

M
MAGE WARS®
W



CODEX
VERSION 1.0



MAGE WARS®

COMPILED CODEX

Updated January 2014

Questo documento ha il compito di inserire tutti i vari tratti esistenti del gioco all'interno di un unico documento di riferimento. Alcuni tratti includono le pagine di riferimento per una visione più accurata. MWC ad esempio significa Mage Wars Regolamento Base

Activate (Game Term)

Quando scegli di effettuare un'Azione con una creatura, attivala. Gira il marker Azione, e rimuovi qualsiasi marker guard.

Aegis X (Object Trait)

Tutti gli attacchi contro questo oggetto sottraggono X dadi di attacco prima di lanciaarli. L'attacco non può essere ridotto a meno di 1 dado. Il tratto Aegis non si cumula. Il tratto non può ridurre i dadi a meno di 1

Armor (Object Attribute)

Durante un attacco, l'Armatura è sottratta dal normale danno tirato con i dadi di attacco. Non può ridurre il **Danno Critico**. Se un oggetto, ha l'icona dell'Armatura con una linea rossa significa che non ha Armatura.



Armor +/- X (Object Trait)

Modifica il valore Armatura di +/- X. L'armatura non può scendere al di sotto di 0.

Attack Action (Game Term)

L'azione di attacco è utilizzata dalle creature come azione Veloce o Completa. Un'azione di attacco può creare **multipli** attacchi contro lo **stesso** difensore (vedi "Doublestrike" and "Triplestrike") o contro **differenti** difensori (vedi "Sweeping" and "Zone Attacks"). Tutti questi attacchi multipli sono considerati UNA singola azione di attacco.

Autonomous (Object Trait)

Questo equipaggiamento è attacco ad una creatura, e funziona indipendentemente da essa. Non conta come uno slot equipaggiamento. Non può essere bersagliato, e non può essere modificato da: tratti, abilità o condizioni della creatura alla quale è attaccato. Comunque, può essere bersagliato da altre fonti od oggetti. Se un equipaggiamento consente un attacco, quell'attacco può essere usato una volta per round, come un'azione gratuita, alla fine della Action Phase della creatura. Se è un attacco CaC, deve seguire le normali regole di **guard**; Comunque, non attiva contrattacco o damage barrier, e non fa rimuovere il marker guard.

Bashed (Game Term)

Quando una creatura è **Pushed** dentro ad un muro con **Passage Blocked** è **Bashed**. Riceve un attacco **Unavoidable** di 3 dadi di attacco. I muri attorno all'arena hanno tutti il tratto Passage Blocked.

Bleed (Condition Marker)

La creatura ha subito una ferita profonda. Bleed ha unicamente effetto sulle creature *non piante* Living. Durante ogni Upkeep Phase, piazza un danno diretto su questa creatura. Comunque quando questa creatura è curata o rigenerata, puoi rimuovere **UNA** condizione Bleed per punto di cura. **Finite Life** previene le cure e la rigenerazione. Quindi il marke Bleed non può essere rimosso dalle cure. Gli effetti che ti permettono di rimuovere condizioni possono rimuovere il marker Bleed. Il marker ha un costo di rimozione pari a 2.



Blocks LoS (Object Trait)

Questo muro blocca la Lige of Sight. Non puoi bersagliare un oggetto o una zona con la **Line of Sight** bloccata. Vedi "LoS" a pagina 17MWC.



Bloodthirsty +X (Object Trait)

Questa creatura è un predatore naturale bramoso di sangue. Questa creatura guadagna +X dadi di attacco quando effettua un attacco CaC contro una creatura **Living** con 1 o più danni. Se l'attacco ha la possibilità di generare **attacchi multipli** nella stessa fase, il bonus ha effetto solo sul **primo attacco**. Se è presente una creatura **Living danneggiata** nello stesso spazio della creatura con Bloodthirsty durante la Action Phase, egli **deve** attaccare quella creatura (se è possibile). Se vi sono più di un bersaglio, o se è **Tauted**, può scegliere quale creatura attaccare.

Burn (Condition Marker)

L'oggetto è in fiamme. Questa è una condizione di **flame**. Durante ogni Upkeep Phase, lancia 1 dado di attacco diretto per ogni marker Burn sull'oggetto. Con un risultato di "0", rimuovi il marker Burn. Il marker Burn ha un costo di rimozione di 2.



Burnproof (Object Trait)

Non può ricevere condizioni di Burn. Può essere vulnerabile a danni da **flame**, ma non può "bruciare". Tutti gli oggetti Incorporei sono Burnproof.

Cancel (Game Term)

Se una magia, attacco, o effetto è cancellato, è fermata e non avrà effetti futuri.

Cantrip (Object Trait)

Ogni volta che questa magia è distrutta o scartata, ritorna nel libro di magia del proprietario invece che nella pila degli scarti. Gli effetti **Obliterate** distruggono un oggetto e lo **rimuovono dal gioco**. Obliterate possono rimuovere le magie Cantrip dal gioco.

Channeling (Object Attribute)

Alcuni oggetti hanno il tratto Channeling, che indica quanto mana loro accumulano ogni round durante la Channeling Phase.



Channeling +/- X (Object Trait)

Modifica il tratto Channeling di +/- X. Il tratto non può essere ridotto a meno di 0. Modifica solo il Channeling esistente, non ha effetto su oggetti che non hanno il tratto Channeling.

Charge +X (Object or Attack Trait)

La creatura guadagna +X dadi di attacco per tutti i prossimi attacchi CaC, se effettua quell'attacco immediatamente dopo l'azione di movimento, e muove di almeno 1 spazio.

Climbing (Object Trait)

La creatura può effettuare un'azione speciale completa per scalare qualsiasi muro **corporeale** e muovere nella zona adiacente. Se il muro ha il tratto **Passage Attacks**, esso attaccherà la creatura prima del movimento.

Condition (Game Term)

Le condizioni sono vari stati che possono verificarsi sugli oggetti, e sono indicati con markers piazzati su di loro. Tutte gli stacks delle condizioni ed i loro effetti sono cumulativi. Vedi "Effects & Conditions" a pagina 25MWC.

Conjuration (Spell Type)

Tutte le conjurations hanno questo tratto; **Nonliving**, **Psychic Immunity** e **Unmovable**. Vedi "Conjurations" a pagina 16MWC.

Controller (Game Term)

Tutte le magie e gli oggetti in gioco sono controllate dal giocatore che li ha castati. Il controllore può usare e attivare tali oggetti, e può decidere o scegliere tra le abilità che quell'oggetto possiede.

Eccezione: Gli **equipaggiamenti** sono controllati dal Mago che li possiede.

Corporeal (Object Trait)

Corporeal sono normali oggetti fisici. Tutte le creature e le conjurations sono Corporeal, a meno che non hanno il tratto **Incorporeal**.

Corrode (Condition Marker)

Corrode è una condizione di **acid** che elimina l'armatura indossata. Per ogni marker Corrode sulla creatura o conjuration, esso riceve un marker Armatura -1. Gli oggetti non possono avere marker Corrode su di loro se riducono l'armatura a meno di 0, invece essi ricevono tanti marker per arrivare a 0 e subiscono 1 **danno diretto** per ogni marker in eccesso. Corrode non ha effetto su oggetti Incorporeal. Il marker ha un costo di rimozione di 2. Esempio: La Druidia ha 2 marker Corrode su di lei, e una Bearskin. Il suo valore attuale di Armatura è 0. Se dovesse ricevere un altro marker Corrode, essa riceverà invece 1 danno diretto di acido. Lei decide di castare Wind Wyvern Hide (che occupa lo stesso slot di Bearskin, quindi lo rimpiazza). Quando Bearskin è rimosso anche i markers Corrode sono rimossi. Quindi Wind Wyvern Hide entra in gioco, ora la Druidia ha un valore di Armatura pari a 2.



Counter (Game Term)

Una magia che è stata contrastata e non risolta. Essa è distrutta e va nella pila degli scarti. Tutti i costi e le azioni spese per castarla sono persi, a meno che non è scritto diversamente.

Counterstrike (Attack Trait)

Se una creatura è il difensore di un attacco CaC, ed ha un Attacco CaC rapido con il tratto **Counterstrike**, può utilizzare quell'attacco contro l'Attaccante durante il Counterstrike Step. Vedi "Counterstrike" a pagina 28MWC.

Creature (Spell Type)

Una creatura è un oggetto in gioco che ha la possibilità di effettuare Azioni. Tutte le creature sono **Living** (a meno che non hanno il tratto **Nonliving**). Vedi "Creature" a pagina 14MWC.

Cripple (Condition Marker)

È una condizione di **pison**. Le creature sono **Restrained**. Alla fine di ogni Action Phases, le creature Crippled possono cercare di fuggire, lancia il dado effetto: con un **risultato di 7+**, rimuovi Cripple. Cripple ha un costo di rimozione di 4. Non può influenzare le conjurations..



Critical Damage (Game Term)

I Danni critici bypassano l'Armatura (l'armatura non reduce i danni critici). I danni critici sono visibili come il numero all'interno di una starburst sul dado di attacco.

Damage Barrier (Object Trait)

Una Damage Barrier circonda un oggetto ed effettua un attacco automatico contro tutti i nemici che effettuano un attacco CaC contro l'oggetto circondato. Vedi "Damage Barriers" a pagina 27 MWC.



Damage Type (Attack Attribute)

I danni possono essere di diversi tipi – come di *flame* o *lighting*. Vedi "Damage Types" a pagina 26 MWC.

Damage Type +/- X (Object Trait)

Gli attacchi contro l'oggetto, che hanno lo stesso nome, aumentano di X dadi lanciati pari al numero scritto. I modificatori di danni sono cumulativi. Un attacco non può essere ridotto a meno di 1 dado. Vedi "Damage Modifiers" a pagina 26 MWC.

Daze (Condition Marker)

La creatura è disorientata ed/o cieca. Quando questa creatura effettua un attacco, lancia il dado di Effetto alla fine della Declare Attack Step. Se salta quella fase, lancia il dado prima di risolvere l'attacco. Se il risultato è 7+, l'attacco si risolve normalmente. Se il risultato è 6-, l'attacco "manca" il bersaglio ed è considerato che lo avesse schivato (anche se l'attacco è Unavoidable). Se effettua un Attacco a Zona, fai 1 solo check: l'intero attacco ha successo o fallisce. Se la creatura ha più marker Daze, lancia solo 1 volta. In più la creatura con Dazed soffre di -2 a tutti i tiri di Defense per ogni marker Daze. Tutti i marker Daze sono rimossi alla fine della Action Phase. Daze ha un costo di rimozione di 2. Conjurations non possono essere Dazed.



Defender (Game Term)

Una creatura o conjuration che sta per essere attaccata. Non devono per forza essere i bersagli dell'attacco (Vedi "Zone Attack" nel Codex).

Defense (Object Attribute)

Alcuni oggetti hanno il tratto Defense, che rappresenta l'abilità di schivare gli attacchi. Il numero scritto su Defense è il numero che deve essere lanciato o superato sul 1D12, per evitare l'attacco. Vedi "Defenses" a pagina 24 MWC.



Defrost (Attack Trait)

Questo è un tratto degli attacchi di *Flame*. Verrà definito in future espansioni del gioco quando si introdurrà *Frost*..

Destroyed (Game Term)

Un oggetto distrutto è rimosso dal gioco e piazzato nella **propria pila degli scarti**. Le creature e le conjurations sono distrutte quando il loro ammontare di danno è uguale o maggiore alla loro Vita totale. Gli oggetti possono anche essere distrutti quando una specifica magia o effetto li distrugge.

Devour (Attack Trait)

Queste creature mangiano le altre creature! Se un attacco con Devour distruggerebbe una creatura corporea, invece **Obliterate** quella creatura.

Direct Damage (Game Term)

Danni messi direttamente sulla creatura. Il danno è critico (bypassa l'armatura). Non sono considerati attacchi, e le creature non possono usare Defense per evitare i danni. Vedi "Direct Damage" a pagina 26 MWC.

Discard Pile (Game Term)

Tutti i giocatori hanno la propria pila degli scarti dove sono piazzati gli oggetti distrutti o le magie scartate dopo essere state castate. Vedi "Discarding Spells" a pagina 13 MWC.

Doublestrike (Attack Trait)

Questo attacco genera un secondo attacco contro lo stesso bersaglio come parte della stessa azione di attacco. L'attacco addizionale viene fatto durante Additional Strikes Step.

Effect Die (Game Term)

Il dado a 12 facce è chiamato "dado effetto", ed è usato per gli effetti addizionali di alcuni attacchi, o per gli effetti di fuga, o per altri tiri.



Elusive (Object Trait)

Questa creatura è veloce ed elusiva. Questa creatura **ignora** le creature avversarie. Le creature avversarie non possono bloccare il suo movimento. Non è obbligatorio attaccare i nemici con **guard** quando si effettua un attacco CaC.

Enemy (Game Term)

Un oggetto nemico che è attualmente sotto il controllo dell'avversario).

Epic (Spell Trait)

Solo 1 copia di questa magia può essere presente nel libro di Magia.

Escape Roll (Game Term)

Alcune condizioni o incantamenti richiedono un tipo di fuga, usa il dado effetto, per vedere se puoi rimuoverli dalla creatura alle quali sono attaccate.

Ethereal (Attack Trait)

Questo attacco è incantato magicamente. Infligge danni normali agli oggetti **Incorporeal** (Conta tutti i numeri sui dadi, non solo gli 1). Gli oggetti incorporeali possono ricevere effetti e condizioni da questi attacchi.

Extendable (Object Trait)

Quando casti un muro, puoi pagare un costo pari al costo di mana del muro, più il livello del muro, come parte del costo della magia castata. Se lo fai, quando risolvi la magia, puoi piazzare un muro addizionale con lo stesso nome dal tuo libro di Magia e piazzarlo su un bordo direttamente connesso al primo muro. Il secondo muro deve essere piazzato con LoS, ma non nel raggio di azione. Vedi "Walls" a pagina 17 MWC.

Extinguish (Attack Trait)

Questo attacco esingue il fuoco. Durante la Roll Dice Step di questo attacco, riduci il numero di dadi di attacco da tirare di X (fino ad un minimo di 1), e sottrai X dall'effetto, dove X = il numero di marker **Burn** sul difensore. Dopo, rimuovi tutti i marker Burn dal difensore. Un attacco di acqua (o magico) che ha il tratto Extinguish, può bersagliare un oggetto con il tratto Hydro Immunity. Se lo fa, l'attacco non infligge nessun danno o effetto all'oggetto, ma rimuove tutti i marker Burn. Questa è un'eccezione alle normali regole di immunità. È utilizzato ad esempio per spegnere le fiamme sulle piante e non danneggiarle.

Familiar (Object Trait)

Questo oggetto può lanciare magie. Vedi "Familiars" a pagina 16 MWC..

Fast (Object Trait)

Questa creatura può effettuare 2 azioni movimento prima di effettuare l'azione rapida. Può avere un massimo di 2 azioni di movimento durante l'Action Phase. Se una creatura veloce prende il tratto **Slow**, entrambi i tratti sono eliminati. Vedi "Fast Creature" a pagina 14 MWC.

Finite Life (Object Trait)

Queste creature non possono curarsi, rigenerarsi o guadagnare vita. Se guadagna vita prima di possedere questo tratto, gli rimane la vita addizionale. Tutte le oggetti Nonliving hanno Finite life.

Flying (Object Trait)

Vedi "Flying Creatures" a pagina 15 MWC .

Friendly (Game Term)

Un oggetto amico il quale è sotto controllo del giocatore, o di un giocatore del team (in una partita multiplayer) .

Full Action (Game Term)

Durante la propria Action Phase, se una creatura **non** effettua l'azione di movimento, può effettuare un'azione completa. L'azione completa include **castare magie, o fare attacchi completi** (che sono contrassegnati con l'icona della clessidra). Vedi "Full Actions" a pagina 11 MWC.



Full Spell (Game Term)

Una magia completa utilizza un'azione completa per essere castata. Se ha l'icona della clessidra sulla linea del cast subito dopo il costo in mana.

Growth (Condition Marker)

Una creatura con il marker Growth ha la taglia maggiorata. Per ogni marker Growth guadagna Attacco +1 e Innate Life +3. Il marker non ha costo di rimozione, e non può essere eliminato da magia od effetti che eliminano i markers.



Guarding (Game Term)

Come azione rapida la creatura può scegliere di stare in guardia, protegge la sua zona e guadagna il tratto Counterstrike. Vedi "Guarding" a pagina 29 MWC.



Heal (Effect)

La cura rimuove i danni dalle creature Living e conjurations. Vedi "Removing Damage" a pagina 26 MWC.



Hidden Enchantment (Game Term)

Tutti gli incantamenti sono castati a faccia in giù e tenuti nascosti all'avversario. Gli incantamenti hanno tutti un costo in mana pari a 2, stampato vicino al simbolo nascosto (occhio chiuso) sulla propria carta magia. Quando essi sono rivelati (girati a faccia in su), il proprio controllore paga il loro **costo di rivelazione**. Vedi "Enchantments" a pagina 18 MWC.



Hinder (Game Term)

Se una creatura si sposta **da una zona** contenente una creatura avversaria, oppure si muove **all'interno di una zona** con essa, è considerata **bloccata**. Una creatura **bloccata** deve fermare il proprio movimento e non può effettuare altre azioni di movimento in questa Action Phase. **Incapacitated, Restrained or Pest** creature non possono bloccare il movimento. Le creature volanti non possono **bloccare** il movimento delle creature non volanti e viceversa. Le creature Elusive non sono bloccate da altre creature.

Ichthellid Larva (Condition Marker)

Una creatura con questo marker è stata impregnata con la *Ichthellid Larva*. *Ichthellid Larva* è una condizione di **poison** con un costo di rimozione pari a 5. Il marker della *Ichthellid Larva* è sotto il controllo di colui che piazza il marker. Una creatura può avere solo UNA *Ichthellid Larva* su di lui. Quando questa creatura è distrutta, il controllore della *Ichthellid Larva* può scegliere una creatura *Ichthellid* dal suo libro di magia o pila degli scarti, e piazzarlo a faccia sotto nella zona dove era presente la creatura con il marker. Questa creatura *Ichthellid* entra in gioco alla fine del round senza pagarne il costo in mana, simile all'effetto **Reanimate**.



Ignore (Game Term)

Una creatura con ignored non può **bloccare** il movimento anche delle creature amiche. Un avversario con ignored che è in Guardia può non essere scelto per l'attacco CaC.

Immunity (Object Trait)

Questo oggetto è immune a tutti gli **attacchi, danni, condizioni, ed effetti** del tipo specificato, inclusi i **danni critici o diretti**. Non può essere scelto come bersaglio da magie o attacco di quel tipo.

Innate Life +X (Object Trait)

Questa creatura ha avuto un incremento della propria vita, che è di solito seguito da un incremento della massa o della taglia, e bypassa il tratto **Finite Life**.

Incapacitated (Effect)

Una creatura Incapacitated non può effettuare nessuna azione, incluso il movimento, l'attacco, la guardia o il castare magie. Non può effettuare contrattacchi. Non può usare il valore di Defenses, eccetto che per incantamenti che lo permetterebbero. Non può stare in guardia; rimuovi i marker guardia su di esso. Una creatura flying perde, e non può guadagnare, il flying Volante finché è Incapacitated. Qualsiasi Damage Barrier su creature Incapacitated continuano a funzionare normalmente.

Alcune creature possono ignorare creature Incapacitated e non possono **bloccare** il movimento a creature avversarie. Una creatura Incapacitated continua ad avere l'Action Phase durante il round, ma non può effettuare nessuna azione. Conjurations non possono essere Incapacitated. I Magi reagiscono in maniera differente da Incapacitation. La mente del Mago è talmente potente anche se è Incapacitated che può ancora lanciare magie! Un Mago Incapacitated può continuare ad usare magie **non di attacco rapide**. Ma **non** può castare **magie complete**.

Incorporeal (Object Trait)

Un oggetto amorfo o innaturale è veramente restio ai danni. Tutti i dadi di attacco lanciati per danneggiare questo oggetto compiscono solo con "1" (ignora tutti i "2"), a meno che l'attacco con abbia il tratto **Ethereal**. Non può ricevere effetti o condizioni da attacchi che non siano Ethereal. Tutti gli oggetti Incorporeal hanno anche i tratti **Nonliving, Burnproof, e Uncontainable**. Gli oggetti Incorporeal non hanno un valore di Armatura, e non possono guadagnarne. Vedi "Incorporeal" a pagina 15 MWC.

Indestructible (Object Trait)

Questo oggetto non può essere danneggiato, o essere distrutto da danni. Può essere distrutto da altri effetti o abilità che potrebbero distruggerlo senza infierire danni.

Indirect (Attack Trait)

Questo attacco a distanza non ha la Line of Sight (LoS) bloccata da nessun muro.

Initiative (Game Term)

È il giocatore che in quell turno ha l'iniziativa, che è visibile dal marker Iniziativa. Comunque il giocatore con l'iniziativa è il primo a poter usare l'**azione rapida di castare** durante la **Quickcast Phase**, ed è il primo ad effettuare le azioni durante le Action Phases. Ed è utilizzato per risolvere anche problemi di tempo.



Intercept (Object Trait)

Se questa creatura è in guardia, e se un attacco a distanza bersaglia un oggetto non volante nella stessa zona, questa creatura può reindirizzare l'attacco a distanza su se stesso, solo e solamente se è un bersaglio valido. L'intercettazione è annunciata e risolta immediatamente dopo la Declare Attack Step (e prima del Avoid Attack Step). Alla fine dell'attacco che intercetta esso perde il marker guardia. Non può intercettare attacchi a zone. Non può intercettare se è **Restained or Incapacitated**.

Invisible (Object Trait)

Questo oggetto è invisibile e non può essere bersagliato (non c'è LoS su di esso). Comunque, può subire attacchi, magie, o abilità che non lo bersagliano direttamente, come ad esempio le magie a zone. Può anche essere attaccato da barriere di danno e counterstrike. Finché ha il tratto Invisibile, guadagna anche i tratti **Pest** e **Elusive**. Gli incantamenti e gli equipaggiamenti attacchi ad un oggetto **invisibile** diventano anche loro **invisibili**, ma le conjurations attaccate no.

Legendary (Object Trait)

Solo 1 copia di questo oggetto può essere presente in gioco. Non puoi castare una magia Legendary se un oggetto con lo stesso nome è già presente in gioco, finché quella copia non è distrutta. Gli oggetti Legendary non possono essere ripresi dalla pila degli scarti se un'altra copia è presente in gioco.

Level (Spell Attribute)

Tutte le magie hanno un Livello, stampato come un piccolo numero vicino alla scuola di magia a cui appartengono. Il Livello rappresenta approssimativamente il potere della magia. Il Livello è usato il più delle volte a determinare il costo della magia, ed è anche importante quando si costruisce il proprio Libro di Magia. Vedi Livelli di Magia sotto "Training" a pagina 35 MWC

Life (Object Attribute)

Creature e conjuration hanno un valore di Life. Life è il massimo danno che possono ricevere prima di venire distrutte



Life +/- X (Object Trait)

Gli oggetti guadagnano o perdono X Life. Guadagnare Life non è curarsi; e perdere Life non è subire danni. La variazione della Life è una variazione dell'ammontare massimo di danni che un oggetto può subire prima di essere distrutto. Se ha creatura ha **Life -X** su di esso (o perde Life +X) ed i danni subiti ora sono maggiori rispetto alla propria vita, la creatura è distrutta. Questo non conta come essere "distrutti da danni"

Lifebond +X (Object Trait)

Durante la Upkeep Phase, scegli una: puoi trasferire fino a X danni dal Mago all'oggetto, o puoi trasferire fino a X danni dall'oggetto al tuo Mago, sono valide le regole di raggio e LoS. Questa abilità non viene eliminata dal tratto **Finite Life**.

LoS (Line of Sight) (Game Term)

Non puoi bersagliare un oggetto o una zona se la Line of Sight è bloccata. Alcune pareti hanno il tratto **Blocks LoS**. Vedi "Walls" a pagina 17 MWC.

Living (Object Trait)

Gli oggetti Living possono essere curati, rigenerati, e guadagnare vita. Tutte le **creature** sono **Living**, a meno che non abbiano il tratto Nonliving. Tutte le conjurations sono **Nonliving**, a meno che non abbiano il tratto Living.

Lumbering (Object Trait)

Questa creatura è sempre zoppo e/o goffo. È sempre **bloccata**, e quindi può solo effettuare 1 azione di movimento durante la Action Phase, anche se ha il tratto **Fast**.

Mage (Game Term)

Questa creatura è un Mago, e rappresenta il giocatore nel gioco. Il Mago può channel, castare magie, ed ha la regola speciale **castare veloce** ogni round. Il Mago è una creatura di **Livello 6**. Se il tuo Mago è distrutto hai perso!

Magebind +X (Object Trait)

Se l'incantamento è attaccato al Mago, il costo di rivelazione è aumentato di X. Questa variazione del costo di rivelazione è usato per tutte le magie, abilità, o effetti che fanno riferimento ad un costo di rivelazione.

Magecast (Spell Trait)

Questa magia può essere castata solamente da un Mago. Non può essere castata da altri oggetti che possono castare.

Mage Only (Spell Trait)

Alcune magie possono essere utilizzate solo da una particolare classe di Mago. Per esempio, una magia può avere il tratto "Warlock Only" o "Holy Mage Only". Vedi "Spell Traits That Affect Your Spellbook" a pagina 36.

Mana Drain +X (Attack Trait)

Se questo attacco danneggia creature avversarie, quelle creature perdono X mana dalla propria scorta (se ce l'hanno). Se l'attaccante ha **attacchi multipli** durante la stessa **azione di attacco**, esso guadagna il bonus solo per il primo attacco effettuato.

Mana Transfer +X (Attack Trait)

Proprio come Mana Drain +X, con questa variazione: Il controllore di questo attacco guadagna mana pari all'ammontare del mana perso

Melee +X (Object Trait)

Questa creatura guadagna +X dadi di attacco quando effettua un attacco CaC. Se l'attacco causa **attacchi multipli** durante la stessa **azione di attacco**, esso guadagna il bonus solo al primo attacco che effettua. Non funziona se la creatura non ha attacco CaC. Non modifica attacchi a distanza, Damage Barrier, o altri attacchi non CaC..



Melee Attack (Attack Attribute)

Questo è un attacco Corpo a Corpo (CaC) che possono bersagliare solo le creature nella stessa zona. Può attivare le **barriere di danno** o i **counterstrike**. Quando effettui un attacco CaC devi attaccare un nemico **in guardia** nella tua zona se è presente. Un attacco CaC rimuove il marker di guardia dalle creature.

Move Action (Game Term)

Durante l'Action Phase una creatura può effettuare una azione di movimento, il che significa che può muovere di una zona adiacente. In oltre può effettuare un'azione rapida. Vedi "Movement" a pagina 9.

Multiple Attacks (Game Term)

Alcuni attacchi possono generare attacchi multipli contro lo stesso bersaglio o differenti. Gli attacchi multipli includono quelli con i tratti **Doublestrike**, **Triplestrike**, o **Sweeping**.

Nonliving (Object Trait)

Tutti gli oggetti Nonliving hanno i tratti **Poison Immunity** e **Finite Life**. Tutte le **creature** sono **Living**, a meno che non hanno il tratto **Nonliving**. Tutte le **conjurations** sono **Nonliving**, a meno che non hanno il tratto **Living**. Gli oggetti **Incorporeal** sono sempre **Nonliving**.

Novice (Spell Trait)

Magie base di apprendistato. Tutti i Maghi possono aggiungere magie Novice al proprio Libro di Magia al posto di 1 punto magia, anche se non sono specializzati, o se sono avversi, a quella scuola di magia.

Object (Game Term)

Gli incantamenti, equipaggiamenti, creature e conjurations sono magie che diventato oggetti in gioco, che rimangono in gioco dopo essere castati. Il Mago è anche considerato un oggetto. Incanti e magie di attacco invece non sono oggetti.

Obliterate (Effect)

Quando oblitare un oggetto, e normalmente distrutto, non lascia tracce viventi. L'oggetto è **distrutto**, poi è rimosso dal gioco. **Non** va nella pila degli scarti o ritorna nel Libro di Magie. Nessuna abilità o effetto stampato sull'oggetto, o attaccato ad esso (come i marker o incantamenti), sono distrutti e cancellati. Altri effetti di distruzioni, che non sono attaccati o che fanno parte dell'oggetto **Obliterated**, continuano a rimanere.

Esempio: Quando cancelli un Goblin Bomber, esso non esploderà. Quando invece cancelli una creatura con il marker Ichthellid Larva non ha effetto.

Obscured (Object Trait)

Questo oggetto è difficile da vedere. Non può essere bersagliato da non più di un zona di distanza (questo per tutti gli attacchi a distanza, magie, abilità, etc.). Qualsiasi incantamento o equipaggiamento attaccato all'oggetto guadagna anch'egli il tratto Obscured, ma le conjurations attaccate no.

OR Attacks (Attack Trait)

Alcuni attacchi hanno "OR" sulla barra di attacco. Per esempio, sulla barra di attacco di Ludwig Boltstrom sono presenti 2 **alternative**; l'attacco con il tratto Sweeping O l'attacco a zona con il tratto Unavoidable. Quando l'attacco è dichiarato, il controllore decide quale di queste alternative applicare a quell'attacco.

Owner (Game Term)

Il possessore della magia è il giocatore che inizia il gioco con quella magia nel suo Libro di Magia. .

Passage Attacks (Object Trait)

Tutte le creature che passano attraverso questo muro vengono automaticamente attaccate del muro. L'attacco avviene **prima** del movimento della creatura. Vedi "Walls" a pagina 17 MWC.



Passage Blocked (Object Trait)

Le creature non possono attraversare questo muro. Se è una creatura è **Pushed** contro il muro, essa diventa **Bashed**. Le mura intorno all'arena hanno tutte il tratto **Passage Blocked**, e contano anche contro le creature volanti. Vedi "Walls" a pagina 17 MWC.



Pest (Object Trait)

Una piccola e fastidiosa creatura che non può **bloccare** il nemico. Le creature avversarie possono ignorare la Pest se è in guardia ed attaccare un bersaglio differente.

Piercing +X (Attack Trait)

Questo attacco sottrae X dall'armatura del bersaglio quando si determina l'ammontare di danno inflitto. Non può ridurre l'armatura a meno di 0.

Poison (Damage Type)

Alcuni attacchi possono avere il tipo di danno **poison**. Nota che alcuni attacchi anche se non hanno il danno tipo **poison**, possono causare condizioni di veleno.



Poison Immunity (Object Trait)

Gli oggetti con il tratto Nonliving hanno il tratto Poison Immunity. Vedi "Immunity" nel Codex.

Prevention Effects (Effect)

Alcune magie possono prevenire l'avvenimento di un evento se viene pagato un costo. Esempi sono *Armor Ward* o *Enchanter's Wardstone*. Questo costo deve essere pagato per ogni oggetto che viene coinvolto, o l'effetto è cancellato da quell'oggetto. Puoi scegliere quanti oggetti e quindi quanto pagare.

Psychic Immunity (Object Trait)

Questo oggetto ha una mente veramente potente, o nessuna mente. Tutte le conjurations hanno Psychic Immunity. Vedi "Immunity" nel Codex.

Push (Effect)

Push è un effetto causato da alcune magie o attacchi che muovono i bersagli dentro zone adiacenti. Se l'effetto non dice diversamente, la creatura spinta deve muovere di una zona lontano nella direzione opposte dalla fonte della spinta. Se c'è da scegliere una direzione (come spingere una creatura diagonalmente, o se la fonte della spinta è partita dalla stessa zona del bersaglio), la fonte della spinta sceglie la direzione. Alcune magie possono spingere in direzioni casuali. Per determinare la direzione, scegli un lato del tavolo che sarà il "Nord" e lancia il Dado di Effetto: con 1-3 spingi la creatura a Nord, 4-6 = Est, 7-9 = Sud, 10-12 = Ovest. Una creatura può essere spinta attraverso un muro, ma solo se il muro non ha il tratto **Passage Blocked**. Se una creatura è spinta dentro ad un muro con il tratto **Passage Blocked**, è **Bashed** contro il muro e subisce un attacco **Unavoidable** con 3 dadi di attacco. Nota che tutti i muri attorno all'arena hanno il tratto **Passage Blocked**. Nota che le **creature volanti** ignorano le pareti, eccetto che per quelle attorno all'arena. Alcune creature e tutte le conjurations hanno il tratto **Unmovable**. Non possono essere spinte ed ignorano gli effetti Push.

Quick Action (Game Term)

Durante la propria Action Phase, le creature possono effettuare un'azione di movimento, seguita da un'azione rapida. Le azioni rapide includono **mettersi in guardia**, **castare magie rapide**, effettuare una **seconda azione di movimento**, o effettuare un **attacco rapido**. Vedi "Quick Actions" a pagina 11 MWC.



Quickcast Action (Game Term)

Tutti i Maghi possono effettuare un'azione speciale addizionale ogni round, questa azione è chiamata **azione di cast rapido**. Questo consente gli consente di castare una **magia rapida**, oltre a poter fare qualsiasi altra azione che potrebbe fare quel round. L'azione di cast rapido può essere usata prima o dopo qualsiasi azione amichevole, o durante la **Quickcast Phase**, per tenere traccia utilizza il marker dell'azione rapida. Vedi "Quickcast Action" a pagina 8 MWC.



Quickcast Phase (Game Term)

Esiste una **Quickcast Phase** all'inizio ed alla fine di di ogni Action Stage. Questa è un'opportunità per entrambi i giocatori di usare la propria azione di **cast rapido** per castare una magia rapida, in **ordine di iniziativa**. Vedi "Quickcast Phase" a pagina 8 MWC.

Quick Spell (Game Term)

Una magia rapida richiede un'azione rapida per essere castata. L'icona dell'azione rapida (un fulmine) è stampato sulla linea del cast, giusto a destra del costo.

Rage +X (Object Trait)

Quando ferita, questa creatura diventa estremamente pericolosa ed aggressive. Ogni volta che è attaccata e ferita da una **creatura** avversaria, piazza un marker Rage su di essa. Non può avere più di X marker Rage su di esso. La creatura guadagna il tratto **+1 attacco CaC** per ogni marker Rage su di esso. Tutte le volte che viene curato o rigenerato, rimuovi 1 marker Rage. Se non ha più danni, rimuovi tutti i marker Rage.

Ranged +X (Object Trait)

Questa creatura guadagna +X dadi di attacco quando effettua un attacco a distanza. Se l'attacco causa **attacchi multipli** durante la stessa azione di attacco, il bonus è applicato unicamente al **primo attacco**. Non ha effetto sull'**attacco di zona**. Non dona attacco a distanza se una creatura non cel'ha di base.

Ranged Attack (Attack Attribute)

Questo attacco può essere usato per bersagliare creature tra una minima ed una massima distanza, con **Line of Sight**.

Un attacco a distanza può sempre essere effettuato contro le creature volanti nella stessa zona, anche se sotto la minima distanza. Gli attacchi a distanza non attivano Damage Barrier o counterstrike. Gli attacchi a distanza ignorano la guardia, quindi non rimuovere il marker guardia dalla creatura.



Reach (Attack Trait)

Questo attacco CaC può bersagliare ed attaccare creature volanti nella stessa zona.

Ready Marker (Game Term)

I marker Ready sono usati per tenere traccia se un'abilità è stata usata oppure no. Per esempio, se una creatura ha Defense, userà un marker ready per tenere traccia di quando lo usa (gira il marker sul lato grigio "used"), o per sapere se la difesa è pronta (gira il marker sul lato verde "ready"). Il marker Ready si resetta all'inizio di ogni Reset Phase.



Reanimate (Effect)

Questa creatura è rianimata dalla morte. Se una creatura è distrutta, essa è spostata dalla pila degli scarti alla zona in cui è stata distrutta, piazzata a faccia in giù nella zona, con un marker di azione girato. Questa creatura è considerata temporaneamente fuori dal gioco. Alla fine del round, la creatura è girata a faccia in su ed evocata in gioco. Reanimate non funziona se la creatura è stata rimossa dal gioco quando distrutta. Vedi "**Obliterate**". Nota che, se non è detto il contrario, il Mago che controlla l'effetto di Reanimation è anche l'oggetto che la evoca in gioco.

Reconstruct (Effect)

Reconstruct è un effetto che rimuove i danni dagli oggetti Nonliving. Non è Regeneration o Healing, e non ha viene modificato del tratto **Finite Life**.

Regenerate X (Object Trait)

L'oggetto è curato (rimuovi) X danni ogni Upkeep Phase. Il tratto Regenerate non si cumula o si combina con altri tratti Regenerate. Se un oggetto ottiene più di un tratto Regenerate, usa solo il più alto. Il tratto **Finite Life** previene la rigenerazione.

Removal Cost (Game Term)

Molte condizioni hanno un costo di rimozione, stampato sulla condizione stessa come un piccolo numero all'interno di un cerchio grigio. Alcune magie o abilità possono permettere di rimuovere queste condizioni pagandone il costo in mana. Vedi "Removal Costs" a pagina 27 MWC.



Resilient (Object Trait)

Questo oggetto è incredibilmente resistente ai danni. Questo oggetto ignora tutti i danni **non critici** degli attacchi. **Danni diretti ed effetti** di attacco avvengono normalmente.

Restrained (Object Trait)

Se una creatura è Restrained, non può effettuare nessuna azione di movimento. Può tuttavia essere **Pushed** o **Teleported**. Al di fuori del movimento, una creatura Restrained può effettuare qualsiasi azione rapida o attacco completo durante la sua Action Phase. Una creatura Restrained non può **bloccare** il movimento dei nemici. Una creatura Restrained può mettersi in **guardia**, ma le creature attaccanti possono ignorarla (non sono obbligati ad attaccarla). L'unico vantaggio a mettersi in guardia se Restrained è ricevere il tratto **Counterstrike**. Le creature volanti perdono, e non possono guadagnare, il tratto Flying finché sono Restrained. Una creatura Restrained soffre una penalità di -2 a tutti i tiri di difesa. Le creature **Uncontainable** e le **conjurations** non possono essere Restrained.

Reveal Cost (Spell Attribute)

Quando riveli un incantamento nascosto, giralo a faccia in su. Il controllore paga il costo di rivelazione, se non lo fa (nota che è il simbolo con l'occhio aperto sulla carta), o non può l'incantamento è distrutto. Vedi "Revealing Enchantments" a pagina 18 MWC.



Rooted (Object Trait)

Questa creatura è radicata a terra. Non può effettuare azioni di movimento, ed ha il tratto **Unmovable**. Non può essere **Restrained**, quindi può ancora mettersi in **guardia**, **hinder**, o **Intercept** come di consueto. Una creatura Rooted perde, e non può guadagnare, il tratto Flying.

Rot (Condition Marker)

Questa è una condizione di **poison**. Questo oggetto riceve 1 **danno diretto** ogni round durante la Upkeep Phase. Rot ha un costo di rimozione di 2.



Slam (Condition Marker)

La creatura è **Incapacitated**. Quando questa creatura è attivata rimuovi la condizione Slam e sostituiscila con **Daze**. Le creature Unmovable ricevono direttamente la condizione Daze invece di Slam. Ha un costo di rimozione di 3.



Sleep (Condition Marker)

Questa una condizione **psychic**. Questa creatura cade in un sonno profondo ed è **Incapacitated**. Se la creatura riceve un qualsiasi tipo di danno (come per attacchi da parte di creature amichevoli), rimuovi il marker Sleep e sostituiscilo con il marker **Daze** (che è stampato sull'altro lato del marker Sleep per comodità). Sleep ha un costo di rimozione uguale al livello della creatura addormentata.



Slow (Object Trait)

Questa creatura è veramente lenta. Se questa creatura effettua un'azione di movimento, la sua Action Phase termina immediatamente. Non può effettuare nessuna azione rapida dopo il movimento. Se una creatura Slow guadagna il tratto **Fast**, entrambi sono cancellati.

Snatch (Effect)

Questo attacco può prendere e spingere le creature nella sua zona. Snatch è un effetto di **Push**, dove l'oggetto è spinto **verso** la sorgente. Snatch non ha effetto sulle creature con il tratto **Uncontainable** o **Unmovable**.

Spawnpoint (Object Trait)

L'oggetto può castare magie durante la Deployment Phase. Vedi "Spawnpoints" a pagina 16 MWC.

Spellbind (Object Trait)

Questo oggetto può avere una magia attaccata ad esso, che puoi castare una volta per round. Vedi "Spellbinding" a pagina 21 MWC

Stuck (Condition Marker)

La creatura è **Restrained** e **Unmovable**. Alla fine di ogni Action Phases, una creatura intrappolata può tentare un **tiro di fuga**: con 7+, rimuovi Stuck. Se una creatura è Teleported, distrutti tutte i marker Stuck su di esso. Stuck non ha effetto sulle conjurations e gli oggetti **Uncontainable**. Stuck ha un costo di rimozione pari a 4.



Stun (Condition Marker)

La creatura è **Incapacitated**. Tutti i marker Stun sono rimossi alla fine dell'Action Phase della creatura. Stun ha un costo di rimozione di 4. Non ha effetto sulle conjurations.



Successful (Game Term)

Un attacco è considerato entrato, se ha "colpito" il bersaglio, e se non ha avuto un "mancato" dovuto alla condizione **Daze**, o evitato da **Defense**.

Summon (Game Term)

Evocare è l'azione in cui porti una creatura in gioco e la piazzhi nell'arena. Normalmente questo avviene quando una magia di tipo creatura viene castata con successo. Alcune magie o abilità, come Reanimate, Ziggurat of Undeath, o Eternal Servant, permettono al Mago di evocare creature in modo differente oltre al semplice castare.

Sweeping (Attack Trait)

Questo attacco ha un arco di azione molto ampio. Un attacco Sweeping e una **singola azione di attacco**, che però comprende attaccare **2 differenti** bersagli nella stessa zona. Dopo il primo attacco, inizia una nuova sequenza di attacco (iniziando con la Declare Attack Step) bersagliando un oggetto differente nella stessa zona. Nota: il secondo attacco **non** può essere effettuato sullo stesso bersaglio del primo attacco. Se non ci sono bersagli validi allora il secondo attacco non avviene, quindi il tratto Sweeping non ha effetto quel round. Quando una creatura volante utilizza l'attacco Sweeping, se il primo bersaglio ha il tratto Flying, allora anche il secondo bersaglio **deve** avere quel tratto. Ugualmente, se il primo bersaglio non ha il tratto Flying, anche il secondo **non deve** averlo. Se una creatura ha sia il tratto Sweeping e Reach, questa restrizione non si applica; il secondo bersaglio può essere Flying o non-Flying, indipendentemente dal primo bersaglio.

Tainted (Condition Marker)

Questa maledizione o attacco velenoso crea una ferita infetta o contaminata che non può essere curata. Tainted è una condizione di **poison**. Il marker conta come tre danni, e questi danno non possono essere curati o rigenerati. Il marker ha un costo di rimozione di 3, e può essere normalmente rimosso da una magia o abilità che permette l'eliminazione di condizioni, anche se l'oggetto con Tainted ha il tratto **Finite Life**. Un marker Tainted è piazzato da un attacco che **non** come danni inflitti da un attacco.



Taunt (Effect)

Questa è una condizione special che può essere causata da un attacco di una particolare creatura (In questo set: *Sosruko, Ferret Companion*). Piazza un marker Taunt sulla creatura. La creatura tauntata **deve** effettuare un attacco CaC contro Sosruko durante la prossima fase di azione, se possibile, e se Sosruko si trova nella stessa zona. Se è richiesto di effettuare un attacco su un bersaglio differente per un altro effetto (come Bloodthirsty), il controllore può scegliere quale bersaglio attaccare. Rimuovi **Taunt** alla fine dell'Action Phase o quando Sosruko è attivato. Una creatura non può usare Taunt su se stesso. Se dovesse accadere, il Taunt è cancellato.



Teleport (Effect)

Un effetto che muove un oggetto direttamente ad un'altra zona, bypassando mura ed oggetti. Vedi "Teleporting" a pagina 10 MWC.

Thorg's Taunt (Effect)

Thorg, Chief Bodyguard può utilizzare il Taunt sui nemici. Se una creatura tauntata si trova in una zona adiacente a Thorg, essa deve obbligatoriamente muovere nella zona di Thorg, o effettuare un attacco a distanza bersagliando Thorg, se possibile. Se si trova nella zona di Thorg o è obbligato a muoversi nella sua zona, deve quindi attaccare Thorg, se possibile. Questo effetto di Thorg non ha effetto sui Maghi o u creature con il tratto Pwychic Immunity. Il taunt di Thorg **non** obbliga una creatura ad attraversare un muro con il tratto Passage Attacks. Se la creatura tauntata può scegliere diversi bersagli come per effetto di Bloodthirsty, allora può scegliere chi attaccare. Rimuovi il marker di Thorg's Taunt alla fine dell'Action Phase della creatura tauntata, o quando Thorg è attivato. Una creatura non può tauntare se stessa. Se questa situazione accade, il Taunt è cancellato.



Token (Game Term)

Il token è un piccolo marker usato per tenere traccia di qualche cosa. I tokens non sono normalmente presenti con Mage Wars – per cortesia usa qualsiasi cosa tu voglia come token – dadi, soldi, fagioli etc. Conquest of Kumanjaro include alcuni piccoli token che puoi usare per segnare: **Armor +1, Melee +1, Ranged +1**.

Tough -X (Object Trait)

Questa creatura è forte e resistente agli effetti degli attacchi. In qualsiasi momento il **dado effetto** è tirato per effetti addizionali di un attacco contro questa creatura, modifica il tiro di X.

Traps (Game Term)

Un sottotipo di incantamento che si attiva quando un nemico entra nella zona. Vedi "Traps" a pagina 20 MWC..

Triplestrike (Attack Trait)

Questo attacco effettua due attacchi addizionali contro **lo stesso** bersaglio come parte della stessa azione di attacco. Gli attacchi addizionali sono effettuati durante Additional Strikes Step.

Unavoidable (Attack Trait)

Il tratto Defense non può essere usato per evitare questo attacco. Vedi "Defenses" a pagina 24 MWC..

Uncontainable (Object Trait)

Questa creatura ha un corpo amorfo o scivoloso, che rende difficile bloccarlo in un posto. Alcune magie, condizioni, ed effetti non hanno effetto contro una creatura Uncontainable. Tutte le creature Incorporaeal hanno anche il tratto Uncontainable.

Unique (Object Trait)

Tutti I giocatori possono avere solo 1 copia di questo oggetto in gioco in qualsiasi momento. Simile a Legendary, con la differenza che entrambi i giocatori possono avere la propria copia in gioco.

Unmovable (Object Trait)

L'oggetto non può subire l'effetto **Push**. Tutte le conjurations sono Unmovable.

Upkeep +X (Object Trait)

Il controllore dell'oggetto paga X mana durante ogni Upkeep Phase o questo oggetto è distrutto.

Uproot X (Object Trait)

Questa creatura può sradicarsi dal terreno e muoversi liberamente. Quando questa creatura è attivata, puoi pagare X mana. Se lo fai, perde il tratto **Routed** fino alla fine della Action Phase.

Vampiric (Attack Trait)

Quando questo attacco causa danni a creature Living, l'attaccante si cura (rimuovi) della metà del danno causato (arrotondato per eccesso). Se l'attacco causa più danni della vita totale del bersaglio, il danno in eccesso non viene contato per la cura. Se l'attacco causa **attacchi multipli** durante la stessa azione di attacco, questo bonus viene applicato unicamente al primo attacco. Il tratto Vampiric non si cumula. Se l'attacco causa delle condizioni sulla creatura che provocano danno (ad esempio la condizione Tainted), questo effetto non viene contato nel danno inflitto dall'attacco. Pertanto, non viene contato come danno inflitto dal tratto Vampiric

Vigilant (Object Trait)

Questa creatura è considerata costantemente in guardia, proteggendo, o riparando un oggetto alleato. Alla fine della sua Action Phase puoi piazzare un marker **Guard** su questa creatura, se non ne ha già uno presente.

Vine Markers (Game Marker)

I markers Vine sono delle Living conjuration con 1 vita, no armatura, e non possono guadagnarla. I markers Vine **bloccano** le creature nemiche non-Flying. Qualsiasi ammontare di danno distrugge i marker Vine, indipendentemente dalla vita totale. Non possono essere bersagliati da attacchi a distanza. Qualsiasi numero di markers Vine possono essere presenti nella zona. Un *Druido*, o un *famiglio* o un *tree spawnpoint* che controlli, casta una magia vine, puoi distruggere i marker Vine per pagare il costo in mana della magia. Se lo fai, puoi ignorare la distanza della magia. Quella magia di vine deve avere un bersaglio legale. Se due o più druidi stanno giocando, è consigliato usare un lato differente del marker Vine per poterli distinguere più facilmente.



Weak (Condition Marker)

Questa è una condizione di **poison** che indebolisce una creatura. Per ogni condizione Weak su di esso, la creatura perde 1 dado di attacco da tutti gli attacchi non-magie che fa. Non si può ridurre l'attacco a zero dadi. Non ha effetto sulle magie di barriere di danno. Il marker Weak ha un costo di rimozione di 2.



Zombie (Condition Marker)

Questa creatura è stata richiamata dalla morte. Ottiene il sottotipo *zombie* e *undead*. Guadagna il tratti **Psychic Immunity**, **Slow**, **Nonliving** e **Bloodthirsty +0**. Il marker Zombie non ha un costo di rimozione e non può essere rimosso da magie o effetti che possono rimuovere marker di condizione. Se questa creatura sta per essere distrutta, invece **Obliterate**. Se la creatura già possiede il tratto Slow, esso riceve il marker **Stun**.



Zone (Game Term)

Una zona è il quadrato presente sull'arena di gioco, usata per il movimento regolare, per piazzare gli oggetti, e per contare la distanza

Zone Attack or Spell (Attack Trait)

Questo attacco o magia ha effetto su tutte le creature o conjurations presenti in zona, senza un bersaglio individuale. Non ha effetto sui muri ai bordi dell'arena. Zone attacks hanno il tratto Unavoidable e si lancia per ogni singolo oggetto presente nella zona. Vedi "Zone Attacks" a pagin 23 MWC.



Zone Exclusive (Object Trait)

Ci può essere solo 1 conjuration Zone Exclusive nella stessa zona. Vedi "Zone Exclusive" a pagin 17 MWC.

Zone Border (Game Term)

Questa è la linea di intersezione tra due zone adiacenti. I muri sono sempre piazzare su questi bordi.



www.goblins.net

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.