



SCHILD-ABLAGEPHASE (opt.)

DU DARFST EINE BELIEBIGE ANZAHL SCHILDE AUS DEINEM SCHILDBEREICH ABLEGEN.

ZAUBERPHASE (opt.)

- I. WÄHLE 1 DEINER 3 ZAUBERBÜCHER UND/ODER DEIN TALENT.
2. WIRKE DIE ZAUBER EINEN NACH DEM ANDEREN VON LINKS NACH RECHTS:
 - I. ZAHLE DIE KOSTEN DES ZAUBERS.
 - II. HANDLE ALLE EFFEKTE DES ZAUBERS IN BELIEBIGER REIHENFOLGE AB.
 - III. WIEDERHOLE DIESE SCHRITTE FALLS MÖGLICH UND GEWÜNSCHT MIT DEM NÄCHSTEN ZAUBER. (DU KANNST KEINEN ZAUBER ÜBERSPRINGEN)

LERN/MEISTERUNGSPHASE (opt.)

OPTION 1: LERNEN

- I. WÄHLE 1 ZAUBER IN DER AKADEMIE.
- II. ZAHLE DIE LERNKOSTEN, INDEM DU DIE ENTSPRECHENDEN KRISTALLE AUS DER HAND ABLEGST.
- III. LEGE DEN ZAUBER LINKS AN EINES DEINER ZAUBERBÜCHER AN.
- ODER -

OPTION 2: MEISTERN

- I. LEGE 4 KRISTALLE VON DER HAND AB
- II. ORDNE DIE ZAUBER ALLER ZAUBERBÜCHER BELIEBIG NEU AN
- III. DREHE EINEN ZAUBER AUF DIE MEISTERSEITE UM

AUFRISCHUNGSPHASE

LEGE ALLE KRISTALLE VON DER HAND AB UND ZIEHE 4 KRISTALLE AUS DEINEM BEUTEL. WENN DER BEUTEL LEER IST, FÜLLE IHN MIT DEN KRISTALLEN VON DER ABLAGE AUF UND ZIEHE NÖTIGENFALLS WEITERE KRISTALLE.

ZAUBERSYMBOL



ZIEHEN: ZIEHE 1 ZUFÄLLIGEN KRISTALL AUS DEINEM BEUTEL. FÜLLE DEN BEUTEL NÖTIGENFALLS VORHER VON DEINER ABLAGE AUF.



ANGREIFEN: LEGE 1 KRISTALL VOM SCHILDBEREICH DES GEGNERS AUF DESSEN ABLAGE. IST DER SCHILDBEREICH LEER, NIMM 1 KRISTALL VON DEN LEBENSPUNKTEN DES GEGNERS UND LEGE IHN AUF DEINE PUNKTELEISTE.



HEILEN: LEGE 1 KRISTALL VON DER AKADEMIE ZU DEINEN LEBENSPUNKTEN. WENN DU BEREITS 12 LEBENSPUNKTE HAST, LEGE DEN KRISTALL STATTDESSEN AUF DEINE PUNKTELEISTE.



SCHILD: LEGE 1 KRISTALL VON DEINER ABLAGE ODER DER AKADEMIE IN DEINEN SCHILDBEREICH.



VERSCHWIMMEN: LEGE 1 KRISTALL VON DEINER HAND ODER DEINER ABLAGE AUF DEINE PUNKTELEISTE.