

Spielmaterial

❖ Allgemein

- Spielbrett für die Lokationen-Hexe
- **Ruined City Tile**
- Lokationen-Hexe
 - Wilderness**
 - Grove
 - Crypt
 - Mine
 - Ruins
 - Library
 - Outposts**
 - Camp
 - Drow
 - Gremlins
 - Trolls
 - Towns**
- **Spell-Plättchen**
 - Vines / Upheaval**
 - Wellspring / Chasm**
 - Corruption**
 - Ward of Protection**
- Solo-Spiel-Komponente
 - Warlord
 - Warlord-Würfel
 - Solo-Spruchkarten
 - Inflamm-Plättchen
 - Bewegungs-Hilfe

❖ Spieler

- Tower Boards
 - Planet-Ovale
 - Zentrales Ende-Oval
 - Spheres mit Relic-Anzeige
- **Spell Mantles**
 - Fundamental, Advanced** und **Master Spells**
- Mage
- Mage Tower
- Follower
- Planet-Scheiben
- Relic-Würfel
- Spell-Karten
- Referenz-Karten

Spielaufbau (4 Personen)

❖ Spielbrett

- **Ruined City** mit **Ruined Tower** auf den Tisch [R]
- Landschaft aufbauen aus:
 - Verdeckt**: 6 Sätze **Wilderness** Hexe [W] (30 insgesamt) mischen
 - Verdeckt**: **Outposts** [O] (6 insgesamt) mischen
 - Offen**: 6 **Towns** [T]
 - Spaltenweise von links nach rechts
 - W – O – W
 - O – 4x W – O
 - T – 2x W – T – 2x W – T
 - 2x W – 2x R – 2x W
 - W – 3x R – W
 - 2x W – 2x R – 2x W
 - T – 2x W – T – 2x W – T
 - O – 4x W – O
 - W – O – W
- **Supply** neben der Landschaft (Spielbrett)
 - Spell-Plättchen

❖ Spieler

- Mage-Figur auf das **Cursed Tower Hex**
- **Tower Board**
- **Spell Book Mantle** rechts daneben
- 18 **Spell-Karten** verdeckt links neben **Tower Board** – jederzeit ansehbar
- 25 **Follower**
 - 15 links neben **Tower Board** (**Company**)
 - 10 in **Supply**
- **Mage Tower**
- 6 **Planet-Scheiben**
 - Zufällig in die 6 ovalen Felder (rechts und links vom mittleren Oval) des **Tower Bords** legen
- 6 **Relic-Würfel**
 - Auf die gleichfarbigen Felder des **Tower Bords** verteilen, wobei die Anzahl mit der Zahl unter der entsprechenden **Planet-Scheibe** übereinstimmen muss
- Referenz-Karte

Spielziel

- ❖ Die letzte Runde beginnt, sobald alle **Planet-Scheiben** im mittleren Oval vereint sind (13 Runden)
- ❖ Wer am meisten Siegpunkte erzielt hat, wird **Archmage**
- ❖ Punkte
 - **Sphere-Mehrheit** (im **Spell Book**)
 - Fundamental Spell** 1 SP
 - Advanced Spell** 2 SP
 - Master Spell** 4 SP
 - Verlorene SP -x SP
 - Land-Mehrheit für jede Mehrheit in einem **Wilderness-Gebiet** (**Mines, Crypts, Groves, Ruins** und **Libraries**)
 - Mehrheit 2 SP
 - Gleichstand mit **einem** Spieler 1 SP
 - Sonst 0 SP
 - Jeder Spieler ermittelt **seine** Siegpunkte am Ende **seines letztes** Zuges
- ❖ Bei Gleichstand gilt: meiste **Master Spells** → meiste **Advanced Spells** → meiste **Fundamental Spells** → meiste **Apprentices** auf dem **Tower Board** → meiste **Follower** auf dem Spielbrett

Spielablauf (13 Runden)

❖ Ablauf

- Jeder Spieler absolviert nacheinander alle Phasen, dann ist der nächste Spieler dran
- Alle folgenden Phasen gelten jeweils **nur** für den aktiven Spieler

❖ 1. Vorbereitung

■ Entfällt in Runde 1

- Es dürfen **keine** *Spells* ausgestoßen werden

■ Temporäre *Spell*-Plättchen und -Effekte entfernen

- Alle temporären *Spell*-Plättchen der vorigen Runde kommen in den Vorrat zurück
- Alle Effekte durch einen temporären *Spell* werden beendet

■ Aktualisierung des *Spell Books*

- Alle *Spell*-Karten von der oberen Position des *Mantle* zurück in die untere
- Ein Spieler hat nur dann Kenntnis eines *Spells*, wenn 1+ *Apprentice* in der zugehörigen *Spell-Sphere* steht
 - *Spells* entsprechend entfernen bzw. zufügen (zum Stapel bzw. vom Stapel der *Spell*-Karten)
 - Mehrere *Apprentices* in derselben *Sphere* berechtigen **nicht** zu mehrfachen Kopien des **gleichen** *Spells*

■ *Planet*-Scheibe weiterbewegen

- Eine beliebige *Planet*-Scheibe 1 Feld zum zentralen Oval hinbewegen
- Einen **gleichfarbigen** *Relics*-Würfel hinzufügen (entsprechend bewegen)
- Zentrale Scheiben dürfen **nicht** bewegt werden
- Es dürfen mehrere Scheiben in einem Oval liegen
- Sobald alle Scheiben im mittleren Oval liegen, beginnt der **Spieler** seinen Endzug
- Falls die Spieler-Scheiben unterschiedliche Spieldauern anzeigen, muss korrigiert werden
 - Die vom zentralen Oval am weitesten entfernt liegende Scheibe muss korrigiert werden (inkl. *Relic* nehmen)

❖ 2. Journey

■ Follower einsetzen

- Jederzeit wenn der aktive Magier auf einem **entdeckten und nicht besetztem** *Wilderness*-, *Town*- oder *Camp*-Hex steht, **kann** ein *Follower* von der *Company* dorthin gestellt werden
 - Der Spieler kontrolliert nun dieses Hex
 - Falls ein Hex weder *Mage* noch *Mage-Tower* enthält, darf der Magier durch vom Gegner kontrollierte Hexes ziehen
 - Ein Angriff **kann** erfolgen, ist aber nicht automatisch
- Zu beachten
 - Die Anzahl *Followers* ist begrenzt und ein einmal gesetzter bleibt auf dem Hex stehen, es sei denn, er wird getötet
 - *Follower* werden zur Hex-Kontrolle **und** als *Apprentices* genutzt

- Neue *Follower* vom *Supply* zur *Company* durch:

- *Camp* entdecken
- *Recruit*-Aktion im *Camp* während *Journey-End*
- *Gather*-Aktion in einer *Town* während *Journey-End*
- Einige *Spells*

■ Bewegung

- Der aktive Spieler darf bis zu 5 Bewegungspunkte (**BP**) ausgeben

□ Reisen

- 1 BP: Von einem Hex zu einem benachbarten
 - Hex mit *Mage* oder *Mage-Tower* darf nicht betreten werden
 - Hex mit *Spell*-Plättchen ⇒ Effekt muss zuerst aufgelöst werden
 - Hex mit *Cursed Tower* ⇒ 1 *Follower* von der *Company* zurück in den Vorrat

□ Entdecken (freiwillig)

- 1 BP: Hex umdrehen und einmaligen Bonus nehmen
 - *Wilderness*-Hex: 1 *Relic* der angezeigten Type
 - *Camp*-Hex: 1 *Follower* vom *Supply* zur *Company*
 - *Hybrid Race Enklave* Hex: Sofern der Spieler einen der *Relic*-Typen der Rasse in seinem Besitz hat, kann er 2 gleiche *Relics* gegen 1 *Apprentice* in der „zugehörigen“ *Sphere* „eintauschen“

□ Angriff (freiwillig)

1. Magier muss auf gleichem Hex stehen
2. *Ward*-Plättchen muss vorher beseitigt werden (1 BP)
3. 1 BP um den *Follower* zu töten (zurück in den **Supply**)
4. Attackierender **und** attackierter Spieler erhalten **beide** 1 *Blood-Relic*
 - Gilt nicht durch andere Eliminations-Aktionen – es sei denn anderes steht auf der *Spell*-Karte
5. Angreifer **kann** das Hex kontrollieren und 1 *Follower* von der *Company* ins Hex

❖ 3. Journey-End

- Die Lokation, auf der der Magier seine Reise beendet, ist wichtig. Der Typ bestimmt die jeweilige Aktion

■ *Cursed Tower* oder kontrolliertes *Wilderness*-Hex

- *Journey-Ende* wird beendet

■ *Town*

- *Gather*: *Relics* und/oder *Follower* erhalten
 - Für jedes kontrollierte *Wilderness*-Hex (inkl. Hex mit *Mage-Tower*) gibt es deren angezeigtes *Relic*
 - Für jedes kontrollierte *Camp*-Hex kommt 1 *Follower* vom *Supply* in die *Company*
 - Für jedes kontrollierte *Town*-Hex kann wahlweise 1 beliebiges *Relic* genommen oder 1 *Follower* vom

Supply in die *Company* gestellt werden

■ *Camp*

- *Recruit*: 1-3 *Follower* vom *Supply* in die *Company*

■ *Enklave*

- *Initiate*:

- *Mystic Race*: 2 der erforderlichen *Relics* abgeben und 1 *Apprentice* von der *Company* in die korrespondierende *Sphere*
 - Kann bis zu 3× ausgeführt werden
- *Hybrid Race*: 2 gleiche der erforderlichen *Relics* abgeben und 1 *Apprentice* von der *Company* in die korrespondierende *Sphere*
 - Für jede der beiden *Spheres* darf 1 *Apprentice* „getauscht“ werden

■ *Wilderness*

□ *Wards* platzieren

- *Ward*-Plättchen in das aktuelle Hex und in alle benachbarten **und** kontrollierten Hexe
 - Nur 1 *Ward*-Plättchen pro Hex

□ *Mage Tower* errichten

- In das vakante oder kontrollierte Hex kann der *Mage Tower* gesetzt werden
- Kann weder bewegt noch zerstört werden
- Ersetzt oder negiert nicht den *Wilderness*-Aspekt des Hexes bzgl. *Gather*- oder *Place Ward*-Aktionen
- Anschließend kann die *Place Ward*- oder *Initiate/Promote Apprentice*-Aktion durchgeführt werden
- Der Tower erfüllt 3 Zwecke:
 - Permanente Kontrolle: *Follower* und *Ward*-Plättchen können zurückgestellt werden
 - Einmaliger Konstruktions-Bonus: 1 *Relic* vom Hex sowie 1 *Relic* von jedem benachbarten **und** kontrollierten *Wilderness*-Hex
 - *Initiate/Promote Apprentices*-Aktion bei **jedem** Bewegungsende auf dem *Tower*-Hex

■ *Mage Tower*

- *Initiate / Promote Apprentices*

1. *Initiate* 1 *Apprentice*
 - In eine beliebige *Fundamental Sphere* und Abgabe der „zugehörigen“ 2 *Relics*
2. *Promote Apprentices*
 - *Apprentices* können mehrfach aufsteigen (2 *Apprentices* in überlappenden *Spheres*, 1 steigt auf, 1 zurück in die *Company*)

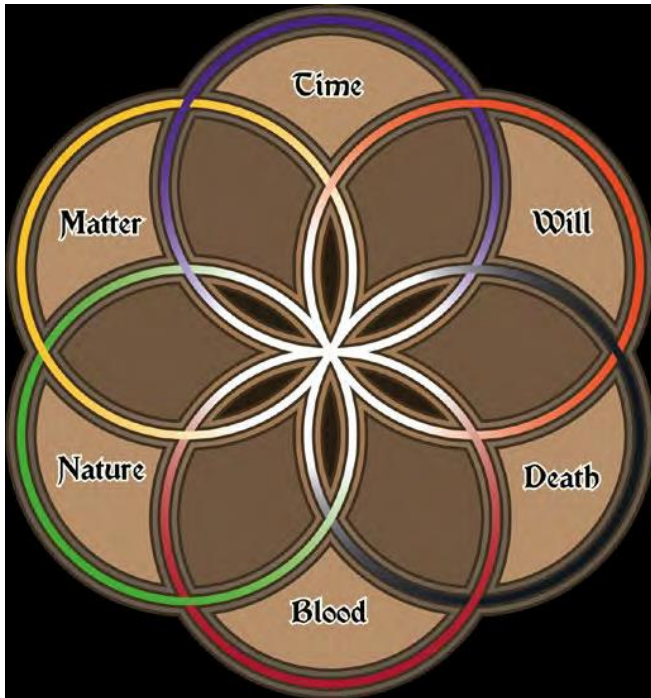
❖ Endzug: Punkte zählen

- Sobald alle *Planets* in der Mitte vereint sind
- *Spell Book* für neue *Apprentices* aktualisieren
- Ausgestoßene Sprüche bleiben unberührt
- Jeder Spieler zählt seine Punkte am Ende **seines** Zuges, danach können keine Sprüche mehr ausgestoßen werden

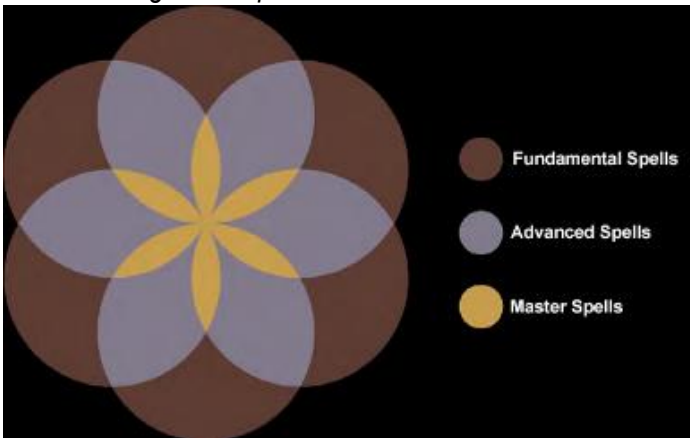
Generelle Konzepte

❖ 6-fache Natur der Magie

6 individuelle Spheres, die sich überlappen












3 Levels magischer Spells



Je 2 **Apprentices** in benachbarten Spheres ⇒ 1 kann zum nächsten Rank aufsteigen, der andere kommt zurück in die *Company* des Magiers

❖ Die mythischen und hybriden Rassen

					
Elves	Demons	Dwarves	Dryads	Goblins	Gnomes
					
Scrolls	Blood	Gems	Seeds	Bones	Widgets

❖ Land und Relics

						
Sphere	Nature	Matter	Time	Will	Death	Blood
Relic	Seeds	Widgets	Scrolls	Gems	Bones	Blood
found	Groves	Ruins	Libraries	Mines	Crypts	Attacking
Race	Dryads	Gnomes	Elves	Dwarves	Goblins	Demons

❖ Das Ausstoßen von Zaubersprüchen

- Sprüche ausstoßen
 - Jederzeit während der *Journey* und *Journey-End*-Phase eines Spielerzuges – bis zum Ende des Spielerzuges
- Spruchkosten
 - Fundamental**: 1 *Relic* aus der „zugehörigen“ *Sphere*
 - Advanced**: 2 *Relics* aus den „zugehörigen“ *Spheres* – 2 eines Typs oder 1 von jedem Typ
 - Master**: 3 *Relics* aus den „zugehörigen“ *Spheres* – in beliebiger Kombination
 - Es dürfen auch mehrere Sprüche auf einmal ausgestoßen werden, sofern genügend *Relics* vorhanden sind
 - Jeder Spruch im *Spellbook* darf aber nur **einmal** ausgestoßen werden
 - Nach dem Ausstoßen wird der Spruch von unterhalb des *Mantle* nach oberhalb verschoben
- Spruch-Wirkung und Limits
 - ⚡ **Sofortige** Wirkung als Einmal-Effekt
 - ⌚ **Zeitweiser** Effekt bis zum Start des nächsten Zuges des Spielers
 - ∞ **Permanent** bis zum Spielende, es sei denn die Karte spezifiziert spezielle Bedingungen. Der *Spell* selbst erneuert sich zu Beginn des Zuges des Spielers und kann erneut ausgestoßen werden. Nur der Effekt des *Spells* ist permanent
- Sonstiges
 - Jede Lokation kann nur ein *Spell*-Plättchen enthalten, wobei *Ward*-Plättchen nicht mitzählen. Wird durch einen *Spell* ein zweites Plättchen gelegt, muss das vorherige abgelegt werden

Spell-Klarstellungen

❖ Fundamental Spells

- **Decay:** Falls der Gegner ≤ 10 *Relics* \Rightarrow kein Effekt
- **Entangling Vines:** Spruch-Ausstoßer muss auch 1 BP zahlen, falls er das Hex betreten will
- **Quicken:** Extra-BP nutzbar für *Travel*, *Exploration* oder *Attack*. Jederzeit während *Journey*-Phase ausstoßbar, aber **nicht** nach der *Journey-End*-Aktion
- **Stone Skin:** Schützt **nicht** *Follower*, die durch Betreten des *Cursed Towers* verloren sind sowie Hexe mit *Fiery Chasm-Spell* und *Capture* durch *Imprison-Spell*
- **Subjugate:** Nur *Attacks* durch BP lösen diesen *Spell* aus, *Ward*-Plättchen entfernen löst ihn **nicht** aus
- **Transmute:** Blood kann durch diesen *Spell* *transmuted* oder *created* werden wie jedes andere *Relic*, ebenso *Widgets*, sofern vorher die *Casting*-Kosten für 1 *Widget* bezahlt werden

❖ Advanced Spells

- **Divination:** BP dürfen nicht für *Gather* von kontrollierten *Camps* oder *Towns* ausgegeben werden
- **Fiery Chasm:** Durch Wahl eine der Richtungen können auch eigene *Follower* betroffen sein
- **Gate:** Kann vor oder nach der Ausgabe von BP für *Travel*, *Explore* und/oder *Attack* ausgestoßen werden, aber **nicht** nach *Journeys-End*-Aktion
- **Imprison:** Es gibt **keinen** Weg um *imprisoned Followers* zu befreien
- **Shadow:** „*Unoccupied doorway*“ bedeutet, dass keine *Follower* (weder eigene noch gegnerische) vorhanden sind. *Shadow* beeinträchtigt **nur** die Nutzung von *Relics* für das Bezahlen von *Spell*-Ausstoß-Kosten. Falls der Ausstoßer keine *Follower* im *Supply* besitzt, darf er auch solche aus der *Company* nutzen. Nach der Zahlung der Straf-Kosten kommt der *Follower* aber in den *Supply*
- **Wellspring:** Der Effekt wird nicht ausgelöst, wenn der *Mage* ein Hex mit eigenem *Wellspring*-Plättchen betritt

❖ Master Spells

- **Automaton:** Falls man kein *Ruin*-Hex kontrolliert, kann der *Spell* nicht ausgestoßen werden. Falls die Ausstoß-Kosten bezahlt werden, kann der neu erhaltene *Fundamental Spell* im derzeitigen Zug genutzt werden
- **Corrupt:** Falls ein Spieler eine *Promote Apprentice*-Aktion nutzt um 2 benachbarte *Corrupt-Apprentices* zu kombinieren, kommt einer zurück zum *Supply*. Bei Spielende hat der Spieler nun nur 1 *Corrupt-Apprentice* statt 2 und verliert nur 1 VP statt 2. Falls bei Spielende ein *Corrupt-Apprentice* im *Fundamental Level* bleibt, hat das keinen negativen Effekt bzgl. der Punkte. Eine *Fundamental Sphere* kann mehr als 1 *Corrupt-Apprentice* enthalten. Falls der Gegner keinen *Fundamental-Apprentice* besitzt, ist er immun bzgl. des *Spell*-Effektes
- **Fortify:** Nicht nutzbar um *Wards*-Plättchen auf kontrollierte *Camp*- oder *Town*-Hexe zu platzieren
- **Obliterate:** Eigene *Ward*-Plättchen und *Follower* sind auch betroffen
- **Time Stop:** Falls mit *Quicken* oder *Gate* kombiniert, ändert sich die Sequenz der Ereignisse nicht, sondern nur die Dauer der *Journey*
- **Upheaval:** Nur eines der beiden benachbarten Hexe muss eine Kante an der Gebiets-Grenze besitzen. Es dürfen nicht zwei Hexe für die Bewegung gewählt werden, die ein isoliertes Hex zurücklassen oder ein Hex, das nur über einen *Mage Tower* betreten werden kann. Ein *Upheave*-Plättchen kann durch die Platzierung eines anderen *Spell*-Plättchens entfernt werden