



JESTEŚ TERAZ CZARODZIEJEM

MAG system walki magicznej.

Sprawdź swoją zręczność i wyobraźnię tworząc prawdziwe i iluzoryczne postacie i wysyłaj je przeciwko swoim wrogom — albo atakuj bezpośrednio błyskawicą!!! Zwycięski mag zdobywa potęgę i chwałę, przegrywający ginie...

MAGA możemy połączyć z POTYCZKĄ, dzięki czemu przygody staną się jeszcze bardziej pasjonujące? Czy możesz zwyciężyć miecz magią?

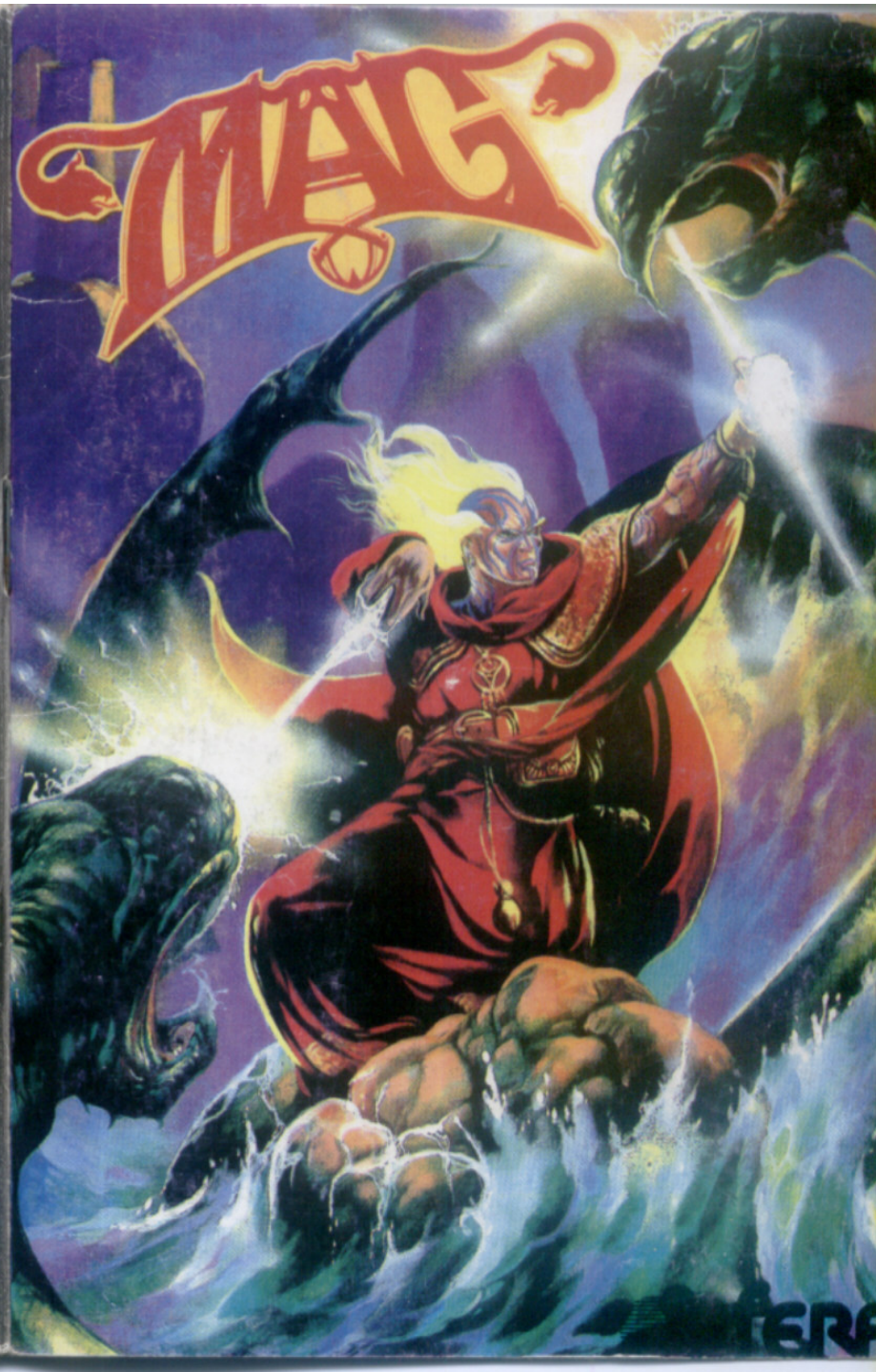
Przekonaj się...

Znajdziesz to..... w MAGU.

seria miniatur gra nr. 5



Warszawa
ul. Madalińskiego 21/37
tel./fax 49-71-21



seria miniatur  sfera

POTYCZKA

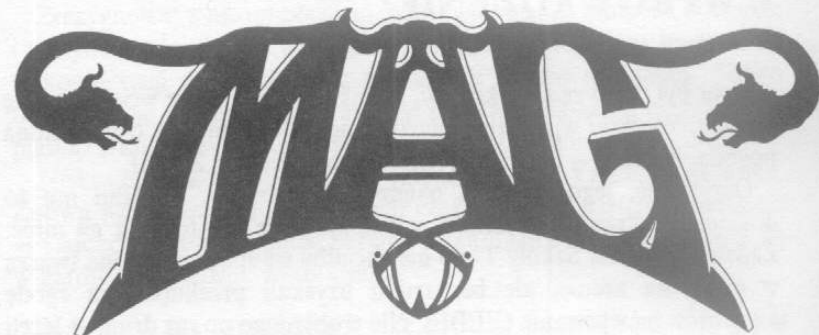
miniatur *

MAG

ŚMIERTELNA
PROBA

seria miniatur

seria miniatur



 sfera

II. SKŁADNIKI

Gra MAG powinna zawierać: 1. niniejszą instrukcję, 2. mapę podzieloną na sześciokąty (heksy) oraz na większe pola obrysowane grubą linią (megaheksy), 3. żetony przedstawiające postacie, mury, ogień itp.

Poza tym potrzebne są jeszcze ołówki, papier, gumki do wycierania i 3 sześciocienne kostki do gry. Miniaturowe figurki nie są niezbędne, ale dodają uroku grze.

III. TWORZENIE POSTACI

MAG jest grą symulującą walkę magiczną, w której najważniejsze są indywidualne cechy magów. Każdy żeton w MAGU reprezentuje postać z jej wszystkimi osobistymi cechami, określonymi przed rozpoczęciem gry.

Podstawowymi cechami maga są Siła (S), Zręczność (Z), Inteligencja (IQ).

Kiedy postać tworzona jest po raz pierwszy, gracz określa jej cechy w następujący sposób:

Mag-człowiek rozpoczyna z 8S, 8Z, 8IQ, oraz 8 punktami dodatkowymi, które przed rozpoczęciem gry można rozdzielić według upodobań na poprzednio wymienione cechy. Każda więc postać rozpoczyna grę z 32 punktami — na przykład 9S, 12Z, 11IQ. Żadna z cech nie może dla człowieka być niższa od 8. Zwierzęta i potwory tworzy się według innych reguł (patrz Postacie nie-ludzie).

WYTRZYMAŁOŚĆ (S) określa:

1. Ile trafień może wytrzymać dana postać. „Trafienia” są tu równoważne z odniesionymi obrażeniami. Trafienia otrzymane w walce obniżają S postaci: jedno trafienie redukuje S o 1. Kiedy S wyniesie 1 postać pada zemdlona, a kiedy osiągnie (0) umiera.

2. Ile razy postać może rzucać czary. Każdy czar (wymieniony w Spisie Czarów) posiada określony koszt S. Określa on ilość punktów S zużywanych podczas rzucania tego czaru. Jest to raczej zmęczenie nie rana, ale powoduje obniżenie poziomu S podobnie jak trafienie i tym samym zmniejsza wskaźnik S. Niektóre czary działają cały czas, pobierając pewną liczbę S na początku każdej rundy, dopóki mag ich nie wyłączy.

UWAGA! Czarodziej może rzucać czary redukujące S do 1, natomiast w żadnym wypadku nie może rzucać takich, które obniżają S do 0 lub jeszcze niżej.

ZRĘCZNOŚĆ (Z) określa:

1. Kolejność w jakiej postaci wykonują czynności w każdej rundzie po zakończeniu etapu ruchu.

2. Prawdopodobieństwo udania się rzuconych czarów a zarazem odporność na czary przeciwnika.

3. Prawdopodobieństwo uniknięcia upadku lub podobnej niepomyślnej sytuacji.

Zręczność jest modyfikowana przez wiele czynników, między innymi przez odległość z jakiej rzucane są czary, obrażenia doznane na skutek czarów lub walki itp. Kiedy mówią przepisy o Z, oznacza to Zręczność Zmodyfikowaną (ZZ). Postać z dużą wartością początkową Z, ma niewiele szans na powodzenie ataku, jeżeli w danej chwili jego aktualna ZZ jest niska — i na odwrót, niezgrabny zawodnik może się okazać bardzo skuteczny jeżeli w danej chwili jego ZZ jest wysoka.

Tabela wszystkich modyfikacji Z znajduje się na jednej ze stron Księgi Magicznej.

INTELIGENCJA (IQ) określa:

1. Jak wiele czarów ma do dyspozycji czarownik i zarazem jakie to mogą być czary. Ilość czarów odpowiada bezpośrednio wartości współczynnika IQ.

2. Odporność na iluzję i wszelkiego rodzaju czary kontroli. Im większy współczynnik tym trudniej uwierzyć w iluzję, i tym łatwiej oprzeć się kontroli narzuconej przez innego maga.

Kiedy początkowe 32 punkty zostaną rozdzielone, podział ten w danej rozgrywce nie może ulegać dalszym zmianom. Jednakże postać, która zdobędzie doświadczenie dzięki przeżyciu kolejnych walk, może zdobywać dzięki temu siłę, zręczność oraz inteligencję i stopniowo stawać się coraz potężniejsza — patrz DOŚWIADCZENIE.

WYBÓR CZARÓW

Kiedy tylko S, Z, i IQ maga zostaną określone, gracz musi zdecydować jakie czary będzie znał jego bohater. Należy wybrać je z Księgi Magicznej stosując się do następujących reguł:

Liczba znanych magowi czarów równa się jego współczynnikowi IQ. Mag, który ma IQ równe 10 dysponuje 10 czarami i tylko z nich może korzystać. To spośród których czarów może wybierać, również określa współczynnik IQ maga. Czary w Księdze Magicznej podzielone są według IQ. Jeżeli posiada on IQ równe 8, może wybierać czary z tabeli podanej dla IQ-8. Natomiast mag z IQ 9, może wybierać czary z tabeli dla IQ-9, a także dla IQ-8. Mag z IQ-16 może dysponować wszystkimi opisanymi czarami.

Karta postaci bohatera powinna zostać wykonana dla każdej stworzonej postaci według podanego poniżej wzoru:

YZOR — CZŁOWIEK MAG

S-9 Czary: Różdżka, Pięść, Przesłona, Upuszczenie, Wilk,
Z-12 Ogień, Potknięcie, Oszolomienie, Iluzja,
IQ-11 Kontrola zwierząt, Odwrócenie pocisków
Doświadczenie — 50

Należy w niej zaznaczyć wszystkie zmiany S powstałe na skutek działania czarów, zadanych trafień itp. Na odwrotnej stronie, zapisuje się czary działające przez dłuższy czas. Należy pamiętać o zmniejszaniu S na początku każdej rundy przez cały czas ich działania, jeżeli oczywiście chcemy, aby dany czar działał.

Kiedy już wszystkie postacie będą przygotowane, można rozpocząć walkę.

IV. ETAPY I OPCJE GRY

MAG jest rozgrywany etapami. W czasie jednego etapu, każda postać może wykonać jedną opcję spośród wymienionych na znajdującej się poniżej liście. Każda opcja może zawierać element ruchu, atak, obronę albo pewne ich kombinacje.

Opcje, z których postać może korzystać zależą od tego, czy:

1. jest ona związana walką, 2. nie bierze w walce udziału, 3. uczestniczy w walce wręcz. Za postać związaną walką uważa się taką, która stoi obok uzbrojonej postaci nieprzyjaciela znajdującej się w jednym z przyległych heksów przed postacią. Szczegółowe wyjaśnienia i rysunki znajdują się poniżej. Wieloheksowa postać nie jest uznana za związaną

walką, chyba że wspomniane wyżej warunki spełniają dwie jednoheksowe postacie (trzy w przypadku wielkiego smoka) lub inna wieloheksowa postać.

Nic w MAGU nie dzieje się jednocześnie. Każdy ruch lub atak ma wpływ na następną czynność i każdy skutecznie rzucony czar przynosi natychmiastowy efekt. Każdy etap posiada następujące fazy:

1. **RZUT USTALAJĄCY INICJATYWĘ.** Każdy gracz rzuca kostką. Zwycięzca może w tym etapie albo pierwszy wykonać ruch swoją postacią (-ami), albo oddaje pierwszeństwo w wykonaniu ruchu drugiemu graczowi (-om).

2. **PODTRZYMYWANIE CZARÓW.** Każdy z magów, który zechce podtrzymać swoje czary przedłużonego działania odlicza wydatkowane na ten cel punkty S. Wszystkie czary o przedłużonym działaniu jeżeli nie zostaną podtrzymane, zaprzestają swojego działania natychmiast przed wykonaniem ruchu.

UWAGA: Niektóre czary nie wymagają podtrzymania, ale działają przez określoną liczbę etapów. Etap w którym zostały rzucone uważa się za pierwszy.

3. **RUCH.** Pierwszy gracz mający wykonać ruch wybiera JEDNĄ opcję dla KAŻDEJ postaci i wykonuje fazę RUCHU wybranej opcji dla każdej postaci. Jak daleko każda postać może się poruszyć zależy od posiadanych punktów ruchu (PR) i wybranej opcji. Drugi gracz wybiera opcję i porusza swoimi postaciami w taki sam sposób. (Jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwóch graczy, w tej fazie pozostali gracze — trzeci, czwarty i tak dalej — wybierają opcje i wykonują ruch).

4. **DZIAŁANIE.** W tym etapie podejmowane są takie działania jak: atak, rzucanie czarów, próby odparcia iluzji itp. Kolejność wykonywania tego punktu jest określona przez wielkość ZZ. Postać o największym ZZ wykonuje działania jako pierwsza. W przypadku takich samych ZZ decyduje rzut kostką.

UWAGA: W czasie etapu gry Z postaci może wielokrotnie ulegać zmianie w wyniku działania czarów lub odniesionych ran. Po działaniu postaci z najwyższym ZZ, następną w kolejności będzie kolejna postać posiadająca najwyższe ZZ W TEJ WŁAŚNIE CHWILI. Jeżeli ZZ ulegnie magicznemu zwiększeniu do wartości wyższej niż posiadała postać działająca poprzednio, nie oznacza to, że traci kolejkę, po prostu działa następny. Zawsze rzucaj kostką jeżeli dwie postacie mają taką samą ZZ.

Jeżeli postać została przewrócona lub zabita ZANIM nastąpiła jej kolejka działania, nie może w tym etapie wykonać żadnych czynności.

5. PRZESUNIĘCIE. Postacie, które zadały przeciwnikowi FIZYCZNE obrażenia (cios kijem, ugryzienie wilka itp), same zaś nie poniosły takich ran (z dowolnego źródła) w tej rundzie mogą zmusić atakowanego wroga do przesunięcia się o jeden heks w dowolnym kierunku na wolny heks i ALBO przejść na pole zajmowane poprzednio przez przeciwnika, ALBO pozostają na miejscu (może to spowodować wyjście z walki).

Atak magiczny przy pomocy broni miotającej lub miotanej NIE zmusza do odwrotu. Jeżeli obie strony posiadają postacie zdolne do walki, rozpocznij następną kolejkę.

LISTA OPCJI

Każda z postaci może wybrać w czasie jednego etapu tylko JEDNĄ z poniższych opcji. NIE może łączyć działań z różnych opcji. W sprawie możliwości zmiany opcji — patrz poniżej.

OPCJE DLA POSTACI NIE ZWIĄZANYCH WALKĄ

Postacie nie związane walką w chwili gdy następuje etap RUCHU mogą wykonać jedną z powyższych opcji:

a. WYKONAĆ RUCH na maksymalną odległość wynikającą z posiadanych PR.

b. WYKONAĆ ATAK. Postać wykorzystuje do 1/2 PR i atakuje dowolną bronią poza bronią rzucaną lub miotającą. (Postać nie może atakować, jeżeli wykorzystwała więcej niż 1/2 PR).

Czarodziej może atakować jedynie za pomocą różdżki.

c. RZUCIĆ CZAR. Postać porusza się najwyżej o jedno pole (lub pozostaje w miejscu) i próbuje rzucić jakiegokolwiek czar.

d. WYKONAĆ UNIK. Postać wykonuje unik wykorzystując do 1/2 PR.

e. UCHYLIĆ SIĘ. Postać może wykorzystać do 1/2 PR i upaść lub uklęknąć.

f. NIE UWIERZYĆ. Postać porusza się najwyżej o jedno pole lub pozostaje w miejscu nie podejmując żadnych innych akcji, koncentrując się na próbie niewierzenia w iluzję.

g. WSTAĆ. Postać w czasie fazy ruchu wstaje z pozycji leżącej (jeżeli została przewrócona lub sama upadła) lub kłęczącej. NIE podejmuje

innych działań. Postać MUSI poświęcić jeden etap na to by wstać, zanim rozpocznie atak lub dalszy ruch. Leżąca postać może rzucać czar lub czołgać się nie wstając.

OPCJE DLA POSTACI ZWIĄZANYCH WALKĄ

Kiedy postać związana jest walką z przeciwnikiem W CZASIE GDY NADEJDZIE JEJ KOLEJ RUCHU, może wykorzystać JEDNĄ z wymienionych niżej opcji:

h. PRZESUNIĘCIE I ATAK. Postać może się przesunąć o jeden heks (lub pozostać w miejscu) i przeprowadzić atak którąś z broni (poza miotającymi i rzucanymi). W MAGU nie stosuje się broni miotającej i miotanej, ale uwaga ta jest potrzebna dla osób które chcą łączyć MAGA i POTYCZKĘ.

i. PRZESUNIĘCIE I OBRONA. Postać może przesunąć się o jeden heks (lub pozostać w miejscu) i bronić się również różdżką.

j. RZUCIĆ CZAR. Postać może przesunąć się o jedno pole (lub pozostać w miejscu) i podjąć próbę rzucenia jakiegokolwiek czaru.

k. WYJŚCIE Z WALKI. Postać pozostaje w miejscu lub przesuwa się o jeden heks w fazie ruchu. Przesuwa się o jeden heks w dowolnym kierunku OD przeciwnika lub przeciwników. Nie może atakować ani rzucać czarów itp (patrz str. 28).

l. PODNIESIENIE ODRZUCONEJ BRONI. Postać „pochyla się” (nie przechodząc do innego heksu) podnosi i przygotowuje do walki dowolną broń znajdującą się w tym heksie.

m. NIEUWIERZENIE. Jak w punkcie f.

n. WSTANIE. Jak w punkcie g.

ZMIANA WYBRANEJ OPCJI.

Można dokonać zmiany opcji po wykonaniu ruchu, aby dostosować się do zmienionych okoliczności. Jedynym ograniczeniem jest to, aby postać nie poruszyła się dalej niż pozwala nowa opcja. Jeżeli więc poruszyłeś się o jeden heks lub stoisz w miejscu, możesz wybrać dowolną opcję. Jeżeli wykorzystałeś 1/2 PR lub mniej, możesz tylko atakować, bronić się, robić unik lub uchylić się. Jeżeli wykorzystałeś więcej niż 1/2 PR nie możesz nic zrobić w tym etapie.

V. RUCH

Postać rozpoczyna walkę w jednym z czterech wejściowych heksów (oznaczonych gwiazdką), znajdujących się po przeciwległej stronie pola walki. Plansza może odwzorowywać arenę (używa się wtedy wszystkich pól) lub też tunel albo labirynt (korzysta się wówczas ze wszystkich lub wcześniej wybranych pól).

Wszystkie zwykle postacie ludzi mają 10 PR. PR innych postaci podane są w Tabeli Potworów w Księdze Magicznej. PR może ulec zwiększeniu lub zmniejszeniu pod wpływem magii. Kiedy PR zostanie podwojone, podane w opcjach możliwości ruchu również ulegają podwojeniu. Na przykład: mag może przejść DWA heksy a potem rzucić czar. Jednakże w przypadku zmniejszenia zasięgu o połowę mag może poruszyć się jak dawniej o jeden heks i rzucić czar, nie istnieje jednak możliwość ograniczenia ruchu do połowy heksu. Postać MUSI PRZERWAĆ RUCH jeżeli została związana walką. Patrz rozdział VI.

RUCH WIELOHEKSWYCH POSTACI

PR wieloheksowych postaci określają ile pól może przebyć w jednym etapie KAŻDA część postaci. Jeżeli np. smok porusza się po linii prostej, jego wszystkie części przemieszczają się o tyle samo heksów. Jeżeli jednak jego ogon pozostaje na tym samym heksie, a głowa przemieściła się o cztery pola lub odwrotnie, uważa się, że cały smok wykonał ruch o cztery heksy.

Ponieważ wielka postać zostaje związana walką tylko w przypadku gdy znajdują się przed nią dwie małe postacie przeciwników (trzy w przypadku siedmioheksowego smoka), nie przerywa ruchu, jeżeli wchodzi do heksu przed pojedyńczą jednoheksową postacią. MUSI się zatrzymać, gdy natknie się na dwie jednoheksowe postacie i zostanie związany walką. Nawet wtedy może się jednak przesunąć o jeden heks, aby zepchnąć mniejszych przeciwników — patrz niżej.

PRZESUNIĘCIE

Tylko postać nie związana walką posiada możliwość wyboru opcji pozwalającej jej wykorzystać w pełni PR. Postać związana walką może w czasie fazy ruchu przesunąć się tylko o jeden heks ponieważ MUSI POZOSTAĆ W BEZPOŚREDNIM SĄSIEDZTWIE POSTACI Z KTÓRYMI WALCZY.

W spisie opcji czynność ta określana jest jako „przesunięcie”.

Wieloheksowe postacie w czasie przesunięcia mogą przemieścić się tylko o jeden heks jednak ruch ten może przesunąć je na jedną lub kilka postaci wieloheksowych i/lub odsunąć od jednoheksowych postaci z którymi są związane walką.

RUCH NA HEKSY ZAJMOWANE PRZEZ INNE POSTACIE

Normalnie, jedno pole zajmowane jest tylko przez jedną postać. Żadna postać nie może przejść przez stojącą lub kłęczącą postać. Może natomiast wejść na pole gdzie znajduje się postać leżąca, nieprzytomna, martwa i zatrzymać się. Może też przeskoczyć przez leżącą, nieprzytomną lub martwą postać zużywając podczas tego etapu 3 PR.

W każdym z tych dwóch przypadków, postać poruszająca się musi rzucić trzy razy kostką i porównać wynik ze swoją Z. Jeżeli jest wyższy, postać potyka się i pada na tym heksie.

Postacie wieloheksowe (np. gigant lub smok) mogą w takim przypadku zakończyć swój ruch lub zepchnąć inne jednoheksowe postacie wykonując „przesunięcie” lub „odepchnięcie” dowolnej liczby takich postaci o ile połączona siła takich postaci będzie w tej chwili mniejsza od jego S. Wieloheksowa postać przesuwają się o jedno pole i zatrzymuje. Żadnej postaci nie można zepchnąć dalej niż o jeden heks. Mała postać (postacie) muszą natychmiast wykonać rzut „ratunkowy”: 3 rzuty kostką porównywane z Z. Jeżeli rzut się uda przesuwają się na najbliższe wolne pole i działają jakby nic się nie stało. W przypadku niepowodzenia, padają na dowolny sąsiedni heks i nie mogą w tym etapie wykonać żadnej czynności. Jeżeli mała postać nie ma wolnego heksu na który mogłaby się przesunąć, wieloheksowa postać nie może go zepchnąć.

Postacie wieloheksowe mogą spychać małe postacie albo pod koniec swojej fazy ruchu (nawet jeżeli ruch spowodował związanie ich walką), albo przesuwając się już w czasie walki.

LOT

Niektóre stworzenia potrafią latać w sposób naturalny. Wszystkie inne uzyskują tę umiejętność przy pomocy czaru LOT. Latać można jedynie na arenie. W tunelu latająca istota traci wszystkie swoje umiejętności, zachowuje jedynie szybkość (czyli PR). Smoki w podziemiach w ogóle nie mogą latać.

Postacie latające mają większą ilość PR. Jeżeli postać znajdująca się na ziemi chce polecieć, startuje na początku swojej fazy ruchu, ale w czasie pierwszej fazy lotu porusza się na 1/2 PR. Potem w czasie lotu wykorzystuje się PR w pełni. Postać latająca może w każdej chwili wylądować, ale nie może już w tej fazie ruchu przemieszczać się po ziemi. Postacie, które latają przy pomocy czaru LOT, po wygaśnięciu jego działania miękko opuszczają się na ziemię (nie rozbijają się).

Lecąca postać nie może zostać związana walką przez postacie znajdujące się na ziemi. Może natomiast nad nimi swobodnie przelecieć. Lecące postacie MOGA wiązać się walką jeżeli OBIE sobie tego życzą. W przeciwnym razie mijają się na różnych wysokościach.

Istnieje szereg modyfikacji Z stosowanych w walce z udziałem postaci latających. Patrz czar LOT w Księdze Magicznej lub tabela modyfikacji Z.

CZOŁGANIE SIĘ, KLĘCZENIE I LEŻENIE

Postacie aby wykonać którąś z tych czynności, stosują opcję „Uchylenie się”. Postać, która upadła przyjmuje pozycję leżącą i nie może w następnym etapie robić NIC poza wstaniem lub czołganiem się.

Czołgający posiada 2 PR. Postać może się czołgać nie wstając. Może też czołgać się po Śliskim Gruncie nie wykonując rzutu „ratunkowego”. Zakłada się, że postać która się czołga posiada wyłącznie tylne heksy i w związku z tym nie może atakować.

Postać może klęknąć lub położyć się za leżącym już ciałem, dzięki temu istnieje szansa, że czary typu Pocisk trafią nie ją, ale ciało za którym się ukrywa. Jeżeli postać leży za ukryciem aby ją trafić należy wyrzucić 1,2 lub 3, jeżeli klęczy lub się czołga potrzebne są 1,2,3 lub 4 oczka.

Mag może rzucać czary leżąc lub klęcząc bez potrzeby modyfikacji Z.

RUCH UKRYTY

W czasie gdy postać jest niewidzialna a przeciwnik nie może posłużyć się czarem Magiczny Wzrok, lub gdy znalazła się na jednym z kilku zaciemnionych heksów (np. w Mroku), a przeciwnik nie wie na którym, dopuszcza się wykonywanie Ukrytych Ruchów. Żeton postaci niewidocznej jest zdejmowany z planszy. Od tego momentu jego położenie jest nieznane aż do:

a) użycia zaklęcia Pocisk lub przeprowadzenia ataku fizycznego,
b) znalezienia się w heksie przyległym do pola zajmowanego przez przeciwnika (dotyczy to również iluzji i widziadła),

c) jeśli zostanie ranna, upadnie, lub będzie przechodzić przez pole oświetlone ogniem. Jeżeli zaistnieje któraś z podanych wyżej ewentualności, niewidzialna postać staje się przez okres trwania takiej sytuacji, (to znaczy gdy przebywa obok postaci przeciwnika lub w ogniu) widoczna. W innym przypadku widzialna jest tylko przez chwilę.

Gracz prowadzący niewidzialną postać, MUSI notować swoje posunięcia. Po zastosowaniu czaru Magiczne Spojrzenie lub zrezygnowaniu z niewidzialności żeton postaci kładziony jest znowu na planszy.

W czasie atakowania niewidzialnego (nawet jeśli atakująca postać wie gdzie on jest) modyfikuje się swój Z o-6 ponieważ walczący nie widzi przeciwnika. Tak samo modyfikuje się Z w przypadku ataku na pole na którym PRZYPUSZCZAMY, że stoi niewidzialny. Identycznie postępujemy w przypadku używania czarów, a także ustalaniu czy chybiłoby niewidzialnego.

Kiedy w heksie w którym przebywa niewidzialny zostanie coś stworzone, niewidzialny zostaje ujawniony, a stworzona postać lub rzecz pojawia się w sąsiednim heksie. Wyjątek stanowią: Ogień, Mrok i Wieży, które mogą zajmować ten sam heks i pojawiają się NA niewidzialnym.

UWAGA: System ten jest powolny i staje się jeszcze wolniejszy gdy obie postacie są niewidzialne i zgadują lokalizację przeciwnika. W tej sytuacji nadzór nad ich działaniami powinna sprawdzać trzecia osoba.

VI. KIERUNKI

Każda postać zwrócona jest przodem w stronę jednej krawędzi heksu. Wskazuje to sposób ustawienia żetonu. Gracz może zmienić kierunek, w którym zwrócona jest jego postać w czasie RUCHU, a także pod koniec fazy ruchu, nawet nie opuszczając zajmowanego heksu. Ustalenie kierunku określa, która postać może być atakowana przez drugą. Często ważne jest pozwolić wrogowi znaleźć się za plecami.

Uważa się, że postać leżąca na ziemi, czołgająca się lub schylająca się, by podnieść broń, nie ma przodu i ze wszystkich jej stron jest jej „tył”. Jednak leżący lub klęczący mag posiada normalnie „przednie” heksy, określające kierunek w którym może rzucać czary.

Przykład: Yzor skierowany jest przodem do heksów, które na diagramie oznaczone są literami „p”. Heksy oznaczone literą „b” są heksami bocznymi, natomiast heks z literą „t” znajduje się z tyłu. Wieloheksowe postacie również mają heksy przednie, boczne, tylne. Ustawienie Giganta może zostać zmienione przez obrót trójkątnego żetonu na tych samych trzech polach. Ustawienie smoka można zmienić tylko poruszając go całego ponieważ ma nieodpowiedni kształt aby obrócić się w miejscu.



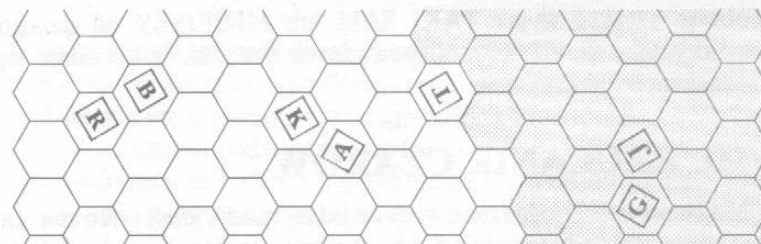
ZWIĄZANIE WALKĄ

To w którą stronę zwrócona jest postać, określa, z którą postacią wroga związana jest walką. Postać jest ZWIĄZANA WALKĄ jeżeli znajduje się w przednich heksach uzbrojonego wroga. Jeżeli postać znajduje się za wrogiem, wróg jest związany walką (znajduje się w przednich heksach), postać z tyłu NIE.

Postacie wieloheksowe trudniej jest związać walką. Gigant lub mały smok jest związany walką jeżeli w przednich heksach znajdują się dwie lub więcej uzbrojone jednoheksowe postacie przeciwników lub jedna wieloheksowa postać. Duży smok jest związany walką dopiero gdy ma trzech jednoheksowych lub jednego wieloheksowego przeciwnika.

Orientacja żetonów określa również, które postacie mogą być atakowane. MOŻNA PROWADZIĆ ATAK WYŁĄCZNIE PRZECIWKO WROGOWI ZNAJDUJĄCEMU SIĘ W JEDNYM Z TRZECH PRZEDNICH HEKSÓW. Można rzucać czary jedynie na postacie znajdujące się:

- a) na tym samym polu, lub w twoich przednich heksach
- b) generalnie z przodu
- c) każda postać może rzucać czary na siebie



Z rysunku wynika, że Tark nie jest związany walką. Bjorn jest związany walką (znajduje się w przednim heksie Rolfa), ale Rolf nie jest związany walką (znajduje się w tylnym heksie Bjorna). Karl i Astaroth są związani walką, obaj bowiem znajdują się w swoich przednich heksach. Jon i Grath nie są związani walką — nie są wrogami. Jasne heksy znajdujące się przed Tarkiem oznaczają, że może strzelać lub rzucać (oszczepem, sztyletem itp) jedynie do postaci znajdujących się w tych heksach.

Atakowanie fizycznie nieprzyjaciela z boku dodaje plus 2 do Z, atak z tyłu plus 4. Ustawienie nieprzyjaciela NIE ma wpływu na ZZ rzucanych na niego czarów.

VII. RZUTY RATUNKOWE

„Rzuty ratunkowe” wykonuje postać, która chce uniknąć nieszczęśliwego zdarzenia. W różnych sytuacjach używa się różnej ilości kostek i wyniki porównuje się z różnymi cechami postaci.

Na przykład należy wykonać „rzut ratunkowy” wchodząc na Śliskie Podłoże aby sprawdzić czy udało się nam uniknąć upadku. Rzuca się trzema kostkami (lub trzy razy jedną) i wynik porównuje ze zmodyfikowaną zręcznością ZZ. Trzeba wyrzucić trzema kostkami łącznie tyle samo albo MNIEJ oczek niż wynosi ZZ.

Rzut trzema kostkami porównywany z ZZ wykonywany jest bardzo często, ale ilość oczek porównuje się też z innymi wskaźnikami. Aby odeprzeć czar Kontrola Ludzi, albo rozpoznać iluzję, wynik porównuje się z IQ sprawdzającego. Jeśli czar ma zadziałać to suma rzutów musi być większa od wskaźnika IQ. Jeżeli czar zostanie odparty rzucający go mag traci tylko jeden punkt S. Zawsze kiedy informujemy, że wymagane jest wykonywanie „rzutu ratunkowego”, obowiązuje ogólna zasada: należy rzucić odpowiednią ilością kostek,

próbując uzyskać wynik TAKI SAM lub MNIEJSZY od danego współczynnika (S, ZZ, IQ). Niepowodzenie oznacza, że nie udało się uniknąć niebezpieczeństwa.

VIII. RZUCANIE CZARÓW

Mag może rzucić jeden czar w czasie jednej rundy, jeżeli tylko zna ten czar i dysponuje odpowiednią S, aby za niego „zapłacić” i wybrał opcję pozwalającą na rzucanie czaru. Jeżeli w którejś z poprzednich rund rzucił czar o ciągłym działaniu musi go podtrzymać przez fazę ruchu. W przeciwnym razie czar przestanie działać. Mag może podtrzymać dowolną ilość czarów pod warunkiem, że ma odpowiednio wysoką S, ale rzucić może tylko jeden na jedną rundę. Jeżeli mag nie podtrzyma czaru, przestaje on działać i jeżeli chce go użyć ponownie musi go rzucić na nowo.

USTALENIE TRAFIENIA

Rzut ustalający trafienie jest podstawowym rzutem w MAGU. Wykonuje się go trzema kostkami, aby dowiedzieć się czy postać „trafiła” — to znaczy czy czar zadziałał, cios mieczem czy kijem osiągnął celu itp.

Aby trafić, postać musi wyrzucić trzema kostkami swoją ZZ lub MNIEJ. Wszystkie modyfikacje Z sumuje się. Może się zdarzyć, że początkowa Z wynosi 11, ale odległość do celu powoduje modyfikację -2, ciężkie rany odniesione w poprzedniej rundzie -2, zaś trzypunktowy czar Pomocy rzucony przez innego maga dodaje 3. W rezultacie ZZ wynosi plus 10 i należy wyrzucić 10 lub mniej 3 kostkami. Po dokonaniu rzutu ustalającego trafienie należy wykonać rzut określający rodzaj odniesionych obrażeń jeżeli atak przeprowadzony był przy pomocy broni lub zaklęciem typu Pocisk.

Niektóre wyniki rzutu mają szczególne znaczenie. Kiedy ustalając trafienie zostaną wyrzucone: 3,4 lub 5 oczek oznacza to trafienie AUTOMATYCZNE, a 16, 17 lub 18 — AUTOMATYCZNE CHYBIENIE, niezależnie od ZZ. Poza tym:

Wyrzucenie 3 oczek oznacza POTROJENIE efektu. Czary typu Pocisk i ataki fizyczne powodują odniesienie trzykrotnie większej ilości obrażeń. Czary tworzące powodują powstanie potrójnej ilości tego, czego się chce. Inne czary wywołują potrójny efekt w wybrany sposób

— czar działa trzy razy dłużej, jest trzykrotnie silniejszy itp. (Ale zaklęcie nie może dotknąć wybranego celu i dwóch sąsiednich). Potrójne działanie nie powoduje większego zużycia punktów S.

— 4 oznacza podwojenie efektu.

— 5 oznacza trafienie automatyczne bez względu na ZZ.

— 16 oznacza automatyczne chybiecie mag traci jedynie jeden punkt S.

— 17 oznacza automatyczne chybiecie, mag traci pełną ilość punktów S wymaganą do rzucenia czaru. Czar natychmiast przestaje działać, nawet jeżeli jest to czar typu Pocik.

— 18 oznacza automatyczne chybiecie i ustanie czaru, utracenie pełnej ilości punktów S wymagane do rzucenia czaru, a poza tym wstrząs powala go na ziemię.

Dla broni i różdżki: 17 oznacza upuszczenie broni/różdżki, a 18 zniszczenie ich.

RODZAJE CZARÓW

Czary dzieli się na cztery rodzaje: czary typu Pocisk, Zaklęcia, Czary Tworzące i Czary Specjalne. Każdy z nich posiada różne właściwości.

CZARY TYPU POCISK

Istnieją tylko trzy Czary Pociski: Magiczna Pięść, Kula Ognista i Błyskawica. Są one oznaczone w spisie literą P. Aby rzucić taki czar mag deklaruje cel oraz ilość punktów S, które chce przeznaczyć na rzucenie czaru. Następnie wykonuje rzut ustalający trafienie. Zręczność przy czarach typu Pocisk ustala się jak następuje: dla celu znajdującego się w megaheksie maga albo w odległości 1-2 megaheksów — nie odejmuje się punktów, przy odległości 3-4 megaheksów: - 1 Z, przy odległości 5-6 - 2 Z. Jeżeli magowi uda się rzut ustalający trafienie, czar trafił. Jeżeli nie — chybił i podąża dalej **po linii prostej** nakreślonej między środkiem heksu maga i środkiem heksu celu. Jeżeli linia dotrze do heksu zajmowanego przez inną postać, należy wykonać rzut ustalający trafienie (modyfikując oczywiście Z odpowiednio do odległości). Czar podąża przez cały czas prosto do chwili, gdy a) trafi w mur lub postać, b) chybi wszystkie cele i przeleci liczbę megaheksów równą podstawowej S rzucającego maga. Czary nie rykoszetują. Wykorzystana zostaje PEŁNA S, bez względu na to czy cokolwiek zostało trafione.

Ponieważ czary typu Pocisk poruszają się po prostej linii, mury blokują je. Błyskawica jest w stanie przebić się przez heks z murem. Kiedy tor lotu Błyskawicy przecina taki heks, rzuć aby sprawdzić uszkodzenia. Jeżeli linia prosta między środkami heksów maga i celu przechodzi przez heks zawierający postać, której mag NIE chce trafić albo jeżeli czar chybił i jego tor przechodzi przez heks zawierający przyjazną postać, mag może rzucić „żeby chybić” — to znaczy sprawdzić czy udało mu się przeprowadzić czar obok postaci którą chciał ominąć. Wykonaj normalny rzut porównujący z Z, modyfikując o współczynnik odległości do postaci. Jeżeli wyrzuciłeś swoją ZZ lub mniej udało ci się chybić i czar podąża dalej.

UWAGA: przy sprawdzaniu czy udało się chybić, 14 oznacza automatyczne trafienie, 15-16 zadają podwójną, a 17-18 potrójną ilość obrażeń.

Kiedy czar trafia, zadaje następujące obrażenia: rzuć jedną kostką za każdy punkt S zużyty na to zaklęcie. Z wyrzuconej sumy odejmij 2 od rezultatu każdej kostki, jeżeli czarem była Magiczna Pięść, 1 — jeżeli Kula Ognista i nic jeżeli Błyskawica. A więc jeżeli czarem była Magiczna Pięść rzucona przy użyciu 4 S rzuć 4 kostkami i odejmij od sumy 8. Jeżeli wyrzuciłeś 19 oczek czterema kostkami, twoja Magiczna Pięść zadaje 11 obrażeń. Ten sam rzut przy Kuli Ognistej spowoduje 15. Błyskawicy 19 obrażeń.

Czar „Odwrócenie Pocisku” spowoduje, że czar typu Pocisk poleci w stronę tego co go rzucił. Postać taka wykonuje normalny rzut, jakby trafiony miał być cel, czar jednak po doleceniu do celu zawraca i leci z powrotem do rzucającego. Jeżeli chybił sam siebie, czar podąża dalej.

ZAKLĘCIA

Zaklęcia oddziałują bezpośrednio na postać lub przedmiot, lecz nie zadają bezpośrednio obrażeń. Zaklęciami są między innymi: Przesłona, Zamrożenie, Śliskie Podłoże, Niewidzialność i Kamienna Skóra. W spisie czarów oznaczone są literą Z.

Zaklęcia mogą być rzucane na inną postać, na samego maga lub na jakiś obiekt. Zależy to od zaklęcia i oczekiwanego skutku. Rzucać je można na własny heks, każdy heks przyległy oraz na heksy znajdujące się w chwili rzucenia zaklęcia przed magiem.

Aby określić modyfikacje Z przy rzuceniu zaklęcia, odejmuje się po jednym punkcie Z za każdy heks oddzielający maga od celu. Mag

rzucający zaklęcie na siebie samego (np. Zasłona) nie odlicza punktów Z. Jeżeli rzuca zaklęcie (np. Odrzucenie broni) na postać w sąsiednim heksie, odejmuje jeden punkt Z. Jak widać zaklęcia nie działają na duże odległości.

Niektóre zaklęcia (Śliskie Podłoże, Uśpienie w megaheksie) obejmują cały megaheks. Obliczając modyfikację Z w tym przypadku uwzględniamy liczbę heksów dzielących maga od środka megaheksu, który chce porazić. Zaklęcie może mieć wpływ na cały siedmioheksowy megaheks.

Ustalając czy zaklęcie jest skuteczne, rzucamy trzema kostkami porównując wynik z ZZ maga. Jeżeli uzyskało się sumę oczek równą ZZ lub od niej mniejszą, zaklęcie zadziałało natychmiast i mag traci tyle punktów S, ile wymaga rzucenie zaklęcia. Jeżeli próba się nie udała traci JEDEN punkt S.

Jedna postać może rzucić jednorazowo tylko jedno zaklęcie (jedna Przesłona, jedno Oszołomienie, jedna Kamienna Skóra itd.). Zaklęcia nie dają się łączyć i kumulować działania. Zaklęcia nigdy nie chybają celu i trafiają kogoś innego. Działają lub nie.

TAJNA OSŁONA

Niektóre zaklęcia (Magiczna Tarcza, Żelazna lub Kamienna Skóra, Pole Uderzeniowe czy też Odwrócenie Pocisków) mogą dawać tajną osłonę. Kiedy mag próbuje rzucić to zaklęcie, NIE musi informować jakiego jest ono rodzaju. Informuje jedynie „tajna osłona” i próbuje ustalić czy rzut się udał. Jeżeli tak odnotowuje Magiczną Osłonę (oraz która strefa lub postać została nią objęta) na karcie informacyjnej postaci. Okazuje ją przeciwnikowi jedynie gdy: a) zaklęcie dotyka przeciwnika lub b) przeciwnik rzucił zaklęcie Odkrycie Magii.

Gracz może zastosować „tajną osłonę” aby wprowadzić w błąd przeciwnika. Mówi wtedy „tajna osłona” i albo a) wykonuje rzut ale nie rzuca żadnego zaklęcia oszczędzając siłę lub b) rzucać inne zaklęcie które nie daje widocznych rezultatów, takich jak np. któryś z Czarów Tworzenia i wytwarza coś w zaciemionym heksie, w miejscu gdzie przeciwnik nie może widzieć rezultatów czaru.

Zalecamy prowadzić dokładny zapis rzucanych czarów, zwłaszcza jeżeli gracze korzystają z wielu tajnych zaklęć.

CZARY KONTROLUJĄCE

Jest to podklasa zaklęć. Umożliwiają one przejście kontroli nad umysłem innej istoty i zmuszają do postępowania zgodnego z życzeniem rzucającego. W tej grze są dwa czary kontrolujące — jeden działający tylko na zwierzęta (wilki, niedźwiedzie, węże i inne „rzeczywiste” zwierzęta) a drugi tylko na ludzi, elfy, giganty i gargoyle, oraz inne humanoidy.

Nie ma czaru kontrolującego smoki, wszystkie inne stworzenia mogą być kontrolowane.

Ponieważ czary te wymagają przejścia władzy nad umysłem poddana jego działaniu ofiara wykonuje „rzut ratunkowy” trzema kostkami przeciwko IQ. Postępowanie jest następujące: mag oznajmia, że próbuje rzucić czar kontrolujący i wskazuje ofiarę. Jeżeli jego rzut ustalający trafienie jest udany (patrz zasięg zaklęć), ofiara musi wykonać „rzut ratunkowy”. Jeśli obrona była pomyślna, mag traci 1S. Próba zdobycia kontroli się nie udała. Gdy próba kontroli była skuteczna, mag traci przewidzianą przepisami (patrz Księga Magiczna) ilość punktów S, a ofiara znajduje się pod jego kontrolą.

Kontrolowana postać wykonuje wszystkie czynności zalecane jej telepatycznie przez kontrolującego, który widzi jej oczyma przez cały czas trwania czaru. W chwili gdy czar ustaje, ofiara nie wie, kto ją kontrolował. Kontrolowana postać wykona KAŻDE polecenie, poza takim które powoduje bezpośrednie zagrożenie jej życia. Jeśli otrzyma rozkaz popełnić samobójstwo lub zaatakować przeciwnika o dwukrotnie większej S, wykonuje kolejny „rzut ratunkowy” (wynik rzutu trzema kostkami porównuje z IQ). Udany rzut powoduje zerwanie czaru i ofiara pamięta kto ją kontrolował. Niepomyślny wynik oznacza, że rozkaz musi zostać wykonany.

Kontrolowane mogą być jedynie rzeczywiste istoty realne (wezwane lub inne). Jeśli mag przejął kontrolę nad postacią przywołaną przez przeciwnika, energia jaką zużywa na czar zostaje użyta do podtrzymania tej postaci. Mag, który ją przywołał, nie musi już wydawać punktów S na jej podtrzymanie, lecz NIE MOŻE odesłać jej w niebyt. Kiedy nowy kontrolujący przestanie podtrzymywać czar kontroli wezwana istota znika.

Czar kontroli może być rzucony na postać będącą już pod wpływem tego czaru. Kontrola nad istotą może wielokrotnie przechodzić z rąk do rąk.

Widziadła i iluzje nie mogą być kontrolowane przez te czary. Jeśli podjęto próbę rzucenia czaru na takie zjawisko, a rzut ustalający trafienie się powiodł, widziadło lub iluzja znika. NIE oznacza to, że Czar Kontroli może usunąć iluzoryczny Mur, Ogień itp. Rozwieje on jedynie widziadło lub iluzję istoty oddającej się kontrolowaniu.

CZARY TWORZĄCE

Czary te oznaczone są w spisie literą T, powodują powstanie jakiejś rzeczy albo uzyskanie pomocy (czar Wezwania) albo stworzenie Ognia, Mroku, Murów wywołanie widziadła lub iluzji. Więzy są również Czarem Tworzącym.

Podejmując próbę rzucenia czaru mag oznajmia o swoim zamiarze ale nie wyjaśnia dokładnie co chce stworzyć. Następnie wykonuje rzut ustalający trafienie. Jeżeli się czar udał kładzie odpowiedni żeton na planszy (np. wilka). Przeciwnik nie wie jednak czy jest to wilk prawdziwy (wezwany), iluzja czy widziadło.

Czar Tworzenia ma ograniczony zasięg. Stworzony przedmiot lub istota może pojawić się wszędzie w obrębie megaheksu zajmowanego przez maga i megaheksach przyległych, pod warunkiem, że heks (heksy) jest pusty. Ogień i Mrok mogą być stworzone w zajętych heksach, a stosowanie Więzów tylko wtedy ma sens. W następnych rundach mag i stworzona postać/przedmiot mogą odsunąć się od siebie. Nie muszą znajdować się dłużej w poprzednim zasięgu.

Postać może zostać stworzona jedynie w miejscu, do którego dociera wzrok maga. Nie można stać po jednej stronie Muru i próbować stworzyć jakąś istotę po jego drugiej stronie. MOŻNA natomiast stworzyć istotę, Ogień itp. w heksie ogarniętym Mrokiem. (Jeżeli ci się udało, NIE kładź żetonu na planszy — przeciwnik nie będzie wiedział o ich obecności do chwili gdy znajdzie się w przyległym heksie).

Nie ma modyfikacji Z powodowanych odległością, ponieważ działanie czaru tworzenia jest ograniczone do określonego obszaru. Jeżeli magowi uda się rzut ustalający trafienie (wynik trzech kostek porównywany do ZZ), stworzona postać/przedmiot pojawi się natychmiast, w dowolnym miejscu wybranym przez maga (w obrębie megaheksu). Jeśli rzut ustalający się NIE udał, nic się nie pojawia, a mag traci 1 punkt S.

Stworzona postać NIE może walczyć czy też poruszać się w czasie

tej rundy, w której się pojawiła. Dopiero na początku następnej rundy może wybrać opcję i zachować się jak inne postacie.

Mag widzi i słyszy przez zmysły stworzonych przez siebie postaci, widziadeł lub iluzji. Jeśli posiada Magiczne Spojrzenie, stworzone przezeń postacie dysponują nimi również.

WEZWANIE ISTOT

Są to „rzeczywiście” istoty przywołane na jakiś czas z innych wymiarów aby spełniły życzenia maga. Znajdują się one całkowicie pod jego kontrolą i znikają tylko gdy: a) zostają zabite, b) przed fazą ruchu gdy mag kontrolujący nie podtrzyma zaklęcia Wezwania, c) w każdym momencie, gdy kontrolujący zechce by zniknęły, d) na KONCU rundy w której kontrolujący mag został zabity lub utracił przytomność. Ponieważ wezwana istota jest prawdziwa zachowuje się jak każda inna postać z wyjątkiem: a) nie może się ruszać, bronić, walczyć czy wykonywać jakichkolwiek innych czynności w rundzie w której została stworzona, b) NIE MOŻE próbować nie uwierzyć w iluzję ponieważ nie ma własnej woli.

Kiedy mag wzywa istotę, gracz musi założyć jej Kartę Postaci, ponieważ odnosi obrażenie i ginie jak każda inna postać. Jedynym sposobem pozbycia się wezwanej postaci (chyba, że przejąłeś nad nią władzę Czarem Kontroli) jest zabicie jej, lub jej pana, albo też pozbawienie go przytomności. UWAGA: Jeżeli Czar Pomocy ożywi go przed końcem rundy a wezwana istota (istoty) wciąż będzie na miejscu i można ją podtrzymać energetycznie. Na tym polega jej odmienność w porównaniu z iluzjami i widziadłami, które znikają natychmiast gdy ich pan traci przytomność.

Władzę nad tą istotą można zdobyć dzięki czarowi Kontroli. Jeżeli rzucenie czaru się uda, a wezwanej istocie nie powiedzie się „rzut ratunkowy”, należy postępować jakby została wezwana przez maga, który obecnie ją kontroluje. S włożone w Czar Kontroli podtrzymuje obecnie istnienie istoty w tym wymiarze. Podtrzymać ten czar może jedynie mag który go rzucił (dotyczy to wszystkich czarów przedłużonego działania).

WIDZIADŁA I ILUZJE

Mag może stworzyć dwa typy „nierzeczywistych” postaci lub rzeczy:

widziadła i iluzje. Mag może stworzyć widziadło lub iluzję czegoś realnego pod warunkiem, że zna odpowiedni czar.

WIDZIADŁA. Dla obserwatora nie różnią się niczym od postaci realnej. Różne czary mogą tworzyć widziadła różnej wielkości, np. żywe istoty, Ognia, Muru, Mroku (pojedynczego egzemplarza). Siedmioheksowy czar Widziadła NIE tworzy np. widziadła siedmiu ludzi.

Widziadło jest posłuszne w pełni myślowym poleceniom swego stwórcy. Widziadło nie jest realne i NIGDY nie może nic nikomu uczynić. Jeśli tylko uderzy lub dotknie czegoś, albo zostanie przez coś dotknięte znika. Jeśli iluzja zetknie się z widziadłem, widziadło znika. Jeżeli zderzą się dwa widziadła, znikają oba. Widziadło może zostać zniszczone przez zwykłe przejście przez nie. Jeżeli postać chce przejść przez widziadło, które okazuje się nim NIE być jej ruch zatrzymuje się w heksie, z którego próbowała wejść do heksu innej postaci.

Postać z którą się zderono, musi wykonać trzykostkowy „rzut ratunkowy” przeciwko ZZ, aby uniknąć upadku. Postać, która usiłowała wejść do heksu omyłkowo sądząc, że jest on zajęty przez widziadło musi rzucić CZTEREMA kostkami przeciwko ZZ, jeśli rzut się nie uda postać pada. Smoki i Giganci nie muszą wykonywać „rzutu ratunkowego”, chyba że zderzyły się z innymi wieloheksowymi postaciami.

Kiedy czar typu Pocisk (albo pocisk broni miotanej lub miotającej) trafi widziadło, znika ono, a pocisk podąża dalej po linii prostej.

ILUZJE są o wiele bardziej niebezpieczne. Wyglądają równie realnie jak widziadła, są różnych rozmiarów i mogą udawać wszystkie realne istoty rzeczy. Iluzje mogą poruszać się mówić i walczyć zgodnie z życzeniem stwórcy. Iluzja może jednak tylko wtedy zadać obrażenia lub zabić gdy atakowany wierzy w ich realność.

Iluzje traktowane są jak normalne postacie i ich twórca powinien prowadzić dla nich Karty Postaci. Mają takie same cechy jak rzecz którą udają. Np. iluzja wilka ma S10 i Z14.

Iluzję można zabić tak samo jak resztę postaci. Np. iluzja wilka przy 9 obrażeniach traci przytomność, 10 ją zabija. Można walczyć z iluzją w sposób fizyczny i zwyciężyć. Lepiej jednak zniszczyć ją w walce psychicznej, próbując w nią NIEUWIERZYĆ. Jest to zabieg psychiczny... czar tak prosty, że każdy może go zastosować.

Jeżeli KTOKOLWIEK nie uwierzy w iluzję, węzeł sił które ją tworzą rozpadnie się i iluzja zniknie, ale zadane przez nią obrażenia są PRAWDZIWE i pozostają.

Aby nie uwierzyć w iluzję, postać musi być człowiekiem, humnoidem lub smokiem (zwierzęta wezwane istoty, widziadła, inne iluzje, nie mogą w nie uwierzyć) i wybrać opcję NIEUWIERZENIA. Pozwala to postaci na poruszenie się o jeden heks lub pozostanie w miejscu i wykonanie „rzutu ratunkowego” (wynik trzech kostek porównywany z IQ).

Wtedy jednak gracz kontrolujący iluzję, w którą mają zamiar nie uwierzyć wykonuje rzut. Gracz próbujący nie uwierzyć, wskazuje postać w której prawdziwość wątpli oraz IQ postaci, która podejmuje próbę nieuwierzenia. Jego PRZECIWNIK rzuca wtedy POTAJEMNIE trzema kostkami. Rezultat mniejszy lub równy IQ próbującej nieuwierzyć postaci rozwiewa iluzję — jeżeli była to iluzja. Jeżeli rezultat był zbyt wysoki, albo postać NIE była iluzją, pozostaje ona na miejscu i próbujący uwierzyć gracz nie wie, z jaką sytuacją ma do czynienia. Iluzję też można zniszczyć za pomocą Zniszczenia Stworzenia i Rozwiania Iluzji, jak też przez odpowiednie zakłócenie Kontrolującego.

WIDZIADŁA I ILUZJE mają następujące wspólne cechy:

Podobnie jak inne stworzone istoty, nie wykonują żadnych czynności w rundzie w której się pojawiły.

Znikają natychmiast gdy ich twórca zmarł, utracił przytomność lub polecił im odejść.

Można tworzyć iluzje lub widziadła Murów, Ognia lub Mroku. Iluzje działają jak normalne rzeczy dopóki nie uda się nieuwierzenie lub odpowiedni czar. Widziadła SPRAWIAJĄ wrażenie prawdziwych dopóki nie uda się ich dotknąć lub przez nie przejść.

Te same zasady dotyczą iluzji i widziadeł Więzów.

Wszystkie czary dotyczą iluzje/widziadła jakby były one prawdziwe poza czarem Niewidzialności i Śmierci. Niewidzialność niszczy iluzje i widziadła, Śmierć niszczy widziadła powodując utratę 1 punktu S u rzucającego, na iluzję oddziałuje jakby iluzja była żywa. Inne czary (Lotu, Spowolnienia) mają normalny wpływ na iluzje/widziadła. UWAGA: Właściciel widziadła / iluzji może sprawić, żeby się poruszały (szybko, wolno, latały itp.) BEZ konieczności rzucania czaru, ponieważ jest to jego twór, zdradza to jednak fakt iż poruszany obiekt jest nierealny.

Mag może stworzyć iluzję lub widziadło będące duplikatem rzeczy już istniejącej, a nawet swoją kopię. Taki sobowtór może zostać stworzony nawet w heksie zajmowanym przez twórcę. Wtedy też oryginał ALBO sobowtór maga mogą natychmiast przesunąć się o jeden heks w dowol-

nym kierunku starając się zmylić przeciwnika. Sobowtór taki nie umie rzucać ŻADNYCH czarów, ani używać broni miotającej i miotanej. Może wykonywać jedynie FIZYCZNE ataki i UDAWAĆ rzucanie czarów.

Sobowtór dysponuje takim samym Z jak oryginał i taką samą S (jeżeli jest iluzją). Jeżeli oryginał korzysta z Przesłony, sobowtór również. Inne czary ochronne nie działają na sobowtóra, ponieważ wywierany przez nie efekt nie jest wizualny.

OGIEŃ MUR I MROK

Istnieją trzy typy magicznych barier — Ogień, Mur i Mrok. Mur (żeton z rysunkiem kamieni) jest tym czym być powinien — heksiem z magicznie stworzonym murem o wysokości około 3 metrów. Nie można umieszczać go na heksie zajęтым przez jakąkolwiek postać. Można natomiast postawić Mur na Ogniu, żeby go zgasić.

MROK (to czarny żeton z oczami) to bezcielesna ciemność, przez którą można przejść. Rozciąga się na wysokość trzech metrów. Postać, która znajduje się w Mroku nie widzi nic, chyba, że ma Magiczny Wzrok. Mrok powoduje modyfikację takiej postaci o - 6 Z. Postać strzelająca lub rzucająca czar przez Mrok również modyfikuje Z o - 6 punktów. Atakując (fizycznie lub magicznie) coś w Mroku postać modyfikuje Z o - 4 punkty. Mrok można rzucić na postać, Ogień lub Mur, kryjąc je całkowicie. Można również stworzyć postać/przedmiot w Mroku.

OGIEŃ (żeton z płomieniami) zadaje 2 obrażenia przechodzącej przez niego postaci, albo znajdującej się w heksie, w którym Ogień się pojawił. Zadaje cztery obrażenia każdej postaci kończącej ruch w heksie objętym Ogniem. Sprawdź dokładny opis Ognia w Księdze Magicznej. Ogień można rzucić na każdy heks, poza objętymi przez Mur.

CZARY SPECJALNE

Są to czary, które nie pasują do żadnej innej kategorii. Zaliczamy do nich takie jak: Teleportacja. Oszołomienie itp. W spisie są zaznaczone literą S.

Jeżeli opis zawiera specjalną metodę modyfikacji Z, skorzystaj z niego. W pozostałych przypadkach odległość nie wywołuje modyfikacji Z.

Mag próbując rzucić czar specjalny, rzuca trzema kostkami aby ustalić trafienie. Jeżeli mu się powiodło, czar działa natychmiast

a mag traci tyle punktów S, ile przewiduje Tabela Czarów. W wypadku niepowodzenia traci 1 punkt S.

IX. ATAK FIZYCZNY

Atak fizyczny ma na celu zadanie przeciwnikowi obrażeń za pomocą zębów, pazurów, pięści lub broni. Mag może atakować fizycznie tylko uderzając swoją różdżką. Postacie stworzone mogą gryźć, drapać, ziać ogniem, zadawać ciosy mieczem, pałąk czy pięścią. Aby przeprowadzić atak fizyczny postać musi wybrać jedną z opcji — Atak, lub Atak z przesunięciem. Postać może atakować jedynie przeciwników znajdujących się w trzech przednich heksach.

Atak fizyczny można przeprowadzić albo „naturalną” bronią (zęby, pięści) lub bronią, którą ma się w pogotowiu. W MAGU zakłada się, że mag, Myrmidon i Gigant mają zawsze broń w pogotowiu, chyba, że została odrzucona lub zniszczona.

Wykonując atak fizyczny pierwszym rzutem ustalamy trafienie. Robimy to rzucając trzema kostkami przeciwko ZZ atakującego (jak w przypadku czarów). Wynik równy lub mniejszy od ZZ oznacza trafienie. Jeżeli atak się powiódł rzucaamy kostką powtórnie aby ustalić ilość zadanych obrażeń. Jest ona określana ILOŚCIĄ RZUTÓW KOSTKĄ. Np. ciężki miecz Myrmidona zadaje dwa rzuty kostką obrażeń. Oznacza to, że przy udanym ataku zadaje tyle obrażeń, ile wyniesie rezultat dwóch rzutów kostką. Każde obrażenie oznacza odjęcie 1 punktu S. Rezultat modyfikuje się o wartość osłony zapewniającej przez czar ochronny, zbroję itp., a końcowy wynik odnotowuje na Karcie Postaci.

Obrażenia zadane przez niektóre postacie, rodzaj broni i czary określone są również plusami i minusami. Np. wilk zadaje „1 kostka + 1” obrażeń (albo po prostu 1 + 1). Wykonuje się rzut jedną kostką i do rezultatu DODAJE 1. Oznacza to, że 4 oczka dają 5 obrażeń, „2 + 2” niedźwiedzia oznacza, że do wyniku rzutu 2 kostkami dodajemy 2.

W ten sam sposób określa się fizyczne obrażenia zadane w inny sposób. Np. czar Magiczna Pięść zadaje 1-2 obrażeń, na każdy punkt S wykorzystany przez maga. Jeśli mag użył 4 S w czasie Magicznej Pięści zadał 4-8 obrażeń. Wykonuje się 4 rzuty kostką i od wyniku odejmuje 8. Jeżeli wynik rzutu był 8 lub niższy, czar nie zadał obrażeń.

MAGICZNA RÓŻDŻKA

Jedyną fizyczną bronią maga w tej grze jest jego różdżka. Choć jest ona magiczna, zadaje fizyczne obrażenia. Mag nie musi posiadać na początku gry różdżki. Jeżeli chce ją mieć, musi znać odpowiedni czar na stworzenie różdżki. Mag NIE stwarza różdżki w czasie gry (chyba, że musi zastąpić zniszczoną). Jeżeli zna czar Różdżki, wchodzi już z nią do gry nie tracąc punktów S.

Bez względu na swój wygląd różdżka zadaje przy uderzeniu 1 rzut kostką ran. Uderzenie różdżką jest tym samym co cios zadany przez maga bronią powodującą tyle obrażeń ile wyniesie rzut jedną kostką, i nie powoduje zużycia punktów S ponieważ nie wiąże się z wydatkowaniem energii. Mag, który posiada różdżkę może przez cały czas trzymać ją w ręku, nawet rzucając czary — nie przeszkadza mu ona w niczym. Różdżka podlega działaniu czaru Odrzucenie Broni lub Zniszczenie Broni.

Jeżeli ktokolwiek inny niż właściciel zechce się nią posłużyć wbrew jego woli, różdżka wybucha i zadaje głupcowi tyle obrażeń ile wyrzuci trzema kostkami.

UPUSZCZENIE LUB ZNISZCZENIE BRONI: ATAK GOŁYMI RĘKAMI

Postać, która upuściła broń, może ją podnieść, wybierając opcję Podniesienie Odrzuconej Broni, będzie ona jednak gotowa do użycia dopiero w NASTĘPNEJ rundzie.

Mag, którego różdżka została złamana może albo obywać się bez niej albo stworzyć nową z fragmentu który pozostał mu w ręku. Złamana różdżka nie działa.

Myrmidon lub Gigant, którego broń została uszkodzona, mogą walczyć nią nadal, ale zadaje ona tylko połowę przypisanych jej obrażeń (dzielenie zaokrąglamy w dół). W przypadku ponownego uszkodzenia broni tracą ją.

Myrmidon i Gigant, którzy odrzucili broń lub uległa ona zniszczeniu mogą walczyć gołymi rękami, ale zadają mniej obrażeń. Myrmidon 1 - 3, a Gigant 2 - 1.

OCHRONA PRZED OBRAŻENIAMI

W POTYCZCE pewną ilość obrażeń powstrzymuje zbroja lub tarcza. W MAGU podobną rolę pełnią czary. Czar Kamienna Skóra po-

wstrzymuje w czasie każdego ataku 4 obrażenia, a Żelazna 6. Współczynnik ten odejmuje się od rezultatu KAŻDEGO ataku wymierzonego przeciwko chronionej postaci. Gdy więc postać chroniona Kamienną Skórą (współczynnik 4) dozna obrażeń w rezultacie dwóch ataków w czasie jednej rundy: 5 po pierwszym i 3 po drugim ataku, dozna tylko 1 obrażenia po pierwszym i 0 po drugim ataku. Kamienna Skóra powstrzyma pozostałe obrażenia. Futro, łuski i inne naturalne formy ochrony zwierząt i potworów działają w taki sam sposób. Na przykład futro wilka chroni przed jednym obrażeniem w czasie ataku. Oznacza to że jeśli wilk został zaatakowany ciężkim mieczem (2) i wyrzucone zostanie 8 oczek, wilk doznaje 7 obrażeń. Jeżeli wilk chroniony był Kamienną Skórą chroni go ona DODATKOWO przed 4 obrażeniami — i doznaje on zaledwie 3 obrażeń.

WYJŚCIE Z WALKI

Wyjście z walki polega na odsunięciu się od postaci (jednej lub kilku) z którymi toczyło się walkę. Wieloheksowa postać może wyjść z walki używając opisywaną opcję Wyjście z Walki, albo wybierając opcję dopuszczającą przesunięcie, odsunąć się od postaci (jednej lub kilku) atakujących. Postać jednoheksowa może użyć TYLKO opcji Wyjście z Walki.

Postać, która postanowi wyjść z walki, w czasie fazy ruchu, może jedynie stać nieruchomo lub przesunąć się. Kiedy nastąpi jej kolej przeprowadzenia ataku, zamiast atakować, przesuwa się o jeden heks w dowolnym kierunku. W tym samym czasie MOŻE wejść do heksu innej postaci, aby podjąć próbę nawiązania z nią walki wręcz.

Proszę zwrócić uwagę, że nieprzyjaciół posiadający Z większą od Twojej będzie w stanie podczas wychodzenia z walki zadać Twojej postaci pierwszy cios, ponieważ jego faza ataku wyprzedzi Twoją. Nieprzyjaciół o niższym Z nie będzie miał szansy zadania Ci ciosu w czasie wychodzenia z walki.

Jednoheksowa postać związana walką z więcej niż jedną postacią może przerwać walkę z niektórymi i toczyć ją z innymi, ale NIGDY nie jest w stanie atakować w czasie fazy, w której przerywa walkę.

Postać, która została powalona, leży lub się czołga nie może przerwać walki. Najpierw musi wstać.

OBRONA I UNIKI

Opcja „Unik” (dla postaci nie związanych walką) lub „Obrona” (dla

toczących walkę) powoduje dokładnie ten sam skutek. Postać, która wykonuje unik lub broni się, nigdy nie zada żadnych strat nieprzyjacielowi. Z drugiej jednak strony trafienie (strzałą lub rzuconą bronią) postaci wykonującej unik, albo dowolnym rodzajem broni postaci, która przeszła do defensywy, wymaga rzucenia sumy oczek mniejszej lub równej ZZ CZTEREMA, nie zaś trzema kostkami.

- wyrzucenie 4 lub 5 to udane automatyczne trafienie
- 20 i więcej oznacza chybienie
- 21 i 22 powoduje wytrącenie broni atakującemu
- 23 i 24 zniszczenie tej broni.

Uniki chronią tylko przed czarami typu Pocisk oraz bronią miotającą i miotaną. Są nieskuteczne przeciwko innym czarom i rodzajom broni.

Obrona chroni przed zwykłą bronią i czarami, jest natychmiast nieskuteczna w stosunku do czarów typu Pocisk, oraz broni miotającej i miotanej.

Postać może bronić się TYLKO wtedy, gdy posiada w przygotowaniu różdżkę, miecz, pałkę itp., którymi może parować ataki. Innymi słowy uniki ratują przed pociskami, obrona jest skuteczna przed fizycznymi atakami z sąsiedniego heksu.

Żadna z tych opcji nie pozwala na rzucanie czaru, czy wykonanie ataku. Są wyłącznie defensywne.

Postać w tych opcjach musi mieć jakąś broń w rękach i to gotową do użytku.

ZMUSZENIE DO ODWROTU

Postać, która trafiła nieprzyjaciela znajdującego się w sąsiednim heksie fizyczną bronią lub czarem typu Pocisk, sama zaś nie została trafiona, może pod koniec etapu zmusić nieprzyjaciela do cofnięcia się o jeden heks w dowolnym kierunku, do dowolnego wolnego heksu. Może wtedy ALBO zostać w miejscu, ALBO przesunąć się do heksu opuszczonego przez wroga. Jeżeli w sąsiedztwie cofający się nie ma wolnego heksu, musi wykonać „rzut ratunkowy” trzema kostkami przeciw ZZ aby uniknąć upadku.

REAKCJE NA ZRANIENIE

Postać która dozna 5 lub więcej ran (rana to to samo co obrażenie) w czasie jednego etapu, na okres TYLKO NASTĘPNEGO etapu ma zmodyfikowaną zręczność o - 2.

Postać, która odniesie 8 lub więcej ran w czasie jednego etapu NATYCHMIAST pada na ziemię. Jeżeli do tej pory nie przeprowadzała ataku, w tym etapie atakować już nie może. W ciągu NASTĘPNEGO ETAPU może jedynie wstać, leżeć lub czołgać się.

Gigant pada po 16 obrażeniach.

Każda postać, której siła została zredukowana do 1 pada nieprzytomna, a każda postać o sile 0 umiera.

X. NIELUDZIE

POTWORY I BESTIE

Charakterystyki różnych potworów i bestii oraz wojownika nazanego Myrmidon zostały podane w tabeli BESTIE i POTWORY w Księdze Magicznej.

INNE RASY HUMANOIDALNE

Mag nie musi być człowiekiem, może być elfem, krasnoludem, orkiem lub członkiem rasy jaką sobie wymyślisz.

ELFY posiadają S=6, Z=10, IQ=8 oraz 8 punktów dodatkowych
KRASNOLUDY posiadają S=10, Z=6, IQ=8 oraz 8 punktów dodatkowych

NIZIOŁKI posiadają S=4, Z=12, IQ=8 oraz 4 punkty dodatkowe.
Przy użyciu czarów typu Pocisk otrzymują +3 Z.

Atrybuty ORKÓW są identyczne jak u ludzi.

GOBLINY posiadają S=4, Z=4, IQ=10 plus 10 punktów dodatkowych.

HOBGOBLINY posiadają S=6, Z=6, IQ=6 plus 8 punktów dodatkowych.

Możesz nawet pozwolić zostać magiem Gigantowi lub Gargoyli, których zaliczamy do humanoidów, choć ich IQ będzie niskie — maksimum 10 punktów. Nie są to rasy intelektualistów.

SMOKI

Smoki (prawdziwe i wezwane) mogą walczyć na trzy sposoby. Jeżeli wybiorą one opcję ataku mogą przeprowadzić go dwukrotnie w czasie jednego etapu, na ten same lub inne cele: 1) używając pazurów, co powoduje obrażenia określone rzutem 2 kostek (dla małego smoka 2–2). Uderzenie takie może być zadane wyłącznie postaci znajdującej

się w przyległym przednim heksie. 2) Ognisty oddech. Zadaje obrażenia równe rezultatowi rzutu 3 kostkami (mały smok 2 kostki). Modyfikacja Z wynikająca z odległości do celu określana jest w ten sam sposób co przy czarach czyli - 1 Z za każdy heks odległości od głowy smoka do celu. Każdy Ognisty oddech powoduje utratę 5 S (dla małego smoka 3 S). Smok może ziać ogniem we wszystkich kierunkach.

Smok może również uderzać ogonem. Czyni tak w każdej rundzie jeśli znajduje się na ziemi, bez względu na wybraną opcję. Kiedy nadejdzie następny etap działania smoka wykonuje jeden rzut (porównywany z ZZ) przeciwko każdej z postaci znajdujących się w którymś z tylnych heksów. Każda trafiona postać musi wykonać „rzut ratunkowy” (3 kostki porównywane z ZZ), aby sprawdzić czy została przewrócona. Uderzenie ogona nie zadaje żadnych obrażeń — jedynie przewraca.

Smoki są opancerzone. Łuska smoka powstrzymuje 5 obrażeń w ciągu jednego ataku, małego zaś 3. Z uwagi na swą wielkość smoki mogą wejść do heksu i przewrócić znajdującą się w nim mniejszą postać, w czasie fazy ruchu.

XI. DOŚWIADCZENIE

Postać, która przeżyła walkę zdobywa doświadczenie, co powoduje zwiększenie S, Z i IQ. Zdobyte doświadczenie jest zależne od rodzaju walki oraz od tego czy suma punktów przeciwnika była wyższa czy niższa od własnej.

WALKA NA ŚMIERĆ I ŻYCIE

Toczy się do chwili śmierci jednej ze stron. Każdy kto przeżył otrzymuje 50 punktów doświadczenia (PD) lub 100 jeżeli przeciwnik miał ponad 3 punkty więcej. Walka może być toczona z innymi magami, wojownikami, smokami, potworami lub mieszanymi grupami.

WALKA NA ARENIE

Toczy się od chwili gdy jedna ze stron upadnie lub ucieknie przez „drzwi” którymi weszła na arenę. Nieprzytomna postać nie może zostać zabita chyba, że ostateczna utrata przytomności spowodowana była wydatkowaniem S na rzucenie czaru. Wygrywający otrzymuje 30 PD, przegrywający który przeżył 20 PD (chyba, że ucieknie nie odnosząc obrażeń, wtedy TRACI 10 PD). Jeżeli któraś ze stron była o 3 lub

więcej punktów słabsza w ogólnej punktacji celu — wszyscy uczestnicy tej drużyny, którzy zdołali przeżyć otrzymują 20 PD DODATKOWO.

WALKA TRENINGOWA

Nie można rzucać żadnych czarów powodujących obrażenia OPRÓCZ Magicznej Pięści i Ognia. Nie można przywoływać żadnych postaci, nie można tworzyć iluzji i widziadeł, chyba, że przedstawiają one samego maga. Można uderzyć różdżką. Należy raczej obezwładniać a nie zabić przeciwnika. Postać traci przytomność gdy jego S wyniesie 3 lub mniej. W czasie walki treningowej można zostać zabitym, ale to raczej trudne. Ci, którzy w czasie wyeliminowania przeciwnika trzymają się na nogach otrzymują 10 PD.

Kiedy postać zdobędzie 100 punktów doświadczenia może wymienić je na jeden dodatkowy punkt dodawany do podstawowej S, Z lub IQ. Zdobywając doświadczenie mag może podnosić swoje cechy bez ograniczeń.

XII. ZASADY DODATKOWE

POSTACIE Z DOŚWIADCZENIEM

„Początkująca” postać ma jedynie 8 punktów do rozdzielenia lub ogólnie 32 punkty. Istnieje możliwość stworzenia maga z dowolną ilością punktów, jeżeli nie chcecie prowadzić ich „od stworzenia świata”. Walka dwóch magów 50-punktowych, którym towarzyszą dwaj 32-punktowi praktykanci jest bardzo ciekawa.

OSWOJONE ZWIERZĘTA

Magowie mogą zaczynać grę mając ze sobą np. oswojonego wilka lub niedźwiedzia. Takie zwierzęta lub istoty są „realne” i nie wymagają wydatkowania punktów S aby je podtrzymać. Poza tym mogą być silniejsze od zwykłych zwierząt — i na pewno są sprytniejsze, słabiej więc poddają się czarom kontroli. Oswojony wilk maga może mieć np. 14S, 14Z, 10IQ.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

W celu urozmaicenia gry można wymyślać i włączać do niej amulety i inne magiczne przedmioty. Można np. sporządzić listę 10 lub 20 i pozwolić wybrać magowi po jednym. Przedmioty te mogą wykorzy-

stywać istniejące typy magii. Na przykład Pierścień może powodować Przesłonięcie niosącej go postaci lub chronić go Kamienną Skórą. Specjalna Różdżka może służyć jako normalna różdżka magiczna ORAZ zwiększać Z maga o +2. Kryształowa Soczewka może dawać właścicielowi Magiczne Spojrzenie. I tak dalej ...

Kiedy korzystasz w grze z magicznego przedmiotu powinienes sporządzić ich listę. Wybrane przedmioty do chwili ich użycia powinny być trzymane w tajemnicy.

FORY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeżeli w pojedynku doświadczony mag (40 punktów lub więcej) walczy z początkującym, należy przed rozpoczęciem walki określić pewne ograniczenia ułatwiające ją początkującemu. Może to być np. zakaz używania przez doświadczonego maga w pierwszej rundzie czaru typu Pocisk. W przeciwnym razie walka będzie krótka i bezsensowna. Jednakże jeżeli każdy mag rzuci na początku czar tworzący lub obronny, walka może być pasjonująca.

XIII. POŁĄCZENIE MAGA Z POTYCZKĄ

Gry MAG i POTYCZKA można łączyć ze sobą ponieważ są różnymi ujęciami TEGO SAMEGO systemu. Jeżeli macie POTYCZKĘ możecie do niej wprowadzić walki magów i wojowników (orki, gobliny itd).

Jeżeli łączysz obie gry należy wprowadzić następujące modyfikacje:

WALKA WRĘCZ: Jest dopuszczalna dokładnie na zasadach POTYCZKI. Jeśli mag chce przystąpić do walki wręcz, musi odrzucić swą różdżkę. Może rzucać zaklęcia ale tylko na siebie i wroga z którym walczy. Modyfikuje wtedy Z o -4. Może wydobyć sztylet i walczyć nim jak wojownik z POTYCZKI. UWAGA: Pole Uderzeniowe zostało wymyślone specjalnie do walki wręcz. Nie można go stosować jeżeli się gra w MAGA bez stosowania POTYCZKI.

ATAK BEZ BRONI: Przepisy MAGA określają sposoby walki bez broni mogą być stosowane w POTYCZCE. Mag nie może jednak kopać, ani walczyć na pięści, nie ma bowiem odpowiedniego przeszkolenia.

IQ WOJOWNIKÓW: Jeżeli dochodzi do spotkania magów i wojowników, IQ wojowników zaczyna być dość ważną sprawą. Zakładamy, że zwykły wojownik POTYCZKI ma IQ = 8. Jak wiemy można zwiększyć

IQ wojownika kosztem S lub Z, aby łatwiej można było nieuwierzyć w iluzję lub bronić się przed czarem Kontroli.

POMOCNICY (MRMIDON): Jeżeli grasz według zasad POTYCZKI pominiń informację, że Myrmidon posiada 12S, 12Z, i walczy dwuręcznym mieczem. W przypadku połączenia zasad gier przyjmujemy, że poprostu dysponuje 32 punktami wyjściowymi i może być wyposażony w dowolną broń, zbroję lub tarczę, jak każda początkująca postać w POTYCZCE.

BROŃ: Mag może posiadać dwa egzemplarze broni oraz sztylet (róźdzka czarodziejska traktowana jest jako broń). Jednak jego Z zmniejsza się o 4 przy każdej broni poza róźdzką i sztyletem (którego używa każdy).

ZNISZCZENIE BRONI: Kiedy w czasie POTYCZKI zostanie rzucony czar Zniszczenie Broni, każda broń staje się bezużyteczna, z wyjątkiem miecza i pałki. Ze zniszczonego miecza (dowolnego typu) lub pałki można korzystać dalej zadając o połowę mniej obrażeń jak w MAGU. Zniszczona broń po raz wtóry nie nadaje się do użytku. W POTYCZCE Myrmidon lub Gigant którego broń uległa zniszczeniu, może sięgnąć po nową lub rozpocząć walkę wręcz — elementy pominięte w MAGU.

ZBROJE I TARCZE: Magowie mogą nałożyć zbroje i używać tarcz, tak jak wojownicy. Skórzana zbroja odbiera magowi 2 Z, a mała tarcza 1Z. Wszelkie pozostałe typy zbroi i tarcz odbierają magowi podwójną ilość punktów Z, podaną dla wojowników w POTYCZCE. Mag nie może rzucać czarów mając tarcze w pogotowiu. Zbroja i tarcza z POTYCZKI chronią przed wszelkimi obrażeniami — w tym również zadanymi przez ogień i magiczne pociski, ale nie chronią przed czarami nie skierowanymi bezpośrednio przeciwko użytkownikowi danego uzbrojenia ochronnego.

UNIKI I OBRONA: Stosuje zasadę rzutu czterema kostkami z MAGA, a nie trzema jak podają przepisy POTYCZKI.

XIV. PRZYKŁAD WALKI

Walka opisana we wprowadzeniu została poprowadzona według zasad MAGA. Yzor posiada 9 S, 12 Z, 11 IQ; Krait natomiast 8 S, 15 Z, 9 IQ. Obaj mają róźdzki.

Runda 1: Obaj wykonali jedno działanie. Krait pierwszy wezwał (prawdziwego) wilka; Yzor rzucił czar Oszołomienie. Oba czary udane. Obaj magowie mają teraz S=6.

Runda 2: Krait posiada inicjatywę. Yzor przesuwają się o jedno pole. Krait pozostaje w miejscu: jego wilk przemieszcza się o 12 heksów. Obaj magowie mają znów tę samą S; Yzor wykonuje udany rzut kostką i stwarza wilka (iluzja). Krait udaje rzucenie czaru ochronnego na samego siebie, S Kraita = 5 (podtrzymuje wilka kosztem 1 S). S Yzora = 4.

Runda 3: Krait znów zdobywa inicjatywę. Jego wilk wiąże walką Yzora. Iluzja Yzora wiąże z kolei walką wilka Kraita atakując go od tyłu. Yzor działa pierwszy i wychodzi z walki. Jego iluzja próbuje ugryźć, ale nie trafia. Krait stara się nie uwierzyć w iluzję wilka Yzora, ale Yzor wyrzuca 11; wilk pozostaje. Wilk Kraita nie może atakować, ponieważ Yzor nie znajduje się w jego przednich heksach. S Kraita = 4, S Yzora = 4.

Runda 4: Krait nie podtrzymuje swojego wilka, uznając go za bezużytecznego. Yzor zdobywa inicjatywę i posyła swoją iluzję w kierunku Kraita, Krait wygrywa rzut sprawdzający który z nich będzie działał jako pierwszy i rzuca na Yzora 2 kostkowy czar Magicznej Pięści. Trafia, wyrzuca szóstkę, zadając dwa obrażenia. Pierwsza krew! Obaj magowie mają S = 2.

Runda 5: Obaj magowie stoją w miejscu; Iluzja wilka atakuje Kraita. Krait rzuca 1 kostkowy czar Magicznej Pięści na Yzora, ponieważ jego Z znowu wynosi 15. Strata jednego punktu S odbiera mu przytomność. Jego uderzenie trafia, ale ponieważ wyrzucił 2, nie zadaje obrażeń. Iluzja uderza i zadaje trzy obrażenia, zabijając go i kończąc pojedynek.

KSIĘGA MAGICZNA

SPIS CZARÓW

CZARY PRZY IQ=8

RÓZDŹKA (S): czar ten przekształca jakikolwiek kawałek drewna w magiczną róźdzkę (patrz Róźdzka Maga). Czar tego raczej nie stosujemy podczas gry ponieważ mag, który go posiada tworzy sobie

różdżkę przed rozpoczęciem gry. W czasie rozgrywki koszt czaru wynosi 5 S.

MAGICZNA PIĘŚĆ (P): uderzenie telekinetyczne. Zadaje od 1 do 2 ran, na każdy jeden punkt S użyty do rzucenia tego czaru. Czar ten jest również stosowany w celu bezpiecznego uruchomienia rozmaitych pułapek, zapadni itp.

PRZESŁONA (Z): czar obronny. Powoduje, że obiekt staje się trudniejszy do zobaczenia, usłyszenia, wykrycia węchem. Powoduje to odjęcie u atakującego 4 punkty Z (również przy rzucaniu czarów). Kosztuje 1 S jednorazowo, oraz po jednym punkcie S w każdej rundzie, w której jest stosowany.

SPOWOLNIENIE (Z): zmniejsza Z ofiary o połowę na czas 4 rund. Rzucenie kilku tych zaklęć jednocześnie nie powodując większego spowolnienia, ale przedłużenie czasu trwania. Koszt 2 S.

UPUSZCZENIE (Z): powoduje, że ofiara upuszcza wszystko co trzyma w jednej dłoni, broń, tarczę itp. Nie powoduje upuszczenia pierścienia. Koszt 1 S lub 2 S, jeżeli podstawowa S przeciwnika jest większa od 19.

WIDZIADŁO (T): tworzy jakiekolwiek widziadło na powierzchni jednego heksu. (patrz Widziadła i Iluzje). Koszt 1 S.

CZARY PRZY IQ=9.

NIIEGRABNOŚĆ (Z): odejmuje 2 punkty od Z ofiary, za każdy jeden punkt S użyty przez maga do rzucania tego czaru. Działa przez trzy rundy (jeżeli ofiara ma S równe lub większe od 30 tylko jedną rundę).

OSZOŁOMIENIE (Z): odejmuje 2 punkty od IQ ofiary za każdy jeden punkt S użyty przez maga. Trwa przez trzy rundy. Postać na którą zrzucono Oszołomienie nie może w czasie trwania zaklęcia używać zaklęć i czarów wymagających wysokiego IQ (tzn. powyżej 10 IQ), ale może podtrzymać już rzucone czary.

POWSTRZYMANIE (Z): czar obronny. Kiedy mag rzuca Powstrzymanie ofiara musi zakończyć swój ruch conajmniej dwa pola dalej niż zamierzała w chwili rozpoczęcia ruchu, czyni tak za każdym razem kiedy czar działa.

Postać, która nie może odsunąć się na wymaganą odległość np. jest związana walką, przesuwa się najdalej jak może, nawet jeżeli związane

jest to z wyjściem z walki. Koszt rzucenia 2 punkty S oraz po jednym punkcie S za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

POMOC (Z): chwilowo dodaje jeden punkt S, Z lub IQ dowolnej postaci (w tym również samemu magowi), za każdy punkt S użyty do rzucenia tego czaru. Trwa dwie rundy.

WEZWANIE WILKA (T): przywołuje wilka (S 10, Z 14, IQ 6, PR 12 każde jego ugryzienie powoduje 1 + 1 ran), który spełnia rozkazy maga. Koszt rzucenia 2 S oraz 1 za podtrzymanie w każdej następnej rundzie, w czasie której wilk ma działać.

ODKRYCIE MAGII (S): ten czar umożliwia rzucającemu dowiedzenie się jakie tajne czary ochronne rzucili do tej pory przeciwnicy. Wykrywa następujące czary (ale nie informuje KTO je rzucił): Odwrócenie Pocisku, Tarcza Czarów, Kamienna i Żelazna Skóra, Pole Uderzeniowe. Podaje również miejsce, w którym znajduje się Śliskie Podłoże. Nie podaje natomiast które z postaci są widziadłami, iluzjami a które są prawdziwe. Koszt 1 S.

OGIEŃ (T): wypełnia jeden heks magicznym ogniem. Jego działanie jest następujące: żadna postać o IQ mniejszym niż 8 nie może przejść przez to pole, ani na nim pozostać. Zwierzęta boją się ognia, iluzja może oczywiście przejść przez ogień. Postać, która przechodzi przez ogień, lub znajduje się w polu na które mag rzucił ten czar, doznaje 2 obrażeń. Postać, która weszła w ogień i zatrzymała się w nim (aby np. zaatakować) doznaje 4 obrażenia i na okres tej rundy modyfikuje Z o -2. Efekty działania ognia kumulują się, ale oczywiście broje i czary ochronne DZIAŁAJĄ. Przykład: postać przechodzi przez dwa pola ognia (4 obrażenia) i zatrzymuje się w trzecim żeby atakować (4 dalsze obrażenia). Osłona zbroi i zaklęcia odejmowana jest od sumy 8 obrażeń i liczy się dopiero końcowy rezultat. Jeżeli postać ma np. Kamienną Skórę ale nie dysponuje żadną zbroją w pierwszych polach nie dozna obrażeń. To jednak wyczerpie osłonę i po zatrzymaniu się postać dozna 4 obrażeń. (Pamiętajmy, że Kamienna Skóra w dalszym ciągu uchroni przed 4 obrażeniami, jakie mogłyby zostać zadane w wyniku jakiegokolwiek INNEJ FORMY ATAKU w tej rundzie). Koszt 1 punkt S.

CZARY PRZY IQ = 10

PODCIĘCIE (Z): przewraca ofiarę. Nie powoduje żadnych obrażeń. Dobrze rzucony czar Magiczna Pięść wywołuje ten sam efekt. Koszt czaru: 2 S lub 4 S jeżeli S ofiary jest większe od 29.

PRZYSPIESZENIE RUCHU (Z): podwaja PR postaci, na którą rzucono ten czar na cztery rundy. Wielokrotne rzucenie tego czaru w jednej rundzie NIE pomnaża dalej PR, ale WYDŁUŻA działanie czaru. Koszt 2 punkty S.

PRZYWOŁANIE MYRMIDONA (T): przywołuje wojownika (12 S, 12 Z, 8 IQ, 10 PR dwuręczny miecz bez pancerza), który spełniać będzie rozkazy maga. Koszt 2 punkty S oraz po 1 punkcie S za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

DEZORIENTACJA (S): powoduje psychiczny błysk. **WSZYSTKIE** postaci (wrogowie, przyjaciele) na arenie lub w danym pomieszczeniu w odległości do 5 megaheksów od maga (ale nie sam mag) zostają oszłomione i muszą odjąć 3 punkty od swego Z na przeciąg 3 rund. Widziadła i iluzje (wszystko co ma oczy) są dotknięte tym czarem. Koszt 3 punkty S.

MROK (S): wypełnia jedno pole kompletnie czarnym mrokiem na wysokość trzech metrów. Można rzucić czar Mrok na heks, w którym znajduje się postać. Postać może przejść przez heks wypełniony Mrokiem. Postać atakująca z pola ogarniętego mrokiem modyfikuje Z o -6. Atak na przeciwnika znajdującego się na heksie ogarniętym mrokiem modyfikuje Z o -4. Koszt 1 punkt S.

POLE UDERZENIOWE (Z): zadaje obrażenia wszystkim postaciom znajdującym się na heksie maga (oprócz niego samego) przez wszystkie rundy w czasie swego działania. Koszt rzucenia 2 punkty S, oraz 1 S za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

CZARY PRZY IQ = 11

UŚPIENIE (Z): usypia ofiarę do chwili kiedy: a) obudzi się w sposób naturalny, co zajmuje zwykle kilka godzin, b) dozna obrażeń, c) zostanie obudzona przez postać z sąsiedniego heksu (trwa to dwie rundy). Śpiący pada na ziemię. Czar nie skutkuje na postaci posiadające S = 20 i więcej. Koszt 2 punkty S.

PRZYWOŁANIE NIEDŹWIEDZIA (T): przywołuje niedźwiedzia (S = 30, Z = 11, IQ = 6, PR = 8. Każde jego ugryzienie powoduje 2+2 obrażeń), który spełniać będzie rozkazy maga. Koszt 4 punkty S oraz po 1 punkcie za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

KONTROLA ZWIERZĄT (Z): podaje jedno wybrane zwierzę kontroli maga przez cały okres trwania czaru. Działa tylko na prawdziwe zwierzęta. Jeżeli zostanie rzucony na widziadło lub iluzję, postać

ta znika. Zwierzę pod kontrolą wykonuje większość poleceń włącznie z atakowaniem przyjaciół, może jednak bronić się przed czarem, rzucając trzy razy kostką przeciwko swemu IQ. Czar ten NIE działa na humanoidy i smoki. Działa na wilki, niedźwiedzie itp. Koszt 2 punkty S oraz po 1 punkcie za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

ILUZJA (T): tworzy dowolną iluzję na powierzchni jednego heksu. Koszt 2 punkty S.

ODWRÓCENIE POCISKÓW (S): działa na czar typu Pocisk (również pocisk z broni miotającej i miotanej) odwracając je przeciwko rzucającemu. W chwili rzucenia czaru, gracz notuje ten fakt. Okazuje zapis drugiemu graczowi na KOŃCU rundy w której wystrzelono pociski. W rezultacie uważa się, że wszystkie pociski, które trafiły postać rzucającą Odwrócenie Pocisków, trafiły tego który je wypuszczał zadając TYLE SAMO obrażeń. Ta nieprzyjemna niespodzianka może nieoczekiwanie zmienić wynik rundy.

UWAGA: W POTYCZCE jeżeli wyjątkowo zręczny łucznik (Z większe niż 20) wypuści dwie strzały tylko JEDNA wraca. Oznacza to, że łucznik został ostrzeżony o rzuceniu czaru i NIE wystrzelił drugiej strzały. Czar nie działa na ataki przeprowadzane czarami innymi niż typu Pocisk, bronią inną niż miotająca i miotana. Koszt 2 punkty S oraz 1 za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

WIĘZY (T): tworzy Magiczne Więzy pętające ofiarę i redukujące natychmiast jego Z o 2 punkty. W każdej rundzie działania Więzów Z ulega zmniejszeniu o dalsze -1. Więc w 3 rundzie -3 Z, w 4 - 4 Z itd. Aby się uwolnić ofiara przez jedną rundę musi stać nieruchomo i nic nie robić, a potem wykonać „rzut ratunkowy” (3 kostki w porównaniu z ZZ). Jeżeli ZZ ofiary została przez Więzy zmodyfikowana do 2 lub mniej, pada ona bezradna na ziemię.

UWAGA: postać w sąsiednim heksie może wyswobodzić inną z Więzów stojąc nieruchomo przez jedną rundę i rzucając 3 kostkami w porównaniu ze swoją ZZ. Czar nie działa na istoty o S = 20 lub więcej. Aby je skrepić potrzebujemy czaru Wielkie Więzy (IQ = 15). Koszt zwykłych Więzów wynosi 2 punkty S.

CZARY PRZY IQ = 12

ZAMROŻENIE (Z): całkowicie zamraża ofiarę, która nie może wykonać żadnej czynności i zamiera w bezruchu na czas od 2 do 12 rund. Kiedy czar zaczyna działać mag rzuca dwoma kostkami, wynik określa

czas działania czaru. Nie działa na postaci o $S = 30$ lub więcej.

Koszt 4 punkty S.

KULA OGNISTA (P): powoduje 1-1 obrażeń na każdy punkt S wydatkowany przez maga do rzucenia tego czaru. Można nią zapalać palne przedmioty.

NIEWIDZIALNOŚĆ (Z): sprawia, że mag czyni siebie lub kogoś innego niewidzialnym. Żeton tej postaci jest zdejmowany z planszy. Prowadzący musi zapisywać jej ruchy. Każdy atak na taką postać zmniejsza Z o-6 (oczywiście jeśli atak jest przeprowadzony przeciwko niewłaściwemu heksowi nic się nie dzieje). Niewidzialność NIE powoduje, że postać staje się niesłyszalna lub niewyczuwalna i nie ma zastosowania w Mroku (chyba, że przeciwko istocie widzącej w ciemności). Efekty niewidzialności nie kumulują się z czarem Oślepienia, Mrok itd. wybiera się spośród nich współczynnik najwyższy. Koszt 3 S plus jeden za każdą następną rundę.

MAGICZNY CIOS (S): zadaje obrażenia równe jednemu rzutowi kostką WSZYSTKIM istotom znajdującym się w polu maga i przyległych (wrogom i przyjaciołom) oprócz samego maga. Koszt 2 S.

MAGICZNE SPOJRZENIE (Z): umożliwia zobaczenie wszystkich obiektów ukrytych dzięki Przesłonięciu, Niewidzialności czy Mrokowi. Koszt 2 punkty S oraz za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

ZNISZCZENIE BRONI (Z): niszczy jedną broń, tarczę, różdżkę itp. wybraną przez maga. Nie działa na zaklęte miecze, tarcze itp. — zostały one uodpornione na czary. Niektóre zniszczone bronie można jeszcze wykorzystać (miecz, pałka) ale zadają tylko połowę obrażeń. Za następnym razem są zniszczone definitywnie. Zniszczona różdżka jest nie do użytku. Koszt 2 punkty S.

OGIEŃ NA TRZECH HEKSACH (T): działa jak czar Ogień lecz obejmuje trzy hekсы. Koszt 2 punkty S.

MROK NA TRZECH HEKSACH (T): działa tak jak czar Mrok lecz obejmuje trzy hekсы. Koszt 2 punkty S.

CZARY PRZY IQ = 13

LOT (Z): powoduje, że rzecz czasowo może latać (patrz rozdział LOT). Każdy atak na lecącą jednoheksową postać powoduje zmodyfikowanie Z atakującego o -4. Postacie latające za pomocą czaru mają PR = 12. Taka istota nie jest przyzwyczajona do latania, a więc jeżeli atakuje z powietrza ich Z modyfikowane jest o -2 w przypadku ataku

zwykłego (fizycznego lub magicznego) i o -4 w przypadku ataku bronią miotającą i miotaną oraz czarem typu Pocisk. W przypadku gdy atakowany i atakujący lecą modyfikacje sumuje się. To znaczy jeżeli jeden lecący mag zadaje cios różdżką drugiemu, który również leci, jego modyfikacje Z = -6; bo leci, -4 bo atakuje lecący cel. Jak widać nie jest to skuteczny sposób ataku. Koszt 3 punkty S oraz po 1 za każdą następną rundę.

PRZYWOŁANIE GARGOYLI (T): wzywa Gargoyle (20 S, 11 Z, 8 IQ, 8 PR na ziemi i 16 PR w powietrzu, cios pięścią powoduje 2 rzuty kostką obrażeń). Koszt 2 punkty S oraz po 1 za podtrzymanie w każdej następnej rundzie.

KONTROLA NAD OSOBAMI (Z): poddaje wybranego człowieka lub humanoida pod kontrolę maga na cały czas trwania czaru. Działa tylko na prawdziwe istoty. Jeśli zostanie rzucony na widziadło lub iluzję to ta postać znika. Postać pod kontrolą wykonuje wszystkie czynności nakazane przez maga, nawet atakuje swoich przyjaciół. Koszt 3 S plus 1 za każdą następną rundę.

UWAGA: cel czaru wykonuje „rzut ratunkowy” (3 kostki porównuje z IQ). Czar nie działa na zwierzęta i smoki. Koszt 3 punkty S oraz po 1 za każdą rundę w której był podtrzymany.

KAMIENNA SKÓRA (Z): skóra staje się odporna jak pancerz i powstrzymuje 4 obrażenia/atak. Efekt ochronny kumuluje się w przypadku stosowania różnych naturalnych lub magicznych środków ochronnych (pancerz, tarcza, czary), ale nie da łączyć się z czarem Żelazna Skóra. Nie można dowiedzieć się czy postać chroniona jest tym czarem, chyba, że zadając mu uderzenie lub używając czaru Odkrycie Magii. Koszt 2 punkty S oraz 1 punkt za każdą następną rundę w której ten czar jest podtrzymywany.

ŚLISKIE PODŁOŻE (Z): powoduje, że teren na jednym megaheksie staje się niezwykle śliski. Jeżeli jakkolwiek postać wejdzie na Śliskie Podłoże, postać która rzuciła czar natychmiast o tym informuje.

Każda postać na Śliskim Podłożu lub wkraczająca na nie, musi wykonać „rzut ratunkowy” (3 kostki porównane z ZZ) aby sprawdzić czy nie przewróciła się. Jeżeli postać wejdzie do następnego śliskiego heksu powtarza tę procedurę. Czyni tak nawet jeżeli tylko stoi w śliskim heksie. Postać która upadła, może próbować wstać w następnej rundzie, ale musi wykonać w/w procedurę. Oczywiście może również leżeć spokojnie lub czołgać się (patrz Czołganie). Aby określić zakres czaru

albo innego zaklęcia obejmującego jeden megaheks, odlicz ilość heksów od maga do centrum wybranego megaheksu — to określa modyfikacje Z. Czar ten MA wpływ na iluzje i widziadła. Koszt 3 punkty S.

BEZRUCH (Z): ofiara tego czaru ma PR zredukowane do 0 przez następne cztery rundy. Może robić wszystko, co nie wymaga przemieszczania się na inny heks. Koszt 3 punkty S.

WIDZIADŁO NA 4 HEKSY (T): działa tak samo jak widziadło czegokolwiek. Koszt 2 punkty S.

MUR NA 3 HEKSY (T): działa tak jak Mur, ale obejmuje jednocześnie 3 heksy. Koszt 4 punkty S.

CZARY PRZY IQ = 14

BŁYSKAWICA (P): powoduje 1 obrażeń (jeden rzut kostką) za każdy punkt S wydatkowany do jego rzucenia przez maga. Można tym czarem niszczyć duże obiekty, jak np. Mur który znika po pięciokrotnym trafieniu Błyskawicą i pozostała siła Błyskawicy podąża dalej, jeśli ktoś zostanie zabity przez Błyskawicę, jego wszystkie magiczne przedmioty zostają zniszczone.

PRZYWOŁANIE GIGANTA (T): wzywa Giganta (30 S, 9 Z, 8 IQ, 8 PR, nie ma pancerza, pałka zadaje 3+3 obrażenia) powolnego rozkazom Maga. Koszt 4 punkty S oraz 1 punkt za każdą następną rundę w której podlega Magowi.

ILUZJA NA 4 HEKSY (T): Działa tak samo jak iluzja tylko, że obejmuje 4 heksy, koszt 3 punkty S.

ODWOŁANIE ZAKŁĘCIA (S): unieważnia efekt jakiegokolwiek zaklęcia (zaznaczone w spisie literą Z). Może być używane jako zasłona przed zaklęciem przeciwnika. Nie działa na inne typy czarów oraz na Magiczne Pola. Koszt 2 punkty S.

ROZWIANIE ILUZJI (S): powoduje, że wszystkie iluzje w obrębie pięciu megaheksów od maga znikają natychmiast bez względu na ich rozmiary i kto je stworzył. Koszt 5 punktów S.

MAGICZNE POLE (S): chroni osobę na którą został rzucony przed wszystkimi czarami. Nie ma wpływu na czary uprzednio rzucone, ani nie broni przed normalną siłą fizyczną, a także przed obrażeniami zadawanymi przez stworzone istoty, broń (zwykła, magiczna i różdżki) ani przed Wieżami i Śliskim Podłożem. Kiedy czar trafi postać osłoniętą Magicznym Polem, mag który go rzucił ponosi PEŁEN koszt czaru ponieważ czar się udał, ale został zniwelowany. Wyjątek — mag rzucający czar

Śmierci na chronioną postać traci tylko 1 punkt S. Koszt 3 punkty S oraz 1 punkt za każdą następną rundę, w której czar był podtrzymywany

CZARY PRZY IQ = 15

ŻELAZNA SKÓRA (Z): czar podobny do Kamiennej Skóry ale silniejszy. Powstrzymuje 6 obrażeń/atak. Koszt 3 punkty S oraz 1 punkt za każdą następną rundę, w której był podtrzymywany.

TELEPORTACJA (S): momentalnie przenosi maga na inne pole dowolnie przez niego wybrane i pozwala ustawić się w nim w dowolny sposób. Mag nie musi widzieć pola na które się teleportuje, ale jeśli pojawi się na polu zajmowanym przez jakiś obiekt — mag ginie. Jeśli obiekt był żywą postacią ginie również. Iluzje uważane są za żywe obiekty, natomiast widziadła znikają. Koszt 1 punkt S za każdy przebyty megaheks.

PRZYWOŁANIE MAŁEGO SMOKA (T): sprowadza małego smoka (4 heksy, 30 S, 13 Z, 16 IQ, 6 PR na powierzchni ziemi, w powietrzu 16, ognisty odech powoduje obrażenia rzut 2 kostkami, uderzenie pazurami powoduje 2-2 obrażeń), który spełniać będzie rozkazy maga (patrz Smoki i Przywołane Stworzenia). Koszt 5 punktów oraz po 1 za każdą następną rundę działania smoka.

POTEŹNE WIĘZY (T): są mocniejszą wersją Więzów. Rzucony na postać z S = 20 lub więcej działa jak normalne Więzy. Rzucony na słabsze postacie działa jak dwa rzucone jednocześnie czary Więzy, należy je podtrzymywać pojedynczo. Koszt 5 punktów S.

MROK NA 7 HEKSÓW (T): działa jak normalny Mrok, ale obejmuje jednocześnie 7 heksów. Koszt 3 punkty S.

WIDZIADŁO NA 7 HEKSÓW (T): działa jak normalne widziadło, ale obejmuje 7 heksów. Koszt 4 punkty S.

MEGAHEKSOWE POWSTRZYMANIE (Z): działa jak normalne Powstrzymanie ale obejmuje cały megaheks, na którym działa mag. Koszt 3 punkty S, oraz po 1 punkcie za każdą następną rundę działania czaru.

CZAR PRZY IQ = 16

ILUZJA NA 7 HEKSÓW (T): działa tak samo jak iluzja może jednak powstać na 7 połączonych heksach. Koszt 5 punktów S.

PRZYWOŁANIE SMOKA (T): przyzywa smoka (7 heksów, 60 S, 14 Z, 20 IQ, 8 PR na powierzchni ziemi, 20 w powietrzu, płomienisty oddech powoduje obrażenia rzut 3 kostkami, pazury rzut 2 kostkami) spełniającego rozkazy maga. Koszt 5 punktów S oraz 2 punkty za każdą następną rundę, w której smok znajduje się w dyspozycji.

CZAR ŚMIERCI (Z): przy rzuceniu tego czaru należy porównać S maga i ofiary. Niższa siła oznacza ilość punktów S utraconą przez KAŻDĄ postać. Oznacza to, że słabszy niezwłocznie umiera, a silniejszy traci tyle punktów S ile miała ofiara. A więc jeżeli mag użyje tego zaklęcia przeciwko silniejszemu przeciwnikowi — ginie. Pancerz, Kamienna ani Żelazna Skóra nie chronią przed tym czarem. Skutkuje jedynie Pole Magiczne.

Ogień NA 7 HEKSACH (T): działa tak jak czar Ogień, ale obejmuje 7 połączonych heksów. Koszt 4 punkty S.

MUR NA 7 HEKSACH (T): działa tak jak Mur, ale obejmuje 7 sąsiednich heksów. Koszt 6 punkty S.

MEGAHEKSOWE UŚPIENIE (Z): zaklęcie Uśpienia, działające na postaci o S wyższym od 20 (oprócz samego maga) na obszarze jednego megaheksu, lub na jedną postać z S = 50 lub więcej. Koszt 8 punkty S.

TABELA MODYFIKACJI ZREĆCZNOŚCI

Wszystkie podane tu współczynniki Z kumulują się. Jedyne wyjątek to Niewidzialność. Niewidzialna postać nie uzyskuje dodatkowej przewagi dlatego bo jest w Mroku lub za nim, albo jest pod wpływem czaru Przesłona.

W przypadku gry w połączonego MAGA i POTYCZKĘ, tabela ta zawiera również modyfikacje podane w POTYCZCE.

MODYFIKACJA PRZY ATAKU FIZYCZNYM

Atak na nieprzyjaciela z boku	+ 2
Atak na nieprzyjaciela z tyłu	+ 4
Kusznik strzelający z pozycji leżącej	+ 1
Stojący używa broni drzewcowej przeciwko przeciwnikowi	+ 2
Hobbit używa czarów Pocisk lub broni miotającej/rzucanej	+ 3

Mag używający dowolnej broni (prócz różdżki lub sztyletu) - 4
Wojownik walczący oburęcznie atakujący nimi jednocześnie w tej samej rundzie - 4 (dla każdego ataku)

MODYFIKACJE W ZALEŻNOŚCI OD RODZAJU CELU

(przy użyciu czarów i ataku fizycznego)

Cel jest niewidzialny	- 6
Cel jest pod wpływem czaru Przesłona	- 4
Cel jest w Mroku	- 4
Cel jest lecącą jednoheksową postacią	- 4
Cel jest Wielkim Wężem	- 3
Cel jest lecącą wieloheksową postacią	- 1

MODYFIKACJE (Z) WYNIKAJĄCE Z SYTUACJI W JAKIEJ SIĘ ZNAJDUJESZ

Jesteś w heksie ogarniętym Mrokiem, albo rzucasz czar typy Pocisk, albo używasz broni miotającej/miotanej przez heks ogarnięty Mrokiem

.....	- 6
Lecisz i próbujesz wykonać atak bronią miotającą/miotaną	- 4
Jesteś dotknięty czarem Dezorientacja	- 2
Używasz czaru Lot i atakujesz bronią fizyczną LUB próbujesz rzucić czar	- 2
Stoisz w Ogniu	- 2
Doznałeś 5 lub więcej obrażeń w poprzedniej rundzie NIE licząc uszczerbku S spowodowanego rzuceniem czaru	- 2
Jesteś pod wpływem czaru Więzy	- 2
i dodatkowo za każdą następną rundę w Więzach	- 1
Zostałeś dotknięty czarem Niezgrabność	- 2
(za każdy punkt S rzucającego)	
Zostałeś powalony na ziemię w ostatniej rundzie	całe Z
Nie możesz zrobić NIC, tylko czołgać się lub próbować wstać.	

MODYFIKACJE (Z) DLA ZBROJI I TARCZ (POTYCZKA)

Mała tarcza (wojownik)	0
Mała tarcza (mag)	- 1
Duża tarcza (wojownik)	- 1
Duża tarcza (mag)	- 2
Skórzana zbroja (każdy)	- 2

Kolczuga (wojownik)	- 3
Kolczuga (mag)	- 6
Zbroja płytowa (wojownik)	- 5
Zbroja płytowa (mag)	- 10
Lewak stosowany tylko do obrony	- 2

MODYFIKACJA WYNIKAJĄCA Z ODLEGŁOŚCI Z KTÓREJ RZUCONO CZAR LUB UŻYTO BRONI MIOTANEJ

-1 za każdy heks oddzielający postać rzucającą czar (lub używającą broni miotającej/miotanej). UWAGA: postać używająca broni miotającej/miotanej musi sprawdzić czy chybił każdą postać znajdującą się na prostej linii poprowadzonej od środka heksu atakowanego do atakującego. Jeżeli pocisk chybi, atakujący musi znów rzucić aby sprawdzić czy chybił (lub trafił) każdą pozostałą postać znajdującą się na linii lotu pocisku, modyfikacja Z przy każdej postaci.

Postać rzucająca czary NIE musi sprawdzić czy chybiła — czar skierowany jest prosto w cel i trafia, albo nie trafia nikogo.

MODYFIKACJA WYNIKAJĄCA Z ODLEGŁOŚCI Z KTÓREJ RZUCANO CZAR TYPU POCISK LUB BROŃ MIOTAJĄCA

Jeśli cel znajduje się w odległości 0, 1, 2, megaheksów 0
 Jeśli cel znajduje się w odległości 3, 4, megaheksów - 1
 Jeżeli cel znajduje się w odległości 5, 6, megaheksów lub dalej .. - 2
 UWAGA: obowiązuje podobna zasada sprawdzenia czy trafiło się postronną osobę jak w poprzedniej tabeli.

TABELA BESTII I POTWORÓW

Poniższa tabela podaje charakterystyki różnych stworzeń występujących w MAGU i POTYCZCE. PR — to punkty ruchu pierwsza cyfra podaje punkty ruchu na ziemi a druga (jeżeli występuje) punkty ruchu w locie.

(Postacie, które normalnie nie potrafią latać, uzyskują zawsze PR = 12 pod wpływem czaru Lot).

S, Z, IQ — dotyczy postaci przywołanych. W przypadku pomocników maga wskaźniki mogą zostać zmienione. Zbroja określa naturalną ochornę stworzenia — podaje ile obrażeń zostanie powstrzymanych w czasie KAŻDEGO ataku. Broń określa iloma kostkami należy rzucić

oraz ile punktów należy dodać lub odjąć od wyniku, aby uzyskać ilość obrażeń jaką zadało stworzenie w czasie ataku.

POSTAĆ	PR	S	Z	IQ	ZBROJA	BROŃ
Myrmidon	10	12	12	8	nie ma	miecz 2/ręce 1-3
Wilk	12	10	14	6	1 obraz.	1 + 1 ugryzienie
Wielki Wąż	6	12	12	4	nie ma	1 + 1 ukąszenie
Niedźwiedź	8	30	11	6	2 obraz.	2 + 2 pazury
Gargoyla	8/10	20	11	8	3 obraz.	2 pięść
Gigant	10	30	9	8	nie ma	3 + 3 pałka/ręce 2-1
Mały Smok	6/16	30	13	16	3 obraz.	ognisty oddech 2 pazury 2-2
Duży Smok	8/20	60	14	20	5 obraz.	ognisty oddech 3 pazury 2

Smoki wykonują również ataki ogonem ale nie zadają nimi obrażeń (patrz Smoki).

Wydawca — Sfera sp. z o.o.
Warszawa, ul. Madalińskiego 21/37
tel/fax 49-71-21
Skład ComSet Warszawa



seria miniatur  **SFERA**

POTYCZKA

*
miniatur

**Wcieniu
Saturna**

seria miniatur

**KOSMICZNA
WOJNA**

seria

**WOJNA
POLARNA**

seria miniatur

« « » »