

ZAUBER-ERKLÄRUNGEN

Heilung

Wenn du keinen Zustand von deinem Ziel entfernst, heilst du das Ziel auch nicht.

Tapferkeit des Paladins

Der Rüstungsbonus hält so lange an, bis diese Karte zerstört wird. Der Nahkampfbonus gilt nur so lange, wie eine Kreatur mit höherem Level angegriffen wird.

Magie enthüllen

Wenn eine obligatorische Verzauberung aufgedeckt werden muss, dies aber nicht geschieht, wird sie normalerweise zerstört. Magie enthüllen verhindert, dass eine Verzauberung aufgedeckt wird. Ist eine obligatorische Verzauberung von Magie enthüllen betroffen, wird sie in diesem Fall nicht zerstört.

KODEX

Obhut X

Alle Angriffe gegen dieses Objekt haben beim Angriffswurf X Angriffswürfel weniger. Angriffe können dadurch aber nie weniger als 1 Würfel haben. Das Merkmal Obhut addiert sich nicht mit weiteren solcher Merkmale; sollte eine Kreatur mehrere Merkmale Obhut besitzen, gilt lediglich das höchste dieser Merkmale.

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

Inhalt 72 Spielkarten
9 Plättchen

IMPRESSUM

Mage Wars Academy von Bryan Pope

Mitautoren: Aaron Brosman und Matthew Burch

Leitende Entwickler: Colin Meller und Benjamin Pope

Hintergrund der Welt: Dr. Thomas Allen und Chris Henson

Spielanleitung: Aaron Brosman

Künstlerische Leitung: John Guytan

Grafik-Design: Kris Aubin und Chris Henson

Produktionsleitung: John Rogers

Korrekturleser: William Niebling, Cristofer Pope, James Tolbert und fast alle anderen der oben genannten!

Spieltester: 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

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 oder der Illustrationen
ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Besucht uns auf Facebook oder: www.magewars.de



Pegasus Spiele



EINFÜHRUNG

Willkommen zur **Priesterin-Erweiterung** von **Mage Wars Academy**! Es gibt jede Menge neuer Zauber für deine Duelle bei **Mage Wars Academy**. Außerdem wird eine neue Magierin eingeführt, die Priesterin! Egal, ob du im Namen Asyras kämpfst oder einfach die Möglichkeiten von Tiermeister und Zauberer des Grundspiels erweitern möchtest, in jedem Fall wird diese Erweiterung deine Fähigkeiten fordern!

Als Jolleen über die gepflasterten Stufen des alten Universitätsgeländes schritt, die zu den Spazierwegen der gesegneten Ruhe und der Arenaprüfung führten, die auf sie wartete, fiel ihr wieder der weise Rat ein, den ihr Magus Jara an ihrem ersten Tag in Sistarra gegeben hatte: „Prüfungen und Proben sind denen auferlegt, die Asyra liebt, um aller Welt den aufrichtigen Eifer dieser Diener zu zeigen.“

Seit diesem Tag hatte Jolleen die Wahrheit dieser Redensart wieder und wieder erfahren. All die Kurse, endlosen Prüfungen und Kampfabungen auf dem Platz mit Magus Bellarax waren anstrengend – doch sie wurde dadurch stärker und tiefer in ihrem Wissen und Glauben verwurzelt. Je näher ihre Abschlussprüfung rückte, desto mehr fühlte es sich an, als würde die Macht Asyras durch ihre Adern strömen.

Während sie zum Übungsgelände ging, das für ihr Examen hergerichtet war, sah sie im Vorbeigehen die aufmunternden Blicke und Gesten ihrer Studienkameraden. „Sei stark – wisse, dass ich

bei dir bin.“ Das war ein anderer weiser Spruch, den sie nun still wiederholte.

Unbewusst packte sie ihr Zauberbuch noch fester. Sie hatte gelernt, geübt und war vorbereitet. Dies war bloß eine weitere, von Asyra auferlegte Prüfung und mit der Hilfe der Göttin würde sie auch ganz sicher hier bestehen.

INHALT

PRIESTERIN

Als ergebene Anhängerin Asyras versteht sich die Priesterin auf Heilung und Schutz. Ritter, Engel und andere Mächte des Lichts sammeln sich, um ihr beizustehen. Durch ihre Segnungen halten ihre Gefolgsleute Angriffen stand, die jeden anderen fällen würden, was sie zu einer unaufhaltsamen Armee schmiedet.

Eigenschaften

Die Priesterin hat einen Manasammlungswert von 7, Leben von 21 und anfänglich 2 Mana. Ihre Unterklasse ist Asyra.

Ausbildung

Ihre Hingabe zu Asyra hat der Priesterin die Ausbildung in der *Heiligen Schule* eingebracht. Da sie sich dem Licht verschrieben hat, kosten sie *Dunkle Zauber* bei der Zauberbuchzusammenstellung dreifach, auch dunkle Novizen-Zauber.



Segnung der Champions

Jeder Zauber der Priesterin verbreitet Hoffnung und stärkt die Entschlossenheit ihrer Kreaturen. Immer wenn die Priesterin einen *Heilungs-* oder *Schutzzauber* anwendet oder aufdeckt, kann sie ein **Plättchen Wache** auf eine befreundete *heilige* Kreatur ihrer Zone legen, indem sie Mana in Höhe von deren Level zahlt. Ist jedoch bereits ein aktueller Angriff angesagt, ändert die Zuweisung eines Plättchens *Wache* zu einer Kreatur nicht das Ziel des Angriffs.



EMPFOHLENES ZAUBERBUCH

NAME	ANZAHL
Asyrisches Gewand	1
Stab des Gesundheits	1
Ehren, zäher Paladin	1
Engel mit gebrochenem Flügel	2
Gloranna, Racheengel	1
Meditierender Mönch	1
Ritter im weißen Umhang	2
Tempel-Scharfschützin	1
Tempelwächter	2
Alligatorzähigkeit	1
Asyras Berührung	1
Schlummern	1
Schutzkreis	1
Genesung	2
Magie enthüllen	1
Versorgung	1
Zerfallen	2
Zerstreuen	2
Blendung	1

VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE

Die **Priesterin-Erweiterung** von **Mage Wars Academy** beinhaltet insgesamt **72 Karten**.

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

MAGIERKARTE

1 Priesterin

EIGENSCHAFTSKARTE

1 Priesterin

ZAUBERKARTEN (gesamt 70)

AUSRÜSTUNG (6 Karten)

2 Asyrisches Gewand
2 Stab des Gesundheits
2 Strahlender Bogen

KREATUREN (22 Karten)

2 Aurora Lucere, Auserwählte des Dawnbreakers
2 Ehren, zäher Paladin
2 Engel mit gebrochenem Flügel
2 Gloranna, Racheengel
3 Jüngerin des hellen Glanzes
2 Lowland-Einhorn
2 Meditierender Mönch
2 Ritter im weißen Umhang
2 Tempel-Scharfschützin
3 Tempelwächter

VERZAUBERUNGEN (23 Karten)

2 Alligatorzähigkeit
3 Asyras Berührung
3 Gesegneter Fokus
3 Schlummern
2 Schutzkreis
3 Streifhieb
3 Tapferkeit des Paladins
2 Wiederherstellen
2 Zweite Chance

FORMELN (16 Karten)

3 Fluchbeseitigung
3 Genesung
3 Magie enthüllen
3 Versorgung
2 Zerfallen
2 Zerstreuen

ANGRIFFE (3 Karten)

3 Blendung

