

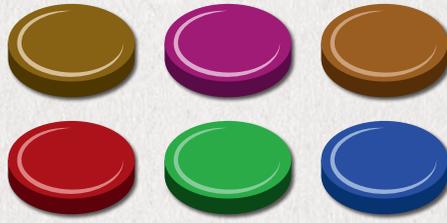
WAS IST IN DER BOX?



6 Magier-Helden-Lebenspunkte & Story-Karten



Dieses Regelblatt



6 Magierhelden-Lebenspunktmarker



72 Gewöhnliche Zauberkarten



28 Seltene Zauberkarten



5 Bonus Heldenkarten für Heroes of Thargos



5 Bonus Dauerhafte Karten für Heroes of Thargos

DAS BATTLE MAGES KARTENSPIEL

Einleitung

Die kaiserliche Magierstadt Metbetoch, einst als „Juwel in der Krone“ des Reiches bekannt, war ein Ort, an den die Reichen und Mächtigen gingen, um in den fortschrittlichsten Magieschulen des Kontinents zu studieren und ihr Wissen zu verbessern - ein Ort des uneingeschränkten, mächtigen Mystizismus. Dieses Juwel, das einst im ganzen Reich so berühmt war, geriet langsam in die Versuchungen der dunklen Magie und der Nekromantie, die von bösen Mächten aus dem Süden unterwandert und beeinflusst wurden.

Das Imperium warnte diejenigen, die sich dort aufhielten, das Böse zu kontrollieren, die Dunkelheit einzudämmen und auf den Pfad der Tugend zurückzukehren, aber diese Warnungen blieben ungehört. Mit der Zeit betrachteten die Fraktionen des Imperiums Metbetoch mit Furcht und Abscheu. Darin lag die Saat für die zerstörerische Absicht, alles zu vernichten, was sich innerhalb dieser Mauern befand. Eine Saat, die langsam keimte, bis zum Jahr 25 nach der Großen Katastrophe, das als Jahr der Zerstörung Metbetochs in die Geschichtsbücher eingehen würde. Eine Zeit des Gemetzels, der zerstörerischen und unbarmherzigen Macht eines bedrohten und missachteten Reiches.

Für die Meister der mystischen Kräfte, die in der alten Stadt Status, Reichtum und Ruhm besaßen änderte sich das Leben in dieser Phase der Finsternis. Sie wurden aus ihren Ländern vertrieben und zu Ausgestoßenen, die im ganzen Reich gejagt wurden, sei es aus blinder Furcht vor ihren Kräften oder aus Angst vor ihrer Wiederauferstehung.

Vor diesem Hintergrund entwickelte sich mit der Zeit ein weiteres Spektakel. Eines, bei dem diejenigen, die einst Furcht und Abscheu in die Gemüter der einfachen Bevölkerung trieben, entweder frei oder in Ketten gelegt in brutalen Gladiatorenkämpfen gegeneinander antraten. Zum Vergnügen der schreienden Massen in der südlichen Stadt Selek, die einst eine Kaiserstadt von einigem Ansehen war, sich aber schon lange der dunklen Seite zugewandt hatte und nun als Schurkenstaat innerhalb des Reiches von Karnarcos angesehen wurde. Selek, war ein fruchtbarer Ort mit dunkler Berühmtheit, an dem die gewalttätigsten Begegnungen mit dem Tod, die Kämpfe zwischen den Mystikern, stattfanden. Schreckliche Spektakel dunkler Magie, ausgetragen von verzweifelten Wesen auf der Suche nach Leben, nach Ansehen, nach Hoffnung.

Aus dieser frühen Ausgeburt des bösen Spektakels erwuchs langsam eine Wiedergeburt, und die Saat für eine neue Kultur von Champions, die die Kräfte der Mystik beherrschten, war gelegt. Mit der Zeit wurde der Einsatz jedoch immer höher. Was als ehrenhafter Kampf zwischen Kriegerern der Mystik begonnen hatte, entwickelte sich zu böser Vergeltung, zu völlig rücksichtslosen Duellen, die gefährlicher waren als je zuvor, selbst für einige der Zuschauer, die in dem Adrenalinstoß schwelgten, der durch den nahen Einsatz solch mächtiger Magie ausgelöst wurde. Völlig unvorhersehbar in der Natur, im Spektakel und im Ausgang, wurden viele über die Grenzen dessen hinausgetrieben, was sie kontrollieren konnten, um sich einen Vorteil gegenüber ihrem Gegner zu verschaffen, einen Vorteil, um zu überleben.

Und so geht das Turnier bis heute weiter, bei dem sich die geschicktesten und gerissensten Magier versammeln, um um ihr Leben zu kämpfen und den illustren Titel des Hochmagisters von Selek zu erlangen. Tritt ein in die mystische Welt der Kampfmagier und sei Teil dieses fesselnden Turniers, in dem die Magie der Karten dich ins Zentrum des Geschehens befördert und dich gegen einige der besten Magier von Thargos antreten lässt, während du all deine mystischen Kräfte, deine Macht und dein Glück einsetzt, um zu triumphieren.

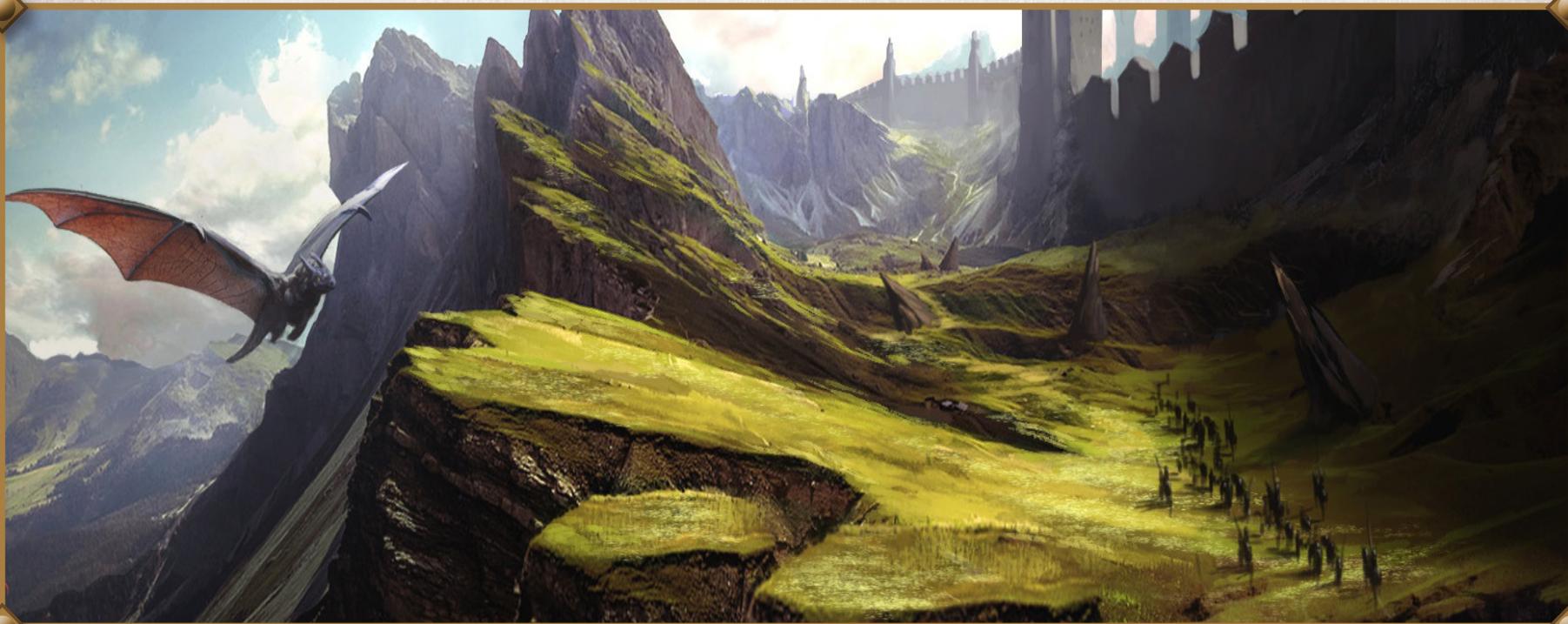
Ziel des Spiels

In diesem epischen Magierkampf hängt dein Überleben von deinem taktischen Geschick und deinem Timing ab. Kombiniere deine gewöhnlichen Zauber, um schwere Schläge auszuführen, und wirke deine seltenen Zauber, um dich zu heilen oder zu verteidigen, um Schaden umzuleiten oder sogar um das Spiel deiner Gegner zu beeinflussen.

Sei der letzte Magier, der noch steht, oder habe die meisten Lebenspunkte, um den Sieg zu erringen!

Spiel Aufbau

1. Wähle eine Lebenspunkte-Karte, die deinen Magier darstellt, und lege sie offen vor dich hin.
2. Lege die restlichen Lebenspunktekarten in die Schachtel zurück.
3. Bestimme mit Deinem Marker wie folgt Deine Lebenspunkte:
1-3 Spieler=20 4 Spieler=18 5 Spieler=16 6 Spieler=14.
4. Mische die Karten für gewöhnliche und seltene Zaubersprüche zusammen und gib jedem Spieler zwei Karten verdeckt.
5. Die verbleibenden Karten bilden den Zauberstapel, der verdeckt und für alle Spieler zugänglich an der Seite des Tisches abgelegt wird.
6. Ziehe die oberste Karte vom Zauberstapel und lege sie offen in die Mitte des Tisches, wo sie von allen Spielern eingesehen werden kann. Dies wird die Zentralkarte.



Die südliche Stadt Selek

Ablauf eines Spielzugs

Der weiseste Magier, also der älteste Spieler, macht den ersten Zug. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt, es sei denn, ein Seltener Zauberspruch legt etwas anderes fest. Wenn du am Zug bist, musst du die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1. Ziehe eine Karte entweder vom Zauberstapel oder von der Zentralkarte. Wird die Zentralkarte gezogen, muss sie durch die oberste Karte des Zauberstapels ersetzt werden, falls vorhanden.
2. Wenn der eingehende Zauber des vorherigen Spielers nicht absorbiert oder verhindert werden kann, erleidest du den entsprechenden Schaden. Weitere Informationen zum Schaden findest du weiter unten.
3. Spiele eine Zauberkarte aus, indem du sie offen vor dich hinlegst.
4. Bestimme den Zielspieler des Zaubers und erkläre ihm die Auswirkungen, einschließlich des verursachten Schadens.

Lebenspunkte & Spezialisierung

Auf der Lebenspunktekarte eines jeden Spielers ist oben links seine Spezialisierung angegeben. Diese einzigartige Spezialisierung gewährt dem Spieler einen Vorteil im Spiel mit einer bestimmten Art von gewöhnlichem Zauberspruch. Du kannst einen Feuermagier, einen Wassermagier, einen Luftmagier, einen Erdmagier, einen Todesmagier oder einen Giftmagier wählen. Das Beispiel unten zeigt *Sarosha-Zar, eine mächtige Luft Kampfmagierin*.



Lebenspunkte

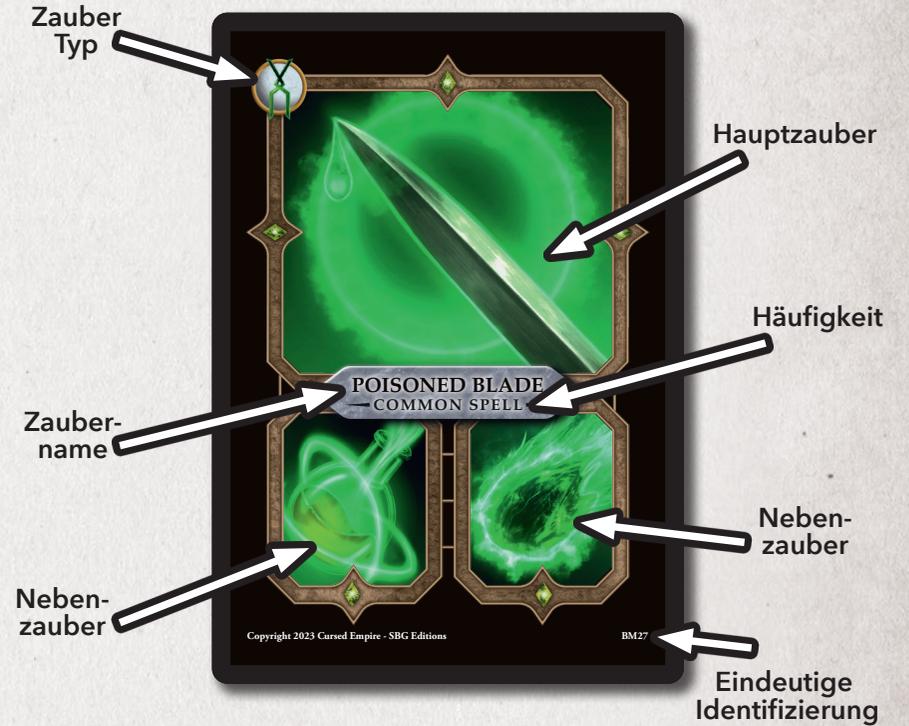


Gewöhnliche Zauberspruchkarten

Die gewöhnlichen Zaubersprüche bestehen aus sechs Typen. Die entsprechenden Symbole befinden sich in der oberen linken Ecke der gewöhnlichen Zauberspruchkarten und der Lebenspunktekarte:



Gewöhnliche Zaubersprüche haben ein großes Bild des Hauptzaubers und zwei kleinere Bilder der Nebenzauber. Wenn du einen gewöhnlichen Zauber verwendest, verwendest du den Hauptzauber, der für 1 Schaden zählt (siehe Abschnitt **Schaden nehmen**).



Zaubersprüche verschmelzen

If the player before you played a Common Spell, you can merge spells by playing a Common Spell of the same colour but with a different Major Spell image. This protects you from all damage, and the damage from the previous card combines with your new card, plus 1 more damage and is instead directed to the next player.

Seltene Zauberspruchkarten

Jeder Seltene Zauberspruch hat einzigartige Effekte, die auf seiner Karte beschrieben sind.



Verkünde den Zauberspruch

Wenn du einen Zauber verwendest, musst du den Namen des seltenen Zaubers oder die Farbe des gewöhnlichen Zaubers und die Höhe des Schadens, den er verursacht, sagen. So weiß jeder, welcher Zauber verwendet wurde und wie viel Schaden er verursacht hat. Der Schaden wird bei Seltene Zaubern angegeben und ist bei Gewöhnlichen Zaubern kumulativ (siehe Abschnitt **Schaden nehmen**).

Schaden nehmen

- Ziehe den Schaden, den du erlitten hast, von deinen Lebenspunkten ab und verschiebe den Marker auf die neue Zahl. Wenn deine Lebenspunkte Null erreichen, scheidest du aus dem Spiel aus.
- Wenn du in deinem Zug Schaden zugewiesen bekommst, verletzt er dich nicht, bis du eine Karte spielst. Wenn du einen Zauberspruch spielen kannst, um ihn zu kontern, erleidest du keinen Schaden.



Zusätzliche Regeln

- Am Ende deines Zuges darfst du maximal 2 Karten auf der Hand haben.
- Wenn du 3 Seltene Zaubersprüche hast, spiele einen und nimm jeden Schaden, der auf dich zukommt. Es ist am besten, die am wenigsten hilfreiche Karte abzulegen.
- Du kannst eine Zauberkarte nur in deinem Zug spielen, es sei denn, sie sagt etwas anderes.
- Du kannst den Schaden für andere Spieler nicht aufhalten, außer mit der **CRIPPLE** Zauberkarte.
- Die seltenen Zauberspruchkarten **LEECH** und **HEAL** können nur verwendet werden, bevor du ausgeschieden bist. Die seltene Zauberspruchkarte **REBIRTH** kann nur verwendet werden, nachdem du ausgeschieden bist.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt worden sind. Es gibt drei Möglichkeiten zu gewinnen:

- Du bist der letzte verbliebene Spieler.
- Du hast die meisten Lebenspunkte.
- Bei Gleichstand mischst du alle gespielten Karten zu einem Zauberspruchdeck und spielst weiter.

Regeln für 2 Spieler

Bei einem Spiel mit zwei Spielern wird genauso gespielt wie bei mehreren Spielern, außer dass diese Karten entfernt werden müssen: **BLAST**, **DODGE**, **MIND CONTROL**, **RAGE**, **REBIRTH**, **TORNADO** und **THUNDER**.

Solo Spielregeln

- Wähle einen Magier und nimm seine Lebenspunktekarte.
- Lege eine andere Magierkarte aus, um den virtuellen Gegner zu repräsentieren.

- Setze sowohl deine Lebenspunkte als auch die Lebenspunkte des virtuellen Gegners auf 20.
- Entferne diese Zauber: **BLAST**, **BLIND**, **CRIPPLE**, **DECEPTION**, **DODGE**, **FEAR**, **ICY HAND**, **MIND CONTROL**, **RAGE**, **THUNDER** und **TORNADO**.
- Nur der virtuelle Gegner kann den seltenen Zauber **REBIRTH** spielen. Lege diese Karte neben seine Lebenspunktekarte. Wenn der Gegner 0 Lebenspunkte erreicht, wird die **REBIRTH**-Karte aktiviert.
- Mische die restlichen Karten und lege sie zwischen dich und deinen virtuellen Gegner.
- Der virtuelle Gegner spielt zuerst.
- Wenn der virtuelle Gegner am Zug ist, ziehe eine Karte vom Zauberspruchdeck und spiele sie gegen dich.
- Das Spiel läuft wie in der Mehrspieler-Variante ab und folgt der zuvor beschriebenen Zugreihenfolge.

Heroes of Thargos Bonuskarten

Die *Summoning of Elementals up to X cards down your deck* Regel auf einigen Heldenkarten bedeutet, dass du, wenn du diesen Effekt auslöst, eine Karte nach der anderen von deinem Kampfdeck ziehen kannst, bis du die Grenze der Reichweite des Zaubers erreichst. Wenn du das auf der Heldenkarte genannte Elementar innerhalb dieser Reichweite findest, kannst du es sofort an sie anhängen. Alle Karten, die du ziehst, kommen unter deinen Kampfkartenstapel. Wenn du es nicht findest, hast du diesen Effekt vergeudet. Andernfalls werden Elementar-Dauerkarten ganz normal in der Verstärkungsphase deines Zuges gespielt.

“Sieh zu, wie sich ein schläfriger Dunst aus dem aschfahlen Staub erhebt, sieh zu, wie sich die Geschichten der Tapferkeit entfalten, während eine Myriade von Großmeistern ihrer Kunst zu deiner Unterhaltung gegeneinander antreten! Du bist heute als unglückliche Seele hierher gekommen, als ein Wicht in der Arena, aber du wirst sie heute geblendet von ihrer Kunst verlassen. Für immer gezeichnet von den Geschichten, die sie mit ihrem Blut erzählen werden!”

*Varadag-Mor,
Selek Meister des Arena Spektakels*

Impressum

Ein Spiel von Zak Louka

Unter Mitwirkung von Chris Loizou

Illustrationen von Ryan Verhagen & Martin Paz Romero

Spielregelbearbeitung durch Tony Loizou

Deutsche Übersetzung von Philipp Kehl

Grafikdesign von Michael Watson

Veröffentlicht von SBG Editions,

Grasse, France.

