



Wstrzymując oddech siedział w mierzającym napięciu stawa-
jąc się przebieg wzrokiem otaczające go ciemności. Na
krawędzi doliny, po stronie przeciwległej do stoku,
raczej wyrzucił niż dostrzegł jakiś cień. Wyteżył wzrok i wyda-
ło mu się, że cień rośnie z każdą sekundą. Po chwili pozbył
się wszelkich wątpliwości, olbrzymia postać, czarniejsza niż
otaczające ją skały, spoglądała wprost na niego! Elf usłyszał
ciężki, przejmujący dreszczem oddech, a jego ręka sama sięgnę-
ła po miecz!!!

MAGIA i MIECZ

Wyprawa
w krainę magii

MAGIA i MIECZ

Wyprawa w krainę magii

Witaj miłośniku gier!

„SFERA” Sp. z o.o., producent gry, dziękuje Ci za zakup „Magii i miecza” i gratuluje dokonania właściwego wyboru. To, co trzymasz w reku jest licencyjną wersją bestsellerowej gry „Talisman”, opracowanej i wyprodukowanej w 1983 roku przez brytyjską firmę GAMES WORKSHOP. Oryginał angielski był wielkim sukcesem, zajmując niekwestionowane pierwsze miejsce we wszelkich plebiscytach na najlepszą grę planszową roku. Mamy nadzieję, że „Magia i miecz” przypadnie Ci do gustu w równym stopniu jak „Talisman” - twoim angielskim kolegom.

Rozłóż plansze i spójrz na nią. Oto masz przed sobą magiczny świat. Przez całe wieki władał nim potężny czarnoksiężnik. Jednak i dla niego nadszedł czas próby - musiał opuścić ziemskie królestwo, żeby gdzieś, w innych sferach, nadal toczyć swą walkę. Bój, który dla nas, zwykłych śmiertelników, jest równie niepojęty, jak nasze życie niepojęte jest dla żyjących kilka godzin owadów. Została jednak legenda, głosząca, że śmiałek, który pokona niebezpieczeństwa i odnajdzie koronę, wieńczącą niegdyś głowę czarnoksiężnika, otrzyma wielką moc i zostanie władcą świata. Niebezpieczeństwa mrozą krew w żyłach; ale i nagroda za trud i odwagę jest ogromna, nie wiec dziwnego, że legenda przyciągała i wciąż przyciąga legiony poszukiwaczy przygód wszelkiej maści, zarówno tych, których czynami kieruje Dobro, jak i tych, którzy za przewodnika przez życie wybrali Zło.

Jesteś jednym z nich. Stoisz na początku niknącej w oddali drogi. Wiele nią poszło, wracających widziano nielicznych. I choć niektórzy obładowani byli workami ze złotem i miny mieli niby dziarskie, jednak wiadomo było, że żaden nie osiągnął CELU, tego wielkiego, jedynego, który naprawdę się liczy.

Już się zdecydowałeś wkroczyć na tę drogę. Wiedz więc, że natkniesz się na niej na wielkie niebezpieczeństwa, spotkasz potężnych wrogów, ale też masz szansę zyskać wiernych, służących pomocą w potrzebie przyjaciół i znaleźć przedziwne, magiczne przedmioty, które, odpowiednio wykorzystane, mogą wielce ułatwić Ci zadanie. Pamiętaj jednak, że twa wędrówka będzie daremną, twe wyrzeczenia i odwaga niepotrzebne, jeżeli nie uda Ci się odnaleźć Talizmanu - klucza do najdalszej i najdzijszej z krain, w której, jak głosi legenda, ukryty został twój cel - **Korona Władzy**.

* * * * * WYPOSAŻENIE * * * * *

PLANSZA

Plansza jest obrazem świata, w którym odbywa się wędrówka graczy. Podzielony jest on na trzy **Krainy**, z których każda z kolei dzieli się na **Obszary**. Na każdym z Obszarów wydrukowana jest jego nazwa oraz instrukcja postępowania po wejściu nań. Trzy Krainy to:

Kraina Zewnętrzna - rozciąga się na zewnętrznym skraju planszy, a jej granice oznaczone są kolorem zielonym;

Kraina Środkowa - od Krainy Zewnętrznej oddziela ją Bystra Rzeka, zaś od Wewnętrznej - Ogniste Góry. Jej granice oznaczone są kolorem błękitnym;

Kraina Wewnętrzna - znajduje się w środku planszy. Jej granice oznaczone są kolorem ciemnożółtym.

139 KARTY PRZYGÓD

Na Kartach Przygód wymienione są szczególne **Miejsca**, które Poszukiwacze odwiedzają podczas rozgrywki, **Zdarzenia**, których będą świadkami lub uczestnikami, **Przedmioty**, zwykłe i magiczne, które znajdują, a także **Wrogów**, **Nieznajomych** i **Przyjaciół**, których spotkają.

30 KART CZARÓW

Wymieniają one i opisują Czary, których można używać w trakcie gry.

28 KART POSZUKIWACZY

Karty Poszukiwaczy są podwójne - pierwsza ich część jest większa i opisana, druga - mniejsza i zawiera tylko ilustrację. Część większa zawiera informacje na temat Poszukiwacza i wymienia jego specjalne zdolności. Mniejsza część, po osadzeniu w plastikowej podstawie stanowić będzie graficzną reprezentację Poszukiwacza na planszy.

W dalszej części instrukcji zwrot „**Karta Poszukiwacza**” będzie oznaczał tylko większą, opisaną część, zaś zwrot „**Poszukiwacz**” - samą postać, reprezentowaną przez część mniejszą.

4 ROPUCHY

W trakcie gry każdy z Poszukiwaczy może zostać zamieniony w ropuchę. Jeżeli tak się zdarzy, karta przedstawiająca ropuchę zastępuje na planszy Poszukiwacza, który uległ tej nieszczęsnej przemianie.

4 TALIZMANY

i 28 KART EKWIPUNKU

Karty opisują Przedmioty, w których posiadanie Poszukiwacz może wejść w inny sposób niż poprzez przeżywanie Przygód.

4 KARTY ZMIANY CHARAKTERU

Karty te mają na awersie napis „**DOBRY**”, a na rewersie „**ZŁY**”. Używa się ich do oznaczenia zmiany charakteru Poszukiwacza, jeżeli taka zmiana nastąpiła.

160 ŻETONÓW POMOCNICZYCH

Żetony należy podzielić według kolorów. Używane są one do oznaczania indywidualnych cech Poszukiwacza: **Siły** (czerwone), **Mocy** (niebieskie), **Wytrzymałości** (zielone) oraz ilości posiadanych przez niego mieszkań ze złotem (żółte).

KOSTKA

Kostki używa się przy wykonywaniu **Ruchów**, przy rozstrzygnięciu obu rodzajów **Walki** (opisane później), jak również przy określaniu skutków wykonania niektórych instrukcji i rezultatów użycia Czarów.

Jeżeli wymagane jest użycie więcej niż jednej kostki, należy rzucić kostką kilkakrotnie i dodać wyniki.

* * * PRZYGOTOWANIE DO GRY * * *

Karty Poszukiwaczy należy potasować, a następnie jedną, wybraną losowo, położyć przed każdym z grających. Jeżeli wszyscy gracze się zgodzą, dopuszczalne jest zrezygnowanie z losowego wyboru i każdy z graczy może wybrać tego Poszukiwacza, który mu najbardziej odpowiada (oczywiście każdy innego).

„Rysunek na następnej stronie wyjaśnia znaczenie poszczególnych informacji, jakie można znaleźć na Karcie Poszukiwacza, a także pokazuje jak podczas gry należy rejestrować zmiany cech i stan posiadania Poszukiwacza.

Każdy z graczy odnajduje swego Poszukiwacza, tzn. jego wizerunek (mniejszą część Karty Poszukiwacza) i umocowuje go w plastikowej podstawie. Następnie umieszcza Poszukiwacza na planszy, na tym Obszarze, z którego rozpoczyna on grę.

Wokół leżącej przed nim Karty Poszukiwacza każdy z grających rozmieszcza odpowiednie żetony (patrz rysunek). Każdy z Poszukiwaczy rozpoczyna grę z jednym mieszkaniem złota i Wytrzymałością równą 4. Pozostające żetony należy odłożyć na bok, gdyż będą potrzebne w dalszej grze.

Karty Przygód należy potasować i umieścić w zasięgu ręki koszykami do góry (tzn. zakryte). Utworzony zostanie w ten sposób **Stos Kart Przygód**. Tak samo należy postąpić z Kartami Czarów, tworząc **Stos Kart Czarów**.

Każdy z Poszukiwaczy, dysponujących już na początku gry Czarami ciągnie ze Stosu odpowiednią ilość Kart Czarów. Nie powinien pokazywać tych Kart innym graczom.

Talizmany i Karty Ekwipunku należy również położyć gdzieś w zasięgu ręki, jednak te Karty powinny być odkryte, a Karty Ekwipunku dodatkowo uporządkowane w osobne stosy według przedstawianych przez nie Przedmiotów (hełmy osob-

no, tarcze osobno, itd.). Nie jest to konieczne, ale ułatwi i przyspieszy to grę w późniejszym czasie.

Podobnie, w zasięgu ręki, należy położyć Ropuchy i Karty Zmiany Charakteru.

Gdy już wszystkie Karty zostały rozmieszczone, gracze rzucają kostką lub w dowolny inny sposób ustalają który z nich rozpocznie grę. Jako następny ruch wykona gracz, siedzący po lewej stronie rozpoczynającego, itd. - zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

***** KRÓTKI OPIS GRY *****

Każdy z grających kontroluje jednego Poszukiwacza, posiadającego indywidualne cechy i Zdolności Specjalne, które będą mogły być wykorzystywane w trakcie rozgrywki. Poszukiwacz wędruje po planszy, zwykle przesuwając się o ilość Obszarów określoną rzutem kostki, lecz czasem jego ruch jest wynikiem Czarów, spotkania z dziwnymi istotami lub trafienia do tajemniczego miejsca. Na każdym Obszarze Poszukiwacz może rozegrać Spotkanie z innym Poszukiwaczem, o ile taki się tam znajduje lub wykonać przypisane temu Obszarowi instrukcje. Zwykle sprowadzają się one do ciągnięcia Karty Przygód, a później zachowania zgodnego z wydarzeniem, które wyciągnięta Karta opisuje, np. walki z potworem, zabranie znalezionego skarbu, itp. Poszukiwacz staje się z czasem coraz potężniejszy, aż wreszcie czuje się dostatecznie silny, żeby udać się w stronę Wewnętrznych Krain i sięgnąć po Koronę Władzy.

Gra jest całkiem prosta. Należy jednak dokładnie zapoznać się z jej zasadami, gdyż mnogość Czarów, Przygód i Szczególnych Zdolności poszczególnych Poszukiwaczy może prowadzić do powstania bardzo różnorodnych sytuacji. W niniejszej instrukcji zasady gry przedstawione są mniej więcej w takiej kolejności, w jakiej będą potrzebne w trakcie rozgrywk. Jeżeli tego samego punktu dotyczy również inna grupa zasad, w nawiasie podany jest numer referencyjny tej grupy.

***** CEL GRY *****

Celem gry jest dotarcie do Korony Władzy, a następnie, poprzez rzucanie Czaru „Rozkaz” wykluczenie z gry innych Poszukiwaczy. Poszukiwacze powinni z początku wędrować tylko po Krainach Zewnętrznej i Środkowej, żeby podbudować swą Siłę i Moc, a dopiero potem skierować kroki ku We-

wewnętrznej Krainie. Przedtem jednak każdy, kto chce tam pójść musi znaleźć Talizman, gdyż tylko on umożliwi przejście przez Płomienną Dolinę, a więc sięgnięcie po Koronę Władzy.

***** ZASADY DOTYCZĄCE POSZUKIWACZY *****

1. SIŁA

Ta cecha obrazuje zarówno siłę fizyczną Poszukiwacza, jak i jego kondycję oraz umiejętności bojowe. Jest używana podczas Walki (16:1-10), może również zostać wykorzystana do pokonywania niektórych przeszkód, pojawiających się w trakcie wędrówki. Siła jest oznaczana przez umieszczanie odpowiednich żetonów przy Karcie Poszukiwacza.

1:1 Tylko początkowa Siła Poszukiwacza i ewentualny jej wzrost w trakcie gry oznaczane są przy pomocy żetonów. Siła zyskana dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciołom nie jest w ten sposób zaznaczana, jednak dodaje się ją, gdy jest to wymagane lub dozwolone.

UTRATA SIŁY

1:2 Każda utrata Siły musi być zarejestrowana przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.

1:3 Siła Poszukiwacza nie może spaść poniżej poziomu, z jakim rozpoczynał on grę.

PODNIOSZENIE SIŁY

1:4 Poszukiwacz może podnieść swą Siłę tocząc w trakcie wędrówki zwycięskie walki ze Zwierzętami, Potworami i Smokami (15:5). Karty zabitych Wrogów są zatrzymywane i mogą w dowolnym momencie być wymienione na dodatkowe punkty Siły. Poszukiwacz zyskuje 1 punkt Siły za każde 7 punktów Siły pokonanych Wrogów (oznaczonych na ich Kartach). Punkty ponad wielokrotność 7 są stracone. Po takiej wymianie Karty pokonanych Wrogów należy odfotografować.

1:5 Siła może również zostać podniesiona w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym Poszukiwacz się znalazł.

CAŁKOWITA SIŁA POSZUKIWACZA

1:6 Całkowita Siła Poszukiwacza w każdym momencie gry składa się z jego własnej Siły, czyli tej, która oznaczona jest żetonami oraz Siły dodatkowej, zyskanej dzięki po-

POSZUKIWACZ	Charakter Poszukiwacza	Miejsce rozpoczęcia gry	Opis specjalnych zdolności
POCZĄTKOWA SIŁA POSZUKIWACZA W tym miejscu należy umieszczać w trakcie gry czerwone żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Siłę Poszukiwacza. 2 1	ZŁODZIEJ Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO SPECJALNE ZDOLNOŚCI 1. Każdemu napotkanemu Poszukiwaczowi możesz ukraść dowolny Przedmiot lub mieszek złota. 2. Możesz również ukraść jeden Przedmiot, ilekroć trafisz na Targowisko. Rzuć kostką, żeby ustalić co ukradłeś: 1. Miecz 2. Hełm 3. Butelkę 4. Tarczę 5. Muli 6. Trąbę	2 1	W tym miejscu należy umieszczać w trakcie gry żółte żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała ilość posiadanych przez Poszukiwacza mieszkań ze złotem. Jeden żeton reprezentuje jeden mieszek. W tym miejscu, należy umieszczać w trakcie gry zielone żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Moc Poszukiwacza. 2 1

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

RÓŻDZKA



W tym miejscu należy umieszczać wszystkie znalezione przez Poszukiwacza Przedmioty.

Moc zawarta w Różdżce zapewnia jej właścicielowi posiadanie co najmniej 1

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

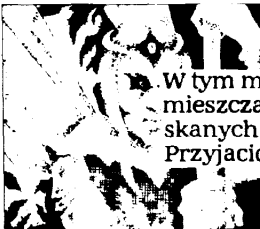
ZBROJA



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję straci w walce 1 punkt Wytrzymałości

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

SKRZAT

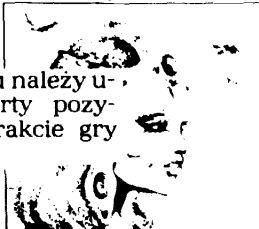


W tym miejscu należy umieszczać karty pokonanych w trakcie gry Przyjaciół.

Dzięki skrzatowi jesteś zawsze bezpieczny w lasach i nie musisz tam rzucać kostki

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

KSIĘŻNICZKA



W tym miejscu należy umieszczać karty pokonanych w trakcie gry Przyjaciół.

Dzięki księżniczce podczas każdej wizyty w Zamku możesz odzyskać do 7 punktów

siadaniu odpowiednich Przyjaciół, Przedmiotów zwykłych czy Magicznych.

Przykład:

Wojownik posiada oznaczoną żetonami Siłę równą 5, posiada również Magiczny Pas (Magiczny Przedmiot zwiększający Siłę właściciela o 1 punkt), Jednorożca jako Przyjaciela (dodatkowy 1 punkt) oraz Miecz (Przedmiot, podnoszący Siłę o 1, ale tylko podczas Walki). Tak więc jego całkowita Siła równa się 7, a w Walce 8 punktów. Trafia na Przekłętą Polane, na której nie może liczyć Siły uzyskanej dzięki Przedmiotom obu rodzajów, tak więc dopóki tam przebywa jego całkowita Siła wynosi 6 punktów (5 własna + 1 dzięki Jednorożcowi).

2. MOC

Moc Poszukiwacza to zbiorcze określenie takich cech jak inteligencja, wiedza i zdolności magiczne. Jest to podstawowa cecha wczesie Walki Psychicznego (17:1-2), warunkuje również liczbę. Czarów, które dany Poszukiwacz może posiadać. Moc, podobnie jak Siła, oznaczana jest poprzez umieszczenie obok Karty Poszukiwacza, w przeznaczonym do tego miejscu, odpowiednich (niebieskich) żetonów.

2:1 Tylko początkowa Moc Poszukiwacza i ewentualny jej wzrost w trakcie gry oznaczane są przy pomocy żetonów. Moc zyskana dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciółom nie jest w ten sposób zaznaczana, jednak dodaje się ją, gdy jest to wymagane lub dozwolone.

UTRATA MOCY

2:2 Każda utrata Mocy musi być zarejestrowana przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.

2:3 Moc Poszukiwacza nie może spaść poniżej poziomu, z jakim rozpoczął on grę.

PODNOŻENIE MOCY

2:4 Moc może zostać podniesiona wyłącznie w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym Poszukiwacz się znalazł.

CAŁKOWITA MOC POSZUKIWACZA

2:5 Całkowita Moc Poszukiwacza w każdym momencie gry składa się z jego własnej Mocy, czyli tej, która oznaczona jest żetonami oraz Mocy dodatkowej, zyskanej dzięki posiadaniu odpowiednich Przyjaciół, Przedmiotów zwykłych czy Magicznych.

LICZBA CZARÓW

2:6 Liczba Czarów, które Poszukiwacz może posiadać w danym momencie jest w następujący sposób limitowana przez jego Moc:

Całkowita Moc Poszukiwacza: 1 2 3 4 5 6 i więcej

Maksymalna liczba Czarów: 0 0 1 2 2 3

Ten limit może zostać przekroczony tylko przez Poszukiwacza posiadającego Różdżkę.

2:7 Czarami może się posługiwać każdy Poszukiwacz, który posiada wystarczającą dużą Moc.

2:8 Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry Poszukiwacz posiada więcej Czarów niż wynosi limit ustalony jego Mocą, nadwyżkę musi natychmiast odłożyć.

Przykład:

Czarnoksiężnik, mający Moc równą 5, posiada Koronę Salomona (Magiczny Przedmiot, zwiększający Moc o 2 punkty), a więc jego Całkowita Moc wynosi 7 punktów. Pozwala mu ona na posiadanie 3 Czarów, które zresztą już ma. W tym momencie trafia na Przekłętą Polane, na której nie może uwzględnić Mocy, zyskanej dzięki Magicznym Przedmiotom. Tak więc jego Moc spada do 5 punktów, a przy takim jej poziomie możliwe jest posiadanie tylko 2 Czarów. Czarnoksiężnik musi natychmiast odłożyć jeden Czar. Po wyjściu z Przekłętej Polany znowu będzie mógł uwzględnić Moc, dodaną przez Koronę Salomona i mieć trzy Czary, oczywiście jeżeli uda mu się ten trzeci znaleźć.

3. ZŁOTO

Złoto pozwala Poszukiwaczom nabywać Przedmioty i płacić za usługi. Zamożność Poszukiwacza jest zaznaczana umieszczeniem żetonów, symbolizujących mieszki złota (żółtych) w odpowiednim miejscu obok jego Karty. Każdy żeton odpowiada 1 mieszkowi złota. Poszukiwacze zwykle zdobywają złoto podczas Spotkań lub badania Obszaru, na którym się znaleźli.

3:1 Każdy Poszukiwacz na początku gry posiada 1 mieszek złota, chyba że na jego Karcie napisane jest inaczej.

3:2 Wszystkie ceny w grze podane są w mieszkach złota. Tak więc 3 mz oznacza 3 żetony, symbolizujące mieszki złota.

3:3 Płatności za wszelkie Zakupy czy też usługi odkładane są do zapasu nie użytych żetonów-mieszek złota. Nie dotyczy to oczywiście handlu między Poszukiwaczami.

3:4 Zdobyte złoto, poza tym, które otrzymywane jest od innego Poszukiwacza, należy pobierać z zapasu nie użytych żetonów-mieszek złota.

3:5 Mieszki złota nie są wliczane do limitu liczby Przedmiotów, które może posiadać jeden Poszukiwacz (5:3).

4. WYTRZYMAŁOŚĆ

Wytrzymałość Poszukiwacza jest dokładnie tym, co to słowo sugeruje. Definiując ją bardziej praktycznie jest to liczba Walk, które Poszukiwacz może przegrać, nie lecąc się, zanim zejdzie ze świata „Magii i Miecza”. Wytrzymałość może być tracona w Walce (w obu jej rodzajach), a także przy okazji napotykania na rozliczne niebezpieczeństwa, które czyhają na Poszukiwacza w trakcie wędrówki. Wytrzymałość jest zaznaczana przez umieszczenie odpowiednich żetonów przy Karcie Poszukiwacza.

4:1 Każdy Poszukiwacz rozpoczyna grę, posiadając Wytrzymałość równą 4 punktom.

ZMNIEJSZENIE WYTRZYMAŁOŚCI

4:2 Każde zmniejszenie Wytrzymałości musi być zarejestrowane przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.

Strata wszystkich punktów Wytrzymałości

4:3 Poszukiwacz, który stracił wszystkie punkty Wytrzymałości jest uważany za zmarłego. Reprezentujący go obrazek jest usuwany z planszy, zaś jego Karta wraca do Kart tych Poszukiwaczy, którzy nie biorą udziału w grze. Wszystko, co posiadał, tzn. Przedmioty obu rodzajów, złoto. Przyjacię, umieszczane jest na Obszarze, na którym zginął. Żetony, określające jego Siłę i Moc zwracane są do żetonów zapasowych, Karty Czarów umieszczane są wśród tych, które zostały już użyte. Gracz, który prowadził takiego niefortunnego Poszukiwacza może losowo wybrać sobie nowego i rozpocząć nim grę (oczywiście z Obszaru, oznaczonego na Karcie nowego Poszukiwacza jako START), ale tylko jeżeli nikt nie doszedł jeszcze do Korony Władzy. Jeżeli ktośkolwiek już się tam znajduje, gracz, którego Poszukiwacz zginął jest wyeliminowany z gry.

ZWIĘKSZANIE WYTRZYMAŁOŚCI

4:4 Wytrzymałość można zwiększać poprzez Spotkania, badanie Obszaru, na którym Poszukiwacz się znalazł lub przez Uzdrawienie (4:6). Żetony, służące oznaczeniu tej zmiany pobierane są spośród zapasowych.

4:5 Każdy Poszukiwacz może posiadać dowolnie dużą Wytrzymałość.

Uzdrawienie

4:6 Uzdrawienie może przywrócić Poszukiwaczowi tylko te punkty Wytrzymałości, które posiadał on na początku gry (czyli do poziomu 4 punktów).

5. PRZEDMIOTY

W niniejszej części instrukcji, a także tam, gdzie nie jest zaznaczone inaczej zarówno „zwykłe”, jak i Magiczne Przedmioty określane są wspólnie jako „Przedmioty”. Podczas gry Poszukiwacze wchodzi w posiadanie Przedmiotów zwykle w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym się znaleźli. Karty posiadanych przedmiotów układane są pod Kartą Poszukiwacza.

5:1 Karty wszystkich należących do Poszukiwacza Przedmiotów należy ułożyć koszulkami do dołu, (odkryte tak, żeby były one widoczne dla każdego, kto bierze udział w grze).

5:2 Żaden Poszukiwacz nie może posiadać Przedmiotu którego z mocy zasad gry nie wolno mu używać. Karli takiego Przedmiotu należy położyć **odkrytą** na Obszarze, na którym ten Przedmiot został znaleziony.

Przykład:

Zabójca znalazł Świętą Lance (Magiczny Przedmiot) której mu nie wolno posiadać, gdyż może ona być używana tylko przez Poszukiwaczy o Dobrym lub Neutralnym charakterze, a on jest Zły. Musi zostawić Kartę Świętej Lancy na Obszarze, na którym ją znalazł.

OGRANICZENIE LICZBY POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW

- 5:3 Żaden Poszukiwacz nie może posiadać więcej niż 4 Przedmioty na raz, chyba że jednym z nich jest muł. Do tej liczby nie wlicza się mieszków złota (3:5).
- 5:4 Poszukiwacz może w każdej chwili wyrzucić posiadany Przedmiot, zostawiając jego odkrytą Kartę na Obszarze, na którym właśnie się znajduje.
- 5:5 Poszukiwacz, który zdobywa więcej niż 4 Przedmioty, a nie posiada muła musi natychmiast zdecydować się które z nich zatrzymuje, a resztę wyrzucić (5:4).
- Przykład:
Czarnoksiężnik ma muła i używa go do niesienia 10 Przedmiotów. Spotyka Złodzieja, który mu tego muła kradnie. Czarnoksiężnik może teraz nieść najwyżej 4 Przedmioty, a więc 6 musi wyrzucić. Złodziej może później starać się je zdobyć, jeśli to będzie możliwe (12:1).

6. PRZYJACIELE

Poszukiwacze będą zdobywali Przyjaciół głównie w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym się znaleźli. Karty posiadanych Przyjaciół układane są pod Kartą Poszukiwacza.

- 6:1 Karty Przyjaciół, towarzyszących Poszukiwaczowi muszą być ułożone koszulką do dołu (odkryte), a więc tak, żeby każdy mógł zobaczyć kogo przedstawiają.
- 6:2 Poszukiwacz może mieć dowolną liczbę Przyjaciół.
- UTRATA PRZYJACIÓŁ**
- 6:3 Karty wszystkich Przyjaciół, którzy zostaną zabici lub którzy muszą być odrzuceni z jakiejś innej przyczyny kładzione są na stosie użytych Kart Przygód.
- 6:4 Poszukiwacz może w każdej chwili pozbyć się posiadanego Przyjaciela, zostawiając jego odkrytą Kartę na Obszarze, na którym właśnie się znajduje.

7. CHARAKTER

Każdy Poszukiwacz posiada określony Charakter: Dobry, Neutralny lub Zły. Z posiadaniem Dobrego lub Złego Charakteru wiąże się określone korzyści, ale również pewne zagrożenia. Poszukiwacz o Neutralnym Charakterze nie czerpie z tego żadnych korzyści, ale też nic mu z tytułu jego poglądu na świat nie grozi. Charakter może się zmieniać w trakcie gry, bądź w wyniku Spotkania, bądź w rezultacie użycia Specjalnej Zdolności.

ZMIANA CHARAKTERU

- 7:1 Kiedy Poszukiwacz zmienia Charakter, obok jego Karty musi zostać umieszczona Karta Zmiany Charakteru, odpowiednią, tzn. ukazującą nowy Charakter stroną do góry. Jeżeli Poszukiwacz wróci później do pierwotnego, określonego na jego Karcie Charakteru, Karta Zmiany Charakteru powinna zostać odłożona.
- 7:2 Żaden z Poszukiwaczy, łącznie z Druidem, nie może zmienić Charakteru więcej niż raz w ciągu jednej tury.
- 7:3 Jeżeli Poszukiwacz posiada Magiczny Przedmiot, którego nie może używać po zmianie Charakteru, ten Przedmiot musi zostać natychmiast wyrzucony (5:4).

8. SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Każdy z Poszukiwaczy posiada jedną lub więcej Specjalnych Zdolności, wyszczególnionych na jego Karcie wraz z ewentualnymi ograniczeniami, którym ten Poszukiwacz podlega.

- 8:1 W przypadkach, gdy użycie Specjalnej Zdolności narusza zasady, zawarte w niniejszej instrukcji, Specjalną Zdolność uważa się za nadrzędną w stosunku do tych zasad.

9. CZARY

Effekt użycia danego Czaru opisany jest na jego Karcie. Karta zawiera również informacje kiedy ten Czar może zostać użyty.

- 9:1 Każdy z Poszukiwaczy może posiadać Czary, oczywiście pod warunkiem, że pozwala mu na to jego Moc (2:6-8).
- 9:2 Karty Czarów, posiadanych przez Poszukiwacza powinny być trzymane koszulkami do góry, tak, żeby inni gracze nie mogli zobaczyć ich treści.
- 9:3 Poszukiwacz nie może pozbywać się Czarów, chyba że ma ich więcej niż to wynika z jego Moc (2:6-8).
- ZDOBYWANIE CZARÓW**
- 9:4 Czary zdobywane są zwykle w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym Poszukiwacz się znajduje. Niektórzy Poszukiwacze posiadają Czary już w chwili rozpoczęcia gry.

- 9:5 Karty Czarów należy brać z wierzchu Stosu. Jeżeli Stos się skończy, należy potasować Karty Czarów już rzuconych i użyć je na nowo.

RZUCANIE CZARÓW

- 9:6 Czar może zostać użyty (rzucony) tylko w sposób zgodny ze wskazówkami, umieszczonymi na jego Karcie. Po rzuceniu Czarowi i po wygaśnięciu jego efektu, reprezentująca go Karta odkładana jest na stos Kart już użytych.
- 9:7 Czary, działające na Poszukiwaczy czy skierowane przeciwko nim, dosięgają swe „ofiary” bez względu na to, w którym miejscu planszy one się znajdują. Czary, mogące wpływać tylko na inne stworzenia działają wyłącznie w Krainach Zewnętrznej i Środkowej (14:4).

CZAR „ROZKAZ”

- 9:8 Poszukiwacz, który znajduje się **samotnie** na Obszarze Korony Władzy (14:9) **musi** wczas swojej tury rzucić 1 Czar „Rozkaz” na któregośkolwiek z pozostałych Poszukiwaczy. Sposób postępowania jest tu następujący: najpierw wyznaczana jest „ofiara”, następnie Poszukiwacz używający Rozkazu rzuca kością. 1, 2 lub 3 oczka oznaczają, że Czar się nie udał. W razie wyrzucenia 4, 5 lub 6 oczek ofiara traci 1 punkt Wytrzymałości lub musi przyznać się do przegranej, a więc opuścić grę.

* * * * * PRZEBIEG GRY * * * * *

10. TURY

Czas gry dzielony jest na tury.

- 10:1 Podczas każdej tury Poszukiwacze po kolei wykonują następujące czynności:
- I. Ruch
- II. Spotkania i badanie Obszaru, na którym się znaleźli.
- 10:2 Powyższych czynności Poszukiwacze dokonują w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

11. RUCH

RUCH W KRAINACH ZEWNĘTRZNEJ I ŚRODKOWEJ

- 11:1 Gracz rzuca kostką, określając ile Obszarów musi przejść kontrolowany przez niego Poszukiwacz. (Pewne Czary, Specjalne Zdolności, itp. mogą umożliwić Poszukiwaczowi wykonanie Ruchu bez rzucania kością. Te przypadki wyjaśnione są na odpowiednich Kartach). Poszukiwacz nie może przejść mniejszej ilości Obszarów, niż liczba wyrzuconych oczek, jednak może poruszać się po planszy albo zgodnie, albo niezgodnie z ruchem wskazówek zegara, zależnie od woli gracza.
- 11:2 Kierunek Ruchu nie może być zmieniany podczas jego wykonywania. Wyjątkiem jest przechodzenie między Krainami Zewnętrzną i Środkową (11:13).
- RUCH W WEWNĘTRZNEJ KRAINIE**
- 11:3 Przy wykonywaniu Ruchu w Wewnętrznej Krainie gracz nie rzuca kostką. Poszukiwacze mogą przejść tylko 1 Obszar na turę.
- 11:4 Zanim Poszukiwacz ruszy dalej musi wykonać instrukcje, związane z Obszarem, na którym się znalazł.

Powrót

- 11:5 Poszukiwacz może w każdej chwili zdecydować się na powrót w stronę Równiny Grozy. W czasie takiej ucieczki porusza się w dalszym ciągu z szybkością tylko 1 Obszaru na turę, ale może ignorować związane z mijanymi Obszarami instrukcje.
- Korona Władzy**
- 11:6 Do Korony Władzy można dotrzeć wyłącznie z Doliny Ognia, a tam może wejść tylko Poszukiwacz, posiadający Talizman. Jeżeli Poszukiwacz nie ma Talizmanu **musi** przed Doliną Ognia zawrócić (11:5).
- 11:7 Na Obszarze Korony Władzy Poszukiwacz po prostu stoi, nie wykonując już Ruchów (14:9).
- PRZEJŚCIE MIĘDZY KRAINAMI ZEWNĘTRZNĄ I ŚRODKOWĄ**
- 11:8 Obszar, na którym stoi Strażnik i leżące naprzeciw Wzgórza połączone są mostem (11:10-14).
- 11:9 Rwać Rzekę można przepłynąć na tratwie (11:15 19) lub być przez nią przewiezionym lub przeniesionym w rezultacie odpowiedniego Spotkania.
- Strażnik**
- 11:10 Poszukiwacze mogą przekroczyć most w którymkolwiek kierunku, jeżeli pozwala im na to liczba oczek, wyrzuconych przy określaniu odległości, którą mogą przejść.

Strażnik atakuje Poszukiwacza **za każdym razem**, gdy ten stara się wejść do Środkowej Krainy. Żeby móc przejść przez most Poszukiwacz musi pokonać Strażnika w Walce (16:4) lub mu się wymknąć (18:1-3).

Poszukiwacz, który pokonał Strażnika lub mu się wymknął może kontynuować Ruch, wchodząc do Środkowej Krainy. Poszukiwacz, który w Walce ze Strażnikiem poniósł porażkę traci 1 punkt Wytrzymałości i musi się zatrzymać (nie może iść dalej). Poszukiwacz, którego Walka ze Strażnikiem zakończyła się remisem nie traci punktu Wytrzymałości, ale również musi się zatrzymać.

Strażnik nie atakuje Poszukiwaczy, którzy przechodzą przez jego Obszar, poruszając się tylko w Zewnętrznej Krainie, tych, którzy **wychodzą** ze Środkowej Krainy oraz tych, którzy zakończyli swój Ruch na jego Obszarze (chyba że w następnej turze, gdy będą próbowali przejść przez most).

Przechodząc z jednej Krainy do drugiej Poszukiwacz może zmienić kierunek Ruchu.

Przykład:

Złodziej znajduje się na Cmentarzu i, chcąc wykonać Ruch, wyrzuca 6 oczek. Decyduje się iść zgodnie z ruchem wskazówek zegara, żeby dotrzeć do mostu i przejść do Środkowej Krainy. Gdy dociera do Strażnika, zostaje przez niego zaatakowany. Rzuci Czar „Unieruchomienie”, a więc wymyka się Strażnikowi. Teraz przechodzi na Wzgórza w Środkowej Krainie i, kontynuując Ruch w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, dochodzi w końcu do Tajemnych Wrót.

Tratwa

Poszukiwacz, który chce użyć tratwy do przepłynięcia Rwęcej Rzeki musi ją zbudować, zdobyć w rezultacie Spotkania albo znaleźć.

Poszukiwacz, który na początku swojej tury znajduje się w Lesie albo w Puszczy i posiada siekiere może zadeklarować, że tę turę poświęca na budowę tratwy. Poszukiwacz, który w jakikolwiek sposób wchodzi w posiadanie tratwy, może w następnej turze po jej zdobyciu przepłynąć Rzekę (11:18).

Poszukiwacz, który przepływa Rzekę na tratwie może wylądować na jednym z Obszarów bezpośrednio przeciwnych do tego, z którego wyruszył. To jest jego Ruch w czasie tej tury. Nie musi rzucać kostką.

Tratwy nie można wyrzucić ani zabrać ze sobą. Niezależnie od tego, czy została użyta czy nie, jej Kartę należy odłożyć do wykorzystanych Kart Przygód, a jeśli została kupiona – do Kart Zakupów.

PRZEJŚCIE MIĘDZY KRAINAMI ŚRODKOWĄ A WEWNĘTRZNĄ

Tajemne Wrota łączą Obszar Tajemnych Wrót z Równiną Grozy.

Tajemne Wrota

Do Wewnętrznej Krainy można wejść tylko przez Tajemne Wrota.

Poszukiwacze muszą otworzyć Tajemne Wrota za każdym razem, gdy chcą **wejść do Wewnętrznej Krainy**. Poszukiwacz może próbować otworzyć Tajemne Wrota tylko wtedy, jeżeli w tym samym Ruchu może jeszcze przejść na Równinę Grozy.

Poszukiwacz, który próbuje otworzyć Wrota musi stosować się do instrukcji, wiążących się z tym Obszarem. Jeżeli mu się uda, jego **tura** kończy się na Równinie Grozy, jeżeli nie – jego **Ruch** kończy się na Obszarze Tajemnych Wrót.

Poszukiwacz, którego Ruch kończy się dokładnie na Obszarze Tajemnych Wrót nie może podczas tej tury usiłować ich otworzyć.

Poszukiwacz, który przechodzi z Wewnętrznej do Środkowej Krainy nie musi otwierać Tajemnych Wrót. Po prostu przechodzi z Równiny Grozy na Obszar Tajemnych Wrót, traktując to jako swój Ruch podczas tej tury.

ZBIERANIE ODKRYTYCH KART Z PLANSZY

Poszukiwacz, którego Ruch kończy się na danym Obszarze może w każdej chwili, aż do końca swojej tury, odwiedzić znajdującego się tam Nieznajomego, zabrać leżące mieszki złota, Przedmioty (5:3) czy Przyjaciół z wyjątkiem sytuacji, w której:

1. na tym Obszarze leżą Karty Wrogów (13:5) lub

2. jest to Obszar, na którym ciągnie się Karty (13:4). W tych dwóch przypadkach należy najpierw zrobić coś z Wrogami lub z wyciągniętymi Kartami.

Przykład:

Minstrel kończy Ruch na Pustyni, na której leżą już 2 mieszki złota, Dziewica (Przyjaciół), butelka na wodę, miecz (Przedmioty), Różdżka i Talizman (Magiczne Przedmioty), zostawione tam przez Druida, zamienionego w Ropuchę.

Minstrel ma już 3 swoje Przedmioty: zbroje, siekiere i Amulet (Magiczny Przedmiot). Bez problemów zabiera złoto i Dziewicę, ale ponieważ może unieść tylko 4 Przedmioty (5:3), musi dobrze się zastanowić, co wybrać. Instrukcja dotycząca Pustyni przewiduje stratę 1 punktu Wytrzymałości, jeżeli Poszukiwacz nie ma butelki z wodą. Tak więc ten Przedmiot na pewno byłby przydatny, jednak tylko na tym Obszarze. Ponieważ Minstrel w tej chwili nie posiada żadnych Czarów, chociaż Moc mu na to pozwala, bierze przede wszystkim Różdżkę i natychmiast ciągnie ze stosu 1 Kartę Czarów. Jest to Czar „Ocalenie”. Dzięki łutowi szczęścia nie potrzebuje teraz butelki. Wyrzuca Amulet (5:4) i bierze Talizman. Ma już swoje 4 Przedmioty: zbroje, siekiere, Różdżkę i Talizman.

Musi zastosować się do związanych z Pustynią instrukcji, czyli stracić 1 punkt Wytrzymałości, ale używa Czaru „Ocalenie”, żeby temu zapobiec. Ponieważ ma Różdżkę, natychmiast ciągnie następną Kartę Czarów. I na tym kończy się jego tura.

Gdy podczas następnej tury pójdzie dalej, miecz, butelka i Amulet pozostaną na Pustyni, czekając na następnego Poszukiwacza, który tutaj zakończy swój Ruch.

13. SPOTKANIA I BADANIE OBSZARÓW W KRAINIE ZEWNĘTRZNEJ I ŚRODKOWEJ

13:1 Poszukiwacze mogą mieć Spotkania tylko na Obszarze, na którym zakończyli swój Ruch lub na Obszarze, na który zostali przeniesieni w rezultacie Spotkania. Podobnie, tylko te Obszary mogą badać. W żadnym przypadku nie mogą nikogo Spotkać, ani w ogóle nic robić na Obszarze, z którego Ruch rozpoczynają.

13:2 Poszukiwacz **musi** wybrać między Spotkaniem z innym Poszukiwaczem, znajdującym się na tym samym Obszarze a badaniem samego Obszaru.

SPOTKANIE Z INNYM POSZUKIWACZEM

13:3 Spotkanie z innym Poszukiwaczem może przybrać jedną z dwóch form: Poszukiwacz, który właśnie wszedł na dany Obszar może zaatakować (16:6-10) już znajdującego się tam kolegę lub użyć w stosunku do niego jednej ze swoich Specjalnych Zdolności.

BADANIE OBSZARU

Obszary, na których ciągnięte są Karty Przygód

13:4 Poszukiwacz **musi** zastosować się do instrukcji, związanych z Obszarem, na którym się znalazł. Ciągnięte są wyłącznie Karty Przygód. Ciągnie się je z wierzchu Stosu Kart Przygód. Jeżeli na tym Obszarze już leżą jakieś Karty, ciągnie się ich tylko tyle, żeby ich suma równała się liczbie Kart, które według instrukcji powinny być na tym Obszarze wyciągnięte. Ciągnięcie Kart i zapoznanie się z nimi określane jest jako „badanie danego Obszaru” (15:1-11).

Wszystkie inne Obszary

13:5 Poszukiwacz stosuje się do instrukcji, wydrukowanej na Obszarze, na którym się znalazł. Jeżeli są tam jacyś Wrogowie (15:5-6), muszą oni najpierw zostać pokonani (16:1-5, 17:1-2) lub należy im się wymknąć (18:1-3). Następnie Poszukiwacz może odwiedzić Nieznajomych, zabrać złoto. Przedmioty (5:3) i Przyjaciół. Do niektórych instrukcji Poszukiwacz **musi** się zastosować, do innych tylko **może**, jeżeli chce.

Przykład:

Czarownica jest w Świątyni i wyrzuca 2 oczka. Może więc wykonać Ruch na Obszar Runów albo do Oazy. Jednak na Runach leży odkryta Karta Smoka, a instrukcja związana z tym Obszarem wymaga wyciągnięcia 1 Karty, więc w tym wypadku żadnej, gdyż za Kartę wyciągniętą liczy się Smok. Siła Smoka wynosi 7 punktów, a ponadto na Runach, ze względu na ich magiczne oddziaływanie, otrzyma on dodatkowe 2 punkty, dodawane do wyniku rzutu kością w czasie Walki. Tak więc praktycznie jego Całkowita Siła wynosi 9 punktów. Po-

nieważ w tej chwili Siła Czarownicy wynosi tylko 3 punkty, jej przegrana, a tym samym utrata 1 punktu Wytrzymałości, jest pewna. W Oazie znajduje się Pułapka (Czar), zastawiona tam przez innego Poszukiwacza, która również musi kosztować utratę 1 punktu Wytrzymałości. Ponieważ jednak w Oazie należy wyciągnąć dwie Karty, a Czar „Pułapka” stanowi tylko jedną z nich, Czarownica będzie mogła wyciągnąć jeszcze jedną, co może okazać się korzystne. Tak więc wykonuje Ruch do Oazy, traci 1 punkt Wytrzymałości, wpadając w Pułapkę i ciągnie 1 Kartę Przygód. Niestety, okazuje się, że jest to następny Smok, który oczywiście natychmiast ją atakuje. Co za pechowy dzień!

SPOTKANIA

W WEWNĘTRZNEJ KRAINIE

Poszukiwacze mogą się Spotykać tylko na Równinie Grozy albo w Dolinie Ognia.

Spotkanie z innym Poszukiwaczem przebiega tak samo, jak w pozostałych Krainach (13:3).

Na wszystkich innych Obszarach sposób postępowania i ewentualne Spotkania opisane są w wydrukowanych na nich instrukcjach. Do tych instrukcji Poszukiwacz musi się zastosować, chyba że ucieknie (11:5).

Na żadną z istot, będących mieszkańcami Wewnętrznej Krainy nie działają Czary, nie można też im się wymknąć (18:3).

KRYPTA

Krypta jest w rozsypce i Poszukiwacz potrzebuje Siły, żeby usunąć zawaliska i odnaleźć prowadzące do wyjścia tunele. Wchodząc do Krypty Poszukiwacz musi rzucić kostką 3 razy, sumując wyniki. Od sumy oczek odejmowana jest jego Siła (1:6). Otrzymany wynik określa, w którym miejscu na planszy Poszukiwacz wyjdzie z Krypty. Oczywiście należy go natychmiast postawić na Obszarze, na który wyszedł. Te wszystkie czynności uważane są za Ruch. Poszukiwacz, który wychodzi z Krypty w następnej turze może iść dalej.

KOPALNIA

Drogę wśród zaułków Kopalni można odnaleźć tylko przy użyciu Mocy. Sposób postępowania w Kopalni jest taki sam jak w Kryptcie (14:5), z wyjątkiem tego, że Siła zastępowana jest przez Moc (2:5).

JAMA WILKOŁAKA

Za każdym razem, gdy jakiś Poszukiwacz wchodzi na ten Obszar rzuca kostką. Wyrzucona liczba oczek określa Siłę Wilkołaka, który tego Poszukiwacza atakuje.

OTCHŁAŃ

Za każdym razem, gdy jakiś Poszukiwacz wchodzi na ten Obszar rzuca kostką. Wyrzucona liczba oczek określa ilość diabłów, które atakują tego Poszukiwacza. Poszukiwacz musi walczyć z nimi po kolei, do chwili, aż któraś z walk przegra, tracąc 1 punkt Wytrzymałości. W tym momencie kończy się jego tura. W następnej musi walczyć z pozostałymi diabłami. Poszukiwacz może iść dalej dopiero po pokonaniu wszystkich diabłów (Sta 4).

KORONA WŁADZY

Jeżeli na Obszarze Korony Władzy w chwili, w której Poszukiwacz tam wchodzi jest już jakiś inny Poszukiwacz, musi dojść między nimi do Spotkania (13:3). Dopóki na Obszarze Korony Władzy znajduje się dwóch (lub więcej) Poszukiwaczy ich tury polegają tylko na Spotkaniu się ze sobą. Poszukiwacz, który na tym Obszarze znajduje się samotnie musi w ciągu każdej tury rzucić 1 Czar „Rozkaz” (9:8).

KARTY PRZYGÓD

Karty, których instrukcja nakazuje położenie ich na Obszarze innym, niż ten, na którym zostały wyciągnięte rozpatrywane są (tzn. kładzione tam, gdzie ich miejsce) w pierwszej kolejności. Nie mają one wpływu na Poszukiwacza, który je wyciągnął, oczywiście tylko podczas tej tury.

Następnie rozpatrywane są (wykonywane są zawarte na nich instrukcje) pozostałe Karty Przygód, znajdujące się lub wyciągnięte na danym Obszarze. Odbywa się to ściśle w kolejności numerów, znajdujących się u góry Kart Przygód - Karta o najniższym numerze rozpatrywana jest jako pierwsza.

RODZAJE KART PRZYGÓD

15:3 Rodzaje Kart Przygód i efekty, wynikające z ich znalezienia, w kolejności w jakiej powinny być rozpatrywane to:

1. Zdarzenie

15:4 Musi zostać wykonana zawarta na Karcie instrukcja. Jeżeli spowoduje to stratę tury przez Poszukiwacza, który te Kartę wyciągnął, Poszukiwacz ten już nic więcej nie robi i to właśnie liczy się jako stracona tura.

2. Wróg - Zwierze, Potwór lub Smok

15:5 Spotkana istota natychmiast atakuje Poszukiwacza, który wyciągnął przedstawiającą ją Kartę (16:1-5). Karty pokonanych Wrogów tego typu mogą być zachowywane w celu późniejszej wymiany na punkty Siły (1:4).

3. Wróg - Duch

15:6 Duch natychmiast atakuje Poszukiwacza, który wyciągnął przedstawiającą go Kartę. Toczona w tym przypadku Walka jest Walką Psychiczną (17:1-2).

15:7 Dopiero po poradeniu sobie z efektami wszelkich Zdarzeń oraz po pokonaniu (16:1-5) wszystkich Wrogów, znajdujących się na danym Obszarze lub wymknięciu się im (18:1-2), Poszukiwacz może rozpatrywać Karty Przygód, które zostały wymienione niżej.

47. Nieznajomy

15:8 Musi zostać wykonana wydrukowana na Karcie instrukcja.

5. Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Przyjaciele

15:9 Poszukiwacz może te Karty zabrać ze sobą, jeżeli wolno mu to zrobić (5:2-3).

6. Miejsce

15:10 Musi zostać wykonana wydrukowana na Karcie instrukcja.

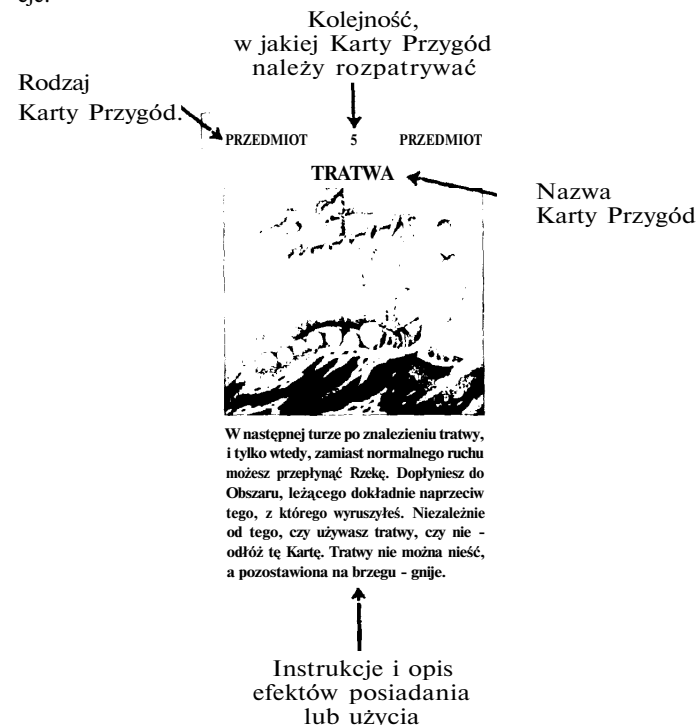
KARTY PRZYGÓD POZOSTAJĄCE NA PLANSZY

15:11 Karty, które zostają na danym Obszarze po zakończeniu przez Poszukiwacza wszystkich związanych z tym Obszarem czynności muszą być położone koszulkami do dołu, tzn. odkryte i widoczne dla wszystkich graczy.

Przykład rozpatrywania Kart Przygód:

Krasnolud dochodzi do Ukrytej Doliny i, zgodnie z instrukcją, musi wyciągnąć 3 Karty Przygód. Ciągnie DIABLIKA (1: Zdarzenie), NIEDŹWIEDZIA (2: Wróg) oraz MIESZEK ŻŁOTA (3: Przedmiot). Najpierw musi mieć do czynienia z Diablikiem. Krasnolud rzuca kostką z rezultatem równym 4 oczkom. Tak więc Diablik teleportował Krasnoluda do Ruin, zanim miał on szansę zmierzyć się z Niedźwiedziem i zabrać miszek złota. Niedźwiedź i złoto zostają (jawnie) w Ukrytej Dolinie i

Na każdej Karcie Przygód zawarte są następujące informacje:



będą stanowiły 2 z 3 Kart dla następnego Poszukiwacza, który tu przyjdzie. Krasnolud jednak musi kontynuować swoją turę, czyli zachowywać się tak, jakby skończył Ruch na Obszarze Ruin.

WALKA

Walka ma miejsce gdy:

- Poszukiwacz został zaatakowany przez Wroga - Potwora, Smoka lub Zwierze (15:5), albo przez jakąkolwiek inną istotę, która ma określoną Siłę.
- Poszukiwacz decyduje się zaatakować innego Poszukiwacza, chyba że może użyć Specjalnych Zdolności i przeprowadzić atak Psychiczny (17:1-2).

ROZSTRZYGANIE WALKI Z WROGAMI I INNYMI ISTOTAMI

Poszukiwacz najpierw deklaruje czy będzie się starał wymknąć przeciwnikowi czy nie (18:1-3). Jeżeli nie - rozpoczyna się Walka.

Jeżeli Poszukiwacz chce posłużyć się Czarami, musi ich użyć przed rzutem kostką.

Poszukiwacz rzuca kostką 1 raz. Jego Skuteczność w tym momencie równa się sumie wyrzuconych oczek oraz jego Całkowitej Siły (1:6 - można używać tylko 1 broni). Inny z graczy rzuca teraz kostką za przeciwnika i w podobny sposób oblicza jego Skuteczność. Jeżeli Skuteczność Poszukiwacza była większa, przeciwnik jest zabity (15:7, 1:4). Jeżeli Skuteczność przeciwnika była większa, Poszukiwacz traci 1 punkt Wytrzymałości (użycie Przedmiotu lub Czarów może temu zapobiec) i na tym Walka się kończy. Jeżeli obie Skuteczności były równe, rezultatem Walki jest Remis (16:10).

Więcej niż jeden przeciwnik

Jeżeli więcej niż jedna istota walczy z Poszukiwaczem, ich Siły są sumowane i do tej sumy dodawany jest rezultat rzutu kostką - dopiero wynik tego obliczenia stanowi Skuteczność, z jaką te istoty atakują Poszukiwacza.

ROZSTRZYGANIE WALKI MIĘDZY POSZUKIWACZAMI

Poszukiwacz, który został zaatakowany może próbować wymknąć się przeciwnikowi (18:1-2). Jeśli mu się to nie uda lub takiej próby w ogóle nie podejmie - rozpoczyna się Walka.

Przed rzutem obaj Poszukiwacze mają możliwość użycia Czarów.

Obliczana jest Skuteczność atakującego Poszukiwacza (16:4), a następnie Poszukiwacza zaatakowanego. Poszukiwacz, który ma większą Skuteczność wygrywa Walkę. Jeżeli obie Skuteczności były równe, wynikiem Walki jest Remis (16:10).

Zwycięzca może zmusić pokonanego do utraty 1 punktu Wytrzymałości (pokonany może temu zapobiec używając odpowiednich Przedmiotów lub Czarów) lub zabrać mu jeden Przedmiot (także Magiczny) albo mieśkę złota. Na tym Walka i cała tura się kończy.

REMIS

-) W przypadku remisu żadna z walczących stron nie poniosła strat i na tym Walka i tura się kończą.

WALKA PSYCHICZNA

Walka Psychiczna ma miejsce wtedy, gdy:

- Poszukiwacz został zaatakowany przez Ducha (15:6) lub inną istotę, która ma określoną Moc.
- Poszukiwacz, któremu pozwalają na to jego Specjalne Zdolności atakuje Psychicznie innego Poszukiwacza.

ROZSTRZYGANIE WALKI PSYCHICZNEJ

Walka Psychiczna jest rozstrzygana identycznie jak Walka zwykła (16:2-10), z następującymi wyjątkami:

- Zamiast Siły używana jest Moc.
- Żaden Przedmiot nie może zapobiec utracie punktu Wytrzymałości.

WYMYKANIE SIĘ

Poszukiwacz może, używając Specjalnej Zdolności lub Czarów „Unieruchomienie” i „Niewidzialność” wymknąć się nieprzyjaznej istocie lub Poszukiwaczowi. „Wymykający się” Poszukiwacz nie może potem w żaden sposób oddziaływać na tych, którym się wymknął i odwrotnie. Czar „Unieruchomienie” umożliwia wymkniecie się jednej (unieruchomionej) istocie, pozostawiając pozostałe sposoby - wszystkim istotom, znajdującym się na tym Obszarze na raz.

- 18:2 Istoty, którym można się wymykać to:

- Każdy, kto zaatakuje Poszukiwacza na Obszarach Zewnętrznej lub Środkowej Krainy.
- Każda istota, opisana na Kartach Przygód, z którą Poszukiwacz nie chce się spotkać, np. Diablik, Wiedźma czy Czarownica.

- 18:3 W Wewnętrznej Krainie można się wymykać tylko innym Poszukiwaczom.

19. ROPUCHY

- 19:1 Jeżeli Poszukiwacz zostanie na trzy tury zamieniony w Ropuchę, reprezentujący go na planszy obrazek zostaje zamieniony przez Kartę, przedstawiającą Ropuchę. Poszukiwacz wraca do normalnej postaci na końcu trzeciej tury.

- 19:2 Ropuchy nie mogą posiadać Przedmiotów, Magicznych Przedmiotów, złota ani Przyjaciół. Wszystkie tego typu „dobra” znajdujące się w posiadaniu zamienionego w Ropuchę Poszukiwacza muszą być położone (odkryte) na Obszarze, na którym ta zamiana nastąpiła.

- 19:3 Ropucha posiada Siłę i Moc równe 1, jednak gracz zachowuje wszystkie żetony na czas, kiedy jego Poszukiwacz przybiera z powrotem oryginalną postać. Siła i Moc zyskane lub stracone przez Ropuchę mają zastosowanie tylko do niej, a nie do oryginalnego Poszukiwacza.

- 19:4 Ropucha nie rzuca kostką, żeby wykonać Ruch. Zawsze porusza się z szybkością 1 Obszaru na turę.

- 19:5 Ropucha nie może uzyskiwać ani rzucać Czarów. Gracz zachowuje wszystkie Czary Poszukiwacza, który zmienił postać, gdyż po ponownej przemianie wracają one do właściciela.

- 19:6 Wytrzymałość Ropuchy równa jest Wytrzymałości Poszukiwacza, który się pod nią kryje. Tak więc wszelkie zmiany Wytrzymałości Ropuchy mają wpływ na Wytrzymałość Poszukiwacza.

- 19:7 Ropuchy muszą się zachować na każdym odwiedzanym Obszarze tak samo, jak Poszukiwacze.

- 19:8 Ropucha nie posiada Specjalnych Zdolności, a więc te, które miał oryginalny Poszukiwacz nie mogą być przez nią używane.

20. TALIZMAN I KARTY EKWIPUNKU

- 20:1 Za każdym razem, gdy Poszukiwacz dostaje lub kupuje jeden z tych Przedmiotów powinien wziąć odpowiadającą mu Kartę Ekwipunku lub Talizmanu.

- 20:2 Zakupione Przedmioty pod każdym względem odpowiadają Przedmiotom znalezionym jako Karty Przygód, jednak ich Karty nie są odrzucane, a wracają do stosu Kart Zakupów i mogą być ponownie kupione. Jeżeli zabraknie Kart jakiegoś Przedmiotu lub Talizmanu, oznacza to, że ten Przedmiot lub Talizman w danej chwili jest nieosiągalny.

- 20:3 Karty Ekwipunku i Talizmanu mogą być zostawiane na planszy tak samo, jak wszystkie inne Karty.

* * * ZWYCIĘSTWO W GRZE * * *

- 21:1 Zwycięzcą w grze zostaje ten Poszukiwacz, który samotnie zostanie na planszy.

AUTORZY:

Opracowanie gry: Robert Harris
Polska wersja: Krzysztof Sokołowski i Darosław Jerzy Toruń
Testowanie: Games Workshop Development Team
Rysunki: Grzegorz Komorowski
Opracowanie graficzno-techniczne: Maciej Makowski

© COPYRIGHT 1983
GAMES WORKSHOP Ltd.

