FEDERICA RINALDI ÉS **ENRICO PESCE** JÁTÉKA

Kiadja: **Scribabs** és **Post Scriptum**

Karakter illusztrációk: **Pasquale Todisco**

Rajzolta: **Paolo Vallerga**

Enrico e Federica ringraziano: Jo, Posillipo e Martora (in arte Giovanna Pesce, Filippo Pesce e Marta Serafin), Il Luca "Samamaro" Carniel e Arianna "Coki" Cella, Marta "Bisteccona" Pasqual, Carlo "Kaybuzukun" Bagnoli, Franco "Ciaci" Sarcinelli e tutto il F.Lu.S., Alessandro "Kiwi" Menegazzo, tutto lo staff del Premio Archimede e gli amici di IdeaG, ma su tutti, il gran maestro Paolo "BIGGOSSA" Vallerga che ha trasformato in realtà questo piccolo sogno.

Scribabs ringrazia: Elisa Tealdi, Christian Beiersdorf, Sébastien Pauchon, Valerio Porporato, Alessandro Sorrentino, Pasquale Todisco, Riccardo, Marco e Sabina Vallerga, Paolo Ruffo, Tino Cappelleri, Paola Mogliotti, Cristian Piovano, Federica Rinaldi, Hicham, Jérome, Gabriel (Matagot) e Simba, e tutti i ragazzi di "Giocatorino" (molti dei quali hanno svolto preziosa opera di playtester).

Külön köszönet: Joanna Makulec (Trefl); Harald Bilz, Heiko Eller and Christoph Lipsky, (Heidelberger); Michael Kröhnert; Gilles Garnier (Millennium); Dany e Ted (Le Valet d'Coeur); W. Eric Martin (http://BoardgameNews.com); Jost Schwider; Julia e Elmar Hayn; Stéphanie Argentin; Nuria Grases; Pol.

Copyright: All rights reserved. No part of this game may be reproduced in any form or by any means without the prior written permission of the publisher. **Scribabs di Paolo Vallerga** • Via Borg Pisani, 11 • 10141 Torino • Telefono, fax e segrete-ria telefonica: +39 011.19.71.50.40 • **Internet: http://www.scribabs.it** • **E.mail: service@scribabs.it**

Made in Poland. Printed by Trefl Group - Trefl S.A. ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia.

TOVÁBBI INFO:

www.scribabs.it - www.psgiochi.com
www.hds-fantasy.de

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

2-4 játékos részére
Játékidő: 45-60 perc

TARTOZÉKOK

1 játéktábla
24 palló lapka – négy különböző mintázatban, mindegyikben a következő hat alakzat szerepel:

egy nagy sarok lapka	(5 mező)
egy kis sarok lapka	(3 mező)
egy T-alakú lapka	(4 mező)
egy hosszú egyenes lapka	(4 mező)
egy közepes egyenes lapka	(3 mező)
egy rövid egyenes lapka	(2 mező)

4 Akolita figura
4 Vízköpő figura
32 „Liber fidei" kártya (8 kártya mind a 4 színből, minden Akolitának)
52 pozíció lapka (13 lapka mind a 4 színből)
16 Elveszett Könyv (minden színből 4)
78 „Incertus Movet in Aere Sospeso" kártya
4 játékos segédlet

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Játékszabály

A bűnösök vermében gondosan elrejtett antik könyvtár átkozott kötetei, eretnek könyvei, a boszorkányságról és fekete mágiáról szóló értekezései, a Kabbalah kötetek, mind-mind furcsa és halott nyelveken íródtak. Minden könyvet a rituálék szigorú szabályai szerint, pontosan helyeztek el a veremben, megelőzve ezzel az előkerülésükből eredő káoszt. Az Őrt azzal bízták meg, hogy megállítsa az átkozott lelkek kiszabadulását – amivel folyamatosan próbálkoznak – oly módon, hogy állandóan járja a labirintust és így őrködik a könyvekben összegyűjtött erők felett, íly módon tartva zárva a feneketlen vermet. Csak az Őr ismeri a rituálékat és a kötetek pontos helyzetét, minthogy ő az egyedüli személy, aki rendelkezik a „Sator" titkainak hozzáférésével.

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS a pecsét, ami az átkozott lelkek eltávozását megakadályozza…

De fogyóban az Őr ereje, és ezt érzik a bűnösök a veremben; az átkozottak lehelletének segítségével lassacskán megpróbálják kiemelgetni a köteteket a labirintusból, melyek a „Sator"-t alkotják, hogy átjárót nyissanak a sok gonosz léleknek a mi világunkba.

Ezért az Őr négy Akolitája kapja a megbízást, hogy a labirintusban elmozgatott szent könyveket visszarakják a helyükre. Minden kötetben található egy kulcs, mely segítségével a „Sator" pár titkos szava értelmezhetővé válik, ezáltal vissza lehet szerezni a labirintus feletti irányítást. Az Őr kérésére az Akoliták megpróbálják megtalálni a szent könyveket, és ezzel hozzáférni a „Sator"-hoz. Aki először találja meg a négy Elveszett Könyvet, jutalmul átruházzák rá az új Őr szerepét.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos egy Akolitává válik és megpróbálja a többiek előtt megtalálni azt a négy Elveszett Könyvet, amivel az Őr megbízta (négy könyv a játékos színében).

A bűnösök verme egy tekervényes labirintus, mely fogaskerekekkel és csigákkal mozgatható pallókból és gördíthető hidakból áll. Forgathatóak és eltolhatóak, hogy az Akolita biztonságosan átkelhessen a végtelen mélység felett.

A pallók mozgatásához minden Akolita az **„Incertus Movet in Aere Sospeso"** könyvből olvas, ami tulajdonképpen egyfajta használati utasítás, hogy hogyan variálja az átjárókat saját céljai elérése érdekében.

Sőt, mi több, használhatja a saját „Liber fidei" köteteinek tartalmát, melyekben imák, gondolatok és aszkéta könyvek találhatók, végrehajtva így lehetetlennek tűnő lépéseket (mint az idő vagy tér manipulációja) hite erejének köszönhetően…

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos választ egy **Akolita** figurát, melyet a saját kezdő mezőjére tesz; majd elvesz **1 Vízköpőt** és a **8 „Liber fidei"** kártyát a megfelelő színből.

A játék előtti kötelező teendők:

1. Az elveszett könyvek elhelyezése
2. Pallók lerakása
3. Kártyák kiosztása

1. AZ ELVESZETT KÖNYVEK ELHELYEZÉSE

Minden játékos megkeveri a saját pozíció lapkáit, majd véletlenszerűen választ egyet. Minden lapkán a tábla egyik adott negyede látható és azon négy Elveszett Könyv helyzete (minden színből egy). A játékos úgy helyezi el ezt a négy könyvet a játéktáblán, ahogy a lapkán látható. Amikor minden játékos végzett ezzel, akkor minden negyedben 4 különböző színű könyvnek kell lennie. Ezután a pozíció lapkákat visszarakhatod a dobozba, a játék alatt nem lesz rájuk többé szükség.

MEGJEGYZÉS: 2 vagy 3 játékos esetén húzz minden nemhasználatos szín helyett is (így szintén 4 lapka határozza meg a negyedeket), de csak azokat a könyveket rakd le, melyek játékban vannak.

Az elveszett könyvek most már a mélység fölött lebegnek.

2. PALLÓK LERAKÁSA

Oszd ki a pallókat lefordítva a játékosoknak. **2 játékos** esetén mindketten 2 pallót kapnak minden formából, **4 játékosnál** mindenki egyet kap formánként, **3 játékos** esetén minden formából egyet és két továbbit a következő sorrendben: az első és második játékos (órajárás szerint) 1 formát választhat, a harmadik kettőt, majd a második választhat 1 formát, mielőtt az első játékos elveszi azt az egyet, ami megmaradt.

Az kezdheti a játékot, aki legutóbb mondott zsoltárt!

Ezután, órajárással ellentétesen, az utolsó játékostól kezdve, körönként egyesével mindenki lerakja pallóit a készletéből. A cél a saját színű könyvekhez vezető út kiépítése.

MEGJEGYZÉS: Sokféleképpen lehet a pallókat letenni (beleértve azt is, hogy kihagysz mezőket közöttük, hogy ne legyen folyamatos az út). Ha egy Elveszett Könyv alá szeretnél pallót tenni, akkor előbb emeld fel a könyvet, tedd le a pallót, majd vissza könyvet ugyanarra a mezőre (a pallón).

A játékosoknak mindig figyelembe kell venni **pallólerakásnál** a következő **szabályokat**:

1. A lapokat mindig úgy **KELL** letenni (felfordítva), hogy **teljes** mezőket fedjenek a játéktáblán. A fehér rácson nem lóghatnak túl és nem fedhetnek más pallókkal borított mezőket.

2. A pallólerakós fázis végére minden Elveszett Könyvnek egy pallón **KELL** lennie; más szóval: nem lebeghetnek tovább a mélység fölött.

3. Nem tehetsz két **ugyanolyan színű** Elveszett Könyvet ugyanarra a a pallóra. Legalább két különböző pallóra kell kerülniük.

A játékosoknak le kell tenniük az összes náluk lévő pallót és végül Akolitájukat is a kezdő mezőre.

MEGJEGYZÉS: Pallólerakáskor **nem** akadályozhatod meg, hogy palló kerülhessen más játékosok könyvei alá.

STRATÉGIAI TIPP: Ennek a fázisnak az elején még üres a tábla, mindenki úgy kezdheti a pakolást ahogy akarja. Mégis ajánlott a saját könyvek alá tenni az első pallókat, hogy később ne kényszerülj olyan mezők felé, ahol nincs is érdekeltséged.

ARANYSZABÁLY: AMINT MINDEN PALLÓ A TÁBLÁRA KERÜLT, A JÁTÉKOSOK SZABADON HASZNÁLHATJÁK BÁRMELYIKET.

3. KÁRTYÁK KIOSZTÁSA

Keverd meg a 78 **„Incertus Movet in Aere Sospeso"** kártyát és (lefordítva) ossz a játékosoknak a következőképpen:

Az első játékos (aki legutóbb zsoltárt énekelt) kap 4 kártyát; a második és harmadik 5-öt, a negyedik 6 kártyát. **3 játékos** esetén az első 4 kártyát, a második 5-öt, a harmadik 6-ot kap; **2 játékos** esetén az első 4-et, a második játékos 5 kártyát kap.

A maradék **„Incertus Movet"** kártyák lefordított paklit alkotnak, közel a táblához. A játék folyamán majd mellé kerülnek a felfordított dobott kártyák.

Minden játékos megkeveri a saját 8 **„Liber Fidei"** kártyáit és lefordítva maga elé teszi. Az első körben ezekre a kártyákra nem lesz szükség.

SZABÁLY: A játék során sosem lehet **3-nál több** „Liber Fidei" kártya egy játékos kezében.

A JÁTÉK MENETE

Minden körben **6 Akciópontot (AP)** használhatsz fel szabadon.

Egy kártya **AP** költségét a fogaskerék szimbólum jelzi.

Az **Akciópontok** felhasználásával:

1. cserélhetsz kártyákat
2. kijátszhatsz kártyákat

Amint befejezted az Akciópontok elköltését (önként vagy esetleg dalolva):

3. lépsz az Akolitáddal

4. eldobod a kijátszott kártyákat

5. húzol kártyákat

Az 1-5 lépéseket ebben a sorrendben kell végrehajtani!

Továbbá, minden körben van egy **Ingyen Akciód** is, amit **bármikor** felhasználhatsz (kártyacsere előtt, kijátszás előtt, stb…). Amikor az Ingyen Akcióval akarsz élni, előbb be kell jelentened.

A kör órajárás szerint megy.

1. KÁRTYACSERE

1 Akciópontért eldobsz **2 kártyát** a kezedből és **húzhatsz** egy újat az **„Incertus Movet"** kártyákból vagy a saját **„Liber Fidei"** paklidból.

VAGY

2 Akciópontért eldobsz **2 kártyát** a kezedből – ebből az egyik **„Liber Fidei"** kártya **kell** hogy legyen – hogy **választhass** egy új kártyát az **„Incertus Movet"** kártyákból **vagy** a saját **„Liber Fidei"** paklidból. Amint befejezted, keverd meg azt a paklit, amit áttúrtál az imént. Az eldobott „Liber Fidei" kártyát felfordítva tedd az asztalra, hogy mindenki láthassa; ezt a kártyát már nem használhatod fel a játék során.

Ezt az akciót akár többször is végrehajthatod, ha van még elég Akciópontod.

A kártyacsere akció választható, **nem kötelező.**

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Kétféle kártyát lehet kijátszani a játék során:

1. **„Incertus Movet in Aere Sospeso"** kártyát
2. **„Liber Fidei"** kártyát

1. „INCERTUS MOVET" KÁRTYÁK

Az antik kódex oldalaival tudod változtatni a pallókat; nevüktől függően némelyikekkel forgatni lehet **(ROTAS)** az **alakjuk** alapján, míg másikakkal mozgatni **(MOVES)** a **fajtájuk** szerint.

2. „LIBER FIDEI" KÁRTYÁK

Imák, könyörgések és zsoltárok gyűjteménye, mellyel akár lehetetlennek tűnő feladatokat is meg tudsz oldani, valami olyasmi, amre csak azok képesek, akik igazán hisznek!

Amint már szó volt róla, **6 Akciópontot** használhatsz fel egy kör alatt, amiért cserélhetsz vagy kijátszhatsz kártyákat. Minden kártyának egy vagy több hatása van, melyek **1-5 Akciópontba** kerülnek, amint a kártyákon látható is.

Te választhatod meg, hogy hány Akciópontot akarsz költeni a kártya egy (és csakis egy) hatására, de ha megengedheted magadnak, akkor kijátszhatsz több kártyát is.
Hogy emlékezz arra, mennyi **Akciópontot** költöttél, tedd le a már kijátszott kártyákat magad elé. A köröd végén majd el kell dobni őket.
SZABÁLY: Egy kártya választott hatását **azonnal végre kell hajtani**, mielőtt továbbmennél a következőre. Amint egy hatást végrehajtottál, már nem állíthatod vissza, hogy inkább mást válassz. Ahogy kijátszottad a kártyát, lekerül az asztalra, majd onnan a dobópakliba, vissza a kezedbe biztos nem.
A körödben fel nem használt Akciópontok elvesznek.
A kártyák lehetséges hatásait a **„Hogy mozgathatod a pallókat?"** fejezetben találod.

3. LÉPÉS AKOLITÁVAL

Ahány „Incertus Movet" kártyát játszottál ki a körben, annyi **Mozgáspontot** kapsz: 1 „Incertus Movet" kártyával 1 mezőt léphetsz a figurával. Ha 3 „Incertus Movet" kártyát játszottál ki, akkor 3 mezőnyit.

A MOZGÁS ARANYSZABÁLYA: A KIJÁTSZOTT „LIBER FIDEI" KÁRTYÁK NEM JOGOSÍTANAK FEL MOZGÁSRA.

A mozgás szabályai:

• Az Akolita **csak** a pallók mezőin keresztül mozoghat (a mélység fölött nem).

• Átlósan **sosem** léphetsz.

• Átléphetsz Akolitával egyik pallóról a másikra, de **csak akkor**, ha azok folyamatos átjárást biztosítanak (legalább egy mezőnyit érintkeznek). Ha két palló csak a sarkaival érintkezik, vagy egyáltalán sehogy, akkor az Akolita nem léphet arra, ugrani alapesetben nem képes.

• Az ellenfél Akolitája **leküzdhetetlen akadály;** körbejárhatod, de még az áthaladás idejére sem fértek el egy mezőn.

• Dönthetsz úgy, hogy nem használod fel a **Mozgáspontjaidat,** de a fel nem használtak elvesznek, azokat nem lehet átvinni a következő körre.

AZ ELVESZETT KÖNYVEK BEGYŰJTÉSE

A mozgás fázis alatt tudod összegyűjteni a saját könyveidet. Ha olyan mezőre érkezel, vagy haladsz át Akolitáddal, melyen ott a könyved, akkor vedd fel azt és tedd magad elé.

SZABÁLY: Nem szedheted össze másik játékos könyvét, és olyan mezőn sem állapodhatsz meg a mozgás fázis végén, amelyiken másik játékos könyve van elrejtve. Viszont minden akadály nélkül **átgyalogolhatsz** azokon a mezőkön, ahol a többiek Elveszett Könyve található.

4. KÁRTYADOBÁS

Amint léptél az Akolitáddal, a körödben kijátszott kártyákat el kell dobni. Az „Incertus Movet" kártyákat felfordítva dobd el a húzópakli mellé. Ha esetleg elfogy a húzópakli, a dobott kártyákat megkeverve lehet újat képezni.

A „Liber Fidei" kártyákat ugyancsak felfordítva, magad előtt kell tartani, hogy mindenki láthassa. Ezeket a kártyákat már nem fogod tudni használni a játék során.

5. KÁRTYAHÚZÁS

A körödet lezárandó, kártyákat **kell** húznod egészen addig, míg **hat kártya** nem lesz a kezedben. Húzhatsz „Incertus Movet" kártyákat a közösből vagy „Liber Fidei" kártyákat a sajátodból, bármilyen kombinációban. Egyre figyelj: **nem lehet 3-nál több „Liber Fidei"** kártya a kezedben!

INGYEN AKCIÓ

A köröd alatt egyszer lehetőséged van egy Ingyenes Akció végrehajtására, amikor csak akarod (kártyakijátszás előtt, vagy után vagy bármikor).

Az Ingyen akció lehet:

1. az Akolitád **mozgatása** egy mezőnyit

VAGY

2. valamelyik szabad palló (amin nem áll Akolita) **mozgatása** egy mezőnyit

VAGY

3. valamelyik szabad palló (amin nem áll Akolita) **forgatása 90º vagy 180º-kal.**

SPECIÁLIS ESET: Ha van még Akciópontod amit elköltheted, azt **nem** adhatod hozzá az Ingyen Akciódhoz. Például nem mozgathatsz olyan pallót amin Akolita áll. (A szokásos lapkamozgatáskor (lásd később) lehet erre AP-ot költeni.)

HOGY MOZGATHATOD A PALLÓKAT?

Az „Incertus Movet" kártyák és néhány „Liber Fidei" kártya is használható arra, hogy mozgass egy **szabad** pallót (tehát Akolita nem áll rajta, de Elveszett Könyv lehet). A későbbiekben az Elveszett Könyvek együtt mozognak a pallókkal, vagyis a könyv pallóhoz viszonyított helyzete változatlan marad. Lehetséges olyan pallót is mozgatni, amin áll **egy vagy több Akolita,** de ez nem lesz olcsó. Akolitánként **eggyel több Akciópontba**

kerül a mozgatás. Úgyanúgy, mint az Elveszett Könyvek, az Akoliták is együtt mozognak a lapkával, vagyis a végén ugyanott fognak állni a pallón.
Ha esetleg **kétszer vagy többször** akarod egy kör alatt mozgatni az Akolitákkal teli pallót, az extra költséget **csak egyszer** kell állnod.

PÉLDA: ha 2 mezőnyit akarsz egy olyan pallót mozgatni, amin egy Akolita áll, akkor 3 AP-ot fizetsz: egyet az Akolitáért és kettőt a lapkáért.

MEGJEGYZÉS: A mozgatás után a lapkának szabályosan kell érkeznie, tehát nem lóghat ki a fehér rácsból és nem fedhet más pallókat.

ARANYSZABÁLY A PALLÓK MOZGATÁSÁHOZ: EGY KÖR ALATT KÉT AZONOS KÁRTYA KIJÁTSZÁSA UGYANARRA A PALLÓRA NEM MEGENGEDETT.

KÜLÖNLEGES ESETEK:

• Úgy **mozgatni** egy pallót, hogy a végén visszatérjen **eredeti helyzetébe** csak azért, hogy Mozgáspontokat szerezz, **tilos!**

• Ha egy kártya hatását nem lehet végrehajtani a játéktáblán belül, akkor másik hatást kell választani; ha ez nem lehetséges, akkor a kártyát nem lehet kijátszani.

AZ „INCERTUS MOVET" KÁRTYÁK AKCIÓI

„ROTAS" AKCIÓ:

Minden kártya, amin a latin **„ROTAS"** felirat látható, a kártyán látható **alakú** palló **forgatására** jogosít.

A forgatás lehet:
• 90° (mindkét irányban)
• 180°

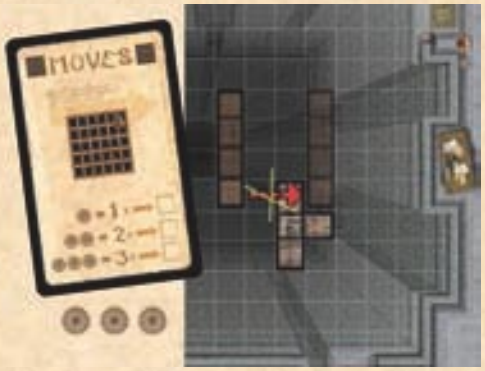
Amint kiválasztottad a kártyát, és a pallót amit forgatni akarsz, válassz egy mezőt a lapkán belül, ez a pont lesz a „tengelye" a forgatásodnak. A forgatás alatt átlapolhatsz másik pallókat, de a végére üres területre kell érkezned.

SZABÁLY: a **90°**-os és a **180°**-os forgatás egyaránt **2 Akciópontba** kerül. Ha két forgatást akarsz végrehajtani (4 Akciópontért), akkor másodjára **új tengelyt kell** választanod. A palló ebben az esetben az első forgatás végén sem lóghat rá másra, mivel mindkét forgatás külön akciónak számít.

„MOVES" AKCIÓ:

Minden kártya, amin a latin **„MOVES"** felirat látható, a kártyán látható **fajtából**, bármelyik palló **mozgatására** jogosít.
Amint kiválasztottad a kártyát és a pallót, vízszintes vagy függőleges irányban tolhatod a lapkát (bármely szabad mezőre). Ha két vagy több mezőnyit is tolnád, **minden mozgatás előtt változtathatsz irányt**, ha szeretnél.

SZABÁLY: Minden lapka a játéktáblán **áthatolhatatlan** akadályt jelent a többi lapka számára. A „ROTAS" akcióval ellentétben, ilyenkor nem lehet átlógni másik pallóra még egy pillanatra sem.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos/Akolita megtalálta mind a négy Elveszett Könyvét. És persze ő a győztes.

© All Rights reserved - A game by **Federica Rinaldi** e **Enrico Pesce**
Produced By **Scribabs di Paolo Vallerga** and **Post Scriptum di Mario Sacchi**

Scribabs di Paolo Vallerga: via Borg pisani, 11 - Torino
Telefono, fax e segreteria: +39 011.19.71.50.40 - internet: http://www.scribabs.it - *e-mail: service@scribabs.it*

Post Scriptum di Mario Sacchi: Via Brigatti, 4 - 28019 - Suno (Novara) - Italy - internet: http://www.psgiochi.com
e-mail: info@psgiochi.com

WWW.MILLENAROCCA.COM

fordította: szoffi
szerkesztette: Shadrune
http://www.jateklap.hu
Játéklap - Társasjáték és Kártyajáték Portál

„LIBER FIDEI” KÁRTYÁK AKCIÓI

NIHIL PENSI NEQUE MODERATI HABERE

(Nincs kétség, se határ)

Az elkölthető Akciópontoktól függően, mozgathatod akár több ellenfél Akolitáit is a kártyán látható alkalommal. Csak szabályos módon léphetnek továbbra is.

1 AP= az ellenfél Akolitájával akár 4 mezőt is mozoghatsz;

2 AP= akár két ellenséges Akolitát is mozgathatsz összesen 6 mezőnyit, ezt úgy elosztva, ahogy szeretnéd;

3 AP= akár az összes ellenséges Akolitát is mozgathatod 9 mezőnyit összesen, ezt úgy elosztva, ahogy szeretnéd.

VIRTUS CLARA AETERNAQUE HABETUR

(Az istenség kortalan és fényes)

Lerakhatod a Vízköpő bábudat – aki a félelem és kétség jelképe az ördög képében - bármelyik pallóra. Amíg Vízköpő ül egy pallón, addig azt nem lehet eltolni vagy forgatni. Az Akoliták sem tudnak áthaladni olyan mezőn, ahol Vízköpő tartózkodik, max kikerülni tudják. A köröd alatt bármikor eltávolíthatsz egy Vízköpőt a megfelelő varázslattal: ehhez három lapot kell eldobni a kezedből. A Vízköpő visszakerül a dobozba és nem rontja tovább a levegőt.

NEQUE ANIMUS NEQUE CORPUS A VOBIS ABERIT

(Testem, lelkem hozzád tartozik)

Akolitád a még felhasználható pontoktól függően képes átugrálni egyik pallóról a másikra a rettenetes mélység felett a kártyán látható alkalommal. Csakis üres mezők fölött képes átugrani, még üres palló sem lehet az ugrás alatt. Lásd a példákat lejjebb.

MIHI IN DIES MAGIS ANIMUS ACCENDITUR

(Lelkem napról napra tűzben ég)

Ezzel a kártyával akár 5 lapkamozgatást vagy forgatást is meg lehet ejteni. Akár különböző pallókat is lehet mozgatni (de sosem olyat, amin Akolita áll). A fohász (kártya) használatakor kikötés, hogy a saját Akolitád egyáltalán nem mozoghat ebben a körben. (Hogy emlékezz erre a szabályra, a kártyán látható Akolita lakat alatt van.)

VIRTUS OMNIA DOMUERAT

(Bátran leküzd minden akadályt)

A kártya segítségével mozgathatók az Akolita nélküli pallók legalább 4 de legfeljebb 6 mezőnyit. Természetesen most sem lehet átlósan, de az egyes mozgatások közt megengedett az irányváltás.

QUIN IGITUR EXPERGISCIMINI?

(Miért nem kelsz föl?)

Választhatsz egy vagy két olyan pallót, amin nincs Akolita és könyv sem, és átrakhatod azokat a tábla bármelyik szabad mezőire.

ANIMI IMPERIO, CORPORIS SERVITIO MAGIS UTIMUR

(Testünkben és lelkünkben él az erő)

Akolitád akár 4 mezőt is léphet mindössze 2 AP-ért.

VICTORIA IN MANU NOBIS EST

(A győzelem a kezünkben van)

Levehetsz a játéktábláról 1 vagy 2 üres pallót anélkül, hogy másikkal pótolnád.

Nem megengedett ugrás

Lehetséges ugrás

A vörös Akolita kiinduló mezője