

# WARLOCK

Alle sieben Jahre einmal treffen sich Zauberer aller Länder im Grauen Wald, um den besten unter ihnen in der sagenumwobenen Duellarena zu bestimmen. WARLOCK – ein verlockender Titel für jeden Magier, der etwas auf sich hält.

Doch viele Gefahren sind mit diesem Machtkampf verbunden. Und so ist es verständlich, daß die Arena nicht immer von gleich sechs Anwärtern besetzt ist. Die Zahl der Anwesenden schwankt zwischen zwei und sechs. Außerdem unterliegt das Duell festen Riten und strengen Regeln. Aber schauen wir uns zunächst eines an: Thulsa, ein Magier von beachtlichem Ruf, war aus den nördlichen Regionen des Landes angereist, um sich den Titel des WARLOCK zu verdienen. Nun stand er hier auf einer Lichtung mitten im riesigen Grauen Wald und wartete. Gelangweilt blätterte er in seinem Zauberbuch und hoffte darauf, bald seine Gegner kennenzulernen. Er betrachtete die gleichmäßige Anordnung der Duellsteine in der Arena, als neben einem der Steine plötzlich ein gleißendes Licht erschien. Das Licht bekam langsam menschliche Umrisse, und Thulsa erkannte seinen ersten Widersacher. In der Tat eine unangenehme Überraschung: Er hatte schon im letzten Jahr gegen Mephisto kämpfen müssen und war nur seinetwegen ohne den Titel in die Heimat zurückgekehrt. Thulsa beschloß, sich zu verstecken, denn Mephisto war für seine gemeinen Tricks bekannt. Zwar gehörten beide zur selben - schwarzen -Zunft, aber Thulsa empfand dennoch oder gerade deshalb keine Hochachtung für seinen Gegner.

Im Gebüsch hinter seinem Versteck krachten jetzt laut die Zweige. Verwundert sah er sich um und erkannte die drei Angehörigen der weißen Zunft. Sie erschienen gemeinsam zum Duell: Quorm, Morcus und Anvar. »Diese Trottel«, dachte Thulsa, »halten sie diese Auseinandersetzung doch immer noch für fair und gerecht. Aber was kann ich von einem weißen Magier anderes erwarten!?!«

Die drei Männer gingen zügig auf den Duellplatz zu. Sie hatten Mephisto schon erkannt, der grinsend an einen Fels gelehnt dastand. Da schoß völlig unerwartet ein Blitz vom Himmel herab und traf Morcus, der keine Zeit hatte, noch eines seiner magischen Schilde zu errichten, für die er so berühmt war. Mephisto hatte das Duell mit einem Überraschungsangriff auf sein unvorbereitetes Opfer eröffnet. Doch Morcus war zum Glück noch frisch und ausgeruht und überstand den Angriff ohne größeren

Schaden. Dann begann die nächste Runde. Morcus entschied sich für Mephisto als Gegner, schon um diesem seinen feigen Hinterhalt heimzuzahlen. Quorm und Anvar stritten sich untereinander, denn der strenge Duellkodex verlangte, daß es nur einen WARLOCK geben dürfe. Thulsa beobachtete aus seinem sicheren Versteck, wie aus dem Nichts ein Schwarm von Raben erschien und sich auf Anvar stürzte. Mephisto war plötzlich verschwunden, Morcus wurde von Dunkelheit umschlossen, und Quorm konnte nur sehr knapp einer Kanonenkugel ausweichen, indem er sich Flügel wachsen ließ und vom Boden abhob. Als er wieder gelandet war, hatte Anvar den Duellplatz verlassen; die Raben hatten ihm sehr zu schaffen gemacht. Mephisto erschien erneut. Er hatte sich mittels der Unsichtbarkeit vor Morcus gerettet, der ihn zu Stein verwandeln wollte.

Thulsa, der mittlerweile angestrengt in seinem Zauberbuch gelesen hatte, beschloß nun, sich am weiteren Geschehen zu beteiligen. Die nächste Runde würde er gewinnen, ein weiterer Gegner würde ausscheiden müssen. Doch Thulsa hatte etwas vergessen: Der letzte Teilnehmer war noch nicht in Erscheinung getreten. Stileppo »die Schlange« Vallista, auch ein Angehöriger der schwarzen Zunft, verfolgte schon seit einiger Zeit das Geschehen. Er hatte Zeit. Schon war der erste Magier ausgefallen, und es bestand kein Grund, verfrüht mitzumischen. Vielleicht würde er, Stileppo, diesesmal WARLOCK werden, ohne überhaupt einen Finger zu rühren. Schon sah er, wie Morcus zusammenbrach und verschwand, in den Limbo verbannt durch einen Schwertkämpfer, den Thulsa herbeigezaubert hatte. Auch Quorm schien schon sehr schwach, sein Sirengesang prallte von Thulsas Schild einfach ab. Als Stileppo die Arena betrat, war dieser sein einziger Gegner.

Gar spannend verlief nun dieser alles entscheidende Zweikampf. In der Ferne verfolgten eifrige Beobachter aus einem benachbarten Dorf das aufregende Spektakel. Fasziniert erzählten sie daheim an gemütlicher Feuerstelle wie immer, wie sich alles zugetragen hatte. Da lag es nahe, daß einer von ihnen meinte: »Laßt uns aus diesem Ereignis doch ein Spiel machen, um allen Völkern rund um den Grauen Wald die Geschehnisse mitzuteilen, die Riten zu überliefern und ein genaues Abbild des Kampfes zu liefern.«

»WARLOCK soll es heißen«, rief ein anderer schließlich.



# 1. Einleitung

Dieses Spiel handelt von der hohen Kunst der Zauberei. Jeder Spieler stellt einen Zauberer dar, der versucht, im Duell gegen andere Mitstreiter den Titel des WARLOCK (= Hexenmeister) zu erringen. Warlock ist ein Spiel für 2-6 Personen ab 12 Jahren.

# 2. Spielmaterial, -aufbau und -beginn

Warlock enthält:

- 1 Spielbrett
- 6 Übersichtstafeln
- 6 Zauberer-Karten
- 128 Zauberspruch-Karten
- 2 Duellmeister-Karten
- 18 Energie-Chips
- 6 Spielfiguren
- 1 Spielregel

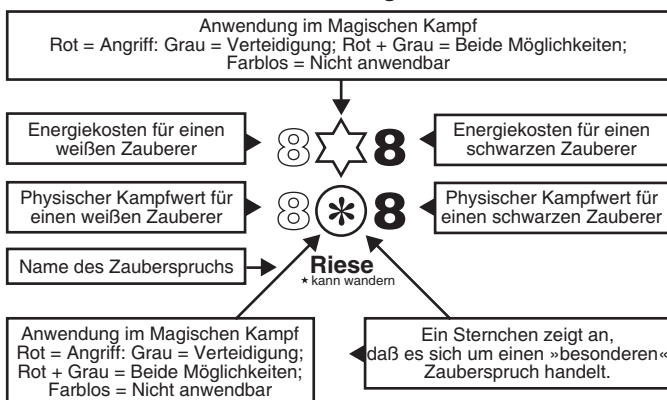
Das **Spielbrett** zeigt die Arena, in der die Duelle stattfinden. Die sechs um den Mittelpunkt herum angeordneten Steine stellen die Positionen der Duellanten (= Spielfiguren) dar; die beiden Steine im Mittelkreis dienen als Standorte, wenn nur noch zwei Zauberer im Duell verblieben sind.

Die sechs **Übersichtstafeln** enthalten alle für das Spiel benötigten Tabellen sowie eine Skala, die der Anzeige des Energiebestandes des jeweiligen Spielers dient. Jeder Spieler legt eine Übersichtstafel vor sich auf den Tisch.

Die sechs **Zauberer-Karten** zeigen entweder einen schwarzen oder einen weißen Zauberer. Jeder Spieler zieht verdeckt eine Karte. Anschließend legt er sie offen auf das dafür vorgesehene Feld seiner Übersichtstafel. Die auf die Zauberer-Karte gedruckte Zahl entspricht der Kampfkraft des Zauberers- ausgedrückt in Kampfpunkten (KP) -, wenn er mit einer Magischen Waffe (s. u.) ausgerüstet ist.

Die 128 **Zauberspruch-Karten** zeigen alle Zaubersprüche, die ein Zauberer in diesem Spiel anwenden kann. Nach dem Mischen werden an jeden Spieler sieben dieser Karten verdeckt verteilt. Es empfiehlt sich, die eigenen Karten vor den Gegnern verborgen zu halten. Die nicht verteilten Karten werden als Stapel auf den Tisch gelegt. Sie bilden das *Zauberbuch*, aus dem die Spieler im Laufe der Spieldauer neue Sprüche hinzulernen können. Ist der Stapel verbraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden ein neues Zauberbuch. Die Symbole auf den Karten haben die folgenden Bedeutungen:

Abbildung



Die zwei **Duellmeister-Karten** dienen der Bezeichnung der Spieler, die in der laufenden und nächsten Spielrunde Duellmeister sind. Zu Beginn des Spiels erhält der Spieler links vom Kartengeber beide Karten; er ist Duellmeister in der ersten Runde.

Jede der sechs **Spielfiguren** stellt entweder einen weißen oder einen schwarzen Zauberer dar. Zu Beginn des Spiels stellt jeder Spieler seinen Spielstein auf seine Zauberer-Karte.

Die 18 **Energie-Chips** dienen der Anzeige der jedem Spieler zur Verfügung stehenden Energiepunkte (EP). Der aktuelle Wert wird mit diesen Chips immer auf der Übersichtstafel festgehalten. Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Zauberer 199 EP.

# 3. Gliederung einer Spielrunde

Eine Spielrunde ist in mehrere Phasen eingeteilt:

- Entscheidungsphase
- Anordnungsphase
- Aktionsphase

Da in jeder der drei Phasen alle Spieler zur gleichen Zeit diverse Handlungen durchführen, muß streng auf die Einhaltung der Phasenabfolge geachtet werden, um ein Durcheinander zu vermeiden.

## 3.1. Entscheidungsphase

Zu Beginn jeder Spielrunde fragt der Duellmeister alle Zauberer, ob sie ihre Zaubersprüche gelernt hätten (sich ihre Karten angesehen haben) und sich entschieden haben, entweder am Duell teilzunehmen oder neue Zaubersprüche erlernen zu wollen. Die Spieler müssen nur mitteilen, **ob** sie sich entschieden haben. **Wie** ihre Entscheidung ausgefallen ist, behalten sie zunächst für sich. Anschließend hält jeder Spieler eine geschlossene Faust über das Spielbrett. Auf ein Zeichen des Duellmeisters öffnen alle Spieler gleichzeitig die Faust. Enthält sie einen Spielstein, will der betreffende Spieler am Duell teilnehmen. Ist die Faust leer, hat sich der Spieler zum Erlernen neuer Zaubersprüche entschieden. Alle am Duell teilnehmenden Spieler plazieren ihren Spielstein jetzt in der Arena, aber noch nicht auf den Duell-Positionen. Die anderen Spieler stellen ihren Spielstein außerhalb der Arena auf (zum Beispiel im Wald). Der Duellmeister nimmt an der Entscheidungsphase ebenfalls teil.

## 3.2. Anordnungsphase

In dieser Phase werden die am Duell teilnehmenden Spielfiguren in der Arena angeordnet. Als erster stellt der Duellmeister seine Spielfigur auf eine Duellposition seiner Wahl (wenn er am Duell teilnimmt) und wählt sich einen der anderen am Duell teilnehmenden Spieler als sein Opfer aus. Dieser muß die Duellposition zur Linken des Duellmeisters einnehmen und darf sich von den noch in der Arena wartenden Zauberern jetzt seinerseits ein Opfer auswählen. **Der zuletzt ausgewählte Zauberer schließt den Kreis und greift seinerseits den Duellmeister an. Er wird auch automatisch Duellmeister in der nächsten Runde und erhält eine entsprechende Karte, die er offen vor sich ablegt.** Die Duellanten befinden sich nun alle auf ihren Positionen. Während der Aktionsphase wird jeder den Zauberer zu seiner Linken angreifen und sich gegen den Zauberer zu seiner Rechten verteidigen. Nimmt der Duellmeister nicht am Duell teil (sondern will neue Zaubersprüche erlernen), muß er beide Duellmeister-Karten an den nächsten am Duell teilnehmenden Spieler zu seiner Linken abgeben, der dann sofort als Duellmeister tätig wird.

## 3.3 Aktionsphase

In der Aktionsphase finden sowohl das Duell als auch das Erlernen neuer Zaubersprüche statt. Alle Aktionen laufen simultan nach folgenden Regeln ab:

### 3.3.1. Erlernen neuer Zaubersprüche

Alle Spieler, die sich für das Erlernen neuer Zaubersprüche entschieden haben, tun dies während der Aktionsphase. Sie müssen pro Duell-Segment (3.3.2.) eine Karte aus ihrer Hand ablegen und dafür eine neue vom Stapel ziehen. Wenn Zauberer aus dem Limbo zurückkehren (4.3.), gilt diese Regelung vom Zeitpunkt ihrer Rückkehr an auch für sie. Die Spielertauschen Karten im Uhrzeigersinn, parallel zu den Duell-Segmenten.

### 3.3.2. Das Duell

Das Duell ist in sieben Segmente gegliedert:

- Segment 1, 3 und 5: Angriff
- Segment 2, 4 und 6: Verteidigung
- Segment 7: Bilanz

Wenn nur noch zwei Spieler am Duell beteiligt sind, verändert sich der Ablauf geringfügig. Dies wird weiter unten erklärt (4.1.).

### 3.3.3. Das Angriffssegment

- Auswahl eines Angriffszaubers:  
Alle am Duell beteiligten Zauberer wählen einen geeigneten Angriffszauberer aus (wenn sie eine derartige Karte besitzen). Die Karte wird verdeckt abgelegt.
- Energiepunkte auf der Übersichtstafel abziehen:  
Die mit dem Auspielen des gewählten Angriffszaubers verbundenen Energiekosten werden auf der Übersichtstafel vom aktuellen Punktestand abgezogen.

- Angriffszauber vor das Opfer legen:  
Die zunächst verdeckt abgelegte Karte wird nun **offen** vor das Opfer, also vor den Spieler zur Linken, gelegt.
- Abwicklung wandernder Zaubersprüche:  
Vor Ende des laufenden Angriffssegments müssen wandernde Zaubersprüche wie in (8.5.) beschrieben abgewickelt werden.

### 3.3.4. Das Verteidigungssegment

- Auswahl eines Verteidigungszaubers:  
Alle am Duell beteiligten Zauberer wählen einen geeigneten Verteidigungszauber aus (wenn sie eine derartige Karte besitzen). Zauberer, die dazu nicht in der Lage sind, werden **sofort** in den Limbo verbannt (siehe 4.8.). Die Verteidigungskarte wird offen neben die Angriffskarte gelegt.
- Energiepunkte auf der Übersichtstafel abziehen:  
Die mit dem Ausspielen des gewählten Verteidigungszaubers verbundenen Energiekosten werden auf der Übersichtstafel vom aktuellen Punktestand abgezogen.
- Abwicklung von reflektierten und wandernden Zaubersprüchen:  
Vor Ende des laufenden Verteidigungssegments müssen wandernde und reflektierte Zaubersprüche abgewickelt werden (siehe 8.5. und 4.1.).
- Resultate der Gefechte auf der Übersichtstafel feststellen:  
Die ermittelten Ergebnisse (siehe 5.7.) treten sofort in Kraft.

### 3.3.5. Die Bilanz

- Verbleibende Energiepunkte feststellen:  
Derjenige Duellteilnehmer Spieler mit den wenigsten verbleibenden Energiepunkten wird sofort in den Limbo verbannt. Haben zwei oder mehrere Spieler gemeinsam die niedrigste Energiepunktzahl, verbleiben alle in der Arena.
- Rückkehr aus dem Limbo:  
Alle in der laufenden Spielrunde in den Limbo verbannten Zauberer müssen jetzt von dort zurückkehren. Reicht ihre Energiepunktzahl dazu nicht aus, scheiden sie sofort aus dem Spiel aus.
- Duellmeister-Wechsel:  
Der neue Duellmeister dreht jetzt seine Duellmeister-Karte um, nimmt die zweite an sich, um sie dem Duellmeister der übernächsten Runde geben zu können, und die nächste Runde beginnt.

## 4. Spielregeln

In diesem Abschnitt werden die im Verlauf der Spielrunden häufig wiederkehrenden Spielregeln aufgeführt und mit Beispielen verdeutlicht.

### 4.1. Das Duell

Das Duell erstreckt sich über die sieben bereits aufgeführten Segmente. Aufgrund eines Mangels an Angriffskarten oder durch Ausscheiden eines oder mehrerer Zauberer kann es jedoch bereits vorher enden. Sind nur noch zwei Zauberer am Duell beteiligt, nehmen sie die Duellpositionen im Mittelkreis der Arena ein.

#### 4.1.1.

Ein Angriff richtet sich immer gegen den in der Arena zur Linken postierten Zauberer.

#### 4.1.2.

Jeder Zauberer, der sich gegen einen Angriff nicht verteidigen kann (weil keine seiner Karten dies vermag oder er keine Karte mehr besitzt), wird sofort in den Limbo verbannt.

#### 4.1.3.

- Ein Zauberer, der die Verbannung eines Gegners direkt verursacht, erhält dafür sofort 30 Energiepunkte, auch wenn er selbst gleichzeitig in den Limbo muß. Die Prämie wird fällig, wenn
- der Gegner sich gegen einen Angriff nicht verteidigen kann,
  - der Gegner sich gegen einen reflektierten Zauber nicht verteidigen kann,
  - der Gegner sich zwar gegen einen Angriff oder einen reflektierten Zauber verteidigen kann, dafür aber seine gesamte Energie verbraucht und deshalb in den Limbo verbannt wird,
  - der Gegner sich derart verteidigt, daß beide Zaubersprüche (der Angriffs- wie auch der Verteidigungszauber) zu ihren Urhebern reflektiert werden, sich aber dann nicht mehr verteidigen kann (werden beide Zauberer verbannt, erhalten auch beide die Prämie),
  - ein wandernder Zauberspruch (siehe 8.5.) ausgesprochen wird, der dabei andere Zauberer verbannt. Ein wandernder Zauber kann durchaus mehr als einen Zauberer verbannen; es gibt dann pro Zauberer 30 Punkte.

#### 4.1.4.

Ein Zauberer bekommt keine Energie-Bonuspunkte, wenn er für seinen Angriffszauber seine gesamte Energie verbraucht.

#### 4.1.5.

Ein Zauberer, der am Duell teilnimmt, muß einen Angriffszauber ausspielen, wenn er dazu in der Lage ist. Ist er dazu nicht in der Lage, muß er dennoch eine Karte »wie zum Angriff« ausspielen. Beim Aufdecken steckt er sie jedoch wieder zu seinen anderen Karten zurück und erklärt, daß er nicht mehr angreifen kann. In eventuell folgenden Angriffssegmenten nimmt er nicht am Ausspielen von Angriffszaubern teil. Der links von ihm sitzende Zauberer wird also nicht angegriffen.

#### 4.1.6.

Energiepunkte müssen bezahlt (abgezogen) werden, sobald ein Zauber ausgesprochen wird.

#### 4.1.7.

Ausgespielte Zaubersprüche kommen auf einen Ablagestapel, sobald sie ihre Aufgabe erfüllt haben.

### 4.2. Duelle mit nur zwei Zauberern

Wenn nur noch zwei Zauberer in einem Duell überlebt haben oder von vornherein nur zwei dabei sind, verändert sich der Ablauf wie folgt: Beide Zauberer spielen ihre Angriffe wie gewöhnlich aus. Da sie aber nicht im Uhrzeigerzinn, sondern aneinander vorbei laufen, kann es geschehen, daß sie einander beeinflussen (siehe 4.6.):

#### 4.2.1.

Wenn nur ein Zauber gegen den anderen wirken kann, muß der den beeinflussenden Zauber ausspielende Spieler entscheiden, ob sein Zauber als Angriff oder als Verteidigung wirken soll. Entscheidet er sich für den Angriff, laufen beide Zauber aneinander vorbei und erreichen ihre Ziele unbeeinflusst. Ein Verteidigungssegment folgt. Entscheidet er sich aber für Verteidigung, wirkt sein Zauberspruch dementsprechend gegen den Angriffszauber des Gegners, und ein Angriffssegment folgt.

#### 4.2.2.

Können die Zauber einander nicht beeinflussen, handelt es sich um ein gewöhnliches Angriffssegment, und ein Verteidigungssegment folgt.

#### 4.2.3.

Das siebente Segment des Duells verändert sich wie folgt: Beide Zauberer erstellen die Bilanz der ihnen verbleibenden Energiepunkte. Besitzt einer von ihnen mindestens 50 Energiepunkte mehr als der Gegner, wird der energieärmere Zauberer in den Limbo verbannt. Die Rückkehr aus dem Limbo sowie der Duellmeister-Wechsel werden wie gewohnt gehandhabt.

### 4.3. Nur ein Zauberer in der Arena

Wenn nur ein Zauberer in der Arena anwesend ist, findet kein Duell statt, und Spieler, die neue Zaubersprüche lernen wollen, **müssen** drei ihrer Karten tauschen. Dies geschieht auf gewohnte Weise. Der Zauberer, der bereit war sich zu duellieren (allein in der Arena stand), **kann** bis zu drei seiner Karten tauschen und wird außerdem automatisch Duellmeister in der nächsten Spielrunde.

#### 4.3.1.

Hat kein Spieler Interesse an einem Duell, darf jeder bis zu drei neue Zaubersprüche lernen, und der Duellmeister bleibt im Amt.

#### 4.3.2.

Die nächste Spielrunde beginnt, wenn alle Spieler mit dem Kartentauschen fertig sind.

### 4.4. Fehlender Duellmeister

Fehlt ein Duellmeister, beispielsweise weil der zu Beginn der Spielrunde als Duellmeister vorgesehene Spieler nicht am Duell teilnehmen kann, geht die Aufgabe an den nächstmöglichen Spieler zu seiner Linken über.

### 4.5. Prämie fürs Duellieren

Alle Spieler, die während der Entscheidungsphase das Lernen neuer Zaubersprüche vorziehen, müssen sofort 10 Energiepunkte zahlen. Die sich daraus ergebende Summe wird unter den am Duell teilnehmenden Zauberern aufgeteilt. Sie schreiben sich ihren Anteil (aufgerundet) gut. Wenn kein Zauberer in die Arena geht, braucht keiner etwas zu bezahlen.



#### 4.6. Beispiel für ein Duell:

Thulsa (ein schwarzer Zauberer) und Quorm (ein weißer Zauberer) sind im Duell. Im ersten Segment spielen beide ihre Zauber aus, decken sie auf und bezahlen die entsprechende Energie dafür. Thulsa hat »Krähen« gezaubert (Kampfwert 5), während Quorm sich für »Zwerge« entschieden hat (Kampfwert 5). Beide Zauber wirken aufeinander, da sie den gleichen Kampfwert haben (siehe 4.2.) und heben einander deshalb auf. Die Karten kommen auf den Ablagestapel und ein Verteidigungssegment ist nicht notwendig. Es folgt wieder ein Angriffssegment. Beide spielen ihre Zauber aus, decken sie auf und bezahlen dafür. Thulsa hat einen »Schwarzen Ritter« (Kampfwert 4) erstehen lassen., Quorm hat ein »Zauberschwert« für sich gezaubert (Kampfwert 4 + sein eigener Kampfwert von 3 ergibt 7, siehe Regeln Besondere Zaubersprüche). Quorm kann mit seinem »Zauberschwert« den »Schwarzen Ritter« abwehren, da dessen Kampfwert geringer ist. Der »Schwarze Ritter« kann Quorm mit dem »Zauberschwert« jedoch nicht abwehren. Aus diesem Grund darf Quorm entscheiden, ob beide Zauber einander passieren können oder er mit seinem »Zauberschwert« den »Schwarzen Ritter« abwehrt. Er darf wählen, da **sein** Zauber den gegnerischen beeinflusst. Quorm läßt beide Zauber einander passieren, so daß ein Verteidigungssegment folgt, in dem sich Quorm gegen den »Schwarzen Ritter« wehren muß, während Thulsa sich gegen Quorm mit dem »Zauberschwert« verteidigen muß.

#### 4.7. Lernen neuer Zaubersprüche

Während das Duell läuft, **müssen** alle Zauberer, die sich in der Entscheidungsphase für das Lernen neuer Zaubersprüche entschieden haben, in jedem Duellsegment eine Karte ablegen und eine neue vom Kartenstapel ziehen. Jeder Spieler darf nur eine Karte zur Zeit ziehen. Jede neu aufgenommene Karte kostet 3 Energiepunkte, die vom Konto des Spielers abgezogen werden.

#### 4.8. Limbo

Wird ein Spieler in den Limbo verbannt, muß er seinen Spielstein sofort vom Brett nehmen und ihn auf seine umgedrehte Zauberer-Karte stellen. Dann füllt er sein Blatt auf sieben Karten auf. Ein Spieler ist in den Limbo verbannt, wenn:

- a) er sich gegen einen Angriff nicht verteidigen kann oder
- b) seine gesamte Energie verbraucht ist oder
- c) er bei der Bilanz die wenigsten Energiepunkte der Duellanten aufweist.

##### 4.8.1.

Wandernde Zaubersprüche wirken im Limbo nicht (siehe 8.5.).

##### 4.8.2. Rückkehr aus dem Limbo

Ein Spieler, der während eines Angriffs- oder Verteidigungssegments in den Limbo verbannt wurde, kann in einem beliebigen darauffolgenden Segment von dort zurückkehren, vorausgesetzt, er kann dafür 30 Energiepunkte aufbringen (siehe aber: 8.5.6.).

Ein Spieler, der während der Bilanz in den Limbo verbannt wurde, kehrt noch in der gleichen Spielrunde zurück, wenn er die erforderlichen 30 Energiepunkte aufbringen kann.

##### 4.8.3.

Keht ein Zauberer noch während des Duells aus dem Limbo zurück, kann er nicht mehr daran teilnehmen. Er stellt seinen Spielstein außerhalb der Arena im Wald auf. In jedem noch folgenden Duellsegment muß er einen neuen Zauberspruch lernen (siehe 4.7.). Jeder Verbannte muß spätestens während des Bilanzsegments aus dem Limbo zurückkehren.

##### 4.8.4.

Die Rückkehr aus dem Limbo kostet in jedem Fall 30 Energiepunkte. Nach der Rückkehr wird die Zauberer-Karte wieder aufgedeckt.

##### 4.8.5.

Ein Spieler, der zu wenig Energiepunkte besitzt, um aus dem Limbo zurückzukehren, scheidet sofort aus dem Spiel aus.

#### 4.9. Energiemangel

Ein Spieler, der nicht mehrgenügend Energiepunkte besitzt, um eine seiner Zauberkarten auszuspielen, handelt entsprechend der in 4.1.5. beschriebenen Regel.

## 5. Zaubersprüche

### 5.1. Angriffszauber

Jeder Zauberspruch, dessen Symbol rot gekennzeichnet ist, dient dem Angriff. Ein roter Stern bedeutet »Magischer Kampf«, ein roter Kreis steht für »Physischen Kampf«. Die Hexe ist in beiden Symbolen rot gekennzeichnet, ist aber für sich allein kein Angriffszauber. Der »Heilige Stab« besitzt einen roten Stern, ist aber allein (d. h. ohne Priester) nutzlos. Diese Besonderheiten sind in Abschnitt 8, »Besondere Zaubersprüche«, erklärt.

### 5.2. Verteidigungszauber

Alle Sprüche, die zur Verteidigung benutzt werden können, besitzen eine graue Kennzeichnung im entsprechenden Symbol (Stern oder Kreis). Eine Verteidigung muß gegen jeden einzelnen Angriff ausgespielt werden, es sei denn, es handelt sich im eine Kombination aus einem Wesen und einer Waffe (also zwei Karten). Diese wird mit nur einem Verteidigungszauber bekämpft. Ebenso wird bei einem Priester mit »Heiligem Stab« verfahren. Es gibt vier Möglichkeiten der Verteidigung:

#### 5.2.1.

Ein Zauberspruch kann zur Verteidigung im magischen Kampf eingesetzt werden, wenn er in der Tabelle »Magischer Kampf« auf der Übersichtstafel als Eintragung in der Zeile des abzuwehrenden Angriffszaubers erscheint. *Beispiel: »Unsichtbarkeit« ist eine Verteidigungsmöglichkeit gegen »Kanone«, »Dunkelheit«, »Unsichtbarkeit«, »Versteinern« und »Luftleere«.*

#### 5.2.2.

Zur Verteidigung kann ein dem Angriffszauber identischer Zauberspruch ausgespielt werden. Beide Zaubersprüche werden dann auf ihre Urheber reflektiert, die sich jetzt dagegen verteidigen müssen.

#### 5.2.3.

Ein Zauberspruch kann als Verteidigung im physischen Kampf eingesetzt werden, wenn er auf der Übersichtstafel in der Tabelle »Physischer Kampf« in der Zeile des abzuwehrenden Angriffszaubers erscheint. *Beispiel: »Sirengesang« ist eine Verteidigungsmöglichkeit gegen »Schwarzen Ritter« (mit und ohne Bogen), »Zwerge«, »Riesen«, »Held« (mit und ohne Bogen), »Super-Held« (mit und ohne Bogen) sowie Weißer Ritter« (mit und ohne Bogen).*

#### 5.2.4.

Als Verteidigung kann auch ein Zauberspruch eingesetzt werden (im physischen Kampf), der einen mindestens ebenso hohen Kampfwert wie der Angriffszauber besitzt. Dabei ist zu beachten, daß der Kampfwert davon abhängt, ob die Zaubersprüche von schwarzen oder weißen Zauberern ausgespielt wurden.

#### 5.2.5.

*Beispiel: Mephisto schickt Stileppo eine Kanone auf den Hals. Stileppo verteidigt sich ebenfalls mit einer Kanone. Beide Zauber werden auf ihre Urheber reflektiert. Jetzt verteidigt sich Mephisto mit »Luftleere«, aber Stileppo wiederum mit einer Kanone. Dies hat eine erneute Reflexion zufolge. Stileppo verteidigt sich diesmal mit »Unsichtbarkeit«, und Mephisto kann sich gegen die zweite Kanone nicht mehr verteidigen. Er muß sofort in den Limbo. Stileppo gewinnt dadurch 30 Energiepunkte. Diese Aktion dauert nur zwei Segmente, weil alle Reflexionen abgewickelt werden müssen, bevor das nächste Segment beginnen kann (siehe 3.3.4.).*

### 5.3.

Wenn der ausgespielte Zauberspruch keinen Kampfwert besitzt, aber dennoch als physischer Angriff eingesetzt werden kann (z. B. der AntiHeld), kann er nur mit Methode 5.2.3. bekämpft werden.

### 5.4.

Hat sich ein Zauberer mit einer Waffe ausgerüstet, kann er nur mit Methode 5.2.4. bekämpft werden.

### 5.5.

Ein Zauberer **muß** eine zur Verteidigung brauchbare Karte ausspielen, wenn er eine solche besitzt.

### 5.6.

Kann ein Zauberer sich gegen einen Zauberspruch nicht verteidigen, wird er sofort in den Limbo verbannt.

### 5.7. Erklärung der Kampfergebnisse

Die Kampfergebnistabelle auf der Übersichtstafel verwendet folgende Abkürzungen:

- A = Der Angriff ist abgewehrt.
- AW = Der Angriff ist abgewehrt, wenn sich ein weißer Zauberer auf diese Art verteidigt.
- AS = Der Angriff ist abgewehrt, wenn sich ein schwarzer Zauberer auf diese Art verteidigt.
- A\* = Der Angriff ist abgewehrt, wenn er von einem weißen Zauberer ausgespielt wurde.
- A† = Der Angriff ist abgewehrt, wenn er von einem schwarzen Zauberer ausgespielt wurde.
- R = Der Zauber wird reflektiert. Der Verursacher der Reflexion kann jeden noch im Duell befindlichen Zauberer als Opfer bestimmen. Der dadurch betroffene Zauberer muß sich sofort gegen diesen Angriffszauber verteidigen.
- R† = Angriffs- und Verteidigungszauber werden auf ihre Urheber reflektiert. Beide müssen sich gegen die von ihnen ausgespielten Zaubersprüche verteidigen.

## 6. Gewinner des Spiels

Es gewinnt derjenige Zauberer, der als letzter im Spiel verblieben ist, wenn alle anderen in den Limbo verbannt sind und aufgrund eines Energiemangels von dort nicht mehr zurückkehren können. Er darf sich bis zum nächsten Spiel mit dem Titel WARLOCK schmücken. Sollten sich die beiden letzten Zauberer gleichzeitig (im selben Segment) aus dem Spiel zaubern, müssen sie Sieg und Titel teilen.

## 7. Verlängerung des Spiels

Wird ein längeres Spiel gewünscht, können die Zauberer das Spiel mit mehr als 199 Energiepunkten beginnen.

## 8. Besondere Zaubersprüche

Einige Zaubersprüche sind mit einem Stern (\*) oder einer anderen Markierung versehen. Sie werden an dieser Stelle erklärt:

### 8.1. Magischer Speer, Goldenes Schwert, Schwarzes Schwert, Magischer Dreizack, Magisches Schwert, Magischer Bogen

Durch diese Sprüche werden magische Waffen erschaffen. Sie können zum Angriff oder zur Verteidigung im physischen Kampf benutzt werden, müssen aber von einer Person geführt werden. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

#### 8.1.1.

Der Zauberer kann sich selbst mit der magischen Waffe bewaffnen. Der Kampfwert der Waffe (abhängig von der Farbe - weiß oder schwarz - des Zauberers) wird zum physischen Kampfwert des Zauberers hinzugezählt, um damit den Gesamtkampfwert zu ermitteln, oder

#### 8.1.2.

der Zauberer kann Wesen erschaffen, die eine magische Waffe führen können. (Sie tragen den Vermerk: »Darf magische Waffe führen«.) Beide Karten werden dann gemeinsam als **ein** Zauberspruch ausgespielt. Ihr Kampfwert wird (wieder abhängig von der Farbe des ausspielenden Zauberers) anschließend zusammengerechnet. Sowohl das Wesen als auch die Waffe kosten Energiepunkte. **Jeder Zauberspruch, der laut Tabelle »Physischer Kampf« gegen das Wesen (z. B. »Held« oder »Schwarzer Ritter«) wirksam ist, gilt auch als Verteidigung, wenn das Wesen mit einer magischen Waffe ausgerüstet ist.** Ausnahme: Handelt es sich bei der magischen Waffe um einen »Magischen Bogen«, gilt diese Regelung nicht. Stattdessen muß gegen den »Magischen Bogen« verteidigt werden.

### 8.2. Weißer Ritter, Schwarzer Ritter, Held, Super-Held

Diese Zaubersprüche können zusammen mit den in 8.1. genannten Waffen ausgespielt werden.

### 8.3. Hexe

Dieses Wesen dient entweder im magischen Kampf als Verteidigung (wie in der Tabelle »Magischer Kampf« angegeben) oder kann selbst zu Angriffs- oder Verteidigungszwecken zaubern. Dies geschieht folgendermaßen:

#### 8.3.1.

Der Spieler spielt die Hexe aus und legt zusätzlich eine oder zwei Karten (siehe 8.1., 8.2.) ab, kann sich für diese Karte(n) aber sofort Ersatz aus dem Zauberbuch ziehen. Nur die für das Herbeirufen der Hexe erforderlichen Energiepunkte müssen vom Spieler bezahlt werden. Die zusätzliche(n) Karte(n) wurden von der Hexe gezaubert und sind daher kostenlos.

#### 8.3.2.

Obwohl die Hexe zwei rote Symbole aufweist, kann sie selbst nicht als Angriffszauber ausgespielt werden. Sie kann nur dann in einem Angriffssegment gespielt werden, wenn die Karte(n), die gleichzeitig mit ihr zum Einsatz kommt (kommen), zum Angriff geeignet ist (sind).

#### 8.3.3.

*Beispiel: Morcus und Anvar duellieren sich. Beide Zauberer wählen ihre Zauber aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Sie werden jetzt aufgedeckt. Anvar hat einen »Donnerschlag« losgelassen, während Morcus eine Hexe herbeigezaubert hat. Da die Hexe laut Tabelle »Magischer Kampf« den Donnerschlag abwehren kann, stehen Morcus nun einige Möglichkeiten offen: Er könnte von der Hexe einen zweiten Zauber erschaffen lassen, der den Donnerschlag abwehren kann (vorausgesetzt, er hat einen solchen Zauber auf der Hand), und dadurch eine neue Karte vom Zauberbuch ziehen. Dabei würde er sogar die Energiepunkte für den zweiten Zauber sparen. Außerdem hat er aber die Möglichkeit, von der Hexe einen Angriffszauber auslösen zu lassen. In diesem Fall muß er sich selbst gegen den Donnerschlag verteidigen, spart aber wiederum Energiepunkte und kann sich eine (zwei) Ersatzkarte(n) vom Stapel nehmen.*

### 8.4. Priester

Obwohl dieser Zauber im Symbol (Stern) rot markiert ist, kann er zum Angriff nur zusammen mit dem »Heiligen Stab« ausgespielt werden. Dies geschieht wie in 8.1.2. beschrieben.

#### 8.4.1. Heiliger Stab

Dieser Zauber ist nur zusammen mit dem »Priester« (siehe 8.4.) zu gebrauchen.

### 8.5. Drache, Riese, Trolls, Goblins

Wann immer eines dieser Wesen erschaffen wird, kann es geschehen, daß es sich selbständig macht. Derjenige Spieler, der die betreffende Karte ausgespielt hat, muß das Zauberbuch abheben (oder den Ablagestapel), wenn das Zauberbuch nicht mehr genug Karten enthält. Erscheint dabei eine Karte mit einer Zahl größer oder gleich 10, beginnt das erschaffene Wesen zu wandern und kümmert sich zunächst nicht um das Duell. Jeder Zauberer, der sich nicht im Limbo befindet, begonnen beim linken Nachbarn des Verursachers, wird von dem Wesen angegriffen. Es geht hier nach der Sitzreihenfolge, denn auch diejenigen Zauberer, die sich zum Lernen neuer Zaubersprüche zurückgezogen hatten, sind betroffen. Jeder betroffene Zauberer muß jetzt das Zauberbuch einmal abheben. Erscheint dabei erneut eine Zahl größer oder gleich 10, wird er angegriffen und muß sich gegen das Wesen verteidigen. Dabei kann er auch seinen bereits verdeckt auf dem Tisch liegenden Zauberspruch verwenden. Erscheint keine 10 im Zauberbuch oderverbannt das Wesen einen Zauberer in den Limbo, wendet es sich dessen linkem Nachbar zu. Dies geht so weiter, bis

#### 8.5.1.

ein Zauberer das Wesen erfolgreich abwehrt. (Der wandernde Zauberer kann dabei zu jedem Zauberer, der nicht im Limbo ist, reflektiert werden. Sollte der letztgenannte dabei in den Limbo geschickt werden, setzt das Wesen seine Wanderung fort, und zwar zum links vom Verursacher der Reflexion sitzenden Zauberer.) Die Verteidigung gegen ein wanderndes Wesen geschieht in normaler Weise. Es wird also die entsprechende Energie abgezogen; die zur Verteidigung gespielte Karte kann jedoch vom Stapel (aus dem Zauberbuch) ersetzt werden. Sobald ein wanderndes Wesen erfolgreich abgewehrt worden ist, kehrt es an seinen Platz im Duell zurück und wirkt nun als normaler Angriffszauber;

8.5.2.  
die wandernde Kreatur alle in der Arena befindlichen Zauberer in den Limbo bringt, worauf die Karte abgelegt wird und das Duell beendet ist;

8.5.3.  
alle betroffenen Zauberer eine Karte mit Zahlen kleiner als 10 aus dem Zauberbuch aufgedeckt haben, worauf das Wesen an seinen Platz im Duell zurückkehrt und als normaler Angriffszauber wirkt.

8.5.4.  
Der Zauberer, der den wandernden Zauberspruch ausgelöst hat, erhält für jeden durch das wandernde Wesen in den Limbo verbannten Zauberer 30 Energiepunkte. Wird er selbst in den Limbo verbannt, erhält er keinen Bonus. Er erhält die Prämie aber auch, wenn ein Zauberer gezwungen ist, seine letzten Energiepunkte zur Verteidigung gegen das wandernde Wesen aufzuwenden und deshalb in den Limbo muß.

**Achtung:** Wurde der wandernde Zauber reflektiert, erhält er **reflektierende** Zauberer die Prämie, aber nicht derjenige Zauberer, der den wandernden Zauber ausgespielt hat!

8.5.5.  
Von einem wandernden Zauberspruch können alle Zauberer betroffen sein, die sich nicht im Limbo befinden.

8.5.6.  
Ein Zauberer, der von dem wandernden Wesen in den Limbo geschickt wurde, scheidet aus dem laufenden Duell aus.

8.5.7.  
Zur Abwehr gegen einen wandernden Zauber kann auch ein ebenfalls wandernder Zauber ausgespielt werden. Dieser muß abgewickelt werden, bevor der erste wandernde Zauber an seinen Platz im Duell zurückkehrt.

8.5.8.  
Wenn der Schöpfer des wandernden Zaubers von dem durch ihn geschaffenen Wesen selbst in den Limbo befördert wird, kehrt der **Zauber** nach Beendigung seiner Wanderung dennoch an seinen Platz im Duell zurück, und derjenige Zauberer, gegen den der Angriff ursprünglich gerichtet war, muß sich jetzt dagegen verteidigen.

8.5.9.  
Es ist möglich, daß ein wandernder Zauber denselben Zauberer **zweimal** angreift.  
Kein Zauberer kann aus dem Limbo zurückkehren, solange ein Zauber wandert.

Game designed by Bob Connor. Manufactured under license from Games Workshop Ltd., London, England. Originally entitled »Warlock«.  
© 1980 Games Workshop Ltd., London, England.