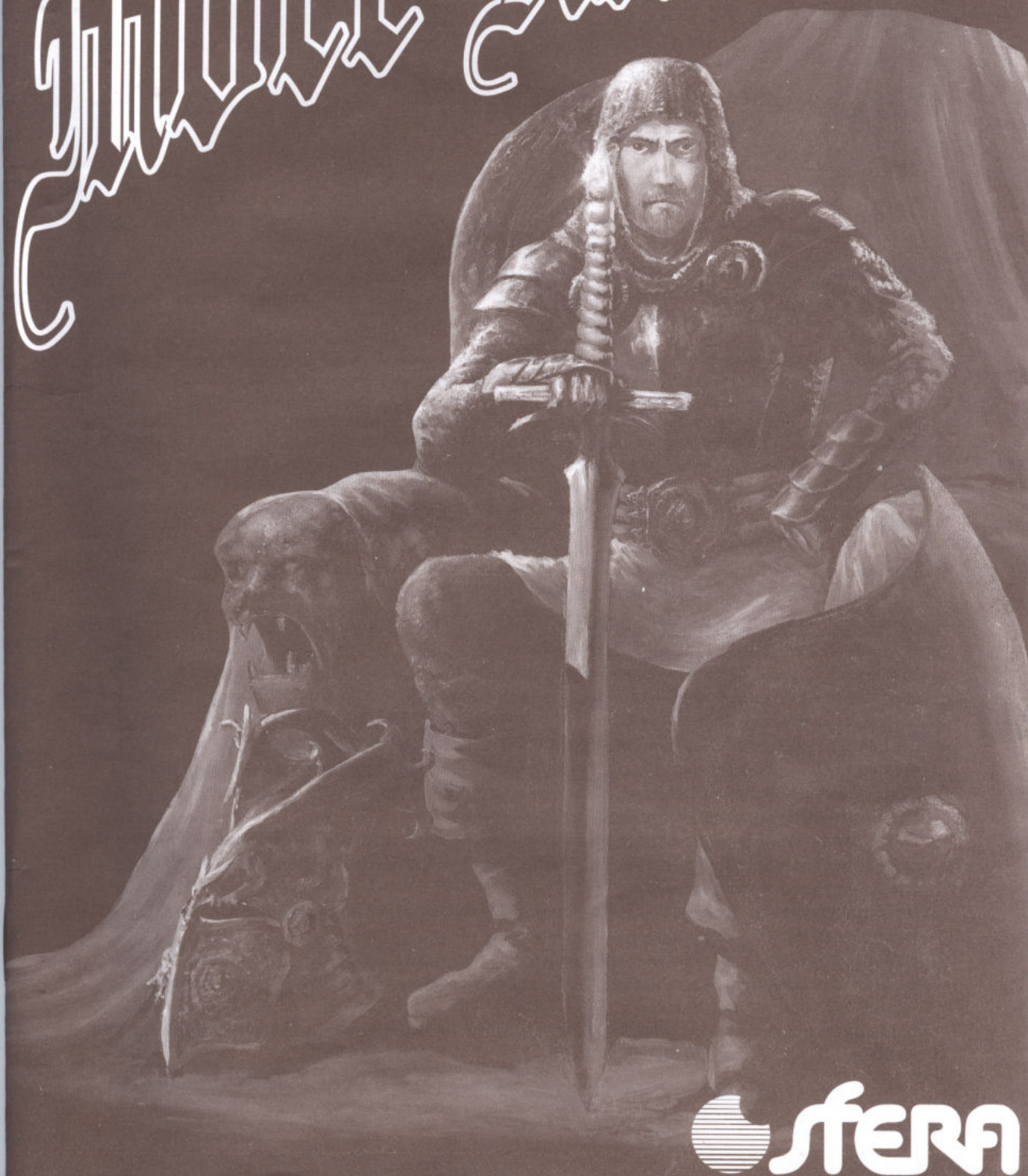


Hoce Albionna



 **sfera**

PODZIĘKOWANIA

Praca nad tą grą z pewnością potrwałaby o wiele dłużej, a sam produkt mógłby wyglądać zupełnie inaczej, gdyby nie pomoc i współpraca kilku osób. Korzystając z okazji chciałbym złożyć im podziękowania.

Przede wszystkim winien jestem głęboką wdzięczność P.B., bez którego nic nie byłoby możliwe. Dziękuję również Anecie, której cierpliwość umożliwiła mi ukończenie pracy, i Rodzicom, w których mieszkaniu spędziłem sporo czasu siedząc przy komputerze, a w przerwach wywołując niemałe zamieszanie.

Część pracy wymagająca bardziej zaawansowanego sprzętu niż ten którym dysponuję, została wykonana dzięki uprzejmości Piotrka Juźków, który bezinteresownie zajął się paroma związanymi z grą sprawami.

Dziękuję „Sferze” i Kasi Makowskiej za profesjonalną współpracę, której efekty zawsze można z czystym sumieniem polecić ocenie graczy.

Wszystko to jednak poszłoby z całą pewnością na marne, gdyby nie interwencje Piotrka Rynio, który testując „Moce Albionu” wykazał tyleż błyskotliwości, co i fantastycznej wręcz intuicji.

Chciałbym w tym miejscu podziękować także Maćkowi Szpunarowi, ale to już całkiem inna historia...

Adrian Markowski

PROLOG

W komnacie panował półmrok. Jedyne źródło światła stanowiły cztery dogasające pochodnie, których płomienie roztaczały wokół ledwie widoczną, purpurową poświatę. Po ścianach wędrowały niespokojne cienie, pojawiając się i ginąc nagle w smugach dymu i rozbłyskach spadających na podłogę iskier. W głębokiej ciszy słychać było tylko syk palącej się smoły.

Gdy płomień buchał żywiej, przy stole w głębi komnaty można było dostrzec mgliste zarysy dwóch postaci. Jedna z nich siedziała nieruchomo, jak gdyby wpatrując się w coś odległego, ukrytego za zasłoną ciemności. Po przeciwległej stronie druga postać, wysoka i barczysta, powoli obracała w dloniach jaspisowy kielich.

— Miałem dziś w nocy dziwny sen — cichy głos odbił się od murów niepokojącym echem. Postać odstawiała kielich i uniosła głowę. Z mroku wyłoniła się twarz o jasnych, przenikliwych oczach i ramiona okryte gęstą siecią kolczugi. — To było na Uroczysku Broceliandy, gdzie zatrzymałem się zdążając do zamku. We śnie wspinałem się na wysoką górę. Wiał mroźny, północny wiatr. Szedłem wśród skał i nagich głazów, ścieżką, która zdawała się nie mieć końca. Przez cały czas wydawało mi się, że już za chwilę dojrzę szczyt, lecz jednocześnie czułem, że z każdym krokiem oddalam się od niego — rycerz zamilkł, jakby szukając właściwych słów do swojej opowieści.

— Czy nikt nie próbował zastąpić ci drogi? — spytała druga postać.

— Tak ... — na twarzy rycerza pojawił się wyraz zdumienia — Skąd o tym wiesz, Panie?

— Opowiedz swój sen do końca.

— Ci rycerze wyłonili się z mgły, która nagle mnie otoczyła, tak gęstej, że nie mogłem dojrzeć nic na wyciągnięcie ręki. Powstawali ze skał i kamieni, nacierali na mnie ze wszystkich stron jak ogromne, czarne chrabąszcze. Szedłem, nie wypuszczając miecza z dłoni. Przedzierałem się przez ten milczący tłum, lecz po każdym moim ciosie na ziemię opadały z chrzęstem tylko puste pancerze. To było tak ... tak, jakbym walczył z duchami. Wspinałem się krok po kroku, strącając w dół ciężkie, żelazne czerepy...

Na krótką chwilę komnatę rozświetlił snop iskier, ukazując siwe włosy na głowie postaci siedzącej przed rycerzem. Płomień pochodni zasyczał i przygasł, pograżając część izby w mrok.

— Mgła rozwinęła się równie nagle, jak się pojawiła — mówił dalej rycerz. — Znalazłem się sam pośród skał, wymierzając na oślep ciosy, które przecinały tylko powietrze. Po walce nie pozostał żaden ślad. Walczyłem ze zjawami... zjawami tych, którzy przede mną próbowali podążać stromą ścieżką na szczyt góry... Mężczyzna o siwych włosach skinął głową. Przez chwilę panowało milczenie.

— Czy to już koniec twojego snu?

Rycerz sięgnął po kielich i uniosł go ku nikłemu światłu pochodni.

— Nie... — powiedział cicho — Śniłem o...

— ... Graalu...

Twarz rycerza stężała. Kielich wypuszczony z dłoni uderzył o stół roztrzaskując się na kawałki.

— ... o Graalu — głos mężczyzny przybrał dziwny, głęboki ton — Kielichu Wieczności, który ma władzę nad czasem, Kielichu Życia, którego moc może pokonać nawet śmierć, Kielichu Światła, jedynym, który potrafi przemóc ciemność... Śniłeś o Graalu, byłeś w jego Świątyni, lecz kiedy wyciągnąłeś po niego rękę twoje palce rozspływały się w proch. To właśnie śniło ci się na uroczysku Broceliandy, prawda?

Rycerz zastylł w zdumieniu, wpatrzony w drżące palce swojej prawnej dłoni.

— Skąd ... skąd to wszystko wiesz, Panie? — wyszeptał.

— Lancelocie — rzekł mężczyzna — ten sen śni mi się każdej nocy odkąd zostałem królem Albionu ...

I. WPROWADZENIE

1. Święty Graal

Poszukiwanie Świętego Graala jest jednym z najstarszych i najczęściej powtarzających się tematów w historii chrześcijaństwa. Zgodnie z legendą Graal jest kielichem, którego Chrystus używał podczas Ostatniej Wieczerzy i do którego Józef z Arymatei zebrał następnie krew Ukrzyżowanego. Wkrótce po śmierci Zbawiciela, Józef popłynął swoim statkiem do Brytanii, zabierając Graala jako relikwię dla mającego tam powstać Kościoła. Następnie kielich był przechowywany przez założoną przez Józefa gminę chrześcijańską w okolicach Glastonii (dziśszego Glastonbury) — pierwszą taką gminę w Brytanii. Prawdopodobnie właśnie tam Graal zakończył swoją podróż i tam też został ukryty.

2. Józef z Arymatei

Zachowane w Ewangeliach informacje o Józefie z Arymatei są bardzo skąpe. Ewangelści podają jedynie, że po ukrzyżowaniu zażądał od Poncjusza Piłata wydania ciała Chrystusa, a następnie złożył je w nowym grobie. Święty Mateusz dodaje także, że Józef był człowiekiem bogatym.

Zgodnie z tradycją Józef wzbogacił się na handlu cyną. Jest godne uwagi, że droga, jaką według legendy przebył z Graalem, idealnie odpowiada szlakowi kupców handlujących cyną, opisanemu przez greckiego pisarza Diodora Siculusa na kilka lat przed początkiem naszej ery. Szlak ten biegł przez porty północnych wybrzeży Afryki, Kretę i Rzym, aż do Galii i Brytanii. Również tradycja, powstała niezależnie w północnej Francji, Irlandii i Kornwalii wspomina o tym szlaku. Według niektórych źródeł podróż Józefa z Graalem poparta jest także pewnymi dowodami historycznymi. Istnieją świadectwa, że chrześcijaństwo pojawiło się w Brytanii już w czwartym lub piątym dziesięcioleciu naszej ery... ponad trzy wieki przed przybyciem na wyspę pierwszych misjonarzy.

3. Rycerze Okrągłego Stołu

Historia Graala pełna jest niejasności. Ukryta w okolicach Glastonii relikwia stała się przedmiotem poszukiwań wielu pokoleń. Jednak na jej następny ślad możemy natrafić dopiero po trzech wiekach, gdy kielich pojawił się w legendach arturiańskich. Same legendy są, rzecz jasna, o wiele późniejsze, lecz jeśli tkwi w nich przy-

słowiowe ziarenko prawdy, król Artur oraz jego rycerze odnaleźli Graala w piątym stuleciu.

W tajemniczy sposób odnaleźli... i prawie natychmiast, w równie tajemniczy sposób, utracili.

Pomimo tak skąpych informacji, których dostarczają nam późnoceltyckie legedny, warto zwrócić uwagę, że Graal jest w nich przedstawiany nie tylko jako relikwia. Kielich staje się przede wszystkim naczyniem magicznym, posiadającym ogromną moc i zawierającym elementy wiedzy tajemnej.

4. Gdzie jest Graal?

Na podstawie legend i mniej lub bardziej uzasadnionych domysłów można w przybliżeniu odtworzyć dzieje Graala, lecz nie odnaleźć miejsce jego ukrycia. Może spoczywa w podziemiach jednego z kościołów w Glastonbury, może zawędrował do Francji (o czym mogłyby świadczyć dokumenty związane z dziejami zakonu Templariuszy), a może jest w zupełnie innym, nikomu nie znanym miejscu.

Fabula gry została osadzona w czasach, gdy z całą pewnością znajdował się w Brytanii. Większość występujących w niej postaci wywodzi swój rodowód z legend arturiańskich i celtyckich mitów. Z podań o królu Arturze pochodzą Rycerze Okrągłego Stołu oraz Błędni Rycerze. Fomoragowie — okrutne plemię ludzi o głowach kozłów to pierwotni bogowie celtycy, przekształceni w późniejszych mitach w wojowników. Jedynie Rycerze Ciemności — postacie znane z gry „Robin Hood” — stanowią w przeważającej części produkt wyobraźni autora. Która ze stron zdobędzie Graala? W tej grze zależy to tylko od Ciebie.

II. CEL GRY

Celem każdej z grup postaci jest zdobycie Graala i Krwawiejącej Włóczni oraz umieszczenie ich w swoim zamku. Gra kończy się, gdy w jednym z zamków znajdą się obydwie magiczne przedmioty. Gracz, do którego należy ów zamek jest zwycięzcą.

Gry można zakończyć również w sytuacji, gdy wszyscy gracze zgodnie stwierdzą, iż nie są w stanie wykonać zadania. Za zwycięzców będą uważani uczestnicy posiadający w chwili zakończenia gry po jednym z magicznych przedmiotów.

Należy pamiętać, że zarówno Graal, jak i Włócznia — umieszczone pojedynczo w dowolnych zamkach — mogą zostać stamtąd zabrane na takich samych zasadach, jak inne przedmioty.

III. REKWIZYTY

Zestaw do gry składa się z niniejszej instrukcji, planszy przedstawiającej mapę Królestwa Logru oraz:

- a) 16 pionków reprezentujących postacie oraz 16 podstawek;
- b) 32 żetonów, reprezentujących broń (po 4 żetony każdego z 8 rodzajów broni);
- c) 20 żetonów wyposażenia ochronnego (po 4 żetony każdego z 4 rodzajów zbroi plus 4 tarcze);
- d) 10 żetonów przedmiotów magicznych;
- e) 16 żetonów koni;
- f) 2 żetonów łodzi, a także
- g) dwóch kart losu, i 1 kości 6-ściennej (którą w razie potrzeby należy rzucić kilkakrotnie).

Plansza do gry przedstawia mapę Królestwa Logru, w skład którego wchodzi następujące tereny i obiekty:

1. **ZIEMIA GALEHOTA** — w tej krainie panuje król Galehot. Jego żołnierze porywają podróżnych, by zmusić ich do walki na arenie z należącymi do króla potworami. Po przekroczeniu granicy tej krainy należy odwołać się do jednej z KART LOSU — KARTY CROMM CRUAICH.
2. **ZIEMIA SPUSTOSZONA** — kraina bardzo niebezpieczna, głównie ze względu na liczne siedliska złych karłów. Po przekroczeniu jej granicy należy odwołać się do jednej z KART LOSU — KARTY KARŁÓW.
3. **LAS BROCELIANDY** — las otaczający jedyny bród, przez który można przepłynąć na wyspę Avalon. W mitologii celtyckiej ten las był przejściem do zaświatów.
4. **ZAMEK CAERLON** — inna nazwa zamku Camelot. Jest to warownia, należąca do Rycerzy Okrągłego Stołu i miejsce, w którym rozpoczynają oni grę.
5. **ZAMEK CARBONIC** — zamek należący do Błędnych Rycerzy i miejsce, w którym rozpoczynają oni grę.
6. **ZAMEK BRI LEITH** — zamek należący do Fomoraigów i miejsce, w którym rozpoczynają oni grę.
7. **ZAMEK TUETHAN** — zamek należący do Rycerzy Ciemności i miejsce, w którym rozpoczynają oni grę.
8. **ZAMEK CROMM CRUAICH** — zamek należący do króla Galehota. Jego nazwa znaczy „Głowa Grobowca”.
9. **ZAMEK MAGÓW** — na początku gry w tym zamku znajduje się Święty Graal lub Krwawiąca Włócznia.
10. **GÓRA MONSALVAT** — na początku gry na tej górze znajduje się Święty Graal lub Krwawiąca Włócznia.
11. **JEZIORO ARAWN** — po jego terenie można poruszać się tylko przy pomocy łodzi (łodzią można przebywać również teren brodu).
12. **WYSPA AVALON** — jedynym miejscem, umożliwiającym przedostanie się na wyspę bez użycia łodzi jest bród w Lesie Broceliandy.
13. **DWIE PRZYSTANIE ŁODZI** — na początku rozgrywki w każdej przystani znajduje się jedna łódź.
14. **OSIEM NEMETONÓW** — są to święte miejsca druidów. Na początku rozgrywki w każdym nemetonie znajduje się jeden przedmiot magiczny.

IV. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed przystąpieniem do gry od graczy wymagane jest wykonanie następujących czynności:

1. Dokonanie podziału grup **postaci** między grających. **MOCE ALBIONU** to gra przeznaczona dla 2–4 osób, przy czym:

- a) przy 4 uczestnikach gry każdy z nich otrzymuje jedną grupę, czyli 4 postacie,
- b) przy 3 grających, każdy otrzymuje jedną grupę, a 4 pozostałe postacie nie biorą udziału w grze,
- c) w wersji dla 2 graczy, każdy z nich otrzymuje jedną lub dwie grupy postaci. W drugim przypadku należy połączyć grupy a. i b. oraz c. i d. (patrz niżej).

Podział postaci między uczestników gry powinien być ustalany za zgodą wszystkich graczy lub przeprowadzony drogą losowania.

W grze biorą udział 4 grupy postaci:

- a) **RYCERZE OKRĄGŁEGO STOŁU:**



KRÓL ARTUR

LANCELOT

PERSIVAL

TRISTAN

- b) **BŁĘDNI RYCERZE:**



SIR GALAHAD

SIR GOWEN

SIR IVEN

SIR LIONEL

- c) **RYCERZE CIEMNOŚCI:**



KSIĄŻE DE BELIAL

ABADDON

ASTAROTTE

AMAIMON

- d) **FOMORAIGOWIE:**



ANGUAR

ALFARSAR

SAGREMOR

GERREHES

2. Skonstruowanie i uzbrojenie postaci oraz sporządzenie **KART POSTACI** — patrz rozdział IV.3 Do sporządzenia kart postaci należy przygotować po kartce papieru i długopisie dla każdego z grających.

3. Ustawienie **żetonów postaci** w miejscach, w których będą one rozpoczynać grę:

RYCERZE OKRĄGŁEGO STOŁU: Zamek Caerlon

BŁĘDNI RYCERZE: Zamek Carbonic

RYCERZE CIEMNOŚCI: Zamek Tuethan

FOMORAIGOWIE: Zamek Bri Leith

4. Rozłożenie na planszy **przedmiotów magicznych** (w formie zakrytej koszulkami do góry) według następującego schematu:

* Święty Graal i Krwawiąca Włócznia umieszczane są losowo w Zamku Magów i na górze Monsalvat.

* pozostałe przedmioty umieszczane są losowo w nemetonach.

W każdym z wymienionych punktów może znajdować się tylko jeden magiczny przedmiot.

Żetony broni pozostają poza planszą — reprezentują one wyłącznie broń pozostawioną na planszy przez wyeliminowane postacie oraz porzuconą lub wytraconą z rąk postaci podczas walki.

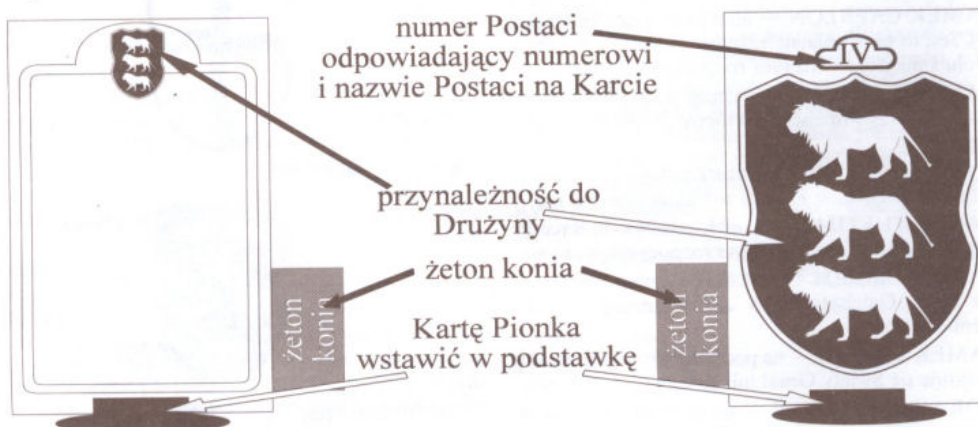
Żetony koni powinny na początku rozgrywki zostać umieszczone w podstawkach wraz z żetonami postaci, ponieważ wszystkie postacie poruszają się konno (patrz też VII.1).

Łodzie — umieszczone są w przystaniach po jednej w każdej.

5. Wylosowanie kolejności, w jakiej gracze wykonywać będą swoje ruchy.

1. Tworzenie postaci

Każda z postaci określona jest przy pomocy dwóch współczynników:



*Karta Postaci nr. IV Lancelot
(S) - 12 (M) - 12
(S.mod) - zależnie od użytej broni
Broń - miecz dwuręczny, lekka włócznia
maczuga rycerska
Wyposażenie ochronne - zbroja skórzana, tarcza
(R7) - 7 zbroja łuskowa*

Wygląd Karty Postaci stworzonej przez Gracza

a) (S) stanowiącego odzwierciedlenie fizycznych możliwości postaci, określającego jej wytrzymałość, skuteczność w walce i możliwość posługiwania się bronią oraz

b) (M) odnoszącego się do jej umiejętności magicznych i spełniającego podobne funkcje w odniesieniu do walki magicznej.

Na początku rozgrywki każda postać posiada jednakowe (S) i (M), wynoszące 8 punktów. Do tej podstawy gracz dodaje następne 8 punktów, rozdzielając je w dowolny sposób między (S) i (M). Tak więc przed przystąpieniem do gry suma współczynników każdej postaci wynosi 24 punkty. Charakterystyka postaci musi zostać zanotowana w jej **KARCIE**.

Oprócz punktów przeznaczonych na tworzenie postaci, każda grupa otrzymuje **SKARBIEC**, zawierający początkowo 16 punktów. Te punkty mogą służyć do wykupywania pokonanych (lecz nie wyeliminowanych) postaci i do ich odtwarzania.

Postać pokonana może zostać wykupiona i odtworzona, jednak jako podstawę przyjmowane są wtedy współczynniki równe 6 punktów, a nie 8, jak przy jej pierwotnym tworzeniu.

Punkty ze **SKARBCA** nie mogą służyć do innych celów poza wykupywaniem i odtwarzaniem postaci.

2. Uzbrojenie postaci

Po wstępnym określeniu współczynników postaci gracz musi zdecydować o jej uzbrojeniu.

Broń i zbroje, którymi mogą posługiwać się postaci zostały przedstawione w **TABELI A**.

	(S)	(B)	(T)	(MOD)
1. Ciężka włócznia	14	14	3	-2
2. Topór dwuręczny	13	13	3	-2
3. Miecz dwuręczny	12	12	3	-2
4. Lekka włócznia	11	11	2	-2
5. Miecz	10	10	2	-1
6. Topór	9	9	2	-1
7. Koncerz	8	8	1	-1
8. Maczuga rycerska	8	7	1	0

	(S)	(RT)	(MOD)
1. Zbroja płytowa	14	6	-2
2. Zbroja łuskowa	12	4	-2
3. Zbroja kolcza	10	3	-1
4. Zbroja skórzana	8	2	-1
5. Tarcza	6	1	0

Kolumna (S) określa minimalną niezbędną do posługiwania się daną bronią wielkość tego współczynnika na początku rozgrywki.

Kolumna (B) określa punktowo skuteczność broni czyli jej zdolność do zadawania przeciwnikowi OBRAŻEŃ.

Kolumna (T) określa liczbę kostek, którymi rzuca atakujący, by sprawdzić wielkość zadanych przeciwnikowi OBRAŻEŃ.

Kolumna (MOD) określa modyfikacje, jakiej ulega (S) postaci posługującej się danym rodzajem broni lub zbroi.

Kolumna (RT) określa liczbę punktów, o którą redukowane są OBRAŻENIA, zadane przez atakującego przeciwnika.

Postać może posiadać najwyżej trzy sztuki broni, w tym:

- jedną broń drzewcową (ciężką lub lekką włócznię);
- jedną broń dwuręczną (miecz lub topór);
- do jednej lub dwóch sztuk broni, będących w posiadaniu postaci można dodać koncerz lub maczugę rycerską;
- do jednej, dwóch lub trzech sztuk broni, będących w posiadaniu postaci można dodać tarczę.

Postać może używać jednej zbroi lub wykorzystać którąś z podanych niżej kombinacji:

- zbroja płytowa założona na zbroję kolczą lub skórzaną
- zbroja łuskowa założona na zbroję skórzaną
- zbroja kolcza założona na zbroję skórzaną.

W przypadku używania przez postać dwóch sztuk zbroi sumuje się liczbę redukowanych OBRAŻEŃ (RT) i modyfikacje (MOD) tych zbroi. Postacie nie mają obowiązku korzystania ze zbroi — postać może całkowicie z niej zrezygnować, jeśli taka jest wola gracza.

Uzbrojenie postaci, podobnie jak jej charakterystyka, musi zostać zanotowane w KARCIE POSTACI.

3. Karta Postaci oraz pionki

1. Wzór KARTY POSTACI:

LANCELOT

(S) KARTA NR.....

(M)

BRON [S_{mod}]

WYPOSAŻENIE OCHRONNE(RT)

KARTA POSTACI musi zawierać wszystkie zmiany, jakim postać podlega w trakcie rozgrywki:

- zmiany parametrów, wynikające z odniesionych OBRAŻEŃ lub zysków pochodzących z okupu,
- zmiany [S_{mod}], będące skutkiem utraty lub zmiany broni oraz zmiany (RT), wynikające z porzucenia lub nałożenia zbroi.

2. Pionek postaci określa jedynie jej przynależność do grupy. Na początku każdej rozgrywki gracz musi zdecydować, który z pionków będzie reprezentował każdą konkretną postać i zaznaczyć to w KARCIE POSTACI. Tożsamość postaci i wszystkie informacje na jej temat pozostają tajemnicą do chwili włączenia się tej postaci w walkę. Dopiero wtedy, w chwili zaangażowania się postaci w walkę, gracz ma obowiązek ujawnić przeciwnikowi wszystkie dotyczące jej informacje. Gracz nie ma obowiązku ujawniać tych informacji pozostałym graczom, których postaci nie biorą udziału w walce.

V. PRZEBIEG WYDARZEŃ W GRZE

Wydarzenia w grze mogą następować jedynie w ściśle określonej, podanej niżej kolejności:

1. **RUCH POSTACI** — podczas tej fazy każdy z graczy może poruszyć wszystkie, kilka lub nie poruszyć żadnej ze swoich postaci. Faza kończy się, gdy wszyscy gracze zakończyli wykonywanie swoich ruchów. W dalszym ciągu kolejki nie można zmieniać położenia postaci.

2. **MANIPULACJA PRZEDMIOTAMI** — podczas tej fazy postacie porzucają, podnoszą lub wymieniają przedmioty. W dalszym ciągu kolejki nie można wykonywać żadnych dodatkowych operacji z przedmiotami (z wyjątkiem sytuacji, gdy postacie są włączone w walkę).

3. **ODCZYTYWANIE KART LOSU** — jeśli postaci zostały przesunięte w ten sposób, że konieczne jest odwołanie się do KART LOSU, w tej fazie musi zostać wykonany rzut kostkami oraz sprawdzenie i wprowadzenie w życie jego wyniku. Jeśli polecenie, zawarte w KARCIE LOSU jest niezgodne z zasadami gry, należy postępować zgodnie z poleceniami KARTY.

4. **WALKA** — w tej fazie należy rozegrać wszystkie pojedynki i bitwy. Kolejność ich rozgrywania zależy od ustaleń graczy. Następną kolejkę można rozpocząć dopiero po zakończeniu wszystkich bitew i pojedynków.

VI. RUCH

Poruszaniem się postaci i korzystaniem z dostępnych jej środków transportu rządzą następujące zasady:

1. Maksymalna prędkość postaci pieszej wynosi 2 pola w trakcie jednej fazy ruchu.

2. Maksymalna prędkość jeźdźcy wynosi 3 pola w trakcie jednej fazy ruchu. Wszystkie skonstruowane na początku gry postacie są jeźdźcami i pozostają nimi dopóki nie zostaną zrzucone z konia w czasie walki.

3. Maksymalna prędkość łodzi wynosi 3 pola w trakcie jednej fazy ruchu.



4. Postać zamierzająca skorzystać ze środka transportu musi zakończyć poprzednią fazę ruchu na polu, zawierającym ten środek transportu. Tylko wtedy może wejść w jego posiadanie. W następnej kolejce postać porusza się zgodnie z zasadami, rządzącymi poruszaniem się wykorzystywanego środka transportu. Porzucenie środka transportu także wiąże się z zakończeniem ruchu w danej kolejce.

5. Z oczywistych względów poruszanie się konno nie jest dozwolone na terenie rzeki, a przy pomocy łodzi nie wolno poruszać się po stałym lądzie. Postać, która ma zamiar skorzystać z łodzi musi wcześniej porzucić swojego wierzchowca, zaś postać, która łódź opuszcza, musi ją pozostawić na brzegu rzeki w miejscu, w którym schodzi na ląd. Łódź może pomieścić tylko jedną osobę.

6. Postacie, używające łodzi nie mogą ze sobą walczyć, nawet jeśli znajdują się na sąsiednich polach. Walka nie jest również możliwa między postaciami, z których jedna znajduje się na lądzie, a druga na terenie jeziora oraz wtedy, gdy postacie oddzielone są od siebie granicą terytorium.

7. Z wyjątkiem początku gry, na jednym polu może przebywać tylko jedna postać.

VII. MANIPULACJA PRZEDMIOTAMI

W grze występuje pewna określona liczba możliwych relacji między postaciami i przedmiotami. Relacje te zostały opisane poniżej.

1. Każda postać może posiadać tylko ściśle określona liczbę przedmiotów. Zasady dotyczące posiadania broni zostały opisane w rozdziale dotyczącym uzbrojenia postaci (patrz IV.2). Zasadom tym podlega również broń, będąca jednocześnie przedmiotem magicznym. Poza bronią postać może posiadać tylko jeden przedmiot magiczny. Postać może posiadać najwyżej 2 wierzchowce, z których jeden stanowi środek transportu, a drugi został zdobyty lub znaleziony. Żetony koni umieszcza się razem w podstawie postaci. Jeżeli w posiadaniu postaci znajduje się więcej niż jeden wierzchowiec, tylko porzucenie ostatniego z żetonów powoduje konieczność zakończenia ruchu w danej kolejce. Postać zrzucona z konia staje się postacią pieszą niezależnie od tego, ile posiadała wierzchowców.

2. W każdym momencie rozgrywki postać może porzucić będący w jej posiadaniu przedmiot lub przedmioty. Żeton takiego przedmiotu należy położyć na planszy w miejscu, w którym aktualnie postać się znajduje.

Porzucony i pozostawiony na planszy przedmiot jest własnością niczyją i może zostać zabrany przez każdą postać, zatrzymującą się na polu, na którym on leży, pod warunkiem jednak, że ta postać jest uprawniona do jego posiadania (dotyczy to głównie broni i ograniczeń związanych z [S], a wymienionych w tabeli A).

Broń, wytrącona w czasie walki oraz przedmioty postaci pokonanych lub wyeliminowanych z gry uważa się za przedmioty porzucone.

3. Porzucenie, podniesienie i przekazanie przedmiotu przez postać nie włączoną w walkę zawsze łączy się z zatrzymaniem tej postaci. Postać musi zakończyć swój ruch na polu, na którym porzuca lub z którego podnosi przedmiot.

Jeśli postać ma zamiar porzucić jeden przedmiot i podnieść drugi, może to zrobić w ciągu jednej i tej samej fazy MANIPULACJI PRZEDMIOTAMI. W trakcie tej samej fazy postać może porzucić, podnieść i wymienić lub oddać przedmiot postaci, która zajmuje sąsiednie pole.

4. Postacie mogą wzajemnie przekazywać sobie przedmioty, jeśli zakończą swoje ruchy na sąsiednich polach.

VIII. KARTY LOSU

1. Ziemia Galehota i Ziemia Spustoszona to tereny, na których obowiązują KARTY LOSU: KARTA CROMM CRUAICH oraz KARTA KARŁÓW. Do KART należy się odwołać zawsze wtedy, gdy postać wkroczy w granice tych krain. Odwoływanie się do KART nie jest konieczne, gdy postać opuszcza któryś z tych terenów.

2. Postać mająca zamiar przekroczyć granice Ziemi Galehota lub Ziemi Spustoszonej musi zakończyć swój ruch na polu granicznym, najbliższym krainie, do której wchodzi i wykonać rzut dwoma kostkami. Następnie musi sprawdzić wynik rzutu w odpowiedniej KARCIE i wykonać zawarte tam polecenie. Za każdym razem gracz jest zobowiązany do głośnego odczytania punktu KARTY, który jest rezultatem wykonanego przez niego rzutu kośćmi.

3. Jeżeli wskutek odwołania się do KARTY postać jest zmuszona do stoczenia walki, rolę przeciwnika bierze na siebie jeden z pozostałych graczy. W takiej sytuacji nie istnieje możliwość wyjścia z walki. Jeżeli postać zostaje pokonana lecz nie wyeliminowana, podlega prawu wykupu - okup należy ustalić rzucając jedną kostką i wykreślić ze stanu posiadania SKARBCA. Przeciwnik (potwór, karzeł), z którym postać stoczyła pojedynek w wyniku odwołania się do KARTY, pozostaje obecny w grze niezależnie od tego, czy został pokonany, wyeliminowany, czy też sam pokonał lub wyeliminował postać.

IX. WALKA

1. Rozpoczęcie walki

1. Postacie należące do różnych grup mogą zostać włączone w walkę, jeśli na końcu fazy ruchu którejkolwiek z nich zajmą sąsiadujące ze sobą pola i przynajmniej jedna z postaci zaanonsuje gotowość jej rozpoczęcia.

W żadnym wypadku nie mogą ze sobą walczyć postacie należące do tej samej grupy.

2. Pierwszeństwo przeprowadzenia ATAKU przysługuje postaci o wyższym [S]. Jeżeli [S] walczących postaci jest równe, pierwszy ATAK przeprowadza postać o wyższym [S_{mod}]. Jeśli również zmodyfikowane [S] obu postaci jest równe, o pierwszeństwie decyduje rzut kostką.

3. Postać włączona w walkę nie może wykonać normalnej fazy ruchu przed jej zakończeniem.

2. Podstawowe pojęcia mające wpływ na prowadzenie walki

1. [S] zostało omówione w rozdziale „Tworzenie Postaci”. W trakcie walki [S] postaci ulega zmianom, jednak zmiany te nie mają wpływu na możliwości posługiwania się bronią, znaczenie ma w tym wypadku jedynie pierwotne [S].

2. [S_{mod}] to współczynnik odgrywający decydującą rolę w trakcie prowadzenia ATAKU. Jest to [S] postaci zmodyfikowane o cyfry umieszczone w kolumnie [MOD] przy nazwach broni wyposażenia ochronnego, będących w posiadaniu postaci. [S_{mod}] ulega zmianom ilekroć postać zdejmuje albo odrzuca broń, podnosi lub zmienia broń. [S_{mod}] zmienia się również wraz ze zmianami [S] postaci. Modyfikacja uwzględnia fakt, że noszenie broni i zbroi wpływa ujemnie na możliwości fizyczne postaci. Na przykład: [S_{mod}] postaci posiadającej [S] o wartości 10 punktów, która posługuje się mieczem ([MOD] = -1) i tarczą ([MOD] = -1) oraz zbroją kolczą jako wyposażeniem ochronnym, wynosić będzie 7 punktów, co wynika z rachunku: $(-1) + (-1) + (-1) = -3$ oraz $10 - 3 = 7$. Jeżeli postać ta nie będzie używać tarczy, jej [S_{mod}] wzrośnie do 8 punktów. Jeżeli porzuci zbroję, jej [S_{mod}] wzrośnie o kolejny punkt.

3. [B_{mod}] jest współczynnikiem mającym znaczenie przy prowadzeniu OBRONY przez odparowanie ciosu. Jest to suma punktów [S_{mod}] postaci atakowanej i punktów B broni, której postać ta używa do odparowania ciosu, pomniejszona o punkty B broni użytej przez atakującego. [Oznacząc parametry należące do postaci atakowanej literą „o”, a parametry postaci atakowanej literą „a”, sposób wyznaczania współczynnika [B_{mod}] można ująć w następujący wzór:

$[B_{mod}] = [S_{mod}]^o + [B]^a - [B]^a$. Na przykład: postać, której [S_{mod}] = 8 parująca mieczem ([B] = 10) cios zadany toporem ([B] = 9) będzie posiadała [B_{mod}] o wysokości 9 punktów, co wynika z rachunku: $8 + 10 = 18$ oraz $18 - 9 = 9$. Gdyby postać atakująca używała miecza dwuręcznego ([B] = 12) zamiast topora, [B_{mod}] atakowanego wyniosłoby 6 punktów ($8 + 10 = 18$ oraz $18 - 12 = 6$).

4. [MOD_{mod}] jest decydującym współczynnikiem przy prowadzeniu OBRONY polegającej na wykonaniu UNIKU. Jest to różnica [S_{mod}] postaci atakującej i modyfikacji [MOD] postaci atakowanej, wynikającej z używania przez nią wyposażenia ochronnego (modyfikacja [MOD] związana z posiadaniem broni nie ma tu znaczenia). [Stosując oznaczenia „o” i „a”, sposób wyznaczania współczynnika [MOD_{mod}] można ująć w następujący wzór:

$[MOD_{mod}] = [S_{mod}]^a - ([MOD]^o) = ([S_{mod}]^a + [MOD]^o)$. Na przykład: w przypadku próby wykonania UNIKU w wal-

ce z postacią o ([S_{mod}] = 7, gdy postać wykonująca UNIK posiada broń płytową ([B] = -2), [MOD_{mod}] wynosić będzie 9 punktów. Wynika to z rachunku: $7 - (-2) = 7 + 2 = 9$. Gdyby wykonujący UNIK dysponował jedynie zbroją skórzaną ([MOD] = 0), [MOD_{mod}] byłoby równe [S_{mod}] atakującego i wyniosłoby 7 punktów.

3. Przebieg walki

Walka składa się z sekwencji, w których skład wchodzi trzy elementy: ATAK-OBRONA-OBRAŻENIA. Nie wszystkie elementy muszą być obecne w każdej sekwencji:

- ★ po nieudanym ATAKU nie następuje OBRONA, nie liczy się OBRAŻEN, a inicjatywa przechodzi w ręce postaci atakowanej;
- ★ po udanej OBRONIE, która może mieć formę UNIKU również nie następuje liczenie OBRAŻEN. W tym wypadku inicjatywa także przechodzi w ręce atakowanego;
- ★ po udanym ATAKU i nieudanej OBRONIE następuje liczenie OBRAŻEN, a inicjatywa pozostaje po stronie postaci atakującej.

Trwanie sekwencji liczy się więc od ATAKU do przekazania inicjatywy lub od ATAKU do liczenia OBRAŻEN.

4. Szczegółowe zasady walki

1. ATAK polega na określeniu, jaką bronią zostanie zadany cios oraz wykonaniu rzutu trzema kostkami i porównaniu wyniku z [S_{mod}] postaci. Jeżeli wynik rzutu jest mniejszy lub równy [S_{mod}] ATAK uznaje się za udany. Udany atak nie oznacza celnego ciosu. Po nieudanym ATAKU nie następuje OBRONA ani liczenie OBRAŻEN. Inicjatywa przechodzi w ręce postaci atakowanej.

2. OBRONA może polegać na:

- a. próbie ODPAROWANIA ciosu
- b. próbie wykonania UNIKU

2a. ODPAROWANIE CIOSU jest możliwe jedynie wtedy, gdy różnica wartości [B] broni użytej do zadania ciosu i [B] broni mającej służyć do jego odparowania wynosi nie więcej niż 2 punkty na niekorzyść broni atakowanego. Na przykład: cios zadany mieczem dwuręcznym ([B] = 12) można odparować przy pomocy ciężkiej włóczni ([B] = 14), topora dwuręcznego ([B] = 13) oraz lekką włócznią ([B] = 11) i mieczem ([B] = 10). Nie można natomiast odparować toporem, koncerzem ani maczugą rycerską, gdyż w każdym z tych przypadków różnica wartości [B] przekracza 2 punkty na niekorzyść postaci atakowanej.

Odparowanie ciosu polega na wykonaniu rzutu trzema kostkami i porównaniu wyniku z [B_{mod}]. Jeżeli wynik rzutu jest mniejszy lub równy temu współczynnikowi, OBRONĘ uważa się za udaną. Nie następuje liczenie OBRAŻEN, a inicjatywa przechodzi na postać atakowaną. Na przykład: w przypadku ciosuadanego mieczem ([B] = 10) postaci o [S_{mod}] = 8 i parującej uderzenie przy pomocy koncerza ([B] = 8), [B_{mod}] wynosi 6 punktów, co wynika z rachunku: $8 + 8 = 16$ oraz $16 - 10 = 6$. Aby OBRONA była udana, atakowany musi wyrzucić na trzech kostkach 6 lub mniej. Jeżeli próba odparowania ciosu nie powiedzie się, następuje liczenie OBRAŻEN, a inicjatywa pozostaje przy atakującym.

2b. UNIK polega na wykonaniu rzutu trzema kostkami i porównaniu wyniku z $[MOD_{mod}]$. Jeżeli wynik jest równy lub większy temu współczynnikowi, UNIK uznaje się za udany. Nie następuje liczenie OBRAŻEŃ, a inicjatywa przechodzi na atakowanego.

Na przykład:

Postać posiadająca broń koleczą ($[MOD_{mod}] = -1$) wykonująca UNIK przed ciosem przeciwnika posiadającego $[S_{mod}] = 10$ punktom będzie musiała wyrzucić trzema kostkami 11 lub więcej, co wynika z rachunku: $10 - (-1) = 10 + 1 = 11$. Gdyby $[S_{mod}]$ atakującego wynosił 11 punktów, udany UNIK wymagałby wyrzucenia 12 lub więcej oczek.

3. OBRAŻENIA określa się przez wykonanie rzutu taką ilością kostek, jaka jest określona przy nazwie broni, którą został zadany celny cios. Od uzyskanego wyniku należy odjąć redukcje OBRAŻEŃ, uzyskane dzięki używanej przez trafioną postać zbroi.

Za każdym razem, gdy postać odniosła OBRAŻENIA, należy zmniejszyć o ich ilość (realną, zredukowaną przez zbroję) wielkość współczynnika $[S]$ tej postaci, zanotowaną w KARCIE POSTACI.

OBRAŻENIA odniesione w kolejnych walkach sumują się w trakcie rozgrywki, lecz nie wpływają na możliwości posługiwania się przez postać wybranymi rodzajami broni.

4. WYTRĄCENIE BRONI Z RĘKI ATAKOWANE-GO zdarza się, gdy postać atakowana wyrzuci przy próbie odparowania ciosu trzy jednakowe cyfry, których suma przewyższa jej $[S_{mod}]$.

W takiej sytuacji należy wykonać jeszcze jeden rzut. Ponowne uzyskanie wyniku w postaci trzech jednakowych cyfr o sumie wyższej od $[S_{mod}]$ postaci oznacza zniszczenie broni.

Jeżeli atakowany postanowił wykonać UNIK, lub jeśli nie posiada żadnej broni, nie może nastąpić jej wytrącenie ani zniszczenie, w związku z czym nie należy powtarzać rzutu.

Broń wytrącona z ręki atakowanego uważana jest za przedmiot porzucony (patrz VII.2). Broń zniszczona jest usuwana z planszy.

Po wytrąceniu lub zniszczeniu broni postaci atakowanej nie liczy się OBRAŻEŃ, a inicjatywa pozostaje przy atakującym.

5. WYTRĄCENIE BRONI Z RĘKI POSTACI ATAKUJĄCEJ zdarza się, gdy atakujący wykonując rzut w celu określenia skuteczności ataku uzyska trzy jednakowe cyfry, których suma przewyższa jego $[S_{mod}]$.

W takiej sytuacji należy wykonać jeszcze jeden rzut. Ponowne uzyskanie wyniku w postaci trzech jednakowych cyfr o sumie wyższej od $[S_{mod}]$ postaci oznacza zniszczenie broni.

Broń wytrącona z ręki atakującego uważana jest za przedmiot porzucony (patrz VII.2). Broń zniszczona jest usuwana z planszy.

Po wytrąceniu lub zniszczeniu broni postaci atakującej nie następuje OBRONA, a inicjatywa przechodzi na atakowanego.

Jeżeli postać atakowana nie posiada broni, wytrącenie broni atakującego traktuje się jako jej przejęcie. Inicjatywa przechodzi automatycznie na atakowanego, który może przeprowadzić ATAK, używając przejętej broni.

Ponieważ postać atakowana może przejąć broń tylko wtedy, gdy jej $[S]$ uprawnia ją do posługiwania się tą bronią, w przypadku wytrącenia broni atakującego przez pozbawianą broni postać atakowaną, której $[S]$ nie uprawnia do przejęcia tej broni, broń przejęta musi zostać natychmiast odrzucona, a inicjatywa pozostaje przy atakującym.

Przy ataku na postać pozbawioną broni nie może nastąpić zniszczenie broni atakującego. Jeśli uzyskany wynik rzutu oznacza wytrącenie broni, rzutu nie należy powtarzać.

6. ODRZUCENIE BRONI może nastąpić tylko przed własnym ATAKIEM, co łączy się z rezygnacją z jego przeprowadzenia. Postać przekazuje inicjatywę przeciwnikowi i może podnieść z ziemi lub wyciągnąć inną broń, którą będzie posługiwała się w OBRONIE. W ten sposób postać traci jeden ATAK.

Zbroję postać może odrzucić tylko wtedy, gdy nie jest włączona w walkę. Podczas walki może natomiast odrzucić lub podnieść tarczę.

7. PODNIESIENIE LUB WYCIĄgniĘCIE BRONI może nastąpić tylko w fazie własnego ATAKU, przy rezygnacji z jego przeprowadzenia i przekazaniu inicjatywy przeciwnikowi.

8. ZAMIANA BRONI zawsze sprowadza się do odrzucenia jednego jej egzemplarza i podniesienia lub wyciągnięcia drugiego (patrz p. 6).

9. JEŚLI BROŃ ZOSTAŁA WYTRĄCONA Z RĘKI POSTACI i inicjatywa przeszła na stronę przeciwnika, postać jest zmuszona do wykonywania UNIKÓW, dopóki nie będzie mogła zrezygnować z własnego ATAKU i podnieść lub wyciągnąć broni albo próbować wyjść z walki.

10. WYJŚCIE Z WALKI jest możliwe po wykonaniu ATAKU przez którąkolwiek z uczestniczących w niej stron. Wyjście z walki jeźdźca walczącego z postacią pieszą polega na rezygnacji z własnego ATAKU i przesunięciu postaci o trzy pola w sposób, który uniemożliwi postaci pieszej zajęcie któregośkolwiek z sąsiednich pól w jednej fazie ruchu, (co nie zawsze jest wykonalne — np. przy brzegu planszy, postać jednak może się przemieścić, mimo iż nie uwolni się od przeciwnika).

Wyjście z walki postaci pieszej, walczącej z postacią pieszą lub jeźdźcą walczącego z jeźdźcą również wymaga rezygnacji z przeprowadzenia ATAKU. Postać, która ma zamiar wyjść z walki musi jednak wykonać rzut trzema kostkami i porównać jego wynik z $[S]$ przeciwnika. Jeśli wynik rzutu jest większy lub równy $[S]$ przeciwnika, postać piesza może przesunąć się o trzy pola, zaś jeździec o cztery w sposób uniemożliwiający przeciwnikowi zajęcie sąsiedniego pola w jego fazie ruchu, (co może okazać się niewykonalne przy brzegu planszy).

Wyjście z walki postaci pieszej walczącej z jeźdźcą nie jest możliwe.

11. PORUSZANIE SIĘ PO PLANSZY nie jest dozwolone dla postaci włączonych w walkę.

12. ZRZUCENIE POSTACI Z KONIA następuje, gdy otrzyma ona celny cios bronią drzewcową lub dwuręczną.

Po zrzuceniu z konia nie oblicza się OBRAŻEŃ, a inicjatywa pozostaje po stronie atakującego.

Zrzućenie z konia następuje również po otrzymaniu przez jeźdźcę dwóch celnych ciosów bronią inną niż drzewcowa, czy dwuręczna. Również w tym wypadku cios, który decyduje o zrzuceniu postaci z konia nie pociąga za sobą konieczności obliczania OBRAŻEŃ.

Postać zrzucona z konia musi walczyć pieszo i może ponownie stać się jeźdźcą dopiero po zakończeniu walki. Jeśli postać zrzucona z konia wyszła z walki porównując swój rzut z [S] przeciwnika, jej koń pozostaje na polu, na którym toczyła się walka.

13. [S_{mod}] JEŹDŹCA w walce z postacią pieszą uzyskuje dodatkową modyfikację o wartości +1.

14. CIĘŻKA WŁÓCZNIA jest bronią jeźdźców. Postać piesza nie może posługiwać się kopią, a postać zrzucona z konia automatycznie ją odrzuca.

15. POSTAĆ UWAŻANA JEST ZA POKONANĄ, gdy wskutek odniesionych w walce OBRAŻEŃ jej [S_{mod}] spadnie do wartości 3 lub mniej punktów. Gracz ma także prawo w trakcie walki poddać postać, niezależnie od wartości jej [S_{mod}].

Postać pokonana może zostać zwrócona graczowi, do którego należy, jeśli zwycięzca będzie chciał przyjąć za nią okup. Okup musi zostać uzgodniony pomiędzy graczami i jest wypłacany ze SKARBCA grupy. Z tej samej puli pobiera się punkty na odtworzenie postaci.

Pokonana postać, która została wykupiona przez gracza rozpoczyna grę od początku, a należąca do niej broń i przedmioty pozostają na polu, na którym została pokonana. Gracz pobierający okup może go wykorzystać w dowolny sposób (włożyć do SKARBCA lub przydzielić swoim postaciom, pod warunkiem, że żadna z nich nie uzyska w ten sposób współczynnika o wielkości większej niż 16 punktów).

Jeśli jeden z graczy nie zgadza się na okup, postać jest wyeliminowana z gry.

16. POSTAĆ JEST AUTOMATYCZNIE ELIMINOWANA Z GRY, jeśli wskutek odniesionych OBRAŻEŃ jej [S] spadnie do wielkości niższej niż trzy punkty.

17. BROŃ i PRZEDMIOTY należące do postaci pokonanych i wyeliminowanych pozostają na polu, na którym te postacie zostały pokonane lub wyeliminowane. Przedmioty te mogą być zabrane przez zwycięzcę lub inną postać, która zatrzyma się na tym polu i której [S] uprawnia ją do posługiwania się nimi.

18. WALKA Z UDZIAŁEM WIĘKSZEJ LICZBY POSTACI nie różni się zasadniczo od pojedynku. Ciosy zadawane są w kolejności zgodnej z wielkością [S] postaci walczących, (przy jednakowych wartościach [S], kolejność należy ustalić losowo). Każda z postaci może w przypadającej na nią kolejce zadać tylko jeden cios jednemu — wskazanemu przez nią — przeciwnikowi, (pod warunkiem, że posiada w stosunku do tej postaci inicjatywę). Zasady walki i jej sekwencje pozostają bez zmian. Wyjście z walki jest możliwe tylko wtedy, gdy postać dysponuje inicjatywą w stosunku do wszystkich postaci, które zaatakowały ją pomiędzy jej poprzednią kolejką, a aktualną, (w pierwszej turze może wyjść z walki tylko postać, której kolejka kończy tę turę). Postać taka

musi wykonać po jednym przepisowym rzucie w stosunku do każdej z nich, (patrz IX.10). Nie jest dopuszczalne wyjście z walki postaci pieszej, gdy jedną z postaci, które skierowały przeciw niej ATAK jest jeździec. Podobnie jak w przypadku pojedynków, w niektórych sytuacjach ucieczka przed wszystkimi przeciwnikami może okazać się niewykonalna (patrz IX.10), gracz ma jednak prawo przemieścić postać.

Na przykład:

Rozpatrzmy sytuację, w której walczą ze sobą trzy postacie należące do trzech różnych grup: BR, RC, F, posiadające odpowiednio [S]=11, [S]=10 i [S]=9. Jako pierwsza wykonuje ATAK postać BR wskazując jako swojego przeciwnika F. F wykonuje udaną OBRONĘ, wobec czego BR traci inicjatywę w alce. Następny ATAK należy do RC, który jako przeciwnika wskazuje również F. F próbuje wykonać UNIK z negatywnym skutkiem — inicjatywa pozostaje przy RC. Wreszcie przychodzi kolej na ATAK F. Posiada on inicjatywę jedynie w stosunku do BR, jest więc zmuszony do zaatakowania go lub rezygnacji z ATAKU (nie może próbować wyjść z walki chociaż jego kolejka kończy turę, nie posiada bowiem inicjatywy w stosunku do RC, który go atakował.). F rezygnuje z ATAKU, wobec czego zaczyna się następna tura. Ponownie przychodzi kolej na ATAK BR, lecz nie może on już być skierowany przeciw F, ponieważ BR nie posiada w stosunku do niego inicjatywy. Musi więc walczyć z RC, lub zrezygnować z ATAKU, czekając na okazję przejścia inicjatywy w starciu z F. Jeżeli w trakcie walki straci inicjatywę także w stosunku do RC, aż do chwili jej odzyskania pozostanie mu tylko wykonywanie OBRONY.

Tak jak w zwykłym pojedynku, po każdym udanym ATAKU i nieudanej OBRONIE następuje liczenie OBRAŻEŃ, które odniosła postać.

X. WALKA MAGICZNA

Do prowadzenia walki magicznej służy system czarów ochronnych i ofensywnych, które można stosować w trakcie zwyczajnej walki na równych prawach z posługiwaniem się bronią w ATAKU i OBRONIE. Użycie czarów możliwe jest tylko w stosunku do postaci zajmującej jedno z pól sąsiednich i może zainicjować walkę. Opis magii, którą mogą posługiwać się uczestniczące w grze postacie został przedstawiony poniżej.

1. Podstawowe pojęcia niezbędne przy prowadzeniu walki magicznej

1. INICJATYWA UJEMNA to cecha czarów ochronnych i ofensywnych, które, nigdy nie prowadzą do przejścia inicjatywy niezależnie od wyniku rzutu kostkami.

2. INICJATYWA DODATNIA to cecha czarów ochronnych, które w wypadku pomyślnego rzutu kostkami prowadzą do przejścia inicjatywy przez postać atakowaną lub utrzymania inicjatywy przez postać atakującą.

3. ZWROTNOŚĆ to cecha czarów, które w wypadku uzyskania niepomyślnego wyniku rzutu kostkami zwracają się przeciw postaci rzucającej czar, pozbawiając ją

liczby punktów [M] równej mocy, z jaką czar został rzucony lub powodując skutek odwrotny do zamierzonego.

4. MOC — niektóre czary muszą być rzucone z określoną mocą, by miały szansę powodzenia, co łączy się z pewnym niebezpieczeństwem przy rzucaniu niektórych czarów zwrotnych.

5. MINIMALNE [M] to minimalna wartość [M] postaci na początku rozgrywki, niezbędna, by ta postać mogła posługiwać się danym czarem.

2. Czary

1. CZAR AZOTH:

- * czar ochronny służący do powstrzymania ciosu przeciwnika, używany w fazie OBRONY
- * do posługiwania się czarem z inicjatywą ujemną uprawnia minimalne [M] równe 10
- * do posługiwania się czarem z inicjatywą dodatnią uprawnia minimalne [M] równe 12
- * czar o inicjatywie dodatniej użyty w walce z przeciwnikiem, którego [M] jest wyższe od [M] postaci rzucającej czar o przynajmniej 2 punkty, jest czarem zwrotnym powodującym w przypadku uzyskania niepomyślnego wyniku rzutu kostkami utratę punktów [M]
- * moc czaru wynosi 2

2. CZAR BETHEL:

- * czar ochronny służący do powstrzymania magicznego ciosu przeciwnika, używany w fazie OBRONY
- * do posługiwania się czarem z inicjatywą ujemną uprawnia minimalne [M] równe 8
- * do posługiwania się czarem z inicjatywą dodatnią uprawnia minimalne [M] większe niż 8
- * czar o inicjatywie dodatniej użyty w walce z przeciwnikiem, którego [M] jest wyższe od [M] postaci rzucającej czar o przynajmniej 2 punkty, jest czarem zwrotnym powodującym w przypadku niepomyślnego rzutu kostkami utratę punktów [M]
- * moc czaru wynosi 1

3. CZAR ELION:

- * czar mający na celu wytrącenie broni używanej aktualnie przez przeciwnika, którym postaci mogą posługiwać się w ATAKU lub OBRONIE
- * czar posiada zawsze inicjatywę dodatnią
- * do posługiwania się czarem uprawnia minimalne [M] równe 12
- * czar użyty w walce z przeciwnikiem, którego [M] przewyższa [M] postaci rzucającej czar o przynajmniej 2 punkty, jest czarem zwrotnym mogącym spowodować wytrącenie broni postaci rzucającej czar

4. CZAR KAPHE:

- * czar mający na celu zniszczenie broni, którą aktualnie posługuje się przeciwnik, używany w ATAKU lub OBRONIE
- * tak w ATAKU jak i w OBRONIE czar może przyjmować inicjatywę dodatnią lub ujemną
- * czar o inicjatywie ujemnej użyty w OBRONIE daje przeciwnikowi czas na zmianę lub podniesienie broni, po czym przeciwnik może przejść do ATAKU lub próbować wyjść z walki
- * czar o inicjatywie ujemnej zastosowany w ATAKU przyjmuje zawsze inicjatywę dodatnią. Przeciwnik ma czas na podniesienie lub zmianę broni albo podjęcie

próby wyjścia z walki, po czym postać, która rzuciła czar może przejść do ATAKU

- * do posługiwania się czarem o ujemnej inicjatywie uprawnia minimalne [M] równe 12
- * do posługiwania się czarem o inicjatywie dodatniej uprawnia minimalne [M] większe niż 12
- * czar o inicjatywie dodatniej użyty przeciw postaci, której [M] przewyższa [M] postaci rzucającej czar o przynajmniej 2 punkty jest czarem zwrotnym i może doprowadzić do zniszczenia roni postaci rzucającej czar

5. CZAR OTHALA:

- * czar mający na celu wyjście z walki
- * czar zastosowany z powodzeniem prowadzi do wyjścia z walki postaci, umożliwia również wyjście z walki postaci pieszej walczącej z jeźdźcem (w takim wypadku postać piesza wychodzi z walki tak samo jak jeździec)
- * do używania czaru uprawnia minimalne [M] równe 12
- * czar zwrotny o mocy równej 1

6. CZAR RUAH:

- * czar mający na celu pozbawienie postaci znajdującego się w jej posiadaniu magicznego przedmiotu
- * do użycia czaru uprawnia minimalne [M] równe 12
- * w przypadku pomyślnego wyniku rzutu kostkami przedmiot przechodzi w posiadanie postaci, która rzuciła czar
- * czar zwrotny mogący spowodować utratę własnego magicznego przedmiotu na korzyść postaci, na którą został rzucony czar, jeśli [M] tej postaci przewyższa [M] postaci rzucającej czar o przynajmniej 2 punkty, lub utratę punktów [M]
- * postać może wybrać pomiędzy utratą magicznego przedmiotu lub punktów [M]
- * moc czaru wynosi 2
- * Święty Graal i Krwawiąca Włócznia nie poddają się temu czarowi

7. CZAR SABBAC:

- * czar mający na celu przeniesienie postaci lub jej przeciwnika na odległość do czterech pól w dowolnym kierunku
- * do używania czaru uprawnia minimalne [M] równe 12
- * kierunek i odległość ustala zawsze postać rzucająca czar
- * czar może być stosowany do wyjścia z walki
- * czar zwrotny mogący spowodować utratę punktów [M]
- * moc czaru wynosi 4

8. CZAR YOTH:

- * czar mający na celu zadanie magicznego ciosu przeciwnikowi, stosowany w ATAKU
- * do użycia czaru i zadania magicznego ciosu o wartości jednej kostki uprawnia minimalne [M] równe 10
- * do użycia czaru i zadania przeciwnikowi ciosu o wartości dwóch kostek uprawnia minimalne [M] równe 12
- * OBRAŻENIA zadane przez celny cios magiczny rozkładane są na parametry [M] i [S] w równym stosunku — lub — w przypadku liczb nieparzystych — jedno trafienie więcej przydziela się parametrowi [M]
- * w walce z przeciwnikiem, którego [M] przewyższa [M] postaci rzucającej czar o więcej niż 2 punkty, jest czarem zwrotnym mogącym spowodować utratę punktów [M] i [S]
- * moc czaru zwrotnego wynosi 2 dla ciosu wartego jedną kostkę i 4 dla ciosu wartego dwie kostki

3. Przedmioty magiczne

Na początku rozgrywki żetony przedmiotów magicznych są układane koszulkami do góry. Postacie posiadające przedmioty magiczne mają prawo przenosić je w formie odkrytej (koszulka do wewnątrz) lub zakrytej (koszulka na zewnątrz) tak, by przeciwnicy nie wiedzieli, który z przedmiotów znajduje się w posiadaniu postaci.

* W grze występuje dziesięć przedmiotów magicznych:

1. ŚWIĘTY GRAAL
2. KRWAWIĄCA WŁÓCZNIA
3. MIECZ SARACENA
4. EXCALIBUR — MIECZ KRÓLA ARTURA
5. ARONDIGHT — MIECZ LANCELOTA
6. TARCZA JÓZEFA Z ARYMATEI
7. PIERŚCIEN PANI Z JEZIORA
8. RUNY CZARODZIEJKI MORGAN
9. ZŁOTA GAŁĄZKA JEMIOŁY
10. BALSAM MERLINA

Poniżej opisane zostały właściwości tych przedmiotów:



1. ŚWIĘTY GRAAL: legendarny kielich, używany podczas Ostatniej Wieczerzy, do którego Józef z Arymatei zebrał następnie krew Ukrzyżowanego. Jego odnalezienie i obrona jest celem gry.

Właściwości:

- a) atakując postać, będącą w posiadaniu Graala zmniejsza przy zadawaniu ciosu swoje [S_{mod}] o 1 punkt
 - b) przy odparowaniu ciosu postać posiadająca Graala odejmuje 1 punkt od wartości broni przeciwnika
 - c) przy wykonywaniu UNIKU postać posiadająca Graala odejmuje 1 punkt od wartości [S] przeciwnika
 - d) stosując czary w walce z postacią posiadającą Graala należy odjąć 1 punkt od [M] postaci stosującej czary
 - e) jeśli czar zwrotny obróci się przeciw postaci posiadającej Graala, postać ta odejmuje od mocy czaru 1 punkt
- Graal nie może zostać odebrany przy pomocy czaru Ruah. Postać może utracić Graal, gdy zostanie pokonana w walce, lub gdy, widząc groźbę wyeliminowania z gry, odda go przeciwnikowi.



2. KRWAWIĄCA WŁÓCZNIA: legendarna broń, którą rzymski legionista Longin przebił bok Zbawiciela. W grze funkcjonuje jako przedmiot magiczny i broń zaliczana do klasy lekkiej włóczni. Krwawiąca Włócznia, podobnie jak Graal, nie może być odebrana przy

pomocy czaru Ruah, nie można jej również wytrącić ani zniszczyć przy pomocy czarów Elion i Kaphe. Odnalezienie i obrona Włóczni są celem gry.

Właściwości:

- a) posiadanie Włóczni nie pociąga za sobą modyfikacji [S] postaci
- b) Włócznia nie posiada stałej wartości punktowej [B]; jeśli [B] broni przeciwnika jest niższe o 1, równe lub wyższe od [B] lekkiej włóczni, [B] Krwawiącej Włóczni uznaje się za wyższe od [B] broni przeciwnika o 2 punkty
- c) stosując czary w walce z postacią posiadającą Krwawiącą Włócznię należy odjąć 1 punkt od [M] postaci stosującej czary

- d) jeśli czar zwrotny obróci się przeciw postaci posiadającej Włócznię, postać ta odejmuje od mocy czaru 1 punkt
- e) Włócznią może posługiwać się każda postać niezależnie od wartości jej [S]



3. MIECZ SARACENA: legendarna broń, którą Matagan Saracen zranił Józefa z Arymatei. W grze funkcjonuje jako przedmiot magiczny i broń zaliczana do klasy miecza. Miecza Saracena nie można zniszczyć za pomocą czaru Kaphe.

Właściwości:

- a) posiadanie Miecza nie pociąga za sobą modyfikacji [S] postaci
- b) Miecz nie posiada stałej wartości punktowej [B]; jeśli [B] broni przeciwnika jest wyższe od [B] miecza, [B] Miecza Saracena uznaje się za równe [B] broni przeciwnika
- c) Mieczem może posługiwać się każda postać niezależnie od wartości jej [S]



4. EXCALIBUR — MIECZ KRÓLA ARTURA: legendarna broń, ofiarowana Arturowi przez Panią Jeziora. W grze funkcjonuje jako przedmiot magiczny i broń zaliczana do klasy miecza. Miecz Artura nie może zostać zniszczony za pomocą czaru Kaphe.

Właściwości:

- a) posiadanie Miecza nie pociąga za sobą modyfikacji [S] postaci
- b) Miecz nie posiada stałej wartości punktowej [B]; jeśli [B] broni przeciwnika jest równe lub wyższe od [B] miecza, [B] Excalibura uznaje się za wyższe od [B] broni przeciwnika o 1 punkt
- c) stosując czar Sabbac lub Yoth w walce z postacią posiadającą Miecz Artura należy odjąć 1 punkt od [M] postaci stosującej czary
- d) Mieczem Artura może posługiwać się każda postać niezależnie od wartości jej [S]



5. ARONDIGHT — MIECZ LANCELOTA: legendarna broń Lancelota. Posiada te same właściwości, co Excalibur.



6. TARCZA JÓZEFA Z ARYMATEI: biała tarcza z czerwonym krzyżem ofiarowana później królowi Mordrenowi. W grze funkcjonuje jako przedmiot magiczny i część wyposażenia ochronnego postaci.

Właściwości:

- a) posiadanie Tarczy nie pociąga za sobą modyfikacji [S] postaci
- b) [RT] Tarczy wynosi 4
- c) stosując czar Yoth przeciw postaci posiadającej Tarczę należy odjąć 1 punkt od [M] postaci stosującej czar



7. **PIERŚCIEŃ PANI Z JEZIORA:** pierścień czarodziejki Vivien. Właściwości:

a) walcząc z potworem w Zamku Cromm Cruaich, postać posiadającą Pierścień ma prawo odjąć od jego parametrów dwa punkty



8. **RUNY CZARODZIEJKI MORGAN:** gałązki z wyciętymi runami używane przez druidów w sztuce wróżenia. Właściwości:

a) walcząc z karłem w Ziemi Spustoszonej, postać posiadająca Runy ma prawo odjąć od jego parametrów 3 punkty



9. **ZŁOTA GAŁĄZKA JEMIOŁY:** jemioła była czczona przez druidów jako święta roślina stanowiąca uniwersalne lekarstwo. Właściwości:

a) po zakończeniu każdej walki, postać posiadająca Gałązkę Jemioły — jeśli tylko nie została pokonana

lub wyeliminowana — może wykonać rzut kostką, który określi liczbę zredukowanych przez Gałązkę obrażeń.



10. **BALSAM MERLINA:** posiada te same właściwości, co Złota Gałązka Jemioły.

4. Szczegółowe zasady prowadzenia walki magicznej

1. Rzucenie czaru polega na wykonaniu rzutu trzema kostkami i porównaniu wyniku z [M] postaci. Czar udaje się rzucić, gdy wynik jest niższy niż [M] postaci.

2. W trakcie walki nie można jednocześnie zadać lub odprowadzić ciosu i posłużyć się w tym samym celu odpowiednimi czarami. Postać wykonuje OBRONĘ albo próbuje rzucić czar, lub też postać ATAKUJE albo próbuje rzucić czar. Można natomiast posługiwać się na zmianę bronią i magią.

3. Cios wymierzony bronią można odprowadzić przy pomocy magii, lecz cios magiczny nie może być postrzymany przy pomocy broni. Podczas liczenia OBRAŻEŃ wynikających z użycia czaru YOTH, wyposażenie ochronne odgrywa taką samą rolę jak w zwykłej walce.

4. Schemat prowadzenia walki w postaci ATAK-OBRONA-OBRAŻENIA obowiązuje również przy prowadzeniu walki magicznej.

5. Postać nie jest w stanie prowadzić walki magicznej, gdy jej [M] spadnie do wartości 3 punktów lub mniej, jednak nie jest uważana za pokonaną ani wyeliminowaną z gry.

XI. WYKUPOWANIE Z NIEWOLI I ODTWARZANIE POSTACI

W trakcie rozgrywki gracz nie może dokonywać zmian w konstrukcji i uzbrojeniu postaci. Wszystkie możliwe zmiany wynikają jedynie z toku rozgrywki, gdy postać traci lub zyskuje punkty i przedmioty. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest proces wykupywania postaci z niewoli i jej odtwarzania.

1. Wykupić można postać pokonaną w walce, która nie została jednak wyeliminowana z gry.

2. Niezależnie od tego, czy postać została pokonana wskutek odniesionych OBRAŻEŃ czy też gracz ją poddął obawiając się możliwości jej wyeliminowania, postać pokonana musi pozostawić na planszy wszystkie należące do niej przedmioty.

3. Postać pokonana i wykupiona traci wszystkie swoje punkty i musi zostać odtworzona przy pomocy punktów pochodzących ze SKARBCA grupy.

4. Postać pokonana i wykupiona jest odtwarzana od stanu współczynników [S] i [M] wynoszącego 6 punktów każdy; dodatkowe punkty gracz musi zaczerpnąć ze SKARBCA.

5. Postać pokonana i wykupiona jest uzbrajana w taki sam sposób, jak wszystkie inne postacie.

6. Postać wykupiona może ponownie wejść do gry już w następnej kolejce. Rozpoczyna grę w punkcie startowym swojej grupy.

7. Jeśli przeciwnik pokonanej postaci nie jest zainteresowany jej poddaniem się i otrzymaniem za nią okupu walka toczy się dalej, a postać jest eliminowana z gry.

XII. WARIANTY GRY

„MOCE ALBIONU” to gra o konstrukcji otwartej, stwarzającą możliwości wprowadzenia licznych zmian. Poniżej przedstawione zostały sugestie dotyczące takich modyfikacji.

1. Rozgrywka może się toczyć z udziałem mniejszej liczby postaci w każdej grupie niż 4 postaci, pod warunkiem, że każda grupa będzie liczyła tyle samo postaci. Polem do eksperymentów jest wprowadzanie nierównych liczebnie grup, które na początku rozgrywki będą posiadały różnej wielkości SKARBCE lub/i kilka przedmiotów magicznych.

2. Gracze mogą zróżnicować charakterystykę grup, określając ich parametry w sposób odmienny od opisanego w instrukcji i inny dla każdej grupy. Dzięki zmianom początkowej wartości [S], [M] oraz liczby dodatkowych punktów, niektóre z grup uzyskają przewagę pod względem możliwości fizycznych, inne - umiejętności magicznych.

3. Gracze mogą zrezygnować z użycia KART LOSU lub prowadzić rozgrywkę posługując się tylko jedną KARTĄ LOSU.

autor: Adrian Markowski
projekt okładki: Przemysław Ulatowski
projekt planszy i żetonów: Piotr Kowalski
projekty postaci: Piotr Łukaszewski
opracowanie merytoryczne: Katarzyna Makowska i Piotr Rynio
testowanie: Piotr Rynio
wydawca:  02-502 Warszawa
ul. Łowicka 33 tel/fax 48-28-71