

# Familiar: Cerberus



Polpetta

Muso

Argo

© Ludus Magnus Studio - 2020  
All rights reserved  
[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)

Familiar - Cerberus

LUDUS MAGNUS  
STUDIO





# Familiar: Cerberus



Familiars are special Evocations that can be used in two different ways, called Modes:

1. **Guard Mode:** when a Familiar is in the same Room as its Mage.
2. **Hunting Mode:** when a Familiar is in a different Room than its Mage.

## Preparation

1. Replace a Lodge Room with a Familiar Summon Room of the same color.
2. Place the Familiar Evocation cards and Familiar Action tokens where all players can access them.

## Summon a Familiar

A Familiar can be summoned through its Room using these rules in the following order:

1. **Availability:** It is not possible to summon a new Familiar if they are not available in the reserve.
2. **Material:** The Mage who summons a Familiar chooses one of those still available, and takes the Familiar's Card they prefer, placing it under the Mage sheet as usual, and its corresponding Action marker.
3. **Miniature:** Place the Familiar miniature attached to the base of your Mage as a combined, unique model. A newly summoned Familiar is in Guard Mode.
4. **Limit:** Each Mage can have a maximum of one Familiar time among his Evocations.



## Familiar Card

- A. Illustration and name of the Familiar with its Archetype.
- B. Characteristics of the Familiar when it is in Hunting Mode (movement, damage, and any additional effects).
- C. Space for the Familiar Action (Physical Action) that can be performed by the Mage when the Familiar is in Guard Mode. The Action marker is flipped each time it is used just like a normal Physical Action token.
- D. Familiar Health with Wound slots.



## Guard Mode



The Familiar is considered in Guard Mode if:

- It has just been summoned.
- At the end of its activation, the Familiar is in the same Room as its Mage.
- At the end of an Action, the Mage is in the same room as his Familiar.
- If the Mage enters the Room where his Familiar is located during movement, the Mage can decide to immediately return it to Guard Mode and moves it with the Mage for the remainder of that movement. Alternatively, the Mage may leave the Familiar in that Room in Hunting Mode and continue movement without it.

A Familiar in Guard Mode is not considered a model in its own right but becomes a unique model with the Mage, both for movement and for resolving effects.

When the Familiar is in this mode, the Mage can, with one of his Actions, use the Familiar Action token to:

- Activate the Familiar Action.
- Turn the Familiar in a Hunting Mode and activate it immediately. In this case, if the Familiar is still in his Mage's Room after completing the Action, it will return to the Guard Mode.

**Damage:** In this Mode, the Familiar cannot be separately targeted. However, when the Mage suffers Damage, all damage may be distributed between the Mage and/or the Familiar, as desired.

## Hunting Mode



A Familiar is considered in Hunting Mode if it is not in the same Room as its Mage.

In Hunting Mode, a Familiar is a normal Evocation and follows all the Evocations rules, except for Damage (see the box).

In the Evocations Phase, a Mage who has a Familiar in Guard Mode can, in his Turn, change the Familiar Mode and activate it immediately.

**Damage:** In this Mode, the Familiar suffers Damage and effects as a normal Evocation. Also, if the Mage suffers more Damage than can be endured while his Familiar is in a Hunting Mode, the Mage must assign the excess Damage to the Familiar even if the Familiar is in a different Room.

## Defeat of the Familiar and its Mage

A Mage cannot be defeated as long as his Familiar is alive.



When a Mage who owns a Familiar is defeated, the Trophy goes to the opponent who inflicted the last hit, regardless of whether the target was the Mage or the Familiar; only the Damage on the Mage Sheet is calculated for the Points.

When a Familiar is defeated, it returns to the newly available supply, like a standard Evocation.

**Important:** if you use Familiars, you cannot use the optional Overkill rules.





## Famiglio: Cerberus



I Famigli sono delle Evocazioni speciali che possono essere utilizzati in due diverse modalità, chiamati Stati:

1. **Posizione di Guardia:** quando un Famiglio è nella stessa stanza del Mago.
2. **Posizione di Caccia:** quando un Famiglio si trova in una stanza diversa da quella del suo Mago.

### Preparazione

1. Sostituire una Stanza della Loggia con una Stanza Evocazione Famiglio dello stesso colore.
2. Posizionare le Carte Evocazioni Famiglio ed i segnalini Azione del Famiglio a portata di mano.

### Evocare un Famiglio

Un Famiglio può essere evocato tramite la sua Stanza utilizzando le seguenti regole nell'ordine indicato:

1. **Disponibilità:** Non è possibile evocare nuovi Famigli se non ce ne sono disponibili nella riserva.
2. **Materiale:** Il Mago che evoca un Famiglio ne sceglie uno tra quelli ancora disponibili e prende la sua Carta Famiglio, posizionandola sotto la scheda del Mago come di consueto, e prende anche il suo segnalino Azione corrispondente.
3. **Miniatura:** Posizionare la miniatura del Famiglio attaccata alla base del proprio Mago come a formare un modello unico. Un Famiglio appena evocato si trova in Posizione di Guardia.
4. **Limite:** Ogni Mago può avere massimo un Famiglio tra le proprie Evocazioni.

### Carta Famiglio

- A. Illustrazione e nome del Famiglio con il suo archetipo
- B. Caratteristiche del Famiglio quando è in Caccia, Movimento, Danni ed eventuali effetti aggiuntivi
- C. Spazio per l'Azione del Famiglio (Azione Fisica) che può essere eseguita dal Mago quando il Famiglio è in Guardia. Il segnalino Azione viene girato ogni volta che viene usato come un normale segnalino di Azione Fisica.
- D. Salute del Famiglio con gli alloggiamenti delle Ferite



### Posizione di Guardia



Il Famiglio è considerato in Posizione di Guardia se:

- E' stato appena evocato.
- Al termine di una sua attivazione, si trova nella stessa Stanza del suo Mago.
- Al termine di un'Azione, il suo Mago si trova nella Stanza del Famiglio.
- Se durante un movimento il suo Mago attraversa la Stanza in cui si trova il Famiglio può decidere di farlo tornare in Posizione di Guardia, e muoverlo con il Mago per il resto di quel movimento. In alternativa, il Mago può lasciare il Famiglio in quella Stanza in Posizione di Caccia e continuare il movimento senza di lui.

Un Famiglio in Posizione di Guardia non è considerato un modello a se stante, ma diventa un modello unico con il Mago, sia per il movimento che per la risoluzione degli effetti.

Quando il Famiglio è in questo stato il Mago può, con una delle sue Azioni, utilizzare il segnalino Azione del Famiglio per:

- Attivare l'Azione del Famiglio (vedi illustrazione).
- Porre il Famiglio in Posizione di Caccia e attivarlo immediatamente. In questo caso, se subito dopo aver compiuto l'Azione, il Famiglio si trova ancora nella Stanza del Mago tornerà in Posizione di Guardia.

**Danni:** Il Famiglio non può essere bersagliato singolarmente. Quando il Mago subisce Danni, può distribuire i Danni subito tra se stesso il Famiglio come preferisce.

### Posizione di Caccia



Un Famiglio è considerato in Posizione di Caccia se non si trova nella stessa Stanza del suo Mago.

In Posizione di Caccia un Famiglio è una normale Evocazione, e segue tutte le regole delle Evocazioni, ad eccezione dei Danni (vedi sotto) Nella Fase delle Evocazioni un Mago che possiede un Famiglio in Posizione di Guardia può, nel suo turno, cambiare la Posizione del Famiglio ed attivarlo immediatamente.

**Danni:** In questa Posizione il Famiglio subisce Danni ed effetti come una Evocazione. Inoltre, se il Mago subisce Danni oltre quelli che può sopportare mentre il suo Famiglio si trova in Posizione di Caccia, deve assegnare i Danni in eccesso al Famiglio.

### Sconfitta del Famiglio e del Mago

**Fino a quando un Famiglio è in vita il suo Mago non può essere sconfitto.**



Quando un Mago che possiede un Famiglio viene sconfitto, il Trofeo va all'avversario che ha inflitto l'ultimo colpo, a prescindere che il bersaglio di esso fosse il Mago o il Famiglio, per i punti si calcolano solo i Danni sul Mago. Quando un Famiglio viene sconfitto torna nella riserva nuovamente disponibile, come una normale Evocazione.

**Importante:** se utilizzate i Famigli non potete utilizzare la regola opzionale "Inferire".





## Familiers: Cerberus



Les Familiers sont des Évocations spéciales qui peuvent être utilisées de deux manières différentes, appelées Modes :

1. **Mode Gardien:** Lorsqu'un Familier se trouve dans la même Salle que son Mage.
2. **Mode Chasseur:** Lorsqu'un Familier se trouve dans une Salle différente de celle de son Mage.

### Mise en Place

1. Remplacez une Salle de la Loge par la Salle d'Invocation des Familiers de la même couleur.
2. Placez les Cartes d'Évocation des Familiers ainsi que leurs Jetons d'Action à proximité du plateau de jeu, accessibles à tous les joueurs.

### Invoquer un Familier

Un Familier peut être invoqué dans sa Salle en respectant les règles suivantes:

1. **Disponibilité :** Il n'est pas possible d'invoquer un nouveau Familier s'il n'y en a plus de disponible dans la réserve.
2. **Matériel :** Le Mage qui invoque un Familier choisit parmi les cartes encore disponibles celle qu'il préfère, et la place sous sa feuille de Mage comme d'habitude. Il prend également le Jeton d'Action correspondant.
3. **Figurine :** Placez la Figurine du Familier attachée à la base de votre Mage pour ne former qu'une seule et unique Unité. Un Familier qui vient d'être invoqué se retrouve donc automatiquement en Mode Gardien.
4. **Limite :** Chaque Mage ne peut avoir au maximum qu'un seul Familier à la fois parmi ses Évocations.

### Carte de Familier

- A. Illustration et nom du Familier avec son Archétype.
- B. Caractéristiques du Familier lorsqu'il est en Mode Chasseur (Mouvement, Attaque et tout autre effet supplémentaire).
- C. Emplacement pour l'Action du Familier (Action Physique) qui peut être réalisée par le Mage lorsque le Familier est en Mode Gardien. Le Jeton d'Action est retourné chaque fois qu'il est utilisé comme n'importe quel Jeton d'Action Physique normal.
- D. Santé du Familier avec ses emplacements de Dégâts.



### Mode Gardien



Le Familier est considéré en Mode Gardien si :

- Il vient d'être invoqué.
- A la fin de son activation, le Familier se trouve dans la même Salle que celle de son Mage.
- À la fin d'une Action, le Mage se retrouve dans la même Salle que celle de son Familier.
- Si, lors de son déplacement, le Mage entre dans la Salle où se trouve son Familier, le Mage peut décider de le replacer immédiatement en Mode Gardien et continue son déplacement accompagné de son Familier. Réciproquement, le Mage peut laisser son Familier dans une Salle et continuer son déplacement sans lui (le Familier passera alors en Mode Chasseur). Un Familier en Mode Gardien n'est pas considéré comme une unité à part entière mais forme avec son Mage une seule et même unité, que ce soit pour les déplacements comme pour la résolution des effets.

Lorsque le Familier est dans ce Mode, le Mage peut, avec l'une de ses actions, utiliser le Jeton d'Action du Familier pour :

- Activer l'Action du Familier.
- Mettre le Familier en Mode Chasseur et l'activer immédiatement. Dans ce cas, si le Familier se trouve toujours dans la Salle de son Mage après avoir terminé son Action, il repassera en Mode Gardien.

**Dégâts:** Dans ce Mode, le Familier ne peut pas être ciblé séparément. Cependant, lorsque le Mage subit des Dégâts, Les cubes de Dégâts peuvent être répartis entre le Mage et le Familier, comme vous le souhaitez.

### Mode Chasseur



Un Familier est considéré en Mode Chasseur s'il ne se trouve pas dans la même Salle que son Mage.

En Mode Chasseur, un Familier est une Évocation normale et suit toutes les règles d'Évocation, à l'exception des Dégâts (voir encadré).

Durant la phase d'Évocation, un Mage qui a un Familier en Mode Gardien peut, durant son tour, changer le Mode de son Familier et l'activer immédiatement.

**Dégâts :** Dans ce Mode, le Familier subit des Dégâts et des effets comme une Évocation normale. De plus, si son Mage subit plus de Dégâts qu'il ne peut en subir alors que son Familier est en Mode Chasse, le Mage doit attribuer ces Dégâts excédentaires au Familier même si ce dernier se trouve dans une Salle différente.

### Défaite d'un Familier et de son Mage

Un Mage ne peut pas être vaincu tant que son Familier est toujours vivant.



Lorsqu'un Mage qui possède un Familier est vaincu, le Trophée revient à l'adversaire qui a infligé le dernier coup, que la cible soit le Mage ou le Familier; seuls les cubes de Dégâts présents sur la feuille de Mage seront comptabilisés pour attribuer les Points de Pouvoir. Lorsqu'un familier est vaincu, il retourne dans la réserve et devient de nouveau disponible pour tous, comme pour une Évocation normale.

**Important :** Si vous utilisez des Familiers, vous ne pouvez pas utiliser la règle optionnelle du Déchaînement.





# Familiar: Cerberus



Los Familiares son Evocaciones especiales que pueden ser utilizadas de dos formas distintas, llamadas Modos:

1. **Modo Guardián:** Cuando un Familiar está en la misma Sala que su Mago.
2. **Modo Cazador:** Cuando un Familiar está en una Sala distinta a la de su Mago.

## Preparativos

1. Reemplaza una Sala de la Logia con una Sala de Invocación de Familiar del mismo color.
2. Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

## Invocar a un Familiar

Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

1. **Disponibilidad:** No es posible invocar un nuevo Familiar si no está disponible en la reserva.
2. **Material:** El Mago que invoque al Familiar elige uno de los disponibles, y coge la Carta de Familiar que prefiera, colocándola bajo su Tablero de Mago como otras Evocaciones, junto con la ficha de acción correspondiente.
3. **Miniatura:** Coloca la figura del Familiar anexada a la base de tu Mago como una única miniatura combinada. Un Familiar recién invocado está en Modo Guardián.
4. **Límite:** Cada Mago puede tener un máximo de un Familiar a la vez entre sus Evocaciones.



## Carta de Familiar

- A. Ilustración y nombre del Familiar junto a su Arquetipo.
- B. Características del Familiar cuando está en Modo Cazador (movimiento, daño y efectos adicionales).
- C. Espacio para la Acción del Familiar (acción física) que puede ser realizada por el Mago cuando el Familiar está en Modo Guardián. La ficha de acción se gira cada vez que se utiliza como el resto de fichas de acciones físicas.
- D. Salud del Familiar con espacio para las heridas.



## Modo Guardián



El Familiar se considera en Modo Guardián si:

- Acaba de ser invocado.
- Al final de su activación, el Familiar se encuentra en la misma Sala que su Mago.
- Al final de una Acción, el Mago se encuentra en la misma Sala que su Familiar.
- El Mago entra en la Sala donde esté su Familiar durante el movimiento, puede decidir inmediatamente cambiarlo a Modo Guardián y llevárselo con el Mago con el movimiento restante. Alternativamente, el Mago puede dejar al Familiar en esa Sala en su Modo Cazador y continuar el movimiento sin él.

Un Familiar en Modo Guardián no se considera una miniatura como tal pero se fusiona con el Mago, tanto para el movimiento como para la resolución de efectos.

Cuando el Familiar está en este modo, el Mago puede usar una de sus Acciones para usar la ficha de acción del Familiar y:

- Activar la Acción del Familiar.
- Cambiar al Familiar al Modo Cazador y activarlo inmediatamente. En este caso, si el Familiar sigue en la misma Sala que su Mago tras completar la Acción, volverá al Modo Guardián.

**Daño:** En este modo, el Familiar no puede ser hecho objetivo de forma separada. Sin embargo, cuando el Mago sufre daño, todo el daño puede ser distribuido entre el Mago y su Familiar a su elección.

## Modo Cazador



Un Familiar se considera en Modo Cazador si no se encuentra en la misma Sala que su Mago.

En el Modo Cazador, el Familiar es una Evocación normal y sigue las reglas de las Evocaciones salvo por el daño (ver anexo).

Durante la Fase de Evocación, un Mago que tenga un Familiar en Modo Guardián puede cambiar el modo de su Familiar en su turno y activarlo de forma inmediata.

**Daño:** En este modo, el Familiar sufre daño y efectos como cualquier otra Evocación. Además, si el Mago recibe más daño del que pueda resistir mientras su Familiar esté en Modo Cazador, deberá asignar ese daño sobrante al Familiar incluso si se encuentra en una Sala distinta.

## Derrota del Familiar y su Mago

Un Mago no puede ser derrotado mientras su Familiar esté vivo.



Cuando un Mago que posea un Familiar sea derrotado, el Trofeo va al oponente que asestó el último golpe, sin importar si el objetivo fuera el Mago o el Familiar. Para el cálculo de puntos se usa solo el Daño en el Tablero del Mago.

Cuando un Familiar es derrotado, vuelve nuevamente a la reserva, como las Evocaciones básicas.

**Importante:** Si estáis usando Familiares, no puede usarse la regla opcional de Frenesí. (Reglamento básico, pág. 30).





# Vertrauten: Cerberus



Vertrauten sind spezielle Beschwörungen die zwei Modi besitzen:

1. **Schutzmodus:** wenn ein Vertraute im selben Saal seines Zauberers ist.
2. **Jagdmodus:** wenn ein Vertraute nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

## Vorbereitung

1. Tausche einen Saal mit del Vertrauten Beschwörungsaal der gleichen Farbe aus.
2. Lege die Vertrauten Karten und die Vertrauten Spielsteine in Reichweite von allen Spielern.

## Einen Vertrauten Beschwören

Ein Vertrauter kann in seinem Saal beschwört werden und untersteht diesen Regeln:

1. **Verfügbarkeit:** Es ist nicht möglich einen neuen Vertrauten zu beschwören wenn keine mehr in der Reserve sind.
2. **Material:** Der Zauberer der einen Vertrauten beschwört, sucht sich einen noch verfügbaren Vertrauten aus, nimmt sich die Karte, legt sie unter seinem Charakterbogen wie gewohnt und nimmt seine Aktionsspielstein.
3. **Miniatur:** Verbinde die Vertrauten Miniatur mit deinem Zauberer. Diese gelten jetzt als eine einzelne Miniatur. Der Vertraute ist nun in Schutzmodus.
4. **Limit:** Jeder Zauberer kann höchstens einen Vertrauten als Beschwörung haben.

## Vertrauten Karte

- A. Bild des Vertrauten mit Name und Archetyp.
- B. Eigenschaften des Vertrauten im Jagdmodus (Bewegung, Schadenspunkte und zusätzliche Effekte).
- C. Vertrauten Aktion (Physischen Aktion) die ein Zauberer ausführen kann wenn der Vertrauter im Schutzmodus ist. Jedes Mal wenn die Aktion ausgeführt wird, wird der Spielstein wie gewohnt verwendet.
- D. Lebenspunkte des Vertrauten mit Lebenspunkteleiste.



## Schutzmodus



Der Vertraute ist in Schutzmodus wenn:

- Gleich nach seiner Beschwörung.
- Wenn der Vertraute am Ende seiner Aktivierung im selben Saal seines Zauberers ist.
- Wenn ein Zauberer am ende seiner Aktion im selben Saal seines Vertrauten ist.
- Wenn ein Zauberer einen Saal betritt, kann er entscheiden seinen Vertrauten mit sich mitzunehmen (und setzt ihn so in Schutzmodus). Der Zauberer kann aber auch entscheiden den Vertrauten in seinen Saal zu lassen (der Vertraute bleibt in Jagdmodus) und sich ohne ihn weiterzubewegen.

Ein Vertrauter in Schutzmodus gilt nicht als freistehende Miniatur. Der Vertraute gehört in diesem Modus zu seiner Zauberer Miniatur, sowohl was Bewegung als auch was Effekte angeht. Wenn ein Vertrauter in diesem Modus ist, kann der Zauberer mit einer seiner Aktionen, die Aktion des Vertrauten benützen um:

- Die Aktion des Vertrauten zu aktivieren.
- Den Vertrauten in Jagdmodus setzen. Sollte der Zauberer in diesem Falle nach seiner Aktivierung noch im gleichen Saal seines Vertrauten sein, so wird dieser wider in Schutzmodus gesetzt werden.

**Schaden:** In diesem Modus kann der Vertraute nicht als einzelnes Ziel angegriffen werden. Jedoch darf der Zauberer dem Schaden zugefügt wird, die Schaden nach Belieben zwischen sich und seinem Vertrauten verteilen.

## Jagdmodus



Ein Vertraute ist in Jagdmodus wenn er nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

Im Jagdmodus ist eine Vertrauter eine normale Beschwörung und untersteht den gewöhnlichen Beschwörungsregeln. (Konsultiere die Box welche die Ausnahmen für die Schaden anbelangt.)

Ein Zauberer der einen Vertrauten im Schutzmodus hat, kann wenn er am Zug ist, den Vertrauten in Jagdmodus versetzen und ihn sofort aktivieren.

**Schaden:** In diesem Modus erleidet der Vertraute Schaden wie jede andere Beschwörung. Außerdem muss der Zauberer dem Vertrauten der sich im Jagdmodus befindet Schaden zufügen wenn ihm selbst mehrere Schaden zugefügt werden als der den er erleiden kann. Das gilt auch wenn sich der Vertraute in einem anderen Saal befindet.

## Einen Vertrauten und seinen Zauberer besiegen

Solange sein Vertrauter noch am leben ist, kann ein Zauberer nicht besiegt werden.



Wenn ein Zauberer der einen Vertrauten besitzt besiegt wird, bekommt der Gegner der den letzten Schaden zugefügt hat die Trophäe, egal ob der Zauberer oder der Vertraute das Ziel des Angriffes war. Nur die Schaden auf dem Charakterbogen zählen zu den Punkten. Wenn ein Vertrauter besiegt wird, wird er wider in den Stapel verfügbaren Vertrauten zurückgelegt. (Wie eine reguläre Beschwörung.)

**Wichtig:** wenn du die Vertrauten Expansion benützt, kannst du nicht die optionale Spielregel: Overkill benützen.





Familiar: Draco



Drogon

Smaug

Ashardalon

Familiar - Draco

© Ludus Magnus Studio - 2020  
All rights reserved  
[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)

LUDUS MAGNUS  
STUDIO





# Familiar: Draco



Familiars are special Evocations that can be used in two different ways, called Modes:

1. **Guard Mode:** when a Familiar is in the same Room as its Mage.
2. **Hunting Mode:** when a Familiar is in a different Room than its Mage.

## Preparation

1. Replace a Lodge Room with a Familiar Summon Room of the same color.
2. Place the Familiar Evocation cards and Familiar Action tokens where all players can access them.

## Summon a Familiar

A Familiar can be summoned through its Room using these rules in the following order:

1. **Availability:** It is not possible to summon a new Familiar if they are not available in the reserve.
2. **Material:** The Mage who summons a Familiar chooses one of those still available, and takes the Familiar's Card they prefer, placing it under the Mage sheet as usual, and its corresponding Action marker.
3. **Miniature:** Place the Familiar miniature attached to the base of your Mage as a combined, unique model. A newly summoned Familiar is in Guard Mode.
4. **Limit:** Each Mage can have a maximum of one Familiar time among his Evocations.



## Familiar Card

- A. Illustration and name of the Familiar with its Archetype.
- B. Characteristics of the Familiar when it is in Hunting Mode (movement, damage, and any additional effects).
- C. Space for the Familiar Action (Physical Action) that can be performed by the Mage when the Familiar is in Guard Mode. The Action marker is flipped each time it is used just like a normal Physical Action token.
- D. Familiar Health with Wound slots.



## Guard Mode



The Familiar is considered in Guard Mode if:

- It has just been summoned.
- At the end of its activation, the Familiar is in the same Room as its Mage.
- At the end of an Action, the Mage is in the same room as his Familiar.
- If the Mage enters the Room where his Familiar is located during movement, the Mage can decide to immediately return it to Guard Mode and moves it with the Mage for the remainder of that movement. Alternatively, the Mage may leave the Familiar in that Room in Hunting Mode and continue movement without it.

A Familiar in Guard Mode is not considered a model in its own right but becomes a unique model with the Mage, both for movement and for resolving effects.

When the Familiar is in this mode, the Mage can, with one of his Actions, use the Familiar Action token to:

- Activate the Familiar Action.
- Turn the Familiar in a Hunting Mode and activate it immediately. In this case, if the Familiar is still in his Mage's Room after completing the Action, it will return to the Guard Mode.

**Damage:** In this Mode, the Familiar cannot be separately targeted. However, when the Mage suffers Damage, all damage may be distributed between the Mage and/or the Familiar, as desired.

## Hunting Mode



A Familiar is considered in Hunting Mode if it is not in the same Room as its Mage.

In Hunting Mode, a Familiar is a normal Evocation and follows all the Evocations rules, except for Damage (see the box).

In the Evocations Phase, a Mage who has a Familiar in Guard Mode can, in his Turn, change the Familiar Mode and activate it immediately.

**Damage:** In this Mode, the Familiar suffers Damage and effects as a normal Evocation. Also, if the Mage suffers more Damage than can be endured while his Familiar is in a Hunting Mode, the Mage must assign the excess Damage to the Familiar even if the Familiar is in a different Room.

## Defeat of the Familiar and its Mage

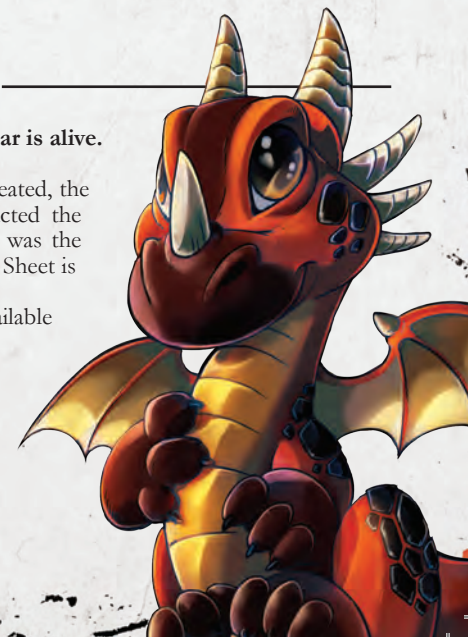
**A Mage cannot be defeated as long as his Familiar is alive.**



When a Mage who owns a Familiar is defeated, the Trophy goes to the opponent who inflicted the last hit, regardless of whether the target was the Mage or the Familiar; only the Damage on the Mage Sheet is calculated for the Points.

When a Familiar is defeated, it returns to the newly available supply, like a standard Evocation.

**Important:** if you use Familiars, you cannot use the optional Overkill rules.





## Famiglio: Draco



I Famigli sono delle Evocazioni speciali che possono essere utilizzati in due diverse modalità, chiamati Stati:

1. **Posizione di Guardia:** quando un Famiglio è nella stessa stanza del Mago.
2. **Posizione di Caccia:** quando un Famiglio si trova in una stanza diversa da quella del suo Mago.

### Preparazione

1. Sostituire una Stanza della Loggia con una Stanza Evocazione Famiglio dello stesso colore.
2. Posizionare le Carte Evocazioni Famiglio ed i segnalini Azione del Famiglio a portata di mano.

### Evocare un Famiglio

Un Famiglio può essere evocato tramite la sua Stanza utilizzando le seguenti regole nell'ordine indicato:

1. **Disponibilità:** Non è possibile evocare nuovi Famigli se non ce ne sono disponibili nella riserva.
2. **Materiale:** Il Mago che evoca un Famiglio ne sceglie uno tra quelli ancora disponibili e prende la sua Carta Famiglio, posizionandola sotto la scheda del Mago come di consueto, e prende anche il suo segnalino Azione corrispondente.
3. **Miniatura:** Posizionare la miniatura del Famiglio attaccata alla base del proprio Mago come a formare un modello unico. Un Famiglio appena evocato si trova in Posizione di Guardia.
4. **Limite:** Ogni Mago può avere massimo un Famiglio tra le proprie Evocazioni.

### Carta Famiglio

- A. Illustrazione e nome del Famiglio con il suo archetipo
- B. Caratteristiche del Famiglio quando è in Caccia, Movimento, Danni ed eventuali effetti aggiuntivi
- C. Spazio per l'Azione del Famiglio (Azione Fisica) che può essere eseguita dal Mago quando il Famiglio è in Guardia. Il segnalino Azione viene girato ogni volta che viene usato come un normale segnalino di Azione Fisica.
- D. Salute del Famiglio con gli alloggiamenti delle Ferite



### Posizione di Guardia



Il Famiglio è considerato in Posizione di Guardia se:

- E' stato appena evocato.
- Al termine di una sua attivazione, si trova nella stessa Stanza del suo Mago.
- Al termine di un'Azione, il suo Mago si trova nella Stanza del Famiglio.
- Se durante un movimento il suo Mago attraversa la Stanza in cui si trova il Famiglio può decidere di farlo tornare in Posizione di Guardia, e muoverlo con il Mago per il resto di quel movimento. In alternativa, il Mago può lasciare il Famiglio in quella Stanza in Posizione di Caccia e continuare il movimento senza di lui.

Un Famiglio in Posizione di Guardia non è considerato un modello a se stante, ma diventa un modello unico con il Mago, sia per il movimento che per la risoluzione degli effetti.

Quando il Famiglio è in questo stato il Mago può, con una delle sue Azioni, utilizzare il segnalino Azione del Famiglio per:

- Attivare l'Azione del Famiglio (vedi illustrazione).
- Porre il Famiglio in Posizione di Caccia e attivarlo immediatamente. In questo caso, se subito dopo aver compiuto l'Azione, il Famiglio si trova ancora nella Stanza del Mago tornerà in Posizione di Guardia.

**Danni:** Il Famiglio non può essere bersagliato singolarmente. Quando il Mago subisce Danni, può distribuire i Danni subiti tra se stesso il Famiglio come preferisce.

### Posizione di Caccia



Un Famiglio è considerato in Posizione di Caccia se non si trova nella stessa Stanza del suo Mago.

In Posizione di Caccia un Famiglio è una normale Evocazione, e segue tutte le regole delle Evocazioni, ad eccezione dei Danni (vedi sotto) Nella Fase delle Evocazioni un Mago che possiede un Famiglio in Posizione di Guardia può, nel suo turno, cambiare la Posizione del Famiglio ed attivarlo immediatamente.

**Danni:** In questa Posizione il Famiglio subisce Danni ed effetti come una Evocazione. Inoltre, se il Mago subisce Danni oltre quelli che può sopportare mentre il suo Famiglio si trova in Posizione di Caccia, deve assegnare i Danni in eccesso al Famiglio.

### Sconfitta del Famiglio e del Mago

**Fino a quando un Famiglio è in vita il suo Mago non può essere sconfitto.**



Quando un Mago che possiede un Famiglio viene sconfitto, il Trofeo va all'avversario che ha inflitto l'ultimo colpo, a prescindere che il bersaglio di esso fosse il Mago o il Famiglio, per i punti si calcolano solo i Danni sul Mago.

Quando un Famiglio viene sconfitto torna nella riserva nuovamente disponibile, come una normale Evocazione.

**Importante:** se utilizzate i Famigli non potete utilizzare la regola opzionale "Inferire".





## Familiers: Draco



Les Familiers sont des Évocations spéciales qui peuvent être utilisées de deux manières différentes, appelées Modes :

1. **Mode Gardien:** Lorsqu'un Familier se trouve dans la même Salle que son Mage.
2. **Mode Chasseur:** Lorsqu'un Familier se trouve dans une Salle différente de celle de son Mage.

### Mise en Place

1. Remplacez une Salle de la Loge par la Salle d'Invocation des Familiers de la même couleur.
2. Placez les Cartes d'Évocation des Familiers ainsi que leurs Jetons d'Action à proximité du plateau de jeu, accessibles à tous les joueurs.

### Invoquer un Familier

Un Familier peut être invoqué dans sa Salle en respectant les règles suivantes:

1. **Disponibilité :** Il n'est pas possible d'invoquer un nouveau Familier s'il n'y en a plus de disponible dans la réserve.
2. **Matériel :** Le Mage qui invoque un Familier choisit parmi les cartes encore disponibles celle qu'il préfère, et la place sous sa feuille de Mage comme d'habitude. Il prend également le Jeton d'Action correspondant.
3. **Figurine :** Placez la Figurine du Familier attachée à la base de votre Mage pour ne former qu'une seule et unique Unité. Un Familier qui vient d'être invoqué se retrouve donc automatiquement en Mode Gardien.
4. **Limite :** Chaque Mage ne peut avoir au maximum qu'un seul Familier à la fois parmi ses Évocations.



### Carte de Familier

- A. Illustration et nom du Familier avec son Archétype.
- B. Caractéristiques du Familier lorsqu'il est en Mode Chasseur (Mouvement, Attaque et tout autre effet supplémentaire).
- C. Emplacement pour l'Action du Familier (Action Physique) qui peut être réalisée par le Mage lorsque le Familier est en Mode Gardien. Le Jeton d'Action est retourné chaque fois qu'il est utilisé comme n'importe quel Jeton d'Action Physique normal.
- D. Santé du Familier avec ses emplacements de Dégâts.



### Mode Gardien



Le Familier est considéré en Mode Gardien si :

- Il vient d'être invoqué.
- A la fin de son activation, le Familier se trouve dans la même Salle que celle de son Mage.
- À la fin d'une Action, le Mage se retrouve dans la même Salle que celle de son Familier.
- Si, lors de son déplacement, le Mage entre dans la Salle où se trouve son Familier, le Mage peut décider de le replacer immédiatement en Mode Gardien et continue son déplacement accompagné de son Familier. Réciproquement, le Mage peut laisser son Familier dans une Salle et continuer son déplacement sans lui (le Familier passera alors en Mode Chasseur). Un Familier en Mode Gardien n'est pas considéré comme une unité à part entière mais forme avec son Mage une seule et même unité, que ce soit pour les déplacements comme pour la résolution des effets.

Lorsque le Familier est dans ce Mode, le Mage peut, avec l'une de ses actions, utiliser le Jeton d'Action du Familier pour :

- Activer l'Action du Familier.
- Mettre le Familier en Mode Chasseur et l'activer immédiatement. Dans ce cas, si le Familier se trouve toujours dans la Salle de son Mage après avoir terminé son Action, il repassera en Mode Gardien.

**Dégâts:** Dans ce Mode, le Familier ne peut pas être ciblé séparément. Cependant, lorsque le Mage subit des Dégâts, Les cubes de Dégâts peuvent être répartis entre le Mage et le Familier, comme vous le souhaitez.

### Mode Chasseur



Un Familier est considéré en Mode Chasseur s'il ne se trouve pas dans la même Salle que son Mage.

En Mode Chasseur, un Familier est une Évocation normale et suit toutes les règles d'Évocation, à l'exception des Dégâts (voir encadré).

Durant la phase d'Évocation, un Mage qui a un Familier en Mode Gardien peut, durant son tour, changer le Mode de son Familier et l'activer immédiatement.

**Dégâts :** Dans ce Mode, le Familier subit des Dégâts et des effets comme une Évocation normale. De plus, si son Mage subit plus de Dégâts qu'il ne peut en subir alors que son Familier est en Mode Chasse, le Mage doit attribuer ces Dégâts excédentaires au Familier même si ce dernier se trouve dans une Salle différente.

### Défaite d'un Familier et de son Mage

Un Mage ne peut pas être vaincu tant que son Familier est toujours vivant.



Lorsqu'un Mage qui possède un Familier est vaincu, le Trophée revient à l'adversaire qui a infligé le dernier coup, que la cible soit le Mage ou le Familier; seuls les cubes de Dégâts présents sur la feuille de Mage seront comptabilisés pour attribuer les Points de Pouvoir.

Lorsqu'un familier est vaincu, il retourne dans la réserve et devient de nouveau disponible pour tous, comme pour une Évocation normale.

**Important :** Si vous utilisez des Familiers, vous ne pouvez pas utiliser la règle optionnelle du Déchaînement.





## Familiar: Draco



Polpelta

Muzo

Argo

Los Familiares son Evocaciones especiales que pueden ser utilizadas de dos formas distintas, llamadas Modos:

1. **Modo Guardián:** Cuando un Familiar está en la misma Sala que su Mago.
2. **Modo Cazador:** Cuando un Familiar está en una Sala distinta a la de su Mago.

### Preparativos

1. Reemplaza una Sala de la Logia con una Sala de Invocación de Familiar del mismo color.
2. Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

### Invocar a un Familiar

Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

1. **Disponibilidad:** No es posible invocar un nuevo Familiar si no está disponible en la reserva.
2. **Material:** El Mago que invoque al Familiar elige uno de los disponibles, y coge la Carta de Familiar que prefiera, colocándola bajo su Tablero de Mago como otras Evocaciones, junto con la ficha de acción correspondiente.
3. **Miniatura:** Coloca la figura del Familiar anexada a la base de tu Mago como una única miniatura combinada. Un Familiar recién invocado está en Modo Guardián.
4. **Límite:** Cada Mago puede tener un máximo de un Familiar a la vez entre sus Evocaciones.

### Carta de Familiar

- A. Ilustración y nombre del Familiar junto a su Arquetipo.
- B. Características del Familiar cuando está en Modo Cazador (movimiento, daño y efectos adicionales).
- C. Espacio para la Acción del Familiar (acción física) que puede ser realizada por el Mago cuando el Familiar está en Modo Guardián. La ficha de acción se gira cada vez que se utiliza como el resto de fichas de acciones físicas.
- D. Salud del Familiar con espacio para las heridas.



### Modo Guardián



El Familiar se considera en Modo Guardián si:

- Acaba de ser invocado.
- Al final de su activación, el Familiar se encuentra en la misma Sala que su Mago.
- Al final de una Acción, el Mago se encuentra en la misma Sala que su Familiar.
- El Mago entra en la Sala donde esté su Familiar durante el movimiento, puede decidir inmediatamente cambiarlo a Modo Guardián y llevárselo con el Mago con el movimiento restante. Alternativamente, el Mago puede dejar al Familiar en esa Sala en su Modo Cazador y continuar el movimiento sin él.

Un Familiar en Modo Guardián no se considera una miniatura como tal pero se fusiona con el Mago, tanto para el movimiento como para la resolución de efectos.

Cuando el Familiar está en este modo, el Mago puede usar una de sus Acciones para usar la ficha de acción del Familiar y:

- Activar la Acción del Familiar.
- Cambiar al Familiar al Modo Cazador y activarlo inmediatamente. En este caso, si el Familiar sigue en la misma Sala que su Mago tras completar la Acción, volverá al Modo Guardián.

**Daño:** En este modo, el Familiar no puede ser hecho objetivo de forma separada. Sin embargo, cuando el Mago sufre daño, todo el daño puede ser distribuido entre el Mago y su Familiar a su elección.

### Modo Cazador



Un Familiar se considera en Modo Cazador si no se encuentra en la misma Sala que su Mago.

En el Modo Cazador, el Familiar es una Evocación normal y sigue las reglas de las Evocaciones salvo por el daño (ver anexo).

Durante la Fase de Evocación, un Mago que tenga un Familiar en Modo Guardián puede cambiar el modo de su Familiar en su turno y activarlo de forma inmediata.

**Daño:** En este modo, el Familiar sufre daño y efectos como cualquier otra Evocación. Además, si el Mago recibe más daño del que pueda resistir mientras su Familiar esté en Modo Cazador, deberá asignar ese daño sobrante al Familiar incluso si se encuentra en una Sala distinta.

### Derrota del Familiar y su Mago

Un Mago no puede ser derrotado mientras su Familiar esté vivo.



Cuando un Mago que posea un Familiar sea derrotado, el Trofeo va al oponente que asestó el último golpe, sin importar si el objetivo fuera el Mago o el Familiar. Para el cálculo de puntos se usa solo el Daño en el Tablero del Mago.

Cuando un Familiar es derrotado, vuelve nuevamente a la reserva, como las Evocaciones básicas.

**Importante:** Si estáis usando Familiares, no puede usarse la regla opcional de Frenesí. (Reglamento básico, pág. 30).





# Vertrauten: Draco



- Vertrauten sind spezielle Beschwörungen die zwei Modi besitzen:
1. **Schutzmodus:** wenn ein Vertraute im selben Saal seines Zauberers ist.
  2. **Jagdmodus:** wenn ein Vertraute nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

## Vorbereitung

1. Tausche einen Saal mit del Vertrauten Beschwörungsaal der gleichen Farbe aus.
2. Lege die Vertrauten Karten und die Vertrauten Spielsteine in Reichweite von allen Spielern.

## Einen Vertrauten Beschwören

Ein Vertrauter kann in seinem Saal beschwört werden und untersteht diesen Regeln:

1. **Verfügbarkeit:** Es ist nicht möglich einen neuen Vertrauten zu beschwören wenn keine mehr in der Reserve sind.
2. **Material:** Der Zauberer der einen Vertrauten beschwört, sucht sich einen noch verfügbaren Vertrauten aus, nimmt sich die Karte, legt sie unter seinem Charakterbogen wie gewohnt und nimmt seine Aktionsspielstein.
3. **Miniatur:** Verbinde die Vertrauten Miniatur mit deinem Zauberer. Diese gelten jetzt als eine einzelne Miniatur. Der Vertraute ist nun in Schutzmodus.
4. **Limit:** Jeder Zauberer kann höchstens einen Vertrauten als Beschwörung haben.



## Vertrauten Karte

- A. Bild des Vertrauten mit Name und Archetyp.
- B. Eigenschaften des Vertrauten im Jagdmodus (Bewegung, Schadenspunkte und zusätzliche Effekte).
- C. Vertrauten Aktion (Physischen Aktion) die ein Zauberer ausführen kann wenn der Vertrauter im Schutzmodus ist. Jedes Mal wenn die Aktion ausgeführt wird, wird der Spielstein wie gewohnt verwendet.
- D. Lebenspunkte des Vertrauten mit Lebenspunkteleiste.



## Schutzmodus



Der Vertraute ist in Schutzmodus wenn:

- Gleich nach seiner Beschwörung.
- Wenn der Vertraute am Ende seiner Aktivierung im selben Saal seines Zauberers ist.
- Wenn ein Zauberer am ende seiner Aktion im selben Saal seines Vertrauten ist.
- Wenn ein Zauberer einen Saal betritt, kann er entscheiden seinen Vertrauten mit sich mitzunehmen (und setzt ihn so in Schutzmodus). Der Zauberer kann aber auch entscheiden den Vertrauten in seinen Saal zu lassen (der Vertraute bleibt in Jagdmodus) und sich ohne ihn weiterzubewegen.

**Schaden:** In diesem Modus kann der Vertraute nicht als einzelnes Ziel angegriffen werden. Jedoch darf der Zauberer dem Schaden zugefügt wird, die Schaden nach Belieben zwischen sich und seinem Vertrauten verteilen.

Ein Vertrauter in Schutzmodus gilt nicht als freistehende Miniatur. Der Vertraute gehört in diesem Modus zu seiner Zauberer Miniatur, sowohl was Bewegung als auch was Effekte angeht. Wenn ein Vertrauter in diesem Modus ist, kann der Zauberer mit einer seiner Aktion, die Aktion des Vertrauten benützen um:

- Die Aktion des Vertrauten zu aktivieren.
- Den Vertrauten in Jagdmodus setzen. Sollte der Zauberer in diesem Falle nach seiner Aktivierung noch im gleichen Saal seines Vertrauten sein, so wird dieser wider in Schutzmodus gesetzt werden.

## Jagdmodus



Ein Vertraute ist in Jagdmodus wenn er nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

**Schaden:** In diesem Modus erleidet der Vertraute Schaden wie jede andere Beschwörung. Außerdem muss der Zauberer dem Vertrauten der sich im Jagdmodus befindet Schaden zufügen wenn ihm selbst mehrere Schaden zugefügt werden als der den er erleiden kann. Das gilt auch wenn sich der Vertraute in einem anderen Saal befindet.

Im Jagdmodus ist eine Vertrauter eine normale Beschwörung und untersteht den gewöhnlichen Beschwörungsregeln. (Konsultiere die Box welche die Ausnahmen für die Schaden anbelangt.)

Ein Zauberer der einen Vertrauten im Schutzmodus hat, kann wenn er am Zug ist, den Vertrauten in Jagdmodus versetzen und ihn sofort aktivieren.

## Einen Vertrauten und seinen Zauberer besiegen

Solange sein Vertrauter noch am leben ist, kann ein Zauberer nicht besiegt werden.



Wenn ein Zauberer der einen Vertrauten besitzt besiegt wird, bekommt der Gegner der den letzten Schaden zugefügt hat die Trophäe, egal ob der Zauberer oder der Vertraute das Ziel des Angriffes war. Nur die Schaden auf dem Charakterbogen zählen zu den Punkten.

Wenn ein Vertrauter besiegt wird, wird er wider in den Stapel verfügbaren Vertrauten zurückgelegt. (Wie eine reguläre Beschwörung.)

**Wichtig:** wenn du die Vertrauten Expansion benützt, kannst du nicht die optionale Spielregel: Overkill benützen.





Familiar: Griffin



Kierobecco

Polly

Teeroy

© Ludus Magnus Studio - 2020  
All rights reserved  
[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)

*Familiar - Griffin*

LUDUS MAGNUS  
STUDIO





# Familiar: Griffin



Familiars are special Evocations that can be used in two different ways, called Modes:

1. **Guard Mode:** when a Familiar is in the same Room as its Mage.
2. **Hunting Mode:** when a Familiar is in a different Room than its Mage.

## Preparation

1. Replace a Lodge Room with a Familiar Summon Room of the same color.
2. Place the Familiar Evocation cards and Familiar Action tokens where all players can access them.

## Summon a Familiar

A Familiar can be summoned through its Room using these rules in the following order:

1. **Availability:** It is not possible to summon a new Familiar if they are not available in the reserve.
2. **Material:** The Mage who summons a Familiar chooses one of those still available, and takes the Familiar's Card they prefer, placing it under the Mage sheet as usual, and its corresponding Action marker.
3. **Miniature:** Place the Familiar miniature attached to the base of your Mage as a combined, unique model. A newly summoned Familiar is in Guard Mode.
4. **Limit:** Each Mage can have a maximum of one Familiar time among his Evocations.



## Familiar Card

- A. Illustration and name of the Familiar with its Archetype.
- B. Characteristics of the Familiar when it is in Hunting Mode (movement, damage, and any additional effects).
- C. Space for the Familiar Action (Physical Action) that can be performed by the Mage when the Familiar is in Guard Mode. The Action marker is flipped each time it is used just like a normal Physical Action token.
- D. Familiar Health with Wound slots.



## Guard Mode



The Familiar is considered in Guard Mode if:

- It has just been summoned.
- At the end of its activation, the Familiar is in the same Room as its Mage.
- At the end of an Action, the Mage is in the same room as his Familiar.
- If the Mage enters the Room where his Familiar is located during movement, the Mage can decide to immediately return it to Guard Mode and moves it with the Mage for the remainder of that movement. Alternatively, the Mage may leave the Familiar in that Room in Hunting Mode and continue movement without it.

A Familiar in Guard Mode is not considered a model in its own right but becomes a unique model with the Mage, both for movement and for resolving effects.

When the Familiar is in this mode, the Mage can, with one of his Actions, use the Familiar Action token to:

- Activate the Familiar Action.
- Turn the Familiar in a Hunting Mode and activate it immediately. In this case, if the Familiar is still in his Mage's Room after completing the Action, it will return to the Guard Mode.

**Damage:** In this Mode, the Familiar cannot be separately targeted. However, when the Mage suffers Damage, all damage may be distributed between the Mage and/or the Familiar, as desired.

## Hunting Mode



A Familiar is considered in Hunting Mode if it is not in the same Room as its Mage.

In Hunting Mode, a Familiar is a normal Evocation and follows all the Evocations rules, except for Damage (see the box).

In the Evocations Phase, a Mage who has a Familiar in Guard Mode can, in his Turn, change the Familiar Mode and activate it immediately.

**Damage:** In this Mode, the Familiar suffers Damage and effects as a normal Evocation. Also, if the Mage suffers more Damage than can be endured while his Familiar is in a Hunting Mode, the Mage must assign the excess Damage to the Familiar even if the Familiar is in a different Room.

## Defeat of the Familiar and its Mage

**A Mage cannot be defeated as long as his Familiar is alive.**



When a Mage who owns a Familiar is defeated, the Trophy goes to the opponent who inflicted the last hit, regardless of whether the target was the Mage or the Familiar; only the Damage on the Mage Sheet is calculated for the Points.

When a Familiar is defeated, it returns to the newly available supply, like a standard Evocation.

**Important:** if you use Familiars, you cannot use the optional Overkill rules.





## Famiglio: Griffin



I Famigli sono delle Evocazioni speciali che possono essere utilizzati in due diverse modalità, chiamati Stati:

1. **Posizione di Guardia:** quando un Famiglio è nella stessa stanza del Mago.
2. **Posizione di Caccia:** quando un Famiglio si trova in una stanza diversa da quella del suo Mago.

### Preparazione

1. Sostituire una Stanza della Loggia con una Stanza Evocazione Famiglio dello stesso colore.
2. Posizionare le Carte Evocazioni Famiglio ed i segnalini Azione del Famiglio a portata di mano.

### Evocare un Famiglio

Un Famiglio può essere evocato tramite la sua Stanza utilizzando le seguenti regole nell'ordine indicato:

1. **Disponibilità:** Non è possibile evocare nuovi Famigli se non ce ne sono disponibili nella riserva.
2. **Materiale:** Il Mago che evoca un Famiglio ne sceglie uno tra quelli ancora disponibili e prende la sua Carta Famiglio, posizionandola sotto la scheda del Mago come di consueto, e prende anche il suo segnalino Azione corrispondente.
3. **Miniatura:** Posizionare la miniatura del Famiglio attaccata alla base del proprio Mago come a formare un modello unico. Un Famiglio appena evocato si trova in Posizione di Guardia.
4. **Limite:** Ogni Mago può avere massimo un Famiglio tra le proprie Evocazioni.

### Carta Famiglio

- A. Illustrazione e nome del Famiglio con il suo archetipo
- B. Caratteristiche del Famiglio quando è in Caccia, Movimento, Danni ed eventuali effetti aggiuntivi
- C. Spazio per l'Azione del Famiglio (Azione Fisica) che può essere eseguita dal Mago quando il Famiglio è in Guardia. Il segnalino Azione viene girato ogni volta che viene usato come un normale segnalino di Azione Fisica.
- D. Salute del Famiglio con gli alloggiamenti delle Ferite



### Posizione di Guardia



Il Famiglio è considerato in Posizione di Guardia se:

- E' stato appena evocato.
- Al termine di una sua attivazione, si trova nella stessa Stanza del suo Mago.
- Al termine di un'Azione, il suo Mago si trova nella Stanza del Famiglio.
- Se durante un movimento il suo Mago attraversa la Stanza in cui si trova il Famiglio può decidere di farlo tornare in Posizione di Guardia, e muoverlo con il Mago per il resto di quel movimento. In alternativa, il Mago può lasciare il Famiglio in quella Stanza in Posizione di Caccia e continuare il movimento senza di lui.

Un Famiglio in Posizione di Guardia non è considerato un modello a se stante, ma diventa un modello unico con il Mago, sia per il movimento che per la risoluzione degli effetti.

Quando il Famiglio è in questo stato il Mago può, con una delle sue Azioni, utilizzare il segnalino Azione del Famiglio per:

- Attivare l'Azione del Famiglio (vedi illustrazione).
- Porre il Famiglio in Posizione di Caccia e attivarlo immediatamente. In questo caso, se subito dopo aver compiuto l'Azione, il Famiglio si trova ancora nella Stanza del Mago tornerà in Posizione di Guardia.

**Danni:** Il Famiglio non può essere bersagliato singolarmente. Quando il Mago subisce Danni, può distribuire i Danni subito tra se stesso il Famiglio come preferisce.

### Posizione di Caccia



Un Famiglio è considerato in Posizione di Caccia se non si trova nella stessa Stanza del suo Mago.

In Posizione di Caccia un Famiglio è una normale Evocazione, e segue tutte le regole delle Evocazioni, ad eccezione dei Danni (vedi sotto). Nella Fase delle Evocazioni un Mago che possiede un Famiglio in Posizione di Guardia può, nel suo turno, cambiare la Posizione del Famiglio ed attivarlo immediatamente.

**Danni:** In questa Posizione il Famiglio subisce Danni ed effetti come una Evocazione. Inoltre, se il Mago subisce Danni oltre quelli che può sopportare mentre il suo Famiglio si trova in Posizione di Caccia, deve assegnare i Danni in eccesso al Famiglio.

### Sconfitta del Famiglio e del Mago

**Fino a quando un Famiglio è in vita il suo Mago non può essere sconfitto.**



Quando un Mago che possiede un Famiglio viene sconfitto, il Trofeo va all'avversario che ha inflitto l'ultimo colpo, a prescindere che il bersaglio di esso fosse il Mago o il Famiglio, per i punti si calcolano solo i Danni sul Mago.

Quando un Famiglio viene sconfitto torna nella riserva nuovamente disponibile, come una normale Evocazione.

**Importante:** se utilizzate i Famigli non potete utilizzare la regola opzionale "Inferire".





## Familiers: Griffin



Les Familiers sont des Évocations spéciales qui peuvent être utilisées de deux manières différentes, appelées Modes :

1. **Mode Gardien:** Lorsqu'un Familier se trouve dans la même Salle que son Mage.
2. **Mode Chasseur:** Lorsqu'un Familier se trouve dans une Salle différente de celle de son Mage.

### Mise en Place

1. Remplacez une Salle de la Loge par la Salle d'Invocation des Familiers de la même couleur.
2. Placez les Cartes d'Évocation des Familiers ainsi que leurs Jetons d'Action à proximité du plateau de jeu, accessibles à tous les joueurs.

### Invoquer un Familier

Un Familier peut être invoqué dans sa Salle en respectant les règles suivantes:

1. **Disponibilité :** Il n'est pas possible d'invoquer un nouveau Familier s'il n'y en a plus de disponible dans la réserve.
2. **Matériel :** Le Mage qui invoque un Familier choisit parmi les cartes encore disponibles celle qu'il préfère, et la place sous sa feuille de Mage comme d'habitude. Il prend également le Jeton d'Action correspondant.
3. **Figurine :** Placez la Figurine du Familier attachée à la base de votre Mage pour ne former qu'une seule et unique Unité. Un Familier qui vient d'être invoqué se retrouve donc automatiquement en Mode Gardien.
4. **Limite :** Chaque Mage ne peut avoir au maximum qu'un seul Familier à la fois parmi ses Évocations.

### Carte de Familier

- A. Illustration et nom du Familier avec son Archétype.
- B. Caractéristiques du Familier lorsqu'il est en Mode Chasseur (Mouvement, Attaque et tout autre effet supplémentaire).
- C. Emplacement pour l'Action du Familier (Action Physique) qui peut être réalisée par le Mage lorsque le Familier est en Mode Gardien. Le Jeton d'Action est retourné chaque fois qu'il est utilisé comme n'importe quel Jeton d'Action Physique normal.
- D. Santé du Familier avec ses emplacements de Dégâts.



### Mode Gardien



Le Familier est considéré en Mode Gardien si :

- Il vient d'être invoqué.
- A la fin de son activation, le Familier se trouve dans la même Salle que celle de son Mage.
- À la fin d'une Action, le Mage se retrouve dans la même Salle que celle de son Familier.
- Si, lors de son déplacement, le Mage entre dans la Salle où se trouve son Familier, le Mage peut décider de le replacer immédiatement en Mode Gardien et continue son déplacement accompagné de son Familier. Réciproquement, le Mage peut laisser son Familier dans une Salle et continuer son déplacement sans lui (le Familier passera alors en Mode Chasseur). Un Familier en Mode Gardien n'est pas considéré comme une unité à part entière mais forme avec son Mage une seule et même unité, que ce soit pour les déplacements comme pour la résolution des effets.

Lorsque le Familier est dans ce Mode, le Mage peut, avec l'une de ses actions, utiliser le Jeton d'Action du Familier pour :

- Activer l'Action du Familier.
- Mettre le Familier en Mode Chasseur et l'activer immédiatement. Dans ce cas, si le Familier se trouve toujours dans la Salle de son Mage après avoir terminé son Action, il repassera en Mode Gardien.

**Dégâts:** Dans ce Mode, le Familier ne peut pas être ciblé séparément. Cependant, lorsque le Mage subit des Dégâts, Les cubes de Dégâts peuvent être répartis entre le Mage et le Familier, comme vous le souhaitez.

### Mode Chasseur



Un Familier est considéré en Mode Chasseur s'il ne se trouve pas dans la même Salle que son Mage.

En Mode Chasseur, un Familier est une Évocation normale et suit toutes les règles d'Évocation, à l'exception des Dégâts (voir encadré).

Durant la phase d'Évocation, un Mage qui a un Familier en Mode Gardien peut, durant son tour, changer le Mode de son Familier et l'activer immédiatement.

**Dégâts :** Dans ce Mode, le Familier subit des Dégâts et des effets comme une Évocation normale. De plus, si son Mage subit plus de Dégâts qu'il ne peut en subir alors que son Familier est en Mode Chasse, le Mage doit attribuer ces Dégâts excédentaires au Familier même si ce dernier se trouve dans une Salle différente.

### Défaite d'un Familier et de son Mage

Un Mage ne peut pas être vaincu tant que son Familier est toujours vivant.



Lorsqu'un Mage qui possède un Familier est vaincu, le Trophée revient à l'adversaire qui a infligé le dernier coup, que la cible soit le Mage ou le Familier; seuls les cubes de Dégâts présents sur la feuille de Mage seront comptabilisés pour attribuer les Points de Pouvoir. Lorsqu'un familier est vaincu, il retourne dans la réserve et devient de nouveau disponible pour tous, comme pour une Évocation normale.

**Important :** Si vous utilisez des Familiers, vous ne pouvez pas utiliser la règle optionnelle du Déchaînement.





## Familiar: Griffin



Los Familiares son Evocaciones especiales que pueden ser utilizadas de dos formas distintas, llamadas Modos:

1. **Modo Guardián:** Cuando un Familiar está en la misma Sala que su Mago.
2. **Modo Cazador:** Cuando un Familiar está en una Sala distinta a la de su Mago.

### Preparativos

1. Reemplaza una Sala de la Logia con una Sala de Invocación de Familiar del mismo color.
2. Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

### Invocar a un Familiar

Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

1. **Disponibilidad:** No es posible invocar un nuevo Familiar si no está disponible en la reserva.
2. **Material:** El Mago que invoque al Familiar elige uno de los disponibles, y coge la Carta de Familiar que prefiera, colocándola bajo su Tablero de Mago como otras Evocaciones, junto con la ficha de acción correspondiente.
3. **Miniatura:** Coloca la figura del Familiar anexada a la base de tu Mago como una única miniatura combinada. Un Familiar recién invocado está en Modo Guardián.
4. **Límite:** Cada Mago puede tener un máximo de un Familiar a la vez entre sus Evocaciones.

### Carta de Familiar

- A. Ilustración y nombre del Familiar junto a su Arquetipo.
- B. Características del Familiar cuando está en Modo Cazador (movimiento, daño y efectos adicionales).
- C. Espacio para la Acción del Familiar (acción física) que puede ser realizada por el Mago cuando el Familiar está en Modo Guardián. La ficha de acción se gira cada vez que se utiliza como el resto de fichas de acciones físicas.
- D. Salud del Familiar con espacio para las heridas.



### Modo Guardián



El Familiar se considera en Modo Guardián si:

- Acaba de ser invocado.
- Al final de su activación, el Familiar se encuentra en la misma Sala que su Mago.
- Al final de una Acción, el Mago se encuentra en la misma Sala que su Familiar.
- El Mago entra en la Sala donde esté su Familiar durante el movimiento, puede decidir inmediatamente cambiarlo a Modo Guardián y llevárselo con el Mago con el movimiento restante. Alternativamente, el Mago puede dejar al Familiar en esa Sala en su Modo Cazador y continuar el movimiento sin él.

Un Familiar en Modo Guardián no se considera una miniatura como tal pero se fusiona con el Mago, tanto para el movimiento como para la resolución de efectos.

Cuando el Familiar está en este modo, el Mago puede usar una de sus Acciones para usar la ficha de acción del Familiar y:

- Activar la Acción del Familiar.
- Cambiar al Familiar al Modo Cazador y activarlo inmediatamente. En este caso, si el Familiar sigue en la misma Sala que su Mago tras completar la Acción, volverá al Modo Guardián.

**Daño:** En este modo, el Familiar no puede ser hecho objetivo de forma separada. Sin embargo, cuando el Mago sufre daño, todo el daño puede ser distribuido entre el Mago y su Familiar a su elección.

### Modo Cazador



Un Familiar se considera en Modo Cazador si no se encuentra en la misma Sala que su Mago.

En el Modo Cazador, el Familiar es una Evocación normal y sigue las reglas de las Evocaciones salvo por el daño (ver anexo).

Durante la Fase de Evocación, un Mago que tenga un Familiar en Modo Guardián puede cambiar el modo de su Familiar en su turno y activarlo de forma inmediata.

**Daño:** En este modo, el Familiar sufre daño y efectos como cualquier otra Evocación. Además, si el Mago recibe más daño del que pueda resistir mientras su Familiar esté en Modo Cazador, deberá asignar ese daño sobrante al Familiar incluso si se encuentra en una Sala distinta.

### Derrota del Familiar y su Mago

Un Mago no puede ser derrotado mientras su Familiar esté vivo.



Cuando un Mago que posea un Familiar sea derrotado, el Trofeo va al oponente que asestó el último golpe, sin importar si el objetivo fuera el Mago o el Familiar. Para el cálculo de puntos se usa solo el Daño en el Tablero del Mago.

Cuando un Familiar es derrotado, vuelve nuevamente a la reserva, como las Evocaciones básicas.

**Importante:** Si estáis usando Familiares, no puede usarse la regla opcional de Frenesí. (Reglamento básico, pág. 30).





# Vertrauten: Griffin



Vertrauten sind spezielle Beschwörungen die zwei Modi besitzen:

1. **Schutzmodus:** wenn ein Vertraute im selben Saal seines Zauberers ist.
2. **Jagdmodus:** wenn ein Vertraute nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

## Vorbereitung

1. Tausche einen Saal mit dem Vertrauten Beschwörungsaal der gleichen Farbe aus.
2. Lege die Vertrauten Karten und die Vertrauten Spielsteine in Reichweite von allen Spielern.

## Einen Vertrauten Beschwören

Ein Vertrauter kann in seinem Saal beschwört werden und untersteht diesen Regeln:

1. **Verfügbarkeit:** Es ist nicht möglich einen neuen Vertrauten zu beschwören wenn keine mehr in der Reserve sind.
2. **Material:** Der Zauberer der einen Vertrauten beschwört, sucht sich einen noch verfügbaren Vertrauten aus, nimmt sich die Karte, legt sie unter seinem Charakterbogen wie gewohnt und nimmt seine Aktionsspielstein.
3. **Miniatur:** Verbinde die Vertrauten Miniatur mit deinem Zauberer. Diese gelten jetzt als eine einzelne Miniatur. Der Vertraute ist nun in Schutzmodus.
4. **Limit:** Jeder Zauberer kann höchstens einen Vertrauten als Beschwörung haben.



## Vertrauten Karte

- A. Bild des Vertrauten mit Name und Archetyp.
- B. Eigenschaften des Vertrauten im Jagdmodus (Bewegung, Schadenspunkte und zusätzliche Effekte).
- C. Vertrauten Aktion (Physischen Aktion) die ein Zauberer ausführen kann wenn der Vertrauter im Schutzmodus ist. Jedes Mal wenn die Aktion ausgeführt wird, wird der Spielstein wie gewohnt gewendet.
- D. Lebenspunkte des Vertrauten mit Lebenspunkteleiste.



## Schutzmodus



Der Vertraute ist in Schutzmodus wenn:

- Gleich nach seiner Beschwörung.
- Wenn der Vertraute am Ende seiner Aktivierung im selben Saal seines Zauberers ist.
- Wenn ein Zauberer am Ende seiner Aktion im selben Saal seines Vertrauten ist.
- Wenn ein Zauberer einen Saal betritt, kann er entscheiden seinen Vertrauten mit sich mitzunehmen (und setzt ihn so in Schutzmodus). Der Zauberer kann aber auch entscheiden den Vertrauten in seinen Saal zu lassen (der Vertraute bleibt in Jagdmodus) und sich ohne ihn weiterzubewegen.

**Schaden:** In diesem Modus kann der Vertraute nicht als einzelnes Ziel angegriffen werden. Jedoch darf der Zauberer dem Schaden zugefügt wird, die Schaden nach Belieben zwischen sich und seinem Vertrauten verteilen.

Ein Vertrauter in Schutzmodus gilt nicht als freistehende Miniatur. Der Vertraute gehört in diesem Modus zu seiner Zauberer Miniatur, sowohl was Bewegung als auch was Effekte angeht. Wenn ein Vertrauter in diesem Modus ist, kann der Zauberer mit einer seiner Aktionen, die Aktion des Vertrauten benützen um:

- Die Aktion des Vertrauten zu aktivieren.
- Den Vertrauten in Jagdmodus setzen. Sollte der Zauberer in diesem Falle nach seiner Aktivierung noch im gleichen Saal seines Vertrauten sein, so wird dieser wieder in Schutzmodus gesetzt werden.

## Jagdmodus



Ein Vertraute ist in Jagdmodus wenn er nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

**Schaden:** In diesem Modus erleidet der Vertraute Schaden wie jede andere Beschwörung. Außerdem muss der Zauberer dem Vertrauten der sich im Jagdmodus befindet Schaden zufügen wenn ihm selbst mehrere Schaden zugefügt werden als der den er erleiden kann. Das gilt auch wenn sich der Vertraute in einem anderen Saal befindet.

Im Jagdmodus ist ein Vertrauter eine normale Beschwörung und untersteht den gewöhnlichen Beschwörungsregeln. (Konsultiere die Box welche die Ausnahmen für die Schaden anbelangt.)

Ein Zauberer der einen Vertrauten im Schutzmodus hat, kann wenn er am Zug ist, den Vertrauten in Jagdmodus versetzen und ihn sofort aktivieren.

## Einen Vertrauten und seinen Zauberer besiegen

Solange sein Vertrauter noch am Leben ist, kann ein Zauberer nicht besiegt werden.



Wenn ein Zauberer der einen Vertrauten besitzt besiegt wird, bekommt der Gegner den letzten Schaden zugefügt hat die Trophäe, egal ob der Zauberer oder der Vertraute das Ziel des Angriffes war. Nur die Schaden auf dem Charakterbogen zählen zu den Punkten.

Wenn ein Vertrauter besiegt wird, wird er wieder in den Stapel verfügbaren Vertrauten zurückgelegt. (Wie eine reguläre Beschwörung.)

**Wichtig:** wenn du die Vertrauten Expansion benützt, kannst du nicht die optionale Spielregel: Overkill benützen.





Familiar: Hydra



Miamat

Lerna

Yocca

© Ludus Magnus Studio - 2020  
All rights reserved  
www.ludusmagnusstudio.com

Familiar - Hydra

LUDUS MAGNUS  
STUDIO





# Familiar: Hydra



Familiars are special Evocations that can be used in two different ways, called Modes:

1. **Guard Mode:** when a Familiar is in the same Room as its Mage.
2. **Hunting Mode:** when a Familiar is in a different Room than its Mage.

## Preparation

1. Replace a Lodge Room with a Familiar Summon Room of the same color.
2. Place the Familiar Evocation cards and Familiar Action tokens where all players can access them.

## Summon a Familiar

A Familiar can be summoned through its Room using these rules in the following order:

1. **Availability:** It is not possible to summon a new Familiar if they are not available in the reserve.
2. **Material:** The Mage who summons a Familiar chooses one of those still available, and takes the Familiar's Card they prefer, placing it under the Mage sheet as usual, and its corresponding Action marker.
3. **Miniature:** Place the Familiar miniature attached to the base of your Mage as a combined, unique model. A newly summoned Familiar is in Guard Mode.
4. **Limit:** Each Mage can have a maximum of one Familiar time among his Evocations.



## Familiar Card

- A. Illustration and name of the Familiar with its Archetype.
- B. Characteristics of the Familiar when it is in Hunting Mode (movement, damage, and any additional effects).
- C. Space for the Familiar Action (Physical Action) that can be performed by the Mage when the Familiar is in Guard Mode. The Action marker is flipped each time it is used just like a normal Physical Action token.
- D. Familiar Health with Wound slots.



## Guard Mode



The Familiar is considered in Guard Mode if:

- It has just been summoned.
- At the end of its activation, the Familiar is in the same Room as its Mage.
- At the end of an Action, the Mage is in the same room as his Familiar.
- If the Mage enters the Room where his Familiar is located during movement, the Mage can decide to immediately return it to Guard Mode and moves it with the Mage for the remainder of that movement. Alternatively, the Mage may leave the Familiar in that Room in Hunting Mode and continue movement without it.

A Familiar in Guard Mode is not considered a model in its own right but becomes a unique model with the Mage, both for movement and for resolving effects.

When the Familiar is in this mode, the Mage can, with one of his Actions, use the Familiar Action token to:

- Activate the Familiar Action.
- Turn the Familiar in a Hunting Mode and activate it immediately. In this case, if the Familiar is still in his Mage's Room after completing the Action, it will return to the Guard Mode.

**Damage:** In this Mode, the Familiar cannot be separately targeted. However, when the Mage suffers Damage, all damage may be distributed between the Mage and/or the Familiar, as desired.

## Hunting Mode



A Familiar is considered in Hunting Mode if it is not in the same Room as its Mage.

In Hunting Mode, a Familiar is a normal Evocation and follows all the Evocations rules, except for Damage (see the box).

In the Evocations Phase, a Mage who has a Familiar in Guard Mode can, in his Turn, change the Familiar Mode and activate it immediately.

**Damage:** In this Mode, the Familiar suffers Damage and effects as a normal Evocation. Also, if the Mage suffers more Damage than can be endured while his Familiar is in a Hunting Mode, the Mage must assign the excess Damage to the Familiar even if the Familiar is in a different Room.

## Defeat of the Familiar and its Mage

A Mage cannot be defeated as long as his Familiar is alive.



When a Mage who owns a Familiar is defeated, the Trophy goes to the opponent who inflicted the last hit, regardless of whether the target was the Mage or the Familiar; only the Damage on the Mage Sheet is calculated for the Points.

When a Familiar is defeated, it returns to the newly available supply, like a standard Evocation.

**Important:** if you use Familiars, you cannot use the optional Overkill rules.





## Famiglio: Hydra



I Famigli sono delle Evocazioni speciali che possono essere utilizzati in due diverse modalità, chiamati Stati:

1. **Posizione di Guardia:** quando un Famiglio è nella stessa stanza del Mago.
2. **Posizione di Caccia:** quando un Famiglio si trova in una stanza diversa da quella del suo Mago.

### Preparazione

1. Sostituire una Stanza della Loggia con una Stanza Evocazione Famiglio dello stesso colore.
2. Posizionare le Carte Evocazioni Famiglio ed i segnalini Azione del Famiglio a portata di mano.

### Evocare un Famiglio

Un Famiglio può essere evocato tramite la sua Stanza utilizzando le seguenti regole nell'ordine indicato:

1. **Disponibilità:** Non è possibile evocare nuovi Famigli se non ce ne sono disponibili nella riserva.
2. **Materiale:** Il Mago che evoca un Famiglio ne sceglie uno tra quelli ancora disponibili e prende la sua Carta Famiglio, posizionandola sotto la scheda del Mago come di consueto, e prende anche il suo segnalino Azione corrispondente.
3. **Miniatura:** Posizionare la miniatura del Famiglio attaccata alla base del proprio Mago come a formare un modello unico. Un Famiglio appena evocato si trova in Posizione di Guardia.
4. **Limite:** Ogni Mago può avere massimo un Famiglio tra le proprie Evocazioni.

### Carta Famiglio

- A. Illustrazione e nome del Famiglio con il suo archetipo
- B. Caratteristiche del Famiglio quando è in Caccia, Movimento, Danni ed eventuali effetti aggiuntivi
- C. Spazio per l'Azione del Famiglio (Azione Fisica) che può essere eseguita dal Mago quando il Famiglio è in Guardia. Il segnalino Azione viene girato ogni volta che viene usato come un normale segnalino di Azione Fisica.
- D. Salute del Famiglio con gli alloggiamenti delle Ferite



### Posizione di Guardia



Il Famiglio è considerato in Posizione di Guardia se:

- E' stato appena evocato.
- Al termine di una sua attivazione, si trova nella stessa Stanza del suo Mago.
- Al termine di un'Azione, il suo Mago si trova nella Stanza del Famiglio.
- Se durante un movimento il suo Mago attraversa la Stanza in cui si trova il Famiglio può decidere di farlo tornare in Posizione di Guardia, e muoverlo con il Mago per il resto di quel movimento. In alternativa, il Mago può lasciare il Famiglio in quella Stanza in Posizione di Caccia e continuare il movimento senza di lui.

Un Famiglio in Posizione di Guardia non è considerato un modello a se stante, ma diventa un modello unico con il Mago, sia per il movimento che per la risoluzione degli effetti.

Quando il Famiglio è in questo stato il Mago può, con una delle sue Azioni, utilizzare il segnalino Azione del Famiglio per:

- Attivare l'Azione del Famiglio (vedi illustrazione).
- Porre il Famiglio in Posizione di Caccia e attivarlo immediatamente. In questo caso, se subito dopo aver compiuto l'Azione, il Famiglio si trova ancora nella Stanza del Mago tornerà in Posizione di Guardia.

**Danni:** Il Famiglio non può essere bersagliato singolarmente. Quando il Mago subisce Danni, può distribuire i Danni subito tra se stesso il Famiglio come preferisce.

### Posizione di Caccia



Un Famiglio è considerato in Posizione di Caccia se non si trova nella stessa Stanza del suo Mago.

In Posizione di Caccia un Famiglio è una normale Evocazione, e segue tutte le regole delle Evocazioni, ad eccezione dei Danni (vedi sotto) Nella Fase delle Evocazioni un Mago che possiede un Famiglio in Posizione di Guardia può, nel suo turno, cambiare la Posizione del Famiglio ed attivarlo immediatamente.

**Danni:** In questa Posizione il Famiglio subisce Danni ed effetti come una Evocazione. Inoltre, se il Mago subisce Danni oltre quelli che può sopportare mentre il suo Famiglio si trova in Posizione di Caccia, deve assegnare i Danni in eccesso al Famiglio.

### Sconfitta del Famiglio e del Mago

**Fino a quando un Famiglio è in vita il suo Mago non può essere sconfitto.**



Quando un Mago che possiede un Famiglio viene sconfitto, il Trofeo va all'avversario che ha inflitto l'ultimo colpo, a prescindere che il bersaglio di esso fosse il Mago o il Famiglio, per i punti si calcolano solo i Danni sul Mago. Quando un Famiglio viene sconfitto torna nella riserva nuovamente disponibile, come una normale Evocazione.

**Importante:** se utilizzate i Famigli non potete utilizzare la regola opzionale "Inferire".





## Familiers: Hydra



Les Familiers sont des Évocations spéciales qui peuvent être utilisées de deux manières différentes, appelées Modes :

1. **Mode Gardien:** Lorsqu'un Familier se trouve dans la même Salle que son Mage.
2. **Mode Chasseur:** Lorsqu'un Familier se trouve dans une Salle différente de celle de son Mage.

### Mise en Place

1. Remplacez une Salle de la Loge par la Salle d'Invocation des Familiers de la même couleur.
2. Placez les Cartes d'Évocation des Familiers ainsi que leurs Jetons d'Action à proximité du plateau de jeu, accessibles à tous les joueurs.

### Invoquer un Familier

Un Familier peut être invoqué dans sa Salle en respectant les règles suivantes:

1. **Disponibilité :** Il n'est pas possible d'invoquer un nouveau Familier s'il n'y en a plus de disponible dans la réserve.
2. **Matériel :** Le Mage qui invoque un Familier choisit parmi les cartes encore disponibles celle qu'il préfère, et la place sous sa feuille de Mage comme d'habitude. Il prend également le Jeton d'Action correspondant.
3. **Figurine :** Placez la Figurine du Familier attachée à la base de votre Mage pour ne former qu'une seule et unique Unité. Un Familier qui vient d'être invoqué se retrouve donc automatiquement en Mode Gardien.
4. **Limite :** Chaque Mage ne peut avoir au maximum qu'un seul Familier à la fois parmi ses Évocations.

### Carte de Familier

- A. Illustration et nom du Familier avec son Archétype.
- B. Caractéristiques du Familier lorsqu'il est en Mode Chasseur (Mouvement, Attaque et tout autre effet supplémentaire).
- C. Emplacement pour l'Action du Familier (Action Physique) qui peut être réalisée par le Mage lorsque le Familier est en Mode Gardien. Le Jeton d'Action est retourné chaque fois qu'il est utilisé comme n'importe quel Jeton d'Action Physique normal.
- D. Santé du Familier avec ses emplacements de Dégâts.



### Mode Gardien



Le Familier est considéré en Mode Gardien si :

- Il vient d'être invoqué.
- A la fin de son activation, le Familier se trouve dans la même Salle que celle de son Mage.
- À la fin d'une Action, le Mage se retrouve dans la même Salle que celle de son Familier.
- Si, lors de son déplacement, le Mage entre dans la Salle où se trouve son Familier, le Mage peut décider de le replacer immédiatement en Mode Gardien et continue son déplacement accompagné de son Familier. Réciproquement, le Mage peut laisser son Familier dans une Salle et continuer son déplacement sans lui (le Familier passera alors en Mode Chasseur). Un Familier en Mode Gardien n'est pas considéré comme une unité à part entière mais forme avec son Mage une seule et même unité, que ce soit pour les déplacements comme pour la résolution des effets.

Lorsque le Familier est dans ce Mode, le Mage peut, avec l'une de ses actions, utiliser le Jeton d'Action du Familier pour :

- Activer l'Action du Familier.
- Mettre le Familier en Mode Chasseur et l'activer immédiatement. Dans ce cas, si le Familier se trouve toujours dans la Salle de son Mage après avoir terminé son Action, il repassera en Mode Gardien.

**Dégâts:** Dans ce Mode, le Familier ne peut pas être ciblé séparément. Cependant, lorsque le Mage subit des Dégâts, Les cubes de Dégâts peuvent être répartis entre le Mage et le Familier, comme vous le souhaitez.

### Mode Chasseur



Un Familier est considéré en Mode Chasseur s'il ne se trouve pas dans la même Salle que son Mage.

En Mode Chasseur, un Familier est une Évocation normale et suit toutes les règles d'Évocation, à l'exception des Dégâts (voir encadré).

Durant la phase d'Évocation, un Mage qui a un Familier en Mode Gardien peut, durant son tour, changer le Mode de son Familier et l'activer immédiatement.

**Dégâts :** Dans ce Mode, le Familier subit des Dégâts et des effets comme une Évocation normale. De plus, si son Mage subit plus de Dégâts qu'il ne peut en subir alors que son Familier est en Mode Chasse, le Mage doit attribuer ces Dégâts excédentaires au Familier même si ce dernier se trouve dans une Salle différente.

### Défaite d'un Familier et de son Mage

**Un Mage ne peut pas être vaincu tant que son Familier est toujours vivant.**



Lorsqu'un Mage qui possède un Familier est vaincu, le Trophée revient à l'adversaire qui a infligé le dernier coup, que la cible soit le Mage ou le Familier; seuls les cubes de Dégâts présents sur la feuille de Mage seront comptabilisés pour attribuer les Points de Pouvoir.

Lorsqu'un familier est vaincu, il retourne dans la réserve et devient de nouveau disponible pour tous, comme pour une Évocation normale.

**Important :** Si vous utilisez des Familiers, vous ne pouvez pas utiliser la règle optionnelle du Déchaînement.





# Familiar: Hydra



Los Familiares son Evocaciones especiales que pueden ser utilizadas de dos formas distintas, llamadas Modos:

1. **Modo Guardián:** Cuando un Familiar está en la misma Sala que su Mago.
2. **Modo Cazador:** Cuando un Familiar está en una Sala distinta a la de su Mago.

## Preparativos

1. Reemplaza una Sala de la Logia con una Sala de Invocación de Familiar del mismo color.
2. Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

## Invocar a un Familiar

Coloca las cartas de Evocación de Familiar y las fichas de acción del Familiar al alcance de todos los jugadores.

1. **Disponibilidad:** No es posible invocar un nuevo Familiar si no está disponible en la reserva.
2. **Material:** El Mago que invoque al Familiar elige uno de los disponibles, y coge la Carta de Familiar que prefiera, colocándola bajo su Tablero de Mago como otras Evocaciones, junto con la ficha de acción correspondiente.
3. **Miniatura:** Coloca la figura del Familiar anexada a la base de tu Mago como una única miniatura combinada. Un Familiar recién invocado está en Modo Guardián.
4. **Límite:** Cada Mago puede tener un máximo de un Familiar a la vez entre sus Evocaciones.

## Carta de Familiar

- A. Ilustración y nombre del Familiar junto a su Arquetipo.
- B. Características del Familiar cuando está en Modo Cazador (movimiento, daño y efectos adicionales).
- C. Espacio para la Acción del Familiar (acción física) que puede ser realizada por el Mago cuando el Familiar está en Modo Guardián. La ficha de acción se gira cada vez que se utiliza como el resto de fichas de acciones físicas.
- D. Salud del Familiar con espacio para las heridas.



## Modo Guardián



El Familiar se considera en Modo Guardián si:

- Acaba de ser invocado.
- Al final de su activación, el Familiar se encuentra en la misma Sala que su Mago.
- Al final de una Acción, el Mago se encuentra en la misma Sala que su Familiar.
- El Mago entra en la Sala donde esté su Familiar durante el movimiento, puede decidir inmediatamente cambiarlo a Modo Guardián y llevárselo con el Mago con el movimiento restante. Alternativamente, el Mago puede dejar al Familiar en esa Sala en su Modo Cazador y continuar el movimiento sin él.

Un Familiar en Modo Guardián no se considera una miniatura como tal pero se fusiona con el Mago, tanto para el movimiento como para la resolución de efectos.

Cuando el Familiar está en este modo, el Mago puede usar una de sus Acciones para usar la ficha de acción del Familiar y:

- Activar la Acción del Familiar.
- Cambiar al Familiar al Modo Cazador y activarlo inmediatamente. En este caso, si el Familiar sigue en la misma Sala que su Mago tras completar la Acción, volverá al Modo Guardián.

**Daño:** En este modo, el Familiar no puede ser hecho objetivo de forma separada. Sin embargo, cuando el Mago sufre daño, todo el daño puede ser distribuido entre el Mago y su Familiar a su elección.

## Modo Cazador



Un Familiar se considera en Modo Cazador si no se encuentra en la misma Sala que su Mago.

En el Modo Cazador, el Familiar es una Evocación normal y sigue las reglas de las Evocaciones salvo por el daño (ver anexo).

Durante la Fase de Evocación, un Mago que tenga un Familiar en Modo Guardián puede cambiar el modo de su Familiar en su turno y activarlo de forma inmediata.

**Daño:** En este modo, el Familiar sufre daño y efectos como cualquier otra Evocación. Además, si el Mago recibe más daño del que pueda resistir mientras su Familiar esté en Modo Cazador, deberá asignar ese daño sobrante al Familiar incluso si se encuentra en una Sala distinta.

## Derrota del Familiar y su Mago

Un Mago no puede ser derrotado mientras su Familiar esté vivo.



Cuando un Mago que posea un Familiar sea derrotado, el Trofeo va al oponente que asestó el último golpe, sin importar si el objetivo fuera el Mago o el Familiar. Para el cálculo de puntos se usa solo el Daño en el Tablero del Mago.

Cuando un Familiar es derrotado, vuelve nuevamente a la reserva, como las Evocaciones básicas.

**Importante:** Si estáis usando Familiares, no puede usarse la regla opcional de Frenesí. (Reglamento básico, pag. 30).





# Vertrauten: Hydra



Vertrauten sind spezielle Beschwörungen die zwei Modi besitzen:

1. **Schutzmodus:** wenn ein Vertraute im selben Saal seines Zauberers ist.
2. **Jagdmodus:** wenn ein Vertraute nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

## Vorbereitung

1. Tausche einen Saal mit dem Vertrauten Beschwörungsaal der gleichen Farbe aus.
2. Lege die Vertrauten Karten und die Vertrauten Spielsteine in Reichweite von allen Spielern.

## Einen Vertrauten beschwören

Ein Vertrauter kann in seinem Saal beschwört werden und untersteht diesen Regeln:

1. **Verfügbarkeit:** Es ist nicht möglich einen neuen Vertrauten zu beschwören wenn keine mehr in der Reserve sind.
2. **Material:** Der Zauberer der einen Vertrauten beschwört, sucht sich einen noch verfügbaren Vertrauten aus, nimmt sich die Karte, legt sie unter seinem Charakterbogen wie gewohnt und nimmt seine Aktionsspielstein.
3. **Miniatur:** Verbinde die Vertrauten Miniatur mit deinem Zauberer. Diese gelten jetzt als eine einzelne Miniatur. Der Vertraute ist nun in Schutzmodus.
4. **Limit:** Jeder Zauberer kann höchstens einen Vertrauten als Beschwörung haben.



## Vertrauten Karte

- A. Bild des Vertrauten mit Name und Archetyp.
- B. Eigenschaften des Vertrauten im Jagdmodus (Bewegung, Schadenspunkte und zusätzliche Effekte).
- C. Vertrauten Aktion (Physischen Aktion) die ein Zauberer ausführen kann wenn der Vertraute im Schutzmodus ist. Jedes Mal wenn die Aktion ausgeführt wird, wird der Spielstein wie gewohnt gewendet.
- D. Lebenspunkte des Vertrauten mit Lebenspunkteleiste.



## Schutzmodus



Der Vertraute ist in Schutzmodus wenn:

- Gleich nach seiner Beschwörung.
- Wenn der Vertraute am Ende seiner Aktivierung im selben Saal seines Zauberers ist.
- Wenn ein Zauberer am Ende seiner Aktion im selben Saal seines Vertrauten ist.
- Wenn ein Zauberer einen Saal betritt, kann er entscheiden seinen Vertrauten mit sich mitzunehmen (und setzt ihn so in Schutzmodus). Der Zauberer kann aber auch entscheiden den Vertrauten in seinen Saal zu lassen (der Vertraute bleibt in Jagdmodus) und sich ohne ihn weiterzubewegen.

Ein Vertrauter in Schutzmodus gilt nicht als freistehende Miniatur. Der Vertraute gehört in diesem Modus zu seiner Zauberer Miniatur, sowohl was Bewegung als auch was Effekte angeht. Wenn ein Vertrauter in diesem Modus ist, kann der Zauberer mit einer seiner Aktionen, die Aktion des Vertrauten benutzen um:

- Die Aktion des Vertrauten zu aktivieren.
- Den Vertrauten in Jagdmodus setzen. Sollte der Zauberer in diesem Falle nach seiner Aktivierung noch im gleichen Saal seines Vertrauten sein, so wird dieser wieder in Schutzmodus gesetzt werden.

**Schaden:** In diesem Modus kann der Vertraute nicht als einzelnes Ziel angegriffen werden. Jedoch darf der Zauberer dem Schaden zugefügt wird, die Schaden nach Belieben zwischen sich und seinem Vertrauten verteilen.

## Jagdmodus



Ein Vertraute ist in Jagdmodus wenn er nicht im selben Saal seines Zauberers ist.

Im Jagdmodus ist ein Vertrauter eine normale Beschwörung und untersteht den gewöhnlichen Beschwörungsregeln. (Konsultiere die Box welche die Ausnahmen für die Schaden anbelangt.)

Ein Zauberer der einen Vertrauten im Schutzmodus hat, kann wenn er am Zug ist, den Vertrauten in Jagdmodus versetzen und ihn sofort aktivieren.

**Schaden:** In diesem Modus erleidet der Vertraute Schaden wie jede andere Beschwörung. Außerdem muss der Zauberer dem Vertrauten der sich im Jagdmodus befindet Schaden zufügen wenn ihm selbst mehrere Schaden zugefügt werden als der den er erleiden kann. Das gilt auch wenn sich der Vertraute in einem anderen Saal befindet.

## Einen Vertrauten und seinen Zauberer besiegen

Solange sein Vertrauter noch am leben ist, kann ein Zauberer nicht besiegt werden.



Wenn ein Zauberer der einen Vertrauten besitzt besiegt wird, bekommt der Gegner der den letzten Schaden zugefügt hat die Trophäe, egal ob der Zauberer oder der Vertraute das Ziel des Angriffes war. Nur die Schaden auf dem Charakterbogen zählen zu den Punkten.

Wenn ein Vertrauter besiegt wird, wird er wieder in den Stapel verfügbaren Vertrauten zurückgelegt. (Wie eine reguläre Beschwörung.)

**Wichtig:** wenn du die Vertrauten Expansion benutzt, kannst du nicht die optionale Spielregel: Overkill benutzen.

