

■ターンの流れ

| |
|---|
| 1) カードを1枚引く |
| ・手札上限は6枚。7枚目を引いてきた場合、1枚破棄する。 |
| 2) スペルの使用 |
| ・使用できるスペルがあれば、ここで1枚だけ使用可能。 |
| 3) ダイスを振る |
| ・回転するダイスを止め、出目にしたがって移動する。 ・回転中であれば十字キーでスペルモードに戻れる。 |
| 4) 領地の確保/侵略/領地コマンドの実行 |
| ・以下のうちどれか1つを行う。 |
| a) 領地の確保 |
| ・空き地で移動を終了した場合のみ可能。 ・クリーチャーを召喚し、その土地を自分の領地とする。 |
| b) 侵略 |
| ・他プレイヤーの領地で移動を終了した場合のみ可能。 ・クリーチャーを召喚し、その土地に配置されているクリーチャーと戦闘する。 ・戦闘に勝利した場合、その土地を自分の領地とすることができる。 ・戦闘に負けた場合や戦闘を放棄した場合、土地の所有者に通行料を支払う。 |
| c) 領地コマンド |
| ・このターンの移動で自分の領地の上を通過した場合のみ実行可能。 ・通過した領地のうち1つに対して、領地コマンド1つを実行できる。 |

■総魔力の獲得方法

| |
|--|
| 周回ボーナス |
| ・マップ上の岩を全て通過したうえで城に到着すると得られる。 ・得られる魔力の値は以下の合計。 |
| 1) 基本点 |
| ・そのマップの初期魔力 |
| 2) 周回ボーナス |
| ・基本点×0.1×(周回数-1) |
| 3) 領地ボーナス |
| ・自分の領地の数×20 |
| 4) 護符ボーナス |
| ・所持している護符の価値×0.1 ・その色の護符を複数のプレイヤーが持っている場合、最大数を所持しているプレイヤーのみボーナスを得る。 |
| 5) その他のボーナス |
| ・スペルやほころのお告げによる増減など |
| 岩ボーナス |
| ・岩を通過すると得ることができる(得るポイントはマップごとに固定)。 |
| 領地を確保する |
| ・獲得した領地のレベルに応じて総魔力を得る。 ・得られるのは総魔力のみで、魔力が増えるわけではないことに注意。 |
| 通行料を奪う |
| ・他プレイヤーが自分の領地で移動を終了した場合、土地レベルに応じた通行料を得る。 |

■土地の価値と通行料

- ・地価=マップごとに決められた基本地価×土地レベル倍率×連鎖倍率
- ・通行料=地価×通行料倍率

| | | | | | |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 土地レベル倍率 | | | | | |
| 土地LV | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 倍率 | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 |
| 連鎖倍率 | | | | | |
| 連鎖数 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 倍率 | 1 | 1.5 | 1.8 | 2 | 2.2 |
| 通行料倍率 | | | | | |
| 土地LV | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 倍率 | 0.2 | 0.3 | 0.4 | 0.6 | 0.8 |

※連鎖の概念

- ・「同じエリア内で同じ属性の領地を複数獲得する」ことを「連鎖」と呼ぶ。
- ・例えば、あるエリアで1人のプレイヤーが火属性の領地を3個確保している場合、「連鎖数3」の土地となる。

■領地の影響によるクリーチャーの戦闘力変化

| |
|--|
| 地形効果 |
| ・防御側のクリーチャーにのみ発生。 ・戦闘が発生した土地の属性がクリーチャーの属性と同じ場合に発生。 ・クリーチャーのHP+[土地LV×10]。 |
| 支援効果 |
| ・侵略側・防御側双方に発生。 ・戦闘が発生した土地に自分の領地が隣接している場合に発生。 ・クリーチャーのST+[隣接する自領地の数×10]。 |

■護符

- ・特殊地形「聖堂」を通過するごとに購入・売却できる特殊アイテム。
- ・対応するエリアの地価に連動して価格が上下する性質を持つ。
- ・「その護符の属性と同じ属性の土地の地価」が変動すると同時に価格が変動する。
- ・上昇価格は[その属性の土地の地価合計-変化前の地価合計]×0.01G。

■ゲームの終了条件

- ・総魔力が目標額以上になったセプターが城(スタート地点)に到達したら終了。
- ・目標額はマップごとに自動的に設定される(対人戦の場合は対戦前にプレイヤーが決定)。