

DUEL OF WIZARDS

Spezielle Zauberkarten

Die folgenden Zauber gehören zu den besonderen Karten des Spiels und erfordern ein tieferes Verständnis der Spielmechanik. Aufgrund ihrer abweichenden Funktionsweise gelten für sie spezielle Regeln.



FEUERZAUBER

Phoenix

Typ: Universal (Angriff / Verteidigung)

Wenn der Phoenix-Zauber aktiviert wird, bezahlt der Spieler die Mana-Kosten nur einmal. Danach bleibt der Zauber aktiv und kann in jedem weiteren Kampfkreis erneut verwendet werden, ohne dass erneut Mana-Kosten bezahlt werden müssen.

Der Zauber bleibt so lange aktiv, bis der Spieler mithilfe von Phoenix in einem Kampfkreis einen Sieg erzielt. Sobald ein Sieg erzielt wird, wird der Zauber wie gewohnt auf den Ablagestapel der verbrauchten Zauber gelegt.

- Nach der Aktivierung kann Phoenix nicht gegen einen anderen Zauber ausgetauscht werden, solange er aktiv ist.
- In späteren Kampfunden können neue magische Artefakte mit Phoenix kombiniert werden.
- Bei einer erfolglosen Verteidigung verliert der Spieler Lebensenergie nach den normalen Regeln.
- Der strategische Vorteil der Karte besteht darin, Mana zu sparen und keine weiteren Zauber verbrauchen zu müssen.

Feuerdrache

Typ: Universal (Angriff / Verteidigung)

Ein außergewöhnlich starker Zauber mit niedrigen Mana-Kosten.

Im Moment des Ausspielens steigt die Erschöpfungsstufe des Spielers sofort um +1, noch bevor der Kampfkreis ausgewertet wird.

- Wird der Zauber als Verteidigung gespielt und ist die Verteidigung erfolglos, verliert der Spieler bereits auf Grundlage der erhöhten Erschöpfungsstufe Lebensenergie.
- Führt der Spieler danach eine Kartenauffrischung durch, steigt seine Erschöpfung zusätzlich nach den normalen Regeln.
- Feuerdrache ist ein mächtiger Zauber, der jedoch sehr schnell zur Erschöpfung führt.

Flammenzorn

Typ: Angriff

Ein Zauber mit niedrigen Mana-Kosten, dessen Stärke von der Erschöpfungsstufe des Anwenders abhängt. Beim Ausspielen wird die aktuelle Erschöpfungsstufe des Spielers zur Grundstärke des Zaubers addiert.

Je höher die Erschöpfung, desto stärker wird der Zauber.



ERDZAUBER

Die Umarmung der Natur

Typ: Verteidigung

Wenn die Verteidigung erfolgreich ist, sinkt die Erschöpfungsstufe des Spielers um 1.

Die Erschöpfung kann jedoch nicht unter 1 sinken. Befindet sich der Spieler bereits auf Erschöpfungsstufe 1, wird sie durch diesen Zauber nicht weiter reduziert.

Die Stärke des Zaubers ist vergleichsweise niedrig, daher erfordert er ein gutes Timing.

Treibsand

Typ: Angriff

Wenn der Zauber erfolgreich ist, findet in der nächsten Runde kein Rollenwechsel statt. Der Spieler, der den Zauber ausgespielt hat, ist auch in der nächsten Runde wieder der Angreifer.

Strategisch besonders wirkungsvoll, wenn die Verteidigungsmöglichkeiten des Gegners eingeschränkt sind.

Gaia Bastion

Typ: Verteidigung

Ein sehr starker Verteidigungszauber.

Seine besondere Eigenschaft: Gegen alle luftbasierten Zauber bietet er vollständigen Schutz, unabhängig von deren Stärke oder von Änderungen durch magische Artefakte.

Schwarzes Loch

Typ: Universal

Der Zauber wird am Ende des Kampfkreises nicht automatisch auf den Ablagestapel gelegt. Der ausspielende Spieler kann entscheiden, die Karte auf dem Kampffeld aktiv zu halten.

In jedem weiteren Kampfkreis müssen die Aufrechterhaltungs-Mana-Kosten bezahlt werden. Werden diese Kosten nicht bezahlt, gilt die Karte als verbraucht.

Wenn in Verteidigungsposition die Stärke eines Angriffszaubers die Stärke von Schwarzes Loch übersteigt, wird der Zauber zerstört. Beide Spieler verlieren 1 Lebensenergie, und der verteidigende Spieler erleidet zusätzlich Lebensenergieverlust in Höhe seiner aktuellen Erschöpfungsstufe.



WASSERZAUBER

Neptidons Verteidigungsrelikte

Typ: Verteidigung

Fünf Verteidigungszauber mit unterschiedlicher Stärke, aber identischer Sonderwirkung: Umhang, Ring, Spiegel, Rüstung und Schild.

Bei erfolgreicher Verteidigung wird der angreifende Zauber auf seinen ursprünglichen Anwender zurückgeworfen. Das Zurückwerfen umfasst den Verlust von Lebensenergie sowie alle besonderen Effekte des Zaubers.

Beispiele:

- Wird ein Angriff zurückgeworfen und der Angreifer besitzt keinen Schutz, erleidet der angreifende Spieler Lebensenergieverlust in Höhe seiner eigenen Erschöpfungsstufe.
- Ist der zurückgeworfene Zauber Dunkelmagie oder Blutmagie, treffen seine negativen Effekte den ursprünglichen Anwender.

Manastrahl

Typ: Universal

Die Stärke des Zaubers hängt von der Menge des eingesetzten Mana ab.

Der Zeitpunkt der Verstärkung ist streng festgelegt: Der Spieler spielt Manastrahl aus und bezahlt die verpflichtenden 1 Mana. Danach deckt der Gegner seine Karte auf. Erst dann entscheidet der Spieler, der Manastrahl verwendet, ob und wie viel weiteres Mana er für die Verstärkung einsetzt.

Standardmäßig beginnt Manastrahl mit 1 verpflichtenden Mana und einer Stärke von 4. Es können maximal 9 weitere Mana eingesetzt werden, wodurch die normale maximale Stärke 22 beträgt.

- Durch eine externe Mana-Quelle kann die maximale Stärke des Zaubers steigen.
- Es darf nur Mana verwendet werden, das zu Beginn des Kampfkreises bereits verfügbar war.
- Das nachträgliche Trinken eines Mana-Tranks ist nicht erlaubt.

Beispiele:

- Der Spieler besitzt 10 Mana-Punkte.
- Ein magisches Artefakt bezahlt die verpflichtenden 1 Mana-Kosten.
- Dadurch kann der Spieler alle 10 eigenen Mana-Punkte für die Verstärkung einsetzen.
- $10 \times 2 = +20$ Stärke; 4 Grundstärke + 20 = 24 endgültige Stärke.

LUFTZAUBER

Teleportation

Typ: Verteidigung

Der stärkste Verteidigungszauber.

Wenn Teleportation aktiviert wird, gibt es keinen Angriffszauber, der dagegen erfolgreich sein kann.

Ausnahme: der Dunkelzauber Wort des Chaos.

Sturmvogel

Typ: Universal

Der ausspielende Spieler kann entscheiden, ob er den Zauber als Angriff oder als Verteidigung verwendet.

Nach dem Aufdecken kann er außerdem den Elementtyp des Zaubers wählen: Luft oder Wasser.

Dadurch können die für ihn günstigeren Elementmodifikatoren angewendet werden.

DUNKELZAUBER

Allgemeine Regel

- Die Effekte der Dunkelzauber wirken ausschließlich auf Zauberkarten.
- Auf magische Artefaktkarten haben sie keinerlei Wirkung.
- Die Effekte treten nur bei einem erfolgreichen Angriff in Kraft, mit Ausnahme von Wort des Chaos.
- Ein zufälliges Ziehen erfolgt immer aus der Hand des verteidigenden Spielers, nach dem Mischen und ohne gezielte Auswahlmöglichkeit des Angreifers.

Vergessen

Typ: Dunkler Angriffszauber

Ausführung des Effekts:

- Der verteidigende Spieler mischt die Zauberkarten auf seiner Hand.
- Der angreifende Spieler zieht zufällig 1 Karte.
- Die gezogene Karte wird sofort auf den Ablagestapel der verbrauchten Zauber gelegt.

Bewusstseinsentzug

Typ: Dunkler Angriffszauber

Ausführung des Effekts:

- Der verteidigende Spieler mischt seine Hand.
- Der Angreifer zieht zufällig 1 Zauberkarte.
- Die gezogene Karte wird auf die Hand des angreifenden Spielers genommen.

Einschränkung: Hat der verteidigende Spieler keine Zauberkarte auf der Hand, tritt der Effekt nicht ein.

Gehirnwurm

Typ: Dunkler Angriffszauber

Die Anzahl der Zauberkarten auf der Hand des verteidigenden Spielers wird halbiert und dabei abgerundet.

- Der verteidigende Spieler mischt seine Handkarten.
- Der Angreifer zieht zufällig die berechnete Anzahl an Karten.
- Der Angreifer darf die gezogenen Karten ansehen.
- Von diesen Karten darf er maximal 1 Karte behalten.
- Alle übrigen gezogenen Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Die behaltene Karte kommt auf die Hand des Angreifers.

Beispiele:

- 7 Karten -> 3 Karten
- 6 Karten -> 3 Karten
- 5 Karten -> 2 Karten
- 1 Karte -> 0, kein Effekt.

Dunkles Zeichnen

Typ: Dunkler Angriffszauber

Der Angreifer darf so lange zufällig Karten aus der Hand des Verteidigers ziehen, bis er wieder 7 Zauberkarten auf der Hand hat.

Hat der verteidigende Spieler nicht genügend Karten, erhält der Angreifer alle verbleibenden Zauberkarten des Verteidigers.

Wort des Chaos

Typ: Universal (Angriff / Verteidigung)

Effekt: totale Magie-Nullifikation.

Der ausspielende Spieler legt die Karte zu Beginn des Kampfkreises offen aus, unabhängig von seiner Position. Der Effekt aktiviert sich sofort, noch bevor die übrigen Karten aufgedeckt werden.

Alle Spieler außer dem ausspielenden Spieler müssen sämtliche Zauberkarten auf den Ablagestapel der verbrauchten Zauber legen. Das umfasst Karten auf der Hand, bereits verdeckt ausgespielte, aber noch nicht aufgedeckte Karten sowie alle aktiven Zauber.

Teleportation bildet keine Ausnahme, da der Effekt von Wort des Chaos vor der Aktivierung von Teleportation eintritt.

Die einzige Möglichkeit, Wort des Chaos zu blockieren, ist das nachträglich aktivierbare magische Artefakt Der Wächter des Lichts.

Wird Wort des Chaos blockiert, wird der Chaos-Effekt vollständig annulliert. Der ausspielende Spieler darf in diesem Kampfkreis keinen anderen Zauber verwenden.

- War der ausspielende Spieler in Verteidigungsposition, bleibt er vollständig ohne Verteidigung.
- War der ausspielende Spieler in Angriffsposition, bleibt er ohne Angriff.
- Im Mehrspielermodus werden die Zauber aller anderen Spieler zerstört, und der ausspielende Spieler erhält in diesem Kampfkreis vollständige magische Dominanz.



BLUTMAGIE

Allgemeine Blutmagie-Regeln

Blutmagie ist eine der stärksten und riskantesten Magieformen in Duel of Wizards. Diese Zauber kosten keine Mana-Punkte, sondern Lebensenergie, und können bei erfolgreichem Angriff zusätzlich zum normalen Schaden weitere Effekte verursachen.

- Blutmagie kann nur als Angriffszauber verwendet werden.
- Blutmagie besitzt keinen Elementtyp.
- Blutmagie erhält keinen Elementmodifikator.
- Zurückgewonnene Lebensenergie kann die Lebensenergie des Spielers nicht über 10 erhöhen.
- Zurückgewonnenes Mana kann die Mana-Punkte des Spielers nicht über 10 erhöhen.
- Die Mana-Punkte eines Spielers können nicht unter 0 sinken.
- Würde ein Effekt mehr Mana-Verlust verursachen, als der Spieler besitzt, sinken seine Mana-Punkte auf 0.
- Wird Blutmagie zurückgeworfen, wirkt ihr vollständiger Effekt nach den bisherigen Blutmagie-Regeln auf den ursprünglichen Anwender zurück.

Blutegel

Typ: Angriff | Magieart: Blutmagie

Wenn der Angriff erfolgreich ist:

- der verteidigende Spieler verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1 Lebensenergie,
- der angreifende Spieler gewinnt 1 Lebensenergie zurück.

Die zurückgewonnene Lebensenergie kann die Lebensenergie des Angreifers nicht über 10 erhöhen.

Nyxaras Kuss

Typ: Angriff | Magieart: Blutmagie

Wenn der Angriff erfolgreich ist:

- der verteidigende Spieler verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1 Lebensenergie,
- der angreifende Spieler gewinnt 2 Lebensenergie zurück.

Die zurückgewonnene Lebensenergie kann die Lebensenergie des Angreifers nicht über 10 erhöhen.

Nyxaras Bluthund

Typ: Angriff | Magieart: Blutmagie

Wenn der Angriff erfolgreich ist:

- der verteidigende Spieler verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1 Lebensenergie,
- der verteidigende Spieler verliert 1 Mana-Punkt,
- der angreifende Spieler gewinnt 2 Lebensenergie zurück,
- der angreifende Spieler gewinnt 1 Mana-Punkt zurück.

Hat der verteidigende Spieler nicht genügend Mana-Punkte, verliert er nur so viele Mana-Punkte, bis sein Mana-Wert 0 erreicht. Zurückgewonnene Lebensenergie und zurückgewonnenes Mana können die Werte des Angreifers nicht über die Maximalwerte erhöhen.

Nyxaras Schatten

Typ: Angriff | Magieart: Blutmagie

Wenn der Angriff erfolgreich ist:

- der verteidigende Spieler verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1 Lebensenergie,
- der verteidigende Spieler verliert 3 Mana-Punkte,
- der angreifende Spieler gewinnt 2 Lebensenergie zurück,
- der angreifende Spieler gewinnt 2 Mana-Punkte zurück.

Hat der verteidigende Spieler nicht genügend Mana-Punkte, verliert er nur so viele Mana-Punkte, bis sein Mana-Wert 0 erreicht. Zurückgewonnene Lebensenergie und zurückgewonnenes Mana können die Werte des Angreifers nicht über die Maximalwerte erhöhen.

Nyxaras Schwert

Typ: Angriff | Magieart: Blutmagie

Wenn der Angriff erfolgreich ist, verliert der verteidigende Spieler die Hälfte seiner aktuellen Lebensenergie und seiner aktuellen Mana-Punkte nach der allgemeinen Halbierungsregel.

Der Verlust wird sowohl bei Lebensenergie als auch bei Mana abgerundet. Der angreifende Spieler gewinnt dieselbe Menge an Lebensenergie und Mana-Punkten zurück.

Beispiele:

- Der verteidigende Spieler hat 7 Lebensenergie -> er verliert 3 Lebensenergie.
- Der verteidigende Spieler hat 5 Mana-Punkte -> er verliert 2 Mana-Punkte.
- Der angreifende Spieler gewinnt 3 Lebensenergie und 2 Mana-Punkte zurück.

Zurückgewonnene Lebensenergie und zurückgewonnenes Mana können die Werte des Angreifers nicht über die Maximalwerte erhöhen.