



Die EROBERUNG von KUMANJARO

Fern im Süden, jenseits der Veridianischen See, liegt Kumanjaro, ein ausgedehnter Kontinent weiter Savannen, dichter Dschungel und unermesslicher Reichtümer. Keine der zivilisierten Nationen des Nordens hatte dieses Land je betreten – bis vor kurzem ...

Als erste Reisende berichteten die Zauberer von Sortilege von einem Ort, an dem sie ihre bizarren Experimente fernab der aufmerksamen Blicke anderer Völker durchführen konnten. Bald darauf folgte das Kaiserreich von Ivarium, auf der Suche nach den ungeheuren Reichtümern dieses ungezähmten Landes. Sie kehrten mit Berichten über einen aggressiven Kriegerstamm zurück, der sich selbst die Johktari nennt. Als Westlock Kunde von diesem Volk erhielt, das gänzlich ohne das Licht von Asyra war, sandte es Kolonisten, die jenem fremden Stamm Glanz und Erleuchtung bringen sollten.

Ein Jahr lang wuchs die Siedlung von Hertham, doch dann kam von dort die Nachricht, dass die Johktari ein Kriegsheer mit der Begründung ausgesandt hatten, die Asyraner hätten heiligen Boden entweiht. Daraufhin segelte eine Expeditionstruppe nach Kumanjaro. Sie fanden die Einwohner von Hertham erschlagen und enthauptet vor – die abgetrennten Köpfe zierten rund um die Siedlung aufgestellte Speere. Unter der Führung der Priester von Malakai marschierte die Truppe in die nahe gelegenen Dörfer, um die friedlichen Siedler zu rächen. Dabei wurde das ganze Ausmaß ihrer Torheit offenbar. Denn die Johktari waren nicht bloß ein kriegerischer Stamm, sondern eine aufstrebende Nation, die ihre eigenen, in der Naturmagie geschulten Magier hervorgebracht hatte.

Sie waren durchaus fähig, Kumanjaro dem Griff der fremden Eindringlinge wieder zu entreißen!

TIERMEISTERIN-ZAUBERBUCH

- AUSRÜSTUNG**
- 1 Bärenfellrüstung
 - 1 Bestienring
 - 1 Gürtel des Nachwachsens
 - 2 Jagdbogen
 - 1 Magierzauberstab

- BESCHWÖRUNGEN**
- 1 Behausung
 - 2 Dornenwall
 - 3 Manablume
 - 1 Mohktari, Lebensbaum
 - 1 Rajans Raserei
 - 3 Schlingpflanze
 - 1 Tierfreund

- KREATUREN**
- 1 Berggorilla
 - 1 Cervere, Schatten des Waldes
 - 1 Makunda
 - 2 Riesen-Wolfsspinne
 - 1 Smaragd-Teju
 - 2 Thunderiff-Falke
 - 2 Timberwolf
 - 4 Wilder Rotluchs

- VERZAUBERUNGEN**
- 1 Adlerschwinger
 - 2 Bärenstärke
 - 1 Blocken
 - 1 Falkenauge
 - 1 Falkenpräzision
 - 1 Flink wie ein Mungo
 - 1 Kobrarreflexe
 - 1 Nachwachsen
 - 2 Nashornhaut
 - 1 Stierausdauer
 - 1 Todgeweiht
 - 1 Zunichte machen

- FORMELN**
- 1 Ansturm
 - 1 Auflösung
 - 2 Beseitigung
 - 1 Durchbohren
 - 1 Erwecke die Bestie
 - 1 Heilen
 - 1 Kampfwildheit
 - 1 Kräftiger Schlag
 - 1 Machtstoß
 - 1 Niederschlagen
 - 1 Präzisionsschuss
 - 2 Ruf der Wildnis
 - 2 Schwache Heilung
 - 1 Vampirschlag
 - 1 Verzauberung versetzen

- ANGRIFFE**
- 2 Brandungswelle
 - 1 Luftwirbel

TIERMEISTERIN DER JOHKTARI



Die Tiermeisterin der Jhoktari ist eine kämpferische und stolze Jägerin, die das Land ihres Volkes gegen Eindringlinge verteidigt.

Attribute

Die Tiermeisterin hat einen Manasammlungswert von 9, eine Lebenskraft von 34 und einen Grund-Nahkampfangriff von 3 Angriffswürfeln. Ihre Unterklasse ist Jhoktari.

Ausbildung

Die Tiermeisterin wurde in der Naturschule ausgebildet. Sie zahlt für Feuerzauber dreifach.

EIGENSCHAFTEN

Schützengeschick

Sie ist eine geschickte Bogenschützin und besitzt das Merkmal **Fernangriff +1** für alle ihre Fernangriffe, die keine Zauber sind.

Sprinten

Die Tiermeisterin durchquert die weiten Savannen so flink wie ein Gepard. Sie hat das Merkmal **Schnell**.

Verwundete Beute

Die Tiermeisterin ist eine erfahrene Jägerin. Sie erkennt verwundete Jagdbeute und verfolgt diese unerbittlich; ihre Tiere helfen ihr dabei, der Beute den Gnadestoß zu geben.

Einmal pro Runde, vor oder nach der Aktionsphase irgendeiner befreundeten Kreatur, kann sie das Plättchen *Verwundete Beute* auf eine gegnerische lebende Kreatur (kein Magier) legen, die Schaden erlitten hat.

Die Tiermeisterin, sowie jede befreundete Tierkreatur, erhält das Merkmal **Nahkampf +1** bei Angriff auf diese Kreatur. Dieses Merkmal erhalten sie jede Runde jeweils für ihren ersten Angriff gegen die Verwundete Beute und behalten es bis zum Ende dieser Angriffsaktion.

Sobald die Verwundete Beute bestimmt ist, kann das Plättchen nicht mehr auf eine andere Kreatur bewegt werden.

Wenn die Kreatur zerstört wurde oder kein Schaden mehr auf ihr ist, kommt das Plättchen zur Tiermeisterin zurück. Sie kann es nun auf dieselbe Weise einer neuen Kreatur zuweisen.



PRIESTER VON MALAKAI

Der Priester von Malakai führt einen Kreuzzug gegen Ungläubige, sucht Gerechtigkeit und straft Feinde unerbittlich mit heiliger Vergeltung.

Attribute

Der Priester hat einen Manasammlungswert von 9, eine Lebenskraft von 34 und einen Grund-Nahkampfangriff von 2 Angriffswürfeln. Seine Unterklasse ist Malakai.

Ausbildung

Der Priester wurde in der Heiligen Schule ausgebildet. Für dunkle Zauber zahlt er dreifach.

EIGENSCHAFTEN

Malakais Feuer

Der Priester ist durch das brennende Licht von Malakai gesegnet und sein Grund-Nahkampfangriff verursacht Lichtschaden.

Einmal pro Runde, wenn er angreift und einer gegnerischen Kreatur mit irgendeinem Angriff *Lichtschaden* zufügt, darf er 1 Mana bezahlen, um ein Plättchen *In Brand* auf diese Kreatur zu legen. Dies passiert im Schritt *Schaden und Effekte* des Angriffs.

Heiliger Rächer

Wenn eine befreundete, nicht legendäre heilige Kreatur ins Spiel kommt, darfst du sie zu deinem Heiligen Rächer machen. Bezahle Mana in Höhe des Levels +1 der Kreatur, dann lege das Plättchen *Heiliger Rächer* auf sie. Der Heilige Rächer besitzt göttliche Kraft und erhält Lebenskraft +5 dazu.

Der *Heilige Rächer* ist auf der Suche nach Vergeltung. Beim ersten Nahkampfangriff pro Runde auf eine gegnerische Kreatur bekommt der Heilige Rächer **Nahkampf +2** und **Durchdringen +1** bis zum Ende des Angriffs, falls diese gegnerische Kreatur in dieser Runde eine befreundete Kreatur (nicht den Heiligen Rächer selbst) oder heilige Beschwörung angegriffen und ihr Schaden zugefügt hat.

Du darfst immer nur einen *Heiligen Rächer* gleichzeitig im Spiel haben. Du kannst das Plättchen *Heiliger Rächer* nur



PRIESTER-ZAUBERBUCH

- AUSRÜSTUNG**
- 1 Beseitigungs-Zauberstab
 - 1 Elementarzauberstab
 - 1 Handschuhe der Kraft
 - 1 Morgendämmerungsring
 - 1 Ring der Asyra
 - 1 Sonnenfeuer-Amulett
 - 2 Stab von Asyra
 - 1 Sturmdrachenhaut

- BESCHWÖRUNGEN**
- 1 Hand von Bim-Shallah
 - 2 Manablume
 - 1 Tempel des Lichts
 - 1 Tempel der Asyra

- KREATUREN**
- 1 Brogan Bloodstone
 - 1 Grauer Engel
 - 1 Highland-Einhorn
 - 3 Kleriker der Asyra
 - 1 Königliche Bogenschützin
 - 2 Ritter von Westlock
 - 1 Schutzengel
 - 1 Selesius, der Ostwind

- VERZAUBERUNGEN**
- 2 Blocken
 - 1 Falkenauge
 - 1 Göttliche Einmischung
 - 1 Göttliche Macht
 - 2 Göttlicher Schutz
 - 3 Heilende Bezauberung
 - 1 Heiliger Boden
 - 1 Nashornhaut
 - 1 Rüstungsschutz
 - 1 Stierausdauer
 - 1 Vergeltungsschlag
 - 1 Zunichte machen

- FORMELN**
- 1 Auferstehung
 - 2 Auflösung
 - 1 Beseitigung
 - 1 Gruppenheilung
 - 1 Hand auflegen
 - 2 Heilen
 - 1 Machtstoß
 - 1 Perfekter Treffer
 - 1 Reinigung
 - 1 Schlaf

- ANGRIFFE**
- 1 Blendender Blitz
 - 2 Säule aus Licht

dann erneut zuweisen, wenn der vorige Heilige Rächer zerstört wurde. Wird der *Heilige Rächer* zerstört, erhält der Priester das Plättchen zurück und kann es auf dieselbe Weise einer neuen Kreatur zuweisen.



HEILIGER RÄCHER

MATERIAL

106 Zauberkarten
2 Magierkarten
2 Magier-Eigenschaftskarten
22 Plättchen

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

Zusätzliche Entwicklung Alexander Mont

Künstlerische Leitung John Guytan

Graphiken, Layout und Design Chris Henson

Spieltest-Leitung Patrick Connor

Produktionsleitung John Rogers

Spieltester Zac Belado, Marc Bennett, Lewis Bronson, Aaron Brosman, David S. Chang, John Edmund, Ray D'Arcy, Harry Gloss, Joshua Hughes, Adam Humpolick, Matt Humpolick, TJ Huzl, Matt McInnis, William Niebling, Dalius Rupainis, Daniel Stegner, 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.



WWW.MAGE-WARS.DE

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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



Pegasus Spiele



KARTENLISTE

VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE VON „DIE EROBERUNG VON KUMANJARO“

Diese Erweiterung beinhaltet insgesamt **110 Karten**. Für deine Übersicht folgt nun die vollständige Liste mit der genauen Anzahl aller Karten.



MAGIERKARTEN

(2 Karten)

- 1 Priester
- 1 Tiermeisterin

EIGENSCHAFTSKARTEN

(2 Karten)

- 1 Priester
- 1 Tiermeisterin

ZAUBERKARTEN

(106 Karten, bestehend aus:)

AUSRÜSTUNG

(22 Karten)

- 4 Adlerkrallentiefel
- 4 Beseitigungs-Zauberstab
- 4 Gürtel des Kolosses
- 3 Jagdbogen
- 3 Reflexstiefel
- 4 Sonnenfeuer-Amulett

BESCHWÖRUNGEN

(12 Karten)

- 4 Stahlwall
- 2 Turm des Zauberers
- 6 Wächterstein der Verzauberungen

KREATUREN

(34 Karten)

- 4 Brückentroll
- 3 Galador, Hüter von Straywood
- 4 Gargoyle-Wächter
- 4 Kreischharpyie
- 3 Makunda
- 4 Riesen-Wolfsspinne
- 4 Schreckenswolf
- 4 Schutzengel
- 4 Zwerg der Panzergarde

VERZAUBERUNGEN

(26 Karten)

- 6 Göttliche Macht
- 6 Heilende Bezauberung
- 4 Rüstungsschutz
- 4 Speergrube
- 6 Verzauberung übertragen

FORMELN

(6 Karten)

- 2 Akiros Schlachtruf
- 4 Seelenentzug

ANGRIFFE

(6 Karten)

- 6 Brandungswelle

Abfangen

Wenn diese Kreatur Wache hält und ein Fernangriff ein nicht fliegendes Objekt in derselben Zone zum Ziel hat, darf diese Kreatur den Fernangriff auf sich selbst lenken, vorausgesetzt, sie ist ein erlaubtes Ziel für diesen Angriff. Ein Abfangen muss sofort nach dem Schritt *Angriff erklären* angesagt werden und findet sofort statt, noch vor dem Schritt *Angriff vermeiden*. Die Kreatur verliert ihr Plättchen *Wache* am Ende des Angriffs, den sie abfängt. Ein Zonenangriff kann nicht abgefangen werden.

Gezügelt oder **handlungsunfähige** Kreaturen können nicht abfangen.

Blutend

Diese Kreatur hat eine tiefe, blutende Wunde erlitten. *Blutend* betrifft nur **lebende** Kreaturen (keine Pflanzen). Lege in jeder Erhaltungsphase 1 direkten Schaden auf diese Kreatur. Immer wenn diese Kreatur geheilt wird oder sich regeneriert, darfst du 1 Plättchen *Blutend* entfernen pro 1 Schaden, den du dafür weniger entfernst. Begrenztes Leben verhindert Heilung und Regeneration. Daher können in diesem Fall Plättchen *Blutend* nicht durch Heilung entfernt werden. Effekte, die Zustandsplättchen entfernen können, können Plättchen **Blutend** trotzdem entfernen.



Festhängend

Diese Kreatur ist **gezügelt** und erhält das Merkmal **Unbeweglich**. Am Ende jeder ihrer Aktionsphasen darf eine festhängende Kreatur einen Rettungswurf versuchen: beim Wurf von 7 oder mehr entfernt man das Plättchen *Festhängend*. Wird die Kreatur teleportiert, zerstört man alle ihre Zustandsplättchen *Festhängend*. *Festhängend* hat keinen Einfluss auf Beschwörungen und auf Kreaturen mit dem Merkmal **Unhaltbar**. *Festhängend* hat Beseitigungskosten von 4.



Feuer löschen

Dieser Angriff löscht Feuer. Man reduziert im Schritt Würfel werfen die Anzahl der Angriffswürfel um X und zieht X vom Ergebnis des Effektwürfels ab. Wie bei jedem Angriff wird mindestens 1 Würfel geworfen.

X = die Anzahl der Zustandsplättchen *In Brand* auf dem Verteidiger. Danach entfernt man alle Zustandsplättchen *In Brand* vom Verteidiger.

Ein *Wasserangriff* (oder *Wasserangriffsauber*), der das Merkmal **Feuer löschen** hat, kann auch ein Objekt mit dem Merkmal **Immun gegen Wasser** als Ziel haben. In diesem Falle verursacht er keinen Schaden oder Effekte, außer alle Plättchen *In Brand* zu entfernen. Dies ist eine Ausnahme zu den normalen Immunitätsregeln. Daher können *Wasserangriffe* auch Feuer von brennenden Pflanzen-Objekten löschen, obwohl die Angriffe Pflanzen nicht schaden können.

Unrein

Dieser Fluch- oder Giftangriff verursacht eine unreine oder infizierte Wunde, die nicht heilen wird. Dies ist ein Gift-Zustand. Das Plättchen *Unrein* zählt als 3 Schäden, die nicht geheilt oder regeneriert werden können. Das Plättchen hat Beseitigungskosten von 3 und kann normal durch Zauber oder Eigenschaften entfernt werden, die Zustände beseitigen, sogar wenn das unreine Objekt das Merkmal **Begrenztes Leben** besitzt.

Wird ein Plättchen *Unrein* durch einen Angriff platziert, zählt der Schaden durch *Unrein* nicht als Schaden des Angriffs, da der Schaden durch den Gift-Zustand verursacht wird.



Verhinderungseffekte

Einige Zauber können ein Ereignis verhindern, falls bestimmte Kosten nicht bezahlt werden. Beispiele dafür sind *Rüstungsschutz* und *Wächterstein der Verzauberungen*. Diese Kosten müssen für jedes betroffene Objekt bezahlt werden, ansonsten wird der Effekt für das jeweilige Objekt aufgehoben. Man hat die Wahl, für welche Objekte man die Kosten bezahlt.

Marker

Diese Erweiterung enthält kleine Marker, die du zur Anzeige von **Rüstung +1**, **Nahkampf +1** und **Fernangriff +1** benutzen kannst.

