

DIABELSKI KRĄG

„... Jeżeli zaś nie zastosujecie się do naszych żądań - ciągnął poseł - gniew i zemsta mojego Pana będą straszliwe. Dusza Księżniczki Irthilan zostanie wydana Demonom Diabelskiego Kręgu a mężom jej nie będzie końca.

Na te słowa wszyscy skulili się, jak ścięci nagłym powiewem wiosennego mrozu. Jedyne marszałek Elloh-hir, porwany widząc niepowstrzymaną wściekłością rzucił się z obnażonym mieczem na Czarnego Mówcę. Ten jednak jakby nie dostrzegł furii starego żołnierza. Zaskrzeczał tylko w swym magicznym narzeczu i kute z damasceńskiej stali ostrze natychmiast zajęło się żywym ogniem.

- Odwołaj swego psa, Królu - rzekł z szyderczym uśmiechem - zanim będę musiał go zabić.

- Elloh-hir - krzyknął Król głosem łamiącym się, jakby w tej jednej chwili przybyło mu wiele lat - To poseł, choć bezrozumny zaiste złością tchną jego słowa.

- A ty słuchaj - zwrócił się wprost do Demona - Nie ulękniemy się twych grózb. W tej ziemi leżą kości mego ojca i dziada. Tu są domy i groby mego ludu. Własną krwią zapłaciliśmy za ten kraj i nie jeden zapewne jeszcze raz przyjdzie nam za niego tą samą monetą zapłacić. Ale przysięgam. Powtarzam - przysięgam na wszystko co jest mi drogie: Póki choć kropla krwi w mych żyłach, nie oddam go.

Demon zwinął się w czarną kulę pod wpływem jego ostrych słów i władczego tonu. Nie spodziewał się widzieć oporu, po tylu łatwych zwycięstwach i wspaniałych łupach z podupadłych i słabych, lecz wciąż jeszcze bogatych resztek Imperium. Stał przed Królem, jakby ważąc jego słowa. Po paru chwilach dopiero podniósł swą upiorną głowę i syknął - Głupio czynisz Królu. Naprawdę głupio. Moc mego Pana nie z tego jest świata i nie wam z nią walczyć. Szkoda, że za pychę zadufanego w swe mizerne siły ojca cierpieć musi to niewinne dziecko.

Rzekłszy to zniknął, lecz echo jego złowrogich słów długo jeszcze wibrowało pod sklepieniem komnaty. Potem zapanowała cisza. Zrazu powoli, potem coraz śmielej ten czy ów dworak począł wymykać się z sali. W końcu przy Królu zostało trzech najwierniejszych dworzan jednak i im, przez ściśnięte strachem gardła nie chciało przejść żadne słowo pocieszenia.

Nagle z ciemności jednego z korytarzy wynurzyło się czterech mężczyzn w dziwacznych, powłóczystych szatach. Jeden z nich, najstarszy widząc wiekiem i najświetniejszy rangą wystąpił naprzód, a po chwili jakże ciężkiego dla wszystkich milczenia przemówił.

- Królu - rzekł - Jesteśmy Magami Świętego Bractwa Aixel. Od dawna Wielki Mistrz naszego zgromadzenia przewidywał ten kryzys i powrót Czarnego Władcy. Zostaliśmy przysłani aby pomóc Ci w walce ze Złymi Siłami. Za trzy dni przybędzie tu całe nasze Bractwo z Arcymagiem Dinaixelem na czele oraz z Kryształami Dobra mającymi Moc przerwania Diabelskiego Kręgu. Oni spróbują unicestwić siły Czarnego Władcy i zamknąć tak nieroztropnie otwartą Drogę do Piekieł. Kilka chwil trwało, zanim do Króla dotarło znaczenie jegosłów. Gdy wreszcie zrozumiał wstał z olbrzymim wysiłkiem z tronu i patrząc przed siebie niewidzącym wzrokiem wyszeptał - Zbawcy. Ratujcie. Ratujcie moje dziecko.

Za oknami palacowy zegar zaczął właśnie wybijać północ. Pod murami zamku poczęły gromadzić się cienie...”

CEL GRY

W trakcie rozgrywki gracze kierują działaniami dwóch odwiecznie przeciwstawnych sił: Dobra i Zła. Zło reprezentowane jest w tej grze przez osiem Demonów Diabelskiego Kręgu o imionach: Arhgerleb, Bergholard, Cicathrix, Deneghor, Eghideir, Ferheidr, Gweidhor i Herrhor. Ich celem jest dotarcie do Księżniczki Irthilan i zawiadnięcie jej duszą. Mogą to osiągnąć dwoma sposobami: bezpośrednio tj. przez stanięcie na tym samym polu lub też pośrednio - za pomocą Kłatwy lub Pentagramu zmniejszając Siłę Księżniczki do zera. Na wykonanie tego zadania Demony mają tylko trzy kolejne wiosenne noce. W południe dnia czwartego przybywa Święte Bractwo Aixel razem ze swym Wielkim Mistrzem, którego ogromna Moc może skutecznie ochronić Księżniczkę przed ich morderczymi zapędami. Jeśli do tego czasu uda im się zabić lub pozbawić Siły dziecko to wygrywają całą grę. Jeżeli po upływie trzech nocy Księżniczka będzie nadal przy życiu i zdrowych zmysłach, zwycięzcami gry są Magowie. Obrońcami Księżniczki w grze są czterech Kapłani Świętego Bractwa Aixel: Tar Ithil, Ethel Dain, Stin Gwahr i Exel Roth. Ich zadaniem jest niedopuszczenie Demonów ani ich Zaklęć do Kołyski, w której przez te trzy upiorne noce spoczywa dziecko (czyli do momentu, gdy promienie wschodzącego słońca trzeci raz zneutralizują Złe Siły i kiedy to przybędą posiłki). Jeśli Gracze ustalą inne reguły to walka między Dobrem i Złem trwać może wiele wyimaginowanych nocy, lecz choć siły i możliwości obu stron ulec mogą w tym czasie sporym modyfikacjom to cel zawsze pozostanie taki sam.

Zestaw do Gry

Pudełko z grą powinno zawierać następujące elementy:

- instrukcję
- planszę
- kostkę sześciocienną i podstawki
- 3 wskaźniki Zegara
- 4 komplety Kart „Magowie” (karta Postaci i Pionka)
- 8 kompletów Kart „Demony” (karta Postaci, Pionek -Demon i Pionek-Błądny Ogień)
- 4 żetony „Różdżka”
- 4 żetony „Pochodnia Ithilien”
- 1 Kartę Pionka „Księżniczka”
- 40 żetonów „Magiczna Sól”
- 40 żetonów „Krople Elfów”
- 25 żetonów „Ziele Ilih”
- 4 żetony „Księga Magii”
- 50 żetonów „Dziura do Piekła”
- 10 żetonów „Pentagram”
- 30 zielonych żetonów „Materialność”
- 50 niebieskich żetonów „Moc”
- 30 czerwonych żetonów „Siła”

Plansza

Gra „Diabelski Krąg” rozgrywana jest na specjalnej planszy wyobrażającej najwyższą kondygnację zamkowej wieży. Ma ona kształt ośmiokąta podzielonego na pola układające się w koncentryczne kręgi.

Na planszy wyróżnić można pięć komnat (centralną i cztery boczne) oraz pięć korytarzy (cztery schodzące się promieniście w komnacie centralnej i jeden, biegnący okrężnie, wokół zewnętrznych murów wieży). Najbardziej zewnętrzny krąg pól (poza murami) przedstawia okolice baszty. Właśnie tam, na stare cmentarzysko mogą wycofywać się Demony w chwili szczególnego niebezpieczeństwa (na ten teren Magowie nie mają wstępu) i oczekiwać na swe ewentualne Wskrzeszenie.

We wnętrzu wieży w każdej z komnat znajdują się kominki przez które Demony (o Mocach ponad 6 punktów) mogą przedostawać się z sali do sali.

Dwanaście pól na planszy zostało zaznaczonych inicjałami Magów i Demonów. Z tych to bowiem pól startują oni do każdej kolejnej rozgrywki. Na pola z inicjałami Demonów trafiają one także po swoim Wskrzeszeniu.

Po planszy można poruszać się w czterech kierunkach : ku obwodowi, ku centrum oraz zgodnym i przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Na każdym polu planszy może znajdować się jedena Mag lub Demon, para Mag-Demon jakakolwiek postać i dowolna ilość przedmiotów, albo same przedmioty w nieograniczonej ilości

ZASADY GRY

„Diabelski Krąg” to gra zdecydowanie strategiczna, w której rolę przypadku ograniczono do minimum, nie wyeliminowano jej jednak, gdyż i w życiu istnieje pewien margines nieprzewidywalności.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po rozłożeniu planszy obsadzamy małe Karty Magów i Demonów w podstawkach i umieszczamy je na polach oznaczonych ich inicjałami. Kartę Księżniczki wraz z trzema punktami Siły strona Dobra umieszcza na dowolnym z czterech centralnych pól. Duże Karty Magów układamy przed zawiadującymi nimi graczami i obok każdej Karty kładziemy następujące żetony: 2 szt. Czosnku, 3 szt. Magicznej Soli, 5 szt. Kropli Elfów, 3 szt. Ziół Ilih, 1 szt. Księgi Magii oraz żetony Siły i Moc (w odpowiednich miejscach) na łączną sumę 12 Punktów, jednak żaden ze współczynników nie może być mniejszy niż 2. Na każdej Karcie Magów zaznaczone są pola rąk, na tych polach kładziemy Różdżkę i Pochodnię posiadane przez każdego Maga. Pozostałe zapasy strony Dobrej (żetony) umieszczamy w dowolnym rozkładzie na trzech wolnych polach centralnych. Strona Zła przy dużych Kartach Demonów umieścić powinna po osiem punktów Moc i po trzy punkty Materialności. Pentagramy, Dziury i pozostałe punkty sortujemy według ich typów i układamy w wygodnym miejscu poza planszą. Do przygotowań do gry zalicza się także ustawienie wskaźników na zegarze tak, aby oznaczały one godzinę 0.00 i określenie godziny Wschodu Słońca. W celu ustalenia godziny Świt należy rzucić trzy razy kostką. Suma wyników tych rzutów to ilość kwadransów jaka upłynie od godziny trzeciej zero zero do Wschodu Słońca. Wyznaczoną w ten sposób godzinę należy zapisać na osobnej karcie.

Przykład: W trzech rzutach wyrzucono w sumie piętnaście oczek.: oznacza to, że Świt nastąpi w piętnaście kwadransów po godzinie trzeciej nad ranem. Piętnaście kwadransów to trzy godziny i czterdzieści pięć minut. Wschód Słońca tego dnia nastąpi o godzinie szóstej czterdzieści pięć.

POSTACIE

Czas teraz na krótkie przedstawienie postaci biorących udział w rozgrywce.

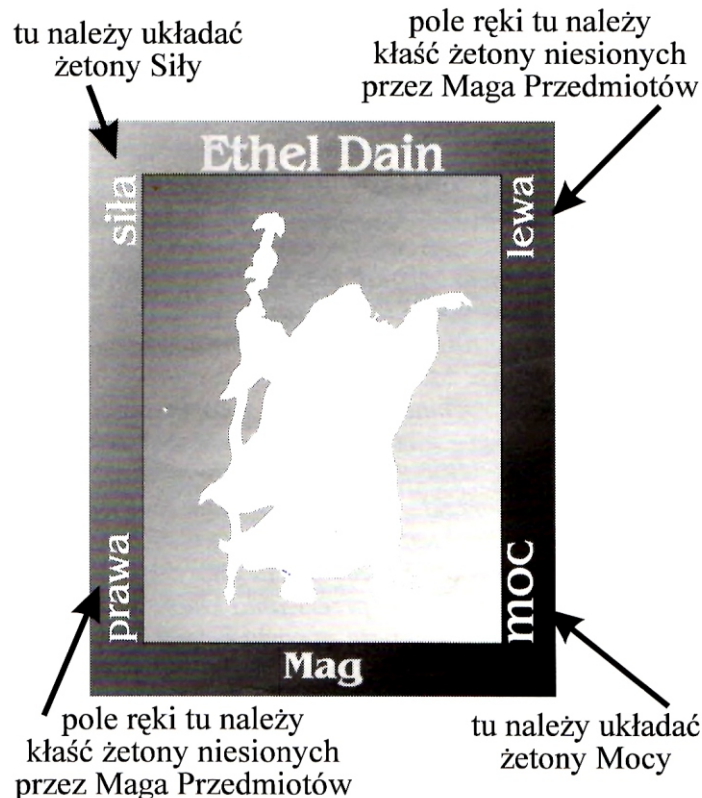
Magowie

Stronę Dobłą w tej grze reprezentuje czterech Magów. Ich postacie mogą być obsadzone przez jednego do czterech graczy. Każdego Maga charakteryzują dwa współczynniki: Siła i Moc. Wartości te ustalane są przez gracza na początku gry zgodnie z poniższymi zasadami:

1) Suma współczynników musi być równa dwanaście.

2) Żaden ze współczynników nie może być niższy niż dwa.

Każdy Mag wyposażony jest w specjalny Ekwipunek do walki z Demonami, w ilości podanej powyżej i w każdej chwili może go uzupełniać, ale tylko do tych wartości. Na „Dużych Kartach Maga” zaznaczone są dwa tzw. „pola rąk”, na których ustawia się to, co Mag aktualnie trzyma w rękach (na początku gry są to Pochodnia i Różdżka). Należy skrupulatnie przestrzegać i bez zwłoki zaznaczać wszelkie zmiany w tym zakresie, gdyż wiele działań wymaga od gracza posiadania jednej lub nawet obu wolnych rąk.

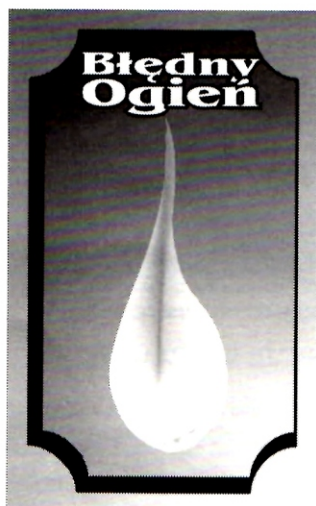


Demony

Strona Zła to osiem Demonów Diabelskiego Kręgu. Osiem istot o zmiennej Mocy i Materialności obsadzonych przez jednego do ośmiu graczy. Moc Demona to jego zdolność do walki. Początkowo wynosi osiem punktów, lecz jest bezustannie modyfikowana w grze. Nigdy nie może spaść do zera, bo oznacza to śmierć Demona, ani też przekroczyć liczby szesnastu. Materialność oznacza stopień cielesności Demona, a w konsekwencji to, jak mocno może on wpływać na swe materialne otoczenie. Materialność oscyluje pomiędzy wartościami zero (Demon przyjmuje postać Błędnego Ognia - należy zmienić rysunek w podstawie) i sześć (postać w pełni materialna). Demon może na początku swojej fazy dowolnie zwiększyć swą Materialność ale i wtedy nie może ona przekroczyć sześciu punktów. Broń Demonów nie ma charakteru materialnego - jest raczej pochodną ich Mocy i jako taka nie jest zaznaczana na Kartach.



Materialna
postać Demona



Niematerialna
postać Demona

ETAPY I FAZY GRY

Każda rozgrywka przedstawia jedną noc walki o duszę Księżniczki. W celu usystematyzowania gry została ona podzielona na powtarzające się po sobie etapy. Każdy zaś etap rozbity jest na trzy fazy:

- Fazę Magów
- Fazę Demonów
- Fazę Zegara

Kolejność Faz jest stała i nie może być w żaden sposób modyfikowana.

FAZA MAGÓW - INFORMACJE OGÓLNE

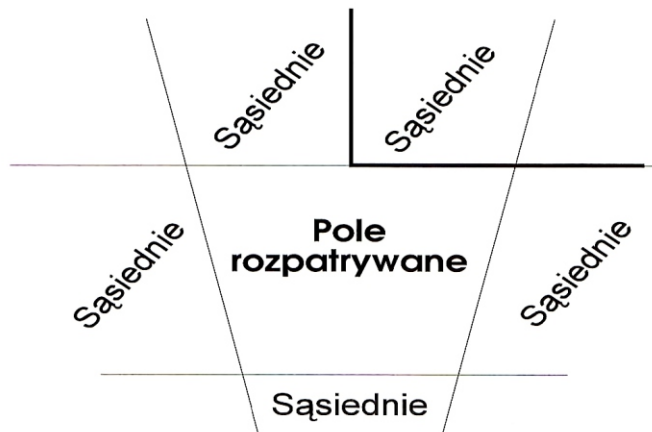
W trakcie swej fazy i tylko wtedy każdy z Magów może wykonać dwie tzw. akcje. Za akcję uważane jest:

- Wykonanie Ruchu
 - Położenie względnie podniesienie Różdżki
 - Położenie względnie zdjęcie ze ściany Czosnku
 - Wysypanie bariery z Magicznej Soli
 - Pokropienie Demona Kroplami Elfów
 - Podanie innemu Magowi jednej sztuki Ekwipunku
- Możliwe są również zagrania zajmujące całą fazę danego Maga (czyli obie jego akcje):
- Egzorcyzm
 - Modlitwa
 - Uzupełnianie Ekwipunku
 - Wysypanie i podpalenie Ziół Ilii
 - Postawienie i zapalenie względnie zgaszenie i podniesienie Pochodni Ithilien
 - Przesuwanie Kołyski z Księżniczką

Wyjątkiem od tej zasady są Magowie o Sile jeden, którzy mogą wykonywać w trakcie swej fazy tylko jedną akcję lub też zdecydować się na wykonywanie opcji „Modlitwa”. Takie samo ograniczenie tyczy się niektórych ofiar Ataku Psychicznego (patrz punkt „Atak Psychiczny”). Akcje w turze danego Maga mogą być wykonywane w dowolnym układzie (także dwie jednakowe). Można również zrezygnować z wykonywania jednej lub nawet obu akcji. Nie wolno ich jednak przekładać sobie na inny etap ani też przekazywać możliwości ich wykonania innym Graczom. Kolejność, w jakiej Magowie przystępują do swej tury jest dowolna. Nie mogą oni jednak rozdzielać swych akcji np. wykonać jedną przed, a drugą po zagranii innego Maga. **Akcje danej postaci muszą następować zaraz po sobie.**

Ruch. Pojęcie „Sąsiedniego Pola”

Za Ruch uważane jest przesunięcie się Maga na sąsiednie pole. Pod pojęciem sąsiedniego pola (wzgl. sąsiedztwa) w tej grze rozumie się każde wolne pole, stykające się bokiem z polem rozpatrywanym (nie na ukos) i nie oddzielone od niego ścianą, chyba że taka możliwość została wyraźnie zaznaczona. Mag nie może przechodzić przez ściany, stawać na Pochodni, płonącym Zielu Ilii, Różdżce, Kominku czy Dziurze do Piekła. Nie wolno mu także w żaden sposób opuścić zewnętrznych murów wieży. Może jednak bez kłopotu przekraczać Bariery z Magicznej Soli. Szczególną sytuacją jest wkroczenie na pole zajmowane przez Demona (patrz punkt - „Atak bezpośredni”) lub Pentagram (patrz punkt - „Pentagram”). Na Ruch Maga nie ma żadnego wpływu Ekwipunek, nawet ten niesiony w rękach.



Używanie rekwizytów

Istnieją dwa typy rekwizytów (Ekwipunku) - tracone w chwili ich użycia (Krople Elfów, Pochodnia Świątyni Ithilien, Magiczna Sól i Ziele Ilii) oraz trwałe, nadające się do wielokrotnego wykorzystywania (Różdżka, Księga Magii i Czosnek). Żetony rekwizytów pierwszej grupy odrzucane są na stos zużytych w chwili ich wykorzystywania. Żetony obu grup mogą zostać zniszczone w toku walki (np. przy śmierci Maga albo Ataku Bezpośrednim czy też na skutek znalezienia się na polu z Dziurą do Piekła). Oczywiście w tym wypadku również należy je odrzucić.

Różdżka

Wykuta przez Elfy i poświęcona Aixel Różdżka, niesiona w dłoni podwaja Moc Maga na czas Egzorcyzmów, Ataku Bezpośredniego (bez względu na to kto jest stroną atakującą) i Ataku Psychicznego. Poza tym stwarza mu pewną szansę uniknięcia Przekleństwa. Mag może położyć Różdżkę na sąsiednim polu uwalniając w ten sposób dłoń do innych działań. Od tego momentu każdy Demon, który skończył ruch (dobrowolny lub wymuszony) na polu sąsiednim do Różdżki (także przez ścianę) traci trzy punkty Mocy i materializuje się o jeden punkt co może sporo ograniczyć możliwości jego ruchu (oczywiście jeśli ma już wszystkie sześć punktów Materializacji, to bardziej zmaterializować się już nie może). Dotyczy to również Błędnych Ogni kończących swój lot na takim polu, nie dotyczy zaś Demonów, które w sąsiedztwie Różdżki znalazły się w chwili jej położenia jeśli w swej fazie opuszczają to miejsce. Demon może zniszczyć Różdżkę stając na niej (dobrowolnie lub będąc do tego zmuszonym). Traci wtedy siedem punktów Mocy i Materializuje się do sześciu punktów. Oczywiście, jeśli stanie na Różdżce wymagało od niego zakończenia poprzedniego ruchu w jej sąsiedztwie, to wcześniej ponosi konsekwencje tego kroku. Czasami dochodzi do nakładania się pól sąsiedztwa dwu lub więcej Różdżek. W takim wypadku straty Demona są sumowane. Jeśli jednak Mag niesie dwie Różdżki w rękach to jego Moc pozostaje nadal „tylko” podwojona.

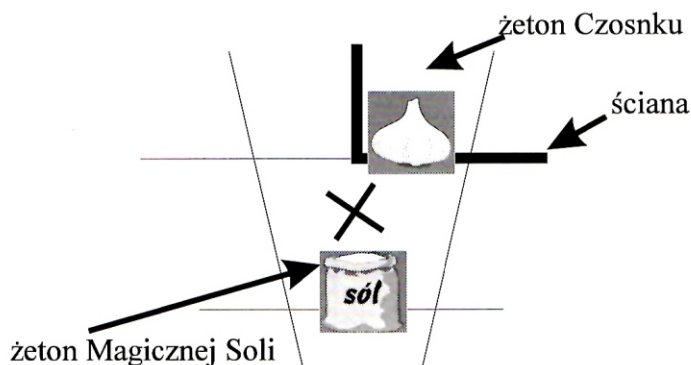
Przed leżącą Różdżką zatrzymuje się w swym marszu Pentagram znosząc jej działanie na zajmowanym przez siebie polu. Po jej zabraniu lub zniszczeniu rusza w tym samym etapie dalej. Zabrać Różdżkę z sąsiedniego pola może każdy Mag swą wolną ręką. Zajmuje mu to jedną akcję.

Czosnek

Każdy Mag może nieść ze sobą (w kieszeni a więc bez zajęcia rąk) dwie Główki Czosnku. W trakcie swej fazy może umieścić jedną z nich na fragmencie ściany stanowiącym bok zajmowanego przez niego pola. Zajmuje mu to jedną akcję i musi mieć do tego przynajmniej jedną wolną rękę. Jak łatwo zauważyć istnieją fragmenty korytarzy i komnat gdzie ściany stanowią dwa boki danego pola. W tych miejscach można więc umieścić dwie Główki Czosnku na dwu różnych ścianach w ciągu obu akcji jednej tury. Przez zabezpieczenie w ten sposób mur nie może przejść żaden Demon, bez względu na Moc i Materialność. Zdejmowaniem Czosnku rządzą te same reguły co jego umieszczaniem. Usunięte Główki trafiają do kieszeni zdejmującego je Maga. Magowie mający dwie Główki Czosnku nie mogą już zdejmować następnych.

Magiczna Sól

Każdy Mag może nieść ze sobą trzy miarki Magicznej Sól. Sól ta niesiona jest w woreczku przy pasie, nie zajmuje więc dłoni niosącego. Wolna ręka jest natomiast niezbędna do jej użycia - wysypania Bariery (umieszczenia żetonu Sól) na dowolny (nie będący ścianą) bok zajmowanego przez siebie pola.



UWAGA ! Mag „X” stoi na polu o pięciu bokach. Boki 1 i 2 są traktowane oddzielnie.

Na jednym boku może być tylko jedna Bariera. Przez Barierę nie mogą przechodzić Demony o Mocy poniżej dziesięć. Zatrzymują się przed nią także Pentagramy. Demon o Mocy dziesięć lub więcej przechodząc przez nią niszczy ją, traci jednak trzy punkty Mocy i Materializuje się o jeden punkt (chyba, że jego Materialność już wynosi sześć). Oczywiście zniszczenie Bariery może uwolnić wstrzymywany przez nią dotąd Pentagram. Na Błędne Ognie Bariera nie działa w żaden sposób.

Krople Elfów

W buteleczce przytroczonej do pasa każdy Mag może nieść do pięciu porcji Kropli Elfów. Tak jak z Magiczną Solą samo niesienie Kropli nie wymaga rąk lecz do ich użycia potrzebna jest przynajmniej jedna wolna dłoń.

Kroplami Elfów można pokropić Demona stojącego na sąsiednim polu. Pokropiony kolejno:

- Traci tyle punktów Mocy ile ma Materialności.
- Dematerializuje się o jeden punkt - cóż, nie ma broni doskonałych.
- Cofa się o jedno pole w kierunku przeciwnym niż ten, z którego został pokropiony (chyba, że nie pozwalają mu na to inne zasady). Jeśli istnieje dwie możliwości takiego ruchu (pole pięcioboczne) to gracz grający Demonem ma prawo wyboru.

Pokropienie Pentagramu powoduje jego natychmiastowe zniszczenie.

Pochodnia Świątyni Ithilien

Każdy Mag może nieść dwie Pochodnie Świątyni Ithilien (każdą w jednej ręce). Jest to wspaniała broń do walki ze Złymi Mocami, niestety szalenie kłopotliwa w użyciu. Postawiona na sąsiednim polu musi być bowiem od razu zapalona. Całość tej operacji zajmuje obie akcje i obie ręce Maga.

Raz zapalona Pochodnia wypala się do końca w czasie trzech kwadransów. Należy więc zaznaczyć na osobnej karcie obliczony w oparciu o aktualną godzinę moment jej zgaszenia by po jego minięciu zdjąć ją i odrzucić (natychmiast po przedstawieniu Zegara). Oczywiście każdy Mag może ją wcześniej zgasić i podnieść (dwie akcje) stojąc na sąsiednim polu i mając obie ręce wolne. Należy wtedy zaznaczyć godzinę zgaszenia i obliczyć jaki czas „życia” jeszcze jej pozostał. W czasie palenia się Pochodni każda forma Demona kończąca swój Ruch w jej sąsiedztwie materializuje się o dwa punkty (max. do sześciu punktów). Demon kończący ruch bezpośrednio na Pochodni traci dodatkowo trzy punkty Mocy. Pentagramy zatrzymują się bezpośrednio przed Pochodnią i ruszają po jej zgaśnięciu. Pochodnia nie może stać na posadzce niezapalona.

Ziele Ilih

Przy pasie Maga mogą być niesione maksymalnie trzy wiązki Ziela Ilih. W trakcie niesienia nie zajmuje ono rąk, wymaga jednak obu do jego użycia. Zapalenie jednej do trzech wiązek Ziela na sąsiednim polu zajmuje Magowi całą fazę. Raz zapalone Ziele wypala się zawsze do końca co trwa około dwudziestu minut (obowiązuje postępowanie jak w punkcie poprzednim). W tym czasie każda forma Demona kończąca swój Ruch na polu z Zielem lub w jego sąsiedztwie traci trzy razy tyle punktów Mocy pod działaniem ilu wiązek Ziela się znalazła. Pentagram przechodzi przez pole z płonącym Zielem oraz przez pola z nim sąsiadujące bez żadnego kłopotu.

Księga Magii

Księga Magii to starożytny fiolet - osobista własność każdego Maga umożliwiająca mu przeprowadzanie Egzorcyzmów, unikanie Kłątwy i pomocna w Modlitwie (patrz stosowne punkty). Księga ta jest niesiona w sakwie przy pasie Maga,

nie zajmuje więc rąk niosącego. Do sakwy trafiają też Księgi przekazywane Magowi przez jego towarzyszy. Mag może utracić swą Księgę w wyniku Ataku Psychicznego, natknięcia się na Pentagram lub własnego Ataku Bezpośredniego, wykonanego na zbyt silnego przeciwnika. Księga nie zużywa się w czasie normalnego stosowania, lecz gdy raz zostanie zniszczona, na skutek wyżej wymienionych działań to nie można jej już odzyskać (ani uzupełnić jej braku) do końca gry.

Przekazywanie Ekwipunku

Aby coś sobie przekazać Magowie muszą ustawić się na sąsiednich polach. Przekazać można Różdżkę lub Pochodnię (a więc przedmioty trzymane w ręce) Magowi, który do tego momentu miał przynajmniej jedną wolną rękę. Przekazać można również Ekwipunek niesiony w inny sposób: Czosnek, Księgę Magii lub wiązkę Ziela lecz wymaga to od każdego Maga przynajmniej po jednej wolnej dłoni. Oczywiście ręce te po powyższej operacji pozostają wolne gdyż taki Ekwipunek nie jest w nich niesiony. Przekazanie jednej sztuki Ekwipunku jest traktowane jako jedna akcja. Nie można w żaden sposób przekazywać sobie Kropli Elfów.

Uzupełnianie Ekwipunku

Mag, który ma przynajmniej jedną rękę wolną może poświęcić swą fazę (czyli obie akcje) na uzupełnianie Ekwipunku. Stojąc w sąsiedztwie pola na którym złożono pozostały Ekwipunek na początku gry może uzupełnić go do wartości maksymalnych (korzystając z żetonów zgromadzonych na tym polu). Ważne jest więc rozsądne rozmieszczanie zapasów w trakcie przygotowań gdyż ich ilość w danej rozgrywce jest ograniczona.

OPCJE SPECJALNE

Jest to grupa zagrań, która nie opiera się na bezpośrednim użyciu Ekwipunku, chociaż w niektórych z nich może być on przydatny lub wręcz niezbędny.

Egzorcyzm

Egzorcyzm może być wykonany w stosunku do Demona stojącego w odległości maksymalnie dwóch pól od Egzorcysty. Wymaga od Maga posiadania co najmniej siedmiu punktów Mocy (lub minimum czterech i podwajającej tę ilość Różdżki), Księgi Magii i przynajmniej jednej wiązki Ziela Ilih. Egzorcyzm wymaga także jednej wolnej dłoni do zapalenia Ziela w kadzielnicy. W trakcie samego Egzorcyzmu w ręce tej będzie trzymana Księga Magii, a po skończonym obrzędzie, gdy fiolet ów trafi z powrotem do sakwy, dłoń ta stanie się z powrotem dłonią wolną. W drugiej ręce Mag może trzymać Różdżkę, co zwiększa jego Moc dwukrotnie.

Sam Egzorcyzm polega na:

- Przypaleniu jednej do trzech wiązek Ziela Ilih w kadzielnicy noszonej przy pasie (odrzuć te wiązki)
- Wygłoszeniu stosownych wersów z Księgi Magii, mających złamać wolę Demona, w efekcie czego traci on tyle punktów Mocy ile ma jej Egzorcysta i Materializuje się o tyle punktów ile wiązek Ziela zapalono (nie przekraczając jednak Materialności sześć).
- Próbie odesłania Demona do Piekła - wycofuje się on przez jedno do trzech pól (zgodnie z wolą Egzorcysty), rozpatrując kolejno obszary, przez które Moc Egzorcyzmu go prowadzi.

UWAGA ! Mag może Demonowi nakazać zatrzymać się na polu z leżącą Różdżką lub płonącą Pochodnią itp. nie może jednak zmusić go do Ruchu, do którego nie ma on prawa (np. do przejścia przez ścianę zabezpieczoną Czosnkiem). Jeżeli uda się odesłać Demona poza planszę to od tej chwili traktowany jest jako zneutralizowany (patrz punkt Neutralizacja Demonów).

Egzorcysta ponosi koszt takiego ataku - dwa punkty Mocy i jeden punkt Siły. Odejmuje się je po zakończonej operacji.

Modlitwa

Jeśli Mag zdecyduje się poświęcić całą swą turę (czyli dwie akcje) na Modlitwę to może usiłować podnieść któryś ze swych współczynniki (Moc lub Siłę). Deklaruje więc, który współczynnik ma być podniesiony i rzuca kostką. Jeśli wyrzuci więcej niż aktualny stan tego współczynnika to może go podnieść o jeden punkt. Posiadanie Różdżki i Księgi Magii pozwalają dodać po jednym punkcie do wyniku rzutu (premie te mogą się sumować). Gdy wynik jest mniejszy lub równy posiadanemu współczynnikowi, Modlitwa nie zostaje wysłuchana.

Przesuwanie Kołyski

Operacja ta, zajmująca całą turę Maga i wymaga od niego użycia obu rąk. Gracz, który się tego podejmuje, musi na początku swej fazy stać już w sąsiedztwie Kołyski. W trakcie swojej tury może wtedy pchać ją lub ciągnąć. Jeśli zdecydował się na pchanie, to Kołyska przesuwa się na pole sąsiednie do uprzednio zajmowanego (lecz nie na pole Maga) a przesuwały stają na jej dotychczasowym

miejsca. Jeśli zaś ciągnie to Kołyska trafia na jego pole, a on odsuwa się na dowolne z sąsiednich. Tak więc w trakcie swej tury Mag może, bez względu na sposób, przesunąć Księżniczkę o jedno pole. Jednak przy odpowiednim ustawieniu i zaangażowaniu wszystkich Magów sumaryczny ruch Kołyski w trakcie całej fazy Magów sięgnąć może czterech pól (cztery kolejne przesunięcia).

Atak bezpośredni Maga

Z Atakiem Bezpośrednim mamy do czynienia, gdy Mag o Sile przynajmniej siedem wszedł na pole zajmowane przez Demona. Należy wtedy kolejno:

- 1) Od Mocy Demona odjąć sumę Mocy Maga i Materialności Demona.
- 2) Jeśli Demon przeżył, to od Siły Maga odejmujemy Materialność Demona.
- 3) Jeżeli Mag przeżył, to traci Księgę Magii a Materialność Demona rośnie o trzy punkty (oczywiście nie przekraczając sześciu).

UWAGA ! Mag, który w chwili Ataku nie miał Księgi Magii nie powoduje Materializacji Demona, gdyż w tym wypadku jest to proces ściśle związany ze zniszczeniem tego starożytnego foliału.

W wykonywaniu tych punktów należy zwrócić uwagę, czy w posiadaniu Maga znajduje się Różdżka, która podnosi dwukrotnie jego Moc w czasie Ataku.

Mag o Sile sześć lub mniej nie może dobrowolnie wkroczyć na pole zajęte przez Demona. Jeśli zaś zostanie do tego w jakiś sposób zmuszony to traktowany jest jako zaatakowany przez Demona (patrz punkt Atak Bezpośredni Demona).

Atak Bezpośredni zajmuje jedną akcję Maga. Może on więc wykonać dwa takie Ataki w swej jednej fazie (na tego samego lub dwa różne Demony).

Przykład: Mag o Sile cztery, dysponujący Mocą cztery, posiadający Różdżkę zwiększającą ten współczynnik do ośmiu i Księgę Magii zdecydował się zaatakować Demona o Mocy dwanaście i Materialności dwa. W wyniku ataku bezpośredniego od Mocy Demona (12) odejmujemy sumę Mocy Maga (8) i Materialności Demona (2) - czyli Moc Demona po ataku wynosić będzie $12 - (8 + 2) = 12 - 10 = 2$. Demon przeżył a więc przechodzimy do drugiego punktu. Od Siły Maga (4) odejmujemy Materialność Demona (2). Mag po tym starciu będzie miał Siłę dwa. Zniszczeniu ulega Księga Magii lecz Demon Materializuje się o trzy punkty (do 5 punktów). Teraz Mag, wykorzystując swą drugą akcję kropi Demona Kroplami Elfów. Od Mocy Demona (2) odejmujemy jego Materialność (5) i uzyskujemy wynik ujemny (-3). Demon został zneutralizowany, tzn. że jego pionka należy usunąć z obrębu wieży.

Śmierć Maga

Mag ginie, gdy jego Siła spadnie do zera. W chwili jego śmierci cały niesiony przez niego Ekwipunek przepada. Jedynie Różdżka (jeśli ją miał) zostaje na obszarze, na którym zginął, aktywna i gotowa do podniesienia.

Spadek Mocy Maga do zera nie pociąga za sobą żadnych konsekwencji.

FAZA DEMONÓW - INFORMACJE OGÓLNE

Na początku fazy Demonów określa się wpływ gwiazd na ich Moc i Materialność. W tym celu należy rzucić dwa razy kostką i wprowadzić zmiany zgodnie z poniższą tabelą. Zmiany te, w wersji podstawowej są identyczne dla każdego z nich.

PIERWSZY RZUT

- 1 lub 2** - Moc maleje o jeden punkt (chyba, że wynosi jeden).
3 - Moc bez zmian.
4 lub 5 - Moc rośnie o jeden punkt (ale nie ponad szesnastę).
6 - Moc rośnie o dwa punkty (maksymalnie do szesnastu).

DRUGI RZUT

- 1** - Materialność rośnie o jeden punkt (jeśli nie wynosi przed rzutem sześć).
2, 3 lub 4 - Materialność bez zmian.

5 lub 6 - Materialność maleje o jeden punkt (chyba, że już wynosi zero).
Jeżeli w wyniku tych zmian Materialność któregoś z Demonów spada do zera to staje się on Błędny Ogień (zmień zaraz jego kartę). Oczywiście zmień ją także w odwrotnym przypadku. Po określeniu wpływu gwiazd Demony przystępują do działania w dowolnej kolejności. Zmiany te należy zaznaczyć zdejmując lub dodając żetony Mocy i Materialności.

Określanie aktualnej aktywności Demona

Każdy Demon przystępując do działania musi określić, rzucając raz kostką przypadające mu na ten ruch punkty swobody. Demony o Mocy dziesięć lub więcej dodają dwa do wyniku rzutu. W ten sposób otrzymujemy miarę aktywności Demona w tej kolejce wyrażoną w jednostkach. Aktywność Gracz może wykorzystać w dowolnym układzie wykonując rozmaite zagrania zgodnie z poniższym „cennikiem”:

0 jednostek - Zwiększenie swojej Materialności (maksymalnie do sześciu punktów)

- 1 jednostka - Ruch w tył
- 2 jednostki - Ruch w bok lub Rzucenie Kłątwy
- 3 jednostki - Rzucenie Pentagramu

4 jednostki - Ruch w kierunku centrum planszy lub Atak Psychiczny
5 jednostek - Podwyższenie własnej Mocy o jeden punkt (jednak nie powyżej szesnastu)

6 jednostek - Obniżenie własnej Materialności o jeden punkt

UWAGA ! Demony, które są Błędny Ogniem już przed wykonywaniem tego punktu mogą, dodać dwa do wyniku rzutu kostką (poza ewentualną premią za Moc powyżej dziesięciu) lecz wykorzystując swą aktywność nie mogą wykonywać żadnych akcji poza Ruchem. Takie ograniczenie dotyczy się także Demona, który stał się Błędny Ogień obniżając swą Materialność kosztem sześciu jednostek aktywności. Od momentu, gdy to uczynił nie może już wykonać nic prócz Ruchów.

Demon nie musi wykorzystywać całej swej Aktywności. Nie musi nawet wykorzystywać jej w ogóle. Nie może jednak jej magazynować ani też przekazywać innemu graczowi.

Ruch

Poniższe zasady rządzą Ruchem tak dobrowolnym jak i wymuszonym. Za Ruch uważane jest przesunięcie się Demona na sąsiednie pole i zastosowanie się do sytuacji tam zastanej. Czasami kompletne przemieszczenie się Demona w czasie jednej fazy składa się z wielu podstawowych Ruchów. Musi on wtedy rozpatrywać każde, kolejno odwiedzane pole.

Demon bez problemu przechodzi przez zwykłe ściany, chyba że jego Materialność wynosi sześć lub też większa jest od jego Mocy. Nie może natomiast nigdy przekraczać ścian chronionych przez Czosnek a Bariery z Magicznej Soli tylko, jeśli jest Błędny Ogień lub dysponuje Mocą powyżej dziewięć (patrz punkt „Magiczna Soli”). Demon może opuścić nawet zewnętrzne mury wieży, jeśli oczywiście nie sprzeciwiają się temu inne zasady. Stając wtedy na polu z najbardziej zewnętrznego kręgu gra dalej bez żadnych zmian. Nie może jednak aż do Świtu dobrowolnie opuścić planszy (tzn. znaleźć się jeszcze bardziej zewnątrz). Jeśli zaś zostanie do tego zmuszony to traktowany jest od tej pory jako odesłany do Piekła (patrz punkt Neutralizacja i Wskrzeszenie Demona). Demon o Mocy pięć lub więcej kończąc swój Ruch na polu Kominek, w swej przyszłej turze może (lecz nie musi) przesunąć się na dowolne z pól tego typu. Ruch ten nie wymaga od niego inwestowania punktów aktywności ale też stanowi jedyne zagranie postaci w danej rundzie. Poza wykorzystywaniem na Ruch swych punktów aktywności każdy Demon ma prawo wykonać raz w ciągu jednego etapu tzw. Ruch Ratunkowy. Porusza się wtedy o jedno pole w wybranym przez siebie kierunku ale zamiast jednostkami aktywności „opłaca” to posunięcie punktami Mocy w tej samej, zależnej od kierunku Ruchu ilości (tzn. tak jak w przypadku użycia punktów aktywności).

UWAGA ! Ruch ten może być wykonany w dowolnej fazie etapu, nawet w trakcie fazy Magów ! Nie pozwala on jednak uniknąć już rozpoczętego ataku, gdyż jest co prawda wykonywany między zagraniami poszczególnych Magów, lecz nie między akcjami jednego Maga, czy też w trakcie trwania konkretnej akcji.

Zagrania Demonów Przekleństwo (Kłątwa)

Demon może rzucić Przekleństwo na Maga stojącego w sąsiedztwie. Nie wiąże się to jednak automatycznie z zadaniem mu skutecznego ciosu. Jeśli bowiem ten ostatni znajduje się w posiadaniu Księgi Magii lub Różdżki to może próbować uniknąć Kłątwy. Aby tego dokonać rzuca kostką. Jeżeli miał szczęście, to wyrzucił mniej oczek niż wynosi jego Moc i w ten sposób uniknął Przekleństwa. Jeśli zaś wyrzucił więcej niż wynosi Moc Demona, to ten ostatni nie jest w stanie w tej chwili rzucić Kłątwy na niego (co różni tę sytuację od poprzedniej w taki sposób, że w tej, jak i przy spełnieniu obu tych warunków Demon nie traci w efekcie zainwestowanych jednostek aktywności lecz ich równowartość w punktach Mocy). Dopiero jeśli rzut nie spełnił żadnego z powyższych warunków albo też Mag nie ma ani Różdżki ani Księgi to ponosi konsekwencje Kłątwy tracąc po dwa punkty Siły i Mocy. Jeżeli rzucający Kłątwą Demon stoi w sąsiedztwie Księżniczki to traci ona automatycznie jeden punkt Siły. Jedną Kłątwa atakuje wszystkie dobre postacie (Magów i Księżniczkę) znajdujące się na tym polu, co atakujący Demon a także na polach sąsiednich do niego (nawet przez ściany). Jeden Demon w trakcie swej fazy może rzucić tylko jedną Kłątwę bez względu na swą aktywność czy Moc. Oczywiście nie wyklucza to wykonania innych zagrań typu wypuszczenie Pentagramu, Ataku Bezpośredniego itp.

Wypuszczanie Pentagramu

Pentagram to uosobienie Zła tkwiącego w Diabelskim Kręgu wyrzucane przez Demona w określonym przez niego kierunku. W momencie jego wypuszczenia Demon ustawia go na polu przyległym do swojego z tej strony, w którą Pentagram ma zdać. Od tego momentu w każdej kolejnej fazie Zegara będzie on przesuwany w tę stronę o jedno pole. Pentagram zatrzymuje się przed ścianą lub Barierą z Magicznej Soli jeśli leży ona w poprzek jego drogi. Staje także przed polem, na którym leży Różdżka (znosząc w tym miejscu jej działanie) lub też pali się Pochodnia (bez żadnego wpływu na nią). Jeśli przeszkoda na drodze Pentagramu zniknie w ten czy inny sposób to rusza on dalej, począwszy od najbliższej fazy Zegara (w wypadku, gdy przeszkodą tą była Pochodnia, która wła-

śnie w fazie Zegara została zdjęta, Pentagram rusza już w tej samej fazie). Pentagram bez problemu pokonuje pola, na których znajduje się Dziura do Piekieł, Ziele Ilii czy Demon. W jego diabolicznej wędrówce nie może go zatrzymać także stojąca mu na drodze postać Maga. W momencie bowiem, gdy w efekcie wykonania swojego ruchu znajdzie się na sąsiednim polu (także przez ścianę) natychmiast odbierze mu dwa punkty Siły, a co gorsza wykona od razu następny ruch (jeśli nie będą go przed nim powstrzymywać inne zasady). Mag, który z jakichś przyczyn znalazł się na tym samym obszarze co Pentagram traci natychmiast swą Księgę Magii. Jeżeli w swej wędrówce Pentagram trafi na pole ze stojącą Kołyską to momentalnie zabije dziecko (co oznacza oczywiście całkowitą przegraną strony Dobrej). Jeśli znajdzie się na jednym z centralnych pól z zapasami to zniszczy doszczętnie to, co na nim składowano i sam zniknie. Jeżeli wreszcie dojdzie do pustego, centralnego pola to skończy tam swój ruch, lecz nadal pozostanie aktywny aż do Świtu. O Świcie bowiem wszystkie Pentagramy eksplodują, a na ich miejscach powstają Dziury do Piekieł (patrz punkt „Dziura do Piekieł”). Pentagram można zniszczyć jedynie kropiąc go Kroplami Elfów. Znika wtedy bez śladu.

Atak psychiczny

Każdy Demon może, nawet na odległość zaatakować psychikę dowolnego Maga. Aby taki atak przeprowadzić, musi on wyrzucić sześć oczek. Jeśli mu się to udało, należy obliczyć tzw. Efektywną Moc Demona odejmując od aktualnej wielkości tego współczynnika po pięć punktów za każde pole odległości między nim a celem jego ataku (w swoim sąsiedztwie Demon atakuje pełną Mocą, na sąsiednim z pomniejszoną o pięć itd.). Od otrzymanej w ten sposób wartości odejść należy Moc zaatakowanego Maga a końcowy wynik zinterpretować następująco:

0 lub-mniej - nie się nie stało. Atak bezskuteczny.

1-3 - Mag traci jedną, wybraną przez napastnika sztukę Ekwipunku.

4-6 - jak wyżej, a dodatkowo w następnej turze zmęczony obroną Mag będzie mógł wykonać o jedną akcję mniej.

7-9 - jak wyżej, a dodatkowo Mag traci natychmiast dwa punkty Mocy.

10-12 - Mag traci trzy punkty Mocy, dwa punkty Siły, cały Ekwipunek, a w następnej turze nie wykonuje dobrowolnie żadnej akcji.

13 i więcej - Mag zostaje opętany (patrz niżej).

Od momentu Opętania Maga Demon przeprowadzający Atak może na początku każdej fazy tego Maga zażyć sobie kierowania jego akcjami. Nie muszą być to wcale kolejne etapy rozgrywki lecz dowolne, wybrane zgodnie z wolą Demona. Na jedną fazę kierowania takim Opętanym Magiem Demon zużywa cztery punkty ze swej Mocy. Opętany Mag ma takie same możliwości i działa według tych samych zasad co nie opętany, lecz używa ich w zgodzie z wolą Demona. Poza tym może:

1) Niszczyć Ekwipunek składowany na centralnym polu stojąc w jego sąsiedztwie, używając obu rąk i wykorzystując zawsze obie akcje swej fazy na zniszczenie wszystkiego.

2) Wyrzucać przedmioty niesione przez siebie w Dziury do Piekieł stojąc w jej sąsiedztwie, gdy ma jedną wolną rękę (uwolnić ją można np. wyrzucając w pierwszej kolejności niesioną Różdżkę lub Pochodnię). W trakcie jednej fazy może wyrzucić maksymalnie trzy przedmioty np. woreczek z Solą, butelkę z Kroplami Elfów i jedną wiązkę Ziela.

3) Walczyć fizycznie z innymi Magami, atakując ich lub będąc przez nich atakowanym. Atakujący Mag musi mieć obie ręce wolne. Stojąc na sąsiednim polu zmniejsza on swym atakiem Siłę swej ofiary o połowę wyniku rzutu kostką (zaokrąglamy w górę) i przesuwają ją o jedno pole w wybranym przez siebie kierunku (oczywiście nie wbrew innym zasadom). Sam traci tyle punktów Siły, ile wolnych rąk miał zaatakowany. Atak taki trwa jedną akcję. Może być więc wykonywany dwukrotnie w ciągu fazy.

4) Stojąc na polu sąsiadującym z Kołyską może w każdej swej akcji zmniejszyć Siłę dziecka o jeden punkt.

Na czas, gdy Demon - pan opętanego Maga nie chce lub nie może nim kierować może się on poruszać tak jak dawniej, licząc się jednak z tym, że w każdej chwili może zostać z powrotem wzięty pod kontrolę. Gdy kontrolujący Maga Demon zostanie zneutralizowany (patrz punkt Neutralizacja i Wskrzeszenie Demona.) to nie może mieć nad nim władzy aż do momentu swego Wskrzeszenia. Prawdziwą wolność jednak Mag odzyskuje dopiero o Świcie, gdyż urok trwale pryska pod wpływem promieni Słońca.

Atak bezpośredni Demona

Demon wykonuje Atak Bezpośredni stając na polu zajmowanym przez Maga. Od Siły zaatakowanego odejmuje się Materialność Demona. Ten zaś traci tyle Mocy ile ma jego ofiara, minus rzut kostką, odchodzi na jedno pole w bok lub do tyłu (nie zużywając aktywności) i może działać nadal. Atak taki może być wykonany przez Demona wiele razy w ciągu jednej fazy lecz między kolejnymi musi on, chociażby na chwilę opuścić pole zajmowane przez atakowanego. Pewną formą Ataku Bezpośredniego jest sytuacja, w której Demon, po zakończeniu swego Ruchu znajduje się na polu zajmowanym przez Księżniczkę. Powoduje to natychmiastową Śmierć dziecka, przegraną Magów i koniec gry.

Neutralizacja i wskrzeszenie Demona

Gdy Moc Demona spadnie do zera lub gdy zostanie on przepędzony poza planszę to od tej chwili należy go uważać za Zneutralizowanego, czyli odesłanego z powrotem do Piekieł. Jego karta zostaje zdjęta z planszy a jeśli Neutralizacja nastąpiła przez odebranie mu Mocy to w miejscu gdzie utracił ostatni jej punkt umieścić należy żeton Dziury do Piekieł. Od tej pory gracz zawiadujący tą postacią w każdej swej kolejnej fazie rzuca dwa razy kostką i dodaje wyniki. Jeśli wyrzuci minimum dziesięć punktów to „jego” Demon zostaje Wskrzeszony. Pojawia się on znowu w miejscu swego startu (pole z jego inicjałem), obdarzony nową Mocą (suma oczek z kolejnych dwu rzutów) i Materialnością (wynikiem następnego jednego rzutu). Od następnego etapu gra już dalej według normalnych zasad. Wskrzeszenia ustają o Wschodzie Słońca. Demony zneutralizowane po tej kluczowej godzinie mogą się pojawić dopiero następnej nocy tj. w przyszłej rozgrywce tej gry.

UWAGA ! Demon, który przed Neutralizacją opętał Maga odzyskuje nad nim władzę w następnym etapie po swym Wskrzeszeniu.

Dziura do Piekieł

Na polu, z którego Demon został odesłany do Piekieł przez odebranie mu ostatniego punktu Mocy pojawia się Dziura do Piekieł. Zaznaczamy to kładąc tam odpowiedni żeton. Wszystko, co do tej pory znajdowało się na tym polu i jego bokach (np. wysypana bariera z Soli) wpada w nią i znika bezpowrotnie. Wyjątkami są: Demon, Pentagram, Mrok i Czosnek. Dziura do Piekieł zostaje na planszy przez wszystkie noce (rozgrywki) danej gry. Dziura do Piekieł powstaje także wszędzie tam, gdzie o Świcie eksplodowały Pentagramy.

FAZA ZEGARA

Faza Zegara rozpoczyna się w momencie, gdy ostatni z Demonów zakończy swe działania. Składa się na nią:

- określenie czasu trwania etapu, który właśnie się kończy (czyli przestawienie Zegara na nową godzinę)
- wygaszenie (zdjęcie) wypalonych Pochodni i wiązek Ziela
- przesunięcie Pentagramów

Określenie przesunięcia Zegara

Aby określić, ile czasu trwał aktualnie wykonywany etap (czyli przesunięcie Zegara) należy rzucić dwa razy kostką i pomnożyć przez siebie otrzymane w ten sposób cyfry. Iloczyn ten to ilość minut o jaką należy pchnąć Zegar do przodu by ustawić aktualną godzinę (przesuwając na planszy wskaźniki zegara). Nową godzinę porównujemy natychmiast z godziną Wschodu Słońca sprawdzając, czy nie nastał już Świt, co znacznie zmodyfikowałoby zasady gry (patrz punkt Świt).

minuty	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
minuty x 10	0	1	2	3	4	5				
Godziny	0	1	2	3	4	5	6	7		

Dokładny czas zaznaczamy przesuwając wskaźniki po polu zegara

Usuwanie wypalonych Pochodni i Ziela

Zaraz po przestawieniu Zegara sprawdzamy, czy nie wypaliła się żadna z Pochodni Świątyni Ithilien lub wiązek Ziela Ilii. Porównujemy w tym celu aktualną godzinę z godzinami ich gaśnięcia zaznaczonymi na osobnej karcie. Te, które o tej porze palić się już nie powinny zdejmujemy z planszy i odrzucamy na stos żetonów zużytych.

Przesuwanie Pentagramów

Kolejnym krokiem jest przesunięcie Pentagramów. Każdy z nich przesuwamy o jedno pole w kierunku w jakim został wypuszczony, chyba że ma on jakąś przeszkodę na swej drodze (patrz punkt Wypuszczanie Pentagramów). Oczywiście nie jest przeszkodą zgaszona już Pochodnia. Natychmiast po przestawieniu Pentagramu rozpatrujemy efekty jego znalezienia się na nowym polu.

Świt

Od momentu Wschodu Słońca rozgrywka toczy się dalej, lecz podlega następującym modyfikacjom:

- a) Demony zmuszone są do odejmowania jednego oczka od każdego z rzutów kostką służących określaniu wpływu gwiazd na ich Moc i Materialność. Zasada ta nie obowiązuje przy wyrzuceniu jedynki.
- b) W momencie Wschodu Słońca eksplodują wszystkie znajdujące się na planszy Pentagramy a na zajmowanych przez nie w chwili wybuchu polach pojawiają się Dziury do Piekieł

UWAGA ! W tej fazie Zegara Pentagram nie ulega przesunięciu. Wybuch tam, gdzie zastał go Świt.

- c) Od Świt na każdą operację Demon wydatkuje o jedną jednostkę aktywności więcej niż w nocy np. za Ruch w tył „placi” dwoma jednostkami.
- c) Demony Zneutralizowane po Wschodzie Słońca nie mogą zostać w tej rozgrywce Wskreszone. Pojawiają się dopiero następnej nocy.
- d) Od tego momentu Demony mają prawo opuszczać planszę dobrowolnie, unosząc ze sobą zachowane punkty Mocy, które mogą im się przydać w następnej rozgrywce.
- e) Zmęczenie Magów sięga szczytu. Od tej chwili aż do końca rozgrywki żaden z ich współczynników nie może przekroczyć pięciu punktów. Ci Magowie, których aktualna Siła lub Moc przekracza pięć muszą dokonać jej natychmiastowej redukcji do tej wartości. Zmęczenie nie pozwala im także wykonywać co bardziej skomplikowanych czynności - przypalania Pochodni, Ziela i dokonywania Egzorcyzmów.
- f) Od tej chwili można zaprzestać prowadzenia Zegara. Dla tej rozgrywki to już i tak nie ma znaczenia.

Rozgrywka toczy się aż do chwili, w której z planszy zniknie ostatni Demon. Dopiero, kiedy to nastąpi przejść należy do następnej nocy - rozgrywki. Oczywiście możliwe jest również, że Demony mimo tak niesprzyjających dla nich warunków właśnie po Świcie osiągną sukces - zawiadną duszą Księżniczki. Wtedy gra jest skończona.

KOLEJNA NOC

Każda kolejna noc gry (kolejna rozgrywka) rozpoczyna się zawsze o północy. Ponieważ atak Demonów przypada na miesiące wiosenne to Wschód Słońca każdej kolejnej doby przypada o tyle minut wcześniej, ile wyrzucono oczek w dwu rzutach kostką.

Miedzy rozgrywkami Siły obu stron ulegają sporym modyfikacjom. I tak:

- a) Magowie cały dzień, a więc okres od Zneutralizowania ostatniego Demona z poprzedniej nocy do północy następnej doby spędzają na modłach, śnie i odpoczynku. Ich Siła i Moc ulegają więc regeneracji. Każdy z nich rzuca kostką dla każdego z tych współczynników i podnosi go o uzyskaną w ten sposób ilość oczek. Siła Księżniczki dzięki modłom Magów zawsze wraca do wartości trzy.
- b) Żetony Soli i Czosnku są usuwane z planszy. Pozostają na niej natomiast Dziury do Piekieł.
- c) Ekwipunek Magów (niesiony przy sobie jak i składowany uzupełniany jest do wartości początkowych (patrz punkt Przygotowanie do gry.). Wyjątkiem są Różdżki, Pochodnie i Księgi Magii, których strata lub zużycie jest w danej grze nieodwracalne.
- d) Demony kończące poprzednią rozgrywkę jako Zneutralizowane rozpoczynają następną noc z Mocą równą osiem. Te, którym udało się uciec z planszy do zachowanej w ten sposób Mocy dodają osiem (nie może ona jednak przekroczyć szesnastu punktów). Materialność wszystkich Demonów na początku każdej nowej rozgrywki wynosi trzy.
- e) Kołyska z Księżniczką może zostać ustawiona na dowolnym polu oprócz obszarów na których znajdują się Dziury do Piekieł.

GRA DLA SAMOTNIKÓW

Osoba grająca samotnie obstawia jedynie postacie Magów. Demony w tej wersji poruszają się i działają losowo.

MODYFIKACJE ZASAD

Poczynania Demonów rozpatrywane są w kolejności alfabetycznej (Argherleb, Bergholard itp.). Po określeniu wpływu gwiazd (patrz punkt Faza Demo-

nów) każdy z nich, zamiast aktywnego Ruchu dwukrotnie wykonuje poniższą sekwencję działań:

- a) Rzuca kostką.
- b) Przesuwa się, zależnie od ilości wyrzuconych oczek o jedno pole:
 - 1 - w tył
 - 2 - zostaje na miejscu
 - 3 - zgodnie z ruchem wskazówek zegara
 - 4 - przeciwnie do ruchu wskazówek zegara
 - 5 - w przód
 - 6 - zamiast jednego przesunięcia rzuca dwa razy kostką i wykonuje dwa poruszenia
- c) Rozpatruje efekty trafienia na nowe pole.
- d) Próbuje wypuścić Pentagram, Kłatwę, dokonać Ataku Psychicznego (patrz niżej).

UWAGA ! Jeśli Demon trafi na pole zajmowane przez Maga, to jest to traktowane jako dokonanie przez niego Ataku Bezpośredniego (patrz punkt Atak bezpośredni Demonów.).

- Po przesunięciu Demona należy rzucić za niego kostką. Wyrzucenie szóstki oznacza, że udało mu się wypuścić Pentagram w kierunku centrum planszy. Pentagram ten podlega od tej chwili wszystkim zasadom z wersji podstawowej (patrz punkt Wypuszczenie Pentagramu).

- Jeśli w sąsiedztwie Demona po jego przesunięciu znajduje się Mag lub Księżniczka to próbuje on rzucić Kłatwę. Uzyskanie sześciu oczek w kolejnym rzucie oznacza, że Kłatwa została rzucona. Jej ewentualne uniknięcie i efekty rozpatrujemy według reguł z punktu „Przekleństwo (Kłatwa)”.

- Wyrzucenie sześciu oczek w następnym rzucie interpretujemy jako przeprowadzenie przez Demona Ataku Psychicznego na najbliższego mu Maga. Jeśli dwu Magów znajduje się w tej samej odległości to celem ataku jest postać o mniejszej Mocy. Jeżeli i ich Moce są sobie równe to zaatakowany zostaje Mag o mniejszej Siły. W przypadku, gdy i Siły są równe cel określa rzut kostką.

UWAGA ! Jeśli wynik Ataku Psychicznego wyniesie od trzynastu do piętnastu punktów to zaatakowany Mag traci po pięć punktów Mocy i Siły, cały Ekwipunek a w następnej kolejce nie może wykonać żadnej akcji.

* W wersji dla samotników Magowie nie mogą przesuwac Kołyski z Księżniczką, a Demony wykonywać swego Ruchu Ratunkowego.

* W tej wersji Błędne Ognie wykonują trzy przesunięcia, lecz nie próbują rzucić Kłatwy czy Pentagramu. Nie mogą również przeprowadzić Ataku Psychicznego a jeśli w wyniku swego Ruchu znajdują się na jednym polu z Magiem to natychmiast dokonują dodatkowego przesunięcia, zgodnie z regułami opisanymi wyżej.

* Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian w porównaniu z wersją zasadniczą.

MOŻLIWE MODYFIKACJE GRY

Gra „Diabelski Krąg” w swej klasycznej wersji oparta została na wydarzeniach autentycznych, które miały miejsce w 324 roku na zamku Arloong w Południowym Essereth a dokładne informacje o tych tragicznych niestety jak wszyscy pamiętamy faktach, które miały tam miejsce zaczerpnięte zostały z „Kronik Aquenara” (tom III, strony 234 - 276, wydanie V poprawione). W tej też wersji gra rozpowszechniła się na całym terenie dawnego Essereth. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie aby zmodyfikować podstawową wersję według własnego widzimisię. Oto parę pomysłów jak się do tego zabrać.

* Gracz reprezentujący stronę Złą może startować z Błędnyimi Ogniami o mocy pięć. Jeśli „Zły” gracz jest wielu to każdy z nich może zdecydować, z którą wersją Demona startuje.

* Gracz „Dobry” może ustalić pulę punktów początkowych dla całego oddziału i w związku z tym tworzyć Magów o najrozmaitszych właściwościach bojowych.

* Wpływ gwiazd może być określany pojedynczo dla każdego Demona.

* W rzeczywistości historyczna walka o duszę Księżniczki toczona była przez trzy noce, nazwane potem z uwagi na przebieg zmagania kolejno: Nocą Płomieni, Nocą Wrót Piekiełnych i Nocą Śmierci. Gracze mogą jednak ustalić dowolną liczbę rozgrywek jako pojedynczą partię.



Biuro Promocji i Reklamy
02-502 Warszawa
ul. Łowicka 33
tel/fax 48-28-71

Autor: Piotr Rynio

Projekt planszy: Piotr Kowalski

Projekt okładki i postaci: Ryszard Ronowski

Opracowanie merytoryczne: Katarzyna Makowska

PRZEDSTAWIAMY

Robin Hood

- to gra fantasy z elementami strategii dla dwóch osób powyżej 12 lat. Zasiadając przed dużą planszą przenosimy się w czasy Króla Ryszarda Lwie Serce. Na wyprawę w poszukiwanie czterech Świętych Mieczów wyruszają dwie drużyny. Jedna pod dowództwem słynnego Robina z Lasów Sherwood, druga Księcia Jana zwanego Bez Ziemi. Zadaniem każdej z drużyn jest znalezienie i dostarczenie do swojej siedziby czterech Świętych Mieczów. W zależności od tego kto to robi, nad światem zapanuje Dobro lub Zło. Gra osadzona została w świecie fantasy, w którym można znaleźć magiczne przedmioty, spotkać potwory, duchy i olbrzymy. Robin Hood to również gra strategiczna. W jasny i przystępny sposób przedstawia w instrukcji sposoby poruszania się po planszy i prowadzenia walk między poszczególnymi postaciami. Całość stanowi konstrukcję otwartą, dającą możliwości dołożenia własnych pomysłów i rozwiązań rozgrywki.

Moce Albionu

- to gra fantasy z elementami strategii dla dwóch do czterech osób powyżej 12 lat. Na podstawie legend oraz mniej lub bardziej uzasadnionych domysłów autor umieścił fabułę gry w czasach gdy rycerze wyruszali na poszukiwanie Graala. Większość występujących w niej postaci wywodzi swój rodowód z legend arturiańskich i mitów celtyckich. Z podań o Królu Arturze pochodzą Rycerze Okrągłego Stołu oraz Błędni Rycerze. Fomoragowie - okrutne plemię ludzi o głowach kozłów to pierwotni bogowie celtyccy, przekształceni w późniejszych mitach w wojowników. Jedynie Rycerze Ciemności są postaciami znanymi z gry Robin Hood. Która ze stron zdobędzie Graala, zależy w tej grze tylko od gracza. Gra łączy w sobie elementy fantasy - czary, magiczne przedmioty i potwory ze strategią. Moce Albionu stanowią konstrukcję otwartą, stwarzającą możliwość wprowadzenia licznych zmian i modyfikacji.

Troll-Football

- to gra dla dwóch osób powyżej 10 lat. Jest to gra fantastyczno - sportowa. Realia oczywiście fantastyczne (świat zamieszkały przez Trolle, Elfy, Orki i Ludzi) ale reguły sportowe (coś jakby połączenie footballu amerykańskiego z rugby, ale nie tylko). Wszyscy uczestniczący w grze zawodnicy odznaczają się subtelnością walca drogowego w połączeniu z szybkością i zwinnością tygrysa. Grający w Troll Football są tylko trenerami drużyn (dlatego gra jest dla dwóch osób), ale istnieje możliwość sformowania z biorących udział w grze drużyn całej Ligi Złotego Kaktusa.

Magiczny Miecz

- seria pięciu gier dla 2 - 6 osób w wieku od 10 lat. Jest to pięcioczęściowa seria gier fantasy. Estetycznej oprawie graficznej i wydawniczej towarzyszą walory w postaci wartkiej akcji i jasno napisanych, prostych do opanowania zasad. Już po pierwszym czytaniu instrukcji można przystąpić do gry. Dużą zaletą serii jest to, że większa część ważnych dla gracza informacji potrzebnych w trakcie rozgrywki znajduje się bezpośrednio na Kartach i planszy, przez co nie jest konieczne częste zaglądanie do instrukcji.

Magiczny Miecz

- to pierwsza pozycja od której nazwę przyjęła cała seria. Akcja gry toczy się w Magicznym Świecie rządzonego przez bezlitosną Bestię. 27 różnych Postaci może wyruszyć w niebezpieczną wędrowkę, której ostatecznym celem jest dotarcie do władającej nim Bestii. Pierwszy podróżnik, który dotrze do Zamku Bestii i pokona ją, zostaje zwycięzcą w grze.

Jaskinia

- to rozszerzenie Magicznego Miecza, ale jednocześnie samodzielna gra, w którą można grać bez wersji podstawowej. Cele gry jak i sposoby ich osiągnięcia są zależne od tego, czy gra się z wykorzystaniem planszy głównej, czy też tylko używa samej Jaskini. Gra zawiera karty obsługujące planszę Jaskini jak również takie, które dodaje się do wersji podstawowej.

Labirynt Magów

- jest kolejnym rozszerzeniem Magicznego Miecza, ale jednocześnie istnieje możliwość rozegrania samodzielnej przygody w Labiryncie. Podobnie jak we wszystkich wcześniejszych grach Labirynt Magów zawiera planszę i odpowiednie Karty, ale oprócz nich także Karty, które dodaje się do wersji podstawowej. Zarówno sam Labirynt Magów jak i dodatki do gry głównej bardzo uatrakcyjnają rozgrywkę.

Gród

- jest kolejną grą z serii Magiczny Miecz i jedyną, która wymaga posiadania gry podstawowej. Postacie, które trafiają tu z planszy głównej mają możliwość przeżycia przygód w pełnym rozrywk i niebezpieczeństwach w mie-

ście. Mogą zarówno zdobyć jak i stracić fortunę i tym samym trafić do księżęcego więzienia. Pobyt w Grodzie pozwala biorącym udział w grze Postaciom na łatwiejsze osiągnięcie sukcesu w walce z Bestią.

Krypta Upiorów

- jest piątą z kolei częścią serii Magiczny Miecz, ale jednocześnie istnieje możliwość rozegrania samodzielnej przygody w Krypcie Upiorów. Jest to jedyne miejsce w Magicznym Świecie gdzie postać może przeistoczyć się w Rycerza Bóstw tegoż świata. Przy grze w całość serii pomaga to w pokonaniu Bestii, a przy rozgrywce samodzielnej prowadzi do zwycięstwa. Po drodze czeka jednak bardzo wiele niebezpieczeństw, ale zwycięstwo wynagradza trudy wędrowki.

Gry Miniatury

- to seria sześciu gier wydanych jako niewielkie książeczki. Zawierają one ciekawie napisane instrukcje, plansze i żetony, czyli wszystkie elementy potrzebne do gry.

Polarna Wojna

- przedstawia ofensywę, której celem są pola naftowe Zatoki Prudhoe. Wojska SSE (Socjalistycznego Sojuszu Euroazjatyckiego) wyposażone w poduszki i pojazdy na płozach prowadzą atak z głębi Arktyki. Ich transportery przewożą piechotę i czołgi, a ruchome wyrzutnie rakiet, ciężkie pociski dalekiego zasięgu. Armia Stanów Zjednoczonych musi zlokalizować przeciwnika, zatrzymać go, dopóki nie przybędą posiłki i zniszczyć wojska SSE nim spłoną szyby naftowe. USA dysponuje piechotą, czołgami, poduszki, posterunkami, pojazdami rozpoznawczymi, transportem powietrznym i satelitami. Gracze sami dokonują doboru własnych sił.

Kosmiczna Wojna

- to manewrowanie statkami kosmicznymi wśród gwiazd i walki między nimi. Gracze projektują swoje okręty, wyposażają je w jednostki ruchu oraz możliwości działań ofensywnych i defensywnych. Okręty przenoszą się w przestrzeni międzygwiezdnej lub dokonują skoków wzdłuż Tras łączących niektóre gwiazdy, ich zadaniem jest przejęcie kontroli nad gwiazdowymi bazami przeciwnika. W Kosmicznej Wojnie została użyta jedyna w swoim rodzaju technika prowadzenia walki bez zastosowania kości do gry. Gdy dochodzi do starcia, gracze wypisują rozkazy, które porównują i ustalają kto odniósł zwycięstwo.

W cieniu Saturna

- to gra, której akcja rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Powstanie marsjańskie zdeorganizowało strukturę ekonomiczną Układu Słonecznego. Potrzebne wszystkim materiały rozszczepialne znajdują się pod powierzchnią Tytana. Spory ekonomiczne i terytorialne spowodowały wybuch wojny. Gra stanowi symulację walki jaką prowadzą przeciwne strony w kosmosie i na powierzchni Tytana. Futurystyczne oddziały piechoty na poduszki, wozy bojowe, zrobotyzowane bezałogowe czołgi Goliat i odrzutowe skoczki walczą o największą stawkę - energię, która pozwoli utrzymać przy życiu miliardy mieszkańców przeludnionej Ziemi przez najbliższe stulecie.

Potyczka

- to gra symulująca walkę starożytną bronią. Gracz sam stwarza swoją postać, określa jej indywidualne cechy, takie jak siłę i zręczność oraz wybiera broń i taktykę walki. Może również wybrać przeciwnika, może nim być potwór, bestia lub inny wykreowany przez drugiego gracza wojownik.

Mag

- jest rozszerzeniem gry Potyczka, a jednocześnie stanowi samodzielną grę. Mag, wnosi do gry elementy magiczne - postacie czarodziejów, smoki, magiczne różdżki i oczywiście Księgę Czarów. Dzięki połączeniu Maga z Potyczką przygody stają się jeszcze bardziej ciekawe i urozmaicone. Jeżeli będziemy grali w samego Maga naprzeciwko siebie na arenie staną do pojedynku sami czarodzieje, gdy połączymy go z Potyczką będziemy mogli stworzyć drużyny składające się z wojowników i czarodziejów, co da automatycznie większe możliwości prowadzenia walk.

Śmiertelna Próba

- jest grą wymagającą posiadania Potyczki lub Maga. To konkretna przygotowana dla wojownika zahartowanego w bojach Potyczki i czarodzieja, który przeszedł przez walki na arenie w grze Mag. Drużyna składająca się najlepiej z kilku różnych postaci może wybrać się do miasta Ardoniane i sprawdzić w Śmiertelnej Próbie czy nadaje się aby zostać najemnym żołnierzem u jego władcy.