verloren

- Ggfs. Konter-Spruch- oder -Fähigkeit-Eigenschaft beachten

3. Spruch wirken lassen

- Effekte bzw. Kampf-Wirkung werden wirksam
- Falls das Ziel nicht mehr den Anforderungen entspricht, gilt der Spruch als gekontert.

❖ Spruch-Typen

■ Angriffe

- Angriff eines Ziels in der Arena
- Angriffs-Sprüche sind immer Reichweiten-Angriffe

■ Incantations

- Haben einen kurzen, temporären Effekt

■ Kreaturen

- Kreatur wird herbeigerufen und kämpft für den Magier
- Karte offen auf die Ziel-Zone (Reichweite 0-0) mit **inaktivem** Aktions-Marker
- Lebens-Punkte, Rüstung, Angriffe und ggfs. spezielle *Traits* analog zum Magier
 - Lebenspunkte des Magiers auf dem Status-Brett, Lebenspunkte anderer Objekte mittels Schadens-Markern

□ Fast-Trait

- Können zwei Bewegungs-Aktionen vor einer *Quick*-Aktion ausführen, allerdings darf dann die *Quick*-Aktion keine Bewegung sein. Ggfs. Behinderung beachten

□ Lebend vs. nicht-lebend

- Alle Kreaturen besitzen das *Lebend-Trait*, alle *Conjurations* das *Nicht-Lebend-Trait* es sei denn, die Karte sagt etwas anderes
- Alle Regeln gelten für lebende Objekte normal
- Alle nicht-lebenden Objekte besitzen die *Traits*: *Gift-Immunität* und *Finite Life* zusätzlich zu sonstigen aufgeführten

□ Fliegend vs. nicht-fliegend

- Fliegende und nicht-fliegende Kreaturen behindern sich nicht und ignorieren sich in der **Bewegung**
- Fliegende Kreaturen ignorieren Mauern
- Nicht-fliegende Kreaturen können **kein Handgemenge**-Angriff gegen fliegende Kreaturen starten es sei denn, sie besitzen das *Reach-Trait*

- Reichweiten-Angriffe gegen fliegende Kreaturen sind möglich; im *derselben* Zone **immer**, auch für Minimum > 0
- **Handgemenge**-Angriff fliegend gegen nicht-fliegend führt zum **Verlust** des **Fliegen-Traits** (und den damit verbundenen Vorteilen) bis zum **Ende** des Angriffs
- Eine Kreatur kann das Fliegen-Trait in der **Mitte** eines Angriffs weder verlieren noch erhalten
- Ein Handgemenge-Angriff **fliegend** gegen **nicht-fliegend** in einer *Guard*-Zone unterliegt den *Guard*-Auswirkungen, fliegend gegen fliegend ignorieren *Guards*
- Falls eine **fliegende** Kreatur *Guard* nutzt, verliert sie das Fliegend-Trait **solange** sie den Guard-Marker besitzt
- **Alle** Kreaturen haben **stets** Sicht-Linie zu allen **fliegenden** Kreaturen und vice versa

☐ Körperlich vs. nicht-körperlich

- Normale Objekte sind körperlich, **Feuerwand**, Erscheinungen, sind nicht-körperlich
- Alle Objekte sind körperlich, es sei denn sie besitzen das Nicht-körperlich-Trait
- Nicht-körperliche Objekte besitzen **immer** (auch falls nicht gelistet) das *Uncontainable*-, Nicht-lebend- sowie das Verbrennungs-Sicher-Trait
- Beim Angriffs-Wurf zählen alle 2 -Resultate als 0, nur die 1 -Resultate zählen bei der Bestimmung des Schadens mit. Ebenso sind alle Spezial-Effekte sowie -Bedingungen wirkungslos, außer:
 - Jeder Angriff mit dem *Ethetal-Trait* wird wie ein Angriff gegen ein **körperliches** Objekt gewertet und kann Effekte oder Bedingungen (**außer** Verbrennung) **normal** bewirken
- Nicht-körperliche Objekte besitzen keine Rüstung und können auch keine erlangen

☐ Familiars

- **Familiar**

■ Conjurations

- ☐ Objekt-Erschaffung in der Arena
- ☐ Besitzen Lebens-Punkte und ggfs. eine Rüstung und können wie Kreaturen angegriffen, beschädigt und zerstört werden
 - Bei Zerstörung sind **alle** verbundenen Objekte, Marker, ebenfalls zerstört und werden abgelegt. Anschließend kann ein Zerstörungs-Effekt ausgeführt werden.
- ☐ Falls eine Conjuraction eine Angriffs-Zeile besitzt, kann einmal pro Runde vor oder nach der Aktionsphase einer **freundlichen** Kreatur dieser Angriff ausgeführt werden (Ready-Marker benutzen)
- ☐ Können **keine** Aktionen ausführen
- ☐ Falls die Karte nichts anderes aussagt, besitzen die *Conjurations* das Nicht-lebend-, Psychische-Immunität- und Unbeweglich-Trait, einige besitzen das Lebend-Trait
- ☐ Die meisten *Conjurations* zielen auf eine Zone und sind an dieser angeheftet. Beim Ausstoßen wird die Karte offen in die Zone gelegt.
- ☐ **Nie** mehr als eine *Conjuraction* mit **denselben** Namen in **einer** Zone (oder an **einem** Objekt)
- ☐ Einige *Conjurations* zielen stattdessen auf ein Objekt, werden an diesem angeheftet und bewegen sich mit dem Objekt. Wird das Objekt teleportiert oder zerstört, ist die *Conjuraction* ebenfalls zerstört
- ☐ Falls die Karte nichts anderes sagt, beeinflussen *Conjurations* mit speziellen Fähigkeiten bzw. Effekten die **gesamte** Arena
- ☐ **Spawnpoints**: **Spawnpoints**
- ☐ Viele *Conjurations* besitzen das Zonen-Exklusiv-Trait. Eine Zone darf nur **eine** *Conjuraction* mit diesem **Trait** besitzen

■ Mauern

- ☐ Spezielle *Conjurations* mit seitlicher Beschriftung. Sie werden zwischen zwei Zonen platziert, wobei mindestens eine Zone in Reichweite und in **Sichtlinie** sein muss

- ☐ Nur **eine** Mauer zwischen zwei Zonen, vor dem Legen einer zweiten muss ggfs. eine zerstört werden
- ☐ Alle Mauern haben das Erweiterungs-Trait, welches das Legen zweier Mauern gleichzeitig erlaubt: Nach dem Ausstoßen des Mauer-Spruchs, kann *Mana* in Höhe der Spruch-Kosten plus Level der Mauer gezahlt werden. Nach der Spruch-Wirkung kann eine zweite Kopie derselben Mauer aus dem Zauberbuch genommen und die erste Mauer gerade oder abgelenkt verlängert werden. Die erste Mauer muss in Reichweite und beide in Sichtlinie sein
- ☐ Eine Kreatur in einer der Zonen neben einer Mauer, kann diese mit einem Handgemenge- oder falls eine der Zonen in Reichweite und in Sichtlinie mit einem Reichweiten-Angriff bekämpfen
- ☐ Mauern befinden sich nicht in einer Zone und somit immun gegen Zonen-Angriffe oder Sprüche, die diese Zone angreifen
- ☐ Mauertypen
 - **Durchgang blockieren [Tür mit Balken]**
 - Nur Kreatur mit Kletter- oder Flug-Trait kann passieren
 - **Durchgang angreifen [Tür mit Schwert]**
 - Kreatur kann passieren, aber erleidet einen automatischen Angriff durch die Tür. Der Angriff passiert **vor** Beendigung der Bewegungs-Aktion, d. h. falls *restrained* oder *incapacitated*, findet keine Bewegung statt
 - Der Angriff ist weder ein Handgemenge- noch eine Reichweiten-Angriff, kann nicht vermieden werden und löst **keine** Schadens-Barriere oder einen Konter-Angriff aus
 - **Sichtlinie blockieren [Auge mit Balken]**
 - Durch die Mauer kann nicht hindurchgesehen werden, Objekte in der Zone auf der anderen Seite sind immun gegen Fähigkeiten und Sprüche, ausgenommen sind fliegende Kreaturen

■ Enchantments

- ☐ Objekte ohne Lebenspunkte (können nicht angegriffen werden) werden **verdeckt** in der Arena ausgespielt Sie sind immer an ein Ziel (Objekt oder Zone) angeheftet, bewegen sich mit dem Objekt und werden mit diesem zerstört
- ☐ Alle *Enchantments* an **einem** Ziel müssen **unterschiedlich** (Namen) sein. Falls ein *Enchantment* aufgedeckt wird, ist ein identisches zweites zerstört.
- ☐ Neue werden stets **auf** vorhandene gelegt. Es sollte sichtbar sein, wer das *Enchantment* gelegt hat (zur Seite des Magiers ausrichten)
- ☐ Zwei *Mana*-Kosten: 2 *Mana* beim (verdeckten) ablegen **und** n *Mana* (neben dem Augen-Icon) beim Aufdecken. Werden letztere nicht bezahlt, ist das *Enchantment* zerstört
 - **Pflicht-Enchantments**: Einige *Enchantments* [mit **roten** *Mana*-Aufdeck-Kosten] (z. B. *Block* und *Nullify*) **müssen** beim Eintritt bestimmter Bedingungen aufgedeckt werden
 - Wird das Aufdecken vergessen (und später nachgeholt), ist die Falle zerstört
- ☐ Einige *Enchantments* besitzen das Magier-Bindungs-Trait, beim Aufdecken eines an einen **Magier** gebundenen *Enchantments* entstehen **erhöhte** Aufdeckungskosten
- ☐ Verdeckte *Enchantments* haben keine Wirkung. Das Aufdecken ist eine freie Aktion und kann **jederzeit** (auch während eines Gegner-Zuges) erfolgen sofern keine Aktion, ein Ereignis oder Teil-Schritt (Kampf) **unterbrochen** wird
- ☐ Nach dem Aufdecken stets die Bedingungen überprüfen. Es sind **nie** Ereignisse betroffen, die vor dem Aufdecken passiert sind
- ☐ Beim Aufdecken mehrerer *Enchantments* hat Initiative Vorrang. Bei widersprüchlichen Wirkungen hat die letzte Vorrang
- ☐ **Fallen**
 - (Pflicht-) *Enchantments* mit Fallen-Subtyp betreffen immer eine Zone, normalerweise ohne Gegner-Kreaturen. Sobald letztere die

Zone betreten, wird die Falle ausgelöst und unterbricht die Kreatur-Aktion

- Falls die Falle durch einen Effekt oder eine Fähigkeit ohne Kreatur in der Zone ausgelöst wird, ist die Falle zerstört

■ Ausrüstung

- ☐ Können nur vom Magier genutzt werden und verschaffen diesem neue oder stärkere Fähigkeiten
- ☐ Werden am Magier angeheftet (neben dem Status-Brett), bewegen sich mit diesem und sind ein Teil von ihm.
- ☐ Nur **eine** Ausrüstung mit dem selben Namen
- ☐ Jede Ausrüstung befindet sich an einer bestimmten (Körper-)Stelle. **Außer Ringen**, darf sich an **einer** Stelle nur **eine** Ausrüstung befinden. Durch eine neue Ausrüstung an gleicher Stelle kommt die alte zurück ins Zauberbuch. Einige Ausrüstungen belegen zwei Orte, andere einen beliebigen
 - Helm
 - Umhang
 - Brustpanzer
 - Handschuhe
 - Schuhe
 - Amulett
 - Ring
 - Gürtel
 - Schild
 - Waffe
 - Waffe und/oder Schild
- ☐ Normalerweise wird die Ausrüstung an den eigenen Magier ausgestoßen, beim Ausstoßen an **andere** Magier oder einen *Spellpoint* muss die **Reichweite** beachtet werden. Bei **feindlichen** Magiern nur an **unbesetzten** Stellen
- ☐ **Spruch-Bindung**
 - An Ausrüstungen mit Spruch-Bindungs-Trait können sofort passende Sprüche aus dem **Zauberbuch** (verdeckt) geheftet werden
 - Die Sprüche können wie in der Planungs-Phase vorbereitete einmal pro Runde ausgestoßen werden (und werden offen umgedreht)
 - *Incantation*- oder Angriffs-Sprüche werden **nicht** abgelegt, sondern bleiben gebunden. **Gleiches** gilt für abgewehrte Sprüche.
 - Zerstörung bzw. Rückgabe der Ausrüstung ans Zauberbuch bewirkt Zerstörung bzw. Rückgabe des Spruchs
 - Einige Ausrüstungen erlauben einen Wechsel des Spruchs: der vorige kommt zurück ins Zauberbuch

Kampf

❖ Angriff

- Nur gegen Kreaturen oder *Conjunctions* mit **Lebens**-Punkten
- Die meisten Angriffe richten sich nur gegen ein einzelnes Objekt, aber einige gegen **alles** (außer Mauern) in einer Zone (Zonen-Icon: ☒)
 - Fähigkeiten und *Traits* eines Objekts, die sich auf eine Angriffs-Reaktion beziehen, wirken **nicht** bei einem **Zonen**-Angriff (Zonen besitzen das Unvermeidbar-*Trait*)
 - Schäden und zusätzliche Effekte werden **getrennt** für **jede** Kreatur und *Conjunction* in der Zone gewürfelt; Reihenfolge bestimmt der Angreifer
- Angriffs-Zeile(n) der Karte: ggfs. **eine** auswählen
 - Name
 - Aktion: [A] oder [Z]
 - Schadens-Typ: Icon für Flamme, Wind,
 - Angriffs-Würfel: # im roten Quadrat
 - Zusätzliche Effekte: Teilweise zusätzliche Auswirkungen
 - Angriffs-*Traits*: spezielle *Traits* oder Effekte
- Nutzung einer Karte mit Angriffszeile, ausstoßen eines Angriffs-Spruchs oder Angriff mit einer Waffe
- Angriffs-Schritte

1. Angriff ansagen

- Einen Angriff aussuchen, Typ und Bedingung(en) (Reichweite, Sichtlinie) prüfen und Ziel ansagen
- Ggfs. Kosten bezahlen
- Falls der Angreifer am Ende dieses Schrittes *dazed* ist, muss gewürfelt werden, um festzustellen, ob der Angriff fehlschlägt

2. Angriff vermeiden

- Der Verteidiger kann nun **jetzt** versuchen, den Angriff durch eine Verteidigung zu vermeiden. Ist der Angriff vermieden ⇒ 5. Zusätzliche Effekte
- Gold-Schild-Icons repräsentieren ein Verteidigungs-Attribut: Zuerst Ansage der Verteidigung, dann würfeln: Angezeigte Zahl muss ≥ mit dem Effekt-Würfel geworfen werden um den Angriff völlig zu vermeiden
 - Nicht wirksam bei einem Unvermeidbar-Angriff
 - Je nach Icon (durchgestrichenes Schwert bzw. Pfeil) kann die Verteidigung nicht gegen Handgemenge- bzw. Reichweiten-Angriffe genutzt werden
 - Nur **eine** Verteidigung gegen **einen** einzelnen Angriff
 - Kleine Zahl unten zeigt an, wie oft pro **Runde** die Verteidigung genutzt werden kann (*Ready*-Marker nutzen)
 - Eine Pflicht-Verteidigungs-*Enchantment* muss zwar **umgedreht** aber nicht **genutzt** werden
- Einige Konditionen (z. B. *Stun*) verhindern die Nutzung einer Verteidigung, andere (z. B. *Daze*) reduzieren die Effektivität (Würfel-Wurf-Malus)
- Einige Ausrüstungen und *Enchantment*-Sprüche garantieren der Kreatur eine Verteidigung

3. Würfeln

- Basis-Anzahl Würfel lt. Karte, die durch *Traits* und Fähigkeiten modifiziert werden können. **Ein** Würfel kann aber **immer** genutzt werden, sofern das Ziel nicht immun ist
- Angriffs- und ggfs. (W12-Icon) zusätzlich Effekt-Würfel werfen und ggfs. Modifikationen addieren bzw. subtrahieren
 - Leerer Würfel; Kein Schaden
 - Zahl ohne Stern []: Normaler Schaden, der durch Rüstung reduziert werden kann
 - Zahl mit Stern [★]: Kritischer Schaden, Rüstung wird ignoriert

4. Schäden und Effekte

- Zuerst kritische Schäden anwenden, dann normale Schäden minus Rüstung anwenden (Status-Brett [Magier] bzw. Schaden-Marker [sonstige])

- Zusätzliche Effekte durch den W12 durch (ein oder mehrere) Konditions-Marker markieren
 - **Effekt**: kurze, sofortige Status-Änderung (z. B. *Stoß*) ohne Marker
 - **Kondition**: länger anhält durch (zweiseitige) Marker gekennzeichnet
 - Die meisten Konditionen werden in spezieller Weise, einige automatisch entfernt
 - Vermeidungs-Würfe finden stets am Ende der Kreatur-Aktions-Phase statt: Falls Zahl auf dem Marker erreicht wird, endet die Kondition
 - **Sofern** Entfernungs-Kosten im Marker in einem grauen Kreis angezeigt werden kann diese Kondition durch (entsprechende) Sprüche oder Fähigkeiten **und** Zahlung der Kosten in *Mana* beseitigt werden

● Schäden beseitigen

- Nur **lebende** Kreaturen und *Conjunctions* können geheilt oder regeneriert werden
- Einige Kreaturen besitzen die Fähigkeit, andere mittels einer Aktion zu heilen. Würfel und Reichweite lt. Karte
- Heilen entfernt sofort einige Schäden: Normalerweise werden die Angriffswürfel geworfen, normale und kritische gleich gewertet, keine Rüstung abgezogen und entsprechend viele Schäden entfernt
- **Regeneration** (*Regenerations-Trait*) entfernt Schäden in der *Upkeep*-Phase

● Direkter Schaden

- Einige Effekte bewirken einen direkten Schaden. Hierbei handelt es sich **nicht** um einen Angriff und kann deshalb nicht verhindert oder vermieden werden. Rüstung und andere *Traits*, Effekte oder Fähigkeiten modifizieren **nicht**
- Immunität bezüglich Schadens-Typen schützt vor direkten Schäden

● Schadens-Modifikationen

- Einige Objekte besitzen *Traits*, die sie vor speziellen Schäden (besser) schützen. Hier müssen die speziellen Typen beachtet werden
 - Flamme
 - Wasser
 - Licht
 - Blitz
 - Gift
 - Psychisch
 - Wind

5. Zusätzliche Attacken

- Einige *Traits* (z. B. *Dreifach-Angriff*) erlauben zusätzliche Angriffe gegen dasselbe Ziel, wobei der Verteidiger trotzdem nur **einen** Angriff mit **Zerstörungs-Barriere** und **einen Konter-Angriff** erhält

6. Zerstörungs-Barriere

- Falls der Angreifer mindestens **einen** (bei mehrfachen) **erfolgreichen Handgemenge**-Angriff durchgeführt hat **und** der Verteidiger eine Zerstörungs-Barriere besitzt, darf der Verteidiger einen freien Angriff mit der Barriere durchführen (**Schritte** 3. und 4.)
- Zerstörungs-Barriere-Angriffe besitzen stets das Unvermeidbar-*Trait* und können nicht durch eine Verteidigung vermieden werden
- Die Barriere wirkt automatisch und unabhängig von Konditionen der Kreatur
- *Traits* des Verteidigers (des **ursprünglichen** Angreifers) können die Wirkung beeinflussen
- Jedes Objekt kann nur durch **eine** Barriere zur Zeit geschützt werden

7. Konter-Angriff

- **Falls** der Angreifer einen **Handgemenge**-Angriff durchgeführt hat **und** der Verteidiger besitzt einen **Quick-Handgemenge**-Angriff mit **Konter-Angriff-Trait**, darf der Verteidiger einen freien Handgemenge-Angriff gegen

jeden Angreifer durchführen (auch falls der ursprüngliche Angriff nicht erfolgreich war)

- Wird wie ein normaler Angriff (beginnend mit 1.), aber ohne (erneuten) Konter-Angriff durchgeführt.
- Falls der Verteidiger einen **Guard**-Marker hatte, wird dieser am **Ende dieses** Schrittes entfernt

8. Angriff-Ende

- Angriffe mit *Sweeping-Trait* oder Zonen-Angriffe werden ggfs. fortgesetzt (beginnend mit 1.)
- Konditionen, die der Angreifer (durch Konter-Angriff oder Zerstörungs-Barriere) erlitten hat, werden nicht am Ende dieses **Schrittes**, sondern erst am Ende der **Aktions-Phase** aufgelöst

Begriffe

❖ Trait

- Spezielle Fähigkeiten von Sprüchen, Kreaturen, Objekten oder Angriffen heißen Traits

❖ Familiar

- Kreaturen, die Sprüche (Einschränkungen beachten) ausstoßen können
- Einige können *Mana channeln*
- Mana-Kosten für Sprüche müssen **zuerst** vom *Familiar* kommen
- Für alle Zwecke, wie z. B. Reichweite, werden die *Familiars* wie der Magier behandelt
- Nicht ausgestoßene Sprüche kommen zu Beginn der **nächsten** Planungs-Phase zurück ins Zauberbuch. Wird das *Familiar* vor der Spruch-Nutzung getötet, ist der Spruch ebenfalls zerstört
- Als Bluff dürfen auch beliebige Sprüche zugeordnet werden

❖ Guard

- Eine Kreatur kann durch eine *Quick*-Aktion eine Guard aufsetzen und einen Guard-Marker in die Zone legen
- Alle *Quick*-Handgemenge-Angriffe besitzen das *Konter-Angriff-Trait*
- Eine Kreatur in einer Zone mit Gegnern mit Guard-Markern kann diese **nicht** mit einem **Handgemenge**-Angriff angreifen
- In einigen Fällen kann ein Guard-Marker ignoriert werden, dann darf **jedes** Ziel in der Zone angegriffen werden. Falls aber die Guard **selbst** angegriffen wird, darf diese einen *Konter-Angriff* durchführen
 - *Elusive-Trait*-Kreaturen
 - *Restraint*-Guards können keine **Zone** schützen
 - *Incapacitated* Kreaturen verlieren ihren Guard
 - *Pest-Trait*-Kreaturen könne andere Kreaturen nicht blocken, nur sich selbst, aber nicht die Zone
 - *Sweeping-Trait*-Angriffe müssen erst die Guard angreifen, dann andere Kreaturen
 - Fliegende Kreaturen: Guard schützt gegen Handgemenge-Angriff gegen nicht-fliegende Kreatur in der Guard-Zone, aber nicht gegen andere fliegende Kreaturen. Eine fliegende Kreatur mit Guard verliert das *Fliegen-Trait* **so lange** sie den Guard-Marker besitzt
- Sprüche und andere Reichweiten-Angriffe sowie Angriffe auf sich selbst oder eigene Objekte ignorieren Guards
- Guard-Marker werden **immer** zu **Beginn** einer Kreatur-Aktions-Phase entfernt
- Ein Guard-Marker wird nach einem (erfolgreichen oder erfolglosen) Handgemenge-Angriff gegen sich entfernt

❖ Mana

- Jeder Spruch kostet Mana
- Jede Runde generiert (*channelt*) der Magier *Mana*

❖ Quickcast-Aktion

- Spezielle Aktion eines **Magier** zusätzlich zu seiner regulären Aktion
- Einen *Quick*-Spruch (mit speziellem Symbol [↗]) zu einer von drei Möglichkeiten:
 - Während der ersten *Quickcast*-Phase
 - Unmittelbar **vor** oder **nach** einer Aktions-Phase einer kontrollierten Kreatur
 - Während der letzten *Quickcast*-Phase

❖ Sichtlinie

- Um einen Spruch auszustoßen oder einen Reichweiten-Angriff zu starten, ist eine Sichtlinie erforderlich. Normalerweise kann jede Zone in der Arena eingesehen werden, Mauern blockieren aber die Sichtlinie.
- Eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Kreatur-Standpunktes zum Mittelpunkt der Ziel-Zone wird durch eine Mauer mit *Sichtlinien-Trait* blockiert, sofern die Linie nicht durch eine diagonale Ecke der Mauer verläuft.

❖ Spawnpoint

- *Conjunctions* mit *Spawnpoint-Trait* können Sprüche (Einschränkungen beachten) ausstoßen
- Die meisten *Spawnpoints* können *Mana channeln*
- *Mana*-Kosten für Sprüche müssen **zuerst** vom *Spawnpoint* kommen
- Nicht ausgestoßene Sprüche kommen zu Beginn der **nächsten** Planungs-Phase zurück ins Zauberbuch. Wird der *Spawnpoint* vor der Spruch-Nutzung zerstört, ist der Spruch ebenfalls zerstört
- Reichweite ggfs. vom *Spawnpoint* (statt vom Magier) aus zählen

Activate

When you choose to take an Action Phase with a creature you activate it. Flip its action marker over, and remove any guard marker on it.

Aegis X

All attacks made against this object subtract X attack dice before rolling. Attacks cannot be reduced below 1 die. The Aegis trait does not stack or combine with other Aegis traits. If an object acquires more than one Aegis trait, use only the highest one.

Armor

During an attack, Armor is subtracted from the normal damage rolled on the attack dice. It does not reduce **critical damage**.

Armor +/- X

Modifies an Armor attribute by +/- X. Armor cannot be reduced below 0.

Autonomous

This equipment is attached to a creature, and functions independently from that creature. It does not take up an equipment location. It is unaffected by, and cannot be modified by; traits, abilities, or conditions of the creature it is attached to. However, it can be affected by other sources and objects. If the equipment provides an attack, that attack may be used once per round, as a free action, at the end of the creature s Action Phase. If the attack is a melee attack, it must follow the normal rules for guarding; however, it will not trigger a counterstrike or damage barrier, and will not remove a guard marker from its target.

Bashed

When a creature is **Pushed** into a wall with the **Passage Blocked** trait it is bashed. It receives an Unavoidable attack of 3 attack dice of damage. The walls around the arena have the Passage Blocked trait.

Bleed

This creature has suffered a deep bleeding wound. Bleed only affects Living non-*plant* creatures. Each Upkeep Phase, place one direct damage on this creature. Whenever this creature heals or regenerates, you may remove 1 Bleed condition for each point of healing you cancel. **Finite Life** prevents healing and regeneration. As such, Bleed markers cannot be removed through healing. Effects that allow you to remove conditions can still remove Bleed markers. The marker has a removal cost of 2.

Blocks LoS

This Wall blocks Line of Sight. You cannot target an object or a zone if the **Line of Sight** is blocked. (See LoS on page 21.)

Bloodthirsty +X

This creature is a savage predator with a lust for blood. This creature gains +X attack dice when it makes a **melee** attack against a **Living** creature with 1 or more damage. If the attack makes multiple attacks against the same or different objects, it gains this bonus only for the first attack it makes. If there is a **damaged Living** enemy creature in the Bloodthirsty creature s zone during its Action Phase, it must melee attack that creature (if possible). If there is more than one choice, or it has also been **Taunted**, it can choose which creature to attack.

Burn

Object is on fire. This is a Flame condition. Each Upkeep Phase, roll 1 attack die of direct damage for each Burn marker on each object. On a roll of 0 , remove that Burn marker. Burn markers have a **removal cost of 2**.

Burnproof

Cannot gain the Burn condition. May be vulnerable to flame damage, but cannot burn . All Incorporeal objects are Burnproof.

Cancel

If a spell, attack, or effect is canceled, it stops and has no further effect.

Cantrip

Whenever this spell is destroyed, return it to the owner s spellbook instead of their discard pile.

Channeling

Some objects have a Channeling attribute, which is how much mana they collect each round during the Channeling Phase.

Channeling +/- X

Modifies a creature s Channeling attribute by +/- X. Channeling cannot be reduced below 0. Modifies only existing Channeling, it has no effect an object without a Channeling attribute.

Charge +X

Creature gains +X attack dice for its very next melee attack, if it makes that attack immediately after it takes a move action, and moves at least 1 zone.

Climbing

Creature may take a special full action to climb over any Corporeal wall and move into the adjacent zone. If the wall has the **Passage Attacks** trait, it attacks the creature before it moves.

Condition

Conditions are various states that can occur for objects, and are indicated with markers placed on the object. All conditions stack and their effects are cumulative. (See Effects & Conditions on page 29.)

Controller

Each spell or object in the game is controlled by the player who cast it. The controller may use and act with that object, and makes all decisions and choices for that spell or any abilities that object may have.

Corporeal

Corporeal objects are normal, physical objects. All creatures and conjurations are Corporeal, unless they have the **Incorporeal** trait.

Corrode

Corrode is an ***acid*** condition which wears away armor. For each Corrode condition marker on a creature or conjuration, it receives **Armor -1**. Objects can never have Corrode markers on them which would reduce their armor to below zero (any extra markers are immediately destroyed). If an object would receive Corrode condition markers that would reduce its armor to less than zero, instead it receives only enough Corrode markers to reduce its armor to zero, and takes one point of **direct acid** damage for each excess marker. Corrode has no effect on **Incorporeal** objects. The marker has a removal cost of 2.

Counter

A spell which has been countered does not resolve. It is destroyed and goes to the discard pile. All costs and actions spent to cast the spell are lost, unless otherwise noted.

Counterstrike

If a creature is the defender of a **melee** attack, and it has a quick action melee attack with the **Counterstrike** trait, it may use that attack against the attacker during the Counterstrike Step of the attack. (See Counterstrike on page 32.)

Cripple

This is a Poison condition. Creature is **Restrained**. At the end of each of its Action Phases, Crippled creature may attempt an **escape roll**: on a roll of 7 or higher, remove Cripple. Cripple has a **removal cost of 4**. Cannot affect conjurations.

Critical Damage

Critical damage bypasses Armor (Armor does not reduce the damage dealt).

Critical damage is shown as numbers inside a starburst on the attack dice.

Damage Barrier

A damage barrier surrounds an object and makes an automatic attack against each enemy which makes a **melee** attack against the object it surrounds. See Damage Barriers on page 31.

Damage Type

Damage can belong to a certain type - such as flame or lightning. (See Damage Types on page 30.)

Damage Type +/- X

Attacks against this object, which match this damage type, modify the number of attack dice rolled by X, and modify the effect die roll by X. Damage type modifiers are cumulative. An attack cannot be reduced below 1 die. (See Damage Modifiers on page 30.)

Daze

Creature is disoriented and/or blinded. Whenever this creature makes an attack, roll the effect die at the end of the Declare Attack Step. If the result is 7 or higher, the attack is resolved normally. If the result is 6 or less, the attack misses its target and skips to Step 5 of the attack sequence (Additional Strikes). If it makes a Zone Attack, only check once: the entire attack either fails or succeeds normally. If a creature has more than one Daze on it, roll only one time to see if the creature misses. In addition, the Dazed creature suffers a -2 penalty to all Defense rolls for each Daze marker it has. All Daze markers are removed at the end of the creature s Action Phase. Daze has a **removal cost of 2**. Conjurations cannot be Dazed.

Defender

A creature or conjuration which is being attacked. They may not necessarily be the target of that attack (see Zone Attack).

Defense

Some objects have a Defense attribute, which represents an ability to avoid an attack. The number on the Defense is what you must roll, or higher, on 1d12, to successfully avoid an attack. (See Defenses on page 28.)

Defrost

This is a trait of flame attacks. It will be defined in a future release of the game in which frost damage is introduced.

Destroyed

A destroyed object is removed from play and is placed in the **owner s discard pile**. Creatures and conjurations are destroyed when the amount of damage on them is equal to or greater than their Life total. Objects can also be destroyed when a specific spell or effect destroys them.

Devour

This creature eats other creatures! If an attack with Devour would destroy a Corporeal creature, **Obliterate** that creature instead.

Direct Damage

Damage that is put directly on a creature. The damage is critical (bypasses armor). It is not considered an attack, and the creature cannot use a Defense to avoid the damage. (See Direct Damage on page 30.)

Discard Pile

Each player has his own discard pile where he places destroyed objects or discarded spells after they are cast. See Discarding Spells Pile on page 17.

Doublestrike

This attack makes a second attack against the same target as part of the same attack action. The additional attack occurs during the Additional Strikes Step.

Effect Die

The 12-sided die is called the effect die, and it is used to roll for additional effects for attacks, as well as **escape rolls**, or other rolls.

Elusive

This creature is quick and slippery. This creature **ignores** enemy creatures. Enemy creatures cannot hinder its movement. It is not required to attack enemy guards when making a melee attack.

Enemy

An enemy object is one which is currently controlled by your opponent(s).

Eric

Only 1 copy of this spell can be in a mage s spellbook.

Escape Roll

Some conditions or enchantments require an escape roll, using the effect die, to see if you can remove them from the creature they are attached to.

Ethereal

This attack is magically enhanced. It deals full damage to **Incorporeal** objects (count all the numbers on the dice, not just the 1 s). Incorporeal objects can receive effects and conditions from this attack.

Extendable

When this wall spell is cast, you may choose a second identical copy of the wall spell from your spellbook, and cast it as part of the same action, paying that wall s Level in mana as an additional casting cost. (See Walls on page 21.)

Familiar

This object can cast spells. (See Familiars on page 20.)

Fast

This creature may take 2 Move Actions before taking a Quick Action. It may take a maximum of 2 Move Actions during its Action Phase. If a Fast creature gains the **Slow** trait, both traits are cancelled out. (See Fast Creatures on page 18.)

Finite Life

This creature cannot heal, regenerate, or gain life. If the creature gained Life before it gained this trait, it keeps that Life but cannot gain additional Life. All Nonliving objects have Finite Life.

Flying

This creature is flying above and out of reach of conjurations and non-Flying creatures. (See Flying Creatures on page 19.)

Friendly

A friendly object is one which is currently controlled by the player, or players on his team (in a multi-player game).

Full Action

During their Action Phase, if a creature does not take a **move action**, it can take a **full action**. Full actions include casting **full spells**, or making full action attacks (which are marked on the creature card with a special full action (hourglass) icon). (See Full Actions on page 15.)

Full Spell

A full spell requires a **full action** to cast it. It has the full action (hourglass) icon on its casting line, just to the right of its casting cost.

Growth

A creature with a Growth condition marker has grown in size. Each Growth marker provides **Melee +1** and **Innate Life +3**. This marker has no removal cost, and cannot be removed by spells or effects which remove condition markers.

Guarding

As a **quick action** a creature can choose to guard, in order to protect his zone and gain a counterstrike. (See Guarding on page 33.)

Heal

Healing removes damage from **Living** creatures and conjurations. (See Removing Damage on page 30.)

Hidden Enchantment

All enchantments are cast face-down and are kept hidden from your opponent. Enchantments all have a casting cost of 2 mana, printed next to the hidden (closed eye) icon on their spell card. When they are revealed (turned face-up), their controller pays their **reveal cost**. (See Enchantments on page 22.)

Hinder

If a creature begins its Action Phase in a zone with any enemy creatures, or enters a zone occupied by an enemy creature, it is **hindered**. A **hindered** creature may only move 1 zone during its Action Phase (even if it has the Fast trait). Incapacitated, Restrained, or Pest creatures cannot hinder movement.

Ichthellid Larva

A creature with this condition marker has been impregnated with an Ichthellid Larva. Ichthellid Larva is a ***poison*** condition with a removal cost of 5. The Ichthellid Larva marker is controlled by the controller of the *Ichthellid* that placed the marker. A creature can have only one Ichthellid Larva marker on it. When this creature is destroyed, the controller of the Ichthellid Larva marker may choose an *Ichthellid* creature from his spellbook or discard pile, and place it face down in the zone the creature was in when it was destroyed. This *Ichthellid* comes into play at the end of the round for no mana cost, similar to how the **Reanimate** effect works.

Ignore

An ignored enemy creature cannot **hinder** movement of friendly creatures. An ignored enemy creature that is guarding does not have to be attacked when making a melee attack.

Immunity

This object is immune to all attacks, damage, conditions, and effects of the specified **damage type**, including **critical damage** and **direct damage**. Cannot be targeted or affected by spells of the specified type.

Incapacitated

An Incapacitated creature cannot take any actions, including moving, attacking, guarding, casting spells, or counterstriking. It cannot use any Defenses, and if a guard marker is on the creature, it is removed immediately. A Flying creature loses the Flying trait as long as it is Incapacitated. Any Damage Barrier on an Incapacitated creature continues to function normally. An Incapacitated creature cannot **hinder** the movement of enemies. Other creatures may ignore an Incapacitated creature. An Incapacitated creature still takes an Action Phase during the round, but it cannot perform any actions during its Action Phase (normally, the action marker is simply flipped over). Conjurations cannot be Incapacitated. Mages are affected by Incapacitation differently. A mage s mind is so powerful that even if he is Incapacitated he can

still work his magic! An Incapacitated mage can still use actions to **cast quick non-attack spells**. He cannot cast **full spells** or **attack** spells.

Incorporeal

An insubstantial or amorphous object that is very resistant to damage. All attack dice rolled to damage this object, from any source, only count the 1 s on the dice (ignore all 2 s), unless the attack has the **Ethereal** trait. Cannot receive effects or conditions from attacks that are not Ethereal. All Incorporeal objects also have the **Nonliving**, **Bumproof**, and **Uncontainable** traits. Incorporeal objects do not have an Armor attribute, and cannot gain armor. (See Incorporeal on page 19.)

Indestructible

This object cannot be damaged, and cannot be destroyed by damage. It can be destroyed by other effects or abilities which may destroy it without dealing damage. **Indirect** (Forecaster vs. Warlord) This ranged attack does not have its Line of Sight (LoS) blocked by any walls.

Initiative

Players take turns having the initiative, which is noted with an initiative marker. Whoever has the initiative gets to use their **quickest** action first during a **Quickcast Phase**, and gets to take the first Action Phase during the Action Stage. Also, it is used to resolve any timing issues.

Innate Life +X

This creature has an increase to its Life, which usually represents an increase to size or mass, and bypasses the **Finite Life** trait.

Intercept

If this creature is guarding, and if a ranged attack targets a non-flying object in the same zone, this creature may redirect that ranged attack to itself, as long as it can be a legal target for that attack. The Intercept is announced and occurs immediately after the Declare Attack Step (and before the Avoid Attack Step). It loses its guard marker at the end of the attack which it intercepts. Cannot Intercept a zone attack. Cannot Intercept if **Restrained** or **Incapacitated**.

Invisible

This object is invisible and cannot be targeted (there is no LoS to it). However, it can be affected by attacks, spells, or abilities which do not target directly, such as zone attacks and spells. It can also be attacked by damage barriers and counterstrikes. As long as it has the Invisible trait, it also gains the **Pest** and **Elusive** traits.

Legendary

Only 1 copy of this object can be in play at a time. You may not cast a Legendary spell if an object with the same name is already in play, until the first copy is destroyed. Legendary objects cannot be brought back into play from the discard pile if another copy is already in play.

Level

All spells have a Level, printed as a small number next to the spell school it belongs to. The Level represents the approximate power of that spell. The Level is sometimes used as a way to determine the cost of a spell, and is also important when building a spellbook. (See spell Levels under Training on page 35.)

Life

Creatures and conjurations have a Life attribute. Life is the maximum damage they can receive before being destroyed

Life +/- X

Object gains or loses X Life. Gaining Life is not healing; and losing Life is not taking damage. Adjustments to Life is adjusting the maximum amount of damage an object can receive before being destroyed.

Lifebond +X

During the Upkeep Phase, choose one: you may transfer up to X damage from your Mage onto this object, or you may transfer up to X damage from this object to your Mage, regardless of range or LoS. This ability is not affected by the **Finite Life** trait.

Lumbering

This creature is clumsy and/or hobbled. It is always **hindered**, and thus it can only take up to 1 move action during its Action Phase, even if it gains the **Fast** trait.

LoS (Line of Sight)

You cannot target an object or zone if Line of Sight is blocked. Some walls have the **Blocks LoS** trait. (See Walls on page 21.)

Living

Living objects may heal, regenerate, and gain life. **All creatures are Living**, unless they have the **Nonliving** trait. **All conjurations are Nonliving**, unless they have the **Living** trait.

Mage

This creature is a Mage, and represents the player in the game. The Mage can channel, cast spells, and has a special **quickest action** each round. The Mage is a Level 6 creature. If your Mage is destroyed, you lose!

Magebind +X

This enchantment is a little tougher to attach to a Mage. If this enchantment is attached to a Mage, the reveal cost is increased by X. This adjusted reveal cost is used for all purposes in spells, abilities, or effects which refer to the reveal cost of this spell.

Magecast

This spell can only be cast by a Mage. It cannot be cast by other objects which can cast spells.

Mage Only

Some spells are restricted to particular Mage classes. For example, a spell may have the Warlock Only or Holy Mage Only trait. (See Spell Traits That Affect Your Spellbook on page 36.)

Mana Drain +X

If this attack damages an enemy creature, that creature s controller loses X mana from his mana supply (if he has any). If the attack makes multiple attacks against the same or

different objects, it gains this bonus only for the first attack it makes.

Mana Transfer +X

Exactly as Mana Drain +X, with this addition: The controller of this attack gains mana equal to the amount of mana lost.

Melee +X

This creature gains +X attack dice when it makes a **melee** attack. If the attack makes multiple attacks against the same or different objects, it gains this bonus only for the first attack it makes. Does not grant a melee attack if this creature does not have one. Does not affect ranged attacks, damage barriers, or other non-melee attacks.

Melee Attack

This is a close-in attack which can only attack targets in the same zone. It can trigger a **damage barrier** or a **counterstrike**. When making a melee attack you must attack an enemy **guard** if there is one in your zone. A melee attack will remove a guard marker from a guarding creature.

Moonglow Mulet

Has Mana subtype

Move Action

During its Action Phase a creature can take a move action, which allows it to move one zone to an adjacent zone. Afterwards it may take a **quick action**. (See Movement on page 13.)

Nonliving

All Nonliving objects have the **Poison Immunity** and **Finite Life** traits. All creatures are Living, unless they have the Nonliving trait. All conjurations are Nonliving, unless they have the Living trait. Incorporeal objects always have this trait.

Novice

Basic apprentice spells. All mages may add Novice spells to their spellbooks for 1 Spell Point, even if they are not trained in that spell's school of magic.

Object

Enchantments, equipment, creatures, and conjurations are spells which become objects in the game, remaining in play after they are cast. The Mage is also considered an object. Incantation and attack spells do not become objects.

Obliterate

When you obliterate an object, it is utterly destroyed, leaving no trace. The object is destroyed, then it is removed from the game. It does not become discarded or get returned to a spellbook. Any ability or effect printed on that object, or **attached** to it (such as a marker or enchantment), which triggers on destruction, is **canceled**. Other destruction effects, not attached to or part of the Obliterated object, can still occur.

Obscured

This object is difficult to see. It cannot be targeted from more than one zone away (this is for all purposes - ranged attacks, spells, abilities, etc.). Any enchantments or equipment attached to the object also gain the Obscured trait, but attached conjurations do not.

OR Attacks

Some attacks have an **OR** in their attack bar. For example, Ludwig Boltstorm's attack bar presents 2 alternatives; the attack can **either** have the Sweeping trait or be a Zone attack with the Unavoidable trait. When the attack is declared, the controller decides which of these alternatives will apply for the attack.

Owner

The owner of a spell is the player who started with that spell in his spellbook at the beginning of the game.

Passage Attacks

All Creatures that move through this wall are automatically attacked by the wall. The attack occurs before the creature moves. (See Walls on page 21.)

Passage Blocked

Creatures may not move through this wall. If a creature is **Pushed** into this wall, it is **bashed**. The walls around the outside of the arena all have the Passage Blocked trait. (See Walls on page 21.)

Pest

A small nuisance creature that cannot **hinder** enemies. Enemy creatures may ignore a Pest that is guarding to make a melee attack against another target.

Piercing +X

This attack subtracts X from the target's armor when determining the amount of damage dealt. It cannot reduce the target's armor below 0.

Poison

Note that many attacks, while not having the poison damage type, may still cause poison conditions.

Poison Immunity

Nonliving objects have Poison Immunity. (See Immunity.)

Psychic Immunity

This object has a very powerful mind, or no mind at all. All conjurations have Psychic Immunity. (See Immunity.)

Push

Push is an effect caused by some spells and attacks that moves the target into an adjacent zone. Unless the effect says otherwise, the Pushed creature must move one zone away from the source of the Push. If there is a choice of direction (such as pushing a creature diagonally opposite, or if the source of the Push is in the same zone as the target), the source of the Push chooses the direction. Some spells may Push in a random direction. To determine the direction, choose one side of the board to be North and roll the Effect Die: a 1-3 Pushes the creature North, 4-6 = East, 7-9 = South and 10-12 = West. A creature may be Pushed through a wall, but only if the wall does not have the Passage Blocked trait. The Pushed creature suffers any attack from the wall if the wall has the **Passage Attacks** trait. If a creature is Pushed into a wall with the **Passage Blocked** trait, it is **bashed** against the wall and suffers a 3 die attack (Armor reduces this damage normally). This special attack cannot be avoided. Note the walls around the outside of the

arena all have the **Passage Blocked** trait. Note that **Flying** creatures ignore walls. Some creatures and all conjurations have the **Unmovable** trait. They cannot be Pushed and ignore all Push effects.

Quick Action

During their Action Phase, creatures can take a **move action**, followed by a **quick action**. Quick actions include **guarding**, casting a **quick spell**, taking a second **move action**, or making a quick action attack. (See Quick Actions on page 15.)

Quickcast Action

Each Mage can take a special additional action each round called the quickcast action. This allows him to cast **one quick spell**, in addition to any other actions he may choose to take that round. The quickcast action can be used before or after any **friendly** Action Phase, or during a **Quickcast Phase**, and a quickcast marker is used to track using this action. (See Quickcast Action on page 12.)

Quickcast Phase

There is a Quickcast Phase at the beginning and end of each Action Stage. This is an opportunity for either player to use their **quickcast action to cast one quick spell**, in order of initiative. (See Quickcast Phase on page 12.)

Quick Spell

A quick spell requires a **quick action** to cast it. It has the quick action (lightning bolt) icon on its casting line, just to the right of its casting cost.

Rage +X

When wounded, this creature becomes extremely vicious and aggressive. Each time it is attacked and Damaged by an enemy creature, place a Rage token on it. It cannot have more than X tokens on it. It gains the **Melee +1** trait for each token on it. Each time it heals or regenerates, remove 1 Rage token. If it has no damage on it, remove all Rage tokens.

Ranged +X

This creature gains + X attack dice when it makes a ranged attack. Has no effect on **zone** attacks. Does not grant a ranged attack if this creature does not have one. If the attack makes multiple attacks against the same or different objects, it gains this bonus only for the first attack it makes.

Ranged Attack

This attack can be used on targets within its minimum and maximum range, and within **Line of Sight**. A ranged attack can always be made against a Flying creature in the same zone, even below its minimum range. Ranged attacks do not trigger damage barriers or counterstrikes. Ranged attacks ignore guards, and do not remove guard markers from guarding creatures.

Reach

This melee attack can target and attack Flying creatures in the same zone.

Ready Marker

Ready markers are used to keep track of when abilities are used. For example, if a creature has a defense, it will use a ready marker to keep track of when it is used (flip marker to the gray used side), and when the defense is ready again (flip marker to the green ready side). Ready markers all flip over to their green ready side during the Reset Phase.

Reanimate

This creature reanimates upon death. If this creature is destroyed, it is moved from the discard pile to the zone it was just destroyed in, and placed face down in that zone, with a face-down action marker on it. This creature is considered temporarily out of play. At the end of the round, the creature card is flipped face up and is Summoned into play. Reanimate does not occur if the creature is removed from the game when it is destroyed. See Obliterate.

Reconstruct

Reconstruct is an effect which removes damage from Nonliving objects. It is not Regeneration or Healing, and is not affected by the **Finite Life** trait.

Regenerate X

This object heals (removes) X damage each Upkeep Phase. The Regenerate trait does not stack or combine with other Regenerate traits. If an object acquires more than one Regenerate trait, use only the highest one. The **Finite Life** trait prevents regeneration.

Removal Cost

Most conditions have a removal cost, printed on the condition as a small number in a gray circle. Certain spells or abilities may permit you to remove the condition by paying this cost in mana. (See Removal Costs on page 31.)

Resilient

This object is incredibly resistant to damage. This object ignores all **non-critical** damage from attacks. Direct damage and attack **effects** occur normally.

Restrained

If a creature is Restrained, it cannot take any move actions. It can still be **Pushed** or **Teleported**. Aside from movement, a Restrained creature may take any quick or full actions during its Action Phase. A Restrained creature cannot **hinder** the movement of enemies. A Restrained creature may go on guard, but attacking creatures may ignore it (they do not have to attack it). The only advantage a Restrained **guard** receives is the **Counterstrike** trait. Flying creatures lose the Flying trait for as long as they are Restrained. A Restrained creature suffers a -2 penalty to all defense rolls. Uncontainable creatures and all conjurations cannot be Restrained.

Reveal Cost

When you reveal a hidden enchantment, turn it face up. The controller pays the reveal mana cost, if any, (noted on the open eye symbol on the card), or else the enchantment is destroyed. (See Revealing Enchantments on page 22.)

Rooted

This creature is rooted to the ground. It cannot take move actions, and it has the **Unmovable** trait. It is not **Restrained**, so it can still **guard**, **hinder**, and **Intercept** as normal. A Rooted creature loses, and cannot gain, the **Flying** trait.

Rot

This is a Poison condition. This object receives 1 **direct damage** during the Upkeep Phase each round. Rot has a **removal cost** of 2.

Slam

Creature is **Incapacitated**. When this creature is activated remove Slam and replace with a **Daze** condition. Unmovable creatures receive a Daze condition instead of Slam. Has a **removal cost** of 3.

Sleep

This is a Psychic condition. This creature is in a deep sleep and is **Incapacitated**. If this creature receives any damage, remove Sleep and replace it with a **Daze** marker (which is conveniently printed on the other side of the Sleep marker). Sleep has a **removal cost** equal to the sleeping creature's **Level**.

Slow

This creature is very slow. If this creature takes a move action, its Action Phase immediately ends. It does not get to take a quick action after moving. If a Slow creature gains the **Fast** trait, both traits are canceled out.

Snatch

This attack can grab and pull creatures into its zone. Snatch is a **Push** effect, where the object is **Pushed** one zone closer towards the source of the Push. Snatch has no effect on **Uncontainable** or **Unmovable** creatures.

Spawnpoint

This conjuration can cast spells during the Deployment Phase. (See Spawnpoints on page 20.)

Spellbind

This object can have a spell bound to it, which you can cast as normal once per round. See Spellbinding on page 25.

Stuck

Creature is **Restrained** and **Unmovable**. At the end of each of its Action Phases, a Stuck creature may attempt an **escape roll**: on a roll of 7 or higher, remove Stuck. If this creature is Teleported, destroy all Stuck conditions on it. Stuck has no effect on Conjurations and **Uncontainable** objects. Stuck has a removal cost of 4.

Stun

Creature is **Incapacitated**. All Stun markers are removed at the end of the creature's Action Phase. Stun has a **removal cost** of 4. Cannot affect conjurations.

Successful

An attack is considered successful, and to have hit its target, if it did not miss due to a **Daze** condition, nor was avoided due to a **Defense**.

Summon

When you cast a creature spell it is also referred to as summoning a creature.

Sweeping

This attack has a wide sweeping arc and can target and strike 2 **different** targets in the same zone. The second attack occurs at the end of the attack sequence from the first attack. Start a new attack sequence beginning with the Declare Attack Step. Note: The second attack cannot be made against the **same** target as the first attack. If there is not a **different** valid target for the second attack, then the Sweeping trait has no effect this round.

Tainted

This cursed or venomous attack creates a tainted or infected wound that will not heal. Tainted is a **poison** condition. The marker counts as three damage, and this damage cannot be healed or regenerated. The marker has a removal cost of 3, and can be removed normally by spells or abilities which remove conditions, even if the Tainted object has the **Finite Life** trait. A Tainted marker placed by an attack does **not** count as damage dealt by the attack.

Tanglevine

Gives its targets the **Unmovable** trait in addition to **Restraining** it. This means that the **targeted creature cannot be Pushed** out of the *Tanglevine*, but it may still be **Teleported** since **Teleport** may affect **Unmovable** creatures.

Taunt

This is a special condition that can be caused by the attack of certain creatures (In this set: Sosruko, Ferret Companion). Place a Taunt marker on the creature. Taunted creature must make a melee attack against Sosruko during its next action phase, if able, and if Sosruko is in its zone. If it is required to make an attack on a different target from a competing effect (such as Bloodthirsty), the controller may choose which target to attack. Remove taunt at end of its Action Phase or whenever Sosruko is activated.

Teleport

An effect that moves an object directly to another zone, bypassing walls and objects. (See Teleporting on page 14.)

Thorg's Taunt

Thorg, Chief Bodyguard can Taunt his enemies. If the Taunted creature is in a zone adjacent to Thorg, then it must either move into Thorg's zone, or make a ranged attack which targets Thorg, if able. If it is in Thorg's zone, or moves into Thorg's zone, then it must make an attack which targets Thorg, if able. Thorg's Taunt does not work on Mages, or creatures with Psychic Immunity. Thorg's taunt will **not** force a creature to move through a Wall with the Passage Attacks trait. If the Taunted creature is required to take a competing action from another effect (such as Bloodthirsty), then it may choose which of those actions to take. Remove Thorg's taunt at the end of the Taunted creature's Action Phase, or when Thorg is activated, whichever comes first.

Token

A token is a small marker used to keep track of something. Tokens are not provided with Mage Wars - please use anything you wish for a token - pennies, dice, beads, etc.

Tough -X

This creature is tough and resistant to effects from attacks. Whenever the **effect die** is rolled for additional effects from an attack made against this creature, modify the roll by X.

Traps

An enchantment subtype that triggers when an enemy enters the zone. (See Traps on page 24.)

Triplestrike

This attack makes two additional attacks against the same target as part of the same attack action. The additional attacks occur during the Additional Strikes Step.

Unavoidable

Defenses cannot be used to avoid this attack. (See Defenses on page 28.)

Uncontainable

This creature has a slippery and/or amorphous body, making it difficult to hold in place. Some spells, conditions, and effects will not work against an Uncontainable creature. All Incorporeal creatures have the Uncontainable trait.

Unique

Each player may only have 1 copy of this object in play at a time. Similar to Legendary, but each player is allowed to have his own copy in play.

Unmovable

Object cannot be **Pushed**. All conjurations are Unmovable.

Upkeep +X

This object's controller pays X mana during each Upkeep Phase or this object is destroyed.

Uproot X

This creature can uproot itself from the ground and move freely. When this creature is activated, you may pay X mana. If you do, it loses the **Rooted** trait until the end of its Action Phase.

Vampiric

When this attack causes damage to a Living creature, the attacker heals (removes) up to half the damage caused (round up). If the attack does more damage than the target's life total, the excess damage does not count for healing. If the attack makes multiple attacks against the same or different objects, it gains this bonus only for the first attack it makes. The Vampiric trait does not stack; if a creature acquires this trait more than once, treat it as if it only had the trait once.

Vigilant

This creature is constantly guarding, protecting, or sheltering friendly objects. At the end of its Action Phase you may place a **Guard** marker on this creature, if it does not already have one.

Vine Markers

Vine markers are a Living conjuration with 1 life, no armor, and they cannot gain armor. Vine markers **hinder** enemy non-Flying creatures. Any amount of damage will destroy a Vine Marker, regardless of its total life. They can't be targeted by ranged attacks. Any number of Vine markers can occupy a zone.

As the Druid, or a **familiar** or **tree spawnpoint** she controls, casts a **vine** spell, you can destroy a target Vine marker she controls as an additional cost to cast that spell. If you do, you may ignore the range of that spell to target that Vine marker's zone, an object in that Vine marker's zone, or a border of that Vine marker's zone. That **vine** spell must have a legal target. If two or more Druids are playing, each should use a different side of the Vine marker to distinguish ownership.

Wall

A wall is a subtype of a conjuration spell. It is placed on a **zone border** (the line between 2 zones). (See Walls on page 21.)

Weak

This is a Poison condition which weakens a creature. For each **Weak** condition on it, the creature loses 1 attack die from all **non-spell** attacks it makes. Cannot reduce an attack to zero dice. Has no effect on damage barriers or attack spells. Weak has a **removal cost** of 2.

Zombie

This creature has been raised from the dead. It gains the **Undead** and **zombie** subtypes. It gains the **Psychic Immunity**, **Slow**, **Nonliving**, and **Bloodthirsty +0** traits. The Zombie marker has no removal cost and cannot be removed by spells or effects which remove condition markers. If this creature would be destroyed, **Obliterate** it. If a creature already has the **Slow** trait at the time it received this marker, then it also receives a **Stun** condition marker.

Zone

A zone is a square region on the arena game board, used to regulate movement, the placement of objects, and for counting range.

Zone Attack or Spell

This attack or spell affects all creatures and conjurations in the target zone, without actually targeting them individually. Does not affect walls on the zone's border. Zone attacks have the Unavoidable trait and make a separate attack against each object in the zone. (See Zone Attacks on page 27.)

Zone Exclusive

There can be only 1 Zone Exclusive conjuration at a time in each zone. (See Zone Exclusive on page 21.)

Zone Border

This is the line or intersection between two adjacent zones. Walls are always placed on zone borders.

	Beastmaster	Druid	Forcemaster	Necromancer	Priestess	Warlock	Warlord	Wizard
Equipment	1 Bearskin Armor 1 Elemental Cloak 1 Mage Wand 1 Regrowth Belt 1 Ring of Beasts 1 Staff of Beasts	1 Druid's Leaf Ring 1 Meditation Amulet 1 Mohktari's Branch 1 Veteran's Belt 1 Vine whip Staff	1 Dancing Scimitar 1 Defense Ring 1 Force Ring 1 Galvitar 1 Psi-Orb 1 Storm Drake Hide	1 Cloak of Shadows 1 Death Ring 1 Deathshroud Staff 1 Libro Mortuos 1 Meditation Amulet 1 Wand of Healing	1 Crown of Protection 1 Dawnbreaker Ring 1 Deflection Bracers 1 Ivarium Longbow 1 Mage Wand 1 Moonglow Amulet 1 Ring of Asyra 1 Staff of Asyra 1 Wind Wyvern Hide	1 Demonhide Armor 1 Elemental Wand 1 Fireshaper Ring 1 Helm of Fear 1 Lash of Hellfire 1 Leather Gloves 1 Moloch's Torment 1 Ring of Curses	1 Helm of Command 1 Horn of Gothos 1 Ring of Command 1 Storm Drake Hide 1 War Sledge	1 Arcane Ring 1 Dragonscale Hauberk 1 Elemental Wand 1 Leather Boots 1 Mage Wand 1 Moonglow Amulet 1 Staff of the Arcanum 1 Suppression Cloak
Conjurations	1 Lair 3 Mana Flower 1 Mohktari 1 Rajan's Fury 3 Tanglevine 1 Tooth & Nail 2 Wall of Thorns	3 Bloodspine Wall 3 Corrosive Orchid 1 Etherian Lifetree 1 Mohktari, Great Tree of Life 3 Nightshade Lotus 1 Samara Tree 4 Seedling Pod 3 Stranglevine 2 Tanglevine 1 Vine Tree	2 Wall of Pikes	1 Altar of Skulls 1 Graveyard 3 Wall of Bones 1 Ziggurat of Undeath	1 Hand of Bim-Shalla 2 Mana Flower 1 Temple of Asyra	1 Battleforge 2 Mana Crystal 1 Pentagram 2 Wall of Fire	1 Akiro's Hammer 2 Archer's Watchtower 1 Barracks 2 Garrison Post 2 Mangler Caltrops 2 Quicksand 2 Wall of Pikes	2 Mana Crystal 1 Mana Siphon 2 Poison Gas Cloud
Creatures	3 Bitterwood Fox 1 Cervere, The Forest Shadow 1 Emerald Tegu 2 Feral Bobcat 1 Mountain Gorilla 1 Redclaw, Alpha Male 1 Sosruko, Ferret Companion 1 Steelclaw Grizzly 2 Thunderliff Falcon 3 Timber Wolf	1 Devouring Jelly 1 Kralathor, The Devourer 1 Raptor Vine 3 Spitting Raptor 1 Tatarae 1 Togorah, Forest Sentinel 3 Thornlasher 3 Vine Snapper	1 Invisible Stalker 3 Psylok 3 Thoughtspore	3 Acolyte of the Bog Queen 2 Deathfang 2 Grey Wraith 1 Mort 2 Plague Zombie 1 Ravenous Ghoul 1 Shaggoth-Zora 2 Skeletal Archer 2 Skeletal Knight 5 Skeletal Minion 1 Unstable Zombie 2 Venomous Zombie 2 Zombie Brute 4 Zombie Crawler 4 Zombie Minion	3 Asyran Cleric 1 Brogan Bloodstone 2 Gray Angel 1 Highland Unicorn 2 Knight of Westlock 2 Royal Archer 1 Valshalla, Lightning Angel	1 Adramelech, Lord of Fire 2 Darkfenne Bat 2 Darkpact Slayer 2 Firebrand Imp 2 Flaming Hellion 1 Goran, Werewolf Pet 1 Malacoda 1 Necropian Vampireess 2 Skeletal Sentry	2 Dwarf Kriegsbiel 2 Goblin Bomber 2 Goblin Builder 5 Goblin Grunt 3 Goblin Slinger 1 Grimson Deadeye, Sniper 1 Iron Golem 1 Ludwig Boltstorm 3 Orc Butcher 1 Sr Corazin, Blademaster 1 Thorg, Chief Bodyguard	2 Blue Gremlin 1 Darkfenne Hydra 1 Gorgon Archer 1 Huggin, Raven Familiar 2 Mana Leech 1 Moonglow Faerie 1 Stonegaze Basilisk
Enchantments	2 Bear Strength 1 Block 1 Bull Endurance 1 Cheetah Speed 1 Cobra Reflexes 1 Eagle Wings 1 Marked for Death 1 Mongoose Agility 1 Nullify 1 Regrowth 1 Retaliate 2 Rhino Hide	1 Barkskin 1 Stumble	3 Charm 1 Circle of Fire 2 Force Crush 1 Forcefield 2 Mind Control	2 Rise Again	2 Block 1 Bull Endurance 1 Divine Intervention 2 Divine Protection 1 Hawkeye 1 Nullify 2 Pacify 1 Regrowth 1 Retaliate 1 Rhino Hide 1 Sacred Ground	1 Agony 1 Bear Strength 1 Chains of Agony 1 Death Link 2 Enfeeble 1 Force Orb 2 Ghoul Rot 1 Hellfire Trap 1 Magebane 1 Maim Wings 1 Marked for Death 1 Poisoned Blood 1 Vampirism	1 Falcon Precision 3 Fortified Position 2 Mind Shield 1 Standard Bearer	1 Block 1 Circle of Lightning 2 Decoy 2 Essence Drain 1 Force Hold 1 Force Sword 1 Harmonize 1 Jinx 2 Nullify 1 Reverse Attack 1 Reverse Magic 1 Teleport Trap
Incantations	1 Battle Fury 2 Call of the Wild 1 Charge 2 Dispel 1 Dissolve 1 Force Push 1 Group Heal 1 Heal 1 Knockdown 2 Minor Heal 1 Piercing Strike 1 Perfect Strike 1 Rouse the Beast 1 Shift Enchantment	4 Burst of Thorns 1 Dispel 3 Renewing Rain	1 Destroy Magic 1 Dispel 1 Dissolve 2 Force Bash 2 Force Push 3 Force Wave 1 Heal 1 Mass Sleep 1 Minor Heal 1 Power Strike 3 Repulse 1 Seeking Dispel 1 Steal Equipment	2 Animate Dead 1 Dispel 1 Dissolve 3 Reassemble 1 Unholy Resurgence 1 Zombie Frenzy	1 Dispel 2 Dissolve 1 Force Push 1 Group Heal 2 Heal 1 Lay Hands 1 Minor Heal 1 Perfect Strike 1 Purge Magic 1 Purify 1 Resurrection 1 Sleep	1 Dispel 1 Drain Life 1 Evade 2 Explode 1 Force Push 1 Seeking Dispel 1 Teleport 2 Vampiric Strike	2 Dispel 2 Dissolve 1 Earthquake 1 Group Heal 1 Minor Heal 2 Power Strike 2 Sniper Shot 1 Whirling Strike	1 Banish 1 Dispel 2 Dissolve 1 Drain Power 2 Minor Heal 1 Purge Magic 2 Seeking Dispel 1 Sleep 1 Steal Enchantment 2 Teleport
Attacks	2 Geyser 1 Jet Stream	4 Acid Ball	3 Force Hammer 2 Hail of Stones 4 Invisible Fist	2 Acid Ball	1 Blinding Flash 2 Pillar of Light	2 Fireball 1 Firestorm 2 Flameblast 1 Ring of Fire	2 Hail of Stones 2 Hurl Boulder	1 Chain Lightning 1 Electrify 2 Jet Stream 3 Lightning Bolt 1 Thunderbolt