



fordította: Беоуу (2016)  
lektorálta: picidzé

## SZABÁLYKÖNYV ÉS KÓDEX

## Az Aréna szólít...

*A tömeg elcsendesül, amint a két mágus az Arénába lép. A töredezett kőlapok felett egy pillantással felméred ellenfeled, megpróbálsz felbecsülni az erejét, kitalálni rejtett képességeit, amíg a kikiáltó bejelent téged is a tömegnek. Még egy pillanat, majd felhangzik a jel, és onnantól már semmi sem tudja megállítani a harcot, melynek végén egyikőtök legyőzöttek a porba rogy majd. Végigfuttatod ujjaidat a varázskönyved gerincén, közben mentálisan már ki is választod az első varázslataid. Ám elméd legmélyén ott rejtőzik a kétség szikrája: vajon lesz-e elég erőd és ravaszságod, hogy legyőzhesd ellenfeled?*

A Mage Wars® két mágus párbajának személyre szabható stratégiai játéka. Két rivális, akik különböző iskolákból, eltérő filozófiával érkeztek az Arénába, hogy megmutassák melyikük mágiája a hatalmasabb... a győztes az a mágus lesz, aki utoljára állva marad! A fegyvered maga a varázskönyved, aminek segítségével túl kell járnod ellenfeled eszén, miközben ki kell védened az ő mágikus támadásait. Készülj hát fel, és lépj be az Arénába!



Készítette: **Bryan Pope**  
©2013 Arcane Wonders

Ez a szabálykönyv a szerző beleegyezése nélkül nem sokszorosítható sem részében, sem egészében!

A Mage Wars® az Arcane Wonders® bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva!

Jelen fordítás nem kereskedelmi céllal készült, csupán a játék magyarországi népszerűsítésére szolgál.



**2**  
TANULÓMÓD

**4**  
ELŐKÉSZÜLETEK

**6**  
EGY JÁTÉKFORDULÓ

**9**  
AKCIÓK

**12**  
VARÁZSLATOK  
14 TÁMADÓ-  
VARÁZSLATOK  
14 RÁOLVASÁSOK  
14 TEREMTMÉNYEK  
16 IGÉZÉSEK  
17 FALAK  
18 BŰBÁJOK  
20 FELSZERELÉSEK

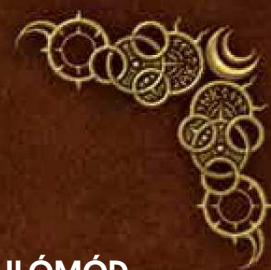
**22**  
HARC  
22 TÁMADÁS  
29 ŐRKÖDÉS

**31**  
MÁGUSOK

**35**  
VARÁZSKÖNYVEK

**39**  
TÖBBJÁTÉKOS MÓD

**40**  
KÓDEX



# TANULÓMÓD

## ÁLLJ!

Mielőtt kinyitnád az első pakli varázslatkártyát, tudnod kell, hogy mi már jó előre gondoskodtunk a kényelmedről! A Szörnymester Mágus (Beastmaster Mage) csomag tetején lévő pakli képezi a tanulómód kártyáinak egy részét (lásd a 3. oldalon). Az Esszenciaszívás (Essence Drain) csomag tetején lévő pakli pedig a tanulómód többi varázslatkártyáját tartalmazza. A további kártyák varázslattípus szerint, ABC sorrendben követik egymást. A harmadik, Mennydörgő sólyom (Thunderift Falcon) csomag pedig ezen sorrend alapján folytatódik.

## A Mage Wars® elsajátítása

A Mage Wars készítése közben az volt a célunk, hogy amennyire lehet, egy intuitív játékot hozzunk létre, amiben úgy lehet játszani, mintha igazi mágusok lennétek. A varázslatok pontosan úgy működnek, ahogy elképzeled a működésüket, és pont úgy befolyásolják a csata menetét, ahogy azt gondolnád. Ennek eredményeként úgy tapasztaltuk, hogy a szabályokat nagyon gyorsan el lehet sajátítani.

Az első néhány játék során, miközben még ismerkedsz a szabályokkal, nem szeretnénk, ha állandóan széttöredezne a játékmenet, mert épp valamit keresgélni kell a szabálykönyvben. Ahelyett, hogy megállítanád a játékot, hogy utána olvass valaminek a szabálykönyvben, egyszerűen csináld úgy, ahogy az szerinted logikusnak tűnik, és majd a játék végén elolvasod a rá vonatkozó pontos szabályokat!

Megjegyzés: a kulcsszavak alapján gyorsan megtalálsz mindent a szabálykönyv hátsó oldalain. További információk és GYIK letölthető a játék honlapjáról: [www.arcanewonders.com/category/magewars](http://www.arcanewonders.com/category/magewars).

## Tanulómód

A játékot kezd tanulómódban! A tanulómód egyszerűbb és gyorsabb, mert ekkor egy kisebb Arénában játszotok, kevesebb varázslattal. Készítsd elő a játékot a 4-5. oldal utasításainak megfelelően!

## Az Aréna

Tanulómódban csak 2 zónát használtok a 4-ből, ami pont fele a normál Aréna méretének. A játéktábla felére van tehát szükségetek, a másik felét hagyjátok figyelmen kívül! A 2 mágus ugyanúgy a szemközti oldalakon kezd.



## A mágusok

Tanulómódban mindkét mágus egyforma: mindketten 10-es manacsatornával (Channeling) és 24 életponttal (Life) kezdetek (ez a normál játékmódnál kevesebb életpontot jelent), nullás páncéllal (Armor) és 3 támadó kockával (Melee Attack Dice). Egyik mágusnak sem lesz semmilyen különleges képessége, így tanulómódban nem lesz szükségetek a mágus képesség kártyákra. Amikor beállítjátok a mágusok állapotabláját, akkor a fenti értékeket használjátok (lásd a részleteket az 5. oldalon)!



MANACSATORNA



ÉLETPONT



PÁNCÉL



TÁMADÓ-  
KOCKÁK  
SZÁMA

## A varázskönyvek

Most kell összeállítanod a 2 varázskönyvet. Válaszd ki azt a 2 mágust, akikkel te, és egy barátod játszani szeretne! A szörnymester (Beastmaster) a legegyszerűbb kezdő mágus, míg a varázsló (Wizard) jelenti a legnagyobb kihívást. A 3. oldalon találsz egy listát az összes varázslatról, amit a mágusok majd használhatnak. Keresd ki a kiválasztott mágusok kártyáit, valamint minden olyan varázslatkártyát, ami a listájukon szerepel! A varázslatkártyákat már jó előre csoportosíthatod, hogy gyorsabban meg tudd őket találni. Minden játékos válasszon magának egy varázskönyvet, és helyezze el benne a varázslatkártyáit! Bármelyik „zsebébe” elhelyezheted őket, a lényeg, hogy minél könnyebben átlásd az egészet. Javasoljuk, hogy minden egyes varázslatkártyát külön-külön „zsebbe” tegyél.

## A szabályok

Soha ne felejtsd el a Mage Wars® legfőbb célját: meg kell ölnöd a másik mágust! Épp ezért a saját mágusodat bármi áron tartsd életben! Olvasd végig a szabályokat egészen a 31. oldalig, majd játszatok egy, vagy két játékot tanulómódban! Ha úgy érzed már készen állsz, olvasd tovább a szabálykönyvet! A teljes játékban majd a teljes játéktáblán fogtok összezsapni. Minden mágusnak eltérő tulajdonságai és speciális képességei lesznek, és egyedi varázskönyvet is készíthetsz magadnak.

## A mágia szabálya

A Mage Wars® a mágia és varázslatok társasjátéka. Gyakran előfordul, hogy az egyes varázslatok valamilyen módon megsértik a szabályokban leírtakat. Minden esetben, ha ellentmondás van egy varázslat szövege és a szabálykönyvben leírtak közt, a varázslat élvez elsőbbséget.

A játék gyors kezdéséről megnézhetsz több videót is a már említett honlapon, vagy a YouTube-on.

## KIEMELT SZÖVEGEK

A Mage Wars® szabálykönyvét úgy terveztük meg, hogy lehetőleg minél könnyebben megtaláld benne azt, amit éppen keresel. Épp ezért elég sok ehhez hasonló kiemelt szöveggel fogsz találkozni, amely különböző szabály-összefoglalókat, vagy speciális szabályokat fog tartalmazni. Ezeknek a kiemelt szövegeknek az a célja, hogy játék közben minél gyorsabban meg tudd találni a keresett szabályrészeket. Nyugodtan ugorj át ezeket, amikor először olvasod végig a szabálykönyvet, majd térj vissza az elejére, és olvasd el őket mind!

## TANULÓ VARÁZSKÖNYVEK

A Mage Wars® lehetővé teszi, hogy a 4 mágus egyikével játszhass, melyek mindegyikének teljesen egyedi stratégiája és játékstílusa van. Válaszd ki a neked leginkább megfelelő mágust, majd az alattuk felsorolt varázslatkártyákat válogasd ki és tedd a varázskönyvedbe!



A **szörnymester** a természet erőit tanulmányozza, és elárasztja ellenfelét állatszolgáival. A bűbájai képesek átalakítani az egyszerű erdei lényeket félelmetes szörnyekké.



A **papnő** mestere a gyógyításnak és a védelmeknek, isteni erejével lovagokat, angyalokat és más szent teremtményeket szólíthat. Gyakorlatilag legyőzhetetlen.



A **boszorkánymester** a sötét mágiában tobzódik, félelmetes démonokat idéz, és ellenfelét átkokkal gyengíti. A tűz mestere is, örömmel elégeti mindazokat, akik az útjában állnak.



Mint a varázstudomány mestere, a **varázsló** meghiúsítja ellenfele mesterkedését manapással, ellenvarázslatokkal, és varázslat átirányításokkal.

### SZÖRNYMESTER

### PAPNŐ

### BOSZORKÁNYMESTER

### VARÁZSLÓ

#### FELSZERELÉS

1 Bearskin Armor  
1 Elemental Cloak  
1 Staff of Beasts

1 Deflection Bracers  
1 Staff of Asyra  
1 Wind Wyvern Hide

1 Demonhide Armor  
1 Lash of Hellfire  
1 Leather Gloves

1 Dragonscale Hauberk  
1 Elemental Wand  
1 Leather Boots  
1 Staff of the Arcanum  
1 Suppression Cloak

#### TEREMTMÉNY

2 Bitterwood Fox  
1 Cervere, The Forest Shadow  
1 Emerald Tegu  
2 Feral Bobcat  
1 Steelclaw Grizzly  
1 Thunderift Falcon  
2 Timber Wolf

2 Asyran Cleric  
1 Brogan Bloodstone  
1 Gray Angel  
1 Highland Unicorn  
2 Knight of Westlock  
1 Royal Archer

1 Darkfenne Bat  
1 Darkpact Slayer  
2 Firebrand Imp  
2 Flaming Hellion  
1 Goran, Werewolf Pet  
2 Skeletal Sentry

2 Blue Gremlin  
1 Darkfenne Hydra  
1 Gorgon Archer  
2 Mana Leech  
1 Stonegaze Basilisk

#### BŰBÁJ

2 Tanglevine (igézet)  
2 Bear Strength  
1 Block  
1 Cobra Reflexes  
1 Regrowth  
1 Retaliate  
2 Rhino Hide

2 Block  
1 Bull Endurance  
1 Divine Protection  
1 Nullify  
2 Pacify  
1 Rhino Hide  
1 Sacred Ground

1 Agony  
1 Bear Strength  
1 Death Link  
1 Enfeeble  
1 Ghoul Rot  
1 Magebane  
1 Marked for Death  
1 Vampirism

1 Block  
1 Essence Drain  
1 Force Hold  
1 Force Sword  
1 Jinx  
1 Nullify  
1 Reverse Attack

#### RÁOLVASÁS

1 Call of the Wild  
1 Charge  
1 Dispel  
1 Dissolve  
1 Group Heal  
1 Minor Heal  
1 Rouse the Beast

1 Dispel  
1 Dissolve  
1 Force Push  
1 Group Heal  
1 Heal  
1 Minor Heal  
1 Sleep

1 Dispel  
1 Drain Life  
1 Explode  
1 Force Push  
2 Vampiric Strike

1 Dispel  
1 Dissolve  
2 Minor Heal  
1 Sleep  
1 Steal Enchantment  
1 Teleport

#### TÁMADÓ

2 Geyser  
1 Jet Stream

1 Blinding Flash  
2 Pillar of Light

1 Fireball  
1 Firestorm  
2 Flameblast

1 Chain Lightning  
1 Electrify  
2 Lightning Bolt

## ELŐKÉSZÜLETEK

VARÁZSKÖNYVEK

GYORSVARÁZSLÁS-JELŐLŐ

MÁGUS  
KÉPESSÉ GKÁRTYA

AKCIÓJELŐLŐ

MÁGUSKÁRTYA

HATÁSKOCKA

TÁMADÓKOCKÁK

## JÁTÉKTARTOZÉKOK

- az Aréna
- 2 varázskönyv
- 322 varázslatkártya
- 4 máguskártya
- 4 mágus képességkártya
- 2 mágus állapotábra
- 8 állapotkocka
- 20 akciójelölő
- 2 gyorsvarázslás-jelölő
- 9 támadókocka
- 1 hatáskocka (D12)
- 1 kezdőjelző
- 3 mágus képességjelző
- 7 órjelző
- 6 kész / használt jelző
- 20 állapotjelző
- 24 sérülésjelző
- 12 manajelző

ÁLLAPOTKOCKA  
(piros, fekete)

MÁGUS ÁLLAPOTTÁBLA

MÁGUS  
KÉPESSÉ GKÁRTYA

KEZDŐJELZŐ

KÉSZ /  
HASZNÁLT  
JELZŐ

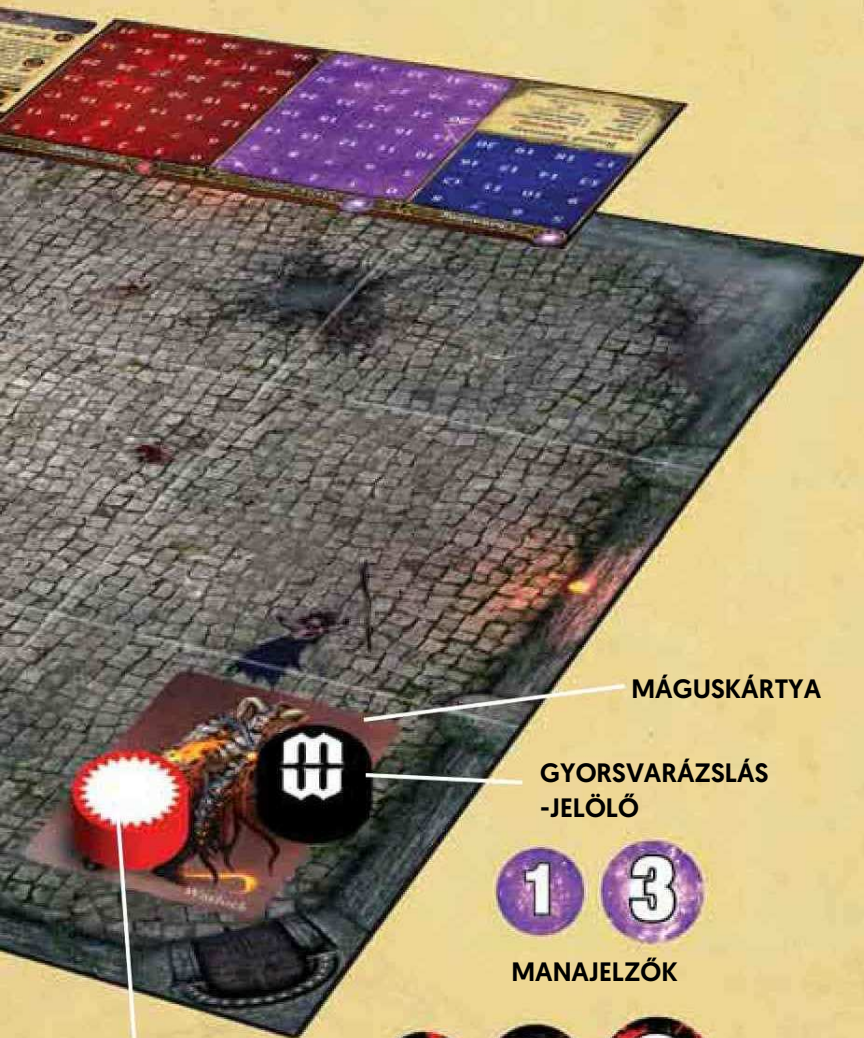
ÓRJELZŐ



KÉTOLDALAS ÁLLAPOTJELZŐK



322 db VARÁZSLATKÁRTYA



MÁGUSKÁRTYA

GYORSVARÁZSLÁS -JELŐLŐ



MANAJELZŐK



SÉRÜLÉSJELZŐK



MÁGUS KÉPESÉGJELZŐK

### A MAGE WARS® ARÉNÁJA

A játéktábla az Arénát szimbolizálja, ahol a mágikus fölényed bizonyítása érdekében harcolhatsz riválisoddal. A tábla 12 területre lett felosztva, amiket „zónáknak” nevezünk. A zónák szabályozzák a mozgásokat és a hatótávolságokat. A közös (vízszintes, vagy függőleges) oldalélel rendelkező zónák szomszédosak egymással. A csak sarkosan érintkező (átlós) zónák nem szomszédosak egymással.

A Mage Wars® varázskönyvtárban 322 varázslatkártya található. Ezeket a varázslatokat a Mage Wars® dobozában tárolhatod. Azok a varázslatok, amikkel majd a játék során játszani fogsz, a varázskönyvedbe kerülnek. Az ide került varázslatokat majd átválthatod két játék között.

### A játék előkészületei

Tedd a játéktáblát az asztal közepére! Minden játékos válasszon magának egy mágust, majd vegye el a hozzá tartozó máguskártyát és mágus képességekártyát (ez utóbbira nincs szükség a tanulómódban)! Mindkét játékos válasszon magának egy színt (piros, vagy kék), és vegye el a hozzá tartozó 10-10 akciójelölőt! Ezen felül mindkét mágus kap 3 fekete és 1 piros állapotkockát, valamint egy gyorsvarázslás-jelölőt is.

Tedd a saját máguskártyádát a hozzád közelebbi sarokban lévő, kapuval megjelölt zónába! Jelöld az állapot táblán a 3 fekete állapotkockáddal a mágusod manacsatorna (Channeling), manatartalék (Mana Supply) és maximális életpont (Life) értékét (a manatartalék minden mágusnál 10)! Tanulómódban minden mágusnak azonosak ezek az értékei (lásd a 2. oldalon). Tedd a piros állapotkockádat a mágusod életpont/sérülés (Life/Damage) rovatának nullás mezőjére (ez jelzi, hogy eddig hány sérülést szenvedett el)! Lásd az 1. példát!

Válassz magadnak egy varázskönyvet! Ha ez az első játékos, akkor a 2. oldalon leírt módon kell összeállítanod a varázskönyved varázslatait. Tedd a többi kockát, állapot- és egyéb jelzőket a tábla mellé csoportosítva úgy, hogy mindketten elérjétek őket!

Mindkét játékos dobjon a 12 oldalú hatáskockával! Aki nagyobbat dob, az fog kezdeni a legelső fordulóban, és az kapja meg a kezdőjelzőt is.

### PÉLDA: EGY MÁGUS ÁLLAPOTTÁBLÁJA A RAJTA LÉVŐ 3 FEKETE ÉS 1 PIROS ÁLLAPOTKOCKÁVAL TANULÓMÓDBAN

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

# EGY JÁTÉKFORDULÓ

## EGY JÁTÉKFORDULÓ

### A FELKÉSZÜLÉSI SZAKASZ

kezdeményezés

visszaállítás

manacsatorna

fenntartás

tervezés

felfejlődés

### AZ AKCIÓSZAKASZ

kezdeti gyorsvarázslás fázis

teremtmények akciófázisa

végso gyorsvarázslás fázis

A Mage Wars® játékot fordulók során keresztül fogjátok játszani mindaddig, amíg az egyik mágus annyi sérülést nem szenved el, hogy megsemmisüljön. Az utoljára állva maradt mágus megnyeri a játékot!

Minden játékforduló két szakaszra oszlik:

- **felkészülési szakasz**
- **akciószakasz**

A felkészülési szakaszt teljesen be kell fejeznetek, mielőtt az akciószakasz elkezdődhetne. Az akciószakasz során minden Arénában lévő teremtményt aktiváltok. Miután az összes teremtmény aktiválása befejeződött, az akciószakasz véget ér, és egy új forduló kezdődik, egy új felkészülési szakasszal.

## A FELKÉSZÜLÉSI SZAKASZ

Ez a játék „könyvelési” szakasza: ahol manát gyűjtesz, kifizeted a fenntartási költségeket és kiválasztod az adott fordulóban használni kívánt varázslataidat. Mindkét játékos egyszerre hajthatja végre a saját felkészülési szakaszát.

A felkészülési szakasz 6 fázisra lett felosztva. Mindkettőtöknek be kell fejeznie teljesen az adott fázisát, mielőtt a következőt elkezdhetétek.

### 1. fázis: kezdeményezés

A játék kezdetén mindketten dobhatok a hatáskockával. Amelyiketek a nagyobbat dobta, az kapja meg a kezdőjelzőt (Initiative), és ő fog kezdeni az első fordulóban.

Minden játékforduló végén a kezdőjelző



átkerül a másik játékoshoz. Ily módon a kezdeményezés fordulóról-fordulóra másik játékosnál lesz.

Akinél a kezdeményezés van, az hajthatja végre az első akcióját az akciószakaszban, és ő lesz az első játékos, amikor meg kell határozni egy esemény sorrendjét.

### 2. fázis: visszaállítás

Forgasd át aktív oldalára az összes akciójelölődet, gyorsvarázslás-jelölődet és a kártyáidon lévő kész/használt jelzőidet!

## AZ AKCIÓJELÖLŐK A KÉSZ/HASZNÁLT JELZŐK ÉS A GYORSVARÁZSLÁS-JELÖLŐK

Minden Arénában lévő teremtmény (beleértve a mágusodat is) meg van jelölve 1-1 akciójelölővel. Az akciójelölők mutatják meg, hogy a teremtmény aktiválva lett-e már ebben a fordulóban, vagy nem.



Ha az akciójelölő képpel felfelé van, akkor a teremtmény aktív. Csak aktív teremtmény hajthat végre akciót.



Ha az akciójelölő képpel lefelé van, akkor a teremtmény inaktív. Inaktív teremtmény nem hajthat végre akciót.



Egyes képességek, hatások minden egyes fordulóban használhatók. Ezek nyomon követésére szolgálnak a kész/használt jelzők. Ha a jelző a „kész” (Ready) oldalával van felfelé, a képesség készen áll a használatra. Miután használtál egy képességet, fordítsd át a jelzőt a „használt” (Used) oldalára! Nem tudod használni a képességet addig, amíg a jelző vissza nem fordul a „kész” oldalára (általában a következő visszaállítási fázis során).



Mindkét mágusnak van 1-1 gyorsvarázslás-jelölője. Fordítsd át a jelölőt az inaktív (üres) oldalára, ha a mágusod használta a gyorsvarázslás akcióját!





### 3. fázis: manacsatorna



Minden mágus annyi manát kap ebben a fázisban, amekkora a manacsatorna (Channeling) értéke. Bármilyen Arénában lévő objektum, amelynek manacsatorna tulajdonsága van, szintén manához jut ebben a fázisban. Minden mágus a megszerzett manáit a saját mágus állapottábláján a **manatartalék** (Mana Supply) részen a fekete állapotkocka áthelye-

zésével jelöli. Ha teremtmények, vagy más objektumok jutnak manához, akkor azt a kártyájukra tett **manajelzőkkel** kell jelölni. Nincs korlátozva, hogy egy mágusnak, vagy egy objektumnak mennyi manája lehet.

Például: a szörnymesternek 9-es manacsatorna (Channeling) értéke van, így 9 manát kap ebben a fázisban. A kezdeti 10 manájához hozzáadja ezt a 9 manát (19 lesz), és jelöli a manatartalék rovatban az állapotkockája áthelyezésével:

Channeling					Mana Supply					Life / Damage					
5	6	7	8		0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	5
10	11	12			5	6	7	8	9	6	7	8	9	10	11
13	14	15	16		11	12	13	14		12	13	14	15	16	17
17	18	19	20		15	16	17			18	19	20	21	22	23
<b>Round Summary</b>					20	21	22	23	24	24	25	26	27	28	29
<b>READY STATE</b> <b>ACTION STATE</b> 1. Initiative    1. First Deckhand Phase 2. Deal        2. Creature Action 3. Channel    Walk + Spell Action 4. Prepare    3B 5. Draw       3C 6. End Turn    3D					25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
					30	31	32	33	34	36	37	38	39	40	41

### PONTOSAN MI IS AZ A MANA?

A mana egyféle misztikus erő, melyet a mágusok irányítanak. Egy varázslat elmondásakor manát kell elköltened a manatartalékból. Képzeld el úgy, hogy a mana az elektromosság, a mágusod pedig egy akkumulátor, amely képes azt tárolni. Minden fordulóban a mágusod a manacsatorna értékének megfelelő mennyiségű manát kap. Az így kapott mana a saját manatartalékodba kerül. Ha a mágusod egy varázslatot akar elmondani, akkor ebből a manatartalékból kell hozzá manát költened. A mágusod nem tud manát költeni, ha már nincs mana a manatartalékodban. Ha pedig nincs elég manád, akkor a mágusod nem fog tudni varázsolni!

A fentiek miatt állandóan megfontolt döntéseket kell hoznod: költsd el szinte minden manádat egy nagy, erős teremtmény megidézésére, vagy tartalékolj, és inkább több, de olcsóbb varázslatot mondj el? A választás minden esetben a te kezében van!

### 4. fázis: fenntartás

Néhány varázslatnak fenntartási költsége van. Ez az a manamennyiség, amit a fenntartás fázisban meg kell fizetned (el kell költened), különben a varázslat megsemmisül. Ilyenkor minden esetben döntened kell, hogy megfizeted-e az adott varázslat fenntartási költségét, vagy hagyod, hogy az megsemmisüljön.

Emellett egyes varázslatok és állapotok ebben a fázisban lépnek érvénybe (pl. égő, vagy rothadó), illetve a regeneráló teremtmények ebben a fázisban regenerálják vissza az elveszített életpontjaikat (lásd a Kódexet a 40. oldaltól).

Mindig te döntöd el, hogy az egyes események, amelyek valamilyen hatást okoznak egy teremtménynek, vagy objektumnak, milyen sorrendben következzenek be. Abban a ritka esetben, ha időzítési probléma lépne fel, azt játékos sorrendben kell megoldanotok.

Például: a jobb oldali unikornisod rendelkezik a „regeneráló 2” jellemzővel, és van egy égőjelző (Burn) is rajta. Mivel már sok sérülést szenvedett el, az égés megölné őt, épp ezért dönthetsz úgy is, hogy előbb a „regeneráló” jellemzőjének hatását oldod meg, és csak ez után sérül az égésjelző miatt.



### ÉS MIK AZOK A JELLEMZŐK?

A varázslatok, teremtmények, tárgyak és támadások különböző képességekkel rendelkeznek, amiket **jellemzőknek** (traits) nevezünk és amelyeket a kártyákra nyomtattunk. Ezek a képességek teszik lehetővé, hogy a szabályoktól eltérő módon hajtsanak végre valamilyen akciót (például messzebbre mozogjon egy aktiválása alatt).

A jellemzők a kártyák alsó szövegmezőjében, vagy támadó-sávjában vannak felsorolva. Néhány varázslat és képesség további jellemzőket adhat egy adott objektumnak. Például: elmondhatsz egy bűbajt, ami a „gyors” (Fast) jellemzőt adja egy teremtményednek.

Sok jellemzőnek számszerűsített értéke van. Például: a fenti felföldi unikornis „regeneráló 2” (Regenerate 2) jellemzője. Ez a szám az adott jellemző ereje. A „regeneráló 2” az jelenti, hogy az unikornis minden fenntartás fázisban 2 életpontot gyógyul.

Néha egy erő értékének plusz, vagy mínusz előjele is van. Több plusz, vagy mínusz előjelű jellemző kombinálható egymással. Például: ha az unikornis „roham +2” (Charge +2) jellemzője mellé kap egy „roham +1” jellemzőt is, akkor a két szám kombinálása miatt „roham +3” jellemzővel fog bírni.

Ha a jellemzők ereje előtt nincs plusz, vagy mínusz előjel, akkor nem kombinálhatók egymással, csak az éppen aktuális legmagasabb jellemző értéke számít! Például: ha az unikornist elbájolod egy „regeneráló 3” jellemzővel is, akkor a két jellemző nem adódik össze (azaz az unikornis nem fog 5-öt regenerálni), csak a legmagasabb aktuális (3-as) érték fog számítani.

Lásd a szabálykönyv végi Kódexet az összes jellemző (képesség) leírásával!

### 5. fázis: tervezés

Mindkét mágus előkészít a varázskönyvéből 2-2 varázslatot, amit majd a forduló során használni akar. Mindketten egyszerre választják ki a varázslataikat. Tedd a kiválasztott varázslatkártyáidat képpel lefelé magad elé! Tartsd titokban a kiválasztott varázslataidat ellenfeled előtt, hogy ne tudja előre, pontosan mit tervezel!

**Csak** az így előkészített varázslataidat tudod majd elmondani ebben a fordulóban. Viszont nem kötelező elvarázsolnod a kiválasztott varázslataid egyikét sem, ha nem akarod.

Egyes játékban lévő objektumok (az ún. „famiárisok” és az ún. „idézőpontok”) is képesek varázsolni. Minden ilyen objektumnak is kiválaszthatasz **egy-egy** további varázslatot ebben a fázisban. Tedd ezeket a kiválasztott extra varázslataidat képpel lefelé a varázsolni képes objektumaid kártyája mellé! Azok a varázslatok, amiket mégsem mondasz el (vagy mondanak el az objektumaid) a fordulóban, a következő tervezési fázis elején visszakerülnek a varázskönyvedbe.

## 6. fázis: felfejlődés

Az idézőpontok (spawnpoints) olyan objektumok, amik el tudják varázsolni a kiválasztott varázslatot. **Például a szörnymester „odú” (Lair) idézőpontja képes állat varázslatokat varázsolni.** Ebben a fázisban, a kezdőjátékkal kezdve, sorban elmondhatjátok az idézőpontjaitok mellé készített varázslatokat (lásd az „idézőpontok” fejezetet a 16. oldalon). Fedd fel az egyik ide kiválasztott varázslatot, majd fizess ki a varázslat költségét, és ha így tettél, hajtsd végre annak hatását! Ha úgy döntesz, hogy nem akarod (vagy nem tudod) a kiválasztott varázslatot elmondani, az visszakerül majd a varázskönyvedbe a következő tervezési fázis elején.

## AZ AKCIÓSZAKASZ

Ebben a szakaszban zajlik a forduló legizgalmasabb része. Az Arénában lévő minden aktív teremtmény mozoghat, támadhat, vagy végrehajthat valamilyen más akciót. A te mágusod is egy ilyen teremtménynek számít, aki ebben a szakaszban végrehajthatja saját akcióit. Az akciószakasz 3 fázisból áll:

### 1. fázis: kezdeti gyorsvarázslás fázis

Mielőtt bármelyik teremtmény cselekedhetne, minden mágusnak lehetősége van egy gyorsvarázslás akció végrehajtására, azzal a játékkal kezdve, akinél éppen a kezdőjelző van. A gyorsvarázslás akcióval egy **gyors varázslatot** (Quick Spell) **tudsz elmondani.** Ez után át kell fordítanod az üres oldalára a gyorsvarázslás-jelölődet. Nem kötelező a gyorsvarázslás akciót ebben a fázisban használnod, meghagyhatod ezt a lehetőséget az akciószakasz valamelyik későbbi fázisára is.



## A GYORSVARÁZSLÁS AKCIÓ



A gyorsvarázslás akció egy speciális akció, amelyet a mágusod a normál akcióin túl hajthat végre.



Ezzel az akcióval csak egy gyors varázslatot tudsz elmondani (egy olyan varázslatot, amelyen szerepel a bal oldali villám szimbólum), és semmilyen más akciót nem hajthatsz végre emellett.

Egy gyorsvarázslás akciót az akciószakasz három alábbi pillanatában hajthatsz végre:

- a kezdeti gyorsvarázslás fázisban
- közvetlenül egy **baráti** teremtmény aktiválása előtt, vagy az után
- a végső gyorsvarázslás fázisban

Ha végrehajtottál egy gyorsvarázslás akciót, fordítsd át az üres (inaktív) oldalára a gyorsvarázslás-jelölődet, jelezve, hogy több gyorsvarázslás akciót nem hajthatsz végre ebben a fordulóban! Így egy gyorsvarázslás akcióval és egy normál akcióval a mágusod 2 varázslatot is használhat egy forduló során!

Például: a szörnymester van soron, aktiválja a „Timber Wolf” teremtményét, és elküldi őrködni, majd egy gyorsvarázslás akció keretében elbűvöli a „Feral Bobcat” teremtményét.

A varázsló gyorsvarázslás akcióként elmondhatja a villám szimbólummal megjelölt „Arcane Zap” varázslatát (amely gyors varázslatnak számít). Ez után az akciószakaszban egy normál akció keretében elvarázsolhat egy másik varázslatot is.

### 2. fázis: teremtmények akciófázisa

Az a játékos kezd, akinél a kezdőjelző van éppen. Az akciófázisban amikor éppen te vagy soron, aktiválhatod és használhatod egy olyan teremtményedet, amely a te irányításod alatt áll. Ez után az ellenfeled aktiválhatja egy teremtményét, majd ismét te következelsz, és így tovább. Mindaddig folytatjátok a teremtmények aktiválását, amíg az összes Arénában lévő teremtmény nem került már aktiválásra.

Az akciófázis során, ha éppen te vagy soron, akkor te vagy az **aktív játékos**, és az általad éppen most aktivált teremtményed az **aktív teremtmény**.

Ha éppen te vagy a soron az akciófázisban, akkor aktiválnod **kell** egy még aktív teremtményedet. Viszont ha az ellenfelednek több aktív teremtménye van az Arénában, mint neked, akkor dönthetsz úgy is, hogy passzolsz, amikor épp rád kerülne a sor. Ezt csak addig teheted meg, amíg kevesebb aktív teremtményed van, mint ellenfelednek. Ha egyenlő számú aktív teremtményed van az Arénában, aktiválnod **kell** az egyik még aktív teremtményedet, és nem passzolhatsz.

Például: a boszorkánymester egyedül áll szemben a szörnymesterrel, és az ő irányítása alatt álló „Emerald Tegu” teremtményével. A boszorkánymesteren van a sor, de ő passzolhat, arra kényszerítve a szörnymestert, hogy aktiválja valamelyik teremtményét. A szörnymester aktiválja és használja a Tegut. Ez után ismét a boszorkánymester következik, aki immár nem passzolhat.

## AKTÍV ÉS INAKTÍV TEREMTMÉNYEK

Minden teremtmény, aki még nem volt aktiválva (azaz egy képpel felfelé mutató akciójelölő van rajta), aktív. Minden teremtmény, akinek az aktiválása véget ért (azaz egy képpel lefelé mutató akciójelölő van rajta), inaktív. Minden frissen megidézett teremtmény az Arénában inaktívan kezd, és egy képpel lefelé fordított inaktív akciójelölőt kell a kártyájára tenni.



aktív

inaktív

### Teremtmények akciója

Ha kiválasztottál egy teremtményt az akciófázisban, aktiválnod kell őt. Elsőként át kell forgatnod a rajta lévő akciójelölőt az inaktív oldalára, és el kell dobnod róla minden őrzőzt (ha volt rajta). Ezután a teremtmény végrehajthatja az akcióit (lásd a „mit tehet egy teremtmény az aktiválása során?” fejezetet a II. oldalon).

**Fontos:** annak ellenére, hogy az aktiválása legelején megfordítottad a teremtményeden lévő akciójelölőt, ettől még nem ér véget számára az aktiválás, csak ha már minden akcióját befejezte!

**Megjegyzés:** amint aktiváltad egy teremtményed, és megfordítottad a rajta lévő akciójelölőt, az ellenfeled felfedhet rejtett bűbajt (lásd a „bűbajok felfedése” fejezetet a 18. oldalon). Meg kell adnod ellenfelednek az esélyt, hogy felfedje valamelyik bűbáját, mielőtt eldöntened, hogy a teremtményed milyen akciót kíván végrehajtani.

Amikor a teremtmények aktiválásának vége, meg kell oldani minden hatást, amelyek az akciófázis végén fordulnak elő. Például minden kábulatjelzőt el kell távolítani. Egyes esetekben egy „menekülő dobást” kell végrehajtani, hogy megtudjuk: egy varázslat, vagy hatás véget ér-e. Minden hatás megoldása után a teremtmények akciófázisának vége, minden teremtmény inaktív, és inaktív is marad a következő visszaállítás fázisig (kivéve, ha valamilyen varázslat, vagy hatás nem aktiválja valamelyiket újra). Ily módon minden teremtményt csak egyszer lehet aktiválni a teremtmények akciófázisa során.

**Kivétel:** ha egy teremtmény az akciófázis alatt valamilyen hatást kap egy ellenséges sebző akadály, vagy válaszcspás miatt és ez a hatás „az akciófázis végén” következik be, azt **nem** kell megoldani a teremtmény **következő** aktiválásáig (lásd az „ellenscpás” fejezetet a 28. oldalon, illetve a „sebző akadály” fejezetet a 27. oldalon).

Ne feledd, hogy mielőtt aktiválnád egy teremtményed (beleértve a saját mágusodat is), vagy közvetlenül az aktiválása után, használhatod a gyorsvarázslás akciót, ha a gyorsvarázslás-jelölőd még az aktív oldalával van felfele!

**Tipp:** használd a gyorsvarázslás akciót egy erős kombó létrehozására! A teremtményed aktiválása előtt növeld meg a támadását, vagy teleportáld el őt, hogy meglepetésszerűen tudj támadni egy ellenséges zónát.

### 3. fázis: végső gyorsvarázslás fázis

Amikor az Arénában lévő összes teremtmény már inaktív, minden mágusnak van még egy utolsó esélye, hogy egy gyorsvarázslás akciót hajtson végre, ha akar (ha még aktív a gyorsvarázslás-jelölője), az aktuális kezdőjátékkal kezdve. Csak akkor tudod ezt megtenni, ha valamilyen korábbi fázisban még nem éltél ezzel a lehetőséggel. Ez után a teljes akciószakasz, és ezzel a forduló is véget ér, és egy új forduló kezdődik az 1. (kezdeménnyezés) fázissal.

# AKCIÓK

## MOZGÁS

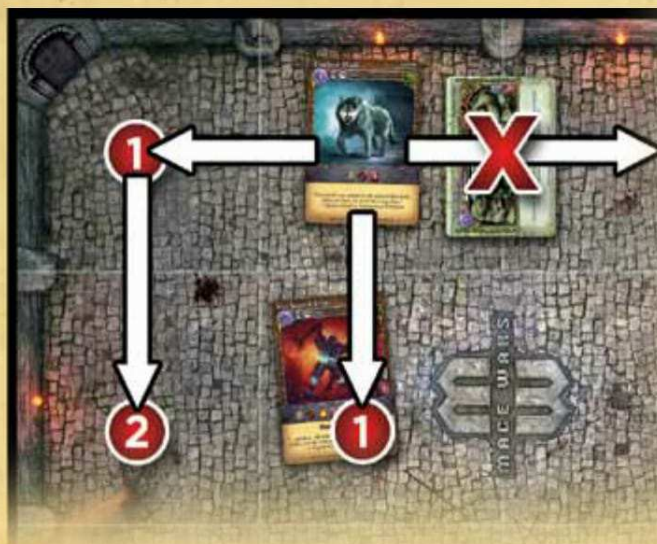
Az aktiválása során egy teremtmény mozoghat. Ha mozog, akkor be kell fejeznie a teljes mozgását, mielőtt bármilyen más akciót hajthatna végre. Egy teremtmény nem tud más akciót végrehajtani a mozgása előtt. Ha egy teremtmény mozog, akkor bármelyik szomszédos zónába mozoghat. A zóna lehet vízszintes, vagy függőlegesen is szomszédos (de a teremtmények soha nem mozoghatnak átlósan). A mozgás akciója végeztével a teremtmény csak egy gyors akciót hajthat végre (lásd a „mit tehet egy teremtmény az aktiválása során?” fejezetet a II. oldalon). A gyors akciója keretében végrehajthat egy második mozgást is (egy újabb szomszédos zónába mozoghat). Ily módon a teremtmények akár 2 zónát is mozoghatnak fordulónként. A második mozgásával azonban a teremtmény az összes lehetséges akcióját végre is hajtotta, és már semmilyen más akciót nem kezdeménnyezhet (például őrködés, vagy támadás) ebben a fordulóban.

### Mozgás akadályozása

A zónában lévő ellenséges teremtmények akadályozhatják egy teremtmény mozgását.

Ha egy teremtmény elhagy egy olyan zónát, ahol egy ellenséges teremtmény van, vagy bemozog egy olyan zónába, ahol ellenséges teremtmény is tartózkodik, az akadályozhatja a mozgását. Az akadályozott teremtmény mozgása véget ér, és ebben az akciófázisban már nem tud többet mozogni (még akkor sem, ha amúgy rendelkezik a „gyors” jellemzővel). Normális esetben, az akadályozott teremtmény csak egy zónát mozoghat a fordulójában.

Néhány teremtménynek lehet olyan jellemzője, vagy képessége, amivel figyelmen kívül hagyhatja az ellenséges teremtmények akadályozását. Például: egy repülő (Flying) teremtmény figyelmen kívül hagyhat a mozgása során minden nem repülő teremtményt, míg egy megfoghatatlan (Elusive) teremtmény minden más ellenséges teremtményt figyelmen kívül hagyhat.



Ha az ellenséges teremtménynek cselekvésképtelen (Incapacitated), visszatartott (Restrained), vagy pici (Pest) jellemzője van, nem képes akadályozni a teremtményed mozgását. Kérjük olvasd át a Kódex erre vonatkozó bejegyzéseit!

Például: aktiváltad a „Timber Wolf” teremtményedet. A teremtményed 2 zónát mozoghat (egy mozgás akcióval egy zónát, majd egy gyors akcióval mozog egy másik zónát). Ha balra mozog, akkor egy zónát lefele is mozoghat utána a gyors akciójával. Ha elsőként lefele mozogna, akkor be kell fejeznie a mozgását, mert ott egy ellenséges teremtmény akadályozza őt. Jobbra nem tud mozogni, mert azt az irányt egy fal blokkolja (lásd a 17. oldalt).

### Falak

A falak egyfajta igézések, és a zónák határára lehet elhelyezni őket. Egyes falak megakadályozzák a mozgást, míg mások sebezhetik a rajtuk keresztülmozgó ellenséges teremtményeket (lásd a „falak” fejezetet a 17. oldalon).

### Csapdák

Néhány bűbáj varázslat valamilyen „csapdát” helyez el az adott zónában. Ha egy ellenséges teremtmény az adott a zónába mozog, aktiválja a csapdát, amely valamilyen hatást gyakorol a teremtményre (lásd a „csapdák” fejezetet a 20. oldalon).

## TÁVOLSÁGOK SZÁMOLÁSA

Ha egy teremtmény mozog, vagy támad, akkor annak távolságát meg kell határozni az Arénában. A távolságot, vagy a hatótávolságot mindig vízszintesen és függőlegesen kell számolni, és soha sem átlósan.

Például: a „Royal Archer” távolsági támadásának hatótávolsága: 1-2. Ez azt jelenti, hogy a távolsági támadását csak egy olyan célpont ellen használhatja, amelyik 1, vagy 2 zóna távolságra van tőle. Az íjász saját zónájának hatótávolsága nulla (így a saját zónájába nem tud lőni), a farkas 1 zóna távolságra van tőle, míg a medve 2-re.



## TELEPORTÁLÁS

A teleportálás segítségével egy teremtmény egyik zónából közvetlenül egy tetszőleges másik zónába mozoghat. A teleportáló teremtmény elkerüli a kezdő és a befejező zónában lévő összes ellenséges teremtményt, illetve a közben lévő falakat és más objektumokat is. Emiatt ezek nem akadályozhatják a teremtményt amikor teleportál. Minden, amit hozzácsatolódik a teleportáló teremtményhez (kivéve az igézetek), beleértve az összes állapotot, sérülést, bűbajt, felszerelést és manát, minden esetben az új zónába teleportál a teremtménnyel együtt. A hozzá csatolt igézetek (Conjurations) azonban nem teleportálnak el a teremtménnyel, azok megsemmisülnek a teleportálás pillanatában. Ily módon a teremtmény hatékonyan meg tud szabadulni például egy legyökerezés igézetből.

Egy teremtmény átteleportálhat ugyanabba a zónába is, ahol eredetileg tartózkodott, hogy lerázzon magáról egy igézetet.

Ellentétben a lökéssel (Push), a teleportálás hat a mozdíthatatlan (Unmovable) jellemzőjű teremtményekre is.

## MIT TEHET EGY TEREMTMÉNY AZ AKTIVÁLÁSA SORÁN?

**AKTIVÁLÁS:** elsőként válassz egy teremtményt, akit aktiválni akarsz! Fordítsd át a rajta lévő akciójelölőt az inaktív oldalára és távolítsd el róla az őrzelőt (ha volt rajta)! Most már akciózhat vele! Válassz az alábbi 3 lehetséges akciólehetőség közül!

1

### EGY MOZGÁS AKCIÓ, MAJD EGY GYORS AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Elsőként mozgasd a teremtményt egy szomszédos zónába, majd válassz neki egy gyors akciót (lásd alább)! Sem a mozgás akció, sem a gyors akció nem kötelező, elhagyhatod bármelyiket. Ha azonban mozgatni szeretnéd a teremtményedet, végre kell hajtania egy mozgás akciót azelőtt, mielőtt egy gyors akciót hajthatnál végre vele.

VAGY

2

### EGY TELJES AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A teremtményed nem mozoghat. Válassz egyet a teljes akciók közül (lásd alább)! A teljes akciók „hosszabb időt” vesznek igénybe, ezért a teremtmény nem mozoghat sem előtte, sem utána. A teljes akció végrehajtása után az aktiválása véget ér.

VAGY

3

### NEM CSINÁL SEMMIT

Néha egy teremtmény nem tud semmi hasznosat csinálni, vagy csak valami miatt akadályozva van a cselekvésben (cselekvésképtelen). Még ha a teremtményed semmit sem csinál az adott fordulóban, akkor is az inaktív oldalára kell forgatnod a rajta lévő akciójelölőt, miután aktiváltad!



### GYORS AKCIÓK

#### EGY MÁSODIK MOZGÁS VÉGREHAJTÁSA

Az aktív teremtmény egy második szomszédos zónába mozog az általános szabályok szerint. Ellenséges teremtmények jelenléte gátolhatja ezt a második mozgást. Ez után az aktiválása véget ér.

#### EGY GYORS TÁMADÁS VÉGREHAJTÁSA

Az a teremtmény tud gyors támadást végrehajtani, akinek a kártyájának támadásában egy villám szimbólum szerepel (lásd a „támadások” fejezetet a 22. oldalon). Ez után az aktiválása véget ér. Például: a „Thunderiff Falcon” egy szomszédos zónába mozog. Mivel szerepel a gyors támadás villám szimbóluma a kártyáján, ezután végre tud hajtani egy gyors támadást is.

#### ÖRKÖDÉS

Az aktív teremtmény dönthet úgy is, hogy védelmezi a zónáját, és őrködni fog. Tegyel egy őrzelőt (Guard) a kártyájára! Egy őrködő teremtmény képes megvédeni más objektumoktól a zónáját (lásd: „örködés” a 29. oldalon). Ez után az aktiválása véget ér.

#### GYORS VARÁZSLAT ELMONDÁSA

Egy teremtmény, amely képes varázsolni (például egy mágus, vagy a familiárisa), elmondhat egy gyors varázslatot, amelyen a gyors varázslat villám szimbóluma szerepel (lásd az „egy varázslat elmondása” fejezetet a 13. oldalon). Csak azt a varázslatot mondhatja el, amelyiket a tervezés fázisban előkészítettél neki. Ez után az aktiválása véget ér. Például: a papnő szeretne elmondani egy „Minor Heal” varázslatot. Mivel ez egy gyors varázslat és előkészítette, így megteheti ezt.

#### SPECIÁLIS GYORS AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Egyes teremtmények speciális akciókat tudnak végrehajtani. Lásd a speciális akciók szövegdobozt a jobb oldalon!



#### GYORSVARÁZSLÁS AKCIÓK

**Fontos:** egy teremtménye aktiválása előtt, vagy után a mágus bármikor tudja használni a gyorsvarázslás akcióját. Lásd a „gyorsvarázslás akció” fejezetet a 8. oldalon!



### TELJES AKCIÓK

#### TELJES TÁMADÁS VÉGREHAJTÁSA

Egy teremtmény, amelynek kártyáján szerepel a teljes támadás homokóra szimbóluma, végre tud hajtani egy teljes támadás akciót (lásd a „támadások” fejezetet a 22. oldalon). Például: a „Grizzly” kártyáján 2 különböző támadás szerepel. Tudja használni a karmait egy gyors támadás akció során, vagy egy erőteljes nehéz karom támadást egy teljes támadás akció során.

#### TELJES VARÁZSLAT ELMONDÁSA

Egy teremtmény, amely képes varázsolni (például egy mágus, vagy a familiárisa), elmondhat egy varázslatot, amelyen a teljes varázslat homokóra szimbóluma szerepel (lásd az „egy varázslat elmondása” fejezetet a 13. oldalon). Csak azt a varázslatot mondhatja el, amelyiket a tervezés fázisban előkészítettél neki.

#### SPECIÁLIS TELJES AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Egyes teremtmények speciális akciókat tudnak végrehajtani. Lásd a speciális akciók alább!



#### SPECIÁLIS AKCIÓK

Egyes teremtményeknek vannak olyan speciális képességeik, amivel speciális akciót tudnak végrehajtani. Ezeket a kártyára leírtuk, illetve a képességsávban szerepelnek. A képességnél szerepel, hogy gyors, vagy teljes speciális akcióként lehet-e őket használni.

Például: egy gyors speciális akcióként „Huginn” megnézhet egy rejtett bűbajt maximum 2 zóna távolságban.

Néhány képességsávban, vagy a leírásában szerepel annak manaköltsége is.

Ezt a költséget ki kell fizetned a képesség használatához. Például: a varázsló „Arcane Zap” képessége a mágus képességkártyáján szerepel és 1-es manaköltsége van. Annak érdekében, hogy használni tudd a képességét, 1 manát kell fizetned érte.



# VARÁZSLATOK

Végső soron a mágusok közötti párbaj nem más, mint egy párbaj különböző varázsigékkel. A varázslatai határozzák meg magát a mágust, és azt is, hogy mit tud tenni a segítségükkel. A Mage Wars® játékban a varázslatokat kártyák képviselik.

## Nézzük részletesebben a varázslatkártyákat!

A varázslatkártyáidat a varázskönyvedben tárolod, és innen játszhatod ki őket a játék során. Minden varázslatkártyát csak egyszer játszhat ki. Miután sikeresen elmondtal egy nem maradandó objektumot létrehozó varázslatot, vagy ha a varázslatod megsemmisült, a kártyája a dobott lapjaid közé kerül. Normál esetben nem dobhatsz el varázslatkártyát a dobott lapjaid közé.

Minden varázslatkártyán szerepel az összes információ, amire szükséged lesz a játék során:

- **Varázslat neve**
- **Varázslat típusa:** amely meghatározza, hogy milyen típusú varázslatról van szó (támadó, teremtmény, ígész, stb.).
- **Altípus:** néhány varázslat, vagy képesség csak egyes varázslatok altípusaira hat, ezért fontos ezek meghatározása is.
- **Varázslás sáv:** a varázslatkártyák tetején lévő sávban megtalálhatod az összes információt, amellyel a varázslat elmondható (manaköltség, akció típusa, hatótávolság, stb.).
- **Akció szimbólum:** megmutatja, hogy milyen típusú akcióval mondható el a varázslat. A gyors varázslatok (villám szimbólum) egyszerűek, és elmondhatók egy mozgás akció után is (egy gyors akció keretében), ám a teljes varázslatok (homokóra szimbólum) összetettek, bonyolultak, ezért csak egy teljes akció keretében mondhatók el. Ez a szimbólum tehát megmutatja, hogy milyen típusú akciót kell elköltened az elmondására (gyors, vagy teljes).
- **Hatótávolság:** egy varázslat csak azon zónákra célozható, amik a hatótávolságán belül vannak. A hatótávolságnak van egy minimális és maximális értéke (például: 0-2). Néha akkor sem működik a varázslat, ha túl közeli zónában próbálsz alkalmazni. Például: egy 1-2 hatótávolságú varázslatot nem lehet elmondani a varázsló saját (azaz 0-ás) zónájába.
- **Célpont:** minden varázslat célpontjának legálisnak kell lennie. Csak akkor választhatsz ki valamit célpontnak, ha megegyezik a varázslatkártyán szereplő célpontok között felsoroltak egyikével. Néhány varázslat célpontja valamilyen jellemző, vagy altípus is lehet. Például: a „Minor Heal” varázslat célpontja csak egy élő (Living) teremtmény lehet. Így nem lehet a célpontja egy ígész, vagy egy élettelen (Nonliving) jellemzőjű teremtmény.

- **Hatás:** ebben a rovatban szerepel, hogy pontosan mi is történik a varázslat elmondásakor. Ha van a varázslatnak valamilyen fenntartási költsége, azt is itt találod. Szintén itt található a varázslat összes speciális jellemzője is.
- **Iskola + szint:** ezeket az információkat használod amikor döntesz arról, mely varázslatok szerepeljenek a varázskönyvedben (lásd a „varázskönyvek” fejezetet a 35. oldalon).

A varázslataidat a varázskönyvedben tárolod, amíg csak elő nem készíted őket (amikor varázslatkártyát választasz a tervezés fázisban). A varázskönyved segít a varázslataid rendezésében és anélkül kereshetsz benne, hogy az ellenfeled megsejtené, milyen varázslat elmondására készülsz éppen.

A megsemmisült vagy eldobott varázslatkártyáid a dobott lapjaid közé kerülnek (lásd a „varázslatok eldobása” fejezetet a 13. oldalon).



## A VARÁZSLAT SZINTJE

Minden varázslatnak van egy szintje, amely a kártya jobb felső sarkában szerepel, az iskola szimbóluma mellett. Néhány varázslatnak változó manaköltsége van attól függően, hogy a célpontja milyen szintű.

Például: a „Sleep” (álom) varázslat manaköltsége attól függ, hogy milyen szintű teremtményt akarsz elaltatni. Egy 3. szintű teremtmény manaköltsége például 6 mana.

Néhány varázslat csak bizonyos szintű célpontokra hat, vagy a hatása a célpont szintjétől függően változhat.

Megjegyzés: minden mágus 6-os szintű teremtmény.

## EGY VARÁZSLAT ELMONDÁSA

Csak a mágusok (meg még néhány más objektum) rendelkezik a varázslat elmondásának képességével. Csak azokat a varázslatokat tudod elmondani, amiket a tervezés fázisban előkészítettél. Ha egy varázslatot szeretnél elmondani, az alábbi lépéseket kell követned:

- a varázslat elmondása
- ellenvarázslat
- a varázslat hatásának megoldása

### 1. lépés: a varázslat elmondása

Bejelented, hogy milyen varázslatot kívánsz elmondani (felfeded az eddig képpel lefelé néző varázslatkártyádat) és meghatározod a varázslat célpontját. Csak olyan célpontot választhatsz, amelyet megegyezik a varázslatkártyádon felsorolt lehetséges célpontok egyikével. Néhány varázslat célpontja egy egész zóna a játékban, míg más varázslatok célpontja egy önálló objektum (például egy teremtmény, vagy egy igézet).

### A varázslatod hatótávolsága

A varázslatod célpontjának a varázslat hatótávolságában kell lennie (lásd a „távolságok számolása” szövegdozsozt a 10. oldalon). Minden varázslat hatótávolságát az azt elmondó zónájától kell mérni. A hatótávolság két számból áll (például: „0-2”). Az első szám a minimális távolság, a második a maximális távolság, amelyen belül a célpont lehet.

Például: ha egy varázslat hatótávolsága „0-2”, akkor a célpont távolsága lehet nulla (ugyanabban a zónában tartózkodik, mint a varázslat elmondója), illetve 1, vagy 2 zóna. Ha egy varázslat hatótávolsága „1-2”, akkor csak a felsorolt zónatávolságban lehet a célpont, azaz a varázslat nem célozható a varázslat elmondójával azonos (0-ás) zónába, vagy 3 és messzebb lévő zónába.

Ne feledd, hogy a távolságot minden esetben **vízszintesen**, vagy **függőlegesen** kell számolnod, **átlósan sosem!**

**Megjegyzés:** ha vannak falak a célpont és a varázslat elmondója között, a falak blokkolhatják a láthatóságot, és ezáltal az adott varázslatot (lásd a „falak” fejezetet a 17. oldalon).

Néhány varázslat elmondásakor további döntéseket is kell hoznod. A varázslat lehet változó („X”) manaköltségű, vagy elképzelhető, hogy több hatás közül is választhatsz. Az összes döntésedet most, a varázslat elmondásakor kell meghoznod.

Végezetül ki kell fizetned a varázslatod összes manaköltségét: a manaköltséggel megfelelő mértékben lejjebb kell tolnod a mágus képességtábládon a manatartalék (Mana Supply) rovatban lévő állapotkockádat (vagy ugyanennyi manajelzőt el kell távolítanod a familiárisod, vagy az idézőpontod mellől). Néhány varázslatnak

további költsége is lehet (például sérülés, életpont csökkenés, egy játékban lévő objektum elpusztítása, stb.). Ezeket a költségeket is most kell megfizetned.

Amint egy varázslat összes költségét megfizetted, a varázslatot elmondod. Amíg még nem fizettél meg minden költséget, megmondolhatod magad, és dönthetsz úgy is, hogy mégsem akarsz elmondani az adott varázslatot. Ha így döntesz, nem kell megfizetned annak további költségeit. Ha viszont minden költségét megfizetted már, a varázslatod működésbe lép, hacsak az ellenfeled nem semlegesíti azt.

## VARÁZSLATKÁRTYÁK ELDOBÁSA

Minden mágusnak saját dobópaklija van. Ha bármilyen objektum, vagy varázslat megsemmisül, az minden esetben a tulajdonosa dobott lapjai közé kerül (függetlenül attól, hogy ki irányította azt a megsemmisülése előtt). Sok varázslatot (mint például a ráolvasásokat) azonnal el kell dobnod, ahogy a hatásukat végrehajtottad.

**Fontos:** minden játékos a játék során bármikor szabadon átnézheti a dobópaklik tartalmát!

A dobópaklidban lévő kártyák „felhasznált” lapok. Ezek a varázskönyveden kívül vannak, és nem használhatók már újra. Így minden varázskönyvedben lévő varázslatkártyát csak egyszer használhatsz a játék során (kivéve, ha a kártya tulajdonsága lehetővé nem teszi a többszöri felhasználást).

### 2. lépés: ellenvarázslat

Miután elmondád egy varázslatot, az ellenfeled kap egy esélyt rá, hogy azt semmissé tegye (counter). Normál esetben, ha az ellenfeled semmit nem tesz, a varázslatod működésbe lép. Azonban néhány varázslat és képesség (mint például a „Nullify” bűbáj) képes arra, hogy semmissé tegye a varázslatodat. Ha a varázslatodat semmissé tették, akkor a kártyáját mindenféle hatás nélkül el kell dobnod, de a varázslathoz használt manák ettől még elvesznek, illetve az egyéb végrehajtott lépéseid (pl. egy objektum elpusztítása) is megtörtént marad (kivéve, ha a semmissé tett varázslat, vagy képesség máshogy nem rendelkezik).

Például: a boszorkánymester egy tűzgolyót (Fireball) varázsol egy ellenséges teremtményre. Ellenőrzi, hogy a célpont teremtmény megfelelő típusú-e, és a varázslat hatótávolságán belül van-e. Ez után kifizeti a varázslat manaköltségét: visszalépteti a manatartalék rovatban 8 mezővel a fekete állapotkockáját. Megkérdezi ellenfelét, hogy akar-e ellenvarázslatot használni. Mivel az nem tud (vagy nem akar), így a varázslat létrejön, és meg kell oldani a hatását: egy távolsági tűz típusú támadást.



### 3. lépés: a varázslat hatásának végrehajtása

Ezen a ponton a varázslat működésbe lép. A varázslat típusa (pl. igéző) és a varázslatkártyán olvasható szöveg határozza meg az adott varázslat pontos hatását. Ha az elmondott varázslat egy támadóvarázslat, akkor most meg kell oldanod ezt a támadást. Ha közben a létrejött varázslat célpontja illegálissá vált, vagy elmozdult, akkor a varázslat hatás nélkül elenyészik.

Például: a boszorkánymester egy tűzgolyót (Fireball) varázsol a papnőre, de az felfed egy „Divine Intervention” kártyát, és elteleportál egy másik zónába. Mivel az eredeti célpont (a papnő) elmozdult, a tűzgolyó hatás nélkül elenyészik, még akkor is, ha a papnő amúgy egy olyan másik zónába teleportált át, ami még a tűzgolyó hatótávolságán belül esik.

## VARÁZSLAT TÍPUSOK

A varázslatoknak hatféle típusa ismert: támadó, ráolvasás, teremtmény, igéző, fal, bűbáj és felszerelés. Egy varázslat hatásának megoldása és viselkedése a típusától függ.

## TÁMADÓVARÁZSLATOK

HATÓ-  
TÁVOLSÁG  
SZIMBÓLUMA



TÁMADÓ-  
SÁV

TÁMADÓ-  
KOCKÁK  
SZÁMA

A támadóvarázslatok (**Attack spells**) segítségével a varázslat elmondója egy Arénában lévő célpontot tud megtámadni. Minden támadóvarázslatnak van egy ugyanolyan támadósávja, mint amilyen a teremtmények kártyáján is található. Ez tartalmaz minden olyan információt, aminek segítségével a támadását le lehet bonyolítani, beleértve a támadókockák számát, a másodlagos hatás táblát, jellemzőket, stb. A támadás megoldása után tedd a támadóvarázslat kártyáját a saját dobott lapjaid közé! A támadóvarázslatok minden esetben **távolsági támadásnak** számítanak (lásd a „támadások” fejezetet a 22. oldalon!).

## RÁOLVASÁSOK



HATÁS

A ráolvasásoknak (**Incantation spells**) csak egy rövid, átmeneti hatása van a játékban. Amikor a varázslatod működésbe lép, kövesd a kártya alsó szövegmezőjében a hatásának leírását, majd dobd el a kártyát a saját dobott lapjaid közé!

## TEREMTMÉNYEK



PÁNCÉL

ÉLETPONT

TÁMADÓSÁV

JELLEMZŐK

A teremtmény-varázslatok (**Creature spells**) egy teremtményt idéznek meg az Arénába, amely mindaddig harcolni fog a megidézője oldalán, amíg meg nem semmisül. Tedd a sikeresen elmondott teremtmény-varázslat kártyáját képpel felfelé a célzónába! A teremtmény-varázslatok hatótávolsága minden esetben „0-0”, azaz a megidézőjükkkel megegyező zónába kerülnek. Tegyel egy akciójelölőt a megidézett teremtmény kártyájára, az inaktív oldalával felfelé (a teremtmények minden esetben inaktívan érkeznek a játékba)!

Megjegyzés: ugyan a játék csak 10-10 akciójelölőt tartalmaz, de nincs korlátozva a megidézhető teremtmények száma.

Akárcsak a mágusodnak, a teremtményeknek is van páncél és életpont tulajdonsága, valamint rendelkezik egy, vagy több támadással is. Ha egy teremtmény az életpontjával megegyező, vagy több sérülést kap, akkor megsemmisül. A teremtmények rendelkezhetnek egy, vagy több speciális jellemzővel is, amely a kártyájuk alsó mezőjében került feltüntetésre. Ezek a teremtmény különleges képességei. Ezek leírását lásd a Kódexben!



## Életpont és sérülések

Minden teremtmény és igéző rendelkezik életpont tulajdonsággal. Ez mutatja meg, hogy mi az a maximális sérülésmennyiség, amitől az adott objektum már megsemmisül. A mágusod sérüléseit a mágus állapot-táblád életpont (Life) rovatában tudod nyomon követni a piros állapotkockáddal; míg az egyéb objektumok esetén a kártyájukra tett sérülésjelzőkkel. Az életpontok és sérülések száma elkülönítve kezelendő (a mágusod esetében is), hiszen ha valamilyen hatás következtében megváltozik egy objektum életpontjainak száma, attól még az eddig begyűjtött sérüléseinek száma nem változik.

## GYORS TEREMTMÉNYEK

Egyes teremtmények rendelkeznek a „gyors” (Fast) jellemzővel. Ezek a teremtmények két mozgás akciót is végrehajthatnak a gyors akciójuk előtt, viszont ebben a gyors akciójukban már nem mozoghatnak egy harmadikat. A gyors teremtmények is maximum csak két mozgást tudnak végrehajtani, és ugyanúgy akadályozza őket a mozgásban egy ellenséges teremtmény, vagy egy fal (lásd a „mozgás akadályozása” fejezetet a 9. oldalon).



## ÉLŐ ÉS ÉLETTELEN

Minden teremtmény és igézet **élő** (Living), vagy **élettelen** (Nonliving). Ezek olyan általános jellemzők, amiket nem is nagyon tüntettünk fel a kártyákon: ha csak a kártya másként nem rendelkezik, akkor minden teremtmény élőnek és minden igézet élettelennek számít.

- **Élő:** ezek a teremtmények (és pár igézet) rendelkezik az élő jellemzővel, mint például a növények, vagy állatok. Minden szabály normálisan vonatkozik az élő objektumokra. Például az élő teremtményeket lehet gyógyítani, vagy elaltatni.
- **Élettelen:** Ezek az igézetek (és néhány teremtmény) nem élnek. Lehetnek gépek, valamilyen mágikus konstrukciók, feltámasztott csontvázak, vagy élőhalottak. Minden élettelen objektum a következő jellemzőkkel bír: mérge-immunitás (Poison Immunity) és befejezett élet (Finite Life), valamint lehetnek további jellemzőik is, ami a kártyájukon szerepel.

## REPÜLŐ

A repülő (Flying) jellemzőjű teremtmények a mozgásuk során figyelmen kívül hagyhatnak minden nem repülő teremtményt és falat. A repülő és nem repülő teremtmények nem akadályozzák egymás mozgását. Így a nem repülő teremtmények is figyelmen kívül hagyhatják a repülő teremtményeket a mozgásuk során. Nem repülő teremtmények nem tudják közelharcban megtámadni a repülő teremtményeket, hacsak nem rendelkeznek az elérés (Reach) jellemzővel. Távolsági támadással normál módon megtámadható egy repülő teremtmény. **Fontos: minden távolsági támadás célpontja lehet egy azonos zónában tartózkodó repülő teremtmény, még akkor is, ha a támadás minimális hatótávolsága nullánál nagyobb!**

Ha egy repülő teremtmény közelharcban rátámad egy nem repülő teremtményre, akkor a támadás akció végéig elveszíti a repülő jellemzőjét, normál módon sérülhet egy sebző akadálytól, valamint hat rá a válaszcsepás is (a repülő teremtmény lecsap a levegőből, hogy elérje ellenfelét). Egy teremtmény nem kaphatja meg, vagy veszítheti el a repülő jellemzőjét a támadás akciója közben.

Például: ha egy teremtmény repülő jellemzőt kap egy támadás akció közepén, attól ő még nem repülőnek fog számítani, egészen az akció befejezéséig.

Ha egy repülő teremtmény örködik, megtámadhat a zónájában más, nem repülő teremtményeket egy közelharc támadással. Egy repülő teremtmény viszont figyelmen kívül hagyhatja az öröket (lásd az „örködés” fejezetet a 29. oldalon). Ha egy repülő teremtmény örködni kezd, elveszíti, és mindaddig nem is kapja vissza a repülő jellemzőjét, amíg az örjelölő rajta van. Minden teremtmény mindig látja (LoS = Line of Sight) a repülő teremtményeket, és viszont (lásd az „láthatóság” fejezetet a 17. oldalon).



## ANYAGI ÉS TESTETLEN

A normál objektumok – egy mágus pálcájától kezdve, egy megidézett angyalig – szilárd, fizikai formák. Ezeket **anyag** (Corporeal) objektumoknak nevezzük. Egyes objektumoknak nincs fizikai formája, mint például egy tűzfalnak, vagy egy kísértetnek. Ezeket **testetlen** (Incorporeal) objektumoknak nevezzük.

- **Anyagi:** minden játékban lévő objektum anyagi, hacsak nem rendelkezik a testetlen (Incorporeal) jellemzővel. Az anyagi objektumokra nem vonatkoznak különleges szabályok.
- **Testetlen:** minden testetlen objektum az alábbi jellemzőkkel bír: visszafoghatatlan (Uncontainable), élettelen (Nonliving) és tűzálló (Burnproof) még akkor is, ha ezek külön nem szerepelnek a kártyájukon. A testetlen objektumokban ráadásul nehezebb kárt tenni, így minden támadódobás, amelynek „2” lesz az eredménye (függetlenül attól, hogy az normál sérülés, vagy kritikus), nullának számít. Csak az „1” eredményű támadódobások tudnak sérülést okozni neki. Továbbá egy testetlen objektumra egy támadás következtében nem hathat semmilyen speciális hatás, vagy állapot.
- **Éteri sérülés:** ellenben a testetlen objektumok sem immunisak mindenre. Bármely támadás, amely rendelkezik az éteri (Ethereal) jellemzővel, rendelkezik egy olyan „mágikus” összetevővel, mely a testetlen minden létezésének síkján egyszerre hat. Azaz egy éteri támadással úgy támadhatók a testetlen objektumok, mintha az egy normál objektum lenne: minden támadókocka eredménye normál módon számít, és a támadás a normál szabályok szerint okoz hatásokat, vagy állapotokat (kivéve az égés hatást, a „nem éghető” jellemző miatt).

Például: a „Whirling Spirit” egy testetlen teremtmény. Ha a papnő egy normál támadásdobás során 2 kockával 1-est és 2-est dob, a szellem csupán 1 sérülést szenved el, hiszen a 2-es dobás nullának számít. Ám ha ő a „Pillar of Light” varázslattal támad, akkor a szellem a normál 3 sérülést szenved el, és zavart (Daze), vagy kábult (Stun) is lehet a támadás következtében, mert a fényoszlopnak éteri jellemzője van.

Egyetlen testetlen objektumnak sem lehet páncél tulajdonsága, illetve nem tud páncélt kapni. Ezek általában könnyen tönkre mehetnének egy éteri támadás során. Sok testetlen objektumnak van valamilyen fenntartási költsége, amelyet minden fenntartás fázisban ki kell fizetni, hogy a játékban maradjon.





## FAMILIÁRIS

A familiárisok (Familiars) olyan objektumok, amelyek képesek varázsolni. Gyakran ezek az objektumok bizonyos mennyiségű manához is hozzájutnak. Amikor egy familiáris manát kap, akkor tedd mellé a megfelelő számú mana-jelzőt! Ha egy familiárist irányítasz a tervezési szakaszban, akkor választhatsz egy varázslatot neki is, amit majd el tud mondani a forduló során. A familiárisok általában csak korlátozott

típusú varázslatokat képesek elmondani. Tedd a kiválasztott varázslatkártyát képpel lefelé a familiárisod mellé, majd tájékoztasd ellenfeled, hogy ez a familiárisod varázslata! Ezt a varázslatot csak a familiárisod tudja elmondani a forduló során. Amikor a familiárisoddal hajtasz végre egy akciót, akkor elmondhatja a számára kiválasztott varázslatot. Csak olyan varázslatot tud elmondani, amely típusa számára engedélyezett. Elsőként a familiárisod összes manáját kell elhasználnod a varázslat költségéhez, és ha ez nem elegendő, akkor kell kipótolnod a saját manatartalékból. A familiáris a normál szabályok szerint tud varázsolni (célpont kiválasztása, hatótávolság ellenőrzése, stb.). A familiárisod által létrehozott varázslatok is a te irányításod alá kerülnek. Ha a familiárisod nem mondja el végül a varázslatot, annak a kártyája visszakerül a varázskönyvedbe a következő tervezési fázis elején. Ám ha a familiárisod megsemmisül, mielőtt a varázslatot elmondhatná, a számára előkészített varázslat is megsemmisül.

Tipp: tegyél nyugodtan a familiárisod mellé is egy varázslatot még akkor is, ha azt nem használsz majd fel a forduló során. Ezzel tartsd ellenfeledet bizonytalanságban!

## IGÉZÉSEK



MANACSATORNA

PÁNCÉL

ÉLETPONT

JELLEMZŐK

HATÁS

Az igézések (Conjuration Spells) egy objektumot (igézetet) hoznak létre az Arénában, amely mindaddig játékban marad, amíg meg nem semmisül. Egy igézetnek is van életpontja, meg lehet támadni, és ugyanúgy sérülhet, vagy megsemmisülhet mint a teremtmények. Egy igézetnek is lehet páncélja, amely védelmet nyújt neki. Viszont ellentétben a teremtményekkel, egy igézet nem tud semmilyen akciót végrehajtani, és nem is kerül rá akciójelölő.

**Fontos:** ha csak a kártya szövege mást nem mond, minden igézet az alábbi jellemzőkkel rendelkezik: élettelen (Nonliving), pszichimmunitás (Psychic Immunity) és mozdíthatatlan (Unmovable). Az egyes jellemzők leírását lásd a 40. oldaltól kezdődő Kódexben!

Ezek a jellemzők nincsenek külön feltüntetve az igézések kártyáin. Néhány igézet rendelkezik az **élő** (Living) jellemzővel, ami felülírja az általános élettelen (Nonliving) jellemzőjét.

A legtöbb igézés célpontja egy zóna, és a megidézésétől az igézet ehhez a zónához **csatolóódik**. Ha sikeresen elmondasz egy ilyen varázslatot, tedd a kártyáját képpel felfelé ebbe a zónába! Egy zónában lehet több azonos nevű igézet is.

Néhány igézet egy adott objektumot céloz meg. Ha a megcélzott objektum megsemmisül, vagy elteleportál, a hozzá kötött igézet megsemmisül. Egy objektumhoz csatolódhat több azonos nevű igézet is.

Szinte az összes igézetnek van valamilyen különleges képessége, vagy hatása, amely mindaddig él, amíg az igézet a játékban van. Ezek a hatások a kártya szövegmezőjében szerepelnek. Hacsak a kártya szövege mást nem mond, egy igézet az egész játéktáblára hat, nem csak arra a zónára, ahová megidézted.

**Például:** a szörnymester elmond egy „Tooth and Nail” igézést. Mindaddig, amíg ez az igézet játékban van, minden Arénában lévő állat altípusú teremtmény (baráti és ellenséges is) megkapja az átütés +1 (Piercing +1) jellemzőt minden közelharc támadásához.

## IDÉZŐPONTOK

Az idézőpont (Spawnpoint) jellemzővel rendelkező objektumaid képesek varázsolni. A tervezési szakaszban a mágusod számára kiválasztott 2 varázslaton felül, minden idézőpontod (és minden familiárisod) számára kiválaszthatsz még 1-1 extra varázslatot is. Általában csak bizonyos típusú varázslatokat képesek elvarázsolni, amely típus a kártyáján szerepel. Tedd a kiválasztott varázslatkártyát képpel lefelé az idézőpont mellé, majd tájékoztasd ellenfeledet, hogy ez az idézőpontod varázslata! Ezt a varázslatot csak az idézőpontod tudja elvarázsolni a forduló során.

A felfejlődés fázisban mindkét játékos sorban elmondhatja ezeket a varázslatokat, az aktuális kezdőjátékkal kezdve. Ha rajtad a sor, válassz egyet ezek a varázslatok közül, fedd fel a kártyáját, fizess ki a manaköltségét, majd old meg a hatását! Ha nem akarsz (vagy nem tudod) a kiválasztott varázslatot elmondani, az visszakerül a varázskönyvedbe a következő tervezési fázis elején. Ha egy idézőpont megsemmisül, akkor a mellé kiválasztott, még el nem mondott varázslat is megsemmisül.

A legtöbb idézőpontnak is van manacsatorna tulajdonsága, így manát tud gyűjteni. A begyűjtött manát jelöld a manacsatorna fázisban a kártyára tett manajelzőkkel!

Az idézőpontod ugyanazokkal a szabályokkal varázsolhat, mint a mágusod (célpont kiválasztása, hatótávolság ellenőrzése, stb.). A hatótávolságot minden esetben az idézőponttól kell számolnod, nem a mágusodtól. Elsőként az idézőpontod összes manáját kell elhasználnod a varázslat költségéhez, és ha ez nem elegendő, akkor kell kipótolnod a saját manatartalékból. Az idézőpontod által létrehozott varázslatok is a te irányításod alá kerülnek.

**Például:** a szörnymesternek van egy „Lair” idézőpontja (lásd balra), amely 2-es manacsatorna tulajdonsággal rendelkezik. Minden manacsatorna fázisban 2-2 manajelzőt tesz a kártyára. A tervezés fázis során kiválaszthat a varázskönyvéből egy további állat teremtmény varázslatkártyát, amit képpel lefelé az idézőpontja mellé készíthet. A felfejlődés fázis során (amikor rajta van a sor) a „Lair” elvarázsolhatja a mellé készített varázslatot, amelynek manaköltségét először a kártyán lévő manajelzőkből kell megfizetnie. Ha a varázslat ennél több manát igényel, azt a szörnymester a saját manatartalékából finanszírozza.

## KIZÁRÓLAGOS ZÓNA

Sok igézés rendelkezik a kizárólagos zóna (Zone Exclusive) jellemzővel. Minden zónában csak egyetlen kizárólagos zóna jellemzőjű igézet lehet, még akkor is, ha különböző a nevük. Egy kizárólagos zóna jellemzőjű varázslattal nem célozhatsz meg egy olyan zónát, ahol már van egy kizárólagos zóna jellemzőjű igézet.

## FALAK

### ÁTKELŐ MEGTÁMADÁSA

### LÁTHATÓSÁG BLOKKOLÁSA

### ÁTJÁRÁS BLOKKOLÁSA

### TÁMADÓSÁV



A falak (Walls) speciális igézetek, melyek „oldalirányú” kártyákra kerültek nyomtatásra. Eltérően más igézetektől, a falak minden esetben két zóna határára kerülnek. Minden fal a két zóna teljes határvonalát lefedi. Amikor elmondasz egy falvarázslatot, legalább a 2 szomszédos zóna egyikének a hatótávolságon belül kell lennie és rá kell tudnod látni. Csak egyetlen fal foglalhatja el a két zóna közti határvonalat egy időben. Ha egy új falat szeretnél elhelyezni a 2 zóna határvonalán, a régi falat előtte meg kell semmisítened. A falaknak van pár speciális képessége is:

**Átjárás blokkolása (Passage Blocked):** ha a fal ilyen jellemzővel rendelkezik, akkor a teremtmények csak akkor tudnak átmozogni a falon, ha rendelkeznek a mászó (Climbing), vagy a repülő (Flying) jellemzők egyikével. Ha egy teremtményt hozzálöknek (Push) egy ilyen jellemzőjű falhoz, az ütést (Bash) szenved el (lásd a Kódexet).

**Átkelő megtámadása (Passage Attack):** ez a szimbólum azt jelenti, hogy egy teremtmény átmozoghat a falon keresztül a szomszédos zónába, de közben automatikusan elszenved a fal támadását. Ez a támadás az előtt történik, hogy a teremtmény befejezné a mozgását, így ha emiatt az visszatartott (Restrained), vagy cselekvésképtelen (Incapacitated) lesz, a kiinduló zónájában kell maradnia. Ezt a speciális támadást - amely sem nem közelharc, sem nem távolsági - nem lehet elkerülni és nem váltja ki a sebző akadály (Damage Barrier), vagy a válaszcsapás (Counterstrike) jellemzők reakcióját sem (lásd a „támadás” fejezetet a 22. oldalon). Ha egy fal nem rendelkezik sem az átjárás blokkolása, sem az átkelő megtámadása képességgel, a teremtmények szabadon átmozoghatnak rajta.

**Láthatóság blokkolása (Block LoS):** ez a szimbólum azt jelenti, a fal megakadályozza, hogy a teremtmények az egyik oldalán lévő zónából átlássanak a másik oldalán lévő zónába. A képességek és varázslatok nem célozhatnak semmilyen célpontot aminek a láthatóságát valami blokkolja.

Egy fal soha nem blokkolhatja egy repülő (Flying) jellemzőjű teremtmény láthatóságát.

Megjegyzés: ugyan a játékban sok láthatóság-, vagy átjárás blokkolása képességű fal található, de egyik sem elegendő magas ahhoz, hogy egy repülő teremtményt képes legyen akadályozni.

**Bővíthető:** minden fal rendelkezik a bővíthető (Extendable) jellemzővel, ami azt jelenti, hogy 2 határvonal hosszúra is megidézheted a faladat, ha akarod. Amikor elmondasz egy falvarázslatot, dönthetsz úgy is, hogy kifizeted a többletköltségét (ami egyenlő a fal manaköltségével plusz a szintjével), hogy a bővített változatát hozd játékba. Ha így tettél, akkor keress ki egy azonos falvarázslat kártyát a varázskönyvedből, majd tedd le az első fal folytatásaként egyenes vonalban, vagy sarkosan megtörve!

## LÁTHATÓSÁG

Annak érdekében, hogy egy célpont ellen alkalmazhass egy képességet, vagy varázslatot, a célpontnak láthatónak kell lennie. Ez az úgynevezett láthatóság (Line of Sight = LoS). Általában egy teremtmény látja az egész Arénát, még ha valami a hatótávolságán kívül is esik. Néhány fal azonban blokkolhatja a láthatóságot. Nem lehet varázsolni és képességet használni egy ilyen fal másik oldalára.

Amikor ellenőrzöd, hogy a célpontod hatótávolságon belül van-e, a láthatóságát is ellenőrizned kell. Húzz egy képzeletbeli egyenes vonalat a támadó (vagy varázsló) és a célpont zónájának közepe között! A láthatóság blokkolt, ha ez a vonal keresztez, vagy érint egy olyan falat, amelyik blokkolja a láthatóságot. Egy fal nem blokkolja a láthatósági vonalat, ha az átlósan a zónák sarka felett megy át, és legalább a vonal egyik oldalán szabad (nem blokkolt) zóna található.

Például: a boszorkánymester ① egy 0-4 hatótávolságú varázslattal akar ellenfeleire támadni, de kőfalak blokkolják a rálátását. Csak a zölddel jelölt zónákban lévő célpontokat tudja megtámadni. Mivel a kőfalak blokkolják a láthatóságot (és ezzel a célzást is), így megakadályozzák abban, hogy a pirossal jelölt zónákban lévő ellenfeleire varázsolhasson.

Vedd észre, hogy megtámadhatja az átlósan szomszédos zónában lévő farkast ② is, mert az ő zónájának közepétől a farkas zónájának közepéig húzott képzeletbeli vonal a zónák sarokpontjain megy keresztül, és bár egyik határvonalon ott áll egy kőfal, a másik szomszédos zóna szabad, így végül ebbe az irányba nem blokkolt a láthatóság! Épp ezért viszont nem támadhatja meg a hidrát ③, mert a képzeletbeli vonal két blokkolt zóna sarkán megy keresztül.



Csak az első falnak kell a varázslat hatótávolságán belül lennie, de mindkét így letett falnak láthatónak (LoS) kell lennie a varázsló számára. Például: a varázsló egy 2. szintű falat akar megidézni, aminek manaköltsége 7. A falat létrehozhatja bővítetten is, ekkor 2 ugyanolyan falat helyez el, ha a teljes manaköltséget (7+7+2=16) meg tudja fizetni.

## Falak megtámadása

Egy teremtmény közelharcú támadással a fal két oldalán lévő bármelyik zónából meg tudja támadni a falat. Távolsági támadással is támadható egy fal, hogyha a fal két oldalán lévő bármelyik zóna a távolsági támadás hatótávolságán belül van, és erre a zónára a támadó rálát (LoS). Mivel a falak nem a zónában vannak, hanem a két zóna határán, így nem érintik őket azok a támadások, amik zónákat céloznak meg.

## BŰBÁJOK

REJTETT KÖLTSÉG  
FELFEDÉS KÖLTSÉGE



JELLEMZŐK  
HATÁS

A Mage Wars® játékban a bűbajok (Enchantment) különböznek minden más varázslattól, mert őket képpel lefelé kell kijátszani. Az ellenfeled nem tudhatja, milyen varázslatot is idéztél meg, amíg meg nem mutatod neki! Egy képpel lefelé kijátszott bűbáj varázslatot **rejtett varázslatnak** nevezünk. A játék során bármikor megnézheted a saját rejtett varázslataidat.

Egy bűbáj egy objektumot hoz létre az Arénában, ami mindaddig ott is marad, amíg meg nem semmisül. Mivel az ilyen típusú varázslatoknak nincs életpontja, és nem lehet támadni őket, tehát nem is sebződhetnek.

Egy bűbajt minden esetben egy már meglévő objektumhoz kell **csatolni**. Tedd a sikeresen elmondott bűbáj kártyáját a célpont kártyája alá úgy, hogy az ne takarja el teljesen, így folyamatosan látható legyen, hogy az adott célponthoz hány bűbáj csatolódik éppen! A csatolt bűbajok együtt mozognak a célpontjukkal. Ha a célpont megsemmisül, akkor minden hozzácsatolt bűbáj is megsemmisül vele együtt. Néhány bűbáj egy zónát céloz meg, és a megcélzott zónához is kell hozzácsatolni. Ez esetben egyszerűen tedd a kártyáját képpel lefelé az adott zónába!

Nincs korlátozva, hogy egy objektumhoz **összesen** hány bűbajt lehet hozzácsatolni, ám **azonos nevű** bűbájokból **csak egy** csatolódhat hozzá. Ez magában foglalja az összes rejtett és felfedett bűbajt is. Például: nem lehet két „Bear Strength” bűbáj egy időben ugyanazon a teremtményen. Elképzelhető, hogy mind a két játékos ugyanazt a (rejtett) bűbajt csatolja egy objektumhoz. Amint az objektumhoz csatolt másodikként felfedett bűbájról kiderül, hogy a neve meg egyezik egy már korábban felfedett (és ugyanehhez az objektumhoz csatolt) bűbájjal, az újonnan felfedett bűbáj megsemmisül.

**Fontos:** a játékosok nem keverhetik össze a már kijátszott bűbájukat. Egy ugyanarra az objektumra később kijátszott bűbájnak minden esetben a korábban kijátszott tetejére kell kerülnie!

## Bűbajok manaköltsége

Minden bűbájnak két manaköltség is szerepel a kártyáján. Az első a **rejtett költség**, amit a varázslat elmondásakor kell megfizetni, majd ha ez sikeres, a bűbáj kártyáját képpel lefelé (rejtve) kell elhelyezni. A rejtett költség alatt egy bezárt szem szimbólum látható. Ez **minden esetben 2 mana**.

A másik a **felfedés költsége** (nyitott szem szimbólum), amelyet akkor kell megfizetned, amikor a bűbajodat felfeded. Ha egy bűbajod felfedetté válik, de a felfedés költségét nem tudod, vagy nem akard megfizetni, a bűbáj azonnal megsemmisül.



## PÉLDA EGY BŰBÁJ FELFEDÉSÉRE

Megjegyzés: egyes bűbajok rendelkeznek a mágushoz kötött (Magebind) jellemzővel. Ha egy ilyen bűbajt a mágusodhoz csatolsz, akkor a felfedési költsége a jellemző után álló számmal megnövekszik. Például: a „Harmonize” bűbáj felfedésének költsége 2 mana, de rendelkezik a „Magebind +2” jellemzővel is, így ha ezt a mágusodhoz csatoltad és felfeded, összesen 2+2=4 manát kell a felfedés miatt kifizetned.

## Bűbajok felfedése

**Fontos: a rejtett bűbájoknak semmilyen hatásuk nincs mindaddig, amíg rejtettek!** Bármelyik bűbajodat felfedheted közvetlenül bármelyik akció, vagy esemény után, még akkor is, amikor az ellenfeled van soron. Ez egy „szabad akció”, amely nem követeli meg, hogy aktiválj egy teremtményt, vagy átforgass egy akciójelölőt (lásd a következő oldal „mikor tudod felfedni?” fejezetét).

Miután felfedtél egy bűbajt, fizesd ki a felfedési költségét! Ha nem tudod, vagy nem akard kifizetni, az adott bűbáj megsemmisül, mielőtt a hatása működésbe lépne. Ha megfizetted a felfedési költségét, fordítsd át a kártyát képpel felfelé úgy, hogy az ellenfeled elolvashassa, és tedd részben takarva az objektum kártyája alá, amelyhez csatlakozik!

Miután felfedtél egy bűbajt, ellenőrizd, hogy a bűbáj célpontjai között szerepel-e az az objektum, amihez a bűbajt csatoltad. Ha nem, a bűbáj azonnal hatás nélkül megsemmisül. Előfordulhat, hogy időközben az objektum típusa megváltozott, így a hozzá csatolt bűbájnak már nem lesz érvényes célpontja.

Egy rejtett bűbáj semmilyen befolyásolja az objektumot, amihez hozzá lett csatolva. Például: hiába van rejtve egy teremtményedhez hozzácsatolva a „Rhino Hide” bűbáj, nem tudja addig csökkenteni a teremtményed sérülését, amíg fel nem feded.

Ha mindketten egyidejűleg akartok bűbajokat felfedni, akkor az aktuális kezdőjátékos kezd. Bármennyi bűbajt felfedhettek egy időben, de egy felfedett bűbáj hatását teljesen végre kell hajtani, mielőtt a következőt felfednétek. Ha megoldottad a felfedett bűbáj hatását, ellenfeled fedhet fel egyet, majd ismét te következzel, stb.

## MIKOR TUDOD FELFEDNI?

Egy bűbajt közvetlenül bármilyen esemény, vagy akció után fedhetsz fel, ha akarsz.

- A játék bármelyik fázisa végén. Például: felfedhetsz egy „Essence Drain” bűbajt a visszaállítás fázis végén, így az már a fenntartás fázisban kifejti a hatását.
- Közvetlenül azután, hogy a teremtmény (amihez a bűbaj hozzá van csatolva) irányítója úgy dönt, hogy végrehajt egy akciót. Például: felfedheted a „Chains of Agony” bűbajt azután, hogy ellenfeled aktiválta a teremtményét, aminek következtében ellenfeled teremtménye sebződik, ha mozogni akar.
- Közvetlenül azután, hogy egy teremtmény befejezte a mozgás akcióját (még a gyors akciója előtt). Például: miután egy teremtmény a zónába mozgott, de mielőtt egy gyors akciót végrehajthatna, felfedheted a „Sacred Ground” bűbajt.
- Egy támadás akció nyolc lépésének bármelyike után, vagy egy varázslás akció három lépésének bármelyike után. Például: a „támadás elkerülése” lépés után felfedsz egy „Rhino Hide” bűbajt, hogy csökkentsd a teremtményedet érő sérüléseket.
- Egy varázslatkártya felfedése és a varázslat megoldása lépés után. Egy képpel lefelé lévő, rejtett bűbaj megoldásának lépése után. Közvetlenül egy felfedett bűbaj hatásának megoldása után felfedheted a saját bűbajodat is.

**Nem szakíthatsz meg egy eseményt azért, hogy felfedj egy bűbajt!**

Például: nem fedhetsz fel egy bűbajt egy teremtmény mozgás akciója közben, vagy egy támadókocka dobása közben. Meg kell várnod, amíg az adott „esemény” (lépés, vagy akció) teljesen be nem fejeződik!

Példa egy bűbaj felfedésére: mint boszorkánymester egy bűbajt csatoltál ellenfeled farkasához. Közvetlenül azután, hogy ellenfeled bejelenti, hogy a farkasát fogja aktiválni, felfedhetnéd a hozzá csatolt bűbajodat. Te azonban úgy döntesz, vársz még vele.

Ellenfeled a farkasát a boszorkánymesterreddel azonos zónába mozgatja. Nem szakíthatod meg a mozgást, meg kell várnod, hogy az „átérjen” a boszorkánymestered zónájába. Ez után ismét felfedhetnéd a hozzá csatolt bűbajodat. Még mindig vársz vele.

Ellenfeled bejelenti, hogy egy gyors akció keretében a farkasa meg akarja támadni a boszorkánymesteredet. A „célpont kiválasztása” lépés után végre felfedded a farkashoz csatolt „Agony” bűbajodat (és kifizeted a felfedés 3 manás költségét). Ennek következtében a farkas 2 támadókockával kevesebbel dobhat csak a „dobás a támadókockákkal” lépés során.



Azokban a ritka esetekben, amikor egy objektumhoz csatolt két bűbaj hatása ütközik egymással, alkalmazd őket abban a sorrendben, ahogy felfedésre kerültek!

Például: ha egy bűbaj egy teremtménynek repülést (Flying) ad, egy másik pedig elveszi a repülést tőle, akkor a később felfedett bűbaj hatását felülírja a korábbi bűbaj hatása. Ha egy bűbaj életpontot (Life) ad egy teremtménynek, egy másik pedig megakadályozza az életpontok kapását, az előbb létrejött hatása ettől még megmarad.

## TERVEZŐI MEGJEGYZÉS: A BŰBÁJ-MÁTRIX

Minden bűbaj varázslat két részre oszlik. Amikor létrehozod a bűbaj varázslatot, akkor egyfajta mágikus „mátrixot” hozol létre a célponton. Ezen a ponton a bűbaj hatása még nem teljesedett ki, csupán egy mágikus lehetőségként szerepel, amelynek egyelőre nincs hatása a játékra nézve. Amikor a bűbajt később felfeded, azzal tulajdonképpen „befejezed” a bűbaj varázslatod elmondását, további hatásokat hozva létre vele. Ez persze csak akkor történik így, ha a felfedett bűbaj varázslat végre felölti a saját formáját, és valamilyen hatást tud gyakorolni a célpontjára. Ezekkel a rejtett bűbajokkal pokoli meglepetésekben részesítheted ellenfeledet, amely fontos taktikai elem a Mage Wars® játékban.

## A BŰBÁJOK TULAJDONOSÁNAK MEGKÜLÖNBÖZTETÉSE

Ha egy objektumra több rejtett bűbaj is kerül, előfordulhat, hogy már nehézséget okoz annak észben tartása, melyik bűbaj kihez is tartozik. Épp ezért javasoljuk, hogy minden esetben úgy helyezd el a rejtett bűbaj varázslataidat, hogy azok az objektum kártyájának feléd néző oldalán lógiának ki alul, valamint a varázslatkártya hátoldalán lévő Mage Wars® logó is minden esetben feléd nézzen! Alternatív megoldásként különböző színű kártyavédőket, vagy apró jelzőket tudunk javasolni.

## Egyszer használatos bűbájok

Egyes bűbájok, mint például a „Block”, vagy a „Retaliate” csak egyszer használhatók a megsemmisülésük előtt. Ezen bűbájok szövegmezőjében szerepel, hogy ezeket a bűbájok megsemmisülnek a felfedésük (és használatuk) után.

## Kötelező bűbájok

Egyes bűbájokat, mint például a „Block”, vagy a „Nullify” fel **kell** fedned, ha bizonyos feltételek teljesülnek (ezek a kártya szövegmezőjében szerepelnek). Nem választhatod azt, hogy egy ilyen kötelező (Mandatory) bűbajod továbbra is rejtve maradjon, ha a felfedését kiváltó esemény bekövetkezik. A legtöbb kötelező bűbaj egyben egyszer használatos bűbaj is.

A kötelező bűbájokat a felfedési költség hátterének piros színével is megjelöltük, amely egy további emlékeztetőt nyújt neked, hogy ne felejtssd el felfedni, ha az adott esemény bekövetkezik.

Például: a „Block” bűbajt azonnal fel kell fedned a „támadás elkerülése” lépés során, ha a teremtményt, akihez hozzácsatoltad, megtámadják. Az ellenfeled természetesen megteheti, hogy egy gyenge támadással megtámadja a teremtményedet, ami kiváltja a „Block” felfedését, majd egy kicsit később egy másik, erősebb támadással már akadálytalanul sebez rajta.



## CSAPDÁK

Néhány bűbáj a csapda (Trap) altípusba tartozik. Ezeknek a bűbájoknak minden esetben egy zóna a célpontja, és képpel lefelé az adott zónába kell kijátszani őket. Általában csak akkor lehet őket elhelyezni egy zónában, ha éppen nincs benne ellenséges teremtmény. Ha egy ellenséges teremtmény bemozog az adott zónába, a csapda azonnal működésbe lép. A csapdák minden esetben kötelező bűbajok, így fel kell fedned őket, amint a kiváltó ok bekövetkezik.

**Megjegyzés:** egy teremtmény megidézése a csapdát tartalmazó zónába nem számít kiváltó oknak, így ez nem aktiválja a csapdákat.

A csapda kiváltó oka az, ha egy teremtmény a zónájába mozog (akár egy mozgás akció keretében, akár mert odateleportál). A csapda aktiválását kiváltó teremtmény mozgása után a csapda kártyáját azonnal fel kell fedned, és a hatását meg kell oldanod, mielőtt az aktiválódását kiváltó teremtmény bármi mást tehetne. Gyakran előfordul, hogy az aktivált csapda megtámadja a mozgó teremtményt. Amennyiben a csapda hatása megakadályozza a teremtmény további akcióját (pl. elkábítja), a teremtmény aktiválása azonnal véget ér.

Tetszőleges számú csapda lehet ugyanabban a zónában (mindaddig, amíg eltérő a nevük). Mindegyiket egyszerre aktiválhatja egy teremtmény, ugyanazzal a mozgásával. Amikor ez megtörténik, a csapdát irányító játékos dönt az egyes csapdák aktiválódásának sorrendjéről.

Mint a többi kötelező bűbáj esetében, ha egy csapdát fel kell fedni valamilyen más hatás, vagy képesség miatt (ami nem egy ellenséges teremtmény zónába való mozgása), akkor a csapda hatás nélkül megsemmisül.

Ha egy kötelező, vagy egyszer használatos bűbajt fel kell fedned bármilyen más ok miatt, mint ami aktiválná, akkor a bűbáj hatás nélkül megsemmisül és a kártyáját el kell dobnod. Nem tarthatod továbbra is rejtve a bűbajt, hogy a hatását majd egy későbbi alkalommal fejtse ki. **Például: ha egy „Block” bűbajt fel kell fedni úgy, hogy éppen semmilyen támadás nem éri a teremtményt, amihez hozzá van csatolva (így nincs amit blokkolhatna), a bűbáj hatás nélkül megsemmisül.** Megjegyzés: ha egy kötelező bűbajt fel kell fedned, mert a kiváltó ok bekövetkezett, még mindig dönthetsz úgy, hogy nem fizeted meg a felfedési költségét. Ez esetben a bűbáj ugyanúgy hatás nélkül megsemmisül.

## FELSZERELÉSEK



HELYE

TÁMADÓSÁV

JELLEMZŐ

HATÁS

A mágikus felszerelések (**Equipment Spells**) a mágusodnak biztosítanak egy új, vagy erősebb képességet. A felszereléseket **csak** egy mágusra lehet elmondani (csak egy mágus viselheti őket).

Miután sikeresen elmondta egy felszerelés varázslatot, az a mágusodhoz lesz csatolva. A mágusoddal együtt mozog, a részévé válik, amíg valami miatt meg nem semmisül. Tedd a felszerelés kártyáját képpel felfelé a mágusod állapottáblája mellé! Bármelyikőtök bármikor megnézheti a mágusod állapottáblája mellé tett felszerelés kártyákat.

Minden mágikus felszerelés a mágus testének egy-egy „helyére” kerül. Minden egyes helyen csak egy-egy felszerelési tárgy lehet, kivéve a gyűrűt, mert abból kettőt viselhetnek a mágusok. Ha egy foglalt helyre egy új felszerelés varázslatot mondasz el sikeresen, a régi felszerelés varázskártyája visszakerül a varázskönyvedbe (azaz nem kell eldobnod). Néhány nagyobb felszerelési tárgy (pl. egy íj) több helyet foglal el, míg másokat több lehetséges helyre is fel lehet szerelni (pl. egy pálcát fegyverként és pajzsként is).

A mágikus felszerelések „0-2” hatótávolságú varázslatok. Ezeket a mágusod többnyire magára mondja el, de csapatjátékban elmondhatod egy hatótávolságon belül lévő másik, **baráti** mágusra is; illetve az olyan speciális idézőpontod is elmondhatja, mint például a „Battle Forge”, melyre tud felszereléseket varázsolni. Elmondhatsz egy felszerelés varázslatot egy ellenséges mágusra is, hacsak a felszereléshez szükséges hely még nem foglalt. Azonos nevű felszerelésből egyszerre csak egy lehet hozzácsatolva a mágusodhoz.



Egyes mágikus felszerelések rendelkeznek támadósávvál is, így ezek segítségével a mágusod egy új támadásformát kap. Ha a mágusod egy támadás akciót hajt végre, akkor a képességekártyájára nyomtatott támadása helyett használhatja a mágikus felszereléseinek egyik támadását is.

## VARÁZSKÖTÉS

Néhány objektumnak (főleg a felszereléseknek) lehet varázskötés (Spellbind) jellemzője. Ez a jellemző lehetővé teszi, hogy az adott objektumhoz egy másik varázslatot csatolj. Amikor elmondasz egy varázskötés jellemzőjű varázslatot, akkor ahhoz azonnal hozzáköthetsz egy másik varázslatot: választhatsz egy olyan varázslatkártyát a varázskönyvedből, amely megfelel a kötés korlátainak. Például: a „Mage Wand” mágikus felszereléshez csak ráolvasás köthető, támadóvarázslat, vagy bűbáj nem. Tedd a hozzákötött varázslatot képpel lefelé a varázskötés jellemzőjű objektumod alá!

Egy kötött varázslatot az egyik tervezési fázisban előkészített varázslatod helyett tudod elmondani. Fordulónként csak egyszer használhatod őket. Ha egy kötött varázslatodat felfeded, onnantól képpel fölfelé tedd a varázskötés jellemzőjű objektumod alá úgy, hogy részben kilógjon alóla. Egy kötött varázslat elmondásakor ugyanazokat a lépéseket kell megtenned, amit normál esetben a varázslásnál tennél (varázslat felfedése, manaköltség kifizetése, célpont kiválasztása, hatótávolság és láthatóság ellenőrzése, stb.).

Miután használtál egy kötött varázslatot, annak kártyáját nem kell eldobnod a használat után. A varázskötéses tárgy ugyanis továbbra is megtartja a hozzákötött varázslatot, így a következő játékfordulókban újra és újra használni tudod majd. Ezen túl, ha egy kötött varázslatot semmissé tesznek (counter), vagy eltörölnek (cancel), akkor sem kell a kártyáját eldobnod, az továbbra is kötődni fog az objektumodhoz.

Ha a varázskötéses objektum megsemmisül, minden hozzá kötött varázslat is megsemmisül. Ha egy varázskötéses felszerelés visszakerül a varázskönyvedbe (mert lecseréled egy másikra), a hozzákötött varázslatok is visszakerülnek a varázskönyvedbe. Néhány varázskötéses tárgy lehetővé teszi, hogy módosítsd (kicseréld) a hozzá kötött varázslatot. Ekkor a lecserélt régi varázslat szintén visszakerül a varázskönyvedbe.

Például: a „Mage Wand” felszereléshez egy ráolvasást lehet hozzákötni. Úgy döntesz, hogy egy „Minor Heal” ráolvasást kötsz hozzá. Mindaddig, amíg a máguspálcád játékban van, a hozzákötött kisebb gyógyítást minden egyes fordulóban használhatod egyszer, mintha az a tervezési fázisban általad előkészített egyik varázslatod lenne.



HOZZÁKÖTÖTT  
VARÁZSLAT

VARÁZSKÖTÉS  
JELLEMZŐ



## FELSZERELÉSEK ELHELYEZÉSE



Megjegyzés: általában az irányító az, aki a varázslatot elmondta. A felszerelések azonban eltérnek ettől a szabálytól. Egy felszerelés irányítója az a mágus, akihez a felszerelés csatolva lett. Például: ha elmondasz egy mágikus felszerelés varázslatot egy másik mágusra, akkor attól kezdve ő irányítja (és használja) azt a felszerelést.

# HARC

## TÁMADÁS

Egy támadás során kísérletet teszel arra, hogy egy Arénában lévő objektumnak sérülést okozz. Csak akkor támadható meg egy objektum, ha rendelkezik életpont (Life) tulajdonsággal. A többi objektumot, aminek nincs életpontja (mint például a bűbajok, vagy a mágikus felszerelések), nem lehet megtámadni.



TÁVOLSÁGI TÁMADÁS

### A támadósáv

Minden olyan teremtmény, vagy varázslat kártyáján amelyekkel támadni lehet, egy, vagy több támadósáv található. A támadósávban találsz meg minden olyan információt, amellyel a támadást meg tudod oldani.

- **Támadás neve**
- **Akcióigény:** ez a szimbólum mutatja meg, hogy milyen típusú akcióra van szükség a támadás végrehajtásához (**gyors akció = villám szimbólum, vagy teljes akció = homokóra szimbólum**).
- **Támadás típusa:** ez a szimbólum mutatja meg, hogy a támadás típusa közelharc (kard), vagy távolsági (nyílvevő). Ez utóbbinál a távolsági támadás hatótávolsága is itt szerepel.
- **Sérüléstípus:** néhány támadás speciális típusú sérülést okoz (mint pl. tűz, villám, szél, stb.) A sérüléstípus ikonja mutatja meg, hogy milyen típusú az adott sérülés (a fenti példákban tűz típus szerepel).
- **Támadókockák:** a piros négyzetben lévő szám mutatja meg, hogy hány támadókockával kell dobnod a támadáshoz.
- **Hatástábla:** néhány támadás nem csak sérülést okozhat. Ebben a dobozban található meg a célpontnak okozott további hatások és állapotok leírását.
- **Jellemzők:** ha a támadásnak az eddigieken túl még valamilyen speciális jellemzője, vagy hatása is van, az itt kerül felsorolásra.

**Fontos:** ha egy objektum több támadósávvál is rendelkezik, akkor minden támadás előtt el kell döntened, melyiket akarsz közülük éppen használni. Az alapjátékban minden mágus egy 3 támadókockás közelharc támadással rendelkezik (lásd a mágusok képességkártyáin). A mágusod további támadási módokhoz juthat, ha ellátja magát fegyverekkel (mágikus felszerelés), illetve használhat varázslatokat is. Amikor a mágusod támad, szintén ki kell választanod az egyik támadósávját (támadási módját), amit használni fog!

## EGY TÁMADÁS MENETE

Ha egy támadást akarsz végrehajtani, az alábbi lépések sorrendjét kövesd!

1. támadás bejelentése
2. támadás elkerülése
3. dobás a támadókockákkal
4. sérülés és hatások
5. további csapások
6. sebző akadály
7. válaszcspás
8. a támadás vége

Egy támadás általában akkor fordul elő, amikor egy teremtmény támadás akciókat hajt végre az egyik kártyájára nyomtatott támadását (támadósávját) használva, egy mágus támadóvarázslatot használ, vagy a mágikus fegyver felszerelésével támad. Egy támadás végrehajtása gyors és egyszerű. Általában csak ki kell választanod a célpontot, dobni a támadókockákkal, és megállapítani az okozott sérülést. A speciális lépéseket csak bizonyos támadások során kell használni. Néhány támadás lebonyolítása után ezeket a lépéseket már önállóan és automatikusan fogod tudni követni.

## 1. TÁMADÁS BEJELENTÉSE

Be kell jelentened, hogy milyen támadást akarsz használni. Ha egy teremtménynek több támadósávja is van a kártyáján, most kell kiválasztanod, hogy ezek közül melyiket fogja használni. A támadást úgy kell kiválasztanod, hogy annak akcióigénye megegyezzen a teremtmény által éppen végrehajtott akció típusával (gyors, vagy teljes). **Például: ha a támadás akcióigénye egy teljes akció, akkor a teremtménynek egy teljes akciót kell tudnia végrehajtania a támadása lebonyolításához.**

Ezután be kell jelentened a támadás célpontját. Csak legális célpontot választhatsz.

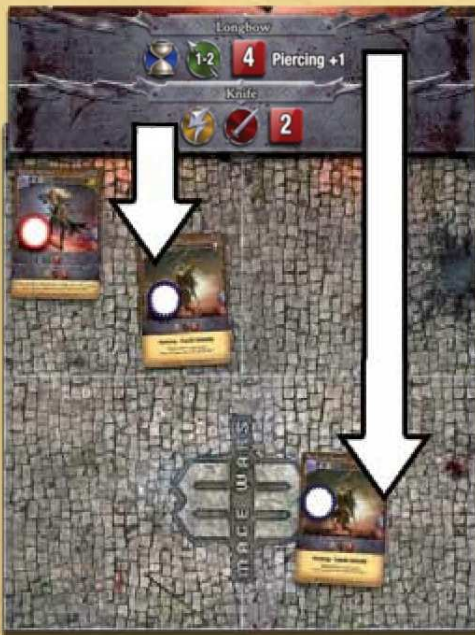
Ha egy közelharc támadásról van szó, a kiválasztott célpontnak a támadóval megegyező zónában kell lennie. Ha vannak örökdő teremtmények az adott zónában, akkor az egyik őrt kell célpontnak kiválasztanod (lásd az „örökös” fejezetet a 29. oldalon).

Ha egy távolsági támadásról van szó, a kiválasztott célpontnak hatótávolságon belül kell lennie. A távolsági támadások során figyelmen kívül hagyhatod az örököt. Minden távolsági támadásnak van egy minimális és egy maximális értéke. A célpontnak ezen távolságban lévő zónák egyikében kell lennie (lásd a „távolságok számolása” fejezetet a 10. oldalon). Továbbá meg kell győződnöd, hogy rálátsz-e (LoS) a kiválasztott célpontra (lásd a „láthatóság” fejezetet a 17. oldalon). Minden távolsági támadás során hagy figyelmen kívül a 6. és 7. lépéseket.

### Az előírt költségek megfizetése

Most kell megfizetned a támadásodhoz szükséges költségeket (ha vannak). Például egy bűbáj arra kényszeríthet, hogy valamennyi manát fizess, mielőtt a teremtményed támadhatna.





Például: a „Royal Archer” teremtménynek két támadósávja van. A hosszúj (longbow) támadása erőteljesebb, de ehhez egy teljes akciót kell elhasználnia és csak azt az ellenfelét tudja célba venni, aki 1, vagy 2 zóna távolságban van tőle. Ellenben a kés (Knife) egy gyors akció keretében végrehajtható közelharcos támadás (hatótávolsága: 0), mellyel az ellenfelét a saját zónájában támadhatja meg.

Ha nem fizeted meg az előírt költségeket a „támadás bejelentése” lépés során, a támadásod semmissé válik.

Ha még ebben a lépésben rájössz, hogy az általad választott célpont nem is legális, még választhatsz egy új célpontot a támadásodhoz, sőt, akár egy teljesen más akciót is végrehajthatsz.

Ne feledd, hogy ha egy repülő (Flying) teremtmény megtámad egy nem repülő teremtményt, akkor a támadás idejére elveszíti a repülő jellemzőjét (lásd a „repülő” fejezetet a 15. oldalon).

Ha a támadó, vagy a célpontja elmozog a támadás során (például úgy, hogy felfed egy bűbajt és elteleportál), a támadás elmarad még akkor is, ha elviekben lenne másik legális célpontja a támadásnak (a támadásra szánt akció elveszik).

Ha a támadó zavart (Daze) lesz a támadás bejelentése lépés végére, dobni kell, hogy a támadása nem sikerül-e félre. Ha így történik, hagyd ki az 5. lépést (további csapások)! Bővebben lásd a Kódexben a „Daze” címszó alatt!

## 2. TÁMADÁS ELKERÜLÉSE

A célpont (védekező) most megpróbálhatja teljesen elkerülni a támadást valamelyik védelme felhasználásával (ha van neki).

**Fontos:** a védekezőnek most kell döntenie arról, hogy akarja-e a védelmet használni, vagy nem, és ha akarja, akkor melyiket (ha több lehetséges közül is választhat) mielőtt a támadó tovább lépne a következő 3. (dobás a támadókockákkal) lépésre, és dobna a támadókockákkal. Lásd a „védelmek” fejezetet a 24. oldalon!

Ha a támadást a célpont teljesen elkerülte egy védelme miatt, akkor ugorj az 5. (további csapások) lépésre!

## TÁMADÓVARÁZSLATOK

Amikor egy támadóvarázslatot mondasz el, az támadásnak és varázslásnak is számít egyszerre. Elsőként azokat a lépéseket kell sorban végigvenned, amik egy varázslat elmondásakor szükségesek. Ezután, ha a támadóvarázslatot nem tették semmissé, meg kell oldanod a támadás egyes lépéseit támadóként. A támadás célpontja minden esetben ugyanaz, amit a varázslatod célpontjaként kijelöltél. A támadóvarázslatok esetében nem a támadósávban szerepel a „gyors”, vagy „teljes” akció szimbóluma, hanem a varázslássávban, hiszen ez a támadás már csak akkor történik, amikor magát a varázslatot már sikeresen elmondtad. Ugyanígy a hatótávolságot sem a támadósávban találod, hanem a kártya felső varázslássávjában. Szintén nem szerepel a támadósávban a „támadás neve”, hiszen ez megegyezik a varázslat nevével.



## ZÓNATÁMADÁSOK

A legtöbb támadás csak egy bizonyos objektumot érint, de néhány támadás egy adott zónában lévő összes objektumra hatással van! Ezek az ún. zónatámadások, és a jobb oldali szimbólummal jelöltük őket. A célzónának a támadás hatótávolságán belül kell lennie. A zónatámadások minden esetben egy komplett zónát céloznak, sohasem egy konkrét teremtményt, vagy objektumot. Épp ezért azok a képességek és jellemzők, amik lehetővé teszik a célpontnak, hogy reagálhasson egy célzott támadásra, hatástalanok egy zónatámadás ellen. A zónatámadások minden esetben rendelkeznek az elkerülhetlen (Unavoidable) jellemzővel, így a védelmek hatástalanok ellenük. Egy zónatámadás minden zónában lévő teremtményre és ígézetre hat (legyen az akár ellenséges, akár baráti). Minden célpontra sorban egymás után kell támadást dobni, a támadó által meghatározott sorrendben. Minden egyes támadást teljesen meg kell oldani, mielőtt a következő célpont támadását elkezdened.



Mivel a falak egy zónán kívül helyezkednek el (két zóna határán), így őket a zónatámadások nem érintik.

## VÉDELMEK

A különböző védelmeket arany pajzs szimbólumokkal jeleztük. A pajzsok felső részében lévő nagy számok annak hatékonyságát mutatják: ennél a számnál magasabbat, vagy vele egyenlőt kell dobni az adott támadás elkerüléséhez. Elsőként be kell jelentened, hogy akarod-e használni a védelmedet. Ha igen, dobnod kell a 12-oldalú hatáskockával, hogy kiderüljön, hatásos volt-e a védelmed. Ha hatásos volt, akkor teljesen elkerülsz a támadást (az „elhibázta” a célpontját): már nem is kell a támadókockákkal dobni. Természetesen ettől még a támadás összes költségét ki kell fizetnie a támadónak, de annak nem lesz semmilyen hatása, így kimarad a 3. és 4. lépés (ugorjatok egyből az 5. lépésre).

**Fontos:** egy teremtmény legfeljebb egy védelmét használhatja egy támadás elkerülésére még akkor is, ha több kötelező, védelmet adó bűbáj is hozzá van csatolva. Minden egyes alkalommal, amikor a teremtményt támadás éri, ki kell választanod az egyik védelmét, amit használni fog.



KÖZELHARCI  
VÉDELEM

TÁVHARCI  
VÉDELEM

VÉGTEN  
VÉDELEM

A pajzs alján lévő kisebb szám azt mutatja meg, hogy az adott védelmet hányszor lehet használni egy forduló során. A legtöbb védelmen az „1x” felirat szerepel, ami azt jelenti, hogy minden fordulóban csupán egyszer használhatók. A kész/használt jelzőkkel tudod nyomon követni, hogy használta-e már a teremtményed a védelmét, vagy nem. Amíg a „kész” (Ready) oldala van felfelé, a védelem készen áll a használatra.

Néhány védelmen végtelenjel szerepel. Ezeket bármennyiszer használhatod egy fordulóban, amikor a teremtményedet megtámadják.

Minden védelem opcionális: neked kell eldöntened, hogy használod-e a védelmedet, vagy nem. Még egy „végtelen” védelem

esetében is eldöntheted, hogy akarod-e azt használni. Ugyan egy kötelező „Block” bűbajt fel kell fedned egy támadás során, de nem vagy köteles kifizetni a felfedési költségét.

Néhány védelem bizonyos támadástípusok ellen nem működik. Például: ha a védelem pajzs szimbóluma felett egy közelharc szimbólum látható, akkor az nem véd a távolsági támadások ellen. Ugyanígy, ha egy távolsági támadás szimbólum látható felette, úgy a közelharc támadások ellen nem véd. Nem tudod egyik védelmedet sem használni az elkerülhetetlen (Unavoidable) jellemzőjű támadások ellen.

Bizonyos hatások, mint a kábult (Stun) megakadályozza, hogy a teremtményed a védelmét használja, míg mások, mint a zavart (Daze) csökkentik annak hatékonyságát.

Néhány felszerelés és bűbáj valamilyen védelmet ad annak a teremtménynek, amihez hozzácsatolódik.

Például: a boszorkánymester számára 2 védelem is elérhető, a „Force Sword” bűbáj és a „Deflection Bracers” felszerelés formájában. A „Timber Wolf” a vele megegyező zónából közelharc támadást indít a boszorkánymester ellen. Mivel mind a 2 védelme jó közelharc támadás ellen, így a boszorkánymester eldöntheti, melyiket akarja használni a farkas támadásának elkerülése érdekében. Úgy dönt, az elterelés karperecét használja, majd dob a D12 hatáskockával. Használat után (akár sikeres volt a védekezés, akár nem) meg kell fordítani a karperecen lévő jelzőt a „használt” oldalára. A karperec csak a következő visszaállítás fázis után lesz újból használható.



## 3. DOBÁS A TÁMADÓKOCKÁKKAL

Most kell dobnod a megfelelő számú támadókockával és esetleg a hatáskockával, hogy kiderüljön, mekkora sérülést okoztál.



### Támadásmódosítók

Minden támadósávon szerepel, hogy alapesetben hány támadókockával kell dobnod a támadás során. Általában több kockával dobsz egyszerre. Egyes jellemzők és képességek módosíthatják a támadókockák számát.

Például: a teremtményed „Aegis” jellemzője csökkenti a rá támadó támadókockáinak számát kettővel. Vagy ha a célpont a „Lightning +2” jellemzővel rendelkezik (ez egy villám-gyengeség), akkor 2 kockával többel kell ellene a villám típusú támadásokat dobni (lásd a „sérüléstípusok” fejezetet a 26. oldalon).

Néhány támadás különleges bónuszt kap bizonyos jellemzők, vagy altípusok ellen. Például: a „Samandriel, Angel of Light” teremtmény +1-et kap minden élettelen, vagy sötét teremtmény ellen, ahogy az a támadósávján is szerepel. Ha Samandriel egy élettelen, vagy sötét teremtmény ellen támad, akkor +1 támadókockával dobhat, és +1-et adhat a hatáskockája dobásának eredményéhez is.

**Fontos:** minden hatást és jellemzőt leszámítva, a támadó legalább 1 támadókockával minden esetben dobhat, kivéve, ha a célpontja immunis az adott támadástípusra.

A támadókockák számának minden csökkentése és növelése a támadósávon szerepel. Dobj annyi támadókockával, amennyi ez a módosított, végső érték! Ha a támadásodnak van valamilyen kiegészítő másodlagos hatása is (ez minden esetben a D12 szimbólum utáni hatástáblában szerepel), akkor dobj a hatáskockával is, majd add hozzá (vagy vond ki) a hatáskocka eredményéből az összes hatáskocka módosítót!

## A TÁMADÓKOCKÁK EREDMÉNYEI

Ha egy támadókockával dobasz, 3 lehetséges eredményt kaphatsz:



NINCS  
SÉRÜLÉS

NORMÁL  
SÉRÜLÉS

KRITIKUS  
SÉRÜLÉS

**Nincs sérülés:** az üres oldal nem okoz sérülést.

**Normál sérülés:** a csillagkeret nélküli számok normál sérülést jelentenek (1 vagy 2). Ezt a sérülést a célpont páncélja csökkenti.

**Kritikus sérülés:** a szám körüli csillagkeret kritikus sérülést jelent (1, vagy 2). A kritikus sérülés figyelmen kívül hagyja a célpont páncél tulajdonságát.



Például: a szörnymester megtámad egy impet és 6 támadókockával dob. Az impnek 2-es páncélja van. A szörnymester 3 kritikus sérülést és 2 normál sérülést dob. A 2 normál sérülést teljes egészében semlegesíti az imp páncélja. A 3 kritikus sérülés viszont figyelmen kívül hagyja a páncélt (legyen akár mekkora páncél tulajdonsága is az impnek), így az imp 3 sérülést szenved el.

## 4. SÉRÜLÉS ÉS HATÁSOK

Első lépésben add össze az összes normál sérülést, amelyet a támadókockáiddal dobtál, majd az összegből vond le a célpont páncélját! Ha az eredmény nullánál magasabb, a célpont ennyi normál sérülést kap. Ez után add össze az összes kritikus sérüléseket, amelyet a támadókockáiddal dobtál! A kritikus sérülések figyelmen kívül hagyják a célpont páncélját. A célpont tehát összesen a páncéllal csökkentett normál sérülések és a kritikus sérülések összegének megfelelő sérülést szenved el, és ennyi sérülésjelzőt kell a kártyájára tenni.

### További hatások

Ha egy támadás további hatásokat is okozhat (amelyek a támadósáv hatástábla részében szerepelnek), akkor dobj a D12 hatáskockával is, és a dobás eredményét hasonlítsd össze a hatástábla leírásával!



A fenti példában az 5-7 dobás következtében a célpont a sérüléseken túl még zavart (Daze) is lesz; 8, vagy 8 feletti dobás esetén kábult (Stun); míg az 1-4 dobás nem okoz további hatásokat.

Ha egy objektum valamilyen állapotot kap, akkor keresd ki a megfelelő állapotjelzőt, és tedd az adott objektum kártyájára! Ha a hatástábla több állapotot is mutat egyszerre (pl.: „2 Burn”), akkor több azonos állapotjelzőt tegyél az objektum kártyájára (a példában 2 égő, azaz 2 „Burn” jelzőt)! Előfordulhat, hogy a hatástábla egy dobás eredményéhez egyszerre két hatást is ír (pl.: „Push & Daze”). Ez esetben az adott objektum mind a két hatást elszenvedi (a példában ellökődik, majd zavarttá válik).

Lásd a „hatások és állapotok” fejezetet az oldal alján!

## 5. TOVÁBBI CSAPÁSOK

Egyes jellemzők, mint például a tripla támadás (Triplestrike), lehetővé teszik, hogy a támadó további támadásokat is leadjon ugyanarra a célpontra. Miután az első támadást teljesen kidolgoztad, foglalkozz ezekkel a további csapásokkal! Minden további csapást az eddig ismertettek alapján kell megoldanod: támadás elkerülése, dobás a támadókockákkal, sérülés és hatások.

Megjegyzés: ugyanarra a célpontra leadott több támadás esetén a célpont csak egyszer használhatja a sebző akadály (Damage Barrier) és válaszcsapás (Counterstrike) jellemzőit.

Miután minden további csapást megoldottál, folytasd a 6. lépéssel!

## HATÁSOK ÉS ÁLLAPOTOK

A varázslatok és támadások különböző hatásokat és állapotokat is okozhatnak a sérülés mellett, vagy helyett.

Egy hatás (effect) gyors, azonnali változást okoz a célpont helyzetében. Ezeket nem kell jelzőkkel megjelölni. Például: a célpont egy szomszédos zónába kerül.

Egy állapot (condition) tartósabb hatású, és egy állapotjelzővel kell a célpont kártyáján jelölni. Az állapotjelzők kétoldalasak, így minden esetben a megfelelő oldalával felfele tedd az objektum kártyájára! Például: ha a célpont égni kezd, tegyél rá egy égő (Burn) állapotjelzőt!

Egy adott célponton egy időben több ugyanolyan állapotjelző is lehet. Ezek hatása általában összeadódik. Például: ha egy célponton egyszerre 2 gyenge (Weak) állapotjelző is van, akkor ő már 2 támadókockát veszít és nem csak 1-et. Bizonyos állapotok nem adódnak össze ily módon. Például: ha egy teremtmény elkábult (Stun), akkor semmit nem tud cselekedni a következő akciófázisig. Hiába kerül rá egyszerre 2 „Stun” állapotjelző is, ezek hatására ugyanúgy csak a következő akciófázisig nem tud cselekedni.

A legtöbb állapotjelzőt valamilyen speciális módon lehet eltávolítani. Bizonyos jelzők automatikusan eltávolításra kerülnek egy adott időpontban, míg mások eltávolításához a teremtménynek sikeres „menekülő dobást” kell végrehajtania. Ezeket a menekülő dobásokat minden esetben az adott teremtmény aktiválásának végén kell megtenni. Dobj a hatáskockával! Ha a kidobott érték megfelel az eltávolítás követelményének, távolítsd el a teremtményről az adott állapotjelzőt! Ellenkező esetben az állapotjelző a teremtményen marad, és majd a következő aktiválása végén ismét egy újabb menekülő dobás próbát tehet.

A hatások és állapotok pontos leírását lásd a Kódexben!

## SÉRÜLÉSEK ELTÁVOLÍTÁSA

Néhány varázslat és képesség képes eltávolítani egy teremtményről, vagy egy objektumról sérüléseket.

**GYÓGYÍTÁS (Heal):** ez a jellemző főként varázslatokon fordul elő, mint például a „Minor Heal” ráolvasáson. Általában bizonyos számú támadókockával kell dobnod, és a dobás összegének megfelelő sérülést tud a varázslat eltávolítani. A gyógyítás figyelmen kívül hagyja az ellenfél páncélját. Egy gyógyítás esetében mindegy, hogy a kidobott szám normál, vagy kritikus szám-e.

**REGENERÁLÓ (Regenerate X):** ez a jellemző egyfajta gyógyítás, amely megadott (X) számú sérülést távolít el minden forduló fenntartási fázisában az adott objektumról. Például: a „Darkfenne Hydra” teremtmény „Regenerate 2” jellemzővel bír, így minden fenntartás fázisban 2 sérülést távolíthat el a kártyájáról.

Amikor a mágusodról távolítasz el sérülést, akkor a mágusod állapottáblájának „Life/Damage” rovatában ennyi mezővel kell balra mozgatnod a kapott sérüléseket jelölő piros állapotkockádat. Ha valamilyen más teremtményről távolítasz el sérüléseket, akkor egyszerűen vedd le a kártyájáról a megfelelő számú sérülésjelzőt! Soha nem távolíthatsz el több sérülést egy objektumról, mint amennyi éppen rajta van. A felesleges gyógyítás és regenerálás elvész.

**Fontos:** csak élő (Living) teremtményeket és igézeteket lehet gyógyítani, vagy regenerálni. Élettelen (Nonliving), vagy befejezett élet (Finite Life) jellemzőjű objektumok nem gyógyíthatók és nem regenerálhatók!

Egyes teremtmények képesek egy akció keretében másokat is gyógyítani. Az ilyen képességek akciósávjában egy gyógyító szimbólum szerepel, és mellette a támadókockák száma, amivel a gyógyítás hatását kell kidobni. A képességsávjában a gyógyítás hatótávolsága is szerepel.

Például: az „Asyran Cleric” teremtménynek van egy olyan képességsávjában, amiben egy gyógyító szimbólum szerepel. Egy célpont élő teremtményt tud 0-1 hatótávolságon belül egy teljes akció keretében gyógyítani, és a gyógyítást 1 támadókockával dobja.

GYÓGYÍTÓ  
SZIMBÓ-  
LUM



## KÖZVETLEN SÉRÜLÉSEK

Egyes hatások közvetlen sérülést (direct damage) okoznak. Ezek a sérülések közvetlenül az objektumra hatnak. Ez nem számít támadásnak, így nem lehet megakadályozni, vagy elkerülni. A páncél és egyéb jellemzők, hatások és képességek nem módosítják, vagy csökkentik a közvetlen sérüléseket. **Kivétel:** ha egy objektum immunis az adott sérüléstípusra, akkor nem hat rá az ilyen típusú közvetlen sérülés sem.

## SÉRÜLÉS MÓDOSÍTÓK

Egyes objektumok rendelkeznek olyan jellemzőkkel, amivel hatásosan ellenállhatnak egy sérüléstípusnak, vagy érzékenyek lehetnek bizonyos sérüléstípusok támadására. Például: egy lovak rendelkezhet a „Lightning +2” (érzékenység), míg egy démon a „Flame -2” (ellenállás) jellemzővel.

Sok támadás támadósávjában szerepel valamilyen sérüléstípus szimbólum. Például: a „Lightning Bolt” támadósávjában egy villám szimbólum látható, hiszen ez a varázslat villámsérülést okoz. Ha egy objektum jellemzője az, hogy módosít egy bizonyos típusú sérülést, akkor a támadónak a jellemző erejének megfelelően kell módosítania a támadókockáinak számát. Továbbá, ha a támadásnak van valamilyen további hatása is, akkor ugyanennyivel kell növelni, vagy csökkenteni a hatáskocka dobásának értékét is.

Például: a „Knight of Westlock” teremtménynek „Lightning +2” (érzékenység) jellemzője van. Ha villám varázslattal támadják, akkor a támadó 2 támadókockával többel dobhat, és a hatáskockája dobásának eredményéhez is +2-t adhat, amivel megállapítja, hogy a lovak zavart, vagy kábult lesz-e.

Minden sérüléstípus módosító összeadódik és ezt kell használni egy támadás során. Például: ha az előző lovak kap egy „Lightning -3” hatású bűbajt, akkor minden ellene irányuló villám típusú támadást 1 támadókockával kevesebbel kell végrehajtani (+2-3 = -1).

## SÉRÜLÉSTÍPUS IMMUNITÁS

Néhány objektum immunis bizonyos sérüléstípusokra. Például: a „Firebrand Imp” teremtmény a lángimmunitás (Flame Immunity) jellemzővel rendelkezik. Ha az objektumot ilyen típusú támadás éri, azt teljesen figyelmen kívül hagyhatja: a támadó nem dobhat ellene sem támadókockát, sem hatáskockát.

## SÉRÜLÉSTÍPUSOK



LÁNG

Morajló tűz, vagy perzselő lángok. Ezek a támadások egy, vagy több égő (Burn) állapotot okoznak.



VÍZ

A víz erőteljes hullámai ellökik (Push), vagy megzavarják (Daze) a támadás célpontját.



FÉNY

A fényes, szent ragyogás elvakít, amely megzavarja (Daze), vagy elkábítja (Stun) áldozatát. Egy élettelen teremtmény ellen még erőteljesebb.



VILLÁM

Sokkoló elektromos villámcsapás, amely megzavarja (Daze), vagy elkábítja (Stun) áldozatát, és az éteri (Ethereal) jellemzővel is bír.



MÉREG

Mérgek, toxinok és betegségek. Rothadást (Rot), gyengeséget (Weak) és megnyomrodást (Cripple) okozhat.



PSZI

Láthatatlan mentális, vagy telepatikus támadás. Megzavar (Daze), elkábít (Stun), vagy elaltat (Sleep).



SZÉL

Az erőteljes légrobbanások az éteri (Ethereal) jellemzővel bírnak és különösen hatékonyak a repülő (Flying) teremtmények ellen.

## AZ ELTÁVOLÍTÁS KÖLTSÉGE



A legtöbb állapotjelző alján található egy szürke körbe nyomtatott kis szám. Ez az adott állapotjelző eltávolításának költsége. Néhány varázslat és képesség lehetővé teszi állapotjelzők eltávolítását, ha kifizeted az eltávolításuk költségét manában. Ha egy állapotjelzőn nem szerepel az eltávolításának költsége, nem távolítható el ezekkel a varázslatokkal, vagy képességekkel. Ha egy célponton több állapotjelző is van, és ezek közül néhányat eltávolítasz, csak az eltávolítottak hatását szemléstetted, a többi továbbra is hatni fog a célpontra.

Megjegyzés: egyszerűen fizesd ki az eltávolítás manaköltségét, amikor egy ilyen állapotjelző eltávolító varázslatot, vagy képességet használasz! Például a papnő rendelkezik egy olyan különleges képességgel, hogy lehetővé teszi, hogy teremtményekről állapotjelzőket távolítsd el. A többi mágusnak nincs ilyen képessége, nekik varázslatokat kell ehhez használniuk (mint például a „Purify” varázslatot).

## 6. SEBZŐ AKADÁLY

Ha a támadó egy **sikerés közelharc** támadást tett egy objektum ellen és a védő rendelkezik sebző akadállyal (**Damage Barrier**), a védőnek egy sebző akadály támadást **kell** tennie ekkor.

A sikeres támadás azt jelenti, hogy a támadó találatot ért el, és valamennyi sérülést kidobott a támadókockáival. Ha a támadás valami miatt semmissé vált (például a támadó elbukott egy megzavarodás dobást), illetve, ha a védő elkerülte a támadást, a sebző akadály támadás sem történik meg. Ha a támadó többször is támad, ebből csak az első sikeres támadásra kell sebző akadály támadással reagálni.

A sebző akadály támadás során csak a 3. (dobás a támadókockákkal) és a 4. (sérülés és hatások) lépéseket kell végrehajtani. A távolsági támadások figyelmen kívül hagyják ezt a lépést. Lásd a „sebző akadály” fejezetet jobbra!

## 7. VÁLASZCSAPÁS

Ha a támadó egy **közelharc** támadást tett egy teremtmény ellen és a védő rendelkezik bármilyen **gyors támadással**, valamint a válaszcspás (**Counterstrike**) jellemzővel, a védő dönthet úgy, hogy használja a jellemzőjét, és válaszcspást mér a támadóra. Ez egy „szabad”, gyors közelharc támadás a támadó ellen.

A védő akkor is mérhet válaszcspást a támadóra, ha annak a támadása nem volt sikeres (nem történt támadódobás valami miatt, vagy a védő sikeresen elkerülte a támadást). A válaszcspás ebben (is) különbözik a sebző akadálytól.

A válaszcspást egy normál támadásként kell megoldani, kezdve az 1. (támadás bejelentése) lépéssel, azzal a különbséggel, hogy nem válthat ki további válaszcspásokat. Azaz egy válaszcspásra a támadó nem adhat le egy válaszcspást!

A távolsági támadások kihagyják ezt a (7.) lépést.

**Fontos:** ha a védőn egy **örjelző** található, akkor az örjelzőt el kell távolítani róla ezen (7.) lépés végén. Ezt attól függetlenül kell megtenni, hogy volt-e válaszcspása, és az sikeres volt-e, vagy nem (lásd a „válaszcspás” fejezetet a 28. oldalon).

## SEBZŐ AKADÁLY

Egy sebző akadály a védő objektumnak egy automatikus és „szabad” ellentámadást ad, a sikeres közelharc támadást végrehajtó támadó ellen. Ez a támadás a 6. (sebző akadály) lépésben történik.



A védő csak egy sikeres közelharc támadás esetén használhatja a sebző akadály (Damage Barrier) képességét. Ha minden közelharc támadást a védő sikeresen elkerült, vagy azok semmissé váltak (mert például közben a támadó megzavarodott), akkor a sebző akadály támadást nem lehet végrehajtani. Azonban ha legalább egy közelharc támadás sikeres volt, ebben a (6.) lépésben végre kell hajtani a sebző akadály támadást.

A sebző akadály minden támadót csak egy-egy alkalommal tud megtámadni. Ha egy támadó többször támad az akciója során, csak az első sikeres közelharc támadása ellen kell a sebző akadály támadást végrehajtani.

Megjegyzés: a sebző akadály támadás csak közelharc támadások ellen működik. Egy olyan támadót, aki távolsági támadást hajt végre, vagy egyéb más módon támad, nem támadja meg a sebző akadály. A sebző akadály támadások minden esetben rendelkeznek az elkerülhetetlen (Unavoidable) jellemzővel, így nem lehet ellenük semmilyen védelmet használni.

A sebző akadály támadás egy speciális, sem nem közelharc, sem nem távolsági támadás. Csak két lépést kell végrehajtani a támadás során: a 3. (dobás a támadókockákkal) és a 4. (sérülés és hatások) lépéseket. Nem válthat ki újabb sebző akadály, vagy válaszcspás támadást.

Egy sebző akadály támadás automatikusan lép működésbe, és nem igényel akcióhasználatot. A sebző akadály automatikusan lead egy támadást a támadó objektumra. Azok a jellemzők, varázslatok és állapotok, amelyek a védő objektum állapotát módosítják (beleértve a „Stun”, „Daze”, „Weak”, stb. állapotokat is), nem befolyásolják a sebző akadály támadását. A védő objektum jellemzői (akit a támadó egy sikeres közelharc támadással megtámadott) sem módosítják a sebző akadály támadását (például: „Aegis 1”, vagy „Flame +2”).



**Fontos:** minden objektumon csak egy sebző akadály léphet működésbe egy sikeres közelharc támadásból kifolyólag. Ha egy objektum valamilyen módon több sebző akadályra is szert tett, minden esetben csak a legelső sebző akadály számít aktívnak az esetében.

## 8. A TÁMADÁS VÉGE

Miután a védekező teremtmény használta a válaszcspását (ha volt neki), a támadás befejeződik. Ha a támadó az elsöprő (Sweeping) jellemzőjét használta, vagy ez egy zónatámadás volt, akkor most kell végrehajtani a következő támadást, kezdve az 1. (támadás bejelentése) lépéssel. Ha nem, akkor a támadó aktiválása itt véget ért. Mivel a támadó aktiválásának vége, most kell megoldani minden rajta lévő állapotot, például eltávolítani róla a zavart (Daze), vagy kábult (Stun) állapotjelzőket.

**Fontos:** egyetlen olyan állapotot sem kell ebben a 8. (a támadás vége) lépésben megoldani, amit a támadó a mostani támadása miatt egy sebző akadály, vagy a védő válaszcspása miatt szerzett! Például ha a védő elkábította (Stun) a támadót egy válaszcspásával, akkor nem kell eltávolítani a támadóról ezt a kábult állapotjelzőt. Ezek az állapotjelzők a támadón maradnak, így hatással lesznek majd a következő akciófázisra is.



## VÁLASZCSAPÁS

Miután egy teremtményt közelharcú támadás ért, akkor felhasználhatja a válaszcspás jellemzőjét arra, hogy egy gyors ellentámadást mérjen a támadójára. A válaszcspás egy „szabad” támadás, és nem követeli meg, hogy a teremtmény valamilyen akciót hajtson végre. Ez a támadás a 7. (válaszcspás) lépés során történik.

A védő akkor is mérhet válaszcspást a támadóra, ha annak a támadása nem volt sikeres (nem történt támadódobás valami miatt, vagy a védő sikeresen elkerülte a támadást).

A védő csak egyetlen válaszcspás támadást tehet a támadó ellen, még akkor is, ha a támadó esetleg több támadást hajt végre ellene. Ugyanazon a védő teremtményen több válaszcspás jellemző megléte sem teszi lehetővé, hogy a védő egynél több válaszcspást mérjen a támadójára.

A válaszcspás alkalmazása, vagy nem alkalmazása szabadon választható. Nem kötelező használnod a védő teremtményed válaszcspás jellemzőjét, ha nem akarsz (ez néha előnyös is lehet).

A védő teremtmény válaszcspásra csak egy gyors közelharcú támadás akcióját tudja használni. Nem hajthat végre a válaszcspásával teljes akciót igénylő támadást, illetve nem hajthat végre távolsági támadást sem.

Például: a „Darkfenne Hydra” gyors közelharcú támadósávja rendelkezik a válaszcspás (Counterstrike) jellemzővel. Van rajta egy őrzelő is, ami minden gyors támadását válaszcspás jellemzővel ruház fel. Szintén hozzá lett csatolva egy „Retaliate” bűbáj is, ami szintén válaszcspás jellemzőt biztosít neki. Ha a hidrát egy közelharcú támadás éri, csupán egy gyors közelharcú támadást tud leadni válaszcspásként, hiába van rajta háromszor ez a jellemző.

A válaszcspást egy normál támadásként kell megoldani, kezdve az 1. (támadás bejelentése) lépéssel, azzal a különbséggel, hogy nem válthat ki további válaszcspásokat, azaz kihagyja a 7. (válaszcspás) lépést.



## ŐRKÖDÉS

Egy teremtmény egy gyors akció keretében őrködni kezdhet. Ilyenkor tegyél egy őrzelzöt a teremtmény kártyájára! Az őrködésnek 2 előnye is van:



- **Válaszcsapás:** amíg egy teremtmény őrködik, minden gyors közelharc támadása megkapja a válaszcspás (Counterstrike) jellemzőt.
- **Zónavédelem:** amíg van legalább egy ellenséges őrködő teremtmény is egy zónában (olyan, akin egy őrzelző van), addig nem lehet a zónában más objektumot közelharcban megtámadni. E feltételt az 1. (támadás bejelentése) lépés során kell ellenőrizni.

**Fontos:** csak a közelharc támadások esetén kell vizsgálni, hogy vannak-e a zónában örök. A támadóvarázslatok és az egyéb távolsági támadások figyelmen kívül hagyják az öröket! Továbbá egy teremtmény bármikor megtámadhatja önmagát, illetve egy objektum bármikor csatolódhat önmagához anélkül, hogy az örökök foglalkoznia kellene.

Egy őrzelzöt minden esetben el kell távolítani a teremtmény aktiválása kezdetén!

### Őrök használata

Egy ör igen hasznos lehet, hogy megvédjen egy fontos teremtményt, vagy igézetet. Például egy-két ör a mágussal azonos zónában megakadályozza ellenfeledet, hogy közvetlen közelharc támadást indítson a mágusod ellen.

### Az őrzelző eltávolítása

Ha egy őrt közelharc támadás ér, el kell róla távolítani az őrzelzöt a 7. (válaszcspás) lépés végén, még akkor is, ha a támadás amúgy sikertelen volt, vagy nem is történt válaszcspás. Ha a támadás véget ér, a teremtmény már nem számít örnek, elveszíti az őrködés mind a két előnyét (válaszcspás és zónavédelem).

Ha az ellenfeledet örök veszik körül, a legegyszerűbb módja annak, hogy megszabadulj tőlük, ha közelharcban megtámadod őket. Használd a gyengébb teremtményidet arra, hogy lefoglalják az öröket, míg az erőteljesebb teremtményed már az őrzött célpontot tudja megtámadni az örök semlegesítése után. Hogy melyik teremtményeket érdemes őrködni küldeni, és melyik teremtményekkel érdemes az örökre támadni, a Mage Wars® játék egyik fontos stratégiai döntése.

Például: a szörnymestert egy „Steelclaw Grizzly” teremtmény őrzi. A boszorkánymester magát a szörnymestert szeretné megtámadni az erőteljes „Dark Pact Slayer” démonával, de előtte foglalkoznia kell ez örrel. Épp ezért elküldi Gorant, a vérfarkas kedvencét, hogy támadja meg a medvét (1). Függetlenül attól, hogy Goran támadása sikeres volt-e, avagy nem, a medvéről lekerül az őrzelző, így a démon már meg tudja támadni a szörnymestert, amikor rá kerül a sor (2).

Ha egy őrt nem közelharc támadás ér, akkor rajta marad az őrzelző.

Megjegyzés: egy ör megtámadása nincs hatással az ör teremtmény akciójelölőjére. Ha egy őrt megtámadnak, attól az még nem lesz aktív. Ez lehetővé teszi egy teremtménynek, hogy egy fordulóban kétszer is támadhasson: egyszer amikor őrködik egy válaszcspással, azután a saját aktiválása során normál módon.

## ŐRÖK FIGYELMEN KÍVÜL HAGYÁSA

Bizonyos esetekben figyelmen kívül lehet hagyni az öröket. Ha egy támadó teremtmény figyelmen kívül hagyhatja az öröket, akkor megtámadhat az adott zónában más objektumokat is, és nem kell a figyelmen kívül hagyott őrt megtámadnia.

**Fontos:** ha egy támadó teremtmény figyelmen kívül hagyhatja egy őrt, de úgy dönt, hogy még is megtámadja azt, az ör alkalmazhatja ellene a válaszcspását. Néhány teremtmény dönthet úgy is, hogy akkor is örnek számítson, ha amúgy figyelmen kívül hagynák, hogy alkalmazhassa a válaszcspás támadását.

**Megfoghatatlan (Elusive) teremtmény:** figyelmen kívül hagyhatja az öröket, amikor a közelharc támadásának célpontot választ.

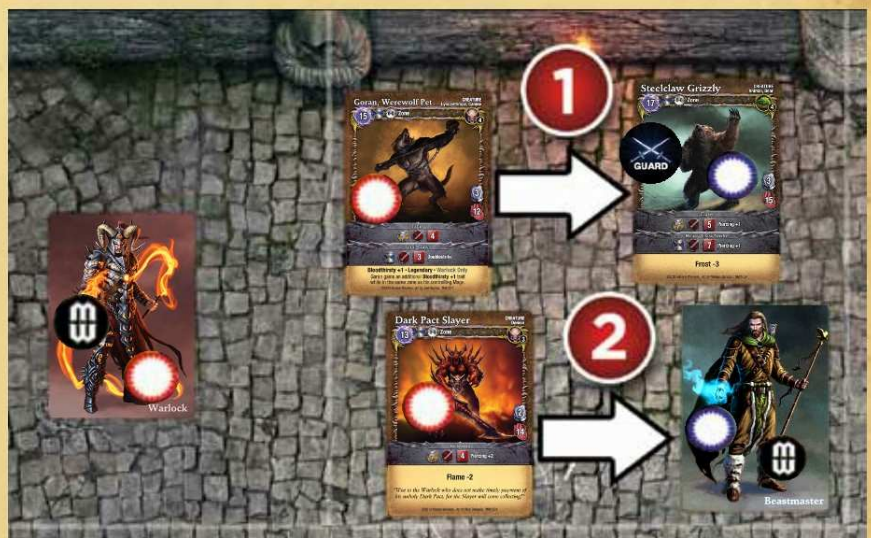
**Visszatartott (Restrained) ör:** egy ilyen ör nem védi a saját zónáját, és a támadók figyelmen kívül hagyhatják.

**Cselekvésképtelen (Incapacitated):** az ilyen teremtmény nem lehet ör, és elveszíti az őrzelzőjét is.

**Pici (Pest):** egy ilyen teremtmények túl kicsi ahhoz, hogy blokkolni tudjon bárkit is, így figyelmen kívül hagyhatják őt a támadó teremtmények.

**Elsőpró támadás (Sweeping Attack):** az ilyen jellemzőjű teremtménynek először az öröket kell megtámadnia, mielőtt megtámadhatna bármilyen más célpontot.

**Repülő (Fying) teremtmények és örök:** az őrködő repülő teremtményeket nem hagyhatják figyelmen kívül a nem repülő közelharc támadó teremtmények. Egy repülő teremtmény közelharc támadása minden esetben figyelmen kívül hagyhatja az öröket (legyenek azok akár repülő teremtmények, akár nem). Egy repülő teremtmény azonnal elveszíti a repülő jellemzőjét mindaddig, amíg az őrzelző a kártyáján van.



## BROGAN A HIDRA ELLEN

Ahogy azt egy hőstől el is várnánk, „Brogan Bloodstone” bátran megtámadja közelharcban legerősebb ellenfelét a zónájában, a „Darkfenne Hydra” teremtményt! Broganhoz jelenleg két bűbáj van csatolva: egy „Cobra Reflex” és egy „Bear Strength”. A hidrához egy bűbajt csatolt a gazdája: „Circle of Lightning”. Sajnos Broganon van egy zavart (Daze) állapotjelölő is, egy korábbi támadás eredményeként.

**1. lépés: támadás bejelentése**

Brogan bejelenti, hogy megtámadja a hidrát az egyedüli „Vorpall Blade” közelharcos támadásával. Először a zavart állapotával kell foglalkoznia, hogy nem hibázza-e el miatta a támadását. Dob egyet a hatáskockával. Micsoda szerencse! 7-et dob, így az állapotjelző nem befolyásolja ebben a fordulóban, tehát rendesen támadhat.

**2. lépés: támadás elkerülése**

Szerencsére a hidrának semmilyen védelme nincs, így ezt a lépést simán át lehet ugrani.

**3. lépés: dobás a támadókockákkal**

Brogannak most dobnia kell a támadókockákkal. A medveor bűbájnak hála, további 2 támadókockát kap, így az alap 4 helyett 6 kockával dobhat!

1 1 1 2 = 5 SÉRÜLÉS

**4. lépés: sérülés és hatások**

Brogan 3 kritikus sérülés dobása figyelmen kívül hagyja a hidra páncélját. A 2 normál sérülést a hidra páncélja 1-el csökkentené, de Brogan támadószávjában az átütés +3 (Piercing +3) jellemző is szerepel, ami az ellensége páncélját 3-al csökkenti, tehát olyan, mintha a hidra nem is viselne páncélt. Brogan így összesen 5 sérülést okoz a hidrának: a hidra kártyájára 5 sérülésjelző kerül. Valóban hősiesség volt!

**5. lépés: további csapások**

A hidra gazdája kicsit fellélegzik, hogy Brogan csak egyszer támad a fordulójában. Semmi nem történik ebben a lépésben.

**6. lépés: sebző akadály**

Sajnos a hozzá csatolt bűbáj miatt a hidra rendelkezik egy sebző akadállyal! Egy automatikus robbanás során Broganra egy erőteljes villám sújt le. A Broganhoz csatolt „Cobra Reflex” bűbáj védelme hatástalan ez ellen, mivel a sebző akadályok rendelkeznek az elkerülhetetlen (Unavoidable) jellemzővel, ami minden védelmet figyelmen kívül hagy. Még rosszabb, hogy Brogan erősebben ki van téve a villámok hatásának (a fém vértete és a hatalmas pallosa miatt). Ez a „Lightning +2” (érzékenység) jellemzője. A hidra emiatt 4 kockával dobhat (2 alaplóból a sebző akadály támadó kockáinak száma + 2 kocka Brogan érzékenysége miatt):

1 2 2 1 - 4 = 2 SÉRÜLÉS

Az 1 kritikus sérülés figyelmen kívül hagyja Brogan erős vértetét.



Az 5 normál sérülést viszont Brogan 4-es páncélja 1-re csökkentti, így a hős összesen 2 sérülést szenved el, azaz 2 sérülésjelző kerül a kártyájára. Brogan kemény legény, komoly volt ugyan a sebző akadály, de a 2 sérülés meg sem közelíti a 11-et, ami ahhoz kell, hogy megölje ezt a hatalmas hőst.

A „Circle of Lightning” bűbájnak van egy további hatása is, ami a támadószávjá hatástáblájában szerepel. A hidra tulajdonosa dob a hatáskockával, és az eredményhez hozzáadja Brogan „Lightning +2” érzékenységének +2 módosítóját is. Brogant azonban úgy látszik tényleg megáldották! Ellenfele 1-et dob, ami még a +2 módosítóval együtt is kevés, hogy Brogan zavart (Daze), vagy kábult (Stun) legyen!

**7. lépés: válaszcspás**

Mint minden kígyó-féle, a hidra sem engedi ki Brogant ilyen könnyen a fogai közül! Mivel rendelkezik a válaszcspás (Counterstrike) jellemzővel, ezért visszatámad a bátor lovagra! Erre azonban már él a „Cobra Reflex” védelme. Brogan dob egyet a hatáskockával, hogy sikerül-e elkerülnie a hidra válaszcspását:

7+ 9 = SIKERES

Brogan 9-est dob. Bár a zavart (Daze) állapota miatt -2-t kap minden védelem dobásához, a 9-2 = 7 még mindig pont akkora, mint ami a „Cobra Reflex” által biztosított védelem sikeréhez minimálisan szükséges, így teljesen semlegesíti a hidra válaszcspását. Sajnos a „Cobra Reflex” csak fordulónként egyszer használható, így Brogan átfordítja a rajta lévő kész/használt jelzőt a „használt” oldalára. A forduló hátralévő részében már kénytelen lesz a páncéljára és szerencséjére hagyatkozni, hogy az esetleges többi támadást túlélje.

**8. lépés: a támadás vége**

Brogan aktiválása ezzel véget ér. Ezen lépés végén lekerül róla a korábban szerzett „Daze” állapotjelző. Viszont ha a „Circle of Lightning” bűbáj sebző akadály miatt az aktiválása alatt egy másik „Daze”, vagy „Stun” állapotjelző került volna rá, azt ebben a (8.) lépésben még nem távolíthatná el a kártyájáról.



# MÁGUSOK

Üdvözlünk a szabálykönyv haladó részében! Csak akkor olvasd tovább ezeket a szabályokat, ha már játszottál pár játékot tanulómódban (lásd a 2. oldalon)! Ha viszont készen állsz már rá, akkor bővítsd az alapszabályokat a most következő „mágusok” és „varázskönyvek” fejezetek tartalmával!

A tanulómód és a teljes játék mágusai között számtalan különbség van. Például minden egyes mágus egyedi tulajdonságokkal rendelkezik, amit az állapottábláján jelölni kell. Megjegyzés: még mindig minden mágus 10-es manatartalékkal kezd. A mágusok az alábbiakban felsorolt egyedi képességekkel rendelkeznek. Ezeket a képességeket a mágusod képességkártyája segítségével tudod használni. Minden információ, amire szükséged lehet a mágusod tulajdonságai és képességei használatához, azt mind megtalálsz a képességkártyáján, amit az alábbiakban részletesebben is kifejtünk. Mindezeket felül a teljes játékban az egész Arénában játszotok.

## Egy mágus képességkártya részei

Minden mágus saját képességkártyával rendelkezik, rajta a saját tulajdonságaival és képességeivel:

- **Kaszt (Class):** szörnymester, boszorkánymester, papnő, vagy mágus; minden kaszt egyedi tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik.
- **Maximális varázspont (Spellpoints):** megmutatja, hogy hány pontnyi varázslatot rakhatsz a varázskönyvedbe (lásd a „képzés” fejezetet a 35. oldalon).
- **Életpont (Life):** a mágusod maximálisan ennyi sérülést szenvedhet el, mielőtt elpusztulna. Tedd az egyik fekete állapotkockádat az állapottáblád „Life/Damage” rovatának megfelelő mezőjére!
- **Páncél (Armour):** a viselt páncél csökkenti a mágusodat ért sérüléseket. A legtöbb mágus nem visel páncélt (a páncélja 0).
- **Manacsatorna (Channeling):** ennyi manát kap a mágusod minden forduló elején. Tedd az egyik fekete állapotkockádat az állapottáblád „Channeling” rovatának megfelelő mezőjére!
- **Alkaszt (Subclass):** minden mágusnak van egy alkasztja is. A tervezett játék-kiegészítőben szerepelni fognak olyan mágusok is, akik egyedi alkaszt képességkártyákat fognak kapni.
- **Típus és altípus (Type and Subtype):** minden kártyának van egy típusa, amely meghatározza, hogy viselkedik az Arénában. A mágusod egy teremtmény, ami azt jelenti, hogy mozoghat az Arénában és képes különböző akciókat végrehajtani. **Jegyeld meg, hogy minden mágus 6. szintű teremtménynek számít!** A mágusodnak van egy altípusa is, ami a faja. A varázsló és a boszorkánymester ember, a papnő nemeself, míg a szörnymester erdeielf.
- **Képzés (Training):** ezek azok a mágiaiskolák, amikre a mágusodat kiképezték (lásd a „képzés” fejezetet a 35. oldalon).
- **Képességek (Abilities):** ezek a mágusod egyedi képességei. Olvasd el figyelmesen a mágusod képességeit, hogy biztosan helyesen használd majd játék közben! Jegyeld meg, hogy egyes képességekhez speciális jelzők is tartoznak (Pet, Bloodreaper, illetve Voltaric Shield)!
- **Támadás (Attack):** ezt a támadósávot használd, ha a mágusod támadni akar. Ez az ő alaptámadása.

MAXIMÁLIS VARÁZSPONT ÉLETPONT PÁNCÉL

KASZT

ALKASZT

MANACSATORNA

KÉPZÉS

KÉPESSEGEK

TÁMADÁS



## SZÖRNYMESTER

A szörnymester (**Beastmaster**) a természet erőinek segítségével hívására szakosodott. Képessé teszi őket, hogy többek legyenek egyszerű állatnál. Amikor úgy kívánja, számos hatalmas vadállattal, vagy férgek hordáival veheti körbe ellenfelét, aki így megtapasztalhatja, milyen érzés az, amikor rá vadásznak. 36 életponttal kezd, a manacsatornája 9-es, és az alap támadását 3 támadókockával dobja.



## Gyors idézés

A szörnymester gyors idézés (**Quick Summoning**) képessége lehetővé teszi számára, hogy az 1. szintű állatokat egy gyorsvarázslás akció keretében idézhesse meg. Ezt a képességét fordulónként csak egyszer használhatja. Egyezőval a kisebb állatokat, mint a „Bitterwood Fox”, a „Thunderift Falcon”, vagy a „Feral Bobcat” gyorsvarázslás akció keretében tudja megidézni. Mivel ez egy gyors akció, így a szörnymester az állatka megidézése előtt mozogni is tud! Továbbá, mivel ez egy gyors akció, a szörnymester két állatkát is megidézhet egy fordulóban: egyet egy sima gyors akció keretében, egyet pedig a gyorsvarázslás akciója keretében. Természetesen mivel ezek az állatkák gyors varázslatnak számítanak, így könnyebben sebezhetők például egy „Jinx” bűbáj segítségével.



## Szörnymester állattársa

A szörnymester olyan szinten képes kötődni egy vadállathoz, hogy az a személyes kedvencévé válhat. Amikor a szörnymester megidéz egy baráti állatot, akkor azt a kedvencévé teheti. Ehhez a varázslat minden költségén túl a varázslat szintje +1 manát is el kell tudnia költenie. Ha így tett, akkor ráteheti a kedvencjelzőt (Pet Marker) a megidézett állat típusú teremtmény kártyájára.

Például: amikor a szörnymester megidéz egy baráti „Timber Wolf” állat teremtményt, dönthet úgy, hogy a farkast kedvencévé teszi. Mivel a „Timber Wolf” egy 2. szintű teremtmény, ezért  $2+1 = 3$  többlet manát kell kifizetnie az alap 9 manás idézési költségen túl, így a kedvenc farkas összesen 12 manába fog kerülni neki.



Megjegyzés: a kedvencjelzőt bármilyen baráti megidézett állatra ráteheti a szörnymester, függetlenül attól, hogy a varázslat hogy jött létre. Például egy olyan állatra is, akit a „Beastmaster's Lair” idézőpont segítségével idézett meg.

Egy kedvencjelző nagyobbá és erősebbé teszi azt az állatot, akinek a kártyájára rákerült. Az állat +1 közelharcot (Melee +1), +1 páncélt és +3 életpontot kap. Mivel a kedvenc ettől kezdve vadul védelmezi a gazdáját, ezért további +1 közelharcot kap, ha ugyanabban a zónában tartózkodik, mind a szörnymester.



Például: a kedvencévé vált „Timber Wolf” 3-as páncéllal és 13 életponttal fog rendelkezni, a szörnymestertől távol +1, vele egy zónában +2 közelharc jellemzőt kap.

A szörnymesternek csak egy állat kedvence lehet egy időben. Az állatra tett kedvencjelző mindaddig az állat kártyáján marad, amíg az állat el nem pusztul. Ha ez megtörténik, a kedvencjelző visszakerül a szörnymesterhez, aki újabb frissen idézett állatot tehet a kedvencévé.

**Fontos:** a kedvencjelző csak egy nem legendás (non-Legendary) állat kártyájára tehető rá!

## Csatajártasság

A szörnymester járatos a csatákban és meglehetősen erős, ezért rendelkezik a közelharc +1 (Melee +1) jellemzővel. Ez azt jelenti, hogy hozzáadhat +1 kockát a támadókockáihoz, amikor egy közelharcos támadódobást végez. Ebbe beleértendő a máguskártya alján szereplő alapvető közelharcos támadása is, azaz ha ezt használja, akkor is 4 támadókockával fog dobni.



## PAPNŐ

A papnő Asyra istennő akaratának éteri megnyilvánulása. A legerősebb híveket szólítja Westlock oldalára, és Asyra áldását bírja csatái során is. Annak ellenére, hogy túléli ellenségei legbrutálisabb támadásait is, és istene bosszúját hozza rájuk, a papnő is csak győzni akar. 32 életponttal kezd, a manacsatornája 10-es és az alap támadását 3 támadókockával dobja.



## Isteni ajándék

Asyra minden fordulóban megjutalmazza kedvenc papnőjét a gyógyító áldásával, valamint megvédelmezi őt a rá támadó erőktől. Fordulónként egyszer, amikor a papnő elmond és megold egy szent (Holy) iskolába tartozó ráolvasás (Incantation), vagy bűbáj (Enchantment) varázslatot, kap +1 maximális életpontot.

Ez a képesség eléggé magától értetődő, így a papnő előszeretettel alkalmaz szent varázslatokat, amivel meggyógyíthatja, vagy megvédelmezheti az őt szolgáló erőket.

Megjegyzés: nem kap életpontot, ha egy szent teremtmény (Creature), igézés (Conjuration), felszerelés (Equipment), vagy támadó (Attack) varázslatot mond el. Szintén nem kap életpontot, ha nem szent iskolába tartozó ráolvasást, vagy bűbajt varázsol.

18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29
30	31	→	34	35	
36	37	38	39	40	41

Ez a plusz maximális életpont növekedés eltér egy gyógyító varázslat hatásától. Hiszen a plusz maximális életpontok szerzésével a papnő egyre erősebbé és nehezebben elpusztíthatóvá teszi önmagát. Ez jobb, mintha csak a kapott

sérüléseit gyógyítaná meg, hiszen egy gyógyító varázslat eltávolítja ugyan a sérüléseket, de soha nem növeli meg a mágus maximális életpontjainak számát. A plusz életpontokat a papnő állapotablájának „Life/Damage” rovatában lévő fekete állapotkocka egyel magasabb számú mezőre való tolásával kell jelölni!

## Helyreállítás

A papnő képes helyreállítani és megújítani az őt szolgáló teremtményeket: eloltja amelyik éppen lángol, eltávolítja a szervezetükbe jutott mérget, vagy egy villámcsapás következtében szerzett kábulatot. A következő állapotjelzőket tudja eltávolítani: égő (Burn), zavart (Daze), kábult (Stun), rothadó (Rot), gyenge (Weak), megnyomorodott (Cripple), és alvó (Sleep). A papnő kétféle módon tud egy teremtményről állapotjelzőket eltávolítani:

1.) Egy gyors akció keretében elmondott gyors varázslattal, ha a teremtmény nincs messzebb a papnőtől 1 zónánál. Ekkor kifizeti az egyik állapotjelző eltávolításának manaköltségét, majd levesz róla azt az egy állapotjelzőt.

2.) Egy teljes akció keretében elmondott teljes varázslattal, ha a teremtmény nincs messzebb a papnőtől 1 zónánál. Ekkor kifizeti az összes állapotjelző eltávolításának összes manaköltségét, majd leveszi róla az összes állapotjelzőt.



Ezt a képességét a papnő úgy használhatja, mintha egy előkészített varázslatát mondaná el, de természetesen ebben az esetben nem kell „eldobnia” varázslatkártyát. Használhatja ezt a képességét bármennyiszor, ahányszor csak képes azt használni. Egy állapotjelző eltávolításának manaköltsége minden esetben a jelző alján lévő kis szürke körben szereplő szám.

Például egy kábult (Stun) állapotjelző eltávolításának költsége 4 mana.



## BOSZORKÁNYMESTER

Mivel fájdalomból és eltökéltségből született, a boszorkánymester inkább démon, mint ember. Mint a tűz mestere, szívesen elégeti mindazokat, akik az útjába állnak. Véres rituálék segítségével a boszorkánymester megbénítja ellenfeleit átkaival és elcsábítja őket megnyerő démoni paktumával. Lehet, hogy eljön az a nap, amikor ő is meghal, de a boszorkánymester jól tudja, hogy előtte még látni fogja ellenségei utolsó leheletét, mielőtt a sajátja elhagyná ajkait. 38 életponttal kezd, a manacsatornája 9-es és az alap támadását 3 támadókockával dobja.



### Átokszövé

Az átokszövé képessége lehetővé teszi a boszorkánymester számára, hogy újból használja egy átok (Curse) altípusú bűbáját, ha a teremtmény, akihez hozzá volt csatolva, megsemmisül. Fordulónként egyszer, ha megsemmisül egy teremtmény, amire egy átok bűbája volt csatolva, az átok kártyáját visszateheti a varázskönyvébe ahelyett, hogy eldobná.

Mivel fordulónként csak egy átkot nyerhet így vissza, ha egy teremtményhez több átok bűbája is csatolódott, és a teremtmény megsemmisül,

ki kell választania közülük egyet, amelyik majd visszakerül a varázskönyvébe, a többit meg el kell dobni. Hasonlóképpen kell eljárnia, ha egy fordulóban több teremtmény semmisül meg, amelyek mindegyikéhez volt csatolva egy-egy átok bűbája.

### Vérkasza

A boszorkánymester képes feláldozni néhány életpontját az egyik általa megidézett démonával kötött vérszerződés érdekében. Amikor egy baráti démon típusú teremtményt idéz meg, a boszorkánymester azt vérkaszássá (Bloodreaper) teheti. A boszorkánymester ekkor elveszít a megidézett démon teremtmény szintje +1 maximális életpontot, majd a vérkasza-jelzőt (Bloodreaper) ráteszi a démon kártyájára.

A maximális életpont elvesztése azonnal bekövetkezik, amint a démon megidéződik. A boszorkánymesternek a saját állapottábláján ennyi mezővel kell visszafelé mozgatnia a „Life/Damage” rovatban lévő fekete állapotkockáját.

Például: a boszorkánymester megidéz egy „Dark Pact Slayer” démon teremtményt, és úgy dönt, hogy vérkaszává teszi. Mivel a „Dark Pact Slayer” egy 3. szintű teremtmény, ezért a boszorkánymesternek négyvel (3 + 1 = 4) kell csökkentenie a maximális életpontjainak számát.

Megjegyzés: ez a maximális életpont veszteség eltér a sima sérüléstől. A boszorkánymester maximális életpontjainak száma csökken, aminek következtében kevesebb sérülés kell ahhoz, hogy elpusztuljon. A maximális életpont veszteséssel a boszorkánymester tehát önmagát gyengíti, aminek következtében könnyebb lesz őt megsemmisíteni. Egy gyógyító varázslat eltávolíthat sérüléseket, de sohasem állíthatja vissza a maximális életpont veszteséget.

Megjegyzés: a vérkasza-jelző bármilyen megidézett démonhoz hozzárendelhető, függetlenül attól, hogy a varázslat hogy jött létre. Például elképzelhető, hogy a démon egy „Warlock's Pentagram” idézőpont segítségével idézte meg.

Egy démonra tett vérkasza-jelző a démon egy még kegyetlenebb ragadozóvá változtatja. Vad vágya támad a vérvásra, ezért kitartóan keresi az épp vérző teremtményeket, vagy támadja meg őket mániákus örületében. A vérkasza-jelzős démon megkapja a vérszomjas +2 (Bloodthirsty +2) jellemzőt. Ez azt jelenti, hogy bármikor, amikor egy már sérült teremtményre támad, +2 támadókockát kap. Továbbá a vérvágya által hajtva, ha van a vele megegyező zónában egy sérül élő teremtmény, akkor azt meg kell támadnia. Ezt kihasználva az ellenfél könnyen „csapdát” állíthat a vérkaszával, hogy egy jelentéktlenebb, de jó védelemmel ellátott sebesült teremtményt küld vele egy zónába.

Mindezen felül a démon és az őt megidéző boszorkánymester között kötött vérszerződés lehetővé teszi, hogy a gazdája kiélvezze a vérkasza vérszomjának előnyeit. Minden fordulóban az első olyan alkalommal, amikor a vérkasza démon sikeresen megsebez egy élő (Living) teremtményt, a boszorkánymester 2 életpontot gyógyíthat magán. Ha már nem tud magáról sérüléseket eltávolítani, ennek a képességnek további előnyei.

A boszorkánymester csak egyetlen vérpaktumot köthet egyszerre, így soha nem lehet egynél több vérkasza-jelzős démon a játékban. A vérkasza-jelző mindaddig a démon kártyáján marad, amíg az meg nem semmisül. Ekkor a boszorkánymester visszakapja a vérkasza-jelzőjét, és ezt újból felhasználhatja. Vedd azonban azt figyelembe, hogy a vérkasza démon megsemmisülésével a boszorkánymester nem kapja vissza az elveszített maximális életpontjait! Így minden alkalommal, amikor újra és újra vérszerződést köt egy démonnal, csak tovább gyengíti önmagát. Ugyan a boszorkánymester a saját sérüléseit így viszonylag könnyedén meg tudja gyógyítani, de az elveszített életpontokat már sokkal nehezebben szerezhetheti vissza.



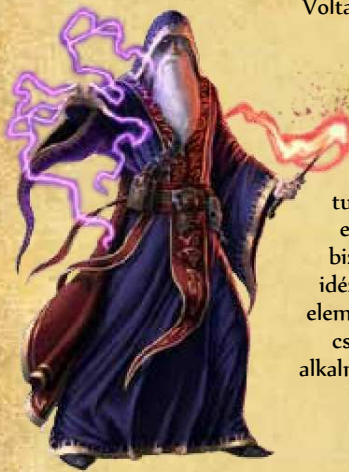
**Fontos:** a vérkasza-jelző csak egy nem legendás (non-Legendary) démon kártyájára tehető rá!

## Csatajártasság

A boszorkánymester egy erőteljes frontharcos, ezért rendelkezik a közelharc +1 (Melee +1) jellemzővel. Ez azt jelenti, hogy hozzáadhat +1 kockát a támadókockáihoz, amikor egy közelharc támadódobást végez. Ebbe beleértendő a máguskártya alján szereplő alapvető közelharc támadása is, azaz ha ezt használja, akkor is 4 támadókockával fog dobni.



## VARÁZSLÓ



A varázsló úgy véli, hogy a mágia igazi hatalma Voltari rejtélyes síkjáról származik. Mivel megértette a misztikus tanokat, rugalmasan képes használni az elemeket, aminek segítségével legyőzheti ellenségeit. Azáltal, hogy irányítani tudja a manát, megnövelheti a saját manacsatorna tulajdonságát, miközben korlátozhatja ellenfelét. Megzavarásként különböző bizarr és fantasztikus teremtményeket idézhet, miközben elkötelezte magát az elemi iskolák mellett. Megértette, hogy a csatákat leginkább a megfelelő taktika alkalmazásával lehet megnyerni, mintsem nyers erővel. 32 életponttal kezd, a manacsatornája 10-es és az alap támadását 3 támadókockával dobja.

## Voltari-pajzs

A varázsló egy beépített manapajzzsal rendelkezik, egy olyan láthatatlan energiamezővel, amely körülveszi és védelmezi őt, és amely semlegesíti az ellenséges támadások által okozott sérüléseket. Ez a pajzs vagy „bekapcsolt” (On), vagy „kikapcsolt” (Off) állapotban lehet, és a pajzsjelzőt kell használni az épp aktuális állapota nyomon követésére (a „Voltaric Shield” jelző egyik oldalán az „On” felirat, a másik oldalán az „Off” felirat látható).

A Voltari-pajzsot minden játékforduló fenntartás fázisának elején tudja a varázsló aktiválni. A bekapcsolásának költsége: 2 mana. Ha bekapcsolta, egyszerűen fordítsd át a pajzsjelzőt az „On” oldalára! Ezzel a varázsló némi védelemhez jut.

A bekapcsolt pajzs minden fordulóban megvédi a varázslót az első sikeres támadás által okozott, maximum 3 sérüléstől. Amint a támadás befejeződött, a pajzs elhasználta az erejét: forgasd át a jelzőjét az „Off” oldalára! A pajzs csak akkor lép működésbe, ha a varázsló elleni támadás sérülésszámából már levonásra került a varázsló által viselt páncél, és legalább egy sérülést okozna neki. Ha a támadás nem okoz sérülést a varázslónak (mert az összes sérülést kivédi az általa viselt páncélja, vagy teljesen elkerülte a támadást valamelyik védelmével), a pajzs nem lép működésbe. Ha a támadás csak 1, vagy 2 sérülést okozna, a pajzs akkor is működésbe lép, elnyeli a sérüléseket, majd kikapcsol. A megmaradt sérülés-elnyelő képessége nem vihető át egy következő fordulóra.

Vedd figyelembe, hogy a Voltari-pajzs csak a sérülések ellen véd, nem pedig a közvetlen károkozásoktól! A varázsló egy aktív pajzs mellett is sérülhet az olyan közvetlen károkat okozó hatásoktól, mint például egy „Ghoul Rot” átok, egy égés (Burn) állapotjelzőt, vagy egy olyan varázslattól, mint a „Drain Life”.

A pajzs csak egy nagyon rövid ideig képes fennmaradni, így ha nem is lépett működésbe, a forduló legvégén akkor is automatikusan kikapcsol. A varázslónak így a következő forduló elején újból be kell kapcsolnia 2 manáért, ha ismét használni szeretné a pajzsát.



## Mágikus lövedék

A varázsló az egyetlen a mágusok között, aki egy állandó beépített mágikus támadó varázslattal rendelkezik, a mágikus lövedékkel (Arcane Zap). Ez egy nagyon egyszerű és hasznos támadóvarázslat, amely a varázsló hátborzongató hatalmának egy apró, mágikus lövedék formájában történő megnyilvánulása. A varázsló úgy használhatja a mágikus lövedéket, mintha az is egy előkészített varázslatkártyája lenne. A mágikus lövedék azonban minden egyes fordulóban használható. Ellentétben egy varázslatkártyával, a mágikus lövedék elmondása után természetesen semmit sem kell eldobni. Ismét használhatja ezt a beépített varázslatát minden fordulóban újra és újra! A mágikus lövedék manaköltsége 1, amit minden egyes elmondásakor ki kell fizetnie a varázslónak. A varázslónak 1 manával kell csökkentenie a manatartalékát minden alkalommal, amikor csak használja ezt a varázslatát.

Ez egy távolsági támadás, aminek a hatótávolsága: 0-1. Azaz a varázsló támadhat vele a saját zónájában, vagy egy szomszédos zónában egy célpontot.

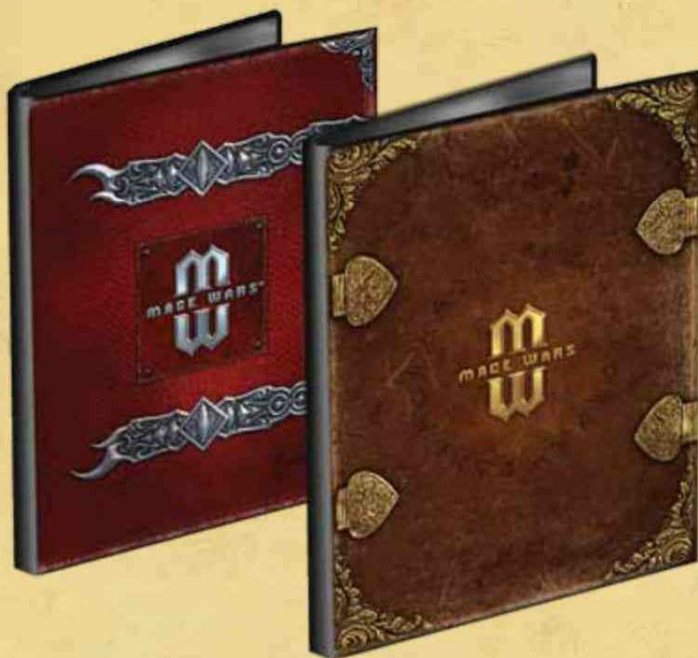
A varázslat 3 támadókockával dobja a támadását, ami rendelkezik az éteri (Ethereal) jellemzővel, emiatt hatékony lehet minden testetlen (Incorporeal) jellemzőjű célpont ellen, mint például egy „Whirling Spirit”, vagy egy „Fog Bank”.



Mivel ez egy gyors varázslat, a varázsló egy gyors akció keretében tudja használni, ami azt jelenti, hogy előtte végrehajthat egy másik akciót is, és természetesen a forduló során bármikor használhatja még a gyorsvarázslás akcióját is. Természetesen, mint minden varázslatot, a mágikus lövedéket is semmissé lehet tenni például egy olyan varázslattal, mint a „Jinx”.

A mágusok képességeiről, a felhasználásukhoz javasolt stratégiákról további információkat találsz honlapunkon: <http://www.arcanewonders.com/category/magewars>

# VARÁZSKÖNYVEK



Annak érdekében, hogy a Mage Wars® társasjáték igazi élményt nyújthasson neked, meg kell ismerned, hogyan készíthetsz egyedi varázskönyveket. Az általad összeállított varázskönyvbe te magad válogatod össze a varázslatokat, így számtalan egyéni stratégiát alakíthatsz ki ezek segítségével. Minden játékos rendelkezik a teljes varázskönyvtár tartalmával: azaz a játékhoz adott összes varázslat kártyájával. Amikor tehát saját varázskönyvet tervezel, akkor a játék összes varázslatából válogathatsz. Több különböző varázskönyvet is létrehozhatsz a mágusaidnak, de az sem elképzelhetetlen, hogy az általad leginkább kedvelt mágusnak készítses több, egymástól eltérő varázskönyvet.

Az általad választott mágus képességkártyáján szerepel, hogy a varázskönyve összerakásakor milyen korlátozásokat kell betartanod. Ez az információ a képességkártya tetején található, és a következőket tartalmazza:

- maximális varázspont
- képzés

## Maximális varázspont

Amikor elkészíted a varázskönyvedet, akkor nem teszel más, mint hogy megvásárolod a mágusod számára engedélyezett varázslatkártyákat, majd a megvásárolt kártyákat elhelyezed a varázskönyvedben. Nem költethsz el több **varázspontot** kártyák vásárlására, mint amekkora a **maximális varázspontod** mennyisége.

Minden varázslatnak van egy szintje, amely egy durva mutató a varázslat hatékonyságáról. Minden varázslat egy, vagy több mágiaiskolába tartozik.

Amikor azt vizsgálod, hogy egy adott varázslatkártyát elhelyezhetsz-e a varázskönyvedbe, a rendelkezésedre álló varázspont mennyiségén túl még figyelembe kell vened a kártya korlátozásait, az iskoláját és a mágusod képzését is.

## Képzés

Az általad választott mágus egy, vagy több mágiaiskolában képzett. Ezek azok a varázslatok, amelyiket a mágusod a legkönnyebben tud megtanulni. Ha egy olyan varázslatot veszel fel a varázskönyvedbe, amelyik iskolájában a mágusod **képzett**, akkor **annyi varázspontot kell elköltened rá, amekkora a varázslat szintje**. Ha egy olyan varázslatot veszel fel a varázskönyvedbe, amelyik iskolájában a mágusod **NEM képzett**, akkor **kétszer annyi** varázspontot kell elköltened rá, mint amekkora a varázslat szintje.

Néhány varázslat egynél több mágiaiskolába is tartozik. Az ilyen varázslatok kártyáján az iskolák szimbólumai között általában egy-egy „OR” (vagy) felirat szerepel, és minden iskolához tartozik egy-egy varázslatszint is. Ha ezen iskolák bármelyikében képzett a mágusod, a varázslatot az adott iskola varázslatszintjének megfelelő varázspontért helyezheted el a varázskönyvedbe. **Például: az „Elemental Wand” 2. szintű mágikus felszerelés a föld, vagy a tűz, vagy a levegő, vagy a víz mágiaiskolába tartozik. Így a boszorkánymester, aki tűz iskolában képzett, ezt a varázslatot tűz varázslatként 2 varázspontért helyezheti el a varázskönyvében.**

Néhány varázslat kártyáján, amely egyszerre több mágiaiskolába is tartozik, egy „&” (és) szimbólum szerepel. Ezenél a varázslatoknál az összes iskola összes varázspont költségét meg kell fizetni. Ha a mágus képzett valamelyik iskolában, akkor ott a hozzá tartozó varázslatszintnek megfelelő varázspont költséget; ha nem, akkor kétszeres mennyiséget. **Például: „Adramelech” egy 4. szintű sötét ÉS 2. szintű tűz varázslat. Azaz a Tűz Ura 6. szintű varázslatnak számít (2 tűz + 4 sötét).** A varázslónak, aki képzett a tűz iskolában de nem képzett a sötét iskolában, 10 varázspontot kell fizetnie, ha „Adramelech” kártyáját el akarja helyezni a varázskönyvében (2 varázspont a tűz iskola miatt és  $4 \times 2 = 8$  varázspont a sötét iskola miatt). A boszorkánymesternek, aki mind a tűz, mind a sötét iskolákban képzett, „Adramelech” 6 varázspontjába kerül.

Néhány mágus ellenszenvvel viseltet egyes mágiaiskolákkal szemben. Ezek a mágus képességkártyáján lettek felsorolva. Például a boszorkánymesternek háromszor annyi varázspontot kell fizetnie, ha egy szent iskolába tartozó varázslatot akarna elhelyezni a varázskönyvében.

**Például: a szörnymester a természet mágiaiskolában képzett. Egy 3. szintű természet iskolába tartozó varázslatot 3 varázspontért tehet a varázskönyvébe. Nem képzett a háború iskolában, így egy ebbe az iskolába tartozó 3. szintű varázslatért már 6 varázspontot kell fizetnie. A tűz rombolja a természetet, így a szörnymester jellemével ellentétes a tűz iskola. Épp ezért egy 3. szintű tűz iskolába tartozó varázslatért már háromszoros (9) varázspontot kell fizetnie.**



## AZ ELSŐ VARÁZSKÖNYVED ELKÉSZÍTÉSE

Íme néhány hasznos varázslat, amelyet érdemes megfontolnod az első varázkönyved elkészítésekor:

**Mágikus felszerelések (Equipments):** „Mage Wand”, „Elemental Wand”, „Moonglow Amulet”, egy fegyver, néhány páncéldarab, és valamilyen védelmet adó varázslat.

**Ráolvasások (Incantations):** „Dispel”, „Minor Heal”, „Dissolve”, valamint néhány hasznos segítő varázslat, mint a „Force Push”, „Teleport”, „Charge”, vagy „Knockdown”.

**Igézések (Conjurations):** egy „Spawnpoint”, „Mana Crystals”, vagy „Mana Flowers” és talán pár fal.

**Teremtmények (Creatures):** egy apró teremtmény is remekül használható támogatásra! Próbáld ki néhány alacsonyabb szintű teremtményt, és legalább egy nagyobbat!

**Támadóvarázslatok (Attack spells):** adj a varázkönyvedhez néhány támadóvarázslatot is! Egy zónatámadás igen erős lehet egy adott pillanatban.

**Bűbájok (Enchantments):** néhány „tápoló” varázslat (mint a „Rhino Hide”, vagy a „Bear Strength”) és néhány ellenfeledet irányító és akadályozó varázslat.

### Hány példányt tegyél egy varázslatból a varázkönyvedbe?

Mivel minden varázkönyvedben lévő varázslatot csak egyszer használhatsz a játék során, így érdemes a kulcsvarázslataidból több példányt is bekészíteni. Az 1. szintű varázslatokból akár 6 példányt is, minden magasabb szintűből pedig talán 4-4 példányt.

### Varázslat-jellemzők, amelyek befolyásolják a varázkönyved elkészítését

Néhány varázslatkártyákon szereplő jellemző befolyásolja, hogy bekerülhet-e a varázkönyvedbe. Ezek a jellemzők szürke színnel szerepelnek a kártyákon, hogy segítsenek azonosítani őket, amikor a varázkönyvedet készíted. Ezeket a jellemzőket általában már figyelmen kívül lehet hagyni a játék során.

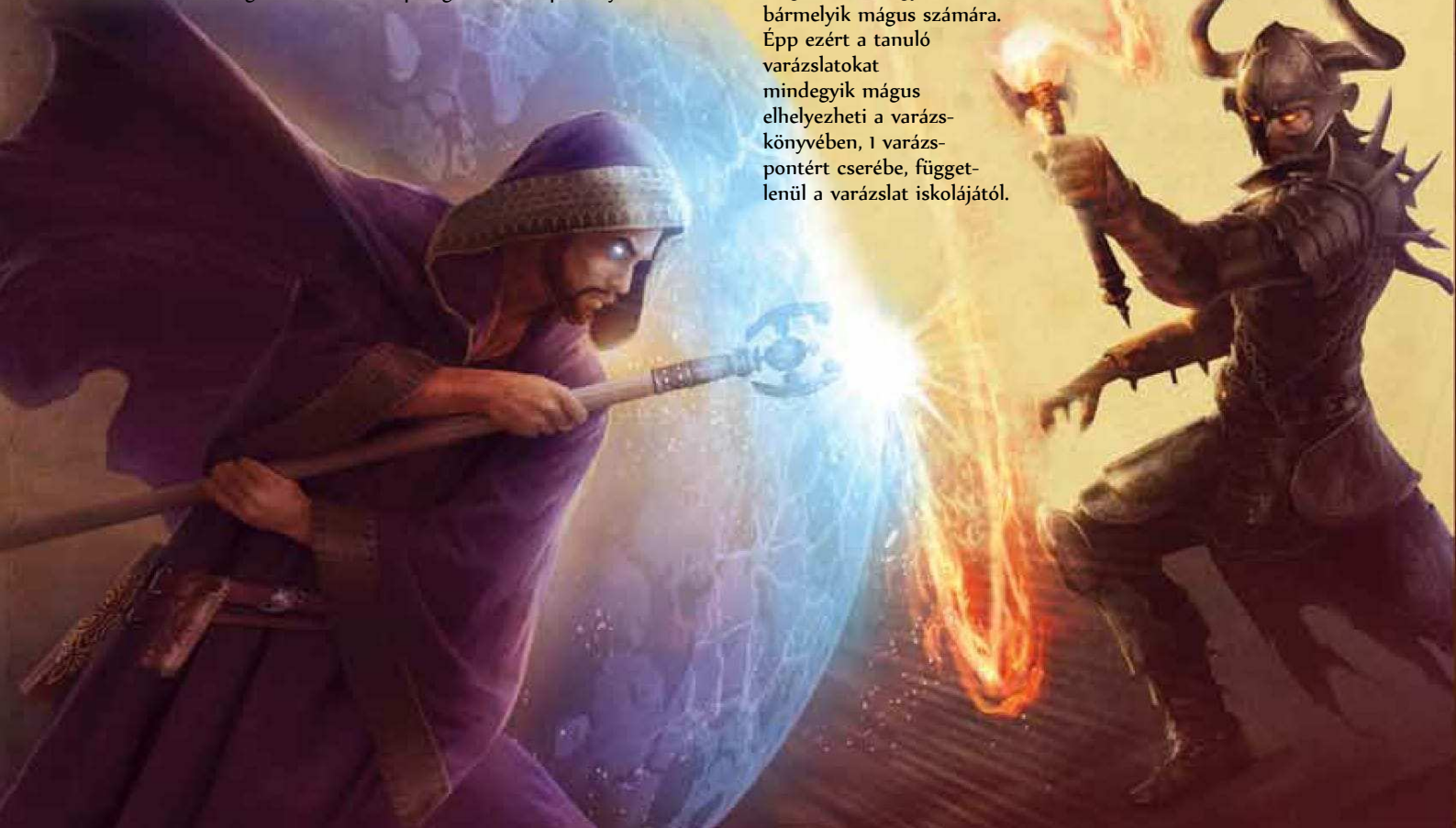
**Mágus kaszt korlátozás:** néhány varázslatot csak egyes mágusok tudnak használni. Nem teheted be az adott varázslatot a varázkönyvedbe, ha te nem azzal a mágussal játszol. **Például:** a „Lair” varázslat kártyáján szerepel a „Beastmaster Only” jellemző, így ezt a varázslatot csak a szörnymester teheti a varázkönyvébe.

**Mágiaiskola korlátozás:** néhány varázslatot csak az a mágus helyezhet el a varázkönyvében, amelyik képzett az adott iskolában. Amelyik mágus nem képzett ebben az iskolában, az nem teheti ezt a varázslatot a varázkönyvébe. **Például:** a „Temple of Asyra” varázslaton a „Holy Mage Only” jellemző szerepel, azaz csak olyan mágus vásárolhatja meg, aki képzett a szent iskolában. Egy papnő minden további nélkül, de egy boszorkánymester sohasem.

**Megjegyzés:** a mágus kaszt korlátozás és a mágiaiskola korlátozás a játék során is él. A mágusod nem irányíthat olyan varázslatokat, amelyek számára korlátozottak. **Például:** a varázsló nem használhatja a „Steal Enchantment” varázslatát arra, hogy ellopjon egy „Death Link” bűbajt, mert a „Death Link” varázslaton szerepel a „Dark Mage Only” jellemző, és a sötét iskolában ő nem képzett.

**Hősi varázslatok:** az olyan varázslatokat, amelyiken szerepel a hősi (Epic) jellemző, nagyon nehéz elsajátítani még akkor is, ha amúgy alacsony a szintjük. Minden hősi varázslatból csak 1 példány szerepelhet a varázkönyvedben!

**Tanuló varázslatok:** a tanuló (Novice) varázslatok viszonylag egyszerűek, könnyen elsajátíthatók. Alacsony manaköltség és korlátozott hatás jellemző rájuk, még is néha nagyon hasznosak lehetnek bármelyik mágus számára. Épp ezért a tanuló varázslatokat mindegyik mágus elhelyezheti a varázkönyvében, 1 varázspontért cserébe, függetlenül a varázslat iskolájától.



## A MÁGIAISKOLÁK

A hat elsődleges (avagy „nagy”) és a négy másodlagos (avagy „elemi”) mágiaiskola a következő:

### ELSŐDLEGES MÁGIAISKOLÁK

#### Sötét (Dark) iskola

Csak egyetlen szó és ellenfeled átkodtól sújtva, elsorvadva hull a porba. Az éltető vér patakokban ömlik, a sötét mágiád pedig e patakokból lett folyóból meríti hatalmát. Dögvész, fájdalom és halál vár a sötét mágus ellenségeire. Az Éteri Síkok mélyén élő démonok készséggel válasznak hívásodra, amint szólítod őket. Vérre éhező vámpírok és megelevenedett holttestek kelnek föl sírhantjaikból. Az élet védelmének törvénye számodra semmit nem jelent. Mindennek ára pedig a saját hallhatatlan lelked, mivel véreddel megpecsételt megtörhetetlen paktumot kötöttél a nagyobb hatalom érdekében.



#### Elme (Mind) Iskola

Az igaz hatalom önmagadból ered. Voltari képes ugyan tárgyak mozgására, de az elme hatalma akár hegyeket is megmozgathat. Készíts egy tökéletes illúziót, hogy csapdába csald ellenfeleidet! Kovácsolj fegyvert a nyers gondolataidból! Fordítsd ellenséged a szövetségesei ellen, a pusztá akaraterőd segítségével! Amíg hatalmad önmagadból táplálkozik, soha nem fegyverezhetnek le.



#### Szent (Holy) Iskola

Asyra fénye elől visszahúzódik a sötétség; a szent mágia követői tisztító fényként forgatják e hatalmat. Ha az igazak hozzá fordulnak, akkor megnöveli erejüket, megerősíti hitüket és begyógyítja sérüléseiket. Ha egy tisztátlan teremtés él a szent erővel, akkor az kiegészít belőle mindent, ami gonosz. Bátor katonák és tiszta erkölcsű angyalok válasznak a hívásodra. Amikor pedig e szent gyülekezet előtt állsz, vajon marad-e benned bármilyen kétség Asyra kegye felől?



#### Misztikus (Arcane) Iskola

Voltari mágikus. Ennek a szimpla igazságnak a megértése tesz valakit mesterré. Figyeld a mágia hullámaikat és akkor bepillanthat az arcán a misztériumban! Ezután formáld kedved szerint a mágia áramlását! Ez az alap, amelyre az összes többi iskola is építkezik. Azáltal, hogy megértetted a mágiaiskolák lényegét, figyelmen kívül hagyhatod a varázslataikat. Ez a misztérium lehetővé teszi számodra, hogy furcsa, földöntúli, a misztika manipulálásából kovácsolt bestiákat idézhess meg. A misztika az alap, és ha ez az alap megmozdul, minden más is beleremeg.



#### Természet (Nature) Iskola

A természet ereje hatalmasabb, mint bármelyik más birodalomé. Egy a haraggal, mikor végrehajtja a megérdemelt bosszúd. E föld ragadozói fogadják a hívásodat. Vadászó farkasfalkák és észak hatalmas medvéi. Nagymacsák és gonosz majmok délről. A természet áldásai által szövetségeseid még erősebbek, gyorsabbak és vadabbak lesznek. Ez a természet igazi ereje: vad és zabolátlan.



#### Háború (War) Iskola

Viszály, konfliktus, küzdelem: ezek azok az erők, melyek üzemanyagául szolgálnak a háború iskola mágiájának. Küzdelmek sorozatán keresztül válhatsz megfelelően edzetté a nehézségek legyőzésére, erőssé, akár egy légió, a pusztítás fegyverévé. Katonák serege fogadja a hívásodat, amikor hadba szólítod őket. A háborúban edzettek ősi páncélok és halálos fegyverek díszítik. Tehát a fegyveres, aki áthaladt a háború olvasztótégelyén, magabiztosan uralkodhat a többiek felett.



### MÁSODLAGOS MÁGIAISKOLÁK

#### Föld (Earth) Iskola

Egy kődarab állhatatos kitartással fegyverré élelhető. A parancsodnak a kő és a fém engedelmessé válik. Hatalmad kohója a föld hihetetlen ereje. Hiszen ki tud elmozdítani a helyéről egy hegyet?



#### Levegő (Air) Iskola

Eléred az eget, hogy lehúzhasd onnan a villámlást és a mennydörgést. Idézd meg a szélvihar erejét, hogy szétszórd ellenségeid! A levegő láthatatlan, erőteljes és bizonytalan. Egyszer egy tornádó minden dühével tombol, hogy utána enyhe szellővé csendesüljön. Ki tud feltartóztatni egy száguldó hurrikánt?



#### Víz (Water) Iskola

A víz végtelen formázhatósága képzett ki. A víz egy az összeomló hullámmal, a befagyott tóval és a gőzölgő gejzírral. Az elkerülhetetlen állhatatosság és kiszámíthatatlanság a módszered. Hiszen ki tudna visszatartani egy árvizet?



#### Tűz (Fire) Iskola

Szakra, lángnyelv, tűzvihar. A tűz egy csillapíthatatlan étvágyú elem, a mindent felfaló erő. Ezt az éhséget engedheted szabadjárá egy engedelmes világban. A tűz mindent elfogyaszt, ami az útjába kerül, és végül magát az utat is. Hiszen ki tudna ellenállni a pokol lángjainak?



## KEZDŐ VARÁZSKÖNYVEK

Miután játszottál néhányat tanulómódban, és úgy érzed, készen állsz a haladó játékra, az alábbi varázkönyveket ajánljuk használatra. Ezek nem valók kezdő játékosoknak. Ezeket a varázkönyveket az összes szabály betartásával készítettük el, így minden játék során „legálisnak” számítanak. Természetesen a tetszésed szerint „csavarhatsz”, vagy módosíthatsz az általunk ajánlott varázkönyveken, vagy akár tervezhetsz teljesen újakat is az elképzelésednek megfelelő módon. Megjegyzés: mind a 4 varázkönyvet össze lehet rakni az alapjátékban található varázslatkártyákból.

	SZÖRNYMESTER	BOSZORKÁNYMESTER	VARÁZSLÓ	PAPNÓ
<b>FELSZERELÉS</b>	1 Bearskin Armor 1 Elemental Cloak 1 Mage Wand 1 Regrowth Belt 1 Ring of Beasts 1 Staff of Beasts	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 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	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
<b>IGÉZÉS</b>	1 Lair 3 Mana Flower 1 Mohktari 1 Rajan's Fury 3 Tanglevine 1 Tooth & Nail 2 Wall of Thorns	1 Battleforge 2 Mana Crystal 1 Pentagram 2 Wall of Fire	2 Mana Crystal 1 Mana Siphon 2 Poison Gas Cloud	1 Hand of Bim-Shalla 2 Mana Flower 1 Temple of Asyra
<b>TEREMTMÉNY</b>	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 Thunderrift Falcon 3 Timber Wolf	1 Adramelech, Lord of Fire 2 Dark Pact Slayer 2 Darkfenne Bat 2 Firebrand Imp 2 Flaming Hellion 1 Goran, Werewolf Pet 1 Malacoda 1 Necropian Vampireess 2 Skeletal Sentry	2 Blue Gremlin 1 Darkfenne Hydra 1 Gorgon Archer 1 Huginn, Raven Familiar 2 Mana Leech 1 Moonglow Faerie 1 Stonegaze Basilisk	3 Asyran Cleric 1 Brogan Bloodstone 1 Gray Angel 1 Highland Unicorn 2 Knight of Westlock 2 Royal Archer 1 Valshalla, Lightning Angel
<b>BÚBÁJ</b>	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 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 Poisoned Blood 1 Vampirism	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	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
<b>RÁOLVASÁS</b>	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	1 Dispel 1 Drain Life 1 Evade 2 Explode 1 Force Push 1 Seeking Dispel 1 Teleport 2 Vampiric 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	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
<b>TÁMADÓ</b>	2 Geyser 1 Jet Stream	2 Fireball 1 Firestorm 2 Flameblast 1 Ring of Fire	1 Chain Lightning 1 Electrify 2 Jet Stream 3 Lightning Bolt 1 Thunderbolt	1 Blinding Flash 2 Pillar of Light





## TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A Mage Wars® játékot ugyan mi alapvetően két személyesre terveztük, de simán lehet vele többen is játszani. A 3-4 személyes játék egy csomó új, szórakoztató, izgalmas taktikai elemet ad a játékhoz. A választások szerint tudtok csapatjátékot játszani, vagy amolyan mindenki-mindenki-ellen összecsapást! A többjátékos mód az alábbi változtatásokat igényli a játékmenetben.

**További alapjáték készlet:** a többjátékos mód rendeltetészerű használatához további játéktáblára, állapottáblákra, varázkönyvekre és varázslatkártyákra lesz szükségetek. Ez kihozza a 4 játékos módból a maximumot!

**Kezds átadása:** sima többjátékos módban a kezdőjelző egyszerűen a következő játékoshoz kerül minden forduló elején. Csapatjátékos módban viszont a csapattagok felváltva kezdenek, és a kezdőjelző hol az egyik, hol a másik csapat egyik tagjánál kell lennie (nem kezdhet ugyanaz a csapat 2 tagja egymás utáni fordulóiban).

**Forduló sorrend:** az akciófázisban az óramutató járásával megegyező irányába haladva, a kezdő játékoskal kezdve, mindenki egy teremtményét aktiválhatja. Ha minden más ellenséges játékosnak több aktív teremtménye van az Arénában, mint neked, akkor passzolhatsz, és átadhatod a következő játékosnak az aktiválás lehetőségét.

**Csapatjáték:** a csapat tagjai felváltva ülnek egymás mellé: az A csapat első tagja, a B csapat első tagja, az A csapat második tagja, és végül a B csapat második tagja. Így mind a két csapat felváltva reagálhat egy-egy eseményre, és nem reagálhat egymás után kétszer ugyanaz a csapat. Ahhoz, hogy győzhess egy csapatjátékban, a társad segítségével meg kell semmisítenetek mind a két ellenséges mágust.

Amikor csapatjátékot játszotok, azt úgy kell kezelnetek, mintha egy sima játék során mindenki 2-2 mágust irányítana. Ügyelj arra, hogy mindig megoszd a megfelelő információkat a csapattársaddal, mert attól még, hogy ketten vagytok, ugyanúgy be kell tartanotok a szóló játék szabályait. Például a csapatotokban egy hősi varázslatból csak egy példány lehet (mindegy, hogy nálad, vagy a társadnál), egy teremtményhez ugyanúgy csak egyetlen azonos nevű bűbájt csatolhattok (akár rejtett, akár felfedett), stb.

A játékhoz adott Aréna elég nagy ahhoz, hogy négyen is kényelmesen elférjetek rajta. Ha azonban nagyobb pályára vágytok, akkor egyszerűen tegyetek egymás mellé két játéktáblát! A csapatok ugyanúgy az ellenkező sarkokban kezdenek, a csapattársaddal megegyező zónában.

Az a legjobb, ha minden játékos különböző színű akciójelölőket használ. Használhatsz erre bármilyen kétoldalú jelzőt, de akár vásárolhatsz is a szaküzletekben még két sorozat Mage Wars® akciójelölőt (zöldet és sárgát).

**Mindenki mindenki-ellen:** ebben a játékban az a mágus győz, aki a legutoljára marad talpon az Arénában. Szabadon egyezkedhetsz és tárgyalhatsz bármelyik játékoskal, de nincs semmilyen szabály arra nézve, hogy nekik be is kellene tartaniuk a megállapodásokat! Nyugodtan hátba döfheted, egymásra uszíthatod, vagy bármilyen más módon manipulálhatod ellenfeleidet, így biztosíthatod a saját fölényedet.

Azzal, hogy egymás mellé is tehetsz két táblát, létrehozhatod 4 zónás (egy teljes tábla), 6 zónás (máxfél tábla) és 8 zónás összecsapásokat is. Az utóbbi esetekben hagyd figyelmen kívül az Aréna tábla szélén lévő falakat!

## KÓDEX

**Activate (aktiválás)**

Aktiválás az, amikor úgy döntesz az akció fázisban, hogy aktiválsz egy teremtményedet. Fordítsd át az inaktív oldalára a rajta lévő akciójelölődet, és távolítsd el róla minden érjelzőt!

**Aegis X (Égisz X)**

Minden ellene irányuló támadás támadókockáinak számát csökkenteni kell X-szel, de nem csökkenthető 1 kocka alá. Az égisz jellemző nem kombinálható egy másik égisz jellemzővel.

**Armor (Páncél)**

A támadás során a normál sérülések összegéből ki kell vonni a páncél értékét. A kritikus sérüléseket nem csökkenti. Ha egy objektum kártyáján egy áthúzott páncél szimbólum látható, az adott objektum soha nem viselhet páncélt.

**Armor +/- X (+/- X páncél)**

Módosítja a páncél tulajdonság értékét (nullánál kisebb nem lehet).

**Attack Action (támadó akció)**

Egy teremtmény az akcióját (gyors, vagy teljes) támadásra használja fel. Egy támadó akció keretében több támadás is mérhető ugyanarra a célpontra (lásd: „Doublestrike” és „Triplestrike”), illetve különböző célpontokra (lásd: „Sweeping” és „Zone Attacks”). A többszörös támadások ettől még egyetlen támadó akciónak számítanak.

**Bash (ütés)**

Amikor egy teremtményt hozzálöknek egy olyan falhoz, amely a „Passage Blocked” (átjárás blokkolása) jellemzővel bír, a teremtmény egy 3 támadókockás elkerülhetetlen (Unavoidable) sérülést szenved el. A játéktábla szélét ölelő falaknak is „Passage Blocked” jellemzőjük van.

**Blocks LoS (láthatóság blokkolása)**

A fal blokkolja a láthatóságot. Nem célozhatsz meg egy objektumot, vagy zónát, ha a láthatóság blokkolva van. Lásd a „láthatóság” fejezetet a 17. oldalon!

**Bloodthirsty +X (vérszomjas +X)**

Ez a teremtmény egy vérre szomjazó, vad ragadozó. A teremtmény +X darab támadókockát kap, ha közelharcban egy sebesült teremtményt támad meg. Ha egyéb jellemzői miatt több támadást is végrehajthat az akciója során, a vérszomj bonuszát csak az első támadására kapja meg. Ha egy sérült ellenséges teremtmény van a vérszomjassal azonos zónában, akkor (ha lehetséges) meg KELL őt közelharcban támadnia. Ha több, mint egy sebesült, vagy „Taunt” jellemzőjű teremtmény van vele egy zónában, akkor szabadon választhat közülük.

**Burn (égő)**

Az objektum lángol. Minden fenntartás fázisban az objektum minden rajta lévő lángjelző (Burn) után egy-egy támadókockával kibótt közvetlen sérülést kap. Ha egy kockával 0-t dob, távolítsd el a hozzá tartozó lángjelzőt. Az eltávolításának költsége amúgy 2 mana.

**Burnproof (tűzálló)**

Nem lehet rajta lángjelző (Burn). Bár sérülhet egy tűz típusú támadás miatt, de nem kezdhet égni (nem kaphat lángjelzőt). Minden testetlen (Incorporeal) objektum tűzálló is egyben.

**Cancel (eltörlés)**

Ha egy varázslatot, támadást, vagy hatást eltörlőnek, akkor az megszakad és semmilyen további hatása nem lesz.

**Channeling (manacsatorna)**

Egyes objektumok rendelkeznek a manacsatorna jellemzővel, aminek következtében manát gyűjthetnek a 3. (manacsatorna) fázisban.

**Channeling +/- X (+/- X manacsatorna)**

Módosítja egy objektum manacsatorna jellemzőjét, de az soha nem csökkenhet nulla alá. Csak a manacsatorna jellemzőt módosítja és nincs hatással azokra az objektumokra, akiknek nincs manacsatorna jellemzője.

**Charge +X (roham +X)**

A teremtmény +X támadókockát kap a következő közelharc támadásához, ha azt közvetlenül egy mozgása akciója után hajtja végre, és legalább 1 zónát mozgott.

**Climbing (mászó)**

A teremtmény egy teljes akciója keretében képes átmászni bármilyen Corporeal (anyagi) falon és ezzel a szomszédos zónába tud mozogni. Ha a falnak Passage Attack (átkelő megtámadása) jellemzője van, megtámadja az átmászót még a mozgása előtt.

**Condition (Állapot)**

Az állapotok különböző hatások, amelyek valamilyen objektumra hatnak, és amiket különféle állapotjelzőkkel jelölünk. Az állapotok hatása általában összeadódik. Lásd a „Hatások és állapotok” fejezetet a 25. oldalon!

**Conjuration (igézés)**

Minden igézet az alábbi jellemzőkkel rendelkezik: Nonliving (élettelen), Psychic Immunity (pszi-immunitás) és Unmovable (mozdíthatatlan). Lásd az „igézések” fejezetet a 16. oldalon!

**Controller (irányító)**

Minden varázslat objektumát az a játékos irányítja, aki a varázslatot létrehozta. Az irányító dönt az objektum által végrehajtott akciókról, használja az objektum képességeit, illetve ő hoz meg minden döntést és választást. Kivétel: a felszereléseket az a mágus irányítja, akihez csatolva lett.

**Corporeal (anyagi)**

Az anyagi objektumok normális, fizikai objektumok. Minden teremtmény és igézet anyagi, hacsak nincs Incorporeal (testetlen) jellemzője.

**Counter (semmissé tevés)**

Azt a varázslatot, amelyet semmissé tettek, nem kell megoldani. Megsemmisül, és a kártyáját el kell dobni. Minden költség és egyéb intézkedés, melyet a varázslatra költöttél elvész, hacsak másként nincs jelezve.

**Counterstrike (válaszcspás)**

Ha egy teremtményt megtámadnak közelharcban, rendelkezik a válaszcspás jellemzővel és egy gyors támadás akcióval, akkor használhatja azt a támadás 7. (válaszcspás) lépésében. Lásd a 28. oldalt!

**Creature (teremtmény)**

A teremtmény egy játékban lévő objektum, amely képes akció végrehajtására, és van rajta akciójelölő. Minden teremtmény élő, kivéve a Nonliving (élettelen) jellemzőjűeket. Lásd a „teremtmények” fejezetet a 14. oldalon!

**Cripple (megnyomorodott)**

Egyfajta méreg-állapot, ami csak teremtményekre hat. Minden aktiválása végén a megnyomorodott teremtmény megpróbálhat megszabadulni az állapotától: ha az hatáskockával 7-est, vagy nagyobbat dob, vedd le róla a megnyomorodott-jelzőt! Az eltávolításának költsége amúgy 4 mana. Nincs hatással igézetekre.

**Critical Damage (kritikus sérülés)**

A kritikus sérülés megkerüli a páncélt (a páncél nem csökkenti a kritikus sérülést). A támadókockán a szám körüli csillagkeret jelöli.

**Damage Barrier (sebző akadály)**

Egy objektumot körülvevő sebző akadály automatikusan megtámad minden ellenséget, aki egy sikeres közelharc támadást tett az objektum ellen. Lásd a „sebző akadály” fejezetet a 27. oldalon!

**Damage Type (sérüléstípusok)**

A sérülések általában valamilyen típusba tartoznak (pl. láng, villám, stb.). Lásd a „sérüléstípusok” fejezetet a 26. oldalon!

**Damage Type +/- X (+/- X sérüléstípushoz)**

Az ezzel a jellemzővel rendelkező objektumot ért ilyen típusú támadásokat X kockával többel (vagy kevesebbel) kell dobni, illetve az esetleges másodlagos hatás megállapításához dobott hatáskocka értékéhez is hozzá kell adni (vagy ki kell vonni) az X-et. Az ilyen típusú jellemzők halmozódhatnak. A támadókockák száma soha nem csökkenhet 1 alá!

**Daze (zavart)**

A teremtmény összezavarodott és/vagy magvakult. Ha egy zavart teremtmény támadni akar, a támadás bejelentése lépés után dobni kell a hatáskockával. Ha a támadása kihagyja ezt az (1.) lépést, akkor közvetlenül a támadódobása előtt kell a hatáskockával dobni. Ha a dobás eredménye 7+, a támadást normál módon meg kell oldani, ám ha a dobás 1-6, akkor a támadás elvét (misses) a célpontját, amit így a célpont elkerül, még akkor is ha amúgy a támadás Unavoidable (elkerülhetetlen) jellemzővel bírt. Ha a zavart teremtmény egy zónatámadást akar végrehajtani, az ellenőrző dobást csak egyszer kell elvégezni: vagy minden célpontját elvét, vagy egyiket sem. Még ha egy teremtményen egyszerre több zavartjelző is van, akkor is csak egy ellenőrző dobásra van szükség. Mindezeket túl egy zavart teremtmény -2 büntetést kap minden rajta lévő zavartjelző után minden védelem dobásához. Mindegyik zavartjelzőt el kell távolítani a teremtmény akciófázisa legvégén. Az eltávolításának költsége amúgy 2 mana. Egy igézet (Conjuration) soha nem lehet zavart.

**Defender (védekező)**

Az a teremtmény, vagy igézet, akit éppen támadás ér. Nem biztos, hogy a támadás célpontja a védekező. Lásd: Zone Attack!

**Defense (védelem)**

Egyes objektumok rendelkeznek valamilyen védelem jellemzővel, aminek segítségével teljesen elkerülhetnek bizonyos támadásokat. A pajzsban szereplő nagy számot, vagy magasabbat kell dobni a sikeres védekezéshez a hatáskockával. Lásd a „védelmek” fejezetet a 24. oldalon!

**Defrost (felolvasztás)**

A lángtámadások jellemzője, amit majd egy későbbi kiegészítőben fogunk bevezetni, a fagysebzésekkel együtt.

**Destroyed (megsemmisült)**

A megsemmisült objektumot el kell távolítani a játékból és a kártyáját a tulajdonosa dobópaklijába kell dobni. Teremtmények és igézetek megsemmisülnek, ha akkora, vagy több sebzés éri őket, mint amennyi életponttal rendelkeznek. Mágikus varázstárgyakat csak bizonyos varázslatokkal lehet megsemmisíteni.

**Direct Damage (közvetlen sérülés)**

Olyan sérülés, amelyik közvetlenül éri az adott teremtményt. Ez a sérülés kritikus (így megkerüli a páncélt), nem számít támadásnak, valamint nem használható ellene semmilyen védelem. Lásd a 26. oldalon!

**Discard Pile (dobópakli)**

Minden játékosnak saját dobópaklija van, ahová a megsemmisült objektumok és az eldobandó varázslatkártyák kerülnek. Lásd a 13. oldalon!

**Doublestrike (dupla támadás)**

A teremtmény ugyanaz a támadás akciója keretében még egy támadást hajt végre a célpont ellen. A második támadásra az 5. (további csapások) lépésben kerül sor.

**Effect Die (hatáskocka)**

A 12-oldalú kockát hatáskockának hívjuk, amivel a különböző másodlagos hatásokra kell dobni, vagy az azoktól való megszabadulás érdekében, esetleg egyéb okok miatt.

**Elusive (megfoghatatlan)**

Ez a teremtmény gyors, és sikamlós, emiatt figyelmen kívül hagyja az ellenséges teremtményeket. Az ellenséges teremtmények nem akadályozzák a mozgását. Nem kell megtámadnia az ellenséges öröket közelharcban.

**Enemy (ellenség)**

Minden olyan objektum, amit az ellenfele(i)d irányít(anak).

**Epic (hósi)**

Ilyen varázslatokból csak 1 másolat lehet a varázskönyvben.

**Escape Roll (menekülő dobás)**

Bizonyos állapotok és bűbajok ellen menekülő dobás tehető a hatáskockával. Ha a kívánt értéket sikeresen megdobod, az állapotjelzőt el kell távolítani, illetve a bűbáj megsemmisül.

**Ethereal (éter)**

A támadás mágikusan megerősített, így az Incorporal (testetlen) jellemzőjű objektumok normál módon sérülnek tőle (a 2-es dobások is sérülést okoznak, nem csak az 1-es). A testetlen objektumok ráadásul különböző hatásokat és állapotokat is kaphatnak egy ilyen támadástól.

**Extendable (bővíthető)**

Az ilyen jellemzőjű falak idézésekor kifizetheted a bővítés többletköltségét is (az eredeti manaköltség + a varázslat szintje), és így még egy ugyanolyan nevű falat helyezhetsz el folyamatos vonalban (egyenesen, vagy sarkosan megtörve) az eredeti fal után. A második falnak is láthatónak (LoS) kell lennie, de csak az első falnak kell a varázslat hatótávolságán belül esnie. Lásd a „bővíthető” tulajdonság leírását a 17. oldalt!

**Familiar (familiáris)**

Ez az objektum képes varázsolni. Lásd: „familiáris” a 16. oldalon!

**Fast (gyors)**

Ez a teremtmény 2 mozgás akciót hajthat végre a gyors akciója előtt (de a teljes aktiválása alatt maximum kettőt mozoghat). Ha egy gyors teremtmény megkapja a lassú (Slow) jellemzőt, a kettő semlegesíti egymást. Lásd a „gyors teremtmények” fejezetet a 14. oldalt!

**Finite Life (befejezett élet)**

Ez a teremtmény nem tud gyógyulni, nem regenerálhat, és nem kaphat életpontot. Ha már életpontot szerzett a jellemző megkapása előtt, azt megtartja, de további életpontot nem kaphat. Minden élettelen (Nonliving) objektum rendelkezik ezzel a jellemzővel.

**Flying (repülő)**

A teremtmény repül. Lásd a „repülő” fejezetet a 15. oldalon!

**Friendly (baráti)**

Minden olyan objektum baráti, amit te, vagy csapattársad (csapatjáték esetén) irányít.

**Full Action (teljes akció)**

Ha a teremtmény nem mozgott az aktiválása során, végrehajthat egy teljes akciót. Például: teljes varázslat elmondása, teljes támadás végrehajtása. A jele: egy homokóra szimbólum a kártya tetején, vagy az akciósávjában. Lásd a „teljes akciók” fejezetet a 11. oldalon!

**Full Spell (teljes varázslat)**

Az elmondásához teljes akciót igénylő varázslat, melynek kártyája felül egy homokóra szimbólummal lett megjelölve.

**Guarding (örkődés)**

Egy gyors akció keretében egy teremtmény örködni kezdhet, amivel megvédi az adott zónát és megkapja a Counterstrike jellemzőt. Lásd: „örkődés” a 29. oldalon!

**Heal (Gyógyítás)**

Egy gyógyítás eltávolítja a teremtmények, vagy igézetek sérüléseit. Lásd: „sérülések eltávolítása” a 26. oldalon!

**Hidden Enchantment (rejtett bűbajok)**

Minden bűbáj varázslat kártyája rejtve, képpel lefelé kerül a játékba. Minden bűbáj játékba hozatalának rejtett költsége egységesen 2 mana (ahogy az a zárt szem szimbólum felett is szerepel). Amikor felfedsz egy bűbajt (képpel felfelé fordítod a kártyáját), ki kell fizetned a felfedés manaköltségét (ami a nyitott szem szimbólum felett szerepel). Lásd: „bűbajok felfedése” a 18. oldalon!

**Hinder (akadályozás)**

Ha egy teremtmény olyan zónából mozog ki, vagy olyan zónába mozog be, ahol ellenséges teremtmény van, akkor ezek akadályozzák a mozgását. Az akadályozott teremtmény mozgása véget ér, és nem tud az aktiválása során már több mozgást végrehajtani. Incapacitated (cselekvésképtelen), Restrained (visszatartott), vagy Pest (pici) jellemzőjű teremtmények nem tudnak akadályozni. Repülő teremtmények nem akadályozhatják a nem repülő teremtményeket, és viszont. Az Elusive (megfoghatatlan) teremtményeket semmi nem akadályozhatja.

**Ignore (figyelmen kívül hagyott)**

Egy figyelmen kívül hagyott ellenséges teremtmény nem akadályozhatja a teremtményeid mozgását. Egy figyelmen kívül hagyott örködő ellenséges teremtményt nem kötelező megtámadnod közelharcban.

**Immunity (immunitás)**

Az objektum immunitás a megadott típusú összes támadásra, sérülésre, állapotra, beleértve a kritikus és a közvetlen sérüléseket is. Nem lehet célpontja, hatásával sújtottja az immunitás típusával megegyező varázslatoknak, vagy támadásoknak.

**Incapacitated (cselekvésképtelen)**

Egy cselekvésképtelen teremtmény nem hajthat végre semmilyen akciót (mozgás, támadás, örködés, varázslat elmondása). Nem használhatja a Counterstike (válaszcspás) jellemzőjét sem. Nem használhatja semmilyen védelmét, kivéve egy kötelező bűbáj felfedése esetében. Nem örködhet, és el kell távolítani minden esetleg rajta lévő őrzelt is. Egy Flying (repülő) teremtmény elveszti repülés jellemzőjét és mindaddig nem is kaphat repülést, amíg cselekvésképtelen marad. A cselekvésképtelen teremtményen lévő bármely sebző akadály azonban továbbra is működik. A többi teremtmény figyelmen kívül hagyhatja a cselekvésképtelen teremtményt, és ez nem is akadályozhatja a mozgásukat. Egy cselekvésképtelen teremtmény ugyanúgy sorra kerül az aktiválásban, de általában semmilyen akciót nem hajthat végre ilyenkor (egyszerűen át kell fordítani a rajta lévő akciójelölőt). Igézetek nem lehetnek cselekvésképtelenek. Egy mágusra eltérő módon hat a cselekvésképtelenség. Egy mágus elméje olyan erős, hogy még cselekvésképtelenül is képes bizonyos varázslatok elmondására! Egy cselekvésképtelen mágus végrehajthat egy gyors akciót, hogy egy gyors, nem támadóvarázslatot elmondhasson. Nem használhat viszont teljes varázslatokat, vagy támadóvarázslatokat ilyenkor.

**Incorporeal (testetlen)**

Olyan képzeletbeli, vagy amorf objektum, amely nagy mértékben ellenáll a sérüléseknek. A támadókockák 2-es dobása nem okoz sérülést egy testetlen teremtménynek (csak az egyesek számítanak), kivéve, ha a támadás rendelkezik az Ethereal (éteri) jellemzővel. Nem hat rá semmilyen hatás, vagy állapot, amit egy nem éteri támadás okoz. Minden testetlen objektum egyben rendelkezik a Nonliving (élettelen), Burnproof (tűzálló), és Uncontainable (visszafoghatatlan) jellemzőkkel. Testetlen objektumoknak nincs páncél tulajdonságuk és nem is tehetnek szert páncélra. Lásd még az „anyagi és testetlen” fejezetet a 15. oldalon!

**Initiative (kezdeményezés)**

A játékosok felváltva kezdik a fordulót, mindig éppen az, akinél éppen a kezdőjelző van. Akinél épp a kezdeményezés van, az használhat elsőként egy gyors varázslatot a gyorsvarázslás fázisban, illetve ő cselekedhet elsőként az akciófázisban. Használható arra is, hogy az időzítési problémákat a játékosok meg tudják oldani.

**Legendary (legendás)**

Egy legendás objektum csak egyetlen példányban lehet játékban (akár a sajátod, akár bármelyik ellenfeledé). Addig nem mondhatod el egy legendás varázslatot, ha az általa létrehozott objektum már egy példányban a játékban van, amíg az eredeti meg nem semmisül. Egy legendás objektumot nem lehet újból játékba hozni a dobott lapok közül, amíg egy másik példánya még játékban van.

**Level (szint)**

Minden varázslatnak van egy szintje (a varázslat iskolaszimbóluma mellé nyomtatott kis szám). A szint a varázslat erejéről ad közelítő tájékoztatást. Egy varázslat szintjét néha kell csak használni, amikor egy varázslat költségét kell meghatározni, vagy amikor a mágus a varázskönyvét készíti éppen. Lásd a „képzés” fejezetet a 35. oldalon!

**Life (életpont)**

Csak a teremtményeknek és igézeteknek van életpont tulajdonsága. Ez azt a maximális sérülésszámot mutatja, amit elérve az adott objektum megsemmisül.

**Life +/- X (+/- X életpont)**

Az objektumok kaphatnak és veszíthetnek az életpontjaikból. Az életpont kapása nem gyógyulás, az életpont veszteség pedig nem sérülés. A módosított életpont tulajdonság fogja ettől kezdve azt a maximális sérülésszámot megmutatni, amit elérve az adott objektum megsemmisül.

**LoS (Line of Sight) (láthatóság)**

Nem lehet célolni egy adott objektumot, vagy zónát, ha a láthatósága blokkolva van. Lásd a „láthatóság” fejezetet a 17. oldalon!

**Living (élő)**

Az élő teremtményeket lehet gyógyítani, regenerálhatnak és kaphatnak életpontot. Minden teremtmény élő, kivéve a Nonliving (élettelen) jellemzőjüket. Minden igézet (Conjuration) élettelen, kivéve azt, amelyeknek Living (élő) jellemzője van.

**Mage (mágus)**

Ez a teremtmény maga az a mágus, aki a játékost képviseli a játékban. A mágusok használhatják a Channel (manacsatorna) jellemzőjüket, képesek varázsolni és egy speciális gyorsvarázslás akciót végrehajtani minden fordulóban. Minden mágus 6. szintű teremtmény. Ha a mágusod megsemmisül, elveszted a játékot!

**Magebind +X (mágushoz kötött +X)**

Ha egy ilyen bűbáj egy mágushoz csatolódik, akkor a felfedésének költsége +X manával megnő. Ezt a korrigált felfedési költséget kell használni minden esetben, amikor egy varázslat, képesség, vagy hatás a felfedési költségre utal.

**Magecast (mágusvarázsz)**

Ezt a varázslatot csak egy mágus tudja elmondani (nem mondhatja el semmilyen más objektum, ami amúgy tud varázsolni).

**Mage Only (csak mágus)**

Egyes varázslatok csak bizonyos varázslókra korlátozódnak. Ilyen például a „Warlock Only” jellemző, amit csak a boszorkánymester, vagy a „Holy Mage Only”, amit csak egy szent iskolában képzett mágus (az alapjátékban ez a papnő) helyezhet el a varázskönyvében. Lásd még a 36. oldalt!

**Mana Drain +X (manaszívás +X)**

Ha a támadó sérülést okoz a célpontjának, az elveszít X manát (ha van neki). Ha a támadó többször is támad egy akciója során, csak az első támadása kapja meg ezt a jellemzőt.

**Mana Transfer +X (mana elszívás +X)**

A jellemző ugyanúgy működik, mint a Mana Drain, de itt a támadó megkapja az elveszített manát.

**Melee +X (közelharc +X)**

A teremtmény +X darab támadókockával többel dobhatja a közelharc támadásait. Ha a támadó többször is támad egy akciója során, csak az első támadása kapja meg ezt a bonuszt. Nem biztosít közelharc támadást, ha a támadó egyáltalán nem rendelkezik közelharc támadással. Nem befolyásolja a távolsági támadást, sebző akadályt, vagy bármilyen más, nem közelharc támadást.

**Melee Attack (közelharc támadás)**

Ez egy közéről leadott támadás, amelynek célpontja a támadóval azonos zónában kell legyen. Kiválthatja a sebző akadály, vagy a válaszcspás jellemzők hatását. A közelharc támadás során egy őrt kell megtámadni, ha van ilyen az adott zónában. Egy közelharc támadás eltávolítja a célponton lévő őrzelt.

**Move Action (mozgás akció)**

Az aktiválása során egy teremtmény először végrehajthat egy mozgás akciót, amivel a saját zónájából az egyik szomszédos zónába mozog. Ez után végrehajthat még egy gyors akciót is. Lásd a „mozgás” fejezetet a 9. oldalon!

**Multiple Attacks (többszörös támadás)**

Néhány támadás akció több különálló támadásból is állhat ugyanaz, vagy különböző célpontok ellen. Ilyen többszörös támadás tehető a Doublestrike (dupa támadás), a Triplestrike (tripla támadás), vagy a Sweeping (elsöprő) jellemzők segítségével.

**Nonliving (élettelen)**

Minden élettelen objektum rendelkezik a Poison Immunity (méregimmunitás) és a Finite Life (befejezett élet) jellemzőkkel. Minden teremtmény élő, kivéve az élettelen jellemzőjüket. Minden igézés élettelen, kivéve az élő (Living) jellemzőjüket. A testetlen (Incorporeal) objektumok mind élettelenek.

**Novice (tanuló)**

Alapvető tanonc varázslatok. Minden mágus megvásárolhatja a varázskönyvébe a tanuló varázslatokat 1-1 varázspontért akkor is, ha nem képzett az iskolájában, vagy ellentétes az iskolája.

**Object (objektum)**

Egy Enchantment (bűbáj), Equipment (mágikus felszerelés), Creature (teremtmény), vagy Conjuration (igézés) típusú varázslat objektumot hoz létre a játékban, ha sikeresen elmondták őket. A mágus is egy objektumnak tekinthető. Egy Incantation (ráolvasás), vagy egy Attack spell (támadóvarázslat) nem hoz létre objektumot.

**Owner (tulajdonos)**

Egy varázslat tulajdonosa az a játékos, akinek a játék kezdetén a varázskönyvében az adott varázslat volt.

**Passage Attacks (átkelő megtámadása)**

Minden teremtményt, amely átmozog a falon, a fal automatikusan megtámadja még a mozgás előtt. Lásd a „falak” fejezetet a 17. oldalon!

**Passage Blocked (átjárás blokkolása)**

Teremtmény nem mehet át az ilyen falon. Ha egy teremtményt nekilöknek egy ilyen falnak, akkor egy ütést (Bash) szenved el. A játéktáblát kerítő fal rendelkezik ezzel a jellemzővel, ráadásul az a repülő (Flying) teremtményeket is képes leblokkolni. Lásd a „falak” fejezetet a 17. oldalon!

**Pest (pici)**

Ez az apró, kellemetlen teremtmény nem képes akadályozni az ellenfeleit a mozgásban. Az ellenséges teremtmények figyelmen kívül hagyhatják a picit, ha az örökdió, és megtámadhatnak helyette másik célpontot.

**Piercing +X (átütés +X)**

Az ilyen támadás X-szel csökkenti az ellenfél páncélját a sérülés meghatározása során. A célpont páncélja nem csökkenhet 0 alá.

**Poison (méreg)**

Néhány támadás méreg típusú sebzést okoz. Megjegyezzük, hogy sok nem méreg típusú támadás is okozhat mérgezés-szerű állapotot.

**Poison Immunity (mérégmentesség)**

Az élettelen (Nonliving) objektumok rendelkeznek mérégmentességgel. Lásd a Kódex „Immunity” (immunitás) bejegyzését!

**Psychic Immunity (pszégmentesség)**

Az objektum nagyon erős mentálisan, vagy egyáltalán nincs elméje. Minden igézés rendelkezik ezzel a jellemzővel. Lásd: Immunity jellemzőt.

**Push (lökés)**

Bizonyos varázslatoknak és képességeknek van egy „lökés” hatása is, ami a célpontját az egyik szomszédos zónába mozgatja. Hacsak a szöveg mást nem mond, a célpontot a támadótól ellentétes irányba kell ellökni. Ha meg van adva egy konkrét irány (például „lök el a célpontot átlos irányba”, vagy „lök el a célpontot ugyanabba a zónába, mint a lökés forrása”), a lökés forrása választ a lehetséges irányok közül. Néhány varázslat véletlenszerű irányt ír elő. Ekkor válaszd ki a játéktábla egyik oldalát „északi” oldalnak, majd dobj egyet a hatáskockával! Ez után lök el a célpontot a kidobott irányba (1-3 észak, 2-6 kelet, 7-9 dél, 10-12 nyugat)! Egy teremtmény átlökhető egy falon, de csak akkor, ha nem rendelkezik Passage Blocked (átjárás blokkolása) jellemzővel. Egy ellökött teremtmény elszenved a Passage Attacks (átkelő megtámadása) jellemzőjű fal minden támadását. Ha a teremtményt egy Passage Blocked (átjárás blokkolása) jellemzőjű falnak löknek, akkor ütést (Bash) szenved el, ami egy elkerülhetetlen (Unavoidable) támadás, 3 támadókockával. Megjegyzés: az Arénát körülvevő fal rendelkezik a Passage Blocked (átjárás blokkolása) jellemzővel. Figyelj oda, hogy a repülő (Flying) teremtmények figyelmen kívül hagyják a falakat, kivéve azokat, amik az Arénát körbekerítik! Egyes teremtmények és igézetek rendelkeznek a Unmovable (mozdíthatatlan) jellemzővel. Ezeket nem lehet ellökni, és figyelmen kívül hagynak minden lökés hatást is.

**Quick Action (gyors akció)**

Az aktiválása során egy teremtmény először végrehajthat egy mozgás akciót, majd végrehajthat egy gyors akciót is (örökös, egy gyors varázslat elmondása, egy második mozgás akció, vagy egy gyors támadás akció). Lásd a „gyors akciók” fejezetet a 11. oldalon!

**Quickcast Action (gyorsvarázslás akció)**

Minden mágus végrehajthat a forduló során egy speciális gyorsvarázslás akciót is. Ezzel elmondhat egy gyors varázslatot, de nincs semmilyen más akcióhoz kötve. Egy ilyen gyorsvarázslás akciót egy baráti teremtmény aktiválása előtt, vagy után, illetve a kezdeti-, vagy a végső gyorsvarázslás fázisban lehet végrehajtani. Az akció megtörténtét a gyorsvarázslás-jelölő átfordításával kell jelölni. Lásd „a gyorsvarázslás akció” fejezetet a 8. oldalon!

**Quickcast Phase (gyorsvarázslás fázis)**

Minden akciózakasz elején és végén is van egy-egy gyorsvarázslás fázis. Ezek a fázisok alatt is végrehajthatják a játékosok a gyorsvarázslás akciójukat (aminek keretében elmondhatnak egy gyors varázslatot), a kezdeményezés sorrendjében. Lásd a 8. oldalon!

**Quick Spell (gyors varázslat)**

A gyors akció keretében elmondható gyors varázslatokat a manaköltség melletti villám szimbólum jelöli.

**Rage +X (örjögés +X)**

Ha egy ilyen teremtmény megsebesül, rendkívül gonosz és agresszív lesz. Minden alkalommal, amikor megtámadják és megsebesítik az örjögés jellemzőjű teremtményt, tegyél rá egy örjögésjelzőt! Maximum X ilyen jelző lehet rajta. A teremtmény minden ilyen rajta lévő jelző után egy-egy Melee +1 (közelharc +1) jellemzőt kap. Minden alkalommal, amikor a teremtmény gyógyul, vagy regenerál, egy-egy örjögésjelzőt el kell távolítani róla. Ha teljesen meggyógyul, akkor az összeset.

**Ranged +X (távolsági +X)**

A teremtmény X támadókockával többel dobhatja a távolsági támadásait. Ha a támadó többször is támad egy akciója során, csak az első támadása kapja meg ezt a bonuszt. Nincs hatással a zónatámadásokra (Zone Attack). Nem biztosít távolsági támadást, ha a támadó egyáltalán nem rendelkezik távolsági támadással.

**Ranged Attack (távolsági támadás)**

Ilyen támadás tehető egy olyan célpont ellen, aki a minimális és maximális hatótávolságon belül van és látható. Távolsági támadás tehető egy ugyanabban a zónában tartózkodó repülő teremtmény ellen, még ha a minimális hatótávolság 0-nál nagyobb is. A távolsági támadás nem vált ki sebző akadály, vagy válaszcspás reakciót. A távolsági támadások figyelmen kívül hagyják az öröket, és nem szedik le az esetleges örjelzőket.

**Reach (elérés)**

Az ilyen jellemzőjű teremtmény közelharcban is megtámadhatja az ugyanabban a zónában lévő repülő (Flying) teremtményeket.

**Ready/Used Marker (kész/használt jelző)**

A kész/használt jelzővel nyomon követheted, hogy egy képességet használtál-e már. Például, ha a teremtménynek van valamilyen védelme, és azt használta, a jelzőt át kell fordítanod a használt (Used) oldalára, és ezzel jelzed, hogy legközelebb csak akkor használható, ha a megint a kész (Ready) oldala lesz felül. Ezek a jelzők a visszaállítás fázisban fordulnak vissza a kész oldalukra.

**Regenerate X (regeneráló X)**

Az objektum gyógyul (eltávolít) X sérülést minden fenntartás fázisban. Nem kombinálható másik regeneráló jellemzővel. Ha egy objektum több regeneráló jellemzőt szerez, csak a legmagasabb számít. A Finite Life (befejezett élet) jellemző megakadályozza a regenerálást.

**Removal Cost (az eltávolítás költsége)**

A legtöbb állapotjelzőnek van eltávolítási költsége (a jelző alján a szürke körben szereplő kis szám). Bizonyos képességek és varázslatok lehetővé teszik az állapotjelző eltávolítását, e manaköltség megfizetése után. Lásd „az eltávolítás költsége” fejezetet 27. oldalon!

**Restrained (visszatartott)**

Ha egy teremtmény visszatartott, semmilyen mozgás akciót nem hajthat végre. Nem lehet sem ellökni, sem teleportálni. A mozgástól eltekintve, a teremtmény bármilyen más gyors, vagy teljes akciót végrehajthat az akciófázisban. Visszatartott teremtmény nem akadályozza az ellenséges teremtményeket. Védekezhet, de a támadó teremtmények figyelmen kívül hagyhatják őt, ha akarják (nem kell megtámadniuk őt). Egy visszatartott ör is megkapja a Counterstike (válaszcspás) jellemzőt. A Flying (repülő) teremtmények elveszítik repülő jellemzőjüket, és addig nem is kaphatnak repülő jellemzőt, amíg visszatartottak. A visszatartott teremtmény -2 büntetést kap minden védekező dobásához. Uncontainable (visszafoghatatlan) teremtményeket és igézeteket nem lehet visszatartani.

**Reveal Cost (felfedés költsége)**

Amikor felfedsz egy rejtett bűbajt, képpel felfelé fordítod a kártyáját. Az irányítójának ki kell fizetnie a felfedés manaköltségét (ha van), ami a nyitott szem szimbólum felett szerepel, különben a bűbaj megsemmisül. Lásd a 18. oldalon!



**Rot (rothadó)**

Ez egy mérgező-típusú állapot. A rothadó teremtmény 1 sérülést kap minden fenntartás fázisban. Egy rothadó-jelző eltávolításának költsége: 2 mana.

**Sleep (alvó)**

Ez egy pszi-típusú állapot. A teremtmény mélyen alszik, és cselekvésképtelen (Incapacitated). Ha a teremtmény bármilyen sérülést szenved el (például egy támadásból), az alvójelzőt ki kell cserélni egy zavartjelzőre (Daze), ami praktikusan az alvójelző másik oldalán található. Egy alvójelző eltávolításának költsége megegyezik a teremtmény szintjével.

**Slow (lassú)**

A teremtmény nagyon lassú. Ha a teremtmény egy mozgás akciót hajt végre, az aktiválása azonnal véget ér. Nem hajthat végre egy gyors akciót a mozgása után. Ha egy lassú teremtmény egy gyors (Fast) jellemzőt kap, a kettő semlegesíti egymást.

**Spawnpont (idézőpont)**

Ez az objektum elmondhat egy megfelelő varázslatot a felfejlődés fázis alatt. Lásd az „idézőpontok” fejezetet a 16. oldalon!

**Spellbind (varázskötés)**

Ehhez az objektumhoz hozzá köthető egy varázslat, amit ezután minden fordulóban egyszer el tudsz mondani. Lásd: „varázskötés” a 21. oldalon!

**Stun (kábult)**

A teremtmény cselekvésképtelen (Incapacitated). Minden kábultjelzőt el kell távolítani a teremtmények akciófázisa végén. Amúgy 4 manáért lehet eltávolítani. Egy igézetet nem lehet elkábítani.

**Succesful (sikeres)**

Egy támadás akkor tekinthető sikeresnek, és akkor okoz „találatot” a célpontnak, ha egy zavart állapotjelző miatt nem véti el a célpontját (misses), illetve a célpont nem kerül el teljesen a támadást valamelyik védelmének köszönhetően.

**Summon (megidéz)**

Amikor egy teremtmény játékba jön, akkor megidézik őt az Arénába. Ez általában akkor történik, ha sikeresen elmondtak egy teremtmény varázslatot.

**Sweeping (elsöpör)**

Ez a támadás egy széles ívben söpör végig. Az elsöpör támadás egyetlen támadás akció során ugyanabban a zónában két különböző célpontot támad meg. Az első támadás befejezése után kell a második támadást kidolgozni, az 1. (támadás bejelentése) lépéstől kezdve, egy másik célpontra ugyanabban a zónában. Megjegyzés: a második támadás célpontja nem lehet azonos az első támadás célpontjával. Ha nincs második lehetséges célpont a zónában, az elsöpör jellemzőnek nincs hatása ez a támadás alatt.

**Taunt (bosszantás)**

Ez egy speciális állapot, ami miatt a teremtménynek meghatározott célpontra kell támadnia (Sosruko, Ferret Companion). Tegyé! egy felbosszantott-jelzőt a teremtményre! Ennek a teremtménynek a következő aktiválása során Sosrukora kell támadnia, ha tud, és ha egy zónában van vele. Ha több olyan célpont is van, amire a teremtménynek támadnia kellene, például a Bloodthirsty (vérszomjas) jellemzője miatt, akkor a teremtmény irányítója választhat a lehetséges célpontok közül. A felbosszantott-jelzőt el kell távolítani a teremtményről az akciófázis végén, illetve bármikor, amikor Sosrukot aktiválják.

**Teleport (teleportálás)**

Egy hatás, ami miatt egy teremtmény egy tetszőleges másik zónába mozoghat, elkerülve a falakat és az ellenséges teremtményeket. Amikor egy teremtmény teleportál, minden, ami hozzá csatolódik vele együtt elteleportál, kivéve az igézeteket. Lásd a „teleportálás” fejezetet a 10. oldalon!

**Token (jelző)**

Ezekkel a kis jelzőkkel lehet nyomon követni valamit. Ha kifogytok valamilyen típusú jelzőből, akkor bármilyen más használhattok helyette (pénzérme, kocka, színes gyöngyök, stb.).

**Though -X (szívós -X)**

Ez a teremtmény szívós és jobban ellenáll a támadások speciális hatásainak. Amikor a hatáskockával dob sz a teremtményt érő további hatások ellen, a dobás eredményét csökkentesz X-szel!

**Traps (csapdák)**

Bűbáj altípus, ami akkor aktiválódik, amikor egy ellenséges teremtmény a zónába lép. Lásd a „csapdák” fejezetet a 20. oldalon!

**Triplestrike (tripla támadás)**

A teremtmény ugyanaz a támadás akciója keretében még két támadást hajt végre a célpont ellen. A második és harmadik támadásra az 5. (további csapások) lépésben kerül sor.

**Unavoidable (elkerülhetetlen)**

Az ilyen támadások ellen nem lehet védelmet használni. Lásd: a 24. oldalt!

**Uncontainable (visszafoghatatlan)**

Ez a teremtmény csúszós és/vagy amorf testű, ami megnehezíti, hogy a helyén tartsák. Néhány varázslat, állapot és hatás nem működik az ilyen teremtmények ellen. Minden Incorporal (testetlen) teremtmény egyben a visszafoghatatlan jellemzővel is bír.

**Unique (egyedi)**

Minden játékosnak csak 1 példányban lehet egy időben a játéktéren egy egyedi objektuma. Hasonlít a Legendary (legendás) jellemzőhöz, de itt minden játékosnak lehet 1-1 példány belőle játékban.

**Unmovable (mozdíthatatlan)**

Az objektumot nem lehet ellökni. Minden igézet mozdíthatatlan.

**Upkeep +X (fenntartás +X)**

Az objektum irányítójának minden fenntartás fázisban ki kell fizetnie X mana fenntartási költséget, különben az objektum megsemmisül.

**Vampiric (vámprír)**

Ha egy ilyen teremtmény sérülést okoz egy élő (Living) teremtménynek, akkor fele annyit gyógyul (felfelé kerekítve), mint amennyi sérülést okozott. Ha a támadása több sérülést okozott, mint a célpont életpontjainak száma, a felesleges többlet sérüléseket nem szabad a gyógyításba beszámítani. Ha a támadó több támadást is végrehajt egy támadás akciója során, akkor csak az első támadásával tud vámpírizálni. A vámpír jellemző nem kombinálható egy másik vámpír jellemzővel.

**Wall (fal)**

Igézés (conjunction) varázslat altípus, ami két zóna határára kerül. Lásd a „falak” fejezetet a 17. oldalon!

**Weak (gyenge)**

Ez egy mérgező-típusú állapot, amely legyengíti a teremtményt. Minden gyengejelző után a teremtmény 1-1 támadókockával kevesebb dob minden nem varázslás támadó akciója során. A támadókockák száma nem csökkenhet nullára. A gyengeségnek nincs hatása a teremtményhez csatolt sebző akadályra, vagy az általa elmondott varázslatra. Az eltávolításának költsége 2 mana.

**Zone (zóna)**

A zóna egy négyszög alakú tartomány az Aréna játéktábláján, amit a mozgás szabályozására, az objektumok elhelyezésére és a hatótávolság mérésére használunk.

**Zone Attack or Spell (zónatámadás / zónavarázslat)**

Ez a támadás, vagy varázslat hatással van egy zónában lévő összes teremtményre és igézetre anélkül, hogy ténylegesen külön-külön megtámadná őket. Nincs hatással viszont a zóna határára lévő falakra. A zónatámadások rendelkeznek az Unavoidable (elkerülhetetlen) jellemzővel, és külön-külön megtámadnak minden objektumot az adott zónában. Lásd a „zónatámadások” fejezetet a 23. oldalon!

**Zone Exclusive (kizárólagos zóna)**

Egyszerre csak egy ilyen jellemzőjű igézet (Conjunction) lehet egy zónában. Lásd a „kizárólagos zóna” fejezetet a 17. oldalon!

**Zone Border (zónahatár)**

A zónák között húzódo vonal a zónahatár. A falakat minden esetben két zóna határára kerülnek.



## KÉSZÍTŐK:

a Mage Wars® játékot tervezte: **Bryan Pope**

főgrafikus: **Benjamin Pope**

### SZABÁLYOK

szabály írója: **William Niebling**

szabályfejlesztés vezetője: **Alexander Mont**

szabályfejlesztők: **Marc Aquino, Aaron**

**Brosman, Tj Huzl, JohnRoss Pike, Ryan**

**Stapleton**

szerkesztő: **John Rogers**

### ALKOTÓ CSAPAT

kreatív vezető: **Chris Henson**

művészeti vezetők: **John Guytan, Sean McCoy**

szabálykönyv / játékdoboz / mágusok: **Craig Spearing**

### BELSŐ SZABÁLYOK ÉS KOMPONENSEK

**Nick Deligaris, Jason Engle, Diego Gisbert,**

**John Guytan, Sean McCoy, rk post,**

**Maichol Quinto**

kártya grafikák: lásd minden kártyán az alkotóját!

### TÖRTÉNET

történet világa: **Dr. Thomas Allen**

történet fejlesztő: **Eric Sexton**

színesítő szövegek: **Dr. Thomas Allen, Aaron**

**Brosman, John Guytan, Sean McCoy, John**

**Rogers, Eric Sexton**

Külön köszönet: **Will Niebling, Aaron Witten**

### TERVEZŐ ASSZISZTENSEK ÉS VEZETŐ JÁTÉKTESZTELŐK

Köszönet mindenkinek a sok órányi fáradhatatlan tesztelésért, a visszajelzésekért, lektorálásért, javaslatokért és ötletekért! Mindezek neve szerepel az alábbi listán:

Lewis Bronson  
Ray D'Arcy  
Patrick Connor  
CJ DeSilvey  
Derek Dix

Ryan Dusek  
Alan Gerding  
Joshua Githens  
Harry Gloss

Steven Hoffman  
Joshua Hughes  
Adam Humpolick  
Matt Humpolick

Cameron Maynard  
Colin Meller  
Chad Shamrowicz  
Chris Steele

### JÁTÉKTESZTELŐK

Külön köszönet minden kedves játéktesztelőnknek a javaslataikért, visszajelzéseikért és a támogatásukért!

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

Anthony Gill  
Chris Gilroy  
Brendan Hill  
Derick Janssen  
CW Karstens  
Christin Kolstad  
Allison Land  
Rufus Looney

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

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

Keress minket a Facebookon, vagy látogass el honlapunkra: [www.arcane wonders.com/category/magewars](http://www.arcane wonders.com/category/magewars) !

# EGY JÁTÉKFORDULÓ

## FELKÉSZÜLÉSI SZAKASZ

### 1 kezdeményezés fázis

A kezdőjelző átkerül a másik játékoshoz.



### 2 visszaállítás fázis

Fordíts vissza minden akciójelölőt, gyorsvarázslás-jelölőt és kész/használt jelzőt az aktív oldalára!



### 3 manacsatorna fázis

Minden mágus és manacsatorna jellemzőjű objektum annyi manát gyűjt be, amekkora a manacsatorna jellemzője.



### 4 fenntartás fázis

Fizesd meg a fenntartás költségeit! Néhány varázslatnak és állapotnak ebben a fázisban valamilyen hatása van.

### 5 tervezés fázis

Minden mágus előkészít 2-2 varázslatot a varázskönyvből. Válassz varázslatokat a familiárisaidnak és idézőpontjaidnak is! Ezek a varázslatok képpel lefelé kerülnek az asztalra.



### 6 felfejlődés fázis

Kezdeményezési sorrendben minden mágus elmondhatja az idézőpontjai mellé készített varázslatait.

## TÁMADÁS LÉPÉSEI

1. támadás bejelentése
2. támadás elkerülése
3. dobás a támadókockákkal
4. sérülés és hatások
5. további csapások
6. sebző akadály
7. válaszcsapás
8. a támadás vége

## VARÁZSLÁS LÉPÉSEI

1. a varázslat elmondása
2. ellenvarázslat
3. a varázslat hatásának megoldása



## AKCIÓK

### GYORS AKCIÓK

- egy gyors támadás végrehajtása
- egy gyors varázslat elmondása
- örökös
- második mozgás akció végrehajtása



## AKCIÓSZAKASZ

### kezdeti gyorsvarázslás fázis

Minden mágus végrehajthat (ha akar) egy gyorsvarázslás akciót, az aktuális kezdőjátékkal kezdve.

### teremtmények akciófázisa

A játékosoknak az aktuális kezdőjátékkal kezdve felváltva aktiválniuk kell egy-egy teremtményüket, amíg az összes nem kerül aktiválásra (akkor passzolhatsz, ha kevesebb aktív teremtményed van, mint bármelyik ellenfelednek). Minden aktiválás kezdetén meg kell fordítani a teremtményen lévő akciójelölőt és el kell távolítani az esetleg rajta levő órjelzőt. Az aktiválása során egy teremtmény az alábbi akciókat hajthatja végre:

#### MOZGÁS AKCIÓ



#### GYORS AKCIÓ



#### VAGY



#### TELJES AKCIÓ

### TELJES AKCIÓK

- egy teljes támadás végrehajtása
- egy teljes varázslat elmondása



### GYORSVARÁZSLÁS AKCIÓK

Fordulónként egyszer a mágus használhatja a gyorsvarázslás akcióját egy gyors varázslat elmondására. Ez az akció használható:

- valamelyik gyorsvarázslás fázisban
- egy baráti teremtmény aktiválása előtt, vagy után



### végso gyorsvarázslás fázis

Miután minden teremtmény aktiválva lett, az aktuális kezdőjátékkal kezdve a mágusok egy utolsó lehetőséget kapnak egy gyorsvarázslás akció végrehajtására, ha eddig még nem tették meg.

