

# EPİK BÜYÜ SAVAŞLARI

## SAVASCİ SİHİRCİLERİN

### ÖLÜM SATSUNDA KAPISMA

## HER TURUN BAŞINDA

Bütün büyücüler, ellerinde 8 kart olana kadar desteden kart çekerler.  
Bütün ölü büyücüler, desteden bir adet Ölü Büyücü kartı çekerler.

## BÜYÜNÜZÜ HAZIRLAYIN

Bütün büyücüler en fazla üç farklı türden oluşan büyülerini, yüzü kapalı şekilde masaya yerleştirirler.

## TUR SIRASI

Bütün büyücüler, büyülerinin kaç farklı türde karta sahip olduğunu açıklarlar. En az karta sahip büyüler ilk olarak gerçekleştirilir. Eşitlik durumunda ise Sonuç kartlarındaki rübelere bakılır. Sonuç büyüü alanına Çılgın Büyü yerleştirilmişse ya da hiç Sonuç büyüü yoksa, rütbe de 0 olarak kabul edilir. Rütbesi yüksek olan büyüler önce gerçekleştirilir. Eğer rütbelerde de eşitlik varsa, büyücüler zar atar ve yüksek zarı atan büyücü, büyüünü önce gerçekleştirir.

## BÜYÜYÜ GERÇEKLEŞTİRMEK

Büyünüzün adını bir büyücü edasıyla okuyun. Sonrasında ise, büyüünüzün etkisini; takdim-gelişme-sonuç sırasıyla gerçekleştirin.

## KAN KALE

BİR RAKİBİ ÖLDÜRDÜĞÜNDE 3 KAN KAZAN.

HER TURUN SONUNDA KALENİN SAHİBİ OLAN BÜYÜCÜ  
1 KAN KAZANIR.

CRYPTOZOIC  
ENTERTAINMENT

EPIK

BÜYÜ

SAVAŞLARI

# SAVAŞÇI SİHİRCİLER

ÖLÜM SATOSUNDA KAPISMA



# B

ugün; sevimli mi sevimli, minnoş mu minnoş, eli baltalı gözü dönmüş kudurmuş bir keçi tarafından beynim ortadan ikiye yarıldı. Evet, doğru duydunuz... pofuduk tüylü tatlıs bir keçi. Giydiği İskoç eteği ve ağzından saçılan köpükler gözümün önünden bir türlü gitmiyor. Ölümünden önce en küçük anlamsız detayların dahi akılda bu kadar net bir şekilde kalması çok tuhaf.

Baltasını beynime indirmek üzere kaldırdığı anda bunu kahkaha ile karşıladım ve kafamın ortadan ikiye yarılmasıyla kahkaham yarıda kaldı. Gerçekten muhteşem bir andı.

Bir zamanlar çiftçiydim. Domates biber yetiştirdim ve şu anda bana çok komik gelen anlamsız endişelere sahiptim. Ta ki Andy Dayı imdadımıza yetişene kadar. Artık çiftçilik umurumda değil, zaten nasıl olabilir ki? Sonsuz bir muhteşemlik içerisindeyim ve Andy Dayı savaşmamı istiyor, dolayısıyla ben de SAVAŞIYORUM!

Birbiri ardına muazzam büyüler salıyorum. Etrafta tehlike kokusu aldığımda devasa yeşil yıldırım büyümü yapıyor ve rakibimin eblek eblek bakan gözlerini buhar edip beynini sümüksü kıvama getiriyorum. Ardından onun yok oluşunu izliyorum... Elveda beyinsiz rakibim, üzülmene gerek yok bu EPIK kâbusa geri gelecek ve sonsuz bir döngü içerisinde savaşıp, öldürüp, tekrar öleceksin...

Yalan söylemeyeceğim, dünya dönmeye devam ettikçe bu sonsuz büyü savaşları gerçeklikten delillige doğru evrilmeye devam edecek olan, 7/24 yaşanan bir kâbus.

Bu evrenin artık daha gerçek üstü, daha dayanılmaz hale gelemeyeceğini her düşündüğümüz an, yeni büyüler sunuluyor. Ve evet, kısa bir süre önce Andy Dayı cephaneliğimize eşsiz bir büyü daha ekleyerek bizim aklımızı başımızdan almayı başardı. Bu yeni büyüye sahip olan büyücüler, içi baymış bezgin insanların iç organlarını kuşbaşı parçalara ayırarak yüreklerini hoplatabiliyor. Ve şimdi açıklıyorum sıkı durun:

## CANAVARLARI!

EVET, ARTIK MUZZAM CANAVARLAR ÇAĞIRARAK BİZİM ADIMIZA İNSANLARI ÖLDÜRMESİNİ SAĞLAYABİLİYORUZ! Sizin bir şey yapmanıza gerek yok, cehennemin dibinden kan hevesiyle gelen canavarlar bizden bile daha hevesli savaşıyor. Yalnız tek küçük sorun bu büyüler artık düşmanların da yapabilecek ve bizim de en yakın zamanda bir canavarın ana yemeği veya tatlısı olabileceğimiz. . .

Her zaman radikalliğin doruklarında yaşamayı sevmişimdir. Yani kim sevmez ki? Her hücreniz güçle doluyorsa ve elektrik, ateş gibi elementlere hükmedebiliyorsanız ve üstelik artık eskiden yasa olarak bildiğiniz hiçbir kuralın geçerli olmadığını fark etmişseniz... Neyi sallarsınız ki? Lanet olsun dostum, hiçbir şeyi kafana takma, Köpekbalıklarından oluşan Şeytani bir hortum yarat ve rakibini toprağa bir bok çuvalı gibi sermesini veya göz kırpmarla tepesine bir köy büyüklüğünde meteor düşürmesini izle.

Güç seninle değil **SEN GÜCÜN TA KENDİSİSİN** adamım. Ve sana bunun aksini söyleyen herkesi siktir et gitsin! Bundan daha iyi ne olabilir veya bundan daha önemli olan bir şey mi var? Bu düzen son birkaç yüzyıldır böyle ve böyle de kalacak!

Fakat artık bu çılgınlık yaşanıyor, tıpkı benim gibi. Tabii ben artık eski mazlum çiftçi değilim, ben azılı bir büyücüyüm! Fakat derinlerde bir yerde, bir şeylerin değiştiğini hissediyorum. Gözlerime baktığınızda ölümsüzlüğün üzerimde oluşturduğu yükü görebilirsiniz.

Ben binlerce kez öldüm, kahretsin belki daha bile fazla, sayısını bilmiyorum. Her ölümüm bir öncekinden daha epik oldu, en azından ben öyle hissettim. Rakibimden gelen dehşetli bir büyü benim uzuvlarımı yerlerinden ayırıp, beni ölümle burun buruna getirdiği her seferinde aynı şeyi düşünürüm.. Diğer büyücünün sevinç çığlıkları arasında ben yavaşça kan kaybederken gözlerimi kapatırım ve kızımın yüzü gözümün önünde belirir. Benim küçük güzel kızım. Bu kâbusun artık sona ermesini ve bu sefer bir daha geri dönmeden huzur içinde uyumayı isterim.

## ANCAK BU ASLA OLMAMALI.

Belki ufak bir ümit vardır? Andy Dayı'nın hata yapmış olabileceğine dair dedikodular duydum. Bize kimsenin nereden geldiğini bilmediğimiz canavarları çağırma yetisi verdi.

Belki, sadece küçük bir ihtimal, Andy Dayı kadar muazzam başka bir şey daha vardır? Ve belki o zaman siyah cüppeli oraklı ölüm meleği de gerçektir? Ve hatta belki bu ölüm meleğini çağırmayı başarabilirsem bu kâbustan bir çıkış yolu bulabilirim. Kim bilir belki...

## KUTU İÇERİŞİ

40 Takdim kartı

40 Gelişme kartı

40 Sonuç kartı

8 Çılgın Büyü kartı

8 Karakter kartı

6 Kan pulu

25 Hazine kartı

25 Ölü Büyücü kartı

7 Son Büyücü nişanı

6 Can Takip pulu

4 Zar

1 Karton Kale

## OYUNUN AMACI

Gayet basit; rakiplerinizi havaya uçurmak ve atomlarına kadar parçalamak. Eğer bütün rakiplerinizi yenebilirseniz, Son

Büyücü Nişanı alırsınız ve bu nişandan iki tane almayı başarırsanız, oyunu kazanmış olursunuz!



## KURULUŞ

- Büyü kartlarını, Hazine kartlarını ve Ölü Büyücü kartlarını ayrı desteler haline getirin ve karıştırın.
- Oyunculara, istedikleri karakter kartını verin.
- Her büyüçü oyuna 20 Can ve 0 Kanla başlar. Bu yüzden Can takip pulunu karakter kartınızdaki 20'nin üzerine, Kan takip pulunu da kartınızdaki 1 rakamının yanına yerleştirin. Oyun boyunca Canınızı ve Kanınızı en fazla 25'e yükseltebilirsiniz.
- Büyü kartları destesini masaya yerleştirin.
- Hazine kartları destesi ve Ölü Büyücü kartları destesini masaya yerleştirin.



## BÜYÜ SAVAŞI

Bir büyü savaş oyunu kısa rauntlardan oluşur. Bir rauntta ise bir sürü tur olabilir ve o raundu biri kazanana kadar turlar devam eder.

Her tur oyuncular büyüler yapar, rakiplerini havaya uçurur, heyecan verici hazineler toplar ve en önemlisi, hayatta kalmaya çalışırlar. Bütün büyüçüler öldüğünde hala ayakta kalan oyuncu o raundu kazanır ve Son Büyücü Nişanı'nı alır.

## HER BİR TURUN BAŞLANGICI

HER BÜYÜÇÜ, ELİNİ 8 KARTA TAMAMLAYANA KADAR, BÜYÜ DESTESİNDEN KART ÇEKER.

## KARTLAR

ELİNİZDE ÜÇ FARKLI TÜRDE BÜYÜ OLABİLİR.:

TAKDİM



GELİŞME



SONUÇ



Takdim kartlarının isimleri, yaşamış efsanevi büyücülerden alınmıştır.

Gelişme kartları, büyülerinize yaratıcılık katmanızı sağlar. Bu sıfatlar, büyülerinizin tuzu biberi gibidir ve çoğunlukla rakiplerinize ağır travmalar yaşatır.

Sonuç kartları ise büyük patlamanın yaşandığı kartlardır. Dehşet veren son! Rakiplerinizin kanla kaplanıp, merhamet için yalvaracakları son nokta! Sonuç kartlarının üzerinde rütbe numarası yer alır ve ayrıca Zar Gücü etkileri de yazar. (Detaylar ileride.)

## BÜYÜ OLUŞTURMAK:

Büyüler en fazla üç farklı içerikten oluşabilir. Bir büyüde aynı türden bir kart, birden fazla kez kullanılamaz.

### GEÇERLİ BÜYÜ ÖRNEKLERİ:



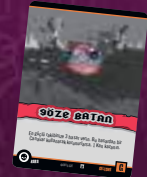
TAKDİM



TAKDİM + GELİŞME



GELİŞME + SONUÇ



GELİŞME



SONUÇ



TAKDİM + SONUÇ



TAKDİM + GELİŞME + SONUÇ

Üçlü bir büyü seti her zaman bir isim tamlaması oluşturur. Takdim kartları solda, gelişme kartı ortada, sonuç ise sağda yer alır

## BAZI GEÇERSİZ BÜYÜ ÖRNEKLERİ:



TAKDİM + TAKDİM



TAKDİM + GELİŞME + GELİŞME

Eğer bir büyücü yanlış bir büyü yaparsa, büyü geçerli hale gelene kadar büyüündeki sorunlu kartları çıkarır. Ve bu çıkardığı kartları, iskarta destesine yerleştirir. Unutmayın ki bir oyuncu asla 3'ten fazla içerik kartı oynayamaz. Eğer böyle bir şey yaparlarsa fazlalık olan kartları büyülerinin sayısını belirtmeden önce ellerine geri alırlar.

## Büyüyü MASAYA YERLEŞTİRMEK

Bir büyücü büyüünü yaparken, büyüün bütün içeriğini, yüzü kapalı şekilde önüne yerleştirir. Dilerseniz yapacağınız büyüün kartlarını üst üste yerleştirebilir veya içerik sayısının belli olmaması için elinizin altında

saklayabilirsiniz. Diğer büyücülerin, sizin kaçılı bir büyü yapacağınıza bakma hakları yoktur.

Büyücüler büyülerini yaptıklarında, masanın görüntüsü aşağıdaki gibi olabilir.



## TUR SIRASI

Bütün büyücüler büyülerini masaya yerleştirdikten sonra büyülerin gerçekleşme sırasının belirlenmesi gerekir. Büyücüler ilk olarak, yaptıkları büyüün içerik sayısını belirtirler: Bir,

iki veya üç.

Bir adet büyü kartı oynayan büyücüler, tura ilk olarak başlarlar. Ardından da, ikili ve üçlü büyü yapmış olanlar sırayla turlarına başlar.

Eğer birden fazla oyuncu aynı içerik sayısını bildirirse; bu durumda, büyücülerin, sonuç kartındaki rütbe numarasını bildirmesi gerekir.

Sonuç kartınızın rütbesi isminin yanındaki yanan közün içinde yazar.

Rütbe numarasına baktığınız sırada, sonuç kartınızı rakiplerimize göstermemeye dikkat edin. Sonuç büyüü oynamamış veya sonuç kısmında çılgın büyü kartı (ileride anlatılacak) oynamış oyuncuların büyülerinin rütbesi '0' olarak kabul edilir.



En yüksek rütbeli olan büyücü ilk olarak büyüünü yapar.

Eğer en yüksek rütbede eşitlik söz konusuysa, eşitliğin söz konusu olduğu oyuncular zar atar ve yüksek zarı atan oyuncu büyüünü önce yapar.

**ÖRNEK:** 4 kişilik bir oyunda üç oyuncu, üçlü bir büyü hazırlarken, diğer oyuncu ise ikili bir büyü hazırladı. İlk olarak, ikili büyü yapan oyuncu büyüünü hayata geçirir ve etkisini gerçekleştirir. Ardından üçlü kart oynayan üç oyuncu, sonuç kartlarının rütbelerini kıyaslar ve varsayalım ki rütbeler; 17, 14 ve 14 şeklinde. Bu durumda, 17 rütbeli olan oyuncu büyüünü hayata geçirir ve etkisini gerçekleştirir. 14 rütbeli büyücüler ise zar atarak eşitliği bozarlar. Önce yüksek zar atan oyuncu, ardından diğer oyuncu büyüünü gerçekleştirir ve tur sona erer.

**NOT:** Eğer büyü içerik sayınız tur sırası size gelmeden önce değişirse, tur sırası da tekrardan değişir.

## BÜYÜNÜZÜ AÇIN

Tür sırası size geldiğinde büyüünüzü açarsınız. Ve sonrasında da; büyüünüzün adını, gerçek bir büyücü edasıyla, fantastik bir şekilde okursunuz. Şu unutulmamalı ki; büyü adlarını, TAKDİM - GELİŞME - SONUÇ sırasıyla oluşturmak zorunludur.

**ŞAYET BÜYÜNÜZ, BU ÜÇ TÜRDEN MAHRUMSA, ŞUNLARI YAPMAYI DENEYİN;**

**Eksik takdim:** Karakterinizin adını ya da kendi adınızı kullanın.

**Eksik gelişme:** İlla ki bir sıfat koymak zorunda değilsiniz ancak özgün bir şeyler bulmanız tercih edilir!

**Eksik sonuç:** Sıra dışı bir sihir sözcüğü söyleyin.

## BÜYÜNÜZÜ GERÇEKLEŞTİRİN

BÜYÜNÜZÜ, OKUDUĞUNUZ SIRAYLA GERÇEKLEŞTİRİRSİNİZ.

**1** TAKDİM      **2** GELİŞME      **3** SONUÇ

Büyünüzü gerçekleştirdiğiniz sırada büyüünüze yeni bir içerik kartı eklenirse ve bu çoktan gerçekleştirdiğiniz tipte bir içerik kartıysa o anki içeriğinizi gerçekleştirdikten sonra yeni eklenen içeriği gerçekleştirin.

Örnek: Gelişme kartınız büyüünüze bir Takdim kartı ekler ama Takdimlerinizi çoktan gerçekleştirmişsinizdir. Sorun yok. Sonuç kartlarınıza geçmeden önce geri dönüp yeni kartınızı gerçekleştirin.

## SİHİR TIPLERİ:

Her Büyü İçeriğinin kart üzerinde bir kelime ve ikonla belirtilen bir sihir tipi vardır.

5 sihir tipi şunlardır:



**ESRARLI**

Düşmanların acıyla bağırсын, sen hazineler kazan, bir de üstüne çay demle.



**KARA**

Kontrolünün üstünde güçlerle uğraş ve günahkâr büyülerini havada uçuştur.



**ELEMENT**

Rakiplerini tutuşturup acı içindeki çığlıklarına kahkahalarla gül.



**İLLÜZYON**

Neler olacağını asla bilemezsin, cesetler dışında.



**TEMEL**

Yaraları iyileştirirsin ya da onlara neden olursun, ne olursa olsun bu yaraların derin olduğuna emin olabilirsin.

## ZAR GÜCÜ:

Zar Gücü yapmanız belirtilen kartlarda, söz konusu kartın ikonuna bakın. Büyünüzde, bu ikona sahip olan kart sayısı kadar zar atarsınız.

Örnek verecek olursak; Temel ikonlu bir kart size Zar Gücü yapmanızı söylüyor ve sizin de sadece bu kartınızda Temel ikonu varsa, tek zar atar ve gelen zara göre büyüün sonucunu belirlersiniz. Eğer üç büyü kartınızda da Temel ikonu olsaydı, bu durumda üç zarı birden atardınız.

Bazı hazineler, etkiler veya kombinasyonlar Zar Güçlerinde daha fazla zar atmanızı sağlayabilir.

## HEDEFLER

Birçok büyüün bir hedefi olur ve çoğunlukla da, büyüler kendi hedefini kendi belirler. Dolayısıyla büyüünüzü hazırlarken, bunu mutlaka göz önünde bulundurun! Hedefleriniz rastgele olabileceği gibi, solunuzdaki ya da sağınızdaki rakip veya farklı şekillerde olabilir. Eğer iyileştirici bir büyü yapıyorsanız, bu büyüün hedefi sizsinizdir. Büyülerin hedefleri, zar atılmadan önce kararlaştırılmalıdır.

## EN GÜÇLÜ VE EN ZAYIF RAKİPLER

En güçlü rakip, en çok cana sahip olan oyuncudur. En zayıf rakip ise en az cana sahip olan oyuncudur. Eşitlik olması durumunda, eşit canlı oyuncuların dilediğiniz bir oyuncuyu hedef alabilirsiniz. Kendinizin rakibi olmadığını düşündüğümüz için en az veya fazla cana sahip kişi sizseniz kendinizi saymadan bir sonraki oyuncuyu hedeflersiniz.

## Daha güçlü ve ZAYIF RAKİPLER

Daha güçlü rakip, senden daha çok cana sahip olan herhangi bir oyuncudur. Daha zayıf rakip ise, senden daha az cana sahip olan herhangi bir oyuncudur. Eğer eşitlik varsa, dilediğiniz bir oyuncuyu hedef alabilirsiniz. Eğer birisi sizle aynı cana sahipse, o kişi sizden ne güçlü, ne de zayıftır.

## RASTGELE RAKİP

Solunuzdaki oyuncudan başlayarak oyunculara birer numara verin ve ardından, kurbanı belirlemek için zar atın. Eğer gelen zar sayısı, atadığınız numaralardan herhangi birisiyle eşleşmiyorsa, eşleşene kadar zar atın.

## Büyüye KART EKLEMELER

Bazı büyü içerikleri, büyüünüze kart eklemenizi gerektirebilir. Bu eklenen kartlar, aynı tür (takdim, gelişme, sonuç) büyü kartınızın üstünde bir alana yerleştirilir. Eğer henüz daha gerçekleştirmediğiniz birden fazla aynı türde büyüünüz varsa, bunların sırasını dilediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz.

## CANAVARLAR

Canavarlar, Sonuç kartlarının bir alt kümesidir. Bu oyun setindeki tüm Sonuç kartları aynı zamanda Canavar kartıdır. Canavar kelimesi kartın sol altındaki ikonun yanında yer alır.

Canavarları özel kılan şey büyünüzü gerçekleştirdikten sonra sahada kalabilmeleridir. Çoğu Canavar kartında TUT yazısını bulabilirsiniz. Bir canavarı Tutmak, onu sahada yüzü açık bir şekilde bırakmaktır, yani büyünüzü gerçekleştirdikten sonra bu kartı diğer İçerik kartları gibi iskartaya çıkarmazsınız. Çoğu zaman Tut anahtar kelimesini Güç Zarlarını iyi atarak etkinleştirirsiniz. Bazı kartlar ise ödeme yaparak Canavarınızı sahada Tutmanıza olanak sağlar.

Sahada yüzü açık bir Canavarınız varsa yeni bir arkadaşınız var demektir! Bu sağlam yoldaş sizin için canını bile verir. Bir rakipten hasar alacağınız vakit yüzü açık bir Canavarınızı iskartaya çıkararak size gelen hasarı engelleyebilirsiniz. (diğer hedefler normal bir şekilde hasar alır.) Canavarlar kendinize verdiğiniz hasarı engelleyemez. Daha gerçekleşmemiş bir Canavar (yüzü kapalı) bu sadakate sahip değildir. Eğer bir kart birkaç kere hasar veriyorsa, mesela önce 2 hasar ve sonra 2 hasar daha, Canavarınız sadece bir kerelik hasarı engelleyebilir. Eğer bir kart normalde 2 hasar ama en güçlü (veya her neyse) rakipseniz 4 hasar veriyor ise... bu 4 hasarlık tek bir saldırı olduğu için hepsini tek bir Canavar engelleyebilir.

Sizi bekçi köpeği gibi korumak gerçekten işe yarar bir şey olsa bile, Canavarınız sonraki tura kadar sahada kalırsa sıranız geldiğinde onunla tekrar saldırabilirsiniz. Hatta saldırmak zorundasınız! Canavarınız için Zar Gücü atmamayı seçemezsiniz.

- "Tutulmuş" bir Canavar, büyünüzü ne kadar hızlı yaptığınızı belirlemede göz ardı edilir. Örneğin, 3 kartlık bir büyü oynarsanız ve daha önceki turlardan iki Canavarınızı tutuyorsanız hâlâ 3 kartlık bir büyü yapıyorsunuz demektir, 5 kartlık bir büyü değil.
- Canavarınızın saldırabileceği bir hedef olmasa dahi, canavarı tutup tutamayacağınızı görmek için zarı atmanız gerekir.
- Zar Gücü ve benzeri durumlar için büyünüzün içindeki ikonları ve Canavarlarınızın ikonlarını BİRLİKTE SAYARSINIZ.

Tuttuğunuz Canavarın ikonuna uyan ikonları sayın ve Zar Gücünüzü atın, tıpkı normal bir büyü gibi. Bir Canavarı sahada birkaç tur boyunca Tutmak muhtemel bir durumdur, tabii her seferinde TUT sonucunu tutturabilecek kadar şanslıysanız. Ama tekrar TUT sonucunu tutturamazsanız Canavarınız iskartaya çıkar.

- Her raundun sonunda sahada tuttuğunuz tüm canavarları iskartaya çıkarın.

Eğer bir kart rakibinizin Canavarını öldürüp rakibe hasar vermenizi söylüyorsa, Canavar rakibe vereceğiniz hasarı engelleyemeden ölür. Unutmayın, sadece özellikle Canavarlardan bahseden ve onları hedef alan kartlar Canavarlara vurabilir. Rakibinizin Canavarına normal bir şekilde hasar veremezsiniz, tabii o rakip Canavarına efendisi için ölmesini emretmedikçe. Eğer hasar rastgeleyse sonucu gördükten sonra karar verin. Canavarınıza size gelecek hasar belirlenmeden emir vermenize gerek yok. Hasar ne kadar küçük ya da büyük olursa olsun Canavarınız tümüne göğüs gerer ve sonra iskartaya çıkar. Sıfır hasar Canavarınızı öldürmez.

Öldüğünüzde tuttuğunuz bütün Canavarlar iskartaya çıkar. Hayatta kalmak için onları feda etmeliydin seni mankafa!

**KAN** Kutudan çıkan 6 Kan damlası şeklindeki pulu fark etmiş olabilirsiniz. Bunlar oyun boyunca topladığınız Kanı takip etmek için. Kan; çoğu içerik kartının, Hazinesin ve Ölü Büyücü kartının gücünü arttırmak için kullanabileceğiniz ikincil bir kaynaktır. Her maça sıfır Kanla başlarsınız.

Bir rakibi öldürerek 3 Kan kazanabilirsiniz. Rakiplerinizi öldürmek Kan kazanmanın en kolay yoludur. Lakin kendinizi öldürmek Kanı toplamak için hayatta olmayacağınızdan size Kan kazandırmaz ve genel olarak çok iyi bir fikir değildir. Kan kazanıp kaybettikçe Kan pulunu Karakter kartınızın üstünde sahip olduğunuz Kan'a getirin. Canınız ve Kanınız aynı kart üzerinde tutulacağı için ikisini karıştırmamaya dikkat edin; kurukafa Canınız, kan damlası da Kan stoğunuz.

Kan miktarınızı oyun boyunca korursunuz, raunttan raunda geçerken kanınız sıfırlanmaz. Öldüğünüzde de Kanınızı kaybetmezsiniz. Hatta daha fazla Kan kazanabilir ya da olan Kanınızı harcayabilirsiniz. En fazla 25 Kana sahip olabilirsiniz.

Kan ödemeleri kartlarda şöyle yazar: "n Kan öde: (Etki)." Burada n değeri, 1 ve 8 arasında bir sayı, etki ise yatırımınız karşılığında kazandığınız şeydir. Eğer "sayı" bir X ile ifade edilmişse tek bir seferde ödemek şartıyla istediğiniz kadar Kan ödeyebilirsiniz. İçerik kartlarındaki Kan ödemeleri içeriğin gerçekleştirildiği sırada bir kereliğine yapılabilir. Hazineslerdeki Kan ödemeleri ise turda bir kere ve kendi sıranızda yapılabilir.

Harcayacak Kanınız yoksa ödemeyi yapamaz ve etkiji gerçekleştiremezsiniz. Kan ücretinin ödenmesi içerik kartını aktive etmenin bir parçasıdır. Hasar vermeden, zar atmadan, vb. yapmadan önce Ödeme yapıp yapmayacağınıza karar vermelsiniz. Bir rakibi öldürüp 3 Kan kazanıp o rakibi öldürürken kullandığınız içerik kartının ücretini kazandığınız Kanla ödeyemezsiniz.

## DİĞER KARTLAR

### ÇILGIN BÜYÜ

Desteden çılgın büyü çekecek kadar şanslı olmuş olabilirsiniz. Bu büyülerin türleri yoktur ve bu nedenle de, yapacağınız büyü'nün herhangi bir kısmına (takdim, gelişme, sonuç) yerleştirebilirsiniz. Örnek verecek olursak; üçlü bir büyü yapmak istiyorsunuz ancak elinizde hiç gelişme türünde büyü yok. Bu durumda, çılgın büyü kartınızı gelişme aşamasına yerleştirebilirsiniz.



İçerisinde çılgın büyü bulunan büyü'nüzü gerçekleştirirken, çılgın büyü kartı kullandığınız kart türüne denk gelene kadar, destenin üzerindeki kartlara sırayla bakın. İlk uyan kartı alın ve büyü'nüze ekleyin. Kullandığınız çılgın büyü kartını ve destenin üzerinden açtığınız diğer kartları ise iskartaya çıkarın. Eğer büyü'nüzde birden fazla çılgın büyü kullanmışsanız, aynı süreci diğerleri için de gerçekleştirin. Çılgın büyü kartlarını iskartaya yerleştirdikten sonra büyü'nüzün adını okuyun.

### HAZİNE

Hazineler bazı büyülerden elde edebileceğiniz, size çokça yardım edebilecek eşyalardan oluşur. Hazine kartı kazandığınızda bunu yüzü açık, bütün oyuncuların görebileceği şekilde önünüze yerleştirin. Hazineleri hiçbir zaman elinizdeki desteye ekleyemezsiniz. Ancak dikkatli olun! Bazı maharetli büyücüler, önünüzdeki hazineleri çalmaya çalışabilirler.

### ÖLÜ BÜYÜCÜ DESTESİ

Bir büyücü öldüğünde, elindeki bütün büyü kartlarını ve hazine kartlarını iskartaya çıkarır. Ardından hemen bir adet Ölü Büyücü kartı çeker. Bir büyücünün ölmesi, onun tamamen oyun dışı kaldığı anlamına gelmez. Her yeni tur başında, ölen büyücüler, birer adet Ölü Büyücü kartı çeker ve biriktirirler. Bu kartlar, ölenlerin bir sonraki savaşı kazanmasına yardımcı olacak.

Bazı Ölü Büyücü kartlarında "Hemen kullan" yazar. Bu kartlardaki etkiler sonraki oyunun başı yerine kart çekildiği anda gerçekleşir. Bu kartları kullandıktan sonra önünüzde tutmalısınız ki diğer oyuncular kaç tane Ölü Büyücü kartı çektiğini görsün.

# KALE

Altında yarığı olan o kanlı ve harika karton parçasını görüyor musun? A parçasını B yarığına takarak bir ayaklık oluşturursan ayakta durur. Bu onu bir Karton Kale yapar ve evet, bunun oyunda bir yeri var!

Oynadığınız bir kartta "Karton Kale: (Etki)" yazısını görürseniz ve Karton Kale o an sizdeyse "Karton Kale" yazısının yanındaki etkiyi gerçekleştirirsiniz. Eğer Karton Kale sizde değilse oynadığınız kartlardaki Karton Kale etkilerini ne siz ne de başka bir oyuncu gerçekleştiremez.

Karton Kale her oyuna kimse tarafından kontrol edilmeden özgür bir şekilde başlar. O yüzden onu oyun alanınızın ortasında kendi haline bırakın. Karton Kale bu şekilde sähipsiz kaldığı sürece kimse ondan yararlanamaz.

- Her turun sonunda Karton Kaleye sahip olan oyuncu 1 Kan kazanır.
- Eğer Karton Kaleye sahip olan oyuncuyu öldürürseniz Karton Kalenin yeni sahibi siz olursunuz. Eğer Son Büyücü sizseniz tur biter ve bir önceki maddede belirtilenler yaşanır.
- Bir oyunda yeni bir raunda başladığınızda Karton Kale masanın ortasına geri gider.
- Eğer Karton Kaleye sahip olmak istiyorsanız "Karton Kaleyi alın." Yazılı büyü içeriklerini oynayın.



# Tepki

Bazı büyü içeriklerinde "Tepki" kelimesi yazar. Tepki kartları zamansız ölümünüz durumunda bir rakibe küçük bir sürpriz yapmanıza yarar. Eğer büyüünüzde bir Tepki kartı varsa ve siz bu kartı gerçekleştiremeden ölürseniz "Tepki:" kısmından sonra yazan etkiyi gerçekleştirirsiniz. Tepki kartları az Canı kalmış bir büyücünün büyük bir büyü hazırlayıp büyüünü yapamadan önce ölse bile birkaç havalı şey yapmasına olanak verir.

Unutmayın ki Tepki kartları elinizdeyken çalışmazlar. Kartınızdan sadece daha gerçekleşmemiş bir büyüün parçasıyken tepki alabilirsiniz. Bir Tepki kartı kendinize hasar vererek öldüğünüzde de çalışır. Eğer kendi Takdim kartınız sizi öldürürse ve Gelişme veya Sonuç kartlarınızda bir Tepki varsa bir etki alırsınız! Eğer Sonuç kartınız sizi öldürürse sizi öldüren kart dahil olmak üzere çoktan gerçekleştirdiğiniz kartlarınızdaki Tepkilerden etki alamazsınız.

## HIZLI OYUN VARYANTI

Bu oyun varyantı 5-6 kişilik oyunlarda veya çok vaktiniz yoksa iyi bir tercihtir. Bir oyuncuda iki adet Son Büyücü Nişanı olana kadar oynamak yerine üç-roundluk bir oyun oynarsınız. Son Büyücü Nişanı toplamak yerine de düşmanlarınızı öldürerek ve hayatta kalarak puan kazanırsınız. Puanlarınızı nişanlarla, birkaç bozuk parayla ya da kâğıt kalemle tutabilirsiniz.

- Öldürdüğünüz her rakip için 1 Puan alırsınız (3 Kanla beraber).
- Bir oyundaki Son Büyücü olursanız 1 Puan alırsınız.

Kendinizi öldürdüğünüzde ne puan ne de Kan kazanırsınız. 3 oyun oynadıktan sonra Puanlarınızı karşılaştırın. En yüksek puanı olan kazanır! Eşitlik durumunda, eşitliğe kalanlardan her kim Son Büyücü Nişanına en son sahip olmuşsa oyunu o kazanır.

**Büyü**  
**Gerçekleştirmeye**  
**BİR ÖRNEK:**

Dört kişilik bir oyunda iki içerikli bir büyü yapan oyuncu çoktan büyüsunü gerçekleştirdi. 16'lık rütbenizle üç içerikli büyülerden en hızlısı sizinki olduğu için önce siz büyüünüzü gerçekleştiriyorsunuz.



HADI BAKALIM, EN FANTASTİK BÜYÜCÜ SESİNİZLE BÜYÜNÜZÜ OKUYUN. BEKLİYORUZ

Büyününüzün Takdimi Hiperaktif Misafir Çocuğunun olduğu için ilk onu gerçekleştiriyorsunuz. Kartta yazıyor ki:

"Karton Kaleyi alın. Eğer Karton Kaleyi yaşayan bir rakipten alıyorsanız başka bir rakibe 3 hasar verin."

Kartta yazdığı gibi Karton Kaleyi alıyorsunuz, ama Karton Kale sahipsiz olduğu için kimseye hasar vermiyorsunuz.



:Takdiminizi gerçekleştirdiğinize göre sıra Gelişmeniz olan Kıvıl  
Kıvıl-Cımlı'da, o da diyor ki:

"Rastgele bir rakibe bir zarlık hasar verin.

**Kale:** Sonra başka bir rakibe 2 hasar verin."

Solunuzdaki rakibe 1-2, onun yanındakine 3-4, son rakibe de 5-6 sayılarını atadıktan sonra bir zar atıyorsunuz ve 4 geliyor. Üzgünüm Yiğit, ama zarlar konuştu. Şimdi bir zar atıp ne kadar hasar verdiğinize bakıyorsunuz, 3. Hey, Zeynep, Yiğit'le dalga geçme bakayım! Ah, bir dakika, bu da ne? Karton Kaleye sahip olduğunuz için başka bir rakibe (yani Yiğit dışında birine) 2 hasar verebiliyorsunuz. Siz de Zeynep'e 2 hasar vermeyi seçiyorsunuz, bu ona diğerleriyle dalga geçmemeyi öğretir!



Gelişmeniz tamamlandığına göre Sonucunuza, yani Öldürgeçi'ne geldik. Hedefi sahada Canavarı bulunmayan bir rakip. Kimsenin Canavarı olmadığı için istediğiniz rakibe saldırabilirsiniz. Şimdi sadece Zar Gücü atıp sonucu görmemiz gerekiyor.

Sonuç kartınızın sol altında İllüzyon ikonu var. Bu size bir zar verir, ayrıca Takdiminizde bir İllüzyon ikonu var, etti mi iki? Sonuç kartınızın ikonuna uyan her içerik (Sonuç kartınız bunlara dâhil) Zar Gücüne katılır. Yani büyüünüzde İki tane İllüzyon ikonu olduğu için Zar Gücünüze iki zar atıyorsunuz. Zarlarınızın toplamı 7 geldi, yani size "2 hasar. **TUT**" etkisini veriyor. Zeynep'e 2 hasar veriyorsunuz ve Canavarınızı oyunda tutuyorsunuz. Canavarınızla size gelecek hasarı engelleyebilir veya sonraki turda büyüünüzü gerçekleştirirken onu tekrar kullanabilirsiniz.



BÜYÜNÜZÜN BÜTÜN KARTLARINI GERÇEKLEŞTİRDİKTEN SONRA, BU KARTLARI İSKARTAYA ÇIKARIRSINIZ VE SIRADAKİ 3 KARTLI RÜTBECE EN YÜKSEK OYUNCU, BÜYÜSÜNÜ GERÇEKLEŞTİREREK OYUN DEVAM EDER.

**OYUNUN  
SONU**

Fırtına dindiğinde ve sadece tek bir büyücü ayakta kaldığında müsabaka sona erer ve o büyücü, Son Büyücü Nişanı'nı kazanmış olur. Bir oyuncu toplamda iki adet Son Büyücü Nişanı'na sahip olursa, oyunu kazanır. Eğer raund sonunda büyücü, talhsiz şekilde, rakibini öldürdükten sonra kendisini de öldürür ve oyunda kimse kalmazsa, o oyuncu yine Son Büyücü Nişanı'nı kazanmış olur. Raundun sonunda, oyuncuların ellerindeki bütün Hazine ve Büyü kartları iskartaya çıkarılır. Ancak destelerdeki kartlar bitmeden, bu iskarta kartları, tekrardan karıştırılarak desteye eklenmez. Dolayısıyla bir oyunda olabildiğince çok sayıda farklı kart görürsünüz. Herkes kartlarını iskartaya çıkardıktan sonra, Ölü Büyücü Kartı'na sahip olan büyücüler, bonuslarını (ekstra güç, hazine, vb.) toplar ve Ölü Büyücü kartlarını iskartaya çıkarırlar.

**şimdi sıT ve**

**SANA KARŞI**

**ÇIKANLARIN KANINDA YIKAN!**

## BU OYUNU İLK OYUNLA BİRLEŞTİRME

İSTERSENİZ İKİ DESTEYİ DE BİRBİRİNE KARIŞTIRABİLİRSİNİZ, TABİ BU KARIŞTIRMA İŞLEMİ BİRAZ ZOR OLABİLİR! BİR DİĞER YOL İSE DESTELERİ AYRI TUTUP BİRİSİ KART ÇEKMEK VEYA AÇMAK İSTEDİĞİNDE, DİLEDİĞİ DESTEDEN ÇEKMESİNE VEYA AÇMASINA İZİN VERMEK.

EĞER BİR BÜYÜ İÇERİĞİ BİR CANAVAR SONUCUNU KOPYALARSA TUT ÖZELLİĞİNİ KULLANAMAZ. BÜYÜNÜZÜN SONUNDA CANAVAR OLMAYAN BİR KARTA DÖNÜŞÜP İSKARTAYA ÇIKAR.

# JENERİK

TASARIM CORY JONES



## CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

CO-CEO

JOHN "BIG WAND" NEE

CO-CEO

JOHN "URJNAM" SEPENUK

### gelistiriciler

MATT "THE HYDRA" HYRA (LEAD), RICHARD "STORM" BRADY,  
MARCOS "THE PIE-MAN" PAVAN, NATHANIEL "THE PROFESSOR" YAMAGUCHI

### cizimler

LARRY "FAIRY FINGERS" RENAC (LEAD), HOUMAN "THE MAGIC MAN" BAIK,  
"NECRO" NANCY VALDEZ, ERIN "WILD ONE" ROACH, JOHN "SPARKLE-BRITCHES" VINEYARD

Ürün Yöneticisi

ERIKA "ENCHANTRESS" CONWAY

Operasyon Direktörü

LEISHA "SLEEVES" CUMMINS

Ürün Geliştirme Direktörü

"THE SPLENDID" ADAM SBLENDORIO

İş Koordinatörü

RUMI "LAZULI-LULI" ASAI

Ofis Yöneticisi

VANESSA "DIABLO NIÑO" JIMENEZ

Türkçe Çeviri

ENVER CİZRELİOĞULLARI & METİN ÜNÜVAR

Editor

METİN ÜNÜVAR

### OYUN TEST EKİBİ

MICHAEL ALEXANDER, LOGAN BONNER, TODD BURKLIN, SEAN DAWSON, ERIC ESCHENBACH, LISA ESCHENBACH, MIKE FEHLNER,  
PAUL HUGHES, MARK JESSUP, CORY JONES, ROB LIGHTNER, MAX MAGIERA, SUNGA ROSE, ROB WATKINS

### ÖZEL TEŞEKKÜRLER

VALERIE & HOLIDAY JONES, MICHAEL KIRCHHOFF, D&D, BIG GULFS, DORITOS, THE WORD 'EPIC',  
AMY KELLER, TANIA & BRANDON SEPENUK, LIŞKA, GYPSEY, TRAVIS, CHARLOTTE, WILLIAM BRINKMAN, PHIL CAPE,  
JAVIER CASILLAS, ALEX CHARSKY, DAN CLARK, MATT DUNN, KYLE HEUER, MATT HOFFMAN,  
APRIL JONES, ERIK LARSEN, LACY LODES, CYNTHIA LOYD-PETERSON, SARA MIGUEL, GEORGE NADEAU,  
MATTHIAS NAGY, DANIEL SISKIN, BEN STOLL, LISA VILLALBA, DREW WALKER, MARYCARMEN WILBER, CHRIS WOODS

Kart isimlerine katkıda bulunan; Efe Köse, Ogeday Beşer, Ömer Farukhan Yalçın,  
Burak Çetin, Mustafa Erinanç, Erkan Ali Dönmez, Alper Özdil, Burak Yazıcı, Polat  
Akbulut, Emin Taşkıran, Sinan Vargün, Muzaffer Gümüşsü, Oğuzhan Oğuz, Oğul Köker,  
Ege Can Aytaç ve destek veren diğer bütün arkadaşlarımıza çok teşekkürler!

Daha birçok harika oyun için sitemizi ziyaret edin

[www.NeoTroyGames.com](http://www.NeoTroyGames.com)