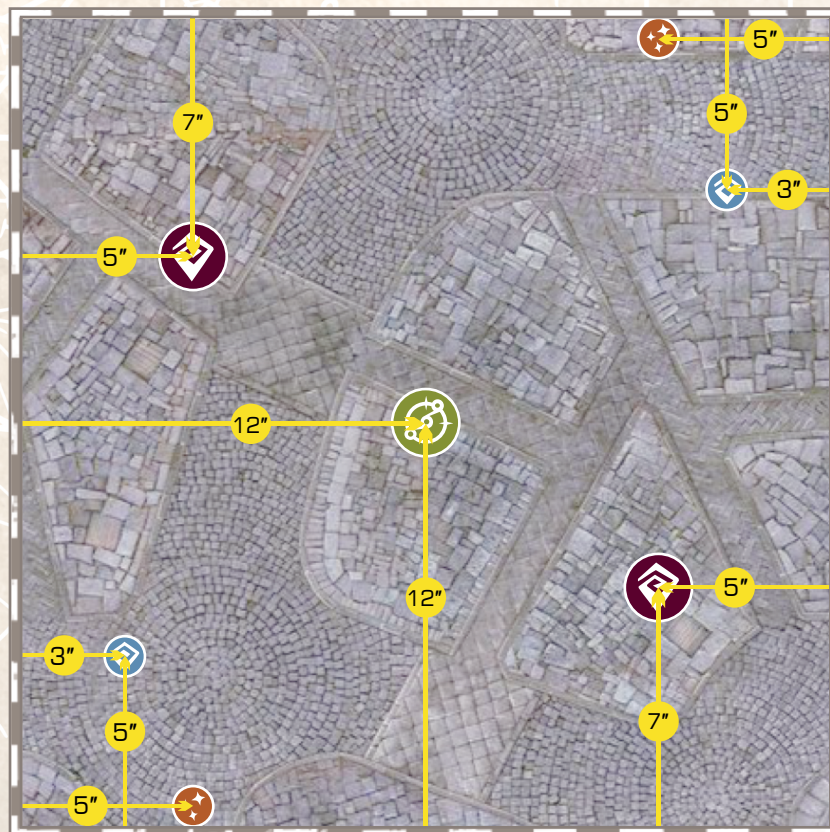


Die Arena

Celaya zählte zum dritten Mal die Managemmen in ihrem Beutel. Es waren sieben, genau wie beim ersten und zweiten Mal auch schon. Ihre Nervosität steigerte sich mit jeder Minute, doch noch immer lag das Tor zur Arena verschlossen vor ihr. Jenseits der massiven Holzbalken konnte sie magische Entladungen und schwere Hiebe hören, doch welcher ihrer Mitschüler gerade die Oberhand hatte, ließ sich nicht feststellen. Bald würde sich das Tor öffnen, und dann wäre sie an der Reihe, gegen einen anderen Novizen der Akademie ihr Können zu zeigen. Die Meister beobachteten diese Übungskämpfe stets mit wachen Augen, und nur wer hier seine Fähigkeiten unter Beweis stellte, konnte seinen Rang in der Akademie verbessern und zum Adepten aufsteigen. Mit einem Mal brandete lauter Jubel auf der anderen Seite des Tores auf, bevor sich eine gespannte Stille über die Arena legte. Kurz darauf begann das Tor sich langsam zu öffnen. Hastig begann Celaya damit, ein letztes Mal ihre Gemmen zu zählen...

Dieses Szenario stellt Übungskämpfe dar, wie sie während der Zeit der Magie an verschiedenen Akademien Kalundras ausgetragen wurden, um heranwachsenden Magiern die Chance zu geben, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Wir empfehlen, auf Novizenstufe zu spielen, um zu heftige Materialschlachten zu vermeiden und das Spiel etwas herausfordernder zu gestalten.



DAS SCHLACHTFELD

Spielfeldgröße: Dieses Szenario wird auf einem quadratischen Spielfeld mit 24 Zoll (60cm) Kantenlänge gespielt.

Aufstellungspunkte: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf gegenüberliegenden Spielfeldkanten jeweils 5 Zoll von ihrer linken Spielfeldecke entfernt. In diesem Szenario ist es nicht gestattet, die Aufstellungspunkte der Beschwörer vor Spielbeginn zu verschieben.

Manaquellen: Es werden 2 große Manaquellen jeweils 7 Zoll von den Spielfeldkanten der Spieler und 5 Zoll von den aus ihrer Perspektive rechten Spielfeldkanten entfernt platziert.

Es werden 2 kleine Manaquellen jeweils 6 Zoll von den Spielfeldkanten der Spieler und 3 Zoll von den aus ihrer Perspektive linken Spielfeldkanten entfernt platziert.

Relikt der alten Welt: Es wird 1 Relikt der alten Welt auf dem exakten Spielfeldmittelpunkt platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4 kleine Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

In diesem Szenario sind zwei Varianten möglich:

Variante 1: Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Die Kontrolle über das Relikt in der Spielfeldmitte bringt am Ende jeder Runde 1 Siegpunkt.

Das Spiel endet nach 5 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.

Variante 1: Die genaue Vergabe der Siegpunkte wird zu Beginn jeder Runde neu ausgewürfelt. Nachdem die Initiative ausgewürfelt wurde, wirft der Spieler, der in dieser Runde den ersten Zug hat, einen W8 und liest das Ergebnis auf folgender Tabelle ab:

- | | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | Am Ende der Runde: 1 Punkt für jede große Manaquelle, 1 Punkt für das Relikt |
| 3-4 | Am Ende der Runde: 3 Punkte für das Relikt |
| 5-6 | Siegpunkte für in dieser Runde ausgeschaltete Kreaturenstufen (vgl. „Die große Jagd“) |
| 7-8 | Am Ende der Runde: 1 Siegpunkt für je 3 Schadenspunkte, die dem gegnerischen Beschwörer im Verlauf dieser Runde zugefügt wurden |

Das Spiel endet nach 5 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.