

## ZAUBER-ERKLÄRUNGEN

### Befallener Dämon

Selbst wenn der Angriff des Befallenen Dämons sein Ziel zerstört, darf er dennoch ein Zustandsplättchen *Schwach* auf diese Kreatur bewegen, bevor sie stirbt.



### Dämonische Kopplung

Der Text bei diesem Zauber gibt einen Dämon als Ziel vor. Allerdings kann der Zauber durch diverse Effekte auch auf einer Kreatur landen, die kein Dämon ist. In diesem Fall bietet der Zauber keine Vorteile mehr.

### Gegenstand verfluchen

Wenn eine Ausrüstung nicht ersetzt werden kann, darfst du keine Ausrüstung mehr an diesen Ort anwenden. Solltest du das trotzdem tun, wird der Zauber zerstört.

### Mhedgedden, versiegelter Dämon

Auf einer Seite der Siegelmarker steht „Siegel“, auf deren Rückseite steht „Leben -2“. Wenn Mhedgedden herbeigerufen wird, legst du die Siegelmarker mit dem Wort „Siegel“ nach oben auf ihn. Wenn ein Siegelmarker zu deinem Magier bewegt wird, drehst du den Marker auf seine Rückseite, um anzuzeigen, dass der Magier Leben -2 erhält. Die Siegelmarker ziehen diese 2 Leben weiterhin ab, auch wenn Mhedgedden zerstört wird.



## KODEX

### In Brand

Ein Plättchen *In Brand* wird auf ein Objekt gelegt, um anzuzeigen, dass dieses in Flammen steht! Dies ist ein *Flammenzustand*. Während der Erhaltungsphase wirfst du 1 Angriffswürfel pro Plättchen *In Brand* auf jedem Objekt. Bei einer „0“ entfernst du das Plättchen *In Brand*. Bei einer 1 oder 2 erhält das Objekt entsprechenden direkten Flammenschaden. Beachte, dass ein Objekt mit dem Merkmal **Immun gegen Flammen** den Zustand *In Brand* nicht erhalten kann. Zustände *In Brand* haben Beseitigungskosten von 2.



### Vampirisch

Das erste Mal in jeder Runde, in der dieser Angriff einer lebenden Kreatur Schaden zufügt, heilt der Angreifer bei sich die Hälfte des durch den Angriff zugefügten Schadens (aufgerundet). Wenn der Angriff mehr Schaden zufügt als beim Ziel noch Leben vorhanden ist, zählt der überzählige Schaden nicht für diese Heilung. Das Merkmal **Vampirisch** addiert sich nicht mit weiteren solcher Merkmalen **Vampirisch**.

### Ersatzteilservice

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

Dein Pegasus-Spiele-Team

**Inhalt** 72 Spielkarten  
8 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.



Pegasus Spiele



Besucht uns auf Facebook oder: [www.magewars.de](http://www.magewars.de)





## EINFÜHRUNG

Willkommen zur **Hexenmeister-Erweiterung** von **Mage Wars Academy**! Es gibt jede Menge neuer Zauber für deine Duelle bei **Mage Wars Academy**. Außerdem wird ein neuer Magier eingeführt, der Hexenmeister! Egal, ob du dem dunklen Weg folgen oder einfach die Möglichkeiten von Tiermeister und Zauberer des Grundspiels erweitern möchtest, in jedem Fall wird diese Erweiterung deine Fähigkeiten fordern!

*Devis Valda stürmte durch die Hallen der Türme der Nacht, nicht dulddend, dass sich ihm jemand entgegenstellte. In einer Hand hatte er sein Zauberbuch — eine Sammlung dunkler Zauber und Flüche, gewürzt mit den feinsten Flammenzaubern, die er sich zusammenbetteln, -borgen oder stehlen konnte. Auf diesen entscheidenden Tag hatte er gewartet. Den Tag, an dem ein Schüler seines Lyceums entweder beweisen konnte, dass er gerüstet für den Pfad der dunklen Künste war oder lediglich für niedere Dienste taugte.*

*Er wusste, dass er stark genug war. Er hatte unermüdlich geübt, viele seiner Mitschüler überflügelt. Er wollte zur Prüfung antreten, seinen Gegner zum Schwächling degradieren, den Abschluss machen und Bael, dem Dämonenherren des Blutes die Treue schwören. Als Diener Baels würde er in die Ränge der Krone von Arraxia aufsteigen, einem Bund, der ein Tor nach Infernia öffnen wollte, um die Vorherrschaft der Dämonen wiederherzustellen. Er würde damit in*

*die Fußstapfen seines Vaters treten, Archeon Valda. „Dämonen achten die Macht der Starken und die der Flammen,“ hatte ihm sein Vater damals mit auf den Weg nach Sistarra gegeben. „Gebiete über das, was sie respektieren und du gebietest über sie.“ Lange hatte er studiert und diese Worte niemals vergessen.*

*Heute war der Tag, an dem er gebieten würde.*

## INHALT

### HEXENMEISTER

Sein Bündnis mit dem uralten Dämon Bael verleiht ihm ausgezeichnetes Geschick bei **Dämonen-** und **Feuerzaubern**. Also führt er seine finsternen Pläne aus, indem er Dämonen aussendet und Flammen niederregnen lässt.

### Eigenschaften

Der Hexenmeister hat einen Manasammlungswert von 7, Leben von 26 und anfänglich 0 Mana. Seine Unterklasse ist Bael.

### Ausbildung

Seine düsteren Pakte haben dem Hexenmeister die Ausbildung in der **Dunklen** und der **Feuerschule** eingebracht. Das macht ihn zum natürlichen Antagonisten des Lichts, weshalb ihn **Heilige Zauber** bei der Zauberbuchzusammenstellung dreifach kosten, auch heilige Novizen-Zauber.



## Blutopfer

Ein Blutopfer kann seine Dämonen zu größerer Leistung anspornen. Einmal pro Runde, wenn eine befreundete **Dämonenkreatur** angreift, kann der Hexenmeister im Schritt Würfelwurf des Angriffs 1 Punkt direkten Schaden auf diesen **Dämonen** legen, um alle Angriffswürfel (nicht den Effektwürfel) erneut zu werfen. Das macht seine Dämonen grundsätzlich zu einer Bedrohung.



## EMPFOHLENES ZAUBERBUCH

NAME	ANZAHL
Auge von Bael	1
Brennender Brustpanzer	1
Dämonenhaut-Maske	2
Höllenstein	1
Befallener Dämon	1
Blutiger Jäger	1
Branddämon	2
Drakas, Lehnsherr der Kobolde	1
Khali-Gar, Klingenjunge	1
Kharne, gehörnter Dämon	1
Mhedgedden, versiegelter Dämon	1
Alligatorzähigkeit	1
Dämonische Kopplung	2
Gegenstand verfluchen	2
Überraschungsangriff	1
Zerstreuen	2
Doppel-Feuerball	1
Feuerstrom	3

## VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE

Die **Hexenmeister-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 Hexenmeister

### EIGENSCHAFTSKARTE

1 Hexenmeister

### ZAUBERKARTEN (gesamt 70)

#### AUSRÜSTUNG (10 Karten)

2 Auge von Bael  
2 Brennender Brustpanzer  
2 Dämonenhaut-Maske  
2 Feuerumhang  
2 Höllenstein

#### KREATUREN (21 Karten)

2 Befallener Dämon  
3 Blutiger Jäger  
3 Branddämon  
2 Drakas, Lehnsherr der Kobolde  
3 Feuerfaust-Schläger  
2 Khali-Gar, Klingenjunge  
2 Kharne, gehörnter Dämon  
2 Mhedgedden, versiegelter Dämon  
2 Naraka-Vampirin

#### VERZAUBERUNGEN (19 Karten)

2 Alligatorzähigkeit  
3 Dämonische Kopplung  
3 Fluch der Verwesung  
2 Gegenstand verfluchen  
3 Lebensdiebstahl  
3 Roter Durst  
3 Umlenken

#### FORMELN (13 Karten)

2 Leben absaugen  
3 Löschen  
3 Überraschungsangriff  
3 Unheiliges Blutritual  
2 Zerstreuen

#### ANGRIFFE (7 Karten)

2 Doppel-Feuerball  
3 Feuerstrom  
2 Flammensalve

