



MACHTMEISTERIN vs. KRIEGSHERR

EINFÜHRUNG

Willkommen zur Erweiterung **Mage Wars: Machtmeisterin vs. Kriegsherr!** In diesem Set befinden sich 2 Magierkarten, 2 Magier-Eigenschaftskarten, 216 Zauberkarten, 2 Zauberbücher und ein Bogen mit Stanzteilen sowie diese Spielanleitung. Zum Spielen wird das Grundspiel *Mage Wars – Duell der Magier* benötigt.

Mit den im Set enthaltenen Zaubern kann man sowohl ein Machtmeisterin- und ein Kriegsherr-Zauberbuch zusammenstellen, als auch neue Strategien für die bisherigen vier Magier entwickeln. Wir haben als Vorschlag je eine Zaubersliste für die beiden neuen Magier erstellt. **Wichtig: Die Karten sind in den beiden Packungen in der entsprechenden Reihenfolge vorsortiert!**



DIE KOMPASSSCHEIBE

Bei den Plättchen befindet sich eine Kompassscheibe. Mit ihr definiert man eine Zufallsrichtung, wenn die Anwendung eines Zaubers danach verlangt (z. B. *Fortstoben*). Man richtet die vier Richtungen der Scheibe (N, O, S, W) so aus, dass sie auf die vier Seiten der Zone zeigen. Die Zahl, die man beim Wurf mit dem W12 erhält, legt die Richtung fest.



MACHTMEISTERIN-ZAUBERBUCH

AUSRÜSTUNG

- 1 Galvitar, Machtklinge
- 1 Machtring
- 1 Psi-Kugel
- 1 Sturmdrachenhaut
- 1 Tanzender Krummsäbel
- 1 Verteidigungsring

BESCHWÖRUNGEN 2 Pikenwall

KREATUREN

- 3 Gedankenspore
- 3 Psilok
- 1 Unsichtbarer Verfolger

VERZAUBERUNGEN

- 3 Bezirzen
- 2 Gedankenkontrolle
- 1 Krauffeld
- 1 Kreis aus Feuer
- 1 Machtdruck

FORMELN

- 1 Auflösung
- 1 Ausrüstung entwenden
- 1 Beseitigung
- 3 Fortstoßen
- 1 Heilen
- 1 Kräftiger Schlag
- 2 Machtschlag
- 2 Machtstoß
- 3 Machtwelle
- 1 Magie zerstören
- 1 Massenschlaf
- 1 Schwache Heilung
- 1 Suchende Zerteilung

ANGRIFFE

- 3 Machthammer
- 2 Steinhagel
- 4 Unsichtbare Faust

DIE MACHTMEISTERIN

Die Machtmeisterin beherrscht telekinetische Kräfte und Geistesmagie. Sie ist eine einsame Streiterin, jedoch sind ihr scharfer Verstand und ihre Kräfte mehr als ein Ausgleich für das Fehlen helfender Kreaturen. Sie steuert den Kampf aus der Ferne und stößt Gegner mit einem bloßen Blick beiseite, hält und zerquetscht sie mit unsichtbarer Kraft und kann auch von ihrem Geist Besitz ergreifen. Der Schlüssel zum Sieg ist immer zuallererst der Verstand, und davon hat sie mehr als genug.



Attribute

Die Machtmeisterin hat einen Manasammlungswert von 10, eine Lebenskraft von 32 und einen Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln. Ihre Unterklasse ist Pellian.

Ausbildung

Die Machtmeisterin wurde in der Geistes- schule ausgebildet. Sie ist eine starke Einzel- kämpferin und verlässt sich lieber auf sich selbst, anstatt Kreaturen herbeizurufen. Des- halb zahlt sie für Kreaturenzauber, die *keine Geisteszauber* sind, dreifach.

EIGENSCHAFTEN

Abwehr

Die Machtmeisterin wehrt Angriffe durch Telekinese ab, was bedeutet, dass sie eine mächtige Verteidigung in sich trägt. Diese Verteidigung wird genauso gehandhabt, wie

die auf Kreaturen- karten gedruckten Verteidigungen. Damit kann sie einmal pro Runde bei einem Wurf

von 7+ entweder einen Nahkampf- oder einen Fernangriff vermeiden. Zur Erinnerung: Man darf immer nur **eine** Verteidigung pro Angriff benutzen. Die Verwendung der Abwehr ist optional.

Ihre Abwehr-Verteidigung verlangt die Bezahlung von 1 Mana pro Anwendung. Die Bezahlung ist zu Beginn des Schritts *Angriff vermeiden* fällig, bevor sie mit dem W12 aus- würfelt, ob die Verteidigung erfolgreich war oder nicht.

Machtsog

Die Machtmeisterin kann Telekinese dazu einsetzen, Kreaturen in ihre Richtung zu ziehen. Machtsog ist ein schneller *Machtzauber*. Seine Zauberkosten betragen 1 Mana, er zielt auf eine Kreatur in 1-2 Zonen Entfernung. Sie kann ihn einmal pro Runde anwenden, so als ob sie ihn wie einen Zauber in der Planungs- phase ausgewählt hätte. Im Gegensatz zu einer Zauberkarte wird er nach seiner Anwen- dung nicht abgelegt, sondern kann in jeder Runde erneut angewendet werden!

Machtsog **stößt** die Zielkreatur *in Richtung* der Machtmeisterin (also genau das Gegenteil der üblichen Wirkung von **Stoß**-Effekten, die Kreaturen **wegstoßen**).

Gibt es mehrere mögliche Zonen, in die gestoßen werden kann (wenn die Kreatur z. B. diagonal 2 Zonen entfernt sein sollte), kann die Machtmeisterin auswählen, in welche Zone die Kreatur gestoßen wird.

Man muss beachten, dass Machtsog nicht stark genug ist, eine Kreatur durch einen Wall zu stoßen, der das Merkmal **Angriff bei Durchgang** hat. Machtsog hat keine Wirkung auf **Unbewegliche** Kreaturen.

Da Machtsog ein schneller Zauber ist, kann die Machtmeisterin eine schnelle Aktion benutzen, um ihn anzuwenden. Das bedeu- tet, dass er durch ihre normale Aktion oder ihre Schnellzauberaktion genutzt werden kann. Weil Machtsog ein Zauber ist, kann er gekontert oder durch Zauber wie *Verhexen* beeinflusst werden.



DER KRIEGSHERR

Der Kriegsherr ist bewandert in der Kriegskunst. Er kommandiert eine Vielzahl unterschiedlicher Soldaten, angefangen beim einfachen *Goblin-Infanteristen* bis hin zu seinem Gefolge legendärer Kriegshelden. Er unterstützt seine Streitkräfte durch Befestigungen, Kriegsmaschinen und mächtige Erdmagie. Der Kriegsherr wurde auf dem Schlachtfeld großgezogen, es ist seine Heimat, was niemand bezweifeln wird, der sich ihm entgegenstellt.

Attribute

Der Kriegsherr hat einen Manasammlungswert von 9, eine Lebenskraft von 36 und einen Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln. Seine Unterklasse ist die Blutwelle.

Ausbildung

Der Kriegsherr ist in der Kriegs- und der Erdschule ausgebildet. Er bevorzugt die direkte Konfrontation und überlässt die arkanen Tricksereien den Zauberern. Daher zahlt er für arkane Zauber dreifach.

EIGENSCHAFTEN

Veteranen

Die Truppen des Kriegsherrn werden mit jeder geschlagenen Schlacht erfahrener. Immer wenn eine befreundete Kreatur (kein Magier) einen **Nahkampfangriff** auf eine gegnerische Kreatur ausführt und diese dabei



zerstört, darfst du ein Plättchen *Veteran* auf die befreundete Kreatur legen. Auf einer Kreatur darf höchstens 1 solches Plättchen liegen. Das Plättchen verleiht ihr **Nahkampf +1** und **Rüstung +1**. Um möglichst viel Vorteil aus dieser Eigenschaft zu ziehen, sollte der Kriegsherr seine Angriffe zeitlich so abstimmen, dass möglichst jede seiner Kreaturen so ein Plättchen erhalten kann. Diese Eigenschaft funktioniert am besten, wenn er eine große Zahl an Kreaturen in der Arena hat.

Schlachtbefehle

Der Kriegsherr kann seine Soldaten mit besonderen Kommandos, den Schlachtbefehlen, kommandieren. Ein Schlachtbefehl ist ein schneller *Befehlszauber*. Seine Anwendung kostet 1 Mana und der Kriegsherr darf diesen Zauber nur einmal pro Runde anwenden. Er wendet ihn so an, als ob er ihn wie einen Zauber in der Planungsphase ausgewählt hätte. Er hat dadurch jede Runde eine weitere sinnvolle Handlungsoption zur Verfügung.

Im Gegensatz zu einer Zauberkarte wird ein Schlachtbefehl nach seiner Anwendung nicht abgelegt, sondern kann in jeder Runde erneut angewendet werden!

Weil es sich um einen schnellen Zauber handelt, kann der Kriegsherr eine schnelle Aktion benutzen, um ihn anzuwenden, was bedeutet, dass dieser durch seine normale Aktion oder seine Schnellzauberaktion genutzt werden kann. Ein Schlachtbefehl ist ein Befehlszauber und kann gekontert oder durch Zauber wie *Verhexen* beeinflusst werden.

Es gibt 3 unterschiedliche Schlachtbefehle, die der Kriegsherr anwenden kann (siehe folgende Seite). Alle funktionieren gleich, liefern seinen Soldaten aber unterschiedliche Merkmale.

Jeder Schlachtbefehl wirkt auf alle befreundeten *Soldaten*-Kreaturen, die sich **im Augenblick der Anwendung** in der Zone des Kriegsherrn aufhalten, und die Wirkung auf diese Soldaten hält bis zum Ende der Runde an. Ein Soldat kann die Zone verlassen, behält aber

KRIEGSHERR-ZAUBERBUCH

AUSRÜSTUNG

- 1 Helm des Befehlens
- 1 Horn von Gothos
- 1 Kriegshammer
- 1 Ring des Befehlens
- 1 Sturmdrachenhaut

BESCHWÖRUNGEN

- 1 Akiros Hammer
- 2 Bogenschützen-Wachturm
- 2 Garnisonsposten
- 1 Kaserne
- 2 Pikenwall
- 2 Treibsand
- 2 Verstümmelnde Nagelsperre

KREATUREN

- 1 Eisengolem
- 2 Goblin-Baumeister
- 2 Goblin-Grenadier
- 5 Goblin-Infanterist
- 3 Goblin-Schleuderer
- 1 Grimson Deadeye, Scharfschütze
- 1 Ludwig Boltstorm
- 3 Ork-Schlächter
- 1 Sir Corazin, Schwertmeister
- 1 Thorg, Oberhaupt der Leibwache
- 2 Zwerg mit Kriegsbeil

VERZAUBERUNGEN

- 3 Befestigte Stellung
- 1 Falkenpräzision
- 2 Gedankenschild
- 1 Standartenträger

FORMELN

- 2 Auflösung
- 2 Beseitigung
- 1 Erdbeben
- 1 Gruppenheilung
- 2 Kräftiger Schlag
- 2 Präzisionsschuss
- 1 Schwache Heilung
- 1 Wirbelschlag

ANGRIFFE

- 2 Felsbrocken schleudern
- 2 Steinhagel



trotzdem die erworbenen Merkmale bis zum Rundenende. *Soldaten*, die zum Zeitpunkt der Anwendung nicht in der Zone waren, erhalten die Merkmale jedoch nicht, wenn sie die Zone später in der Runde betreten sollten.

Die Schlachtbefehl-Möglichkeiten sind:

Salve abfeuern! – Alle befreundeten *Soldaten* erhalten das Merkmal **Fernangriff +1**.

Zum Angriff! – Alle befreundeten *Soldaten* erhalten das Merkmal **Ansturm +1**.

Seid wachsam! – Alle befreundeten *Soldaten* erhalten die Merkmale **Nahkampf +1** und **Rüstung +1**, allerdings nur, während sie in dieser Runde *Wache halten*.

Mit seiner Ausrüstung *Horn von Gothos* kann der Kriegsherr seine Schlachtbefehle auf sämtliche befreundeten Soldaten in der Arena ausweiten!

Durch cleveren Einsatz dieser Eigenschaft kann der Kriegsherr eine vielseitig einsetzbare Armee mit einer Vielzahl unterschiedlicher *Soldaten*-Kreaturen handhaben.

Kampfgeschick

Der Kriegsherr ist ein versierter Kämpfer, daher besitzt er das Merkmal **Nahkampf +1**. Dieses Merkmal wirkt sich auf seinen Grund-Nahkampfangriff aus – er wirft also 4 Würfel, wenn er diesen Angriff benutzt.



MATERIAL

2 Zauberbücher
216 Zauberkarten
2 Magierkarten
2 Magier-Eigenschaftskarten
1 Kompassscheibe
1 Plättchen *Initiative*
3 Eigenschaftsplättchen
10 Plättchen *Veteran*
16 Zustandsplättchen

Ersatzteilservice

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

IMPRESSUM

Autor Bryan Pope, Benjamin Pope

Künstlerische Leitung John Guytan

Graphiken, Layout und Design Sean McCoy

Spieltest-Leitung Cameron Maynard

Graphik Cover und Magier Craig Spearing

Spieltester Connor Allen, Dr. Thomas Allen, Marc Bennett, Lewis Bronson, Aaron Brosman, Patrick Connor, Ray D'Arcy, CJ DeSilvey, Derek Dix, Brian Dunne, Joel Eddy, Harry Gloss, Jason Hawthorne, Josh Hughes, Adam Humpolick, Matt Humpolick, TJ Huzl, Cameron Maynard, Colin Meller, Alexander Mont, Michael Pateras, Robert Petts, John Rogers, Matthew Rumsey, Dalius Rupainis, Michael Walker, Daniel Ward

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung und Layout Michael Kröhnert

Grafikdesign Schachtel Christine Conrad

Realisation Henning Kröpke

Lektorat Stefan Malz, Moritz Mehlem, Jannis Grimm, Gregor Adrian

PEGASUS SPIELE

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Arcane Wonders®, Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.facebook.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele



WWW.MAGE-WARS.DE

VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE VON MACHTMEISTERIN VS. KRIEGSHERR

Diese Erweiterung beinhaltet insgesamt **220 Karten**.

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

MAGIERKARTEN

(2 Karten)

- 1 Kriegsherr
- 1 Machtmeisterin

EIGENSCHAFTSKARTEN

(2 Karten)

- 1 Kriegsherr
- 1 Machtmeisterin

ZAUBERKARTEN

(216 Karten, bestehend aus:)

AUSRÜSTUNG

(24 Karten)

- 1 Galvitar, Machtklinge
- 2 Helm des Befehls
- 2 Horn von Gothos
- 2 Kriegshammer
- 2 Machtring
- 2 Psi-Kugel
- 2 Ring des Befehls
- 2 Sectarus, Dunkles Runenschwert
- 3 Sturmdrachenhaut
- 3 Tanzender Krummsäbel
- 3 Verteidigungsring

BESCHWÖRUNGEN

(30 Karten)

- 2 Akiros Hammer
- 3 Bogenschützen-Wachturm
- 4 Erfrischender Brunnen
- 3 Garnisonsposten
- 1 Kaserne
- 3 Manaprisma
- 6 Pikenwall
- 4 Treibsand
- 4 Verstümmelnde Nagelsperre

KREATUREN

(51 Karten)

- 4 Eisengolem
- 2 Erd-Elementar
- 4 Gedankenspore
- 4 Goblin-Baumeister
- 4 Goblin-Grenadier
- 6 Goblin-Infanterist
- 4 Goblin-Schleuderer
- 2 Grimson Deadeye, Scharfschütze
- 2 Ludwig Boltstorm
- 4 Ork-Schlächter
- 4 Psilok
- 2 Selesius, der Ostwind
- 2 Sir Corazin, Schwertmeister
- 2 Thorg, Oberhaupt der Leibwache
- 1 Unsichtbarer Verfolger
- 4 Zwerg mit Kriegsbeil



VERZAUBERUNGEN

(33 Karten)

- 4 Befestigte Stellung
- 4 Bezirzen
- 5 Falkenpräzision
- 4 Gedankenkontrolle
- 5 Gedankenschild
- 2 Krafftfeld
- 4 Kreis aus Feuer
- 4 Machtdruck
- 1 Standartenträger

FORMELN

(56 Karten)

- 3 Auflösung
- 4 Ausrüstung entwenden
- 3 Beseitigung
- 4 Erdbeben
- 5 Fortstoßen
- 1 Gruppenheilung
- 1 Heilen
- 6 Kräftiger Schlag
- 4 Machtschlag
- 2 Machtstoß
- 5 Machtwelle
- 3 Magie zerstören
- 3 Massenschlaf
- 5 Präzisionsschuss
- 2 Schwache Heilung
- 1 Suchende Zerteilung
- 4 Wirbelschlag

ANGRIFFE

(22 Karten)

- 5 Bogenblitz
- 4 Felsbrocken schleudern
- 4 Machthammer
- 4 Steinhagel
- 5 Unsichtbare Faust

Eigenständig

Diese Ausrüstung wird einer Kreatur angefügt und funktioniert unabhängig von der Kreatur. Sie benötigt keinen Ausrüstungsort. Merkmale, Eigenschaften oder Zustände der Kreatur, der sie angefügt sind, beeinflussen die Ausrüstung nicht und können sie auch nicht verändern. Sie kann jedoch durch andere Ursachen und Objekte beeinflusst werden.

Wenn die Ausrüstung einen Angriff erlaubt, kann dieser einmal pro Runde als freie Aktion am Ende der Aktionsphase der Kreatur genutzt werden. Wenn der Angriff ein Nahkampfangriff ist, gelten für ihn die normalen Regeln wie beim *Wache halten*; er löst jedoch weder einen **Gegenschlag** noch eine **Schadensbarriere** aus, und er entfernt auch kein Plättchen *Wache* von seinem Ziel.

Geschmettert

Die Kreatur ist **Handlungsunfähig**. Wenn diese Kreatur aktiviert wird, entfernt man das Plättchen *Geschmettert* und ersetzt es durch ein Zustandsplättchen *Schwindlig*. **Unbewegliche** Kreaturen erhalten statt *Geschmettert* den Zustand *Schwindlig*. Wie gewohnt werden alle Plättchen *Schwindlig* am Ende der Aktionsphase der Kreatur weggenommen.

Geschmettert hat Beseitigungskosten von 3.

Indirekt

Die **Sichtlinie (SL)** dieses Fernangriffs wird nicht durch Wälle blockiert.



ODER-Angriffe

Einige Angriffe haben in ihrer Angriffsleiste ein „ODER“. Beispielsweise gibt Ludwig Boltstorms Angriffsleiste 2 Alternativen an; der Angriff kann **entweder** das Merkmal **Rundschlag** haben **oder** ein Zonenangriff mit dem Merkmal **Unvermeidbar** sein. Wenn der Angriff erklärt wird, muss der Kontrollierende entscheiden, welche dieser Alternativen für diesen Angriff gelten soll.

Thorgs Verhöhnen

Thorg, das Oberhaupt der Leibwache, kann seine Feinde verhöhnen. Wenn sich die verhöhnte Kreatur in einer Zone befindet, die zu Thorg angrenzend ist, muss sie sich entweder in Thorgs Zone bewegen oder, falls möglich, einen Fernkampfangriff ausführen, der Thorg zum Ziel hat. Wenn sie in Thorgs Zone ist oder sich in Thorgs Zone bewegt, muss sie nach Möglichkeit einen Angriff auf Thorg ausführen.

Thorgs Verhöhnen wirkt nicht bei Magiern oder Kreaturen, die **Immune gegen Übersinnlich** sind. Außerdem kann Thorg sich nicht selbst verhöhnen. Thorgs Verhöhnen zwingt eine Kreatur **nicht**, sich durch einen Wall mit dem Merkmal **Angriff bei Durchgang** zu bewegen. Sollte die verhöhnte Kreatur gezwungen sein, eine dazu konkurrierende Aktion durch einen anderen Effekt auszuführen (etwa durch **Blutdurstig**), entscheidet der Kontrollierende, welche dieser Aktionen er ausführt.



Man entfernt Thorgs Plättchen *Verhöhnt* am Ende der Aktionsphase der verhöhnten Kreatur, oder sobald Thorg aktiviert wird, je nachdem, was früher eintritt.

Trick

Immer, wenn dieser Zauber zerstört oder abgelegt wird, kommt er nicht auf den Ablagestapel, sondern ins Zauberbuch seines Besitzers zurück.

Unsichtbar

Dieses Objekt ist unsichtbar und kann nicht zum Ziel werden (es gibt keine **SL** zu diesem Objekt). Es kann jedoch von Angriffen, Zaubern oder Eigenschaften betroffen sein, die es nicht direkt zum Ziel haben, wie etwa Zonenangriffe oder -zauber. Es kann ebenso von **Schadensbarrieren** und **Gegenschlägen** angegriffen werden. So lange es das Merkmal **Unsichtbar** besitzt, erhält es auch die Merkmale **Plage** und **Ausweichen**. Auch Verzauberungen und Ausrüstungen, die an ein Objekt mit dem Merkmal **Unsichtbar** angefügt sind, erhalten das Merkmal **Unsichtbar** (angefügte Beschwörungen jedoch nicht).

Unzerstörbar

Dieses Objekt kann weder beschädigt noch durch Schaden zerstört werden. Es kann allerdings durch andere Effekte oder Eigenschaften zerstört werden, die eine Zerstörung ohne das Zufügen von Schaden bewirken.