

TIM HEEREMA

ARCHMAGE



fordította: BEORN (2019)
lektorálta: HIPSZKI LÁSZLÓ

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás



SZABÁLYKÖNYV

A ŐSMÁGUS VISSZATÉRÉSE

Az e földek szívében épült Mágustorony egykoron egy nagy és virágzó város közepén állt. Mágusok gyűltek itt össze, hogy együtt fejlődjenek a hat mágikus szféra minél jobb megismerésében - melyeket elsőként a hat mitikus, jelenleg kihaltakra ítélt faj használt. A Mágusok Rendjét egy furcsa alak, a Ősmágus alapította, majd vezette is azt. Ő volt az, akiben egy személyben testesült meg mind a hat szféra, így a mágia, és egyben e földek jogszerű uralkodójává is vált.

De azután bekövetkezett „A Vég” - egy hatalmas mágikus katasztrófa, melynek forrása maga a város legnagyobb részét elpusztító Mágustorony volt, és amely a környező vidékekre űzte a túlélő lakosokat. A torony maradványai ugyan továbbra is ott állnak a város közepén, de a jelenlegi állapota már tökéletesen illik a környezetéhez - az átkozott, mindenki által került, omladozó városhoz.

A mágusokhoz hűséges mitikus fajok apró települései nagyrészt megmaradtak az elpusztult város közelében. Ezek az ősi fajok ugyan sikeresen megőrizték a velük született varázslataik halovány árnyékát, de a mágusok által gyakorolt igazi hatalom (ami a hat szféra egyesítéséből született), látszólag elveszett, így a vidék egyre mélyebbre és mélyebbre süllyedt a sötétségben.

Ám most felcsillant a remény apró szikrája...

Az ősi mágusok leszármazottai eddig igen visszavonultan gyakorolták a mágikus tanokat, különböző világtól elzárt táborokban húzván meg magukat, mert a város bukása után mind az egykori városlakók, mind a többi varázstudó került a velük való találkozást. Azonban ezen táborokban felnőtt néhány igen tehetséges ifjú, akik hamar maguk köré gyűjtötték hű követőiket. Csak néhány napja még, hogy átszelték a vadont, és a romos városba értek. Kapcsolatba léptek a megmaradt mitikus fajok utolsó képviselőivel, és az ősi mágusok idejéből származó szent ereklyéket kínáltak nekik eladásra. Egyes fajok pedig már arról suttognak, hogy a városban frissen érkezők egy nem sokkal A Vég után keletkezett, az egész világon elterjedt prófécia által megjövendölt hatalmas esemény kiváltói lesznek. A prófécia imígyen szól:

„HAT LAKOZIK A MENNYEKBE, A NAP KÖRÜL.
MIKOR E HAT EGYÜTT ÁLL, ÚJ KORSZAK JÖVEND.
MERT MINDAZ, MI TÖNKRE MENT, MEGJAVÍTHATÓ.
MERT ÚJ ŐSMÁGUS EMELKEDIK, ÉS A HAT EGYESÜL.”



Az **Archmage** társasjátékban a játékosok mind egy-egy tehetséges, de egyelőre még tapasztalatlan mágust fognak alakítani, akik mind az ősi jóslat által megjövendölt sorsukat igyekeznek beteljesíteni, ám ez csupán egyikük számára sikerülhet. A szférák nagy együttállása egyre közeledik! Amikor a hat szférát sikerül összehangolni (és véget ér a megadott számú forduló is), egy új Ősmágus kerül kinevezésre e földek teljhatalmú uraként.

A játék végének megfelelő időzítése kulcsfontosságú lesz, és ahogy az idő egyre fogy, az egyes utazások minél hatékonyabb optimalizálása döntő fontosságúvá fog válni.

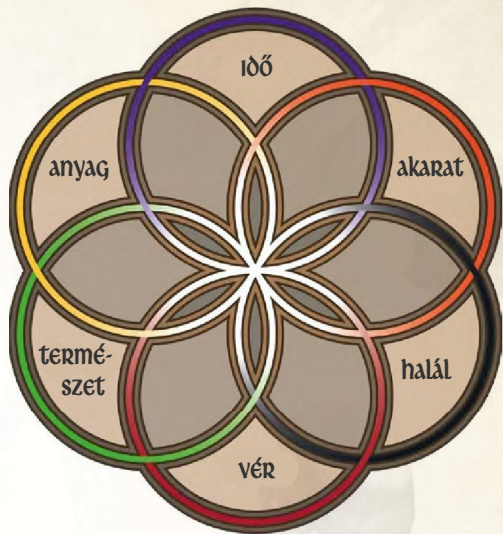
A feltörekvő mágusoknak számtalan feladata lesz, mint például: egyes helyszínek felfedezése és ellenőrzése, elveszett ereklyék gyűjtögetése, követők toborzása, a saját mágustorony felépítése, tanoncok beavatása és előléptetése, illetve nagyhatalmú varázslatok elmondása.

Az nyeri meg a játékot, aki végül a legnagyobb hatalmú Mágusrendet (vagy röviden: Rendet) építi fel - ahogy a varázslókat és tanoncaikat közösen nevezni szokták -, és leginkább irányítani tudja e vidéket, a kulcsfontosságú helyszínek többségének ellenőrzésével.

A MÁGIA HAT SZFÉRÁJA

A mágia hat alapvető szférára oszlik. Minden egyes szféra a létezés egyik eltérő aspektusa felett uralkodik: idő, akarat, halál, vér, természet és anyag.

A hat egyedi szféra azonban átfedésben áll, és keveredhetnek is egymással az alábbi Mágikus Kerék ábra szerint:



A Kerék által feltüntetett minden egyes szféra három eltérő szintű varázslattal rendelkezik. Az alapszintű varázslatok az ősi tudás részét képezik, melyeket féltékenyen őriz a hat mitikus faj. Azonban a haladó és mester szintű varázslatokat csak az ember mágusok képesek létrehozni, akik új és még erőteljesebb módon képesek összegyúrni egymással az egyes alapvető mágikus szférákat.



a varázslatok szintjei:

- alapszintű varázslat
- haladószintű varázslat
- mesterszintű varázslat

Bizonyos fizetségért cserébe, a mitikus fajok segíthetnek egy mágusnak követőt találni, aki alapszintű tanonc lesz. Ezeket a tanoncokat az egyes játékosok toronytáblájának megfelelő alapszintű varázsmezőjére kell elhelyezni. Minden tanonc ismer egy bizonyos alapszintű varázslatot.

Amint egy mágusnak két egymással szomszédos mágikus szférában is sikerül tanoncot szereznie, elkezdheti ezeket a szférákat keverni egymással, valamint az egyik tanoncot magasabb szintű varázslóvá képezheti át. Képzeld úgy, hogy a két szomszédos szférában jártas tanoncod párbajt vív egymással, és a győztes kiérdemli a haladószintű varázslóvá való előléptetést. Hasonlóképpen, ha két szomszédos szférában jártas haladószintű tanoncod párbajozik egymással, akkor az egyikük mesterszintű varázslóvá léphet elő. Minden párbaj után az egyikük rangban előrébb lép eggyel, a másikuk pedig visszatér a Rendjébe - talán épp azért, hogy ott nyugodtan elmélkedhessen a kudarca okáról.



A mágia illetően fejlődése során, minden előrébb léptetett tanonc egyben egy új varázslatot is megtanul, melyet a Rendje biztosít a számára. Azonban, ha minden tanonc elhagy egy bizonyos varázsmezőt a Mágikus Keréken, a mezőhöz kapcsolódó varázsképeségek azonnal halványulni kezdenek. Így az összes Rend mágikus tudása és fókusza dinamikusan fog változni az egész játék során, egyre másra oldva fel magasabb szintű hatalmakat, miközben másokat pedig elveszítenek.

A Rended egyes varázslói által éppen ismert varázslatokat különböző varázslatkártyákkal fogjuk jelképezni, melyeket a mágustornyon jobb oldalán elhelyezett varázskönyvben fogsz tárolni. Minden kártya kulcsfontosságú információkat tartalmaz, beleértve a varázslat szintjét, a varázslat hatását, a hatásának időtartalmát, és a varázslat elmondásának költségét is.

A MITIKUS FAJOK

Az **elfek**, **törpék**, **goblinok**, **démonok**, **driádok** és **gnómok** mitikus faja hosszabb ideje él már e földeken, mint arra bárki emlékezhetne. Valószínűleg itt éltek már a kezdetek óta, hiszen minden faj rendelkezik egy alapvető varázslattal valamely mágikus szférából, melyekből az egész világ kialakult. Amikor az ember mágusok színre léptek, megpróbáltak tanulni ezektől a mitikus fajoktól, majd ezután fejleszteni kezdték a megszerzett tudásukat. Minden mitikus faj a saját mágikus szférájából tud tanoncokat biztosítani, de erre csak akkor hajlandók, ha a feltörekvő mágusok visszaszereznek nekik valamilyen rég elveszett, megfelelő típusú ereklét.



ELFEK

Mint az örök igazság keresésének megszállottjai, ezek a hosszú életű, nagytudású elfek folyamatosan kutatják a ritka, ősi könyveket és történeteket, hogy újabb tekerccsel, kódexszel gazdagíthassák a már amúgy is lenyűgöző könyvtárukat. Azokat hajlandók tanítani, akik valamilyen elveszett szöveggel kedveskednek nekik.



DÉMONOK

Közismert tény, hogy ezeket a rosszindulatú lidérceket nem érdeklik az anyagi dolgok. Mindazokat, akik elég romlottak ahhoz, hogy beleártsák magukat a sötét mágiába is, és ősi mágusok, vagy azok leszármazottai vérével kedveskednek nekik, örömmel tanítják meg a vérvarázslatok tisztító hatalmát.



TÖRPÉK

A törpék gyémántkemény akarata megóvta e fajt a legsötétebb és legvadabb időkben is. A törpe varázslatok a védelemre, az oltalomra és a szívósságra összpontosítanak. Mágiájukat a föld mélyén kifejlődött drágakövekből nyerik, és ezekért cserébe hajlandók is megosztani nem kevés tudásukat.



DRIÁDOK

A birodalom fáiban és erdőiben élnek ezek a megfoghatatlan tündérek, és azon munkálkodnak, hogy vissza tudják növesztetni az ősi Szent Fákat. Azok számára, akik visszahoznak egyet az ősi Liget elveszett magjai közül, a természet elemi és élő erőit segítségül hívó varázslatokat tanítanak, melyekkel megváltoztatható maga a föld is.



GOBLINOK

A bajok csóstül követik ezeket a csintalan teremtményeket, menjenek bárhová is. A kissé rosszindulatú természetük, a káosz, és felfordulás iránt érzett szeretetükkel párosulva a legtöbb embert elijesztik a velük való üzleteléstől. Azonban az ősi mágusok csontjai által végrehajtható halálvarázslatok igen hasznosak lehetnek a versenytársak terveinek keresztülhúzására.



GNÓMOK

Az egykoron oly hatalmas faj csodálatos gépezeteinek alkatrészei tolvajok és fosztogatók kezébe került. Csak akkor hajlandók segíteni a leendő Ősmágusnak, ha vissza tud szerezni pár elveszett alkatrészt, aminek segítségével a hatalmas gépezeteik újból működésre bírhatók. Ez esetben az amúgy vonakodó gnómok is hajlandók megosztani az anyag manipulációjára szolgáló varázslataikat.

A HIBRID FAJOK

Réges-régen, még az első Ősmágus eljövetele előtt, a mitikus fajok megpróbálták kombinálni a mágiájukat, hogy valami nagyobbat teremtsenek. Azonban az ember mágusokkal ellentétben, ezek a kísérletek nem eredményeztek újabb varázslatokat, csupán a kevert fajok születését, melyek mindegyike csak kis mértékben rendelkezett az ősei hatalmával. Később, az ember mágusok uralkodása idején, mikor felépítették a hat szférára épülő hatalmas városukat, ezek a hibrid fajok nem leltek nyugalmat a város falain belül. Elmenekültek, és a lakható világ peremén telepedtek le. Idővel mindenki elfeledkezett róluk.



SÖTÉTELFEK

az elfek és démonok hibrid faja



TROLLOK

a driádok és törpék hibrid faja



GREMLINEK







a gnómok és goblinok hibrid faja

A TARTOMÁNYOK ÉS AZ OTT FELLEMLHETŐ EREKLYÉK

A játék kezdetén még csak az elátkozott torony és a rombadólt város uralja a tájképet. Ismert még pár kisebb település helye is, de a világ többi része egyelőre még ködbe burkolódik. Ezek a felderítetlen tartományok sok titkot rejthetnek, így az első dolgokat az lesz, hogy újból fel kell fedeznetek mindazon helyszíneket, melyek elvesztek, amikor A Vég lesújtott a világra. Elsősorban a feltörekvő mágusok feladata lesz felfedezni és ellenőrizni ezeket a tartományokat, melyeket egykor a mitikus fajok népesítettek be, és szolgálták a régi Ősmágust. Ötféle vadon tartományt (helyszínt) különböztetünk meg: **liget**, **rom**, **könyvtár**, **bánya** és **kripta**.

Ezen vadon tartományok ellenőrzése a játék végi pontozásban fog sokat számítani, mert ezek a mágikus hatalom kulcsai. Ezekben a rég elfeledett ligetekben, ősi romokban, könyvtárakban, bányákban és kriptákban különleges ereklyék után kutathatok - olyan tárgyak után, amelyekről közismert, hogy hatalmas mágikus potenciállal bírnak. A különböző fizikai komponensek egymással kombinálva (legyen az egy elolvasandó varázstekercs, egy elültetendő mag, vagy egy elmorzsolandó csont is akár), a megfelelő bölcsesség birtokában, varázslatok elmondására használhatók (lásd a varázslás művészetéről szóló fejezetet a 9. oldalon).

Ezek a vad helyszíneken ötféle mágikus ereklyére bukkanhattok: **varázstekercs**, **drágakő**, **csont**, **mag** és **alkatrész**. Az „ereklyék” hatodik típusa csak az ősi mágusok leszármazottjainak **vérében** található, és csak harc útján szerezhető meg. Az ereklyék minden típusa egyedülálló módon kötődik a hat mágikus szféra, és egyben a hat mitikus faj egyikéhez:

						
szféra	természet	anyag	idő	akarat	halál	vér
ereklye	mag	alkatrész	varázstekercs	drágakő	csont	vér
található	liget	rom	könyvtár	bánya	kripta	támadás
faj	driád	gnóm	elf	törpe	goblin	démon

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

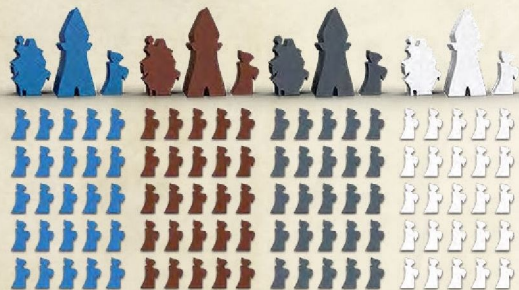
1 romvároslapka, 42 tartománylapka

- 6-6 város (town), liget (grove), kriptá (crypt), bányá (mine), rom (ruins) és könyvtár (library)
- 3 tábor (camp)



- 1 sötételf (drow), 1 gremlin, és 1 troll település

4 mágusfigura, 4 mágustorony és 100 tanoncfigura



4 toronytábla



24 szférakorong



24 ereklyekocka



4 szabály-összefoglaló



4 varázslatpakli (mindegyikben 18-18 kártyával)



4 varázskönyv



78 varázslatjelző

24 mda / felfordulás jelző



30 forrás / szakadék jelző



20 rontás / árnyék jelző



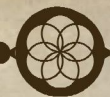
48 őrzjelző



szóljáték komponensei:

- 1 hadúrfigura, 1 hadúrkocka, 4 szóló varázslatkártya
- 5 lázadásjelző, 1 mozgásirány-mutató





1. A JÁTÉKTÁBLA

- a) Tedd a romvároslapkát (amin az elátkozott torony és a mitikus fajok környező települései láthatók) az asztal közepére.
- b) Válogasd össze a játékosok számától függő vadonlapka-készletet (minden ilyen készlet 1-1 liget, kripta, bánya, rom és könyvtárlapkát tartalmazzon):
2 játékos: 3 teljes készlet
3 játékos: 4 teljes készlet
4 játékos: 5 teljes készlet
- Keverd össze az így kiválogatott vadonlapkákat képpel lefelé egy közös kupacba.
- c) Válogasd ki a 6 előrslapkát (ami nem más, mint a 3 táborlapka, és a 3 hibrid faj, azaz a sötételf, gremlin és troll faj településlapkája), majd ezeket is keverd meg képpel lefelé egy másik közös kupacba.
- d) Válogass ki a játékosok számától függő városlapkákat:
2 játékos: 3 városlapka
3 játékos: 4 városlapka
4 játékos: 5 városlapka
- e) Készítsd el a fenti módon összeválogatott tartománylapkákból a játék térképét, a következő oldalon látható módon. A városlapkákat képpel felfelé nézve helyezd el, míg az összes többi lapkát véletlenszerűen, képpel lefelé. Úgy helyezd el a lapkákat, hogy maradjon közöttük egy kis távolság, hogy a játék során meg lehessen fogni (emelni), és fordítani őket.

2. A MÁGUSOK

Mindenki játékos kap:

- Egy általa választott színű mágusfigurát, amit mindenki tegyen a középen lévő elátkozott torony mezőjére.
- Egy toronytáblát.
- Egy varázskönyvet, amit mindenki tegyen a toronytáblája jobb oldalára.
- Egy komplett varázslatpaklit (a választott színű hátoldallal), amely 18 eltérő varázslatkártyából áll. Ezeket a kártyákat egyelőre egy képpel lefelé néző pakliban mindenki tegye a toronytáblája bal oldalára, mivel ezek mindannyian inaktív varázslatok, amelyeket a törekvő mágusok jelenleg még nem ismernek. Minden játékos bármikor végignézheti a saját pakliját.
- 25 tanoncfigurát a saját színében. Mindenki tegye 15 tanoncot a toronytáblája bal oldalára, akik a Rendjét fogják képviselni. A megmaradt 10-10 tanoncfigura a közös készletbe kerül. Ezeket a tanoncokat majd a játék során lehet a Rendbe toborozni, amikor a toborzás feltétele majd rendelkezésre áll.
- Egy mágustornyot a választott színében.
- Egy szabályösszefoglalót, amit mindenki tegyen a toronytáblája bal oldalára.
- 6 ereklyekockát (mind a 6 színben 1-1 kockát).
- 6 szférakorongot (mind a 6 színben 1-1 korongot).

JÁTÉK ELTÉRŐ NEHÉZSÉGI SZINTEKEN

Ha új és tapasztalt játékosok játszanak együtt, eltérő számú kezdő tanoncfigurával kezdhetnek a Rendjükben, hogy a játék kiegyenlítettebb legyen. Ettől függetlenül mindenkinek mind a 25 tanoncfigurájára szüksége lesz.

3. SZFÉRÁK ÉS EREKLYÉK

A toronytáblák tetején kék színű, ovális mezőket találtak. Ez a szférásáv, melyen mindenki követheti, hogy éppen milyen kapcsolatot tart az egyes szférákkal, miközben az elátkozott torony újjáépítése folyik. A játék kezdetén mindenki hagyja üresen a középső mezőt, és véletlenszerűen helyezze el a 6 különböző színű szférakorongját a másik hat mezőbe (minden mezőbe 1-1 korong kerüljön).



Ezután, ha 4-nél kevesebben játszatok, a játékosok az alábbi módon módosítsák a korongjai helyzetét:

3 játékos esetén: minden játékosnak egy-egy tetszőleges szférakorongját 1 mezővel távolabb kell léptetnie a középső toronymezőtől.

2 játékos esetén: minden játékosnak két-két tetszőleges szférakorongját 1-1 mezővel távolabb kell léptetnie a középső toronymezőtől.

Minden mező alatt található egy szám, ami a játék előkészítésénél fontos. Minden játékos tegye az egyes korongjai alatt látható számnak megfelelő számú mezőkre az ereklyesávjain a velük megegyező színű ereklyekockáit.

Például: Tim 3 társával együtt játszik. Véletlenszerűen elhelyezi az egyes szférakorongjait (lásd a fenti ábrát) a szférásáv 6 mezőjén. A jelzők alatt lévő számok a játék kezdetén birtokolt, adott színű ereklyéket mutatják, azaz 1 drágakővel, 2 varázstekerccsel, 3 csonttal, 3 vérrel, 2 maggal és 1 alkatrészrel fog kezdeni, amit a kockáival jelez.

4. A KÖZÖS KÉSZLET

Hozzatok létre az asztalon egy közös készletet, amelybe az épp nem használt jelzők, figurák és egyéb alkatrészek kerülnek. A játék elején ennek tartalma a következő:

- a) A különböző varázslatjelzők, típusok szerint különválogatva.
- b) Minden játékban lévő mágus 10-10 tanoncfigurája (hacsak nem eltérő szinten játszatok, akkor lehet itt valakinek több figurája is - lásd a fenti szövegdobozt).
- c) 48 őrző.

A többi, nem használt játékoszertevőt tegyétek vissza a játék dobozába.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK ESETÉN



HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK ESETÉN



NÉGYSZEMÉLYES JÁTÉK ESETÉN



A VARÁZSLÁS MŰVÉSZE

VARÁZSLAT ELMONDÁSA

Minden alkalommal, amikor épp az **utazás**, vagy az **utazás vége** fázisod van soron, elmondhatsz olyan varázslatokat, melyek a varázskönyvedben vannak. Az **utazás**fázisod alatt sokszor elő fog fordulni, hogy utazol/felfedezel/megtámadsz valakit, majd elmondasz egy vagy több varázslatot, majd folytatod az utazás/felfedezés/támadás akciódat, utána ismét varázsolsz valamit. Még az **utazás vége** fázisodban is elmondhatsz varázslatokat, egészen addig, amíg véget nem ér a játékköröd.

A varázslatok számos különböző hatást gyakorolhatnak a játékra, mely hatásokat a kártyájukon felsoroltuk. Az egyes részleteket és pontosításokat megtalálsz a varázslatok részletes ismertetésével foglalkozó fejezetben, a 19. oldalon.



A VARÁZSLÁS KÖLTSÉGE

Miután a mágusod megtanult egy varázslatot, a megfelelő ereklyék hatalmát kell felhasználnia arra, hogy el tudja azt mondani. A varázslás költsége a varázslat szintjétől függ:

Alapszintű varázslat: 1 olyan ereklyét kell feláldozni, ami megegyezik a varázslat szférájával.

Haladószintű varázslat: 2 olyan ereklyét kell feláldozni, ami fel van tüntetve a varázslatkártyán (lehet 2 egyforma is, vagy 2 különböző).

Mesterszintű varázslat: 3 olyan ereklyét kell feláldozni, ami megegyezik, vagy szomszédos a varázslat szférájával (bármilyen kombinációban).

Például: Jen szeretne elmondani egy mesterszintű vér-varázslatot. A Mágikus Kerék ábrán látszik, hogy a vér szféra a természet és a halál szférákkal szomszédos. Jen e három szférához kapcsolódó ereklyék bármelyikéből, tetszőleges kombinációban elkölthet 3-at, a varázslata költségeként. Például elkölthet 1 magot (természet) és 2 csontot (halál), vagy akár 3 vért is (vér szféra).

Ha egy játékos elegendő ereklyével rendelkezik, akár több varázslatot is elmondhat a játékkörében. Azonban a játékos varázskönyvében szereplő minden egyes varázslat csak egyszer mondható el körönként.

Amikor elmondasz egy varázslatot, tedd át a kártyáját a varázskönyved alól a fölé, a szintjének megfelelő pozícióba.

szintje:
alapszintű



ereklyeköltsége:
1 drágakő
időtartama:
időleges (1 forduló)

szintje:
haladószintű



ereklyeköltsége:
összesen 2 varázstekercs és/vagy drágakő, tetszőleges kombinációban
időtartama:
azonnali

szintje:
mesterszintű



ereklyeköltsége:
összesen 3 varázstekercs és/vagy drágakő és/vagy csont tetszőleges kombinációban
időtartama:
tartós (mindaddig megmarad, amíg egy másik hatás nem semlegesíti)

VARÁZSLAT
LEÍRÁSA

Take four ward tokens from the Supply. Place them on any Wilderness locations that you control. You may ignore the usual restriction of one ward per location.

IDŐTARTAM ÉS KORLÁTOK

A varázslatkártyákon szereplő alábbi 3 szimbólum szolgál a varázslatok időtartamának jelölésére:

Azonnali: A varázslat hatása egyszer, a kijátszása után azonnal hat.

Időleges: A varázslat hatása csak átmeneti, az a varázslatot elmondó játékos következő játékkörének kezdetéig tart.

Tartós: A varázslat hatása a játék hátralévő részében megmarad, kivéve, ha a kártyáján feltüntetett ok miatt eltávolításra nem kerül. A varázslat maga az elmondó játékos következő játékkörének kezdetén frissülni fog, és ismét elmondható. Csak a varázslat hatása tartós.

Minden egyes helyszínlapkán csak 1 varázslatjelző lehet. Ha valaki egy olyan varázslatot mond el egy helyszínre, ami egy új jelzőt helyezne el ott, el kell távolítani az esetleg már ott lévő régi varázslatjelzőt. Az őrzők nem számítanak bele ebbe a szabályba.

A kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos végrehajtja a saját játékkörét. Ha véget, az óramutató járásával megegyező irányba következő játékos saját játékköre következik. Amint mindenkire sor került, véget ér egy teljes játékkör.

A JÁTÉKKÖR MENETE

Amikor sorra kerülsz, a játékköröd az alábbi fázisokból fog állni, amiket a megadott sorrendben kell végrehajtanod:

1. ELŐKÉSZÍTÉS

El kell távolítanod az összes ideiglenes varázslatod jelzőjét (amiket az előző játékkörödben mondtál el) az adott tartománylapkákról, a varázslataid frissülnek, és egy tetszőleges szférakorongodat egy mezővel a középső toronymező felé kell léptetned. Nem varázsolhatsz ebben a fázisban.

2. UTAZÁS

5 mozgáspontot költhetsz el a mágusod utazására, az egyes helyszínek felfedezésére és/vagy az ellenfeleid megtámadására. Varázsolhatsz ebben a fázisban.

3. UTAZÁS VÉGE

Végrehajtod a mágusod aktuális tartózkodási helyén lévő tartománylapkán szereplő akciót. Varázsolhatsz ebben a fázisban.

1. ELŐKÉSZÍTÉS

Figyelem! Ez a fázis kimarad minden játékos legelső játékkörében!

Az előkészítés fázis során a mágusod befejezi a pihenést, leporolja magát, összegyűjti a csapatát, és felkészül egy újabb utazásra. Három fontos lépést kell végrehajtanod, az alábbi sorrendben:

1. Távolítsd el az ideiglenes időtartamú varázslataid jelzőit a tartománylapkákról, és ezzel egy időben az ideiglenes hatásaik is véget érnek.
2. Fejleszd és frissítsd a varázskönyvedet.
3. Léptesd előre egy mezővel az egyik tetszőleges szférakorongodat a középső toronymező irányába.



A JÁTÉK HOSSZA

A játék minden esetben addig tart, amíg minden játékos mind a 6 szférakorongja egymás tetejére nem kerül a középső toronymezőjén. Ez az esemény jelzi minden játékosnál, hogy az utolsó játékkörük következnek. A játék hossza tehát:

2 játékos esetén: 15 forduló

3 játékos esetén: 14 forduló

4 játékos esetén: 13 forduló

IDEIGLENES JELZŐK ELTÁVOLÍTÁSA

Távolítsd el minden ideiglenes varázslatjelzőt, amiket az előző játékkörödben helyeztél el az egyes tartománylapkákon, és tedd vissza őket a közös készletbe (például: indajelzők, szakadékjelzők). Szüntesd meg az olyan ideiglenes varázslatok hatását is, mint például a *Divination*.

VARÁZSKÖNYV FEJLESZTÉSE / FRISSÍTÉSE

Tedd vissza a varázskönyved felett lévő összes varázslatkártyádat a varázskönyved alá, a megfelelő oszlopba.

Fontos ésszben tartani, hogy csak akkor lehet része a varázskönyvednek egy varázslatod, ha rendelkez legalább 1 tanítvánnyal a toronyablád megfelelő varázsmezőjén. Így ebben a lépésben végig kell ellenőrizned az összes tanoncod helyzetét a toronyabládon. Új varázslatokat adhatsz a varázskönyvedhez (tedd a lapkád alá), illetve varázslatkártyákat kell onnan eltávolítanod, hogy megfeleljenek a tanoncaid aktuális pozícióinak.

Az új varázslatkártyáidat az inaktív (képpel lefelé néző) pakliból kell kikeresned, majd a szintjétől függően képpel felfelé elhelyezned azt a varázskönyved megfelelő oszlopa alatt (alapszintű, haladó, vagy mesterszintű). Ugyanazon a varázsmezőn álló több tanonconfigurád nem biztosít neked több példányt ugyanabból a varázslatból. A varázskönyvedből eltávolított varázslatkártyáidat képpel lefelé tedd vissza a paklidba. Ezeket később, ha lehetőségged lesz rá, ismét megtanulhatod majd.

A játék során így a mágusod repertoárja folyamatosan változni fog, mivel újabb tudásra teszel szert, miközben egyes régieket pedig elveszítesz.

SZFÉRAKORONG MOZGATÁSA

A hat szféra korongod fokozatosan halad a végső együttállás felé (bár ezek összehangolása kicsit eltér az egyes mágusoknál). Ebben a lépésedben egy tetszőleges szféra korongodat egy mezővel előre kell léptetned a középső toronymező felé.

- Minden korong színe megegyezik az adott mágikus szféra színével. Amikor egy korongot előre léptetsz, kapsz egy ilyen színű (típusú) ereklyét is.
- A középső mezőn lévő korongok nem mozgathatók.
- Több korong is lehet ugyanazon a mezőn.
- Ha már minden korongodat egymásra halmozta a középső toronymezőn, az utolsó játékköröd kezdődik.



SZFÉRAKORONGOK KIIGAZÍTÁSA

A játék során a játékosok rendszeres időközönként ellenőrizhetik, hogy mindenki ugyanannyiszor lépett-e már előre a szféra korongjaival. Ha nézeteltérés támad a hátra lévő játékkörök számát illetően, akkor a többség által jónak tartott szám lesz a mérvadó. Ha így sincs egyetértés, a kevesebb hátralévő forduló számú mérvadónak. Ez a döntés azt a hibát hivatott kiküszöbölni, amikor egy játékos egyszerűen elfelejti előre léptetni a szféra korongját, mielőtt utazni kezdene.

Ha egy játékosnak módosítania kell a szféra korongjai pozícióját, hogy mindenkinél ugyanannyi játékkör legyen hátra, akkor mindig azzal a korongjával (korongjaival) kell előre lépnie, ami a legközelebb van a középső mezőjéhez.

Ez esetben is begyűjthető a megfelelő típusú ereklye. Ha egy játékos úgy találja, hogy az előkészítés fázisban gyakran elfelejti ezt a lépést, próbálkozzon megjegyezni azt az alábbi módszerrel:

1. A játékköre kezdetén a varázkönyve azon oldala lesz felül, amelyik a győzelmi pontokat ábrázolja.
2. A szféra korongok áthelyezése után, de még az **utazás** megkezdése előtt a játékos fordítsa vissza a varázkönyvét arra az oldalára, ami a varázslatok költségét ábrázolja.
3. A játékköre végén, miután fejlesztette / frissítette a varázkönyvét, fordítsa megint át a lapkáját.

Így ha egy játékos a varázkönyve győzelmi pontokat ábrázoló oldalával vág neki az **utazás** fázisának, a többiek finoman emlékeztethetik rá, hogy hajtsa végre az **előkészítés** fázisa egyes lépéseit. Evvel ellentétben, ha a varázkönyve a varázslat költség oldalával van felül, biztos lehet benne, hogy ezeket a lépéseket már elvégezte.

2. UTAZÁS

Az **utazás** fázis során a mágusod különböző tartományokon keresztül mozoghat, felfedezheti és ellenőrizheti azokat, illetve kihívhatja ellenfele követőit, miközben varázsolhat.

KÖVETŐK TELEPÍTÉSE

Ha az **utazás** fázisodban a mágusfigurád bármikor egy vadon-, város-, vagy táborlapkára lép, amelyet már felfedeztél (lásd alább), és amelyiket jelenleg nem ellenőriz senki, egy követőt (tanoncfurát) vehetsz el a Rendedből (a toronyablak mellől), és tehetsz le ingyen a mágusfigurád mellé a tartománylapkára. E követőd jelenléte azt jelenti, hogy ettől kezdve te ellenőrzöd ezt a helyszínt.

Nem helyezhető el követő egyetlen faj településén sem. Sem a mitikus fajok településein (a romos város körül), sem a hibrid fajok településein (amelyek az előrslapkák közül kerülnek majd elő) nem tolerálják a mágusok követőit. A többi faj ellenáll az emberek politikájában való részvételnek, ugyanakkor minden ember számára segítenek, aki leszállítja nekik az annyira áhított megfelelő ereklyéket.

Egy helyszín ellenőrzése nem befolyásolja a többi mágus utazás, vagy utazás vége akcióit. Ha egy tartománylapkán nincs egyetlen másik mágusfigura vagy torony sem, akkor átmozoghatsz az ellenfeleid által ellenőrzött tartományokon. Ugyan szükség esetén megtámadhatod egy másik mágus követőjét, de ez nem kötelező.

Dönthetsz úgy is, hogy nem telepítesz követőt. A Rendedben lévő tanoncfurák száma korlátozott, és amikor a Rended mérete még kicsi, dönthetsz úgy is, hogy nem helyezel el követőt a tartományban. Kulcsfontosságú megjegyezni, hogy egy már telepített követőt nem küldheted vissza csak úgy a Rendedbe. A játék végéig ott maradnak azon a tartománylapkán, ahová elhelyezted, hacsak egy ellenfeled le nem győzi őket.





A MÁGUS ÉS KÖVETŐI

A követőid értékes segítőtársaknak számítanak, így érdemes őket igen gondosan kezelned a játék során. Használhatod őket egyrészt arra, hogy az utazásaid alatt az egyes helyszíneket ellenőrizzék, illetve tanoncként, amikor az utazásod végén az adott helyszínen új varázslatokat sajátítasz el (beavatott és előléptetett tanoncok).

A játék során számodra elérhető követők száma változhat. A követőid gyakran odavesznek, amikor egy véres csatában lemészárolják őket, és ekkor visszakerülnek a közös készletbe (ideiglenesen használhatatlanná válnak).

További követőket vehetsz be a Rendedbe:

- Egy tábor felfedezésének bónuszaként.
- Ha az utazásod végén egy „toborzás” akciót hajtasz végre egy táborlapkán.
- Ha az utazásod végén egy „begyűjtés” akciót hajtasz végre egy városlapkán.
- Bizonyos varázslatok hatására (például: *Subjugate*).

Egyes követőid visszakerülhetnek a Rendedbe akkor is, amikor egy tanoncot előléptetsz, vagy bizonyos varázslatok hatására (például: *Stone Skin*). Ne feledd, hogy ha már egy tartománylapkához rendelted, hogy ezt ellenőrizze, onnan magától nem térhet vissza a Rendedbe a követőd.

MOZGÁS

Az **utazás**fázisodban legfeljebb **5 mozgáspontot** költethsz el. A fel nem használt mozgáspontjaidat az **utazás vége** fázisodban már nem költetheted el, és nem viheted át a következő játékkörödre sem őket.

A mozgáspontjaidat három különböző módon használhatod fel. Ezek mindegyikét többször is végrehajthatod, tetszőleges sorrendben, amíg van még mozgáspontod:

UTAZÁS

Egy mozgáspont segítségével a mágusfigurádat átmozgathatod egy tartománylapkáról bármelyik szomszédos tartománylapkára.

Csak két korlátozó tényező van, ami megakadályozhatja a mágusod utazását: **nem léphet olyan tartománylapkára, ahol bármelyik játéktársad mágusfigurája, vagy mágus-tornya van éppen.**

Ha a mágusod egy olyan tartománylapkára lép, amin van egy varázslatjelző, elsőként végre kell hajtani ennek a jelzőnek a hatását, mielőtt bármilyen más kapcsolatba lépne ezzel a helyszínnel, illetve folytathatná a mozgását.

Ha a mágusfigurád belép a közepén lévő romvároslapka eléltkozott tornyot ábrázoló mezőjére, akkor halálos átok sújt le rá. Azonnal fel kell áldoznod egy követőt a Rendedből (egy tanoncfigurádat tedd vissza a toronytáblád mellől a közös készletbe). Ha éppen nincs egyetlen tanoncfigurád sem a Rendedben, semmi nem történik.

FELFEDEZÉS

Ha a mágusfigurád egy még felfedezetlen (képpel lefelé néző) tartománylapkára lép, akkor felfedezheti ezt a tartományt, egy újabb mozgáspont elköltésével.

Ha felfedezel, akkor ideiglenesen vedd le a mágusfigurádat a tartománylapkáról, fordítsd át képpel felfelé ezt a lapkát, tedd vissza oda, ahonnan felvetted, majd tedd vissza rá a mágusodat is. Egy tartomány felfedezése valamilyen egyszeri felfedezésbónuszt biztosít a számodra:



Vadonlapkák: Azonnal gyűjts be egy feltüntetett típusú ereklyét. Az ereklye begyűjtését a toronytábládon a megfelelő színű ereklyekockád egy mezővel való előreléptetésével tudod jelölni (ha még lehet).



Táborlapkák: Azonnal vedd el egy tanoncfigurádat a közös készletből (ha van ott), és tedd át a Rendedbe (a toronytáblád mellé).



Az egyik hibrid faj települése: Ha rendelkezel a hibrid faj egyik szférájához tartozó ereklyékkel, akkor azonnal kezdeményezheted egy tanoncod beavatását (a Rendedből a toronytáblád megfelelő alapszintű varázsmezőjére kerül). Ennek költsége a hibrid faj bármelyik szférájához tartozó 2 egyforma ereklye elköltése. A fenti művelet részletesebben a tanoncok beavatása akciónál fogjuk tárgyalni, a 15. oldalon.

MEGJEGYZÉS: Az ereklyék begyűjtése, illetve a tanoncok toborzása a Rendbe csak egyszeri bónusz, amit akkor kapsz meg, amikor felfedezed az adott tartománylapkát. Ha már nincsenek felfedezetlen tartománylapkák, de további ereklyékre, illetve tanoncokra akarsz szert tenni, akkor el kell utaznod egy városlapkára, és ott végre kell hajtani egy „begyűjtés” akciót, vagy el kell utaznod egy mitikus, vagy hibrid faj településére, és ott végre kell hajtani egy „beavatás” akciót. (Ezek részleteit lásd a 14. oldalon.)

TÁMADÁS

Megtámadhatsz egy játékosársad által ellenőrzött tartományt, hogy növeld a saját hatáskörzetedet (és ezáltal a jövőbeni képességedet, hogy ereklyéket gyűjthess, vagy követőket toborozhass). Egy támadás célja lehet az is, hogy csökkentsd a vetélytárs Rend tanoncainak számát, illetve vér ereklyét gyűjts.

EGY TÁMADÁS MENETE:

1. Csak azt a tartományt támadhatod meg, ahol a mágusfigurád éppen áll.
2. Ha az adott tartománylapkán van egy őrzelő, el kell költened további 1 mozgáspontot arra, hogy feltörd a jelző által jelképezett mágikus védelmet a támadásod előtt. Ha így tettél, az őrzelőt tedd vissza a közös készletbe. A játékosársad követőjét nem támadhatod meg addig, amíg az őrzelőt el nem távolítottad.
3. Ha az adott tartománylapkán nincs őrzelő, vagy ezt az őrzelőt már eltávolítottad egy mozgáspont elköltésével, további egy mozgáspontot kell költened ahhoz, hogy megtámadhasd riválisod, és legyőzd az ott lévő követőjét. A legyőzött tanoncfigurát tedd vissza a közös készletbe (nem pedig ellenfeled Rendjébe). Mind a támadó, mind a megtámadott kap 1-1 vér ereklyét.



VARÁZSLÁS ÉS A VÉR BEGYŰJTÉSE

Van egy pár varázslat, amik segítségével eltávolíthatod a játéktábláról anélkül, hogy egy támadást hajtanál végre ellenük. Az ilyen módon eltávolított tanoncfigurák után egyik játékos sem kap vért. Hacsak kifejezetten nem szerepel a varázslatkártyán, vér csak akkor jár, ha támadás közben győznek le egy követőt.

4. Ha elegendő mozgáspontod volt ahhoz, hogy az adott tartományba lépj (-1 mozgáspont), eltávolítsd az esetleg a tartománylapkán lévő őrzelőt (-1 mozgáspont), majd legyőzd az ott lévő egyik riválisod követőjét (-1 mozgáspont), úgy eldöntheted, hogy át akarod-e venni ennek a helyszínlapkának az ellenőrzését, vagy sem. Ha át akarod venni, akkor fogd meg a Rendedben (a toronytáblád mellett) lévő egyik tanoncfigurádat, és tedd le erre a tartománylapkára. Ezért a műveletért már nem kell mozgásponttal fizetned.

PÉLDA AZ UTAZÁSFÁZISRA ÉS A MOZGÁSRA:



Adam (a kék mágust irányító játékos) elkezd az **utazásfázisát**.



1. mozgáspont: Adam a mágusfiguráját egy szomszédos, felfedezetlen tartománylapkára lépteti.



2. mozgáspont: Úgy dönt, felfedezi ezt a tartománylapkát. Képpel felfelé fordítja a lapkát (egy bánya az), és azonnal megkapja a felfedezésért járó jutamát: egy drágakő ereklyét (jelöli a toronytábláján). Ezután úgy dönt, hogy az üres tartománylapkára teszi az egyik követőjét a Rendjéből. Ehhez nem kell mozgáspontot elköltenie.



3. mozgáspont: Adam a mágusfiguráját a szomszédos, fehér játékos által ellenőrzött tartományra mozgatja.



4. mozgáspont: Adam keresztül is haladhatna ezen a tartományon, de inkább a támadás mellett dönt. Mivel van a lapkán egy őrzelő, elsőként azzal kell foglalkoznia. Elkölti a negyedik mozgáspontját, és eltávolítja a lapkáról az őrzelőt (visszakerül a közös készletbe).



5. mozgáspont: Adam a legutolsó mozgáspontját is elkölti egy támadásra, és legyőzi a fehér játékos (Bob) itt lévő követőjét (a fehér tanoncfigura visszakerül a közös készletbe). Ezután úgy dönt, hogy az immár üressé vált tartománylapkára teszi egy másik követőjét a Rendjéből. Ehhez ismét nem kell mozgáspontot elköltenie.

Adam tehát az alábbiakra költötte el az 5 mozgáspontját:

- egyet az utazásra
- egyet a felfedezésre
- egyet a második utazásra
- egyet az őrzelő eltávolítására
- egyet a fehér követő legyőzésére

Két új tartománylapkát is az ellenőrzése alá vont, egy-egy követője (tanoncfigurája) elhelyezése révén.

Ha van hozzá elegendő ereklyéje a toronytábláján, és van megfelelő mennyiségű varázslatkártya a varázskönyvében is, akkor az **utazásfázisa** során bármikor és bármennyi varázslatot elmondhatott volna.

3. UTAZÁS VÉGE

Ebben a játékban nem mindegy, hogy milyen helyszínen ér véget a mágusod utazása. A helyszín típusa határozza ugyanis meg, hogy milyen akciót hajthatsz végre az **utazás vége** fázisodban. Hat lehetőség van:

- Begyűjtés egy városlapkán.
- Toborzás egy táborlapkán.
- Tanoncok beavatása egy településen.
- Őrjelzők elhelyezése egy vadonlapkán és környékén.
- A mágustornyod felépítése egy vadonlapkán.
Megjegyzés: ezután azonnal végrehajthatsz még 1 akciót.
- Egy tanoncod beavatása, illetve tanoncok előléptetése a mágustornyod tartományában.

Ha az utazásod az elátkozott torony, vagy egy riválisod által ellenőrzött tartományban ér véget, nem hajthatsz végre akciót ebben a fázisodban.

BEGYŰJTÉS (VÁROS)

Ha a mágusod bármelyik városlapkán fejezi be az utazását, képes lesz ereklyéket és/vagy követőket gyűjteni. Más játékos nem kap semmilyen ereklyét ekkor. A begyűjthető ereklyék és követők száma, illetve típusa attól függ, hogy milyen helyszíneket ellenőrzöl éppen:

- a) Az általad ellenőrzött minden egyes vadonlapka után **(az után is, ahol a mágustornyod áll)** kapsz egy-egy megfelelő típusú ereklyét. Ezeket az ereklyekockáid mozgatásával tudod nyomon követni.
- a) Az általad ellenőrzött minden táborlapka után vedd el egy-egy tanoncfigurádat a közös készletből, és tedd át a Rendedbe őket (a toronytáblád mellé).
- c) Minden általad ellenőrzött városlapka után kaphatsz egy tetszőleges típusú ereklyét, vagy átteheted egy tanoncfigurádat a közös készletből a Rendedbe. Ha egynél több várost irányítasz, minden város esetén külön kell döntened, hogy az milyen jutalmat adjon neked.

Például: Cody jelenleg 6 vadonlapkát ellenőriz: 3 ligetet, 2 bányát és 1 romot. Ezen felül még 1 tábort és 2 várost is ellenőriz. Ha a mágusa egy nem a riválisa által ellenőrzött városban fejezi be az utazását, az alábbi jutalmakat kapja a „begyűjtés” akciója következtében: 3 mag, 2 drágakő és 1 alkatrészt, valamint 1 új tanonc kerül át a Rendjébe. A 2 városa után el kell döntenie, mit szeretne. Úgy dönt, hogy az egyik város 1 vért, a másik még 1 tanoncot ad neki. Választhatott volna azonos típusú ereklyéket is, vagy akár 2 tanoncot is.

TOBORZÁS (TÁBOR)

Ha a mágusod bármelyik táborlapkán fejezi be az utazását, képes lesz 3 új követőt toborozni. Vedd el 3 tanoncfigurádat a közös készletből, és tedd a Rendedbe őket. Ha nincs elég tanoncfigurád a készletbe, kevesebbet kapsz.

BEAVATÁS (TELEPÜLÉS)

Ha a mágusod bármelyik mitikus vagy hibrid faj településén fejezi be az utazását, és rendelkezel a megfelelő típusból legalább 2 ereklyével, kereskedhetsz az adott fajjal. Minden mitikus faj egy szférához kötődik, minden hibrid faj pedig kettőhöz. A szférájukhoz tartozó 2 ereklyéért cserébe az adott faj beavatja az egyik tanoncodat az adott mágikus szféra tanaiba (lásd a fajokat a 4. és 5. oldalakon).

A BEAVATÁS MENETE:

Költs el 2 olyan azonos típusú ereklyét, amelyek az adott mitikus faj szférájához kapcsolódnak (jelöld a megfelelő ereklyekocka 2 mezővel balra mozgatásával). Ezután a Rendedből (a toronytáblád mellől) tedd át az egyik tanoncfigurádat a toronytábládra, mégpedig az elköltött ereklyéhez tartozó mágikus szféra alapszintű varázsmezőjére.

A fenti procedúrát akár háromszor is meg tudod ismételni mindaddig, amíg el tudsz költeni 2-2 megfelelő típusú ereklyét a tanonc beavatásához. Mivel a toronytábládon maximum 6-6 darab lehet bármelyik ereklyéből, így maximum 3 tanoncot kaphatsz egy varázsmezőre.

A hibrid fajok esetén is hasonlóképp kell eljárnod. Ezekhez a fajokhoz 2-2 szféra is kapcsolódik, így kétféle ereklyével is fizethetsz nekik. Mivel azonban nem olyan ügyesek, mint mitikus őseik, a segítségükkel csak 1-1 tanoncot tudsz beavatni, a hozzájuk kapcsolódó két szféra alapszintű varázsmezőire. Ez egy szigorúan betartandó kötöttség. Nem választhatod azt, hogy 2 tanoncot avatsz be a hibrid fajhoz kapcsolódó egyik szférában, még akkor sem, ha ennek ereklyeköltségét amúgy meg tudnád fizetni.

Ne feledd el, hogy ha egy új tanoncot helyezel egy varázsmezőre, és ott eddig nem volt tanoncod, akkor kapsz egy adott típusú szférához kapcsolódó alapszintű varázslatkártyát is. Fontos megjegyezni, hogy ez a varázslat még nem áll a rendelkezésedre a következő játékköröd kezdetéig. Keresd ki a megfelelő varázslatot a pakliból, és tedd a varázskönyved alá, képpel lefelé, hogy emlékezz rá, ezt ebben a körökben még nem használhatod. A kártyát majd csak a következő játékköröd **előkészítés**-fázisában fogod képpel felfelé fordítani, és elhelyezni azt a varázskönyved megfelelő oszlopa alatt.

Példa mitikus faj általi beavatásra:

*Brennának van 5 drágaköve. A törpék településlapkáján fejezte be a mágusa az utazását, így beavathat. Elkölt 4 drágakövet, és a Rendjéből 2 tanoncfiguráját átteszi a toronytáblája akarat szféra alapszintű varázsmezőjére. 1 drágaköve maradt, amivel már nem tud kereskedni. Mivel Brennának nem volt itt ez előtt tanonca, megkapja az alapszintű akarat varázslatát (Stone Skin), amit kikeres a paklijából, majd képpel lefelé fordítva a varázskönyve alá tesz. A kártyát majd a következő **előkészítés**-fázisában fogja képpel felfelé fordítani, és ettől kezdve használhatja is.*

Példa hibrid faj általi beavatásra:

Corynak 5 drágaköve és 6 magja van. Két drágakövet fizet a trolloknak, amiért cserébe a Rendjéből 1 tanoncfiguráját a toronytáblája akarat szférához kapcsolódó alapszintű varázsmezőjére tehet, illetve 2 magot is fizet, és 1 másik tanoncfiguráját a természet varázsmezőjére. Codynak 3 drágaköve és 4 magja maradt, amivel már nem tud kereskedni. Mivel egyik mezőn sem volt tanonca, Cody 2 új varázslatot kap: az alapszintű természet (Entangling Vines), és akarat (Stone Skin) varázslatokat. Mindkét új varázslatkártyáját képpel lefelé a varázskönyve alá teszi, és majd a következő köre elején fogja őket képpel felfelé fordítani.



ŐRJELZŐK ELHELYEZÉSE (VADON)

Ha a mágusod bármelyik vadonlapkán (azaz: liget, kriptá, bányá, rom, vagy könyvtárlapkán) fejezi be az utazását, akkor két dolog közül is választhat, melyek közül az egyik az őrzjelzők elhelyezése.

Ezzel az akcióddal egy-egy őrzjelzőt tehetsz arra a vadonlapkára, ahol a mágusod épp tartózkodik, valamint minden szomszédos tartománylapkára, de csak azokra, amiket te ellenőrzöl ezek közül, és ahol még nincs őrzjelző. Minden tartománylapkán maximum csak 1 őrzjelző lehet, kivéve, ha ezt egy varázslat külön nem engedélyezi (Fortify).

Például: Francois őrzjelzőket akar elhelyezni. A mágusa egy általa ellenőrzött bányalapkán fejezi be az utazását (ami vadonlapkának számít), a szomszédságában pedig van egy liget és egy város, amiket szintén ő ellenőriz. Francois 3 őrzjelzőt fog elhelyezni: egyet a mágusa aktuális helyszínére (a bányára), egyet az általa ellenőrzött szomszédos liget, és egyet a szintén általa ellenőrzött szomszédos városra.



MÁGUSTORONY ÉPÍTÉSE (VADON)

Ha a mágusod bármelyik vadonlapkán (azaz: liget, kriptá, bányá, rom, vagy könyvtárlapkán) fejezi be az utazását, akkor két dolog közül is választhat, melyek közül a második a mágustorony építése. Erre játékonként és játékosonként csak egyszer kerülhet sor.

A mágustoronyod a mágusod jelenlegi lapkáján épül meg (tedd a mágusfigurád mellé a mágustoronyod figuráját is), és ettől kezdve a toronyodat már nem tudod mozgatni, vagy eltávolítani. Attól még, hogy egy vadonlapkán a mágustoronyod áll, végrehajthatod az adott helyszínen az „őrzjelzők elhelyezése” akciót, illetve a mágustoronyod tartomány is számít, mint általad ellenőrzött vadonlapka, egy városban végrehajtott „begyűjtés” akció során. A mágustoronyod tartománya a játék végi pontozás során is beleszámít az általad ellenőrzött tartományok közé.

A mágustoronyod felépítése után azonnal végrehajthatsz egy „őrzjelzők elhelyezése”, vagy egy „tanonc beavatása / előléptetése” akciót.

A mágustorony ezen kívül még három dologra jó:

1. A játék hátralévő részében a mágustoronyod tartósan ellenőrzi ezt a tartománylapkát. Emiatt, ha a mágustoronyodat egy olyan lapkán építed meg, amit már ellenőrzött egy tanoncfigurád, akkor azt (mivel immár feleslegessé vált) tedd vissza a Rendedbe (a toronytáblád mellé). Emlékezz arra, hogy a rivális mágusok nem léphetnek arra a tartománylapkára, amelyiken a mágustoronyod áll, így korlátozhatod vele a mozgásukat.

2. Amikor a mágustoronyodat megépítet, egyszeri építés bónuszt kapsz: azonnal kapsz egy olyan típusú ereklyét, ami kapcsolódik a mágustoronyod tartományához, illetve egy-egy megfelelő típusút minden vele szomszédos, általad ellenőrzött vadonlapka után is. A szomszédos városok és táborok ez esetben nem adnak bónuszt.

3. Ettől kezdve, ha a mágusod az utazását a mágustoronyban fejezi be, használhatod az alábbi „tanonc beavatása / előléptetése” akciót.



TANONC BEAVATÁSA / ELŐLÉPTETÉSE (MÁGUSTORONY)

Ha a mágusod a mágustoronyod lapkáján fejezi be az utazását, akkor végrehajthatod a következő bármelyik, vagy akár mindkét akciót is, de **csak az alábbi sorrendben**:

EGY TANONC BEAVATÁSA:

Egyetlen egyszer elkölthetsz két azonos, megfelelő típusú ereklyét, hogy a Rendedből egy tanoncfigurát áttehesz a toronylapkád az elköltött ereklyékhez tartozó szféra alapszintű varázsmezőjére. Ez tulajdonképpen hasonló ahhoz, amikor egy mítikus, vagy hibrid faj segítségével avatsz be egy tanoncot (lásd az előző oldalon).

EGY TANONC ELŐLÉPTETÉSE:

Második lehetőségként, ha már rendelkezelsz tanoncokkal 2 **szomszédos** alapszintű, vagy haladószintű varázsmezőn, előléptetheted az egyiküket, hogy haladó, illetve mester-szintű tanoncokká váljanak. Ezek az előléptetett tanoncok segítséget nyújtanak a mágusodnak, hogy bonyolultabb, magasabb szintű varázslatokat használhass.

Egy előléptetéshez a toronytáblád két szomszédos, azonos szintű varázsmezőjén lesz szükséged egy-egy tanoncfigurádra. Ezek a tanoncok „párbajoznak” egymással, és ennek „győztesét” előléptetheted a két adott szféra metszéspontjában lévő, egyel magasabb szintű varázsmezőre. A „vesztes” tanoncod visszakerül a Rendedbe. Az előléptetéseket akárhányszor végrehajthatod a körödben, amíg ehhez van elegendő tanoncod a toronytábládon.

Egy tanoncod beavatása és előléptetése után általában a következő **előkészítés**-fázisodban frissítened kell a varázskönyvedet (lásd a 10. oldalon).

Példa beavatásra és előléptetésre:

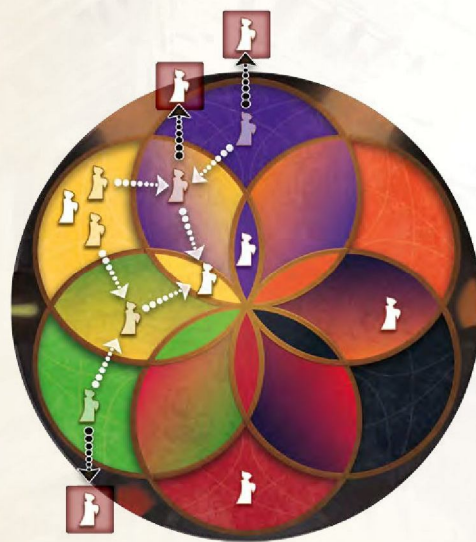
A játék egy későbbi szakaszában, Cory mágusa visszatér a mágustornyába, hogy beavassa és előléptesse pár tanoncot. Már több tanoncfigurája is van a toronytábláján, amelyeket korábban szerzett (egy részüket a különböző fajokkal való kereskedelem segítségével), így rendelkezik pár magasabb szintű varázslattal is.



1. Elsőként úgy dönt, elkölt 2 magot, és beavat a Rendjéből egy tanoncot, akit a toronytáblája mellől a toronytábla természet szféra alapszintű varázsmezőjére tesz át. Ennek következtében - ha mást már nem csinálna ebben az akciójában - kikereshetné az alapszintű természet varázslatkártyáját, amit képpel lefelé, kicsit eltolva, a varázskönyve alá tehetne. Ezt a lépést csak egyszer hajthatja végre.



2. Második lépésben Cory megállapítja, hogy több tanoncot is elő tudja léptetni. Például: az idő szféra alapszintű varázsmezőjén lévő tanonca „párbajozik” az anyag szféra alapszintű varázsmezőjén lévő tanonccal, az egyikük előrelép a két szféra metszésében lévő haladó szintű varázsmezőre (ez esetben az anyag szféra alapszintű mezőjén álló tanoncfigura), a másikuk pedig visszakerül a Rendjébe (az idő szféra alapszintű mezőjén álló tanoncfigura). Hasonlóképpen előlépteti a természet szféra alapszintű varázsmezőjén lévő tanonca és egy másik anyag szféra alapszintű varázsmezőjén lévő tanonca egyikét a közös, haladószintű varázsmezőre is. Mivel ezzel lesz két szomszédos, haladó szintű varázsmezőjén lévő tanonca, azok egyikét is előlépteti az anyag szféra mesterszintű varázsmezőjére, és a másikuk pedig visszakerül a Rendjébe. Cory végül 3 lépésben 3 tanoncfiguráját tette vissza a Rendjébe (a toronytáblája mellé), viszont lett egy újabb mesterszintű tanonca az anyag szférában.



3. Corynak a következő **előkészítés**-fázisában frissítenie kell a varázskönyvét, hogy az tükrözze az általa éppen birtokolt tudást. Így alakul ki a jobb oldalt látható állapot.



A VÉGIJÁTÉK

A VÉGSŐ PONTOZÁS

Az utolsó fordulóban, miután végeztél a legutolsó játékkörökkel (**előkészítés, utazás, és utazás vége**), **össze kell számolnod a megszerzett pontjaidat, mielőtt a következő játékos utolsó köre következne.** Ha már elkezdted a pontozást, többet nem használhatsz varázslatokat. Annak megállapítására, hogy melyikötök érdemes leginkább a Ősmágusi címre, két különböző tényezőt kell összehasonlíttanotok:

A SZFÉRÁK FELETTI URALOM

Ha az utolsó játékkörökben beavattál, vagy előléptettél akár egy tanoncot is, frissítened kell a varázskönyvedet, hogy tükrözze ezeket a változásokat. Mindegy, hogy használtál-e egy varázslatot a körökben, vagy nem, csak a varázskönyved frissítés utáni varázslatkártyáinak száma és szintje számít:

- minden alapszintű varázslat: **1-1 győzelmi pont**
- minden haladószintű varázslat: **2-2 győzelmi pont**
- minden mesterszintű varázslat: **3-3 győzelmi pont**

Ha bármennyi győzelmi pontot veszítesz egy varázslat miatt (*Corrupt*), azokat most vond le.

A TARTOMÁNYOK FELETTI URALOM

Ezután minden vadonlapka típus esetén - bánya, kriptá, liget, rom és könyvtár (a város és tábor nem) - külön-külön, sorban ellenőrizned kell, hogy a játékostársaidhoz képest hányat ellenőrzöl közülük:

- Ha a vizsgált típusból ebben a pillanatban több tartományt ellenőrzöl, mint bárki más: **2 győzelmi pont**
- Ha a vizsgált típusból ebben a pillanatban ugyanannyi legtöbb tartományt ellenőrzöl, mint egy (de legfeljebb csak egy) ellenfeled: **1 győzelmi pont**
- Ha a vizsgált típusból ebben a pillanatban kevesebb tartományt ellenőrzöl, mint bármelyik ellenfeled, illetve egynél több ellenfeleddel osztozol a legtöbb ilyen típusú tartomány ellenőrzésében, akkor ezért nem jár neked győzelmi pont.

A tartományok pontozásánál döntő fontosságú, hogy **azt minden játékos a saját játékköre végén hajtja végre, és nem a legutolsó játékos játékköre végén!** Így attól még kaphatsz pontot egy vadonlapkáért, ha azt az utána következő játékos az utolsó körében elbirtokolja tőled. Ráadásul így egynél több játékos is kaphat ugyanazon típusú legtöbb vadonlapka után pontot.

Például: Cody játékköre most ért véget, így végrehajtja a pontozást. Elsőként frissíti a varázskönyvét, majd megszámolja, milyen varázslatokat tartalmaz:

- 2 alapszintű varázslat = (2×1) = 2 pont
 - 1 haladószintű varázslat = (1×2) = 2 pont
 - 2 mesterszintű varázslat = (2×3) = 6 pont
- Összesen: 12 pont**

Másodszor le kell pontoznia az általa ellenőrzött vadonlapkákat:

- 3 bányát ellenőriz, Tim 2-t, Dann 0-át = 2 pont
 - 2 kriptát ellenőriz, Tim 1-et, Dann 2-t = 1 pont
 - 1 ligetet ellenőriz, Tim 1-et, Dann 1-et = 0 pont
 - 0 romot ellenőriz, Tim 1-et, Dann 3-at = 0 pont
 - 3 könyvtárat ellenőriz, Tim 1-et, Dann 1-et = 2 pont
- Összesen: 5 pont**

Miután Cody befejezte a pontozást, Tim utolsó játékköre következik, ami során 1 bányát és 1 kriptát elbirtokol Cody-től. Tim így az alábbi pontokat kapja vadonlapkáért:

- 3 bányát ellenőriz, Cody 2-t, Dann 0-át = 2 pont
 - 2 kriptát ellenőriz, Cody 1-et, Dann 2-t = 1 pont
 - 1 ligetet ellenőriz, Cody 1-et, Dann 1-et = 0 pont
 - 1 romot ellenőriz, Cody 1-et, Dann 3-at = 0 pont
 - 1 könyvtárat ellenőriz, Cody 3-at, Dann 1-et = 0 pont
- Összesen: 3 pont**

A Cody ettől még nem veszíti el a vadonlapkáért már megszerzett 5 pontját.

A ŐSMÁGUS MEGVÁLASZTÁSA

Miután mindenki befejezte a pontozását, a legtöbb győzelmi pontot szerző mágust megválasztják Ősmágusnak, és megnyeri a játékot!

Ha két vagy több játékosnak ugyanannyi legtöbb győzelmi pontja lesz, akkor a döntetlent elérteket a következő prioritás szerint kell összehasonlíttani, és aki előrébb végez közülük, az lesz a Ősmágus:

1. A varázskönyvben lévő több mesterszintű varázslat.
2. A varázskönyvben lévő több haladószintű varázslat.
3. A varázskönyvben lévő több alapszintű varázslat.
4. Több tanoncfigura a toronytáblán.
5. Több tanoncfigura a térképen.

KÉSZÍTŐK

JÁTÉKTERVEZŐ: Tim Heerema

JÁTÉKFEJLESZTŐ: Dann May

GRAFIKA: Enggar Adirasa

MŰVÉSZETI VEZETŐ, GRAFIKUSTERVEZŐ,

ÉS TOVÁBBI ÁBRÁK: Dann May

TOVÁBBI GRAFIKAI DIZÁJN ÉS

PROJEKTMENEDZSER: Cody Jones

REFERENCIA LAPOK: Peter Gifford

A tervező szeretne köszönetet mondani:

Dann Maynek - mert világosan megmutatta, mekkora döntő szerepet játszott abban, hogy e játék érdes ködarabból csiszolt drágakővé váljék!

Enggar Adirasának - aki közelebb hozta az **Archmage** tartományait és mágiáját a képzeletünkhöz, a gyönyörű lapkáinak és kártyáinak hála.

A Game Salute-nak - akik már a legelső alkalommal esélyt adtak a tervezőnek, hogy valóra válthassa álmait.

A Kickstarteres támogatóknak - a bátorító szavakért és azért a bizalomért, amit a tervező és gyártó csapatunkba helyeztek.

A számos játékesztelőnek, a befektetett idejükért és az általuk nyújtott tanácsokért: Cory Bezeau, Jen Heerema, Ben Heerema, Phil Taylor, Paul Hill, Meredith Winger, Tyler Ruetz, Jeff Willman, Micah Boughan, Druv Ambati, Marcus Sawatski, Jeremy Toman, Jason MacDougall, Andrew Scholl, Matt Chittick, Katrian Tyler, Dan Jolly, Josh Bricker, Francois Valentyne, Alex Wynnter, Daniel Cicero, Chris McMullen, Tim Schuetz, Philip Morton, Andrew Pirruccello, Craig Fine, Mandy Paziuk, Robert Caldwell, Brenna Noonan, a Protospiegel Ann Arbour 2014 és 2015 látogatói, a Giddy Goblin legénysége, és még sokan mások, akik csak játszottak ezzel a játékkal a fejlesztés időtartama alatt.

A játék grafikusa szeretne köszönetet mondani:

Dann és Tinn bízott bennem, ezért csatlakozhattam ehhez a szórakoztató, csodálatos, kissé bizarr, de egyedülálló projekthez. Köszönöm a szüleimnek, és a kedves Olyviának, hogy mindenben támogattak engem. És köszönöm minden támogatónak, hogy a teljes szívükkel bíztak bennünk! Megtekintheted a portfóliómat az alábbi oldalon: <https://www.deviantart.com/sensevessel>, illetve írhatasz nekem a sensevessel@gmail.com e-mail címre.

VARÁZSLATOK PONTOSÍTÁSA

ALAPSZINTŰ VARÁZSLATOK

Decay: Ha egy ellenfelednek összesen 10, vagy kevesebb ereklyéje van, nem érinti őt e varázslat hatása.

Entangling Vines: A varázslatot elmondó játékosnak épp úgy ki kell fizetnie egy extra mozgáspontot, ha később a célpont helyszíneke egyikére akar belépni.

Quicken: A kapott extra mozgáspontokat felhasználhatod utazásra, felfedezésre, vagy támadásra is. Ezt a varázslatot bármikor elmondhatod az **utazásfázisod** alatt, de nem használhatod már az **utazás vége** fázisodban.

Stone Skin: Ez a varázslat nem véd meg a tanoncfigura elvesztésétől, ha az elátkozott torony mezőjére lépsz, vagy egy olyan tartományra lépsz, ahol van egy *Fiery Chasm* varázslat által létrehozott szakadékjelző, illetve ha bebörtönzik egy követődöt az *Imprison* varázslattal.

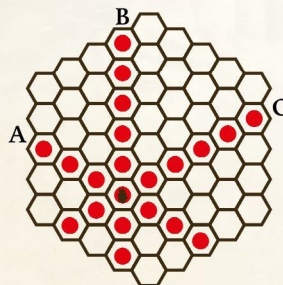
Subjugate: Csak akkor aktiválódik ez a varázslat, ha egy mozgáspont elköltésével megtámadod az ellenfeled egy követőjét. Egy általa lehelyezett őrző eltávolítása nem indítja be a varázslatot.

Transmute: A vért is átalakíthatod, vagy létrehozhatod ugyanúgy, mint a többi típusú ereklyét. A megmaradt alkatrészeket a varázslattal épp úgy átalakíthatod, vagy létrehozhatod alkatrészeket is, mint a többi ereklyét, ha előtte kifizeted a varázslat költségét (1 alkatrészt).

HALADÓSZINTŰ VARÁZSLATOK

Divination: Nem költethsz el mozgáspontot az általad ellenőrzött táborokból és városokból való „begyűjtéshez”.

Fiery Chasm:



Például: Jeremy úgy dönt, hogy ezt a varázslatot az utazás vége fázisa során mondja el. Több lehetősége is van, hogy milyen irányba akarja elindítani a varázslatot (A, B, vagy C). Gondosan kell mérlegelnie, nehogy saját magát befolyásolja negatívan a varázslattal.

Ha egy rivális játékosnak éppen nincsenek tanoncfigurái a Rendjében, immunis erre a varázslatra.

Gate: Ezt a varázslatot elmondhatod bármelyik mozgáspontod elköltése előtt, vagy után, de már nem mondhatod el az **utazás vége** fázisodban.

Imprison: Nincs mód szabadon engedni az egyszer már bebörtönözött követőket.

Shadow:



Például: Mandy elmond egy Shadow varázslatot. Elveszi az egyik tanoncfiguráját a közös készletből, és elhelyezi Cody toronyabláján (ahogy minden más játékosára toronyabláján is), az anyag és idő szférák közötti „kapuban” (még az alapszintű varázsmezőkön kívül). Codynak egy alkatrész, vagy egy varázstekercset kell fizetnie Mandy-nek, mielőtt bármennyi ilyen típusú ereklyét elkölthetne egy varázslata költségeként. Amint bármilyen ereklyét kifizet Mandy-nek, Mandy tanoncfigurája visszakerül Cody toronyablájáról a közös készletbe.

- Egy Transmute elmondása előtt Cody-nak 1 alkatrészt kell fizetnie Mandy-nek, és csak ezután fizetheti ki a varázslat költségét (még 1 alkatrészt).
- Egy Quicken elmondása előtt Cody-nak 1 varázstekercset kell fizetnie Mandy-nek, és csak ezután fizetheti ki a varázslat költségét (még 1 varázstekercset).
- Egy Divination elmondása előtt Cody-nak 1 alkatrészt, vagy 1 varázstekercset kell fizetnie Mandy-nek, és csak ezután fizetheti ki a varázslat költségét.
- Egy Time Stop elmondásakor Cody elkerülheti az Shadow hatását, ha a varázslata költségét 3 drágakőben fizeti meg. Illetve megteheti azt is, hogy kifizet Mandy-nek 1 alkatrészt, vagy 1 varázstekercset, eltávolítja annak tanoncfiguráját, majd kifizeti a varázslata költségét (3 ereklyét ami tetszőleges kombinációban lehet drágakő és/vagy alkatrész és/vagy varázstekercs).

A varázslat szövegében az „üres kapu” azt jelenti, hogy nincs ott még egyetlen játékos tanoncfigurája sem.

A Shadow csak a varázslatok elmondásakor bünteti a célpontokat, ettől még azok büntetés nélkül kereskedhet ereklyékkel, vagy át is alakíthatja azokat.

Ha a varázslatot elmondó játékosnak már nincs tanoncfigurája a közös készletben, használhat egyet a Rendjéből is, azonban a büntetés kifizetése után ez is a közös készletbe kerül, és nem vissza a varázslatot elmondó Rendjébe.

Wellspring: Ennek a varázslatnak a hatása nem aktiválódik, ha a mágusod egy olyan forrásjelzőt is tartalmazó helyszínre lép, amit már ő ellenőriz.

MESTERSZINTŰ VARÁZSLATOK

Automaton: Ha jelenleg nem ellenőrzöl egy romlapkát sem, akkor nem mondhatod el ezt a varázslatot.

Ha kifizeted a varázslás költségét, akkor már az újonnan szerzett alapszintű varázslatot is elmondhatod a körödben.

Corrupt:



Például: Cody elmondja ezt a varázslatot, és Philip esetében az akarat szférát választja, egy rontásjelzőt téve Philip akarat szférá alapszintű varázsmezőjén lévő tanoncfigurája alá. Egy későbbi körében Philip előlépteti a tanoncát, és mivel az akarat-halál haladószintű varázslatot szeretné megszerezni, a két tanonca párbajozik. A megrontott tanoncának kell megnyernie a párbajt, így ő léphet előre (a másik tanonca visszakerül a Rendjébe), és a rontásjelzőt is viszi magával. Mivel a jelző így a haladó mezőre került, Philip 1 győzelmi pontot veszít majd a játék végén.



Ha egy játékos két megrontott, haladó szintű tanonca párbaját követően az egyiket előlépteti mesterszintűvé, akkor az egyik rontásjelző visszakerül a közös készletbe, épp ezért a megmaradt egy szem mesterszintű megrontott tanítvány miatt a tulajdonosa ugyanúgy csak 1 győzelmi pontot veszít a játék végén (2 helyett).

A játék végén, ha egy megrontott tanoncfigura van bármelyik alapszintű varázsmezőn, annak nincs semmilyen negatív következménye.

Bármelyik alapszintű varázsmezőn lehet egynél több megrontott tanoncfigura is.

Ha egy rivális játékosnak a varázslat elmondásakor egyáltalán nincs alapszintű tanonca, akkor őrá nem hat ez a varázslat.

Fortify: Nem használhatod ezt a varázslatot arra, hogy táborokban, vagy városokban helyezd el őrzőket.

Obliterate: A saját őrzőidre és követőidre is hatással van ez a varázslat.

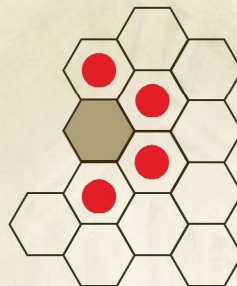
Time Stop: A varázslatot nem mondhatod el, ha a mágusfigurád épp egy városlapkán áll, azaz nem hajthatsz végre vele „begyűjtés” akciót; illetve, ha a mozgásodat egy városlapkán fejezed be, szintén nem hajthatod végre az **utazás vége** fázisban az akciódat, mert a „begyűjtés” akciót ez a varázslat erre a játékkörödre megtiltja.

Egyéb **utazás vége** fázisban végrehajtható akciókat ez a varázslat nem tilt meg.

Például: Cody az utazásfázisa közben fogja használni ezt a varázslatot. Mivel épp nincsenek követői a Rendjében, elkölt 2 mozgáspontot, és a mágusa egy táborlapkára utazik. Ezen a lapkán megállva elmondja a varázslatot, majd végrehajt egy „toborzás” akciót, és három tanoncfigurát tesz át a közös készletből a Rendjébe. Ezután folytatja az utazását, és a maradék 3 mozgáspontját felhasználva a mágusa a törpe településlapkára lép. Mivel elköltötte az összes mozgáspontját, továbblép az utazás vége fázisára, és végrehajt egy „tanonc beavatása” akciót. Elkölt 4 drágakövet, és cserébe 2 újonnan toborzott tanoncfiguráját átteszi a Rendjéből a toronytáblája akarat szférájának alapszintű varázsmezőjére.

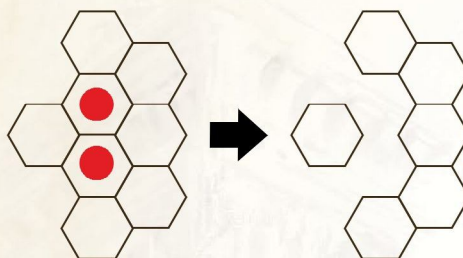
Ha ezt a varázslatot kombinálod a *Quicken*, vagy a *Gate* varázslatokkal, az események sorrendje akkor sem változik meg. Ami egyedül változik, hogy a *Time Stop* varázslat elmondásának pillanatában a mágusod aktuális mezőjén végrehajthatsz egy **utazás vége** akciót, ha az nem egy városlapka.

Upheaval: A két szomszédos helyszín közül csak az egyiknek kell a térkép szélén lennie.



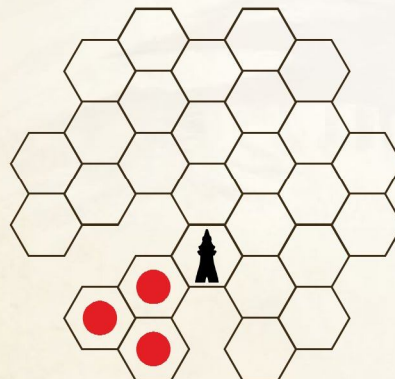
Például: ha az arany színnel besatírozott tartománylapkát célozod meg, akkor másodikként bármelyik piros körrel megjelölt tartománylapkát megcélozhatod.

Tilos két olyan tartománylapkát kiválasztani, amelyek végleg elszigetelne, vagy elválasztana egy vagy több másik tartománylapkát a többtől.



Például: nem célozhatod meg a fenti két, piros körrel megjelölt tartománylapkát, mivel ezzel elválasztanál a többtől egy lapkát.

Tilos olyan lapkákat megcélozni, amiket így egyedül csak egy mágustornyon keresztül lehetne elérni, ahová a rivális mágusok nem léphetnek.



Például: a piros körökkel megjelölt tartománylapkák nem érhetők el a többi játékos számára, mert nem léphetnek a mágustornyod lapkájára.

A varázslat által elhelyezett felfordulásjelzők bármilyen más varázslatjelző elhelyezésével eltávolíthatók.

SZÓLÓ JÁTÉK

A HADÚR FELEMELKEDÉSE

Lord Gideon egykor tiszteletreméltó ember volt. Az egész országban mint megbízható, nemes, nagylelkű emberként ismerték, aki szívesen segít másokon, és azonnal a kevésbé szerencsések védelmére siet.

Azonban, mint olyan sokan már előtte, végül a büszkesége miatt bukott el. Azt hitte, hogy az ősi mágustorony átkáról szóló híresztelés csak átverés. Úgy tartotta, hogy a nagymágus visszatéréről szóló prófécia csupán gyermekese. Úgy döntött, ő fogja egyesíteni ismét e földeket, és ő lesz az, ki helyreállítja annak régmúlt dicsőségét.

Először megpillantván az ősi tornyot, egy erőteljes jelképet látott benne, mely minden embert arra hivatott, hogy egy jobb jövő után sóvárogjon. Épp ezért úgy döntött, hogy beköltözik a toronyba, és az ott tartózkodásával egyben bizonyítja annak átkos hírének ostoba mivoltát.

Ám a torony átformálta őt. A viselkedése kiszámíthatatlanná vált, és sokszor céltanul bolyongott csupán a rombadólt város egykorvolt utcáin. Sokszor beszélt arról, hogy összeküvést szőnek ellene, hogy megfoszthassák birtokaitól és vagyonától. Elkezdett egyre erőszakosabban reagálni mindenre, amit csak fenyegetésnek vélt. És minden alkalommal rendre visszatért a toronyba, annak ellenére, hogy az egykor barátainak tartott emberei egyre-másra le akarták beszélni erről,...

A nép egykori nagyszerű védelmezőjéből kiismerhetetlen hadúr vált, kinek már csak a rosszindulat lángja lobog sötét szívében.

Félelme és kétségbeesése áthatotta a földeket.

De most új pletykákat suttogtak megmaradt csatlósai a fülébe. Egy fiatal mágusról, aki megesküdütt, hogy elűzi a hadurat. A pletykák szerint a mágus tanoncokat toboroz, hogy új varázslatokat tanulhasson... Az emberek már szinte reménykedni sem mernek. De ismét szóbeszéddé vált az ősi prófécia...

A CÉLJAID

Válj Ősmágussá, és győzd le a gonosszá vált hadurat. Ehhez 15 fordulón belül teljesítened kell mindkét alábbi célodat:

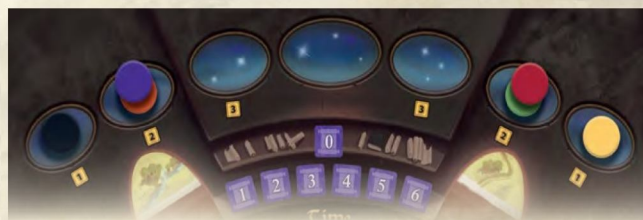
1. Legyen mester szintű tanoncod legalább 4 különböző szférában.
2. Ellenőrizd az 5 típusú vadonlapka (bánya, könyvtár, kripta, liget és rom) közül legalább három típusból többet a hadúrnál. Döntetlen esetén feléd billen a mérleg nyelve.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Készítsd el a játék térképét az alábbiak szerint. (A térkép mindenben megegyezik a 8. oldalon lévő háromszemélyes térképpel.)



2. Készítsd elő az összes játékkészletet ugyanolyan módon, mintha négyszemélyes játékot játszanál. A szférasávodon két tetszőleges szférakorongod mozgasd 1-1 mezővel távolabb a középső toronymeződtől, így a játék 15 fordulón keresztül fog tartani.



3. Vedd elő egy varázslatpaklibat, és keresd ki belőle azt a 4 alap- és haladószintű varázslatkártyát, amelyeknek a bal felső sarkában egy hadúrszimbólum (♁) látható. Ezt a négy kártyát cseréld ki a velük egyenértékű, szóló varázslatkártyákra:

- a Decay-t cseréld le a Torment varázslatra
- a Shadow-t cseréld le a Befuddle varázslatra
- az Imprison-t cseréld le a Corrosion varázslatra
- a Fiery Chasm-ot cseréld le az Inflame varázslatra

A lecserélt varázslatkártyákat tedd vissza a játék dobozába.

4. A mesterszintű varázslatokat nem fogod használni a szólójátékban, így vedd ki a pakliból minden mester-szintű varázslatkártyát, és tedd vissza őket a játék dobozába.

A SZÓLÓJÁTÉK MENETE

A te játékkörödet minden esetben a hadúr játékköre követi. Így jöttök egymás után egészen addig, amíg a 15 forduló le nem telik. Ha azonban sikerül teljesítened mindkét győzelmi feltételt még a 15. forduló letelte előtt, a játék azonnal véget ér.

Általában a hadúr kicsit másképp működik, mint egy rivális mágus. Fő céljai a tartományok ellenőrzése és azok megerősítése lesznek. Nem gyűjt ereklyéket, és varázslatokra sem tesz szert, ám már a játék kezdetétől rendelkezésre áll számára az egész hadserege, azaz a 25 tanoncfigurája.

A HADÚR KÖRE

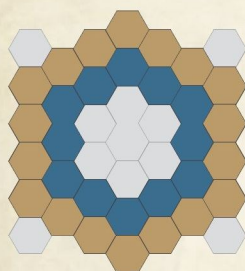
1. A HADÚR UTAZÁSFÁZISA

A hadúr teljesen örült. Épp ezért a mozgása is teljesen rendellenes, és kiszámíthatatlan. A hadúr minden köre elején végre kell hajtandó a hadúr mozgását az alábbi lépésekben:

a. Először jegyezd meg, hogy a hadúr a külső, vagy a belső gyűrűn fejezte-e be az előző körét. Ez azért fontos, mert ebben a körében a hadúr épp a másik gyűrű mentén fog mozogni.

b. Tedd vissza a hadúrfigurát az elátkozott toronyba.

c. Ezután dobj egyet a hadúr-kockával, és nézd meg a mozgásirány-mutató lapkát, hogy a kidobott szám milyen irányt mutat. Mozgasd a hadúrfigurát egyenes vonalban az elátkozott torony mezőjéről a játékterület széle felé. Ha az előző körében



a hadúr a külső gyűrűn fejezte be a mozgását, akkor most 2 mezőt lép a kidobott irányba (azaz a belső gyűrűre érkezik), ha az előző körében a hadúr a belső gyűrűn fejezte be a mozgását, akkor most 3 mezőt lép a kidobott irányba (azaz a külső gyűrűre érkezik).



d. Ezután a hadúr 5 mozgáspontot kap, amiből utazhat, felfedezhet, és támadhat. Az adott gyűrű menti mozgásának irányát egy második dobás fogja meghatározni. Ha páros számot dobsz, az óramutató járási szerinti irányba, ha páratlan, ezzel ellentétes irányba fog mozogni körbe, az adott gyűrű mentén.

A hadúr az általános szabályok betartásával költi el az 5 mozgáspontját, az alábbiak szerint:

- Bármikor, amikor a hadúr egy felfedezetlen tartománylapkára lép, azonnal fel kell azt fedeznie (1 mozgáspontért), majd át kell fordítandó a lapkát, és a hadúr egy követője kerül rá.
- Bármikor, amikor a hadúr egy olyan tartománylapkára lép, ahol egy őrzőződ, vagy a te egyik követőd van, azt azonnal megtámadja, és elsőként eltávolítja az őrzőzőt (ami visszakerül a közös készletbe), majd a követődöt (ezekért ugyanúgy mozgáspontokkal kell fizetnie). Ez utóbbi esetben kapsz egy vér ereklyét.
- A hadúr serege keresztülmozoghat a mágusfigurád, vagy mágustornyod által elfoglalt tartományon, de nem fejezheti be itt a mozgását. 2 mozgáspontot elkölthet áthaladhat ezen a tartományon (1 mozgásponttal belép, és a másikkal kilép belőle), anélkül, hogy támadna.
- A hadúr minden esetben elkölti az összes mozgáspontját, ha tudja. Ez alól az egyetlen kivétel az, amikor az 5. mozgáspontjával pont a mágusfigurádat, vagy a mágustornyodat tartalmazó tartománylapkára lépne az adott gyűrű mentén mozogva. Ez esetben az utolsó mozgáspontja elvész.

2. A HADÚR UTAZÁS VÉGE FÁZISA

Ha a hadúr egy olyan vadonlapkán fejezi be a mozgását, amit ő irányt, akkor elhelyez ott egy őrzőzőt. Mivel nem tud varázslatot használni, érdemes az őrzőzőt a pajzsos oldalával felfelé elhelyezni, hogy meg tudd különböztetni őket a sajátodtól.

Ezek az őrzőzők olyan további csapatokat és erődítményeket jelképeznek, amiket a hadúr az adott tartomány védelmére hagyott hátra. Ha bármilyen más helyszínen fejezi be a mozgását, vagy egy még felfedezetlen lapkán, akkor nem hajtja végre az utazás végi akcióját.

Például:



1. A hadúr az előző körét a belső gyűrűn fejezte be. Ezt megjegyezd, mielőtt a hadúrfigurát visszatennéd a játékterület közepén lévő elátkozott torony mezőre.



2. Most dobnod kell egyet a hadúrkokával, és megnézned a mozgásirány-mutató lapkát, hogy a kidobott szám melyik irányt jelenti. 2-est dobsz, így a hadurat északkeletre 3 mezőt lépve a külső gyűrűre teszed át (mivel az előző körben a belső gyűrűn fejezte be a mozgását).



5. A hadúr ezzel elköltötte mind az 5 mozgáspontját, így az **utazásfázisa** véget ér. Mivel az **utazás vége** fázisában egy vadonlapkán tartózkodik, amit ő ellenőriz, ezért megerősíti azt egy őrző lehelyezésével.



3. Ezután ismét dobnod kell egyet a hadúrkokával, hogy kiderüljön, a külső gyűrű mentén melyik irányba fog mozogni. 3-at dobsz, ami páratlan, tehát a hadúr az óramutató járásával ellentétes irányba fog mozogni a külső gyűrű mentén. Az első mozgáspontját arra kell elköltenie, hogy az aktuális tartózkodási helyének felfedezetlen tartománylapkáját felfedezze, majd ide kerül az egyik követője.



4. Ezután a hadúrnak mozognia kell. Az óramutatóval ellentétes irányba haladva a külső gyűrűn egy olyan tartománylapka következik, ahol a mágusod áll éppen. Épp ezért a 2. és 3. mozgáspontját felhasználva a hadúrnak keresztül kell mozognia ezen a tartományon, amivel egy olyan tartománylapkára érkezik, ahol egy őrződ, és egy követőd áll. A hadúrnak támadnia kell. A 4. mozgáspontját elkölthetve eltávolítja az őrződöt, majd az 5. mozgáspontját elkölthetve legyőzi a követődöt is (mindkettő a közös készletbe kerül vissza). Mivel ezzel a tartomány üressé vált, a hadúr elhelyezi itt egy újabb követőjét.

A TE JÁTÉKKÖRÖD

A játékkörödet ugyanazokkal a fázisokkal és sorrendben játszod, mint többjátékos módban, néhány apró eltéréssel.

1. AZ ELŐKÉSZÍTÉS-FÁZISOD

Ezt a fázisodat hagyd ki a legelső játékkörödben.

a. Ideiglenes jelzők eltávolítása

(ugyanaz, mint a többjátékos módban)

b. Varázkönyv fejlesztése / frissítése

Mester szintű varázslatokat nem fogsz használni szóló játékban. Viszont ha egy tanoncfigurádat sikerül előléptetned valamelyik szféra mesterszintjére, akkor ezzel automatikusan elsajátítod ennek a szférának az összes alapszintű és haladószintű varázslatát még akkor is, ha nincs az ilyen szintű varázsmezőiden tanoncfigurád. Ez stratégiaileg fontos lehet, mivel így csupán egyetlen tanoncfigurára lesz szükséged három helyett, hogy ugyanannyi varázslatkártyád legyen. Ettől függetlenül, ha van már egy adott szférából mesterszintű tanoncod, beavathatsz újabb tanoncokat ugyanennek a szférának az alapszintjére, vagy haladószintjére is, ha szeretnéd, így téve lehetővé a szomszédos szférákban lévő tanoncok mesterszintűvé való előléptetését.



Például: Tim szerez egy mester-szintű tanítványt az akarat szférában. Ezért nem kap mester-szintű varázslatot, de ismerni fogja a Stone Skin, Befuddle és Gate varázslatokat. Később üzletel a törpékkel, és egy új tanoncot avat be az akarat szféra alapszintjére. Ezért nem kap újabb varázslatot. Egy későbbi körben előlépteti a tanoncát, így már a Time Stop varázslatot is ismerni fogja.

2. AZ UTAZÁSFÁZISOD

- Nem léphetsz abba a tartományba, ahol a hadúrfigura éppen áll.
- Ha megtámadod és legyőzöd a hadúr egyik követőjét, az visszatér annak seregébe. A hadúr azonnal egy újabb újoncot soroz be, aki helyettesíti azt a követőjét, akit most győztél le.

3. AZ UTAZÁS VÉGE FÁZISOD

Minden akció megegyezik a többjátékos módban megismertekkel.

A GYŐZELEM FELTÉTELEI

Minden játékköröd végén ellenőrizd a győzelmed mindkét feltételét:

1. Legyen legalább 4 mesterszintű tanoncod.

2. Ellenőrizd az 5 típusú vadonlapka (bánya, könyvtár, kriptá, liget és rom) **közül legalább három típusúból többet a hadúrnál.** Ha ugyanannyi vadonlapkát ellenőrzöl az egyik típusból, mint a hadúr, az már teljesíti a fenti feltételt.

Ha mindkét feltételnek eleget teszel, a játék azonnal véget ér a te győzelmeddel. Te leszel a következő Ősmágus, a hadurat pedig örökre száműződ erről a vidékről.

Ha a győzelem mindkét feltételét még nem teljesítetted, egy új forduló kezdődik a hadúr köre végeztével. Ha a legutolsó, 15. forduló játékkörének végéig sem sikerül mindkét feltételnek eleget tenned, akkor a hadúr győz, és így örökre eltörpör egy feltörekvő mágus, és ezzel együtt a földek lakóinak minden reményét.

SZÓLÓ JÁTÉK PONTOZÁSA

Ha szeretnéd, használhatod az alábbi opcionális pontozást, hogy az egyes szóló játékaid eredményességét össze tud hasonlítani a későbbiekben:

- 5 győzelmi pontot kapsz minden forduló után, amennyivel előbb fejezted be a játékot a maximális 15-nél.
- 1-1 győzelmi pontot kapsz minden általad ismert alapszintű varázslatkártyád után.
- 2-2 győzelmi pontot kapsz minden általad ismert haladós szintű varázslatkártyád után.
- 4-4 győzelmi pontot kapsz minden mesterszintű tanoncod után.
- 2-2 győzelmi pontot kapsz minden olyan vadonlapka típus után, amiből többet ellenőrzöl, mint a hadúr (1-1 győzelmi pont jár döntetlen esetén).

VARÁZSLATOK PONTOSÍTÁSA (SZÓLÓ JÁTÉK)

Befuddle: Azután mondhatod el ezt a varázslatot, miután dobtál a hadúrkockával. Hozzáadhatsz, vagy levonhatsz egyet a dobás értékéből.

Ezt a varázslatot használhatod bármelyik dobás után. Használhatod akkor is, mikor a hadúr kezdőtartományát dobod ki a mozgásirány-mutató lapka segítségével, és használhatod akkor is, mikor arra dobsz, hogy az adott kezdőtartománytól az adott gyűrű mentén az óramutató járása szerinti irányba mozogjon, vagy azzal ellentétesen.

Corrosion: Távolítsd el az összes őrzelőt a mágusod aktuális tartománylapkájáról, illetve minden szomszédos lapkáról. A követőket ez a varázslat nem távolítja el.

Ezt a varázslatot akkor is elmondhatod, ha a mágusod aktuális tartománylapkáján nincs őrzelő (így is képes eltávolítani az összes szomszédos tartományból az őrzelőket).

A varázslattal a céltartományokon lévő saját őrzelőidet is el kell távolítanod.

Inflame: Tegyél egy lázadásjelzőt az általad kiválasztott mitikus faj településlapkájára (a démonok kivételével). Minden alkalommal, amikor a hadúr áthalad ezen a mezőn (amikor átteszed a hadúrfigurát a külső, vagy belső gyűrű egyik lapkájára), válassz ki egy, az adott mitikus fajjal azonos színű vadonlapkát, és távolítsd el onnan a hadúr őrzelőjét (ha van), illetve a követőjét (ha nincs rajta őrzelője).

Ha a hadúr épp nem ellenőriz egyet sem az adott színű vadonlapkák közül, amikor áthalad egy lázadásjelzőn, a varázslatnak nem lesz semmilyen hatása.

Ezt a jelzőt nem kell eltávolítanod, amikor a hatása bekapcsol. Ez a jelző az őrzelő / követő eltávolításán túl, semmiben nem befolyásolja a hadúr mozgását.

Torment: Azután mondhatod el ezt a varázslatot, miután dobtál a hadúrkockával. Dobd újra a hadúrkockát.

Ezt a varázslatot - a *Befuddle* varázslathoz hasonlóan - használhatod bármelyik dobás után. Használhatod akkor is, mikor a hadúr kezdőtartományát dobod ki a mozgásirány-mutató lapka segítségével, és használhatod akkor is, mikor arra dobsz, hogy az adott kezdőtartománytól az adott gyűrű mentén az óramutató járása szerinti irányba mozogjon, vagy azzal ellentétesen.

F.A.Q.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

K: Hol kezd a mágusfigurám?

V: A szabálykönyv 7. oldalán szerepel: „Minden játékos kap egy általa választott színű mágusfigurát, amit mindenki tegyen a középen lévő elátkozott torony mezőjére.”

K: Miért van 22 különböző varázslat, amikor minden játékos csak 18-at kaphat?

V: Négy varázslatot csak szólójátékban kell használni. Nézd meg a varázslatkártyák bal felső sarkait (a varázslat szintje jelzésére szolgáló csillagok alatt). Ha 3 torony szimbóluma szerepel rajta, akkor többjátékos módban használható, ha egy hadúr szimbólum, akkor szóló játékban. Ha mindkét szimbólum szerepel rajta, akkor az a varázslat mindkét módban használandó.

UTAZÁSFÁZIS

K: Átkozottnak számít az egész központi romvároslapka?

V: Nem. A központi romvároslapka összesen 7 tartományból (mezőből) áll: a középen lévő elátkozott toronyból, és körülötte a hat mitikus faj településéből. A települések nincsenek elátkozva, így anélkül látogathatod meg őket, hogy elveszítenéd egy követődöt.

K: Mi történik, ha a mágusom csapdába esik egy nagyon veszélyes helyen?

V: Néha a felfordulásjelzők és/vagy az okosan játszó riválisaid által elhelyezett mágustornyok révén bizony előfordulhat, hogy csapdába esel egy csupán pár tartománylapkából álló területre. Így hivatalosan bevezetünk egy ilyen esetekre vonatkozó szabályt:

Behódolás: Választhatod a menekülésnek azt a módját, hogy keresztülhaladsz egy riválisod mágusfiguráját, vagy mágustornyt tartalmazó tartománylapkán. Ennek következtében azonban szegyenkezve el kell ismerned, hogy riválisod sokkal erősebb mágus nálad... legalább is pillanatnyilag. A követőd közül egy, bizonyoságot szerezvén gyengeségedről, elhagyja a Rendedet, és az adott riválisodhoz csatlakozik. Tedd vissza az egyik tanoncfigurádat a Rendedből a közös készletbe, az adott rivális játékos pedig vegye el egy tanoncfiguráját a közös készletből, és tegye a Rendjébe.

Továbbra is tilos az **utazás vége** fázisodban bármilyen akciót végrehajtanod egy riválisod mágusa, vagy mágustornya által elfoglalt tartományban. Ez a szabály csak azt engedi meg, hogy némi hátrányért cserébe egyszer áthaladhass ezen a tartományon. Ha épp nincs egy tanoncfigurád sem a Rendedben, akkor is használhatod ezt a könnyítést (riválisod ekkor is kap egy új tanoncot a Rendjébe).

AZ UTAZÁS VÉGE FÁZIS

K: Hány utazás vége akciót hajthatok végre a játékköröm végén?

V: Csupán egyetlen egy utazás vége akciót hajthatsz végre, attól függően, hogy a mágusfigurád milyen típusú tartománylapkán fejezte be az utazását (azaz hol tartózkodik éppen, amikor már nem akarsz több mozgáspontot elkölteni).

K: Ha egy felderítetlen tartománylapkán ér véget az utazásfázisom, milyen utazás vége akciót hajthatok végre?

V: Semmilyen. Erre a fordulóra elveszítetted az utazás vége akciódat. Ez általában nem valami jó stratégia. Általában jobban jársz, ha inkább elveszítesz 1 mozgáspontot, mintha kihagynád az utazás vége akciódat.

K: Maximum hány tanoncomat avathatom be az utazás vége akcióm során.

V: Minden egyes tanoncod beavatása után MINDIG 2-2 megfelelő típusú, egyforma ereklyét kell fizetned, de az egyetlen utazás vége akció által beavatható tanoncok száma az aktuális tartománylapkától függ:

- Egy mitikus faj településén (a középen lévő átkozott torony körüli hat mezőn) 2-2 olyan típusú ereklyét kell fizetned 1-1 tanonc beavatásáért, amelyek az adott mitikus fajhoz kapcsolódik (aminek a színe megegyezik a mitikus faj színével). Mivel egy típusból maximum 6 ereklye lehet nálad egy időben, így itt legfeljebb 3 tanoncot avathatsz be, a mitikus fajhoz tartozó szférába.
- Egy hibrid faj településén (a három lapka bármelyikén, melyek a táborlapkával együtt kerülnek a játék elején összekeverésre, és képpel lefelé kezdenek) az adott hibrid fajhoz kapcsolódó mindkét típusú ereklyéből elkölthetsz 2-2 darabot, hogy 1-1 tanoncodat beavathasd az adott hibrid fajhoz tartozó mindkét szférába. Azaz itt maximum 2 tanoncot avathatsz be, 2 különböző szférába.
- A mágustornyt tartalmazó tartománylapkáján bármilyen 2 azonos ereklyét elkölthetsz, hogy az ahhoz tartozó szférában beavathass egyetlen tanoncot. Ezt körönként csak egyszer teheted meg.

K: Egy hibrid faj településén elkölthetek a hozzájuk tartozó kétféle ereklyéből 1-1 darabot, hogy beavathassak egy tanoncot?

V: Nem. MINDEN egyes beavatás során 2 azonos típusú ereklyét kell elköltened. Ezután a tanonc az ereklye típusának megfelelő alapszintű varázsmezőre kerül, és általában egy új, alapszintű varázslathoz jutsz.

K: Ha a mágustornyom tartományában fejezem be az utazásomat, be kell avatnom egy tanoncot, mielőtt előléptethetném a többieket?

V: Ha be akarsz avatni egy új tanoncot, azt előbb kell megtenned, mint az előléptetéseket, de egyik sem kötelező, csak a sorrend fontos.

K: Hány tanoncomat tudom előléptetni a mágustornyom tartománylapkáján az utazás vége fázisomban?

V: Ahogy azt a szabálykönyv 15-16. oldalán is írjuk, a mágustornyodban csupán egy tanoncodat tudod beavatni (de hogy melyik alapszintű varázsmezőre, az csak az elköltött 2 azonos típusú ereklyétől függ), viszont bármennyi tanoncodat előléptetheted egy vagy akár két szinttel is. Mindaddig, amíg van 2 tanoncod két szomszédos, azonos szintű varázsmezőn, előléptethetsz közülük egyet.

K: Amikor egy tanoncomat előléptetem, a párbaj vesztese a Rendembe kerül vissza, vagy a közös készletbe?

V: A szabálykönyv 15. oldala világosan kimondja, hogy „a vesztes tanoncod visszakerül a Rendembe”.

K: Ha a mágusom egy városban fejezi be az utazását, de nincs már elég tanoncfigurám, hogy az adott városlapkára tegyem, ebből a városból kapok jutalmat a „begyűjtés” akciót végrehajtva?

V: Nem. A tanoncfigura (követő) elhelyezése az adott tartománylapkán jelenti azt, hogy azt a tartományt te ellenőrzöd. A mágusfigurád ehhez önmagában nem elegendő. Ebben az esetben ez a város után semmit nem fogsz kapni.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

K: A mágustornyok által elfoglalt tartományok is beleszámítanak a vadonlapkák többségének ellenőrzésébe?

V: Igen. A szabálykönyv 15. oldalán ez szerepel: „A mágustornyod ... a végső pontozás során is beleszámít az általad ellenőrzött tartományok közé.” Attól, hogy az adott tartományban felépült a mágustornyod, az még ugyanúgy vadonlapkának is számít.

VARÁZSLATOK

K: Nem egészen értem a tartós hatású varázslatok működését.

V: Egy általad elmondott tartós varázslat hatása a játék végéig megmarad, kivéve, ha a kártyáján feltüntetett ok miatt eltávolításra nem kerül. A varázslat maga a következő játékköröd kezdetén frissülni fog, és ismét elmondhatod azt. Csak a varázslat hatása tartós.

Például: elmondasz egy *Imprison* varázslatot az egyik körödben, hogy tartósan bebörtönözd egyik riválisod egyik tanoncfiguráját. Ezt a tanoncot át kell tenned a saját toronytáblára és az ott is marad a játék hátralévő

részében (tartós hatás). A következő játékkörödben az elmondott *Imprison* varázslatod is frissülni fog, és újból elmondhatod, hogy egy második tanoncfigurát is bebörtönözhesz. Azután az azt követő játékkörödben megint, hogy egy harmadik tanoncot is börtönbe zárd. Stb.

A varázslás költségét minden alkalommal külön meg kell tudnod fizetni. De ettől kezdve a varázslatodnak nincs „fenntartási költsége”, azaz a tanoncok börtönben tartásáért többet már nem kell fizetned.

A varázslatkártyán szereplő tartós szimbólum azt jelenti, hogy a bebörtönözött tanoncok soha többet nem térhetnek vissza, sem a saját Rendjükbe, sem a közös készletbe. Még ha elveszíted valahogy ezt a varázslatot, az is csak azt jelenti, hogy immár nem tudod újból használni, de az eddig bebörtönözötteket ez sem szabadítja ki.

SZÓLÓ JÁTÉK

K: A hadúr köre kezdetén, amikor a hadúrfigurát átmozgatom a kezdő tartománylapkára, ez beindítja-e az ezen a tartománylapkán lévő varázslatjelzőt?

V: Igen. Bár magából az elátkozott toronyból a kezdő tartománylapkára való áthelyezés nem kerül mozgáspontjába a hadúrnak, az első dolgod az lesz, hogy végre kell hajtanod a kezdő tartományán lévő varázslatjelző hatását.

Például: ha a hadúrfigurát egy olyan vadonlapkára helyezed át a köre kezdetén, ahol van egy indajelző, azonnal el kell költenie 1 mozgáspontot, azaz a hadúrnak a saját körében már csak 4 mozgáspontja marad.

K: A hadúr minden üres tartománylapkára leteszi egy-egy követőjét, legyen az vadonlapka, város, vagy tábor?

V: Igen.

K: Mi történik, ha a hadúr egy felderítetlen lapkán fejezi be a mozgását, és már nincs több mozgáspontja, hogy felfedezze azt a tartománylapkát?

V: Semmi különös. A hadúrfigura a felfedezetlen (képpel lefelé néző) tartománylapkán marad, ami megakadályozza a mágusodat, hogy erre a lapkára lépjen. Ez esetben csak annyi történik, hogy a hadúr nem hajthatja végre az utazás vége akcióját (azaz nem helyezhet le őrljelzőt).