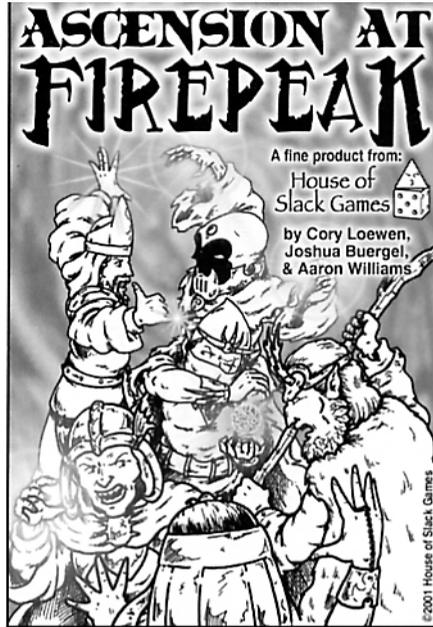


Das Ritual am Feuergipfel

(deutsche Regel zum amerikanischen Spiel „Ascension at Firepeak“

übersetzt und überarbeitet von

Antonia Rudolph & Henning Poehl, Sphinx Spieleverlag)



Ein Spiel für 2-5 Zauberer

Dauer: ca. 45 Minuten

Spielmaterial:

Ein komplettes Set von „Das Ritual am Feuergipfel“ enthält eine deutsche Regel (mit Übersetzung der Zauberspruchkarten) und eine englische Regel, 6 Zaubererkarten, 60 Lebewesen-Karten, 36 Zauberspruch-Karten, 2 Referenz-Karten und einen sechsseitigen Würfel.

I.) Worum geht es?

Der Erzmagier ist tot! Die mächtigsten Zauberer der Gilde haben sich am Feuergipfel versammelt, um einen Nachfolger zu bestimmen.

Der neue Erzmagier, der hier bestimmt wird, wird nicht nur das Oberhaupt der mächtigen Zauberer-Gilde sein, sondern auch Herrscher über das Königreich werden.

Der erste Zauberer, der das Gewaltige Ritual der Macht am Feuergipfel vollendet, wird den Thron des Erzmagiers besteigen und das Land regieren!

Der Ritus ist komplex und verlangt ein sorgfältiges Ausbalancieren der Lebenskräfte, die für den Ritus eingesetzt werden.

Doch sei auf der Hut! Deine Rivalen werden vor nichts Halt machen, um dich an der Vollendung des Ritus zu hindern.

Das Schicksal des Königreiches liegt in der Harmonie ...

II.) Ziel des Spiels

Der erste Zauberer, dem es gelingt, eine vollständige Struktur aufzubauen, die ihm ermöglicht, das Ritual der Macht auszuführen, beendet und gewinnt das Spiel.

Gelingt es keinem Zauberer, eine vollständige Machtstruktur aufzubauen, bevor die letzte Lebewesen-Karte vom Anwerbepfel gezogen wurde, dann ist das Spiel beendet, sobald der Zauberer, der die letzte Karte gezogen hat, seinen Zug beendet hat. Der Gewinner ist dann der Zauberer, der die Lebewesen mit der größten Gesamtstärke in seiner Auslage hat. Bei Gleichstand gewinnt der Zauberer mit der höchsten Anzahl an Lebewesen. Herrscht auch hier Gleichstand, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Falls ihr das Spiel verlängern wollt, könnt ihr den Anwerbepfel noch einmal mischen, bevor das Spiel endet.

III.) Spiel-Konzept

Damit die Regeln leichter verständlich sind, werden festgelegte Spielbegriffe, die in den Regeln benutzt werden, beim ersten Mal, wenn sie in einem Absatz erscheinen, hervorgehoben.

a) Karten

Es gibt drei Kartenarten: Lebewesen, Zauberer und Zaubersprüche. Lebewesen-Karten haben ein Klan-Symbol und eine Zahl, die ihre Stärke angibt. Es gibt 6 Klans, mit 10 Lebewesen in jedem Klan: jeweils zwei mit der Stärke 4 und 1, und drei mit der Stärke 3 und 2. Jeder Klan hat einen verfeindeten Klan.

 Die Verdammnisbringenden	<-- verfeindet -->	Der Geistliche Stand	
 Die Zwielicht-Brut	<-- verfeindet -->	Die Wächter der Morgenröte	
 Nacht-Schwingen	<-- verfeindet -->	Gaia's Kinder	

Die Zauberer-Karten repräsentieren die Figur des Spielers. Sie zählen nicht zu den Lebewesen und können nicht aus dem Spiel genommen werden. Ein Zauberer darf nur Anwerben und niemals andere Aktionen durchführen. Ein Untergebener des Zauberers darf jede Stärke haben (s.a. Die Struktur).

Jeder Zauberer hat einen Klan, der zu ihm gehört, und alle Lebewesen seines Klans, über die der Zauberer herrscht, erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Stärke. Beachte aber, dass der Zauberer selbst nicht als ein Mitglied des Klans angesehen wird.

Die Zauberspruch-Karten erlauben dem Zauberer, spezielle Aktionen durchzuführen. Jeder Zauberspruch erfordert bestimmte Opfer, damit er gespielt werden kann.

b) Die Struktur

Jeder Zauberer versucht, eine komplette Machtstruktur aufzubauen, um das Spiel zu gewinnen. Eine Struktur setzt sich aus aufgedeckten Lebewesen und einem Zauberer an der Spitze zusammen. Innerhalb der Struktur muss jedes Lebewesen mindestens einen Anführer haben, der in der Machtstruktur über ihm liegt. Nur der Zauberer selbst hat keinen Anführer. Eine Karte kann bis zu zwei **Untergebene** haben, die direkt unter ihr liegen. Im normalen Spiel fügen die Zauberer Lebewesen zur Struktur hinzu oder entfernen sie.

Lebewesen dürfen immer nur an freie Positionen ausgelegt werden!

Es gibt drei Regeln, die bei der Auslage beachtet werden müssen:

Die Klan-Regel: Ein Lebewesen darf niemals neben einem Lebewesen von einem verfeindeten Klan gelegt werden. Ein Lebewesen ist benachbart zu: 1.) seinem Anführer, 2.) seinem Untergebenen, und 3.) zu Lebewesen, die neben ihm in der gleichen Ebene liegen.

Die Anführer-Regel: Ein Lebewesen muss immer mindestens einen Anführer haben.

Die Stärke-Regel: Ein Lebewesen muss weniger Stärke haben als sein Anführer. Wenn ein Lebewesen zwei Anführer hat, dann muss das untergebene Lebewesen weniger Stärke haben, als die Stärke seiner beiden Anführer zusammen beträgt.

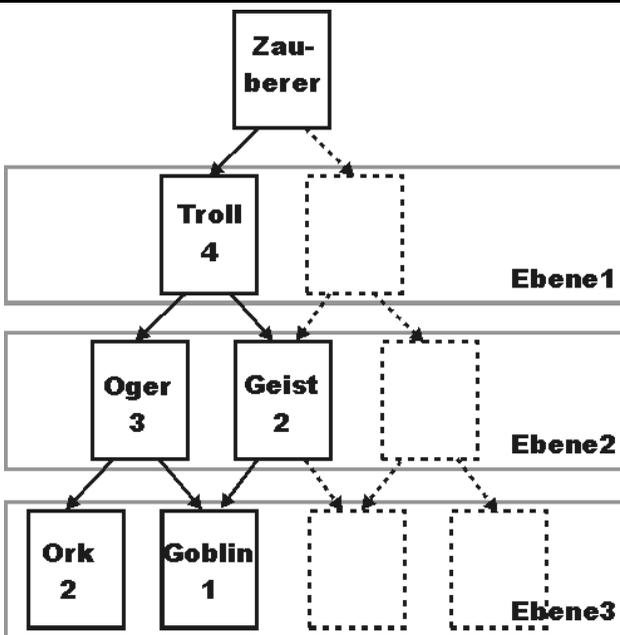
Wenn Lebewesen aus der Struktur entfernt werden, so werden häufig Lebewesen in einer unerlaubten Aufstellung zurückbleiben. Außerdem kann auch ein Irrtum des Zauberers zu einer illegalen Aufstellung führen.

Eine Aktion wird als beendet betrachtet, wenn eine andere Aktion gestartet wird. Wenn ein Irrtum, der zu einer illegalen Aufstellung führt, noch während des Zuges, in dem er passiert, bemerkt wird, so muss die gesamte Aktion sofort zurückgenommen werden.

Der Zauberer darf anschließend keine Ersatzaktion für die falsche Aktion durchführen – das Verlieren einer Aktion ist die Strafe für seinen Fehler. Falls die falsche Aufstellung nicht während des Zuges, in dem sie geschieht, bemerkt wird, wird die Aufstellung sofort nach der unten beschriebenen Verfahrensweise korrigiert, sobald sie entdeckt wurde.

Beachte: Eine Aktion ist erst zu Ende, wenn die nächste Aktion beginnt. Die Aufstellung falsch ausgelegter Lebewesen muss immer durchgeführt werden, bevor eine neue Aktion im Spiel durchgeführt wird.

Um illegale Aufstellungen zu korrigieren, werden als erstes führungslose Lebewesen nach oben an eine angrenzende Position bewegt (Bewegungen nach unten oder seitwärts sind hier nicht zulässig!), immer eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge, bis jedes Lebewesen einen Anführer hat. Falls sich nun noch immer Lebewesen in einer illegalen Aufstellung befinden (wegen der Klan- oder Anführer-Regel), werden die Lebewesen aus der Struktur entfernt, immer eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge, solange, bis es kein Lebewesen mehr in einer falschen Aufstellung gibt. Die so entfernten Lebewesen werden auf den Ablagestapel gelegt. Falls dabei wieder ein führungsloses Lebewesen entsteht, beginnt man von vorne.



Die Beispielabbildung zeigt alle verfügbaren **Positionen** in der **Struktur**. Die **freien Positionen** werden von den gepunkteten Linien angezeigt. Wenn jedes punktierte Feld auch ein Lebewesen enthalten würde, wäre die Struktur komplett. In dieser unvollständigen Struktur ist der Troll der **Anführer** des Ogers. Der Troll hat zwei **Untergebene**: den Oger und den Geist. Der Goblin hat zwei Anführer, den Oger und den Geist, der Ork dagegen nur einen (den Oger). Der Oger ist mit jeder Karte außer dem Zauberer benachbart. Der Ork ist benachbart mit dem Oger und dem Goblin, aber nicht mit dem Troll oder dem Geist.

Wenn der Zauberspruch „Atrophy“ auf den Troll in der abgebildeten Beispiel-Struktur gespielt wird, wird die Auslage in der Struktur illegal. Der Zauberspruch bewirkt, dass der Troll einen Stärkepunkt verliert und der Untergebene (der Oger) hat nun nicht mehr weniger Stärke als sein Anführer (der Troll). Der betroffene Zauberer (Spieler) muss nun eines der beiden Lebewesen entfernen. Wenn er den Troll entfernt, erhält er dadurch zwei führungslose Lebewesen. Der Geist kann dann hoch auf einen der freien Plätze in der ersten Ebene bewegt werden, er besitzt aber nicht genug Stärke, um den Oger anzuführen. Wird stattdessen der Oger hoch bewegt, so entsteht ein weiteres führungsloses Lebewesen (der Ork). Dieser kann wiederum hoch bewegt werden und die Struktur in eine legale Aufstellung bringen.

c) Der Kerker

Jeder Zauberer hat einen Kerker, den er mit beliebig vielen Lebewesen füllen kann. Der Kerker wird aus einem Stapel mit Lebewesekarten gebildet, die mit der Vorderseite nach unten auf einem Stapel neben der Struktur ausliegen. Der Kerker kann von einer **Wache** bewacht werden, die aus einer Lebewesen-Karte besteht, die mit der Vorderseite nach oben auf dem Stapel liegt. Man darf immer nur eine Kerker-Wache zur gleichen Zeit haben. Eine neue Wache kann nur gespielt werden, wenn der Wachen-Platz leer ist. Ein Zauberer darf sich jederzeit die Lebewesen in seinem eigenen Kerker ansehen. Die Lebewesen in einem Kerker können einer **Gehirnwäsche** unterzogen, **befreit**, als **Opfer** für einen **Zauberspruch** oder für **Forschung** benutzt werden.

d) Die Position

Eine Position bezeichnet die Stellung innerhalb der Struktur. Der Standort der Wache ist keine Position, da sie nicht in der Struktur liegt. Eine Position kann von einem Lebewesen besetzt werden oder auch nicht.

Beachte: Wenn du deiner Struktur Lebewesen hinzufügst, so geht das nur auf freie Positionen.

e) Kontrolle über ein Lebewesen

Du besitzt die Kontrolle über ein Lebewesen, wenn es eine Position in deiner Macht-Struktur besetzt oder als Wache für deinen Kerker eingesetzt wurde. Das ist von Bedeutung für die Fähigkeiten der Zauberer und für bestimmte Zaubersprüche.



IV.) Spielaufbau

Jeder Spieler erhält einen Zauberer, der ihn repräsentiert, und legt ihn mit dem Gesicht nach oben vor sich aus. Die restlichen Zauberer werden für das weitere Spiel nicht benötigt und zur Seite gelegt.

Die Zauberspruch-Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 7 Stück. Davon kann der Spieler 5 Stück behalten. Die zwei restlichen Karten werden abgeworfen. Die verbleibenden Zauberspruch-Karten bilden das Zauberbuch des Zauberers. Die abgeworfenen Zaubersprüche werden wieder in den Haufen der übrigen eingemischt und bilden den **Forschungsstapel**.

Die Lebewesen-Karten werden gemischt und bilden den **Anwerbepstapel**.

Jeder Zauberer beginnt mit einem leeren Kerker, ohne Wache.

Die Spieler würfeln nun reihum einmal. Der Spieler mit dem höchsten Würfelerwurf beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

V.) Der Spielzug

In seinem Zug kann jeder Zauberer bis zu **zwei Aktionen** durchführen. Die Reihenfolge ist beliebig und die gleiche Aktion kann auch zweimal hintereinander durchgeführt werden. Man kann, wenn man will, auch weniger als zwei Aktionen durchführen.

Forschung zählt nicht als Aktion (!) und darf jederzeit während des Zuges betrieben werden. Die Zauberer machen ihre Züge im Uhrzeigersinn, bis ein Zauberer das Spiel gewinnt oder der Anwerbepstapel leer ist.

Mögliche Aktionen sind:

- ein Lebewesen vom Anwerbepstapel anwerben
- ein Lebewesen aus der Struktur eines anderen Zauberers gefangen nehmen
- ein Lebewesen in deinem Kerker einer Gehirnwäsche unterziehen
- ein Lebewesen aus dem Kerker eines anderen Zauberers befreien
- ein Lebewesen von einer Position auf eine andere freie Position bewegen
- zwei nebeneinanderliegende Lebewesen in deiner Struktur untereinander austauschen
- ein Lebewesen, das du kontrollierst, in den Kerker werfen
- einen Zauberspruch sprechen
- eine neuen Zauberspruch erforschen (freie zusätzliche Aktion!)

1.) Anwerben

Bestimme ein Lebewesen (oder dich selber) in deiner Struktur, das ein neues Lebewesen anwerben soll. Ziehe nun die oberste Karte vom Anwerbepstapel. Das gezogene Lebewesen kann, wenn man möchte, als legaler Untergebener der ausgewählten Karte ausgelegt werden. Man kann sie aber auch als Kerkerwache

(falls noch keine Wache vorhanden ist) verwenden oder einfach in den Kerker werfen. Man muss die Karte nicht offen zeigen, wenn man sie in seinen Kerker legt.

Beachte: Lebewesen dürfen in der Struktur nur auf freie Positionen gelegt werden.

2.) **Gefangennahme**

Wähle für einen Angriff ein Lebewesen unter deiner Kontrolle aus und bestimme ein Lebewesen eines anderen Zauberers, das es angreifen soll. Auch Kerkerwachen können Angriffe durchführen oder Ziele eines Angriffes sein. Die Zauberer, welche die an der Auseinandersetzung beteiligten Lebewesen kontrollieren, würfeln mit einem Würfel und zählen die Stärke der betroffenen Lebewesen dazu. Verteidigende Lebewesen in der 1. Ebene der Struktur (sie haben den Zauberer als Anführer) erhalten zusätzlich noch einen Bonus von +1 auf ihre Stärke.

Das Lebewesen mit dem höchsten Kampfwert (Würfelwurf + Stärke + Boni) gewinnt den Kampf, und das Lebewesen, das den Kampf verloren hat, wird in den Kerker des Gewinners gelegt. Bei Gleichstand passiert nichts.

3.) **Gehirnwäsche**

Wähle ein Lebewesen aus deinem Kerker und gib seine Stärke an. Du musst dabei nicht den genauen Typ des Lebewesens enthüllen. Würfel!

Wenn die gewürfelte Augenzahl höher ist als die Stärke des Lebewesens, dann platziere das Lebewesen auf eine beliebige freie Position in deiner Struktur oder lege sie als Kerkerwache aus (falls noch keine Wache vorhanden ist).

Ist die Augenzahl gleich oder kleiner der Stärke, dann passiert nichts.

Du musst die neue Position deines Lebewesens vor dem Würfelwurf nicht bestimmen.

Das ausgewählte Lebewesen hat bei der Gehirnwäsche keinen Bonus von +1 auf die Stärke, wenn es ein Mitglied deines Klans ist, da es sich bei der Gehirnwäsche noch nicht unter deiner Kontrolle befindet.

4.) **Befreiung**

Wähle einen Kerker eines anderen Zauberers und ein Lebewesen unter deiner Kontrolle aus, das die Befreiung versuchen soll. Würfel und addiere die Stärke deines Lebewesens zu dem Wurf. Dein Gegner würfelt ebenfalls und addiert die Stärke seines Wächters zu seinem Wurf (+0, wenn er keinen Wächter hat). Die höchste Gesamtsumme gewinnt.

Falls du als Angreifer gewinnst, darfst du dir den Kerkerstapel deines Gegners anschauen und ein Lebewesen auswählen. Lege das ausgewählte Lebewesen auf irgendeine legale freie Position in deiner Struktur oder nutze sie als Kerkerwache (falls noch keine Wache vorhanden ist) oder werfe sie in deinen Kerker. Wenn du verlierst, wird das Lebewesen von dir, das den Befreiungsversuch durchgeführt hat, in den Kerker deines Gegners gelegt. Bei einem Unentschieden passiert nichts.

5.) Bewegung

Bewege ein Lebewesen in deiner Struktur auf irgendeine andere freie legale Position in deiner Struktur oder an den Standort der Wache (falls noch keine Wache vorhanden ist).

Die Bewegung darf nicht zu einer illegalen Aufstellung führen.

Beachte: Du darfst bei der Bewegung nicht deine Wache in deine Struktur einsetzen.

6.) Tauschen

Tausche die Positionen zweier benachbarter Lebewesen in deiner Struktur. Der Tausch darf nicht zu einer illegalen Aufstellung führen.

7.) Einsperren

Nimm ein Lebewesen aus deiner Struktur und werfe es in deinen Kerker.

Das Einsperren darf nicht zu einer illegalen Aufstellung (z.B. ein Lebewesen ohne Anführer) führen.

Beachte: Das Einsperren ist die einzige Möglichkeit, freiwillig seine Kerkerwache loszuwerden.

8.) Zaubern

Um einen Zauberspruch zu sprechen, muss der Zauberer die im Spruch (unter „Component“) aufgeführten Opfer aus dem Kerker nehmen und auf den Ablagestapel werfen. Anschließend befolgt er die Anweisungen auf der Karte.

Wenn auf einer Karte nicht ausdrücklich steht, dass sie behalten werden soll, dann wird sie, nachdem der Spruch ausgeführt wurde, abgeworfen.

Jede zusätzliche Aktion, die man aufgrund eines Zauberspruchs erhält, zählt nicht zu der Begrenzung von zwei Aktionen pro Zug (den Zauberspruch selbst zu sprechen zählt aber als eine Aktion).

Mehrere Arten von Zaubersprüchen bleiben im Spiel:

Eine „**Aura**“ wird auf eine beliebige Position in der Struktur eines Zauberers gelegt. Jedes Lebewesen an dieser Position und seine Untergebenen werden von dieser Aura beeinflusst. Es kann nur eine Aura auf jede Position in einer Struktur gespielt werden (eine Position kann aber von mehr als einer Aura beeinflusst werden). Eine Aura ist an die Position gebunden und bleibt auch auf der Position liegen, wenn das Lebewesen von der Position entfernt wird.

Eine Aura wirkt aber nur auf die Position der „Untergebenen“, wenn die Position, auf der sie liegt, durch ein Lebewesen besetzt ist.

Wenn eine zweite Aura auf eine Position gespielt wird, so wird die erste Aura abgeworfen.

Eine „**Bezauberung**“ wird direkt auf ein Lebewesen im Spiel gelegt (in der Struktur oder auf eine Wache), und wird abgeworfen, wenn das Lebewesen abgeworfen oder in den Kerker gelegt wird.

Ein „**Magischer Kreis**“ wird neben deine Struktur gelegt. Jeder Zauberer kann immer nur einen wirksamen magischen Kreis gleichzeitig besitzen. Wenn ein zweiter magischer Kreis von einem Zauberer in die gleiche Struktur ausgespielt wird, muss der vorhergehende magische Kreis abgeworfen werden.

Durch eine „**Beschwörung**“ beschworene Wesen haben unterschiedliche Eigenschaften und verbleiben gemäß Kartentext im Spiel.

9.) Forschung (keine Aktion!)

Um einen neuen Zauberspruch zu erforschen, opfere zwei Lebewesen desselben Klans aus deinem Kerker, indem du sie auf den Ablagestapel legst. Dann ziehe einen neuen Zauberspruch vom Forschungs-Stapel. Falls der Stapel zur Neige gehen sollte, mische die abgeworfenen Karten und bilde so einen neuen Forschungs-Stapel.

Achtung: Forschung ist keine Aktion und darf jederzeit während des Zuges betrieben werden.

VI.) Optionale Regeln

Die Macht der Klans

Wenn man die optionalen Regeln mit den speziellen Fähigkeiten der Klans nutzt, haben alle Lebewesen eine spezielle Fähigkeit. Jeder Klan hat eine andere Fähigkeit, die mit ihm verbunden ist. Diese Fähigkeiten haben nichts mit den Fähigkeiten des Zauberers zu tun.

Alle Lebewesen besitzen ihre spezielle Fähigkeit für alle Zauberer.

Die Verdammnisbringenden

Wenn du ein Lebewesen aus dem Klan der Verdammnisbringenden erfolgreich einer Gehirnwäsche unterziehst, darfst du einmal während des gleichen Zuges eine weitere Aktion durchführen.

Verfeindet mit: Der Geistliche Stand



Der Geistliche Stand

Die Lebewesen des geistlichen Standes haben einen Bonus von +1 auf ihre Stärke, wenn sie versuchen, eine Befreiung durchzuführen.

Verfeindet mit: Die Verdammnisbringenden



Die Zwielficht-Brut

Wenn du mit einem Lebewesen der Zwielficht-Brut eine erfolgreiche Gefangennahme durchführst, würfelse! Wenn der Würfelwurf höher ist als die Stärke des gefangenen Lebewesens, darfst du das gefangene Lebewesen als Untergebenen des Zwielficht-Brut Lebewesens, welche die Gefangennahme durchgeführt hat, einsetzen.

Verfeindet mit: Die Wächter der Morgenröte



Wächter der Morgenröte

Wenn du beim Forschen Wächter der Morgenröte opferst, darfst du einen zusätzlichen Zauberspruch ziehen.

Verfeindet mit: Die Zwielficht-Brut



Nacht-Schwingen

Du darfst einmal während deines Zuges einen zusätzlichen Tausch oder eine zusätzliche Bewegung ausführen, wenn ein Nacht-Schwingen-Lebewesen an der Aktion beteiligt ist.

Verfeindet mit: Gaia 's Kinder



Gaia 's Kinder

Gaia 's Kinder haben einen Bonus von +1 auf ihre Stärke, wenn sie sich gegen eine Gefangennahme verteidigen.

Verfeindet mit: Nacht-Schwingen

VII.) Die Zaubersprüche:

Auf den Zauberspruchkarten ist mehrfach angegeben, welche Lebewesen aus dem Kerker des Zauberers geopfert werden müssen, um den Spruch zu sprechen (als Symbol in der linken oberen Ecke, hinter Component als Symbol und darunter ausgeschrieben). Ein **einfaches Symbol** bedeutet, ein beliebiges Lebewesen aus diesem Klan muss geopfert werden. Ein **Symbol mit einer Zahl** bedeutet, ein Lebewesen mit einer mindestens der Zahl entsprechenden Stärke aus diesem Klan muss geopfert werden.

Beispiel:  3+ Ein Lebewesen aus dem Klan „Zwielicht-Brut“ mit der Stärke 3 oder höher.

1. Auren



Aura of Defense (Aura der Verteidigung): Falls ein Gegner eine 6 würfelt, während er versucht, ein von dieser Aura beeinflusstes Lebewesen gefangen zu nehmen, muss er sein angreifendes Lebewesen auf den Ablagestapel legen. Es kann jedoch zuvor das Lebewesen erfolgreich gefangengenommen haben.

Aura of Neutrality (Aura der Neutralität): Alle Lebewesen, die von dieser Aura beeinflusst werden, werden behandelt, als ob sie keinem Klan angehörten (die Klan-Regel brauch bei ihnen also nicht beachtet zu werden).

Aura of Resistance (Aura des Widerstandes): Alle Lebewesen, die von dieser Aura beeinflusst werden, haben einen Bonus von +1 auf die Stärke, wenn sie sich gegen eine Gefangennahme verteidigen.

Aura of Stealth (Aura der Heimlichkeit): Alle Lebewesen, die von dieser Aura beeinflusst werden, haben einen Bonus von +1 auf die Stärke, wenn sie versuchen, eine Befreiung durchzuführen.

Aura of Strength (Aura der Stärke): Alle Lebewesen, die von dieser Aura beeinflusst werden, haben einen Bonus von +1 auf die Stärke, wenn sie versuchen, eine Gefangennahme durchzuführen.

2. Magische Kreise (Ein Zauberer darf immer nur einen Kreis Auslegen haben!)



Circle of Fortune (Der Kreis des Glücks): Einmal während deines Zuges, bevor gewürfelt wird, darfst du ein Lebewesen aus deinem Kerker abwerfen, um +1 zum Würfelwurf hinzuzufügen. Lege diese Karte vor dich hin.

Circle of Guile (Der Kreis der Arglist): Addiere +1 zum Würfeln bei all deinen Versuchen, eine Gehirnwäsche durchzuführen. Lege diese Karte vor dich hin.

Circle of Magic (Kreis der Magie): Alle Lebewesen in deinem Kerker werden so behandelt, als ob sie einen Bonus von +1 auf ihre Stärke haben, wenn sie als Zauberspruch-Zutaten eingesetzt werden. Lege diese Karte vor dich hin.

Circle of Might (Kreis der Macht): Du brauchst nur 8 Lebewesen in deiner Struktur, um zu gewinnen. **Beachte:** Der Zauberer ist kein Lebewesen. Lege diese Karte vor dich hin.

Circle of Scrying (Kreis der Auswahl): Während einer Anwerbe-Aktion pro Zug darfst du ein Lebewesen aus deinem Kerker abwerfen, um eine zusätzliche Lebewesen-Karte zu ziehen. Wähle von den beiden Lebewesen eines aus, welches du anwerben willst, und werfe das andere ab. Lege diese Karte vor dich hin.

3. Bezauberungen



Aggression: Lege diese Bezauberung auf irgendein Lebewesen. Dieses Lebewesen muss versuchen, eine Gefangennahme während jedes Zuges seines Besitzers durchzuführen, oder das Lebewesen wird abgeworfen.

Atrophy (Schwund): Lege diese Bezauberung auf ein beliebiges Lebewesen. Es erhält einen Malus von - 1 (minus eins) auf seine Stärke. Das kann zu einer illegalen Auslage in der Struktur führen. Die Auslage wird dann gemäß der normalen Regeln korrigiert.

Avatar: Lege diese Bezauberung auf eine beliebiges Lebewesen. Es erhält einen Bonus von + 2 auf seine Stärke. Das kann zu einer illegalen Auslage in der Struktur führen. Die Auslage wird dann gemäß der normalen Regeln korrigiert.

Ethereality (ätherisch): Lege diese Bezauberung auf ein beliebiges Lebewesen. Niemand darf versuchen, eine Gefangennahme bei diesem Lebewesen durchzuführen.

Mask of Command (Maske der Herrschaft): Lege diese Bezauberung auf ein beliebiges Lebewesen. Ignoriere die **Stärke-Regel** für die Untergebenen dieses

Lebewesens (d.h. die Untergebenen dieses Lebewesens können eine beliebig hohe Stärke haben).

Mystic Armor (Geheimnisvolle Rüstung): Lege diese Bezauberung auf ein beliebiges Lebewesen. Das nächste Mal, wenn es in einen Kerker käme oder abgeworfen würde, werfe statt dessen diese Rüstung ab. Die Geheimnisvolle Rüstung betrifft alle Aktionen, Gefangennahme eingeschlossen.

4. Beschwörungen



Summon Familiar (Beschworener Vertrauter): Behandle diese Karte wie ein Lebewesen mit einer Stärke von 1 und ohne Klan-Zugehörigkeit. Lege den Vertrauten unter deine Kontrolle. Niemand darf versuchen, den Vertrauten gefangen zu nehmen. Wenn der Vertraute deine Kontrolle verlässt, kehrt er zurück in dein Zauberbuch.

Summon Golem (Beschworener Golem): Behandle diese Karte wie ein Lebewesen mit einer Stärke von 1 und ohne Klan-Zugehörigkeit. Lege den Golem unter deine Kontrolle. Wenn der Golem deine Kontrolle verlässt, wird er abgeworfen.

Summon Shade (Beschworener Schatten): Wähle ein beliebiges Lebewesen, das offen im Spiel ausliegt, aus, wenn du diesen Zauberspruch sprichst, und behandle diese Karte wie eine genaue Kopie dieses Lebewesens. Lege den Schatten unter deine Kontrolle. Wenn der Schatten deine Kontrolle verlässt, kehrt er zurück in dein Zauberbuch.

Summon Titan (Beschworener Titan): Behandle diese Karte wie ein Lebewesen mit einer Stärke von 5 und ohne Klan-Zugehörigkeit. Lege den Titan unter deine Kontrolle. Wenn der Titan deine Kontrolle verlässt, wird er wie jedes andere Lebewesen behandelt und kann auch in einen Kerker geworfen werden.

5. Allgemeine Zauber



Balance: Alle Zauberer (auch der Zauberer, der diesen Spruch spricht) mit Lebewesen in der dritten Ebene müssen ein Lebewesen aus ihrer Struktur entfernen.

Decoy (Lockvogel): Lege diese Karte vor dich aus. Während der Lockvogel vor dir liegt, darfst du diese Karte anstelle einer anderen Karte abwerfen. Du kannst damit verhindern, dass eines deiner Lebewesen deine Kontrolle verlässt, wenn du einen Würfelwurf bei einer Gefangennahme verlierst.

Domination (Herrschaft): Mache eine Gehirnwäsche. Sie gelingt, ohne dass du einen Würfelwurf machen musst.

Duplicate (Verdopplung): Verdopple die Wirkung eines beliebigen Zauberspruchs im Spiel oder auf dem Ablage-Stapel.

Lucky Charm (Glücksbringender Zauber): Führe eine Gefangennahme, Befreiung oder Gehirnwäsche durch. Wenn dir dein Würfelwurf nicht gefällt, darfst du noch einmal würfeln.

Ziehe anschließend eine andere Zauberspruch-Karte.

Magic Tempest (Magisches Gewitter): Entferne alle Bezauberungen, Kreise und Auren aus dem Spiel.

Mobility (Beweglichkeit): Du darfst während deines Zuges, in dem du diesen Spruch sprichst, eine beliebige Anzahl von Tausch- und Bewegungs-Aktionen als zusätzliche Aktionen durchführen.

Ziehe anschließend eine neue Zauberspruch-Karte.

Raise Dead (Erhebung der Toten): Lege zwei beliebige Lebewesen aus dem Ablage-Stapel in deinen Kerker. Du musst sie nicht vorzeigen.

Ziehe anschließend eine neue Zauberspruch-Karte.

Resurrection (Wiedererweckung): Lege irgendein Lebewesen aus dem Ablagestapel unter deine Kontrolle oder in deinen Kerker.

Scry (Auswahl): Sieh dir den Inhalt jedes Kerkers im Spiel an. Führe danach eine Befreiung durch. Ziehe anschließend eine neue Zauberspruch-Karte.

Smite (Schlag): Führe eine Gefangennahme durch.

Ziehe anschließend eine neue Zauberspruch-Karte und führe noch eine zusätzliche Aktion durch.

Stone Spirit (Steingeist): Führe eine Befreiung durch. Addiere die Stärke des Lebewesens deines Gegners zu deinem Würfelwurf.

Ziehe anschließend eine neue Zauberspruch-Karte.

Tides of Chaos (Flut des Chaos): Werfe zufällig zwei Lebewesen aus dem Kerker jedes Mitspielers ab. Du darfst eines dieser Lebewesen nehmen und in deinen Kerker legen.

Time Warp (Zeitsprung): Mache zwei Aktionen.

Tornado: Mache eine Gefangennahme. Sie gelingt ohne dass du einen Würfelwurf machen musst.

Touch of Death (Berührung des Todes): Führe eine Gefangennahme durch und verdopple dabei deinen Würfelwurf. Wenn du gewinnst, wird das Lebewesen, das du angegriffen hast, abgeworfen anstatt in deinen Kerker zu gehen.



Impressum:

Spielgestaltung: Cory Loewen

Entwicklung: Joshua Buergerl

Illustrationen: Aaron Williams

Spieltester: Chris Bromley, Bayani C.R. Caes und der Carnegie Meilen University Gaming Club, Robert Eno, Nate Fox, Bill Gilliland und der U.C. Davis Gaming Club, Megan Hazen, Ray Jankowski, Micheál Keane, Alfred Lo, Michael Loewen, Dave Markley, Justin Naddo, Walter O'Hara, Heidi Osterman, Michael Paisner, Arron Pope, Katje Sabin, Nate Walker, Charlie and Sheryl Weidner, Aaron Teske und Time Warp Comics and Games.

Besonderen Dank an alle aus der professionellen Spieleindustrie, die uns helfen, insbesondere (aber nicht ausschließlich) Tony Curtis von GMT Games, James Ernest von Cheapass Games, Dean Essig von The Gamers und Aaron Wallach von Uncle Jed's Game Shed. **Copyright 2001 by House of Slack Games.** Alle Rechte vorbehalten.

Copyright der deutschen Übersetzung Sphinx Spielverlag 2002.