



Sistarra, die Arkane Akademie von Sortilege



ANLEITUNG & KODEX

SPIELAUFBAU

Mage Wars Academy

Dairyn trat vor die rustikale Holztür, auf der das Zeichen „Abschlussprüfung“ prangte. Bis heute hatten er und seine Mitschüler diesen Raum nicht betreten dürfen. Er nahm einen tiefen Atemzug und öffnete langsam die Tür, deren uralte Scharniere quietschten.

Als sie offen stand, verblüffte ihn der Anblick – es sah aus wie die große Arena von Westlock ... lediglich kleiner. Er stand an einem Ende des Raums und beobachtete, wie sein Mitschüler – jetzt sein Gegner – den Raum auf die gleiche Weise und mit der gleichen Ehrfurcht wie er betrat. Beide hatten sie sich auf diesen Augenblick vorbereitet, hatten studiert und wussten, dass dies ihr wichtigster Test auf der Akademie sein würde. Ihm war instinktiv klar, dass diesmal niemand „Halt“ rufen würde, wenn die Dinge schlecht für ihn stehen sollten ...

Willkommen bei *Mage Wars Academy*! Du hast den krönenden Abschluss deiner Studien als „Magier in Ausbildung“ erreicht und bist nun bereit, dich im Zweikampf mit einem anderen Schüler zu messen – einem, der einer völlig anderen Magieschule und -denkweise angehört! Wie werden eure Kämpfe verlaufen? Eure Handlungsweisen werden einen Sieger bestimmen ... und einen, der eine bittere Niederlage erleidet!

Ersatzteilservice

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

MATERIAL



2 ZAUBERBÜCHER
MIT EINSTECKTASCHEN



2 STATUSANZEIGER



PLÄTTCHEN
INITIATIVE



2 MAGIERKARTEN



2 MAGIER-
EIGENSCHAFTSKARTEN



131 ZAUBER-
KARTEN



2 SCHNELLZAUBER-
PLÄTTCHEN



6 ANGRIFFSWÜRFEL



12-SEITIGER
EFFEKTWÜRFEL



ZUSTANDS-
PLÄTTCHEN



SCHADENS-
PLÄTTCHEN



PLÄTTCHEN
WACHE



ZAUBER-
MARKER

Bevor ihr beginnt, sucht sich jeder einen Magier aus, den er spielen will: den **Tiermeister** oder den **Zauberer**. Spielstil und Strategie unterscheiden sich je nach Magier. In späteren Erweiterungen von *Mage Wars Academy* werden weitere, aufregende Magier dazukommen.

Jeder Spieler braucht ein Zauberbuch, das mit Zauberkarten gefüllt ist. Für eure ersten Spiele solltet ihr sie mit den unter „Empfohlene Zauberbücher“ auf Seite 3 angegebenen Karten füllen. Beachtet, dass die Karten in drei Päckchen verpackt sind. Das Päckchen, das oben die Tiermeister-Karte zeigt, ist für den Tiermeister gedacht und enthält seine Magierkarte, seine Eigenschaftskarte und alle seine Start-Zaubersprüche. Ebenso gibt es ein Zauberer-Kartenpäckchen.



STARTAUFBAU

EMPFOHLENE ZAUBERBÜCHER

Wenn ihr das erste Mal *Mage Wars Academy* spielt, empfehlen wir euch die hier angegebenen Zauberbücher.

Tiermeister

Ausrüstung

Johktari-Jagdmesser	1
Lederhose	1
Smaragdstab des Hirsches	1
Wychwood-Eisenranke	1

Kreaturen

Borstenkamm-Stinktief	1
Darkfenne-Aspisvipere	1
Messerklängen-Keiler	1
Pellian-Luchs	1
Rajah, Klaue des Dschungels	1
Slavörg, Fangzahn des Ersten Mondes	1
Tarraki Tausendbiss	1
Wychwood-Fee	1
Wychwood-Jagdhund	3

Verzauberungen

Alligatorzähigkeit	1
Dachswut	2
Leguanwachstum	1
Pantherlist	1
Schlingwurzel	2
Vereinte Stärke	1
Wolfswildheit	2

Formeln

Gruppengenesung	1
Zerfallen	1
Zerstreuen	1

Angriffe

Blitzschlag	1
-------------	---

Zauberer

Ausrüstung

Irrlicht-Amulett	1
Sistarrisches Gewand	1
Stab des Arkanum	1

Kreaturen

Azurischer Flaschengeist	1
Blitzraptor	1
Jade-Gremlin	2
Lähmender Basilisk	1
Manawurm	2
Rotkamm-Cockatrice	1
Rückensegel-Hydra	1
Satyr-Raubein	1

Verzauberungen

Austricksen	1
Exil	1
Niederer Essenzschwund	1
Riesengröße	2
Schrumpfen	2

Formeln

Genesung	1
Zerfallen	1
Zerstreuen	1

Angriffe

Arkane Geschosse	1
Blitzschlag	2
Durchdringender Donnerschlag	1
Gegabelter Blitz	1

Jeder Spieler legt seine Magierkarte und die dazu passende Eigenschaftskarte vor sich hin. Auf der Eigenschaftskarte deines Magiers befinden sich wichtige Informationen zu deinem Magier.

MAGIER-KLASSE

ZAUBER-PUNKTE

LEBEN

KARTENART, UNTERART, UNTERKLASSE

MANASAMMLUNG, START-MANA, RÜSTUNG

AUSBILDUNG₂

SPEZIAL-EIGENSCHAFT₃

GRUND-NAHKAMPF-ANGRIFF₄

1. Kartenart: Dein Magier ist eine **Kreatur**, Level 4.

2. Ausbildung: Das sind die Schulen, in denen dein Magier ausgebildet wurde. Siehe „Eigenes Zauberbuch zusammenstellen“ auf Seite 19.

3. Spezialeigenschaft: Jeder Magier verfügt über eine Spezialeigenschaft, die ihm einen einzigartigen Vorteil verschafft!

4. Grund-Nahkampfangriff: Dein Magier kann einen Angriff einsetzen, genau wie seine herbeigerufenen Kreaturen. Siehe „Die Angriffsleiste“ auf Seite 9.

Alle anderen Karten deines Stapels sind die Zauber, die du im Spiel anwenden kannst. Sortiere sie in beliebiger Reihenfolge in dein Zauberbuch ein. Vielleicht solltest du sie nach ihrer Funktion sortieren und entsprechend auf verschiedene Seiten des Buchs verteilen.

Wenn du genug Spielerfahrung gesammelt hast, kannst du dein eigenes Zauberbuch zusammenstellen. Das verbleibende dritte Kartenpack enthält zusätzliche Zauber, die du beim Zusammenstellen individueller Zauberbücher nutzen kannst. Mehr dazu unter „Eigenes Zauberbuch zusammenstellen“ auf Seite 19.

Außerdem braucht ihr ein bisschen Platz zum Spielen. Ein üblicher Tisch sollte völlig ausreichen.



Jeder Magier nimmt sich einen Statusanzeiger und legt ihn neben seine Eigenschaftskarte. Vor dem ersten Spiel musst du die Statusanzeiger zusammenbauen, indem du daran zwei Drehscheiben mithilfe der beiliegenden Plastiknieten befestigst. Mit dem Statusanzeiger zeigst du an, wie viel Mana (magische Kraft) du besitzt und wie viel Schaden du erlitten hast.



Stelle das Schadensrad so ein, dass es „null“ Schaden anzeigt. Stelle auf dem Manarad die Menge deines Start-Manas ein. Dein Start-Mana steht auf deiner Magier-Eigenschaftskarte. Die meisten Magier, z. B. Tiermeister, beginnen mit null Mana, während andere anfänglich ein bisschen Mana besitzen (der Zauberer beginnt mit 3).



Jeder Spieler legt ein „Schnellzauberplättchen“ auf seine Magierkarte, die Seite mit dem Blitzsymbol zeigt nach oben.

Das übrige Material wird neben den Spielbereich gelegt:

- Sechs Angriffswürfel
- Ein 12-seitiger Effektwürfel
- Plättchen und Marker – nach Art sortiert.

Auf Seite 2 ist eine Abbildung, die ein Academy-Spiel direkt nach dem Spielaufbau zeigt.

Im Spielverlauf werdet ihr Zauber anwenden und Karten in den Spielbereich legen:

- Kreaturen, die von dir herbeigerufen werden, kommen neben deinen Magier, alle nebeneinander in dieselbe „Reihe“.
- Ausrüstungszauber, die du anwendest, kommen neben deinen Statusanzeiger.
- Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel. Wenn eine Karte abgelegt oder zerstört wird, kommt sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Jeder Spieler wirft den 12-seitigen Effektwürfel. Wer die höchste Zahl würfelt, entscheidet darüber, wer das Plättchen *Initiative* erhält (und damit in der ersten Runde „die Initiative hat“).



Jetzt seid ihr startklar. Das Duell möge beginnen!

Zwei Vorbereitungsunden

Akademie-Magier sind noch Schüler, daher lassen es ihre Ausbilder „locker angehen“, indem sie die Vorbereitungszeit etwas ausdehnen, bevor es ernsthaft zum Duell kommt.

In den **ersten beiden** Runden des Duells kann kein Magier und keine Kreatur angreifen (weder mittels Zauber noch mittels Kreaturen). Außerdem darf kein Spieler Zauber anwenden oder Eigenschaften nutzen, deren Ziel sein Gegner oder eins der gegnerischen Objekte ist.

Sobald ihr ein paar Duelle gespielt habt, werden euch diese beiden Vorbereitungsunden schnell von der Hand gehen.

ZAUBERKARTEN

Die Spielkarten in deinem Zauberbuch werden „Zaubersprüche“ oder kurz „Zauber“ genannt. Jeder Zauber im Zauberbuch kann nur einmal genutzt werden (manche Zauber bleiben aber eine Weile im Spiel, bevor sie „zerstört“ werden).



1. Zauberart: Es gibt 5 Zauberarten in diesem Basisspiel: Kreaturen, Ausrüstung, Verzauberungen, Formeln und Angriffe. Für jede dieser Zauberarten folgen später noch genaue Erklärungen.

2. Reichweite: Dieses Reichweiten-Symbol und die Zahlen haben bei *Mage Wars Academy* keine Bedeutung. Du benötigst sie nur, wenn du diese Karte bei *Mage Wars Arena* einsetzen willst.

3. Schule & Level: Es gibt 10 unterschiedliche Schulen der Magie. Zauber haben eine Levelzahl, meistens 1, 2 oder 3, manchmal auch höher. Diese Information ist wichtig, wenn du dir ein eigenes Zauberbuch zusammenstellen willst. Siehe „Eigenes Zauberbuch zusammenstellen“ auf Seite 19.

4. Merkmale: Einige Zauber besitzen Spezial-eigenschaften, die durch ein Stichwort zusammengefasst sind. Sieh dir die Merkmale im Kodex am Ende dieser Anleitung an.

„Was ist Mage Wars Arena?“

Die Zauber in *Mage Wars Academy* sind wie die Zauber in *Mage Wars Arena* angelegt. Tatsächlich könnt ihr eure *Academy*-Zauber auch in euren *Arena*-Spielen einsetzen!

Arena ist der Vorläufer und große Bruder von **Academy**. **Arena** hat viele spannende zusätzliche Ideen, Zauber und Eigenschaften, die dem Spiel noch mehr strategische Tiefe und Realismus verleihen!

Arena hat eine wesentlich größere Spielfläche, die aus einer Anzahl kleinerer Spielbereiche besteht, die „Zonen“ genannt werden. Kreaturen können sich im Spiel von Zone zu Zone bewegen. In *Academy* ist die *Arena* viel kleiner und besteht lediglich aus einer einzigen „Zone“, die den gesamten Spielbereich darstellt. Alles, was die Zone beeinflusst, beeinflusst also **das gesamte Spiel**, wenn man **Academy** spielt.

Über **Arena** erfährst du noch mehr, wenn du www.magewars.de besuchst.

DIE SPIELRUNDE

Ein einzelnes Spiel in *Mage Wars Academy* wird „Duell“ genannt. Duelle spielen sich immer zwischen zwei Magiern ab und dauern so lange, bis ein Magier „besiegt“ ist – wenn er also Schaden in Höhe seines Lebens oder mehr erlitten hat.

Duelle laufen in **Runden** ab. Jede Runde ist in drei **Phasen** aufgeteilt, die von **beiden** Spielern in der nachfolgend angegebenen Reihenfolge durchlaufen werden:

1. Grundstellungsphase
2. Erhaltungsphase
3. Aktionsphase

Jede Phase muss von **beiden** Spielern abgeschlossen worden sein, bevor irgendein Spieler die nächste Phase beginnt. Ist die Aktionsphase vorüber, beginnt die nächste Runde mit der Grundstellungsphase.

1. GRUNDSTELLUNGSPHASE

In der Grundstellungsphase werden Karten und Plättchen jedes Spielers „zurückgesetzt“, was anzeigt, dass sie für die nun beginnende Runde bereit sind. Die Grundstellungsphase besteht aus vier Schritten:

Schritt 1: Initiativwechsel

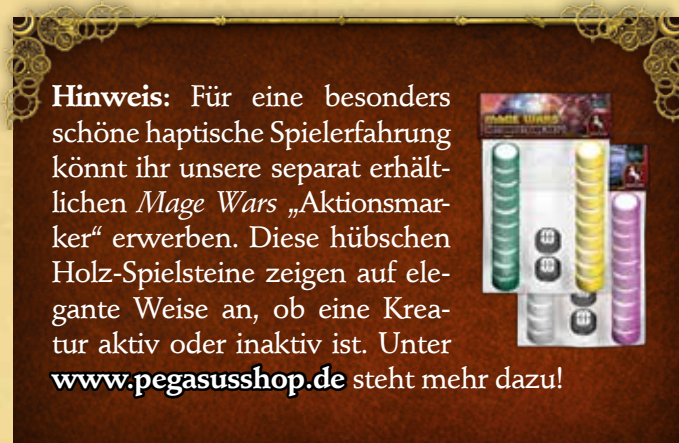
Der Spieler mit dem Plättchen *Initiative* gibt es an seinen Gegner, der in dieser Runde die Initiative haben wird. (In der **ersten Runde** würfelt ihr mit dem 12-seitigen Effektwürfel; wer die höchste Zahl hat, entscheidet, welcher Spieler zuerst die Initiative haben soll.)

Schritt 2: Grundstellung der Kreaturen

Dreht alle eure Kreaturenkarten, sodass sie sich in der „aktiven“ Position befinden.

Eine Kreaturenkarte kann „aktiv“ oder „inaktiv“ sein. Karten, die **aktiv** sind, werden so gedreht, dass sie „aufrecht“ lesbar vor ihren Besitzern liegen. Karten, die **inaktiv** sind, werden im rechten Winkel gedreht, sodass sie „seitwärts“ liegen.

Auch dein Magier gilt als Kreatur, also denke daran, auch seine Karte wieder gerade auszurichten, damit er jetzt wieder aktiv wird.



Schritt 3: Plättchen aufdecken

Wenn sich verdeckt liegende Plättchen unter deiner Kontrolle befinden, decke sie wieder auf. Bei diesem Basisspiel ist das der Schritt, in dem jeder Magier sein Schnellzauberplättchen wieder auf die „Bereit“-Seite dreht.



Schritt 4: Manasammlung

Jetzt erhält dein Magier Mana für seinen Manavorrat. In jeder Grundstellungsphase erhält dein Magier Mana in Höhe seiner Eigenschaft „Manasammlung“. Bei diesem Basisspiel sammelt jeder Magier in diesem Schritt 7 Mana (sammeln = er erhält es dazu). Stelle auf dem Manarad deines Statusanzeigers ein, wie viel Mana du jetzt hast. Beachte, dass der Zauberer, der mit 3 Mana beginnt, am Ende dieses Schritts 10 Mana haben wird, die er in der **ersten** Spielrunde nutzen kann.



Wichtig: Die Menge an Mana, die man in seinem Manavorrat haben darf, ist nach oben offen. Sobald du Mana erhältst, bleibt es in deinem Vorrat, bis du es benutzt oder es dir irgendein Spieleffekt wieder wegnimmt. Mana „verfällt“ nicht am Ende der Spielrunde.

2. ERHALTUNGSPHASE

Nachdem beide Spieler alle Schritte ihrer Grundstellungsphase durchlaufen haben, kommt die Erhaltungsphase.

Manchmal sind bestimmte Effekte im Spiel, etwa **Regenerieren**, die in dieser Phase ausgeführt werden müssen. Solche Effekte werden im Kodex beschrieben, siehe ab Seite 23.

Du musst immer alle Effekte ausführen, die Karten unter deiner Kontrolle betreffen. Solltest du mehr als einen Effekt während der Erhaltungsphase auszuführen haben, darfst du dir die Reihenfolge der Ausführung aussuchen.



Sobald beide Spieler alle nötigen Effekte ausgeführt haben, endet die Erhaltungsphase und die Aktionsphase beginnt.

3. AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase ist das „Herzstück“ von *Mage Wars Academy*. In dieser Phase kannst du Zauber anwenden, die Kreaturen deines Gegners angreifen und die mit dir befreundeten Kreaturen Aktionen ausführen lassen. Zu Beginn hat jeder Spieler nur eine Kreatur im Spiel (seinen Magier). Im weiteren Spielverlauf können die Spieler Zauber anwenden, die weitere Kreaturen ins Spiel „herbeirufen“. Während der Aktionsphase darf **jede** Kreatur (auch Magier) **jeweils eine Aktion** ausführen.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. In deinem Zug **musst** du **eine** der **aktiven** Kreaturen unter deiner Kontrolle auswählen, die eine Aktion ausführen soll. Der Spieler mit dem Plättchen *Initiative* hat den ersten Zug.

Wenn du eine Kreatur auswählst, die eine Aktion ausführen soll, heißt das, dass du diese Kreatur **aktivierst**. Ihre Aktion auszuführen heißt dementsprechend **Kreaturen-Aktivierung**.

Nach der Aktivierung einer Kreatur wird diese „inaktiv“. Um das anzuzeigen, drehst du ihre Karte zur Seite. Eine inaktive Kreatur kann vor der nächsten Runde nicht mehr aktiviert werden (dann wird sie in der Grundstellungsphase wieder aktiv). Allerdings könnte sie noch in der Lage sein, Aktionen auszuführen, wenn sie dementsprechende Spezialfähigkeiten hat. Siehe „Wache halten“ auf Seite 12 und „Die Schnellzauberaktion“ auf Seite 14.

Nach deiner Kreaturen-Aktivierung kann nun dein Gegner eine seiner Kreaturen aktivieren. Das geht so lange hin und her, bis keine Aktivierungen mehr übrig und alle Kreaturen **inaktiv** sind.

Hinweis: Wenn du an der Reihe bist, eine Kreatur zu aktivieren, und du **weniger aktive** Kreaturen als dein Gegner hast, darfst du „passen“ und dein Gegner ist erneut am Zug. Auf diese Weise kann ein Spieler mit weniger Kreaturen in einer Runde eine Aktivierung verzögern, bis sich eine für ihn bessere Gelegenheit zum Handeln ergibt.

RUNDENENDE

Sobald **alle** Kreaturen im Spiel ihre Aktionen ausgeführt haben, ist die Aktionsphase (und damit die Runde) vorbei und eine neue Runde kann beginnen.

SIEG

Wenn ein Magier besiegt ist (weil er Schaden in Höhe seines Lebens oder höher erhalten hat), ist das Spiel vorbei und sein Gegner gewinnt!

KREATUREN-AKTIONEN

Eine Kreatur kann drei Arten von Aktionen ausführen. Jede Kreatur darf nur **eine** dieser Aktionen pro Runde ausführen:

- Angriff
- Wache halten
- Einen Zauber anwenden (Nur ein Magier darf diese Aktion wählen.)

Eine Kreatur kann stattdessen auch als Aktivierung wählen, **nichts zu tun**. Dann drehst du sie einfach zur Seite und zeigst damit an, dass ihre Aktion erledigt und sie jetzt **inaktiv** ist.

Hier werden die Aktionen detailliert beschrieben:

ANGRIFF

Die Angriffsleiste

Jede Kreaturenkarte (auch Magier) hat eine Angriffsleiste, die angibt, wie die Kreatur angreifen kann:



- Name – Das ist die Bezeichnung des Angriffs.
- Schnelle oder vollständige Aktion – Die meisten Angriffe haben ein Symbol „Schnelle Aktion“, manche Angriffe sind jedoch langsamer und haben ein Symbol „Vollständige Aktion“. Dieses Symbol wird nur bei bestimmten Zaubern oder Effekten benutzt, die sich auf die Begriffe „Schnelle“ oder „Vollständige“ Aktion beziehen (siehe „Gegenschlag“ auf Seite 12). Dieses Symbol ist deutlich wichtiger, wenn du die Karte bei *Mage Wars Arena* benutzt.

- Die meisten Angriffe haben ein Nahkampf-Symbol und sind „Nahkampfangriffe“. Einige Angriffe haben ein „Fernangriff“-Symbol, was bedeutet, dass sie „Fernangriffe“ sind. Fernangriffe unterscheiden sich von Nahkampfangriffen, indem sie Wachen **ignorieren können** und **keine Gegenschläge** auslösen (siehe „Wache halten“ und „Gegenschlag“ auf Seite 12). Beim Fernangriffssymbol können zwei Zahlen aufgedruckt sein. Diese Information ist aber nur von Belang, wenn du die Karte in *Mage Wars Arena* einsetzt.



- Schadensart – Einige Angriffsleisten haben ein Symbol für die „Schadensart“, was die Art des Schadens angibt, der durch den Angriff zugefügt wird. Im Basisspiel gibt es ein paar Zauber mit dem Symbol für **Blitzschaden**, weil sie **Blitzschaden** zufügen. Das Symbol ist in diesem Basisspiel unwichtig, allerdings verleihen zukünftige Zauber Kreaturen besondere Nachteile oder Widerstände gegen bestimmte Schadensarten.
- Angriffswürfel – Hier steht die Anzahl von Angriffswürfeln, die du für diesen Angriff wirfst.
- Effektwurf – Einige Angriffe haben ein gelbes Effektwürfel-Symbol, neben dem rechts ein besonderer Effekt angegeben ist. Wenn du einen solchen Angriff nutzt, wirfst du den 12-seitigen Effektwürfel zusätzlich zu den Angriffswürfeln. Es besteht dabei die Chance, dass du einen zusätzlichen Spezialeffekt auslöst.
- Merkmale – Der Angriff kann ein oder mehrere besondere Merkmale aufweisen. Diese kannst du im Kodex nachlesen, siehe ab Seite 23.

Ein Angriff wird in 4 Schritten ausgeführt:

- 1) Angriff ankündigen
- 2) Verteidigung
- 3) Würfelwurf
- 4) Gegenschlag

Schritt 1 – Angriff ankündigen

Um anzugreifen, musst du den Angriff ankündigen, indem du erklärst, welche deiner Kreaturen angreift und welche der gegnerischen Kreaturen das Ziel dieses Angriffs sein soll (auch „**Verteidiger**“ genannt).

Wenn ein Magier angreift, kann er normalerweise einen aus mehreren Angriffen wählen und **muss** daher ansagen, **welchen** Angriff er ausführen will.

Schritt 2 – Verteidigung

In diesem Schritt hat der Verteidiger Gelegenheit, eine Verteidigung einzusetzen, um den Angriff zu vermeiden.

Einige Kreaturen besitzen eine Verteidigung, was man am Verteidigungssymbol auf ihrer Karte erkennen kann. Die Verteidigung kann nur gegen den **ersten** Angriff benutzt werden, der dem Verteidiger in jeder Runde gilt, es sei denn, sie hat das Unendlichkeits-Symbol. In diesem Fall kann sie gegen **jeden** Angriff eingesetzt werden.



EFFEKTWURF
SYMBOL
FÜR UNENDLICH

VERTEIDIGUNG

Wirf den Effektwürfel: Wenn du die Zahl (oder höher) wirfst, die auf dem Verteidigungssymbol angegeben ist, wird der Angriff **vermieden** (der Angreifer würfelt nicht und der Verteidiger erleidet keinen Schaden oder Effekte).

Beachte, dass einige Kreaturen eine Spezialeigenschaft besitzen können oder eine Verzauberung haben, die als Verteidigung zählt. Zum Beispiel hat der *Jade-Gremlin* eine solche Eigenschaft.



Jeder Verteidiger darf nur **eine** Verteidigung gegen jeden einzelnen Angriff einsetzen. Wenn er mehr als eine Verteidigung zur Auswahl hat, muss er sich für eine entscheiden, die er nutzen will.

Schritt 3 – Würfelwurf

Wenn der Angriff nicht vermieden wird, würfelt der Angreifer und weist dem Verteidiger Schaden und Effekte zu. Der Angreifer wirft die Angriffswürfel und (wenn der Angriff das Symbol „Effektwürfel“ hat) den Effektwürfel. (Beachte, dass Zauber und Effekte, die deine Angriffswürfel-Anzahl verringern, diese nie unter 1 Würfel fallen lassen können.) Dann verfähre wie folgt:

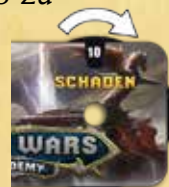
1. Kritischer Schaden: Zähle die Zahlen mit Sternsymbol – dies ist der „kritische Schaden“, der die Rüstung des Ziels ignoriert. Der Verteidiger erleidet entsprechend viele Schadenspunkte.

2. Normaler Schaden: Danach zähle die Werte auf den anderen Würfeln zusammen – das ist der „normale Schaden“.

3. Rüstung abziehen: Ziehe den Rüstungswert des Ziels vom normalen Schaden ab. Das Ergebnis ist die Anzahl der Punkte normalen Schadens, die der Verteidiger erleidet. Rüstung kann normalen

Schaden auf Null verringern, allerdings kann er **nie unter Null** fallen.

4. Schaden anzeigen: Zähle den Gesamtschaden des Verteidigers aus den Schritten 1 bis 3 zusammen. Magier zeigen den erlittenen Schaden auf ihrem Statusanzeiger an. Wenn sie mehr als 20 Schaden erlitten haben, legt man ein Plättchen Schaden im Wert „20“ auf ihre Magierkarte und benutzt den Statusanzeiger zur Anzeige des Rests. Kreaturen außer Magiern erhalten Schaden in Form von Schadensplättchen auf ihrer Karte. Wenn der Verteidiger jetzt Gesamtschaden **in Höhe seines Lebens angesammelt hat (oder mehr)** ist diese Kreatur zerstört und kommt auf den Ablagestapel ihres Besitzers. War der **zerstörte** Verteidiger ein Magier, hat der Angreifer das Duell gewonnen!



5. Effekte zuweisen: Wenn im Angriff der Effektwürfel geworfen wurde, und dessen Zahl gleich oder größer der angegebenen Zahl auf der Angriffsleiste ist, kommt ein passendes Zustandsplättchen auf das Ziel. Zum Beispiel besagt die Angriffsleiste des *Blitzraptors* „7+ = Taumelnd“. Wenn du 7 oder mehr auf dem Effektwürfel erzielst, legst du ein Zustandsplättchen *Taumelnd* auf den Verteidiger.



Schritt 4 – Gegenschlag

Wenn der Verteidiger in der Lage ist, einen Gegenschlag gegen den Angreifer auszuführen, kann er das jetzt tun. Siehe „Gegenschlag“ auf der folgenden Seite.

BEISPIEL EINES ANGRIFFS: LÄHMENDER BASILISK GREIFT RÜCKENSEGEL- HYDRA AN



1. DER BASILISK WIRFT 2 ANGRIFFS-
WÜRFEL UND ERZIELT: 1 KRITISCHEN
SCHADEN UND 1 NORMALEN SCHADEN.



2. DER 1 KRITISCHE SCHADEN IGNORIERT RÜSTUNG
UND FÜGT DER HYDRA SCHADEN ZU.



3. DIE RÜSTUNG 1 DER HYDRA ABSORBIERT DEN
1 NORMALEN SCHADEN DES BASILISK.



4. DIE HYDRA ERHÄLT INSGESAMT 1 SCHADEN UND
ZEIGT DAS MIT EINEM SCHADENSPLÄTTCHEN AN.



5. FÜR DEN ANGRIFF DES BASILISKEN MUSS AUCH DER
EFFEKTWÜRFEL GEWORFEN WERDEN. DER BASILISK
ERZIELT „8“ UND LEGT EIN ZUSTANDSPLÄTTCHEN
TAUMELND AUF DIE HYDRA.



Zustände

Dieses Basisspiel kennt zwei Arten von Zuständen, die eine Kreatur beeinflussen können: **Taumelnd** und **Schwach**. Erhält eine Kreatur einen dieser Zustände – wegen eines Zaubers oder Angriffs – legst du ein entsprechendes Plättchen darauf.

Zustandsplättchen kann man „stapeln“ (eine Kreatur kann also mehrere identische Plättchen haben). Ihre Wirkung summiert sich. Liegen auf einer Kreatur also 3 Zustände **Schwach**, wirft sie bei jedem ihrer Angriffe 3 Würfel weniger. Zustandsplättchen **Taumelnd** werden am Ende der nächsten Aktivierung der Kreatur wieder entfernt. Zustandsplättchen **Schwach** bleiben bis zum Ende des Spiels auf der Kreatur!

Jedes dieser Plättchen hat „Beseitigungskosten“ von 2. Diese Kosten werden erst bei zukünftigen Zaubern wichtig, mit denen man Zustände wieder beseitigen kann.

Im Kodex steht ab Seite 23 alles über **Taumelnd** und **Schwach**.



WACHE HALTEN

Eine Kreatur kann durch **Wache halten** andere befreundete Kreaturen vor Nahkampfangriffen schützen. Wenn sich eine Kreatur entscheidet, ihre Aktion zum Wache halten einzusetzen, legst du ein Plättchen **Wache** auf sie.



Wenn eine **gegnerische** Kreatur einen **Nahkampfangriff** ausführt, **muss** sie eine deiner **Wache** haltenden Kreaturen angreifen (falls du mindestens eine hast). **Wachen** sind hervorragend zum Schutz deines Magiers geeignet!

Gegenschlag



Eine Kreatur, die **Wache** hält, erwirbt außerdem die Eigenschaft zum **Gegenschlag**! Wenn die Kreatur einen **Nahkampfangriff** als **schnelle Aktion** be-

sitzt, erhält dieser das Merkmal **Gegenschlag**. (Beachte, dass Angriffe, die eine **vollständige Aktion** sind, sowie **Fernangriffe** nicht zum Gegenschlag genutzt werden können.)

Sofort, nachdem sie Ziel eines **Nahkampfangriffs** geworden ist, kann eine Kreatur mit dem Merkmal **Gegenschlag** (egal, ob es auf ihrer Karte steht oder durch **Wache halten** erworben wurde) diesen **Gegenschlag-Angriff** gegen ihren Angreifer ausführen. Dieser Angriff wird wie ein normaler Angriff ausgeführt, in den oben angegebenen Schritten.

Ein **Gegenschlag** ist immer freiwillig. Eine Kreatur muss ihren **Gegenschlag** also nicht einsetzen.

Hinweis: Da einem **Gegenschlag** ein Angriff **vor- ausgeht**, kann es vorkommen, dass dieser Angriff deine **Wache** haltende Kreatur zerstört. In diesem Fall verfällt ihr **Gegenschlag** natürlich!

Ein paar Kreaturen, wie das *Atticarische Stachelschwein*, besitzen einen „eingebauten“ Gegenschlag (ihre Angriffsleiste listet das Merkmal **Gegenschlag** auf). Solche dürfen einen Gegenschlag gegen **jede** Kreatur ausführen, die sie im **Nahkampf** angreift.

Ein Gegenschlag gegen einen **Fernangriff** ist nicht möglich.



Wachen entfernen

Sobald eine Wache haltende Kreatur von einem **Nahkampfangriff** betroffen ist und einen Gegenschlag ausgeführt hat (oder darauf verzichtet), **entfernst du ihr Plättchen Wache**. Das Plättchen *Wache* wird auch dann entfernt, wenn der Angriff auf die Wache vermieden wurde und keinerlei Schaden erzeugt hat.

Wenn die Wache haltende Kreatur in dieser Runde **nicht im Nahkampf** angegriffen wurde, darf sie ihr Plättchen *Wache* bis zu ihrer nächsten Aktivierung behalten. **Immer, wenn eine Kreatur aktiviert wird, entfernst du ihr Plättchen Wache.**

Beachte, dass eine aktive Kreatur aktiv bleibt, auch wenn sie angegriffen wurde und ihr Plättchen *Wache* verliert. Dadurch ist es ihr möglich, in dieser Runde noch aktiviert zu werden, um sich dann zu entscheiden, anzugreifen oder (erneut!) Wache zu halten.

Eine gute Taktik ist es, gegnerische Wachen zuerst mit deinen **schwächeren** Kreaturen anzugreifen, damit sich deine mächtigeren Kreaturen auf bessere Ziele konzentrieren können.

Wachen ignorieren

- Fernangriffe ignorieren Wachen und dürfen sich beliebige Kreaturen als Ziel aussuchen. Außerdem entfernt ein Fernangriff das Plättchen *Wache* **nicht**.

- Einige Kreaturen haben das Merkmal **Plage** und können ignoriert werden, wenn sie Wache halten. Siehe **Plage** im Kodex.
- Einige Kreaturen haben das Merkmal **Ausweichend** und können beim Angriff Wachen ignorieren. Siehe **Ausweichend** im Kodex.
- Eine **niedere** Kreatur mit dem Zustand *Taumelnd* kann nicht Wache halten. Sie verliert ihr Plättchen *Wache* (falls sie eins hat) und darf die Aktion „Wache halten“ nicht wählen.

ZAUBER ANWENDEN

Als seine Aktion, anstatt anzugreifen oder Wache zu halten, kann dein Magier wählen, **einen Zauber aus deinem Zauberbuch anzuwenden**. Nur Magier besitzen diese Fähigkeit – andere Kreaturen können keine Zauber anwenden!

Einen Zauber anzuwenden, erfordert eine Aktion in 2 Schritten:

- 1) Zauber ankündigen
- 2) Zauber ausführen

Schritt 1 – Zauber ankündigen

Um einen Zauber anzuwenden, musst du die gewünschte Zauberkarte aus deinem Zauberbuch nehmen – eine Zauberkarte, die du nicht hast, kannst du auch nicht anwenden!

Danach musst du ein Ziel für den Zauber wählen. Jede Zauberkarte gibt an, welche Ziele beim Anwenden des Zaubers erlaubt sind, etwa „lebende Kreatur“ (was bedeutet, dass man nur eine lebende Kreatur als Ziel wählen darf – beachte, dass in diesem Basisspiel alle Kreaturen **Lebend** sind). Steht beim Ziel „Zone“, dann ist der gesamte Spielbereich das Ziel.



Anschließend musst du Mana aus deinem Manavorrat in Höhe der Zauberkosten des Zaubers bezahlen. Wenn du nicht genug Mana im Vorrat hast, kannst du den Zauber nicht anwenden. Stelle auf dem Manarad an deinem Statusanzeiger deinen jetzt verringerten Manavorrat ein.



Beachte, dass manche Zauber variable Zauberkosten haben, was durch den Buchstaben „X“ angezeigt ist. Der Text des Zaubers erklärt, welchen Wert „X“ hat.

Du kündigst den Zauber und dessen Ziel an und bezahlst dann die Zauberkosten.

Schritt 2 – Zauber ausführen

Der Zauber wird angewendet und jetzt ausgeführt! Handelt es sich um einen Kreaturen- oder Ausrüstungszauber oder eine Verzauberung, wird er zu einem **Objekt** im Spiel und kommt auf den entsprechenden Platz im Spielbereich. Formeln und Angriffszauber haben einen Effekt, wenn sie ausgeführt werden, und kommen dann auf deinen Ablagestapel. Mehr zu den unterschiedlichen Zauberarten steht ab Seite 15.

DIE SCHNELLZAUBERAKTION

Zusätzlich zur normalen Aktion, die er bei seiner Aktivierung ausführt, kann dein Magier in jeder Runde eine zusätzliche Spezialaktion ausführen, den so genannten **Schnellzauber**. Die Schnellzauberaktion kann **vor** oder **nach** der Aktivierung irgendeiner befreundeten Kreatur ausgeführt werden (dazu gehört auch die Aktivierung deines Magiers). Da es sich um eine besondere zusätzliche Aktion handelt, kann sie sogar genutzt werden, wenn der Magier **inaktiv** ist.

Die Schnellzauberaktion kann **nur** genutzt werden, um einen **schnellen Zauber** anzuwenden (einen Zauber mit dem „goldenen Blitzsymbol“). Sie kann nicht zum Angriff (ausgenommen Angriffszauber), zum Wache halten oder für irgendeine andere Aktion genutzt werden.



Sie kann nicht genutzt werden, um einen Zauber als **vollständige Aktion** anzuwenden (einen Zauber mit dem „blauen Sanduhrsymbol“, wie etwa einen Kreaturenzauber).

- **Zauber als vollständige Aktionen** können ausschließlich als die Aktion deines Magier während seiner Aktivierung angewendet werden.
- **Zauber als schnelle Aktionen** können als Aktion bei seiner Aktivierung angewendet werden und/oder durch seine Schnellzauberaktion.

***Spieltipp:** Dein Magier kann zwei Zauber pro Runde anwenden: einen durch seine normale Aktion und einen weiteren durch seine Schnellzauberaktion.*

Nachdem du deine Schnellzauberaktion ausgeführt hast, drehe das Schnellzauberplättchen auf deinem Magier um, damit erkennbar ist, dass sie in dieser Runde bereits benutzt wurde.

Du wirst es in der nächsten Grundstellungsphase zur neuerlichen Benutzung wieder auf die Vorderseite drehen.



ZAUBER-ARTEN

Es gibt fünf Arten von Zaubern im Spiel, die hier detailliert erklärt werden:

Kreaturen

Ein Kreaturenzauber ruft eine neue Kreatur herbei, die dir im Kampf gegen deine Gegner helfen soll. Der Text für das Ziel einer Kreaturenkarte lautet „Zone“, was bedeutet, dass sie in den Spielbereich herbeigerufen wird. Wenn du einen Kreaturenzauber anwendest, legst du die Karte offen neben deine Magierkarte. Im Spiel hat es sich durchgesetzt, alle Kreaturen nebeneinander auszulegen.



Kreaturen kommen immer „inaktiv“ ins Spiel (zur Seite gedreht) und können keine Aktion in der Runde ausführen, in der sie herbeigerufen wurden.



Hinweis: Alle Kreaturenzauber sind **vollständige Aktionen**, also kannst du deine Schnellzauberaktion nicht einsetzen, um sie anzuwenden.

Kreaturen haben die Attribute Leben und Rüstung, und sie besitzen eine Angriffsleiste auf ihrer Karte. Manche haben zusätzlich noch ein Verteidigungssymbol (siehe „Schritt Verteidigung“ auf Seite 10). Eine Kreatur bleibt im Spiel und kämpft an deiner Seite, bis sie zerstört wird (also Schaden in Höhe ih-

res Lebens oder höher erlitten hat). Wenn das passiert, kommt sie auf deinen Ablagestapel.

Einige Kreaturen haben eine auf ihrer Karte beschriebene Spezialeigenschaft. Andere haben ein oder mehrere besondere Merkmale als Stichworte, die du im Kodex am Ende dieser Anleitung nachlesen kannst.

Ausrüstung

Ausrüstungszauber haben immer einen Magier zum Ziel. Normalerweise wirst du **deinen eigenen** Magier zum Ziel wählen, in zukünftigen Erweiterungen wird es aber Ausrüstung geben, die du einem **gegnerischen** Magier geben willst!



Wenn du einen Ausrüstungszauber anwendest, bezahle seine Manakosten und lege ihn offen neben deinen Statusanzeiger, wo er gut gesehen werden kann.

Jedes Ausrüstungsteil verleiht deinem Magier etwas: ein Merkmal, einen Bonus oder einen besonderen Effekt. Einige Ausrüstungen, etwa **Waffen**, verleihen deinem Magier eine zusätzliche Angriffsleiste, die er beim Angriff benutzen kann. Wenn ein Magier einen Angriff ausführt, muss er wählen, welche Angriffsleiste er dafür einsetzen will.

Jeder Ausrüstungszauber zeigt ein oder mehr Ortsymbole. Ein Magier darf höchstens ein Ausrüstungsteil pro **Ort** besitzen (Ausnahme: **Ringe** – ein Magier darf zwei Ringe haben). Wenn ein Magier

einen zweiten Ausrüstungszauber für denselben Ort auf sich anwendet, ersetzt dieser den älteren Zauber – die alte Ausrüstung kommt dann wieder in dein Zauberbuch. (Achtung: ein gegnerischer Magier darf diesen Trick bei dir nicht anwenden! Er dürfte also bei deinem Magier niemals einen Ausrüstungszauber an einem Ort anwenden, an dem sich bereits Ausrüstung befindet.)

Ausrüstung wird dem Magier angefügt und bleibt so lange im Spiel, bis sie durch einen anderen Ausrüstungszauber ersetzt oder durch einen Zauber zerstört wird. Wenn das passiert, kommt sie auf deinen Ablagestapel.



AUSRÜSTUNGSSORTE



Helm



Amulett



Hose



Umgang



Ring



Schild



Oberteil



Gürtel



Waffe



Stiefel



Handschuhe

Verzauberungen



Verzauberungen haben entweder ein Objekt (etwa eine Kreatur) zum Ziel oder die Zone. Anders als andere Zauber kommen Verzauberungen „verdeckt“ ins Spiel (Rückseite nach oben), damit der Gegner nicht sieht, um was es sich handelt! Wenn du eine Verzauberung anwendest, lege sie verdeckt unter das Objekt, das sie verzaubert (lass sie aber zum Teil hervorschauen, damit man erkennt, dass das Objekt eine Verzauberung hat). Wenn die Zone das Ziel ist, lege sie verdeckt in die Mitte des Spielbereichs.

Verzauberungen haben oben zwei Symbole für ihre Zauberkosten:

Der erste Wert, mit dem „geschlossenen Auge“, zeigt die „**verdeckten**“ Kosten, die immer 2 Mana betragen. Sobald du die Verzauberung anwendest, zahlst du 2 Mana und legst sie verdeckt wie oben beschrieben aus.



VERDECKTE KOSTEN AUFDECKKOSTEN

Die zweiten Kosten, mit dem „offenen Auge“, sind die **Aufdeckkosten**. Sie musst du später bezahlen, wenn du die Verzauberung aufdecken möchtest. Die **Zauberkosten** für die Verzauberung ist die Summe aus den verdeckten und den Aufdeckkosten.

So lange die Verzauberung verdeckt ausliegt, hat sie keinen Einfluss auf das Spiel. Damit die Verzauberung eine Wirkung hat, muss sie „aufgedeckt“ werden. Du kannst beliebige Verzauberungen unter deiner Kontrolle nach jeder Phase, Aktion, Aktivierung, jedem Schritt aufdecken, sogar im Zug

deines Gegners! Du kannst eine Verzauberung auch **sofort nach dem Anwenden** aufdecken, wenn du möchtest. Wenn du sie aufdeckst, also umdrehst, zahle die Aufdeckkosten, dann folge der Anweisung auf der Karte. Eine Verzauberung aufzudecken stellt **keine** „Aktion“ dar.

Beispielsweise kannst du eine Verzauberung aufdecken:

- Sofort nachdem eine Kreatur aktiviert wird, aber bevor sie eine Aktion ausführt.
- Sofort nachdem eine Kreatur eine Aktion ausführt (etwa „Wache halten“), aber bevor eine andere Kreatur ihre Aktivierung begonnen hat.
- Während eines Angriffs, nach dem Schritt Angriff erklären oder dem Schritt Verteidigung, aber vor dem Schritt Würfel werfen.
- Wenn ein Zauber angewendet wird, sofort nach dem Schritt Zauber ankündigen, aber vor dem Schritt Zauber ausführen.
- Nach der Grundstellungsphase, aber vor der Erhaltungsphase.

Du darfst mit dem Aufdecken einer Verzauberung niemals einen Schritt **unterbrechen**, nachdem er begonnen wurde. Zum Beispiel darfst du keinen Spieler unterbrechen, der im Schritt Würfelwurf Angriffswürfel wirft und deiner Kreatur Schaden zuweist. Du musst warten, bis dieser Schritt abgeschlossen ist.

Normalerweise suchst du dir aus, wann du eine Verzauberung aufdecken willst. Allerdings besitzen einige Verzauberungen ein „erzwungenes“ Aufdecken, erkennbar an einem **roten** Aufdeckkosten-Symbol. Solche Verzauberungen **müssen** zu einer bestimmten Zeit aufgedeckt werden, so wie es der Kartentext beschreibt. Wenn eine Verzauberung eine bestimmte Zeit für das Aufdecken vorgibt, und sie zu irgendeiner anderen Zeit aufgedeckt werden sollte, wird sie zerstört und abgelegt.

Beachte, dass du nach dem Aufdecken wählen kannst, die Aufdeckkosten einer Verzauberung **nicht** zu bezahlen. In diesem Fall wird sie wirkungslos zerstört und abgelegt.



Verzauberungen werden an ihre Ziele „angefügt“. Es gibt keine Begrenzung, wie viele **unterschiedliche** Verzauberungen an ein Objekt oder die Zone angefügt werden dürfen. Allerdings darf gleichzeitig **niemals** mehr als **eine** aufgedeckte Verzauberung mit **demselden** Namen an dasselbe Objekt oder die Zone angefügt sein. Außerdem darfst du einem Objekt oder der Zone keine zweite verdeckte Verzauberung mit **demselden** Namen anfügen, falls du dort schon eine entsprechende Verzauberung angefügt hast, egal ob aufgedeckt oder verdeckt. Deiner Kreatur können zum Beispiel nicht zwei Verzauberungen *Wolfswildheit* angefügt sein.

Verzauberungen bleiben im Spiel, bis sie zerstört werden (durch einen Zauber) oder bis das Objekt zerstört wird, dem sie angefügt sind. Wenn das passiert, lege sie auf deinen Ablagestapel.

Formeln



Formeln haben einen sofortigen Effekt für das Spiel. Wenn du eine Formel anwendest, befolge die Anweisungen auf der Karte. Danach wird die Formel abgelegt und kommt auf deinen Ablagestapel.

Angriffszauber



Angriffszauber werden benutzt, um eine Kreatur anzugreifen, indem alle üblichen Regeln eines Angriffs befolgt werden (siehe Seite 9). Wie Kreaturenkarten haben sie ihre eigene Angriffsleiste. Alle Angriffszauber sind immer **Fernangriffe**.

Nachdem der Angriff ausgeführt wurde,

wird der Angriffszauber abgelegt und kommt auf deinen Ablagestapel.

Angriffszauber geben als Ziel manchmal „Kreatur oder **Beschwörung**“ an. Eine Beschwörung ist eine Art Zauber, den es erst in späteren *Academy*-Erweiterungen geben wird.

Manche Angriffszauber geben „Zone“ als Ziel vor und haben das besondere „Zonen“-Symbol in ihrer Angriffsleiste. Solche Zauber greifen jede Kreatur im Spielbereich an und sind **unvermeidbar** und bei den zukünftigen Erweiterungen greifen sie auch jede Beschwörung an, auch deine! Würfle für jedes Objekt separat, nacheinander, in beliebiger Reihenfolge.



ZUSATZREGELN

EIGENES ZAUBERBUCH ZUSAMMENSTELLEN

Besondere Spannung bei *Mage Wars Academy* entsteht durch die Zusammenstellung deines eigenen Zauberbuchs. Um ein Zauberbuch zusammenzustellen, darfst du dir Zauberkarten aus beliebigen Spielen oder Erweiterungen von *Mage Wars Academy* aussuchen. Wenn du dein eigenes Zauberbuch erstellst, befolgst du diese Regeln:

Bei jedem Magier ist die Anzahl der **Zauberpunkte** in seinem Zauberbuch begrenzt. Diese Punktzahl steht auf deiner Magier-Eigenschaftskarte. Mehr Zauberpunkte als dort angegeben hast du nicht.

Die Höhe der Zauberpunktzahl, die dich eine Karte für dein Zauberbuch kostet, hängt von der **Ausbildung** deines Magiers ab:



- Zauber der Schulen, in denen dein Magier ausgebildet wurde, kosten Zauberpunkte **in Höhe** des Zauberlevels.
- Zauber von Schulen, in denen dein Magier **nicht** ausgebildet ist, kosten Zauberpunkte in **doppelter** Höhe des Zauberlevels.
- Einige Magier müssen für Zauber, die im Abschnitt Ausbildung ihrer Magier-Eigenschafts-

karte entsprechend angegeben sind, sogar noch mehr bezahlen. Zum Beispiel muss der Tiermeister für Zauber der **Feuerschule** Zauberpunkte in dreifacher Höhe des Zauberlevels bezahlen.

Wenn der Tiermeister zum Beispiel 2 Exemplare des **Zerstören**-Zaubers in sein Zauberbuch legen möchte (ein Arkaner Zauber des Levels 1), muss er 4 Zauberpunkte



ZAUBERSCHULEN



Dunkle Schule



Heilige Schule



Geisteschule



Arkane Schule



Kriegsschule



Naturschule



Wasserschule



Luftschule



Erdschule



Feuerschule

ausgeben (2 Exemplare mal je 2 Zauberpunkte). Wenn er die *Stahlklauen-Matriarchin* in sein Zauberbuch legen will, muss er 3 Zauberpunkte für sie bezahlen (1 Exemplar mal 3 Zauberpunkte).

Einige Zauber gehören mehreren Schulen an. So ist der *Blitzraptor* zum Beispiel Arkan Level 1 und Luft Level 1. Der Zauberer bezahlt 2 Zauberpunkte für diesen Zauber, denn er ist in beiden Schulen ausgebildet. Wäre er bloß in der Arkanen Schule, aber nicht in Luftmagie ausgebildet, würde ihn der Zauber 3 Zauberpunkte kosten. Der Tiermeister, der in keiner dieser Schulen ausgebildet ist, zahlt 4 Zauberpunkte für einen *Blitzraptor*.

Beachte, dass der *Blitzraptor* als Zauber des **Levels 2** gilt. Der Zauberlevel ergibt sich aus der Summe der Level aller Schulen, zu denen der Zauber gehört. Diese Information ist wichtig für bestimmte Zauber, die sich auf den Zauberlevel beziehen. Beachte, dass ein Magier in *Mage Wars Academy* als Kreatur des Levels 4 gilt. Für ihn musst du jedoch keine Zauberpunkte ausgeben, da er nicht als Zauber gilt.



Wichtig: Du darfst niemals mehr als 3 Exemplare eines Zaubers des Levels 1 haben und nie mehr als 2 Exemplare höherer Zauberlevel.

Einige Zauberkarten haben ein Merkmal namens „**Nur für** ____“. Du darfst einen solchen Zauber nur ins Zauberbuch aufnehmen, wenn du den aufgeführten Magier spielst, bzw. wenn er in der aufgeführten Zauberschule ausgebildet ist. Ein Zauber, der besagt „Nur für Arkanen Magier“, kann vom Zauberer benutzt werden, weil dieser in Arkaner Magie ausgebildet wurde, jedoch nicht vom Tiermeister. Ein Zauber mit dem Merkmal „Nur für Tiermeister“ kann nur vom Tiermeister-Magier benutzt werden.

Hinweis: Ihr könnt eure Zauber-Bibliothek mit separat erhältlichen Mage Wars-Zauberbüchern erweitern (im örtlichen Spiel Laden oder unserem Online-Shop erhältlich).

Unter www.pegasusshop.de steht mehr dazu!



MEHRERE SPIELER

Mage Wars Academy kann auch von 3, 4 oder mehr Spielern gleichzeitig gespielt werden. Mit vielen Spielern kann das eine Menge Spaß machen und es ergeben sich völlig neue Taktiken. Ihr könnt jeder gegen jeden oder im Team spielen.

Für je zwei zusätzliche Spieler benötigt ihr ein zusätzliches *Academy*-Basisspiel. Jeder Spieler benötigt sein eigenes Spielmaterial: Zauberbuch, Statusanzeiger, Magierkarte, Magier-Eigenschaftskarte, Schnellzauberplättchen usw.

Jeder gegen jeden

Bei Spielen „Jeder gegen jeden“ sind alle Spieler deine Gegner. Es gewinnt der Magier, der als letzter übrig bleibt!

In der Grundstellungsphase geht die Initiative an den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler.

In der Aktionsphase aktiviert ihr abwechselnd eure Kreaturen, beginnend beim Spieler mit der Initiative und dann weiter im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, eine Kreatur zu aktivieren, darfst du **passen**, wenn mindestens einer deiner Gegner mehr aktive Kreaturen als du hat.

Wenn ein Magier zerstört wird, werden seine Magierkarte und alle Objekte unter seiner Kontrolle aus dem Spiel genommen. Objekte, die dem entfernten Magier oder dessen Objekten angefügt waren, werden ebenso zerstört.

In Spielen „Jeder gegen jeden“ beschützen Wache haltende Kreaturen lediglich **befreundete** Kreaturen (inklusive ihres Magiers). Angreifer können Wachen eines anderen Spielers ignorieren, wenn sie eine Kreatur oder Magier eines **dritten** Spielers angreifen.

Teamspiele

Zwei (oder mehr!) Magier können sich zusammenschließen und gegen ein weiteres Magierteam antreten!

Jeder Magier ist eine unabhängige Spielfigur mit eigenem Zauberbuch. Magier im selben Team dürfen nur Zauber aus ihrem eigenen Zauberbuch anwenden.

Initiative: In der Grundstellungsphase wechselt die Initiative nur zwischen den Teams, nicht zwischen einzelnen Magiern.

Aktivierungen: In der Aktionsphase aktivieren die Teams abwechselnd je eine Kreatur. Wenn du an der Reihe bist, darfst du eine beliebige Kreatur deines Teams aktivieren. Spieler im selben Team können sich abstimmen, welche Kreatur sie als nächste aktivieren wollen. Ein Team darf **passen**, wenn das andere Team mehr aktive Kreaturen hat.

Schnellzauberaktionen: Vor oder nach der Aktionsphase einer beliebigen **befreundeten** Kreatur kann das Team **einen** seiner Magier wählen, der seine Schnellzauberaktion ausführt (wenn er sie noch nicht benutzt haben sollte). Anders ausgedrückt, darf jedes Team nur **eine** Schnellzauberaktion pro Kreaturen-Aktivierung benutzen, und zwar bevor oder nachdem diese Kreatur handelt. Zwei oder mehr Magier können ihre Schnellzauberaktionen also nicht

bei derselben Kreaturen-Aktivierung benutzen.

Ausrüstung: Magier im selben Team dürfen Ausrüstungszauber auf ihre Teammitglieder anwenden und sie dürfen bereits bestehende Ausrüstung ersetzen (siehe „Ausrüstung“ auf Seite 15). Magier kontrollieren jegliche Ausrüstung, die ihnen angefügt ist, auch wenn sie durch einen anderen Magier bei ihnen angewendet wurde. Beachte, dass Magier nur solche Ausrüstung tragen dürfen, die ihnen erlaubt ist (siehe dazu „Eigenes Zauberbuch zusammenstellen“ auf Seite 19).

Verzauberungen: Magier dürfen sich alle verdeckten Verzauberungen ihrer Teamkollegen ansehen. Das ist besonders wichtig, weil man keine zwei Verzauberungen desselben Namens auf dasselbe Objekt oder die Zone spielen darf.

Wachen: Bei Spielen „Jeder gegen jeden“ beschützen Wache haltende Kreaturen alle befreundeten Kreaturen und Magier in ihrem Team.

Verlust eines Teammitglieds: Wenn einer der Magier deines Teams zerstört wird, ist das Spiel noch nicht vorbei! Entferne dessen Magierkarte und zerstöre alle diesem Magier angefügten Objekte (wie Ausrüstung oder Verzauberungen). Alle anderen Objekte unter seiner Kontrolle bleiben im Spiel; die Kontrolle darüber erhält ein anderer Magier des Teams.

Sieg: Normalerweise wird ein Teamspiel bis zum bitteren Ende ausgefochten, bis also ein Team völlig vernichtet ist! Ihr könntet aber auch vereinbaren, nur so lange zu spielen, bis ein Magier stirbt: das erste Team, dem es gelingt, einen Magier zu zerstören, gewinnt.



MAGIERKARTEN

(2 Karten)

- 1 Tiermeister
- 1 Zauberer

EIGENSCHAFTS-KARTEN

(2 Karten)

- 1 Tiermeister
- 1 Zauberer

ZAUBERKARTEN

(131 Karten, bestehend aus:)

AUSRÜSTUNG

(18 Karten)

- 1 Abwehrmantel
- 2 Irrlicht-Amulett
- 2 Johktari-Jagdmesser
- 2 Kajarah
- 3 Lederhose
- 2 Sistarisches Gewand
- 1 Smaragdstab des Hirsches
- 2 Stab des Arkanum
- 1 Umhang des Leitwolfs
- 2 Wychwood-Eisenranke

VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE VON MAGE WARS ACADEMY

Das Grundspiel *Mage Wars Academy* beinhaltet insgesamt **135 Karten**.

Für deine Übersicht folgt nun die vollständige Liste mit der genauen Anzahl aller Karten.

KREATUREN

(45 Karten)

- 2 Ankylodon
- 2 Atticarisches Stachelschwein
- 2 Azurischer Flaschengeist
- 1 Blitzraptor
- 2 Borstenkamm-Stinktief
- 3 Darkfenne-Aspisviper
- 1 Gorgonen-Speerwerferin (*Promo*)
- 3 Jade-Gremlin
- 2 Lähmender Basilisk
- 3 Manawurm
- 2 Messerklingen-Keiler
- 3 Pellian-Luchs
- 2 Rajah, Klaue des Dschungels
- 2 Rotkamm-Cockatrice
- 2 Rückensegel-Hydra
- 2 Satyr-Raubein
- 1 Slavörg, Fangzahn des Ersten Mondes
- 3 Stahlklauen-Bärenjunges
- 2 Stahlklauen-Matriarchin
- 1 Tarraki, Tausendbiss
- 1 Wychwood-Fee
- 3 Wychwood-Jagdhund

VERZAUBERUNGEN

(42 Karten)

- 1 Akiros Spiel
- 3 Alligatorzähigkeit
- 3 Arkaner Schutz
- 1 Austricksen
- 3 Dachswut
- 2 Exil
- 3 Göttliche Umkehrung
- 3 Leguanwachstum
- 3 Niederer Essenschwund
- 3 Pantherlist
- 3 Riesengröße
- 3 Schlingwurzel
- 1 Schock (*Promo*)
- 3 Schrumpfen
- 1 Vereinte Stärke
- 3 Wegducken
- 3 Wolfswildheit

FORMELN

(15 Karten)

- 4 Genesung
- 3 Gruppengenesung
- 4 Zerfallen
- 4 Zerstören

ANGRIFFE

(11 Karten)

- 2 Arkane Geschosse
- 3 Blitzschock
- 2 Durchdringender Donnerschlag
- 2 Gegabelter Blitz
- 2 Voltarische Entladung

KODEX

Der Kodex ist ein Nachschlagewerk für die wichtigsten Begriffe in Mage Wars Academy. Du musst ihn nicht durchlesen. Spiel einfach los und schlage die Begriffe nach, die während des Spiels oder bei der Zauberbuch-Zusammenstellung auftauchen.

Ablagestapel (Spielbegriff)

Jeder Spieler hat seinen eigenen Ablagestapel, auf den er zerstörte Objekte aus seinem Besitz legt oder Zauber nach dem Anwenden ablegt. Die Spieler dürfen alle Ablagestapel jederzeit durchsehen.

Angreifer (Spielbegriff)

Eine Kreatur, die andere Kreaturen angreift.

Aktivierung (Spielbegriff)

In der Aktionsphase sind die Spieler nacheinander am Zug und lassen ihre Kreaturen agieren. Wenn du eine Kreatur zum Agieren auswählst, aktivierst du sie. Wenn eine Kreatur am Zug ist und agiert, nennt man das Aktivierung.

Arena (Spielbegriff)

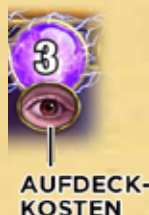
Die Arena ist der Spielbereich, in dem der Kampf stattfindet. Sie besteht in *Mage Wars Academy* aus einer einzigen „Zone“.

Ätherisch (Angriffsmerkmal)

Dieses Merkmal ist für dieses Basisspiel derzeit bedeutungslos. Sein Sinn wird in zukünftigen Erweiterungen erklärt.

Aufdeckkosten (Zauberattribut)

Wenn du eine verdeckte Verzauberung aufdeckst, drehe sie auf ihre Vorderseite. Der kontrollierende Spieler bezahlt die



Aufdeckkosten, falls es welche gibt (sie stehen über dem Symbol „geöffnetes Auge“ der Karte), ansonsten wird die Verzauberung zerstört. Siehe „Verzauberungen“ auf Seite 16.

Ausweichend (Objektmerkmal)

Diese Kreatur ist flink und gerissen. Diese Kreatur darf beim Angreifen Wachen ignorieren.

Befreundet (Spielbegriff)

Ein befreundetes Objekt ist eins, das derzeit vom Spieler oder (im Mehrspieler-Spiel) von anderen Spielern in seinem Team kontrolliert wird.

Beseitigungskosten (Spielbegriff)

Die meisten Zustände haben Beseitigungskosten, die als kleine Ziffer in einem grauen Punkt sichtbar sind. Zukünftige Zauber oder Eigenschaften werden es dir erlauben, einen Zustand durch Zahlung seiner Kosten in Mana wieder zu entfernen.



Besitzer (Spielbegriff)

Der Besitzer eines Zaubers ist der Spieler, der diesen Zauber bei Spielbeginn in seinem Zauberbuch hatte.

Direkter Schaden (Spielbegriff)

Schaden, der direkt auf eine Kreatur kommt. Der Schaden ist kritisch (umgeht also Rüstung). Das gilt nicht als Angriff, also kann die Kreatur keine Verteidigung einsetzen, um den Schaden zu vermeiden.

Doppelschlag (Angriffsattribut)

Dieser Angriff kann einen zweiten Angriff gegen dasselbe Ziel machen. Der zusätzliche Angriff geschieht vor dem Schritt Gegenschlag des Angriffs.

Durchdringen +X (Angriffsmerkmal)

Dieser Angriff zieht X von der Rüstung des Ziels ab, wenn man den zugefügten Schaden ermittelt. Dies kann die Rüstung des Ziels aber nicht unter Null reduzieren.

Einzigartig (Objektmerkmal)

Jeder Spieler darf zu jeder Zeit nur 1 Exemplar dieses Objekts im Spiel haben. Ähnlich wie **Legendär**, jedoch darf jeder Spieler sein eigenes Exemplar im Spiel haben, auch Spieler vom selben Team.

Effektwürfel (Spielbegriff)

Der gelbe 12-seitige Würfel heißt Effektwürfel und wird dazu genutzt, Zusatzeffekte bei Angriffen auszuwürfeln, außerdem für Verteidigungswürfe oder andere Würfe.

**Episch** (Zaubermerkmal)

Nur 1 Exemplar dieses Zaubers darf sich in deinem Zauberbuch befinden, wenn euer Duell beginnt.

Fliegen (Objektmerkmal)

Eine Kreatur mit diesem Merkmal kann fliegen! Keine der Kreaturen dieses Basisspiels hat dieses Merkmal, aber es wird fliegende Kreaturen in zukünftigen Erweiterungen geben!

Gegenschlag (Angriffsmerkmal)

Eine Kreatur, die Verteidiger bei einem **Nahkampfangriff** ist, darf im Schritt Gegenschlag dieses Angriffs einen Nahkampfangriff einsetzen, wenn dieser eine schnelle Aktion ist, die das Merkmal Gegenschlag hat. Gegenschlag-Angriffe lösen ihrerseits nicht wiederum einen Gegenschlag aus und erlauben auch keine weiteren Gegenschlag-Angriffe. Du kannst höchstens einen Gegenschlag-Angriff gegen jeden Angreifer ausführen, selbst wenn diese dich direkt mehrfach hintereinander angreifen. Siehe „Gegenschlag“, Seite 12.

Gegner (Spielbegriff)

Ein Objekt oder Zauber ist gegnerisch, wenn es von einem Gegenspieler kontrolliert wird.



Heilung *(Effekt)*

Heilung entfernt Schaden von lebenden Kreaturen. Wenn du eine Kreatur heilst, entfernst du Schadensplättchen in Höhe der Heilung von ihrer Karte. Magier heilen, indem sie das Schadensrad an ihrem Statusanzeiger entsprechend einstellen.

Herbeirufen *(Spielbegriff)*

Wenn du einen Kreaturenzauber anwendest, rufst du die Kreatur in die Arena herbei.

Höherer Zauber *(Spielbegriff)*

Ein Zauber des Levels 3 oder mehr.

Initiative *(Spielbegriff)*

Die Spieler haben abwechselnd die Initiative, was mit dem Plättchen *Initiative* angezeigt wird. Wer die Initiative hat, darf die erste Kreatur in der Aktionsphase aktivieren.

Kontrolleur *(Spielbegriff)*

Jeder Zauber und jedes Objekt im Spiel wird von dem Spieler kontrolliert, der es anwendet. Ausnahme: Ausrüstung wird von dem Magier kontrolliert, an den sie angefügt ist.

Körperlich *(Objektmerkmal)*

Alle Kreaturen in diesem Basisspiel sind körperlich. In späteren Erweiterungen wird es auch körperlose Kreaturen geben.

Kreatur *(Zauberart)*

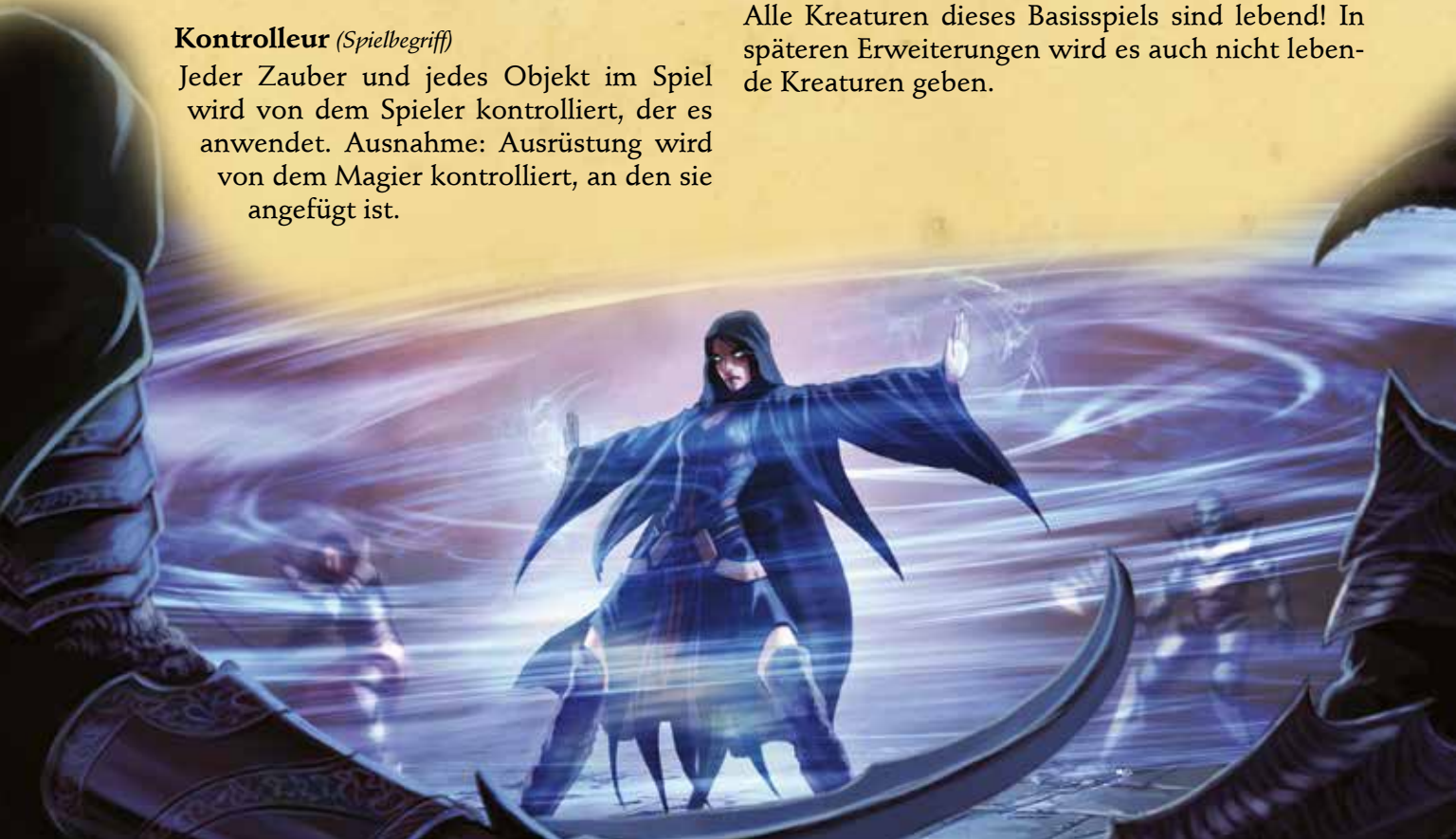
Eine Kreatur ist ein Objekt im Spiel, das Aktionen ausführen kann (wie Angreifen oder Wache halten). Dein Magier ist eine Kreatur des Levels 4. Siehe „Kreaturen“ auf Seite 15.

Kritischer Schaden *(Spielbegriff)*

Kritischer Schaden lässt sich von Rüstung nicht aufhalten (Rüstung kann diesen Schaden also nicht reduzieren). Die Ziffern mit dem „Gezackten Stern“ auf den Angriffswürfeln sind kritischer Schaden.

**Lebend** *(Objektmerkmal)*

Alle Kreaturen dieses Basisspiels sind lebend! In späteren Erweiterungen wird es auch nicht lebende Kreaturen geben.



Leben (Objektattribut)

Kreaturen haben ein Lebensattribut, das den maximalen Schaden angibt, den sie erleiden können, bevor sie zerstört sind.

Leben +X (Objektmerkmal)

Das Leben dieser Kreatur wird um X erhöht. Wenn eine Kreatur mehrere Merkmale **Leben +X** besitzt, addieren diese sich und erhöhen das Lebensattribut entsprechend.

Legendär (Objektmerkmal)

Nur ein Exemplar dieses Objekts darf zu jeder Zeit im Spiel sein. Du darfst keinen legendären Zauber anwenden, wenn ein Objekt mit demselben Namen bereits im Spiel ist.

Level (Zauberattribut)

Alle Zauber haben einen Level, der als kleine Ziffer neben der Schule des Zaubers angegeben ist.

Magier (Spielbegriff)

Dein Magier ist eine Kreatur des Levels 4. Magier können Mana sammeln, Zauber anwenden und haben in jeder Runde eine besondere Schnellzauberaktion. Wenn dein Magier besiegt ist, verlierst du!

Manasammlung (Objektattribut)

Magier haben das Sammlungsattribut, das beschreibt, wie viel Mana sie jede Runde in der Grundstellungsphase sammeln.

**Marker** (Spielbegriff)

Ein Marker ist ein kleiner Markierungschip, der normalerweise an bestimmte Zauber gebundene Dinge erinnern soll. Zum Beispiel benutzt der *Azurische Flaschengeist* „Wunsch“-Marker.

Nahkampf +X (Objektmerkmal)

Wenn diese Kreatur das **erste** Mal in dieser Runde einen **Nahkampfangriff** ausführt, hat dieser Angriff +X Angriffswürfel. Wenn eine Kreatur mehrere Merkmale „Nahkampf +X“ besitzt, addieren diese sich und erhöhen den ersten Nahkampfangriff entsprechend.

Niederer Zauber (Spielbegriff)

Ein Zauber des Levels 1 oder 2.

Novize (Zaubermerkmal)

Grund-Zauberspruch eines Lehrlings. Alle Magier dürfen ihren Zauberbüchern Novizen-Zauber hinzufügen, was immer 1 Zauberpunkt kostet, auch wenn sie in der entsprechenden Zauberschule nicht ausgebildet sind.

Objekt (Spielbegriff)

Verzauberungen, Ausrüstungen und Kreaturen sind Zauber, die im Spiel zu Objekten werden und nach dem Anwenden im Spiel bleiben. Formeln und Angriffszauber werden nicht zu Objekten.



Plage (*Objektmerkmal*)

Eine kleine, lästige Kreatur. Eine Plage kann man **ignorieren**. Kreaturen dürfen gegnerische Plagen, die Wache halten, ignorieren, um andere Ziele im Nahkampf anzugreifen. Wenn eine Plage einen Nahkampfangriff gegen eine Wache haltende Kreatur ausführt, kann die Wache sich entscheiden, die Plage zu ignorieren. Wenn sie das tut, greift die Plage wie üblich an, aber die Wache verliert ihr Plättchen *Wache* nicht und sie kann keinen Gegenschlag gegen die Plage ausführen.

Regenerieren X (*Objektmerkmal*)

Eine Kreatur mit diesem Merkmal heilt (entfernt) X Schaden in jeder Erhaltungsphase. Das Merkmal **Regenerieren** addiert sich nicht mit weiteren solcher Merkmale. Wenn eine Kreatur mehr als ein Merkmal **Regenerieren** besitzt, nutzt sie lediglich das mächtigste.

Rundschlag (*Angriffsmerkmal*)

Dieser Angriff erfolgt in einem weiten, ausladenden Bogen. Nach Beendigung des ersten Angriffs kann ein Rundschlagangriff einen zweiten Angriff gegen ein **anderes** Ziel machen. Der zweite Angriff beginnt mit einem neuen Schritt **Angriff** erklären. Der zweite Angriff darf nicht auf das Ziel des ersten Angriffs erfolgen.

Rüstung (*Objektattribut*)

Rüstung ist ein Attribut, das auf Kreaturenkarten auftaucht. Bei einem Angriff wird Rüstung vom mit den Angriffswürfeln erzielten normalen Schaden abgezogen. Kritischen Schaden reduziert Rüstung nicht.

**Rüstung +X** (*Objektmerkmal*)

Die Rüstung dieser Kreatur ist um X erhöht. Wenn eine Kreatur mehrere Merkmale „Rüstung +X“ besitzt, addieren diese sich und erhöhen das Rüstungsattribut entsprechend.

Schnelle Aktion (*Zauberattribut*)

Wenn eine Kreatur Wache hält, erhalten ihre schnellen Nahkampfangriffe das Merkmal **Gegenschlag**. Schnelle Zauber können auch mit der Schnellzauberaktion eines Magiers angewendet werden.

**Schnellzauberaktion** (*Spielbegriff*)

Jeder Magier kann in jeder Runde eine besondere zusätzliche Aktion ausführen, die Schnellzauberaktion. Sie erlaubt ihm einen schnellen Zauber anzuwenden, vor oder nach der Aktivierung irgendeiner befreundeten Kreatur.

**Schwach** (*Zustandsplättchen*)

Das ist ein Giftzustand, der eine Kreatur schwächt. Pro Zustand **Schwach** auf einer Kreatur verliert sie 1 Angriffswürfel bei allen ihren Angriffen, die keine Zauber sind.



Schwach kann einen Angriff aber nie auf unter 1 Würfel fallen lassen. Hat keinen Effekt auf Angriffe, die durch einen Angriffszauber gemacht werden. *Schwach* hat Beseitigungskosten von 2.

Schwindend X (Objektmerkmal)

Dieses Objekt hält sich nur eine kurze Weile, bevor es sich auflöst. Wenn ein Objekt mit Schwindend X ins Spiel kommt oder aufgedeckt wird, lege „X“ Marker *Schwindend* darauf. In der Erhaltungsphase nimmst du 1 Marker *Schwindend* wieder weg. Wenn der letzte Marker weggenommen wurde, zerstöre das Objekt.



Taumelnd (Zustandsplättchen)

Taumelnd ist ein Zustand, der eine Kreatur verwirrt oder aus dem Gleichgewicht bringt. **Niedere** Kreaturen können nicht angreifen oder Wache halten, wenn sie taumeln. Wenn sie ein Plättchen *Wache* haben, verlieren sie dieses, und sie können die Aktion *Wache* halten nicht wählen. **Höhere** Kreaturen werfen pro Zustand *Taumelnd* 2 Würfel weniger, wenn sie angreifen (aber nie weniger als 1 Würfel). Anders als der Zustand *Schwach* wirkt sich *Taumelnd* auch auf Angriffszauber aus.



Entferne alle Zustände *Taumelnd* am Ende der **nächsten** Aktivierung der Kreatur. Wenn eine Kreatur *Taumelnd* während ihrer laufenden Aktivierung erhält, wird dieser Zustand erst am Ende ihrer nächsten Aktivierung entfernt. *Taumelnd* hat Beseitigungskosten von 2.

Unvermeidbar (Angriffsmerkmal)

Angriffe mit diesem Merkmal sind präzise oder bedecken ein großes Gebiet. Verteidigungen können zum Vermeiden solcher Angriffe nicht genutzt werden.

Verdeckte Kosten (Zauberattribut)

Wenn eine Verzauberung angewendet wird, bezahlst du ihre Kosten von 2 Mana und legst sie verdeckt hin (Vorderseite unten). Die verdeckten Kosten sind über dem Symbol „geschlossenes Auge“ auf der Karte angegeben.



Verteidiger (Spielbegriff)

Eine Kreatur, die angegriffen wird.

Verteidigung (Objektattribut)

Einige Kreaturen haben ein Verteidigungs-Attribut, welches die Fähigkeit beschreibt, einen Angriff zu vermeiden. Eine Verteidigung wird normalerweise gegen den ersten Angriff benutzt, der in dieser Runde gegen den Verteidiger ausgeführt wird, es sei denn, sie hat das Unendlichkeits-Symbol. Einige Verzauberungen und Spezialfähigkeiten zählen als Verteidigungen. Siehe „Schritt Verteidigung“ auf Seite 10.



Vollständige Aktion (Zauberattribut)

Vollständige Angriffe können nicht als Gegenschlag benutzt werden. Vollständige Zauber können nicht als Schnellzauberaktion des Magiers angewendet werden.

**Wache halten** (Spielbegriff)

Als Aktion kann eine Kreatur wählen, Wache zu halten, um andere befreundete Kreaturen vor Nahkampfangriffen zu beschützen und einen Gegenschlag zu erhalten. Siehe „Wache halten“, auf Seite 12.

**Zerstört** (Spielbegriff)

Ein zerstörtes Objekt wird aus dem Spiel genommen und kommt auf den Ablagestapel seines Besitzers. Kreaturen werden zerstört, wenn die Menge des Schadens auf ihnen ihr gesamtes Leben erreicht oder übersteigt. Objekte können auch zerstört werden, wenn sie ein besonderer Zauber oder Effekt zerstört.

Zone (Spielbegriff)

Die Zone ist der gesamte Spielbereich bzw. die Arena.

Zonenangriff (Angriffsmerkmal)

Dieser Angriff wirkt sich auf alle Kreaturen (und Beschwörungen) in der Zone aus, ohne sie tatsächlich einzeln zum Ziel zu haben. Zonenangriffe haben das Merkmal **Unvermeidbar** und führen einen separaten Angriff gegen jede Kreatur (und Beschwörung) der Zone aus.



Wenn du Fragen zum Spiel hast oder Ideen für selbst zusammengestellte Zauberbücher mit anderen Spielern austauschen möchtest, besuche unser Supportforum unter <http://www.forum.pegasus.de/>



IMPRESSUM

Mage Wars Academy von Bryan Pope



Mitautoren: Aaron Brosman and Matthew Burch

Leitende Entwickler: Colin Meller and Benjamin Pope

Ursprüngliches Konzept von Cameron Maynard und Tom Vasel

Hintergrund der Welt: Dr. Thomas Allen

Spielanleitung: William Niebling

Künstlerische Leitung: John Guytan

Grafik Spielanleitung, Karten & Komponenten: David Hanold und Chris Henson

Produktionsleitung: John Rogers

Vertrieb & Marketing: Scott Morris

Korrekturleser: James Tolbert und fast alle anderen der oben genannten!

Spieltester: Jim Anthony, Justin Bailey, Lewis Bronson, Alex Carroll, Frederick Czajka, Richard H Daly, Ray D'Arcy, Mike Elite, Justin Emery, Ludwika Gorzkowska, Ken Grazier, Jannis Grimm, Ananda Guneratne, TJ Huzl, Calvin Keeney, Ivan Ray Kidd III, Kyle King, Jan Kriz, Alan LaMielle, Laurin Lengert, Philipp Lindenberg, Joel Lofgren, Justin Lowe, Tim McCurry, Dylan McInnis, Matt McInnis, Dr. Jason Medina, Jerome Minter II, Alexander Mont, Brian Ogilbee, Scott Penney, Samuel Rand, Jeremy Root, Nathan Sanders, Isak Sexson, Raymond Slover Jr., Julia Smith, Ken Staples, Peter Yovich, Tobias Zolles

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Layout: Michael Kröhnert

Grafikdesign Schachtel: Christine Conrad

Realisation: Henning Kröpke

Lektorat: Moritz Mehlem, Jannis Grimm, Jakob Nützler, Gregor Adrian



Pegasus Spiele



oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

PEGASUS SPIELE

Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Arcane Wonders*,

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder

Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials

Besucht uns auf Facebook oder: www.magewars.de

KURZREGELN

ZUGABFOLGE

1. Grundstellungsphase

Schritt 1: Initiativwechsel

Schritt 2: Grundstellung der Kreaturen

Schritt 3: Plättchen aufdecken

Schritt 4: Manasammlung

2. Erhaltungsphase

3. Aktionsphase

Die Spieler sind abwechselnd mit dem Aktivieren von Kreaturen am Zug, beginnend beim Spieler mit der Initiative.

KREATUREN-AKTIONEN

- Angriff
- Wache
- Zauber anwenden (nur für Magier)

EINEN ZAUBER ANWENDEN

1. Zauber ankündigen
2. Zauber ausführen

ANGRIFF AUSFÜHREN

1. Angriff ankündigen
2. Verteidigung
3. Würfelwurf
4. Gegenschlag

INHALT

1. Spielaufbau	Seite 1
2. Die Spielrunde	Seite 7
3. Kreaturen-Aktionen	Seite 9
4. Zauber-Arten	Seite 15
5. Zusatzregeln	Seite 19
6. Kodex	Seite 23



Taumelnd

Taumelnd ist ein Zustand, der eine Kreatur verwirrt oder aus dem Gleichgewicht bringt.

Niedere Kreaturen können nicht angreifen oder Wache halten, wenn sie *taumeln*. Wenn sie ein Plättchen *Wache* haben, verlieren sie es, und sie können die Aktion *Wache* halten nicht wählen. **Höhere** Kreaturen werfen pro Zustand *Taumelnd* 2 Würfel weniger, wenn sie angreifen (aber nie weniger als 1 Würfel). Entferne alle Zustände *Taumelnd* am Ende der **nächsten** Aktivierung der Kreatur. Wenn eine Kreatur *Taumelnd* während ihrer laufenden Aktivierung erhält, wird dieser Zustand erst am Ende ihrer nächsten Aktivierung entfernt. *Taumelnd* hat Beseitigungskosten von 2.



Schwach

Das ist ein Giftzustand, der eine Kreatur schwächt. Pro Zustand *Schwach* auf einer Kreatur verliert sie 1 Angriffswürfel bei allen ihren Angriffen, die keine Zauber sind. *Schwach* kann einen Angriff aber nie auf unter 1 Würfel fallen lassen. Hat keinen Effekt auf Angriffe, die durch einen Angriffszauber gemacht werden. *Schwach* hat Beseitigungskosten von 2.