

LABIRYNT CZARNOKSIĘŻNIKA

planszowa gra fantasy



Instrukcja do gry



Kraków 2005

Kha'il

Surową kamienną komnatę oświetlało kilkanaście pochodni umieszczonych w żelaznych obejmach. Dwóch mężczyzn stało na środku z uniesionymi rękami, inkantując melodię zaklęcia. Między nimi – linia po linii – powstawał trójwymiarowy obraz tajemniczej konstrukcji. Z każdym kolejnym elementem nabierał on wyrazistości, aż do chwili, kiedy jeden z czarujących upadł na kolana. Dziwny labirynt unosił się nieco ponad łokieć nad podłogą. Choć był niekompletny w kilku miejscach, dało się już zauważyć jego złożoność i ogrom.

Drugi z mężczyzn także przerwał rzucanie czaru. Był wysoki, dobrze zbudowany, miał długie, siwe włosy i głęboko osadzone oczy. Mógł liczyć równie dobrze pięćdziesiąt, jak i sto pięćdziesiąt lat. Roztaczał wokół siebie aurę siły i charyzmy, którą dodatkowo potęgowała obszerna, biała szata. Nadawała mu wygląd najwyższego kapłana dawno zapomnianej religii. Spod rękawów wylaniały się bogate tatuaże, całkowicie pokrywające ramiona czarnoksiężnika. Wężę, smoki oraz ogniste pasma wiły się hipnotycznie w wiecznym tańcu. Mężczyzna spojrzał z pogardą na klęczącego towarzysza.

- Cóż, chyba musisz dokończyć sam. Pozostało tylko stworzyć i powiązać teleporty. Poradzisz sobie?

- Tak, mistrzu Kha'ilu – odpowiedział dwudziestokilkuletni, przystojny mężczyzna. Także jego ręce pokrywały ozdoby, lecz rysunki sięgały zaledwie do łokci. Wstał z klęczek, drząc na całym ciele jak liść. – Czy amulety są już gotowe?

- Oczywiście. Musisz wiedzieć, że takie rytuały należy rozpoczynać od stworzenia kluczy. Bez nich zamiast do międzywymiarowego więzienia nasze „króliki doświadczalne” mogłyby trafić do jednego z piekieł albo na jakąś inną planetę.

- A co z Rękawicą Zagłady? Czy rzeczywiście jest tak potężna, jak planowałaś? – dopytywał się młody mag.

- Nikt do tej pory nie stworzył silniejszej broni. W odpowiednich rękach mogłaby zabić nawet mnie, Aliarze – Kha'il otaksował ucznia badawczym spojrzeniem. – Czas ruszać.

Podszedł sprężystym krokiem do dębowego stołu w rogu pomieszczenia. Podniósł z niego srebrny łańcuch z błękitnym kamieniem oraz czarny płaszcz, który narzucił na ramiona.

- Mistrzu, w jakim właściwie celu chcesz zwabić tych wszystkich śmiałków? Czymś ci zawinili? – rzucił nieśmiało młodzieniec.

Czarnoksiężnik stał przez chwilę zadumany i gdy Aliar uznał, że nie doczeka się już odpowiedzi, Kha'il wolno odpowiedział:

- Niczym... Po prostu taka jest moja wola.

Zarzucił kaptur na głowę i dotknął naszyjnika. Komnatę na moment zalał oślepiający blask. Gdy uczeń odzyskał zdolność widzenia, czarnoksiężnika nie było.

Aliar pracował z całych sił. Weryfikował osnowę czarów i kierunkował na nowo strumienie mocy. Zmiany musiały być na tyle subtelne, aby czarnoksiężnik się nie zorientował. Uczeń miał czas, mnóstwo czasu... Wiedział, że jego mistrz nie wróci szybko.

Zbyt dużą przyjemność sprawiało mu raniecie innych istot.

„Ale to niedługo się skończy. Na twój powrót będzie czekać niespodzianka, Kha'ilu. Mój panie, mój dręczycielu, mój ojciec...”



Wprowadzenie

Dziękujemy za zakup naszej gry. Życzymy udanej zabawy.

Labirynt Czarnoksiężnika to planszowa gra fantasy przeznaczona dla 2 do 4 graczy, o planowanym czasie rozgrywki 60 – 90 minut. Każdy z uczestników prowadzi trzy postaci należące do jednej z czterech ras: Nieumarłych, Krasnoludów, Szczuraków lub Elfów. Gracz stara się wydostać swoich podopiecznych z mrocznego labiryntu złego czarnoksiężnika Kha'ila, który przepelniony nienawiścią do wszystkich istot uwieźił bohaterów i zmusił do walki o życie. Stawiają oni na swojej drodze czoła niebezpiecznym bestiom i potężnym czarom, odnajdują magiczne przedmioty oraz napotykają podobnych sobie śmiazków prowadzonych przez innych graczy. Z labiryntu wydostanie się jednak tylko jedna drużyna...

Cel gry

Celem graczy jest wydostanie drużyny z labiryntu. Można tego dokonać na dwa sposoby:

- zdobywając komplet **18 klejnotów**, które uwolnią bohaterów z magicznego więzienia
- eliminując przy pomocy potężnego artefaktu zwanego **Rękawicą Zagłady** wszystkie postaci pozostałych graczy.

Gdy jeden z graczy spełni jeden z powyższych warunków, gra natychmiast się kończy.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Cel gry	3
Elementy gry	3
Przygotowanie do gry	4
Rozgrywka	4
Ruch postaci	5
Eksploatacja	6
Walka	7
Ekwipunek	8
Kryształy i Klejnoty	9
Magia	10
Zadania	10
Zdolności i Żetony Specjalne	11
Rękawica Zagłady	11
Koniec gry	11
FAQ	11

Elementy gry

Wewnątrz pudełka „Labiryntu Czarnoksiężnika” znaleźć można następujące elementy:

- 4 dwustronne plansze;
- 12 kart postaci, po trzy w każdej drużynie;
- 13 dwuczęściowych pionów symbolizujących postaci;
- 30 plastikowych znaczników w dwóch kolorach, symbolizujących klejnoty;
- 144 żetony: 88 Znalezisk, 10 Życia (2 zapasowe), 5 Rękawic Zagłady (1 zapasowa), 8 Specjalnych (3 zapasowe), 21 Kryształów, 12 Runów;
- 2 karty pomocy;
- 2 unikatowe kości sześcienne (k6);
- niniejsza instrukcja.

Plansze stanowią pole rozgrywki, po którym poruszają się postaci graczy. Są one dwustronne i podzielone na komnaty z cyframi, różnią się od siebie układem pomieszczeń i **Zadań** do realizacji. Ponadto trzy z komnat nie posiadają żadnej cyfry, zostały za to specjalnie oznaczone. Te komnaty to **Obóz**, **Teleport** i **Runy**. Zasady poruszania się po planszy i korzystania z komnat specjalnych opisano w rozdziale *Ruch*.

Na **kartach postaci** żetonem życia (serce) zaznacza się aktualną ilość **Punktów Życia** postaci (PŻ) oraz - odpowiednimi żetonami - posiadaną Zbroję, Broń trzymaną przez postać w ręku oraz przedmioty znajdujące się w Plecaku. Zamieszczono na nich również specjalną zdolność postaci, niekiedy z miejscem na odpowiedni żeton Specjalny, który znajduje się tu do chwili, w której jego efekt wejdzie do gry.



Rys 1. Umieszczenie pionka w podstawce

Pionki przedstawiające postaci są dwuczęściowe – składają się z krótszej podstawki i właściwego pionka. Te dwa elementy należy połączyć poprzez wsunięcie podstawki na dolną część pionka.

Żetony dzielą się na sześć rodzajów: **Znaleziska** (Broń, Zbroja, Zwój, Elik sir), **Życie** (serce), **Kryształy**, **Runy**, **Specjalne** i **Rękawica**.

Znaleziska należy umieścić razem (np. w misce) i wymieszać – stąd będzie się je losować podczas gry. Żetony Kryształów powinny leżeć osobno. Jeśli dojdzie do zrealizowania Zadania, gracz kładzie jeden na karcie postaci. Podobnie należy uczynić z żetonami Runów. Żetony Specjalne należy położyć na kartach odpowiednich postaci. Resztę kart i żetonów należy odłożyć.

Plastikowe znaczniki **Klejnotów** występują w dwóch kolorach. Kolory mają wartość odpowiednio 5 (10 sztuk) i 1 (20 sztuk). Służą do zaznaczania aktualnej ilości posiadanych klejnotów.

Dwie sześciennie **kości**, nazywane później „k6”, w miejscu szóstki mają symbol Rękawicy Zagłady. Zatem, jeśli na kości wypadnie „rękawica”, należy uznać, że wyrzucono szóstkę.

Przygotowanie do gry

Każdy z graczy losuje lub wybiera jedną z czterech drużyn: **Nieumarłych**, **Krasnoludy**, **Szczuraki** lub **Elfy**. Potem składa swoje pionki i bierze trzy odpowiednie karty postaci. Następnie każdy gracz bierze odpowiednie dla swoich postaci żetony Specjalne i dwa żetony Życia. W końcu każdy gracz otrzymuje po jednym klejnocie, którego należy położyć obok kart postaci.

Każdy z graczy **losuje jedną z czterech plansz** i wybiera stronę, na której chce grać. Kładzie planszę przed sobą. Następnie gracz wybiera **dwie postaci** (spośród dostępnych mu trzech), którymi rozpocznie grę. Ustawia ich pionki na **polu Obóz** na swojej planszy. Karty postaci kładzie przed sobą – na każdej z nich w pierwszym od prawej okienku paska życia umieszcza żeton Życia. Dodatkowo, na niektórych kartach należy umieścić także we właściwym miejscu żeton Specjalny. Trzecia postać pozostaje w stanie uśpienia i wejdzie do gry, gdy któraś z pozostałych dwóch zostanie wyeliminowana. Jej kartę można trzymać dla porządku na boku.

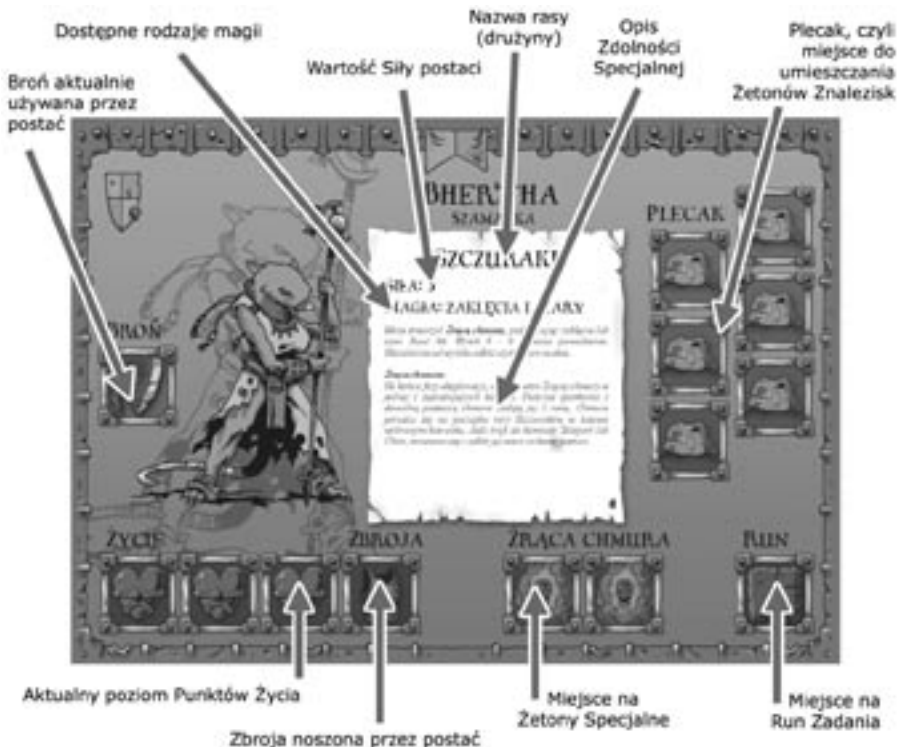
Uwaga: Jeśli w grze biedzie udział dwóch uczestników, należy dodatkowo wylosować trzecią planszę neutralną, aby postaci miały większe pole do realizowania Zadań.

Gracze tworzą osobno **stos żetonów Znalezisk**, z którego będą losować podczas gry; **stos Kryształów**, czyli nagród za wykonanie Zadań; **stos Zadań** (żetonów z runami) i **stos plastikowych Klejnotów**. Następnie kładą na stole karty pomocy: **Tabele Spotkań** i **Znalezisk**. Wszelkie karty i żetony, które nie uczestniczą w grze, należy odłożyć do pudełka.

W celu ustalenia kolejności gracze **rzucają k6**. Ten, kto uzyska najwyższy wynik, zaczyna grę. Pozostali uczestnicy włączają się do gry kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W razie remisu rzuty należy powtarzać do skutku.

Rozgrywka

Gra jest podzielona na **tury** kolejnych graczy. W swojej turze gracz wykonuje ruch jedną lub – w szczególnych przypadkach – kilkoma postaciami, walczy z napotkanymi w labiryncie potworami lub postaciami innych graczy, a także penetruje kolejne komnaty, aby zdobyć nowe przedmioty i czary oraz wykonać zadania. Gdy wykona wszystkie dostępne czynności,



Rys 2. Schemat karty postaci

informuje o tym pozostałych uczestników zabawy, a kolejny gracz rozpoczyna swoją turę. I tak aż do zwycięstwa jednej z osób biorących udział w zabawie. Poniżej przedstawiono ogólny porządek rozgrywki, a jego elementy bardziej szczegółowo opisano w kolejnych punktach.

Porządek tury:

- I. Ruch.
- II. Eksploracja.
 1. Spotkanie
 2. Penetracja komnaty
 3. Zadania

I. Ruch postaci

Każdy gracz dysponuje w swojej turze jednym ruchem. Należy wykonać go jedną z dwóch kontrolowanych przez siebie postaci. Ruch polega na przesunięciu pionka postaci z jednej komnaty do innej. **Podczas poruszania postaci obowiązują następujące reguły:**

- przechodzić można tylko do komnat, do których prowadzi przejście (przerwa w ścianie),
- nie można przechodzić przez ściany,
- w swojej turze gracz **musi** poruszyć jedną ze swoich postaci, chyba że jest to z jakichś względów niemożliwe – wówczas traci turę; gracz **nie może** dobrowolnie zrezygnować z ruchu,
- postać nie może wejść do komnaty, w której znajdują się już **trzy** inne postaci, niezależnie od tego, do jakich należą drużyn,

- postaci **nie mogą** wchodzić do komnaty **Obóz** na planszy innej, niż własna (należąca do prowadzącego je gracza),
- po wejściu do komnaty **Teleport** należy natychmiast losowo (przez rzut k6) określić, na którą planszę trafia postać; postać zawsze przenosi się do komnaty Teleport na nowej planszy, ale dalej już się nie teleportuje. Aby teleportować się ponownie, należy wykonać dwa ruchy: wyjść i wrócić do komnaty. Gracz może zużyć 2 Klejnoty, by wybrać planszę, na którą teleportuje się postać (*patrz: Kryształy i Klejnoty*).

Po wykonaniu ruchu jedną z postaci należy natychmiast przejść do **fazy Eksploracji**.

II. Eksploracja.

To najdłuższa faza gry. W trakcie jej trwania postać m. in. walczy z potworami lub innymi bohaterami oraz zdobywa przedmioty.

Na początku tej fazy postać może zmienić konfigurację swojego ekwipunku, np. przenieść Zbroję z Plecaka na odpowiednie miejsce na karcie, wymienić lub odłożyć Broń etc. Tę czynność można również wykonać na końcu tej fazy, już po penetracji komnaty.

Gracz nie może w tym momencie wymieniać żetony między postaciami ze swojej drużyny.

1. Spotkanie

Następnie gracz wybiera jedną z dwóch opcji:

- jeśli w komnacie znajduje się postać innego gracza, może (ale nie musi) rozpocząć z nią walkę,

- jeśli w komnacie nie ma innych postaci, wykonuje **rzut na Tabelę Spotkań**.

W tym celu **musi rzucić dwoma kośćmi k6, zsumować liczbę oczek, a do wyniku dodać cyfrę zapisaną na komnacie**. Jeśli na komnacie nie ma żadnej cyfry (np. w komnatach Runy, Obóz i Teleport), **nie wykonuje się rzutu na Tabelę Spotkań**. Ostateczny wynik rzutu określa, co się stało. Należy odczytać go w **Tabeli Spotkań** pod hasłem Wynik i rozstrzygnąć efekt rzutu. Jeśli uzyskany wynik oznacza spotkanie z potworem, dochodzi do walki (*patrz: Walka*).

2. Penetracja komnaty

Po walce, bez względu na jej wynik, postać może spenetrować komnatę:

- po pokonaniu większości potworów losuje się **żeton Znaleziska** ze stosu,
- gracz może również obejrzeć leżące w tej komnacie żetony, które pozostały po innych postaciach. Można je wymieniać dowolnie ze znajdującymi się w Plecaku postaci (*patrz: Ekwipunek*).

3. Zadania

Przychodzi kolej na Zadania. Na każdej z plansz znajduje się komnata **Runy**, w której można wylosować oznaczony runem żywiołu **żeton Zadania** oraz cztery komnaty oznaczone identycznie jak żetony Zadań, w których można je zrealizować. **Postać musi donieść Run do komnaty oznaczonej tym samym żywiołem, co niesiony Run**. Cała trudność polega na tym, że **Zadanie można wylosować wyłącznie na swojej planszy, a zrealizować tylko na planszy innego gracza**.

Do realizacji części zadań niektóre plansze nadają się lepiej od innych. Jednakże niezależnie od miejsca realizacji zadania, po dotarciu do komnaty oznaczonej odpowiednim Runem postać odrzuca żeton Runu (odkłada się go z powrotem do puli) i **dodaje do plecaka żeton Kryształu** (*patrz: Kryształy i Klejnoty*).

Runy i Kryształy, podobnie jak Ekwipunek, można wymieniać dowolnie między postaciami z drużyny, o ile stoją w tej samej komnacie.

Po wykonaniu Eksploracji daną postacią, można albo zakończyć turę i pozwolić grać następnej osobie albo zużyć 1 Klejnot i wykonać Ruch oraz Eksplorację ponownie tą samą, bądź inną postacią. Można tak zrobić tylko raz na turę (*patrz: Kryształy i Klejnoty*).

Walka

Do walki dochodzi w sytuacji, **gdy postać aktywnego gracza** (czyli tego, który przeprowadza swoją turę) **wkracza do nowej komnaty**. Walka może się toczyć między postacią, a potworem wylosowanym w Tabeli Spotkań lub między postaciami z dwóch różnych drużyn.

W pierwszym przypadku za potwora rzuca osoba po lewej stronie aktywnego gracza.

Walka zawsze odbywa się w ten sam sposób. Gracze sumują cechę Siła z odpowiednimi modyfikatorami wynikającymi z używanej broni lub czarów i rzucają k6, dodając wynik. Zwycięża ta strona, która uzyskała większą sumę.

Jeżeli gracz wyrzuci na kości jedynekę, automatycznie przegrywa, chyba, że drugi gracz (czy też potwór) także wyrzucił jedynekę – wówczas jest remis.

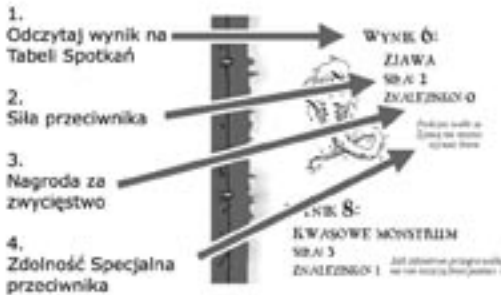
Jeśli dojdzie do remisu, nic się nie dzieje – żadna ze stron nic nie traci ani nie zyskuje.

Siła postaci + modyfikatory + k6

Postać, która przegrała walkę, otrzymuje jedną lub – niekiedy – dwie rany (niektóre bestie, np. smok lub Rękawica Zagłady zadają większe obrażenia).

Jeśli postać pokonała potwora, należy ustalić efekty zwycięstwa, np. losując Znaleźiska. Jeżeli potwór pokonał postać z reguły traci ona jeden (lub niekiedy dwa) Punkt Życia. Niektóre potwory nie zadają obrażeń, lecz np. okradają postać – każdy z potworów posiada swą unikatową zdolność specjalną (*patrz: Tabela Spotkań*).

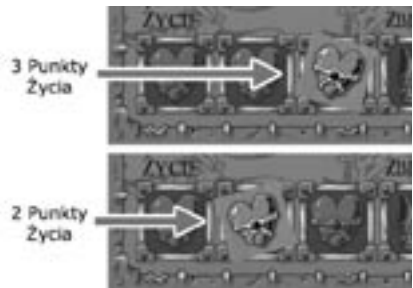
Jeśli pokonana została postać innego gracza, traci ona jeden Punkt Życia. Jeżeli posiada jakieś żetony Zbroi, kontrolujący ją gracz odrzuca jeden z nich; jeśli nie, przesuwa żeton Życia na karcie o jedno okienko w lewo.



Rys 3. Schemat Tabeli Spotkań

dwukrotnie pod rząd. Jeśli choć jedno starcie skończy się remisem lub przegraną postaci, nagrody nie ma. Niektóre bestie, np. Kwasowe Monstrum, powodują też określone efekty po walce. Przykładowo, w razie zwycięstwa z Monstrum należy odrzucić broń, której używało się w trakcie walki (jest ona trawiona przez kwasy ustrojowe tego przemiłego stworzenia). Gdy postać wygrywa walkę z potworem, wówczas – w większości przypadków – **może w nagrodę wylosować żeton** (lub żetony) **Znaleźiska**, których liczba podana jest w Tabeli Spotkań. Czasem może również dodać Klejnot do swego „skarbcza” (puli klejnotów leżących koło kart postaci).

W czasie gry może dojść do sytuacji, w której bohater jednego gracza wkracza do komnaty zajętej przez **dwie postaci innego gracza**. Jeśli aktywny gracz zdecyduje się zaatakować jedną z postaci, broniący się gracz może zdecydować, że walczą one razem. W takim przypadku przy ustalaniu wyniku **sumuje się Siłę obu postaci** (broniący się wciąż rzuca tylko jedną k6!), ale w wypadku przegranej **obie broniące się postaci tracą po jednym PŻ**. Jeśli wygrają, nadal zadają tylko jedną ranę, nie dwie!



Rys 4. Utrata Punktu Życia

Postaci z różnych drużyn nie mogą wspólnie się bronić.

Nie można atakować dwoma postaciami. Jeżeli w komnacie znajduje się po jednej postaci gracza A i gracza B, a wchodzi do niej druga postać gracza A, to może ona walczyć z postacią przeciwnika tylko samotnie.

Trzy komnaty wywierają szczególny wpływ na walkę.

Komnata Obóz na planszy kontrolującej go drużyny jest miejscem, do którego nie mają wstępu postaci innych graczy. Nie wykonuje się w niej rzutów na Tabelę Spotkań, więc nigdy nie dochodzi tam do walki.

Komnata Runy również nie jest oznaczona żadną cyfrą, dlatego nigdy nie losuje się tam spotkań, ale można w niej walczyć z postaciami należącymi do wrogich drużyn.

Komnata Teleport różni się od komnaty Run o tyle, iż w chwili, gdy postać wchodzi do niej w Fazie Ruchu, zostaje natychmiast przeniesiona do innej komnaty Teleportu na którejś z pozostałych plansz. Jeśli w komnacie z wejściowym teleportem znajduje się postać z innej drużyny, nie można jej atakować – postać aktywna jest przenoszona zanim dokona eksploatacji komnaty. Natomiast komnatę z wyjściowym teleportem traktuje się normalnie – można w niej walczyć, zebrać z niej żetony etc. Ponieważ komnata Teleport nie posiada żadnej cyfry, w niej również nigdy nie losuje się Spotkania.

Postać, która straciła wszystkie PŻ, **jest usuwana z planszy**. Gdy do tego dojdzie, odłożona na bok **trzecia postać z tej samej drużyny „budzi”** się w komnacie Obóz – należy ściągnąć pion zabitej postaci i ustawić w Obozie pion nowej. Ta sama postać może odradzać się dowolną ilość razy, chyba, że zginęła przy użyciu Rękawicy Zagłady – wówczas **ginie ostatecznie i jest usuwana z gry**.

W komnacie, w której zginęła postać, należy pozostawić wszystkie niesione przez nią w chwili śmierci żetony Znależisk oraz Kryształów. Niesiony przez nią żeton Runu należy odłożyć na stos Runów.

Jeśli postać korzystała ze Zdolności Specjalnej, należy ją usunąć z planszy (np. jeśli elfia druidka stworzyła wcześniej Drzewo Życia, jest ono usuwane z planszy).

Ekwipunek

W grze występuje kilka rodzajów przedmiotów, symbolizowanych przez żetony Znależisk. Są to:

- Broń
- Zbroja
- Zwoje Czarów i Zaklęć (patrz: Magia)
- Elixir

Wszystkie przedmioty postać może nosić w **Plecaku**, większości z nich jest w stanie również użyć. Wyjątkiem są Zaklęcia i Czary, niekiedy Zbroja. Do przedmiotów zaliczają się także Kryształy zdobywane za wykonywanie Zadań. Żetony umieszczone w Plecaku mogą być położone tak, aby inni gracze nie widzieli, co nosi postać. Wielkość Plecaka jest charakterystyczna dla każdej postaci – nie można trzymać w Plecaku więcej przedmiotów, niż ma się okienek na karcie. W każdym okienku można trzymać **tylko jeden przedmiot**. Jeżeli postać ma pełny Plecak i zdobywa kolejny przedmiot, wówczas musi zwolnić dla niego miejsce – położyć odrzucony przedmiot w komnacie, w której się znajduje.

W Plecaku można nosić dowolną ilość takich samych egzemplarzy przedmiotów, np. dwa hełmy i dwa miecze, jedynym ograniczeniem stanowi miejsce. Ponadto na karcie wyznaczono osobne miejsce na „aktywnie” używaną Broń (zawsze) i Zbroję (zależnie od postaci 0, 1 lub 2 okienka).

Konfigurację przedmiotów używanych i noszonych w Plecaku można **zmieniać na początku i na końcu swojej tury** tak, by w walce przed rzutem k6 było wiadomo, jakiej broni dana postać używa, jaki nosi pancerz etc.

Postać może w czasie penetracji komnaty odrzucić i podnieść dowolną liczbę przedmiotów, a postać z tej samej drużyny mogą **wymieniać** się dowolnie przedmiotami, o ile znajdują się **w tej samej komnacie**.

W chwili śmierci postaci wszystkie niesione przez nią żetony ekwipunku zostawia się w komnacie, w której zginęła.

W komnacie **Obóz** można zostawić różne przedmioty i są one w niej bezpieczne od kradzieży. Wchodząca do gry „uśpiona” postać może od razu dodać je do swojego ekwipunku.

Ponadto, w chwili, w której postać z Kryształem w Plecaku wchodzi do Obozu, Kryształ automatycznie przemienia się w **5 Klejnotów**, a jego żeton wraca do stosu.

Jeśli przedmiot ulegnie zniszczeniu lub zużyciu (np. wypity eliksir czy zużyty zwój), należy wrzucić jego żeton z powrotem do stosu Znalezisk. W labiryncie nic nie ginie.

Poza bohaterami...

Broń



Każda **Broń** dodaje postaci, która ją nosi, określony modyfikator do Siły (+1 / +2 / +3) i może ulec zniszczeniu tylko w określonych okolicznościach (za sprawą użycia magii, zdolności specjalnych potworów, zaklęć etc.). Każda postać może dzierżyć naraz tylko jedną broń.

Każdy element **Zbroi** (napierśnik lub hełm) może być noszony przez postać, o ile pozwala jej na to miejsce na karcie. Naraz można nałożyć tylko jeden identyczny element zbroi, tzn. nigdy nie można „aktywnie” nosić równocześnie dwóch hełmów lub dwóch napierśników. W chwili otrzymania rany postać **najpierw** zdejmuję żeton Zbroi, dopiero potem obniża PŻ.

Zbroja



Eliksir



Eliksir Życia można trzymać w Plecaku i użyć go w celu odzyskania 1 PŻ w dowolnym momencie swojej tury, nawet zaraz po przegranej walce. Jeśli jednak w wyniku walki postać ginie, nie jest w stanie skorzystać z eliksiru.

Zwoje Czarów i Zaklęć nosi się w Plecaku i można ich użyć w każdej chwili, zgodnie z określonymi zasadami. Opis działania wszystkich Czarów i Zaklęć znajduje się w Tabeli Znalezisk na osobnej karcie, a ogólne zasady spisano w rozdziale Magia.

Kryształy i klejnoty

Kryształy i Klejnoty, które postaci zdobywają w labiryncie Khai'la, są nasycone potężną magią. Moc ta pozwoli jednej z drużyn wyrwać się spod władzy czarnoksiężnika i ocalić życie. W grze istotne jest rozróżnienie pomiędzy Kryształami, symbolizowanymi przez żetony oraz Klejnotami w postaci znaczników.

Kryształy zdobywa się poprzez wypełnianie Zadań – **jedno zrealizowane Zadanie daje jeden Kryształ**, który należy umieścić w Plecaku postaci, która to Zadanie wypełniła. W chwili, w której postać z Kryształem znajdzie się w swoim Obozie, Kryształ automatycznie **zamienia się w pięć Klejnotów**.

Kryształ



Klejnoty



Klejnoty mają kilka możliwych zastosowań, z których najważniejszym jest oczywiście **zwycięstwo w grze**, a ponadto:

- 1 Klejnot to dodatkowy ruch jednej z postaci w drużynie; można użyć raz na turę,
- 2 Klejnoty to jednokrotne powtórzenie dowolnego rzutu k6, również przeciwnika,
- 2 Klejnoty to wybór planszy, na którą postać się teleportuje, zamiast losowego określenia przez rzut k6,

- 3 Klejnoty są potrzebne do stworzenia Rękawicy Zagłady (*patrz: Rękawica Zagłady*).

Kryształy trzyma się zawsze w **Plecaku** postaci i, póki nie zmienią się w Klejnoty, są bezużyteczne. **Klejnoty natomiast nigdy nie znajdują się w Plecaku**, lecz są kontrolowane przez gracza i nikt poza nim nie ma do nich dostępu. Z chwilą zamiany Kryształu w Klejnoty lub w momencie pokonania potwora (który poza Znaleźnikiem daje Klejnot) należy po prostu dodać do „skarbcza” gracza odpowiednią ich ilość.

Klejnoty należy trzymać w widocznym dla innych graczy miejscu, obok kart postaci.

Magia

Część Znaleźnik umożliwia postaciom skorzystanie z potężnej magii. Są to **zwoje Czarów** i **Zaklęć**. Zwojów tych mogą używać tylko te postaci, na których kartach wspiano odpowiednio „Zaklęcia”, „Czary” lub „Zaklęcia i Czary”. Każda postać może przechowywać je w Plecaku lub stosować do stworzenia przedmiotu specjalnego.

Czary i Zaklęcia można rzucać **w dowolnym momencie swojej tury lub w chwili, w której postać została zaatakowana**. Podczas walki czary rzucane są w następującej kolejności: broniący się – atakujący – broniący się – atakujący... i tak aż do wyczerpania się żetonów magii.

Nie można rzucać więcej niż jednego Czaru lub Zaklęcia na raz, chyba, że przeciwnik sam nie będzie ich już używał podczas tej walki. Można przechowywać dowolną ilość kopii tego samego zwoju i użyć identycznego Zaklęcia czy Czaru kilkakrotnie w czasie jednej walki, o ile posiada się odpowiednią ilość jego kopii.

Rzucony Czar lub Zaklęcie należy po użyciu **odłożyć na stos Znaleźnik** – zwoje są jednorazowe. Dokładny sposób działania każdego zwoju został opisany na osobnej karcie w **Tabeli Znaleźnik**.

Zwoje Czarów i Zaklęć



Zadania

Run zadania



Podstawowym sposobem ukończenia gry jest zgromadzenie **odpowiedniej ilości Klejnotów**. Aby tego dokonać, postaci muszą realizować nagradzane Kryształami Zadania, które można potem wymienić na Klejnoty. Każda postać po wejściu do komnaty Runów **na własnej planszy** losuje ze stosu jeden **Run żywiołu**, który musi zanieść do odpowiedniej komnaty (na innej planszy).

Gracz umieszcza go na karcie postaci w przeznaczonym do tego miejscu. Żeton Runu należy położyć koszulką do góry tak, by przeciwnicy nie wiedzieli, jakie Zadanie realizuje postać. Naraz można posiadać **tylko jeden Run Zadania** i nie można go odrzucić, by wylosować nowy. Wolno za to wymieniać Runy między postaciami z drużyny na takiej samej

zasadzie, na jakiej wymienia się przedmioty.

Żetony Zadań oznaczone są takimi samymi Runami jak niektóre z komnat. Po wylosowaniu Zadania postać powinna udać się na **inną planszę** i wejść do komnaty oznaczonej symbolem **tego samego żywiołu**, co niesiony Run. Żeton należy wtedy odłożyć do puli i wziąć żeton Kryształu, który, w momencie dostarczenia do własnego Obozu, zmieni się w Klejnoty.

Jeżeli postać zginęła przed zrealizowaniem Zadania, traci je – należy odłożyć żeton Runu z powrotem do puli.

Zdolności i żetony specjalne

Każda z postaci posiada opisaną na karcie Zdolność Specjalną, z której może korzystać w określonych sytuacjach. Część zdolności działa w każdej sytuacji i ich użycie nie wymaga spełnienia dodatkowych warunków. Przykładowo, Eriald Łowca odnosi automatyczne zwycięstwo w walce, gdy wyrzuci na kostce szóstkę.

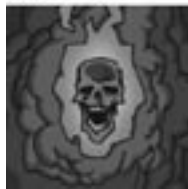
Inne zdolności (np. pułapka krasnoluda Wolsunga) pozwalają na stworzenie pewnych stałych efektów. Wymagają jednak spełnienia określonych warunków – **zużycia żetonu Znaleziska** (jest odrzucany na stos Znalezisk) i **wykonania rzutu k6** tak, jak opisano to na karcie danej postaci. W grze występują cztery różne rodzaje żetonów Specjalnych, po jednym dla każdej drużyny:

- Pułapka (dwie sztuki)
- Zombie (figurka)
- Żrąca Chmura (dwie sztuki)
- Drzewo Życia (jedna sztuka)

Pułapka



Żrąca chmura



Drzewo życia



Jeśli **żeton Specjalny** znajduje się w grze, należy umieścić go w jednej z komnat na planszy.

Jeśli nie, pozostaje na karcie postaci. Wyjątkiem jest **Zombie**

– póki nie jest w grze, jego figurka leży na karcie Nekromanty; gdy znajduje się w grze, miejsce na karcie stanowi Plecak Zombiego (można w nim umieścić jeden żeton Znaleziska lub Kryszał).

O ile reguła na karcie nie mówi inaczej, ze zdolności specjalnych postaci mogą korzystać dopiero **na końcu Fazy Eksploracji** (tzn., jeśli Wolsung chce założyć Pułapkę, musi najpierw dokonać eksploracji danej komnaty).

Uwaga: Efekty działania żetonów Specjalnych mają miejsce **przed wszystkimi innymi czynnościami**. Przykładowo, jeśli w komnacie znajduje się wspomniana pułapka, postać innego gracza w chwili wejścia do tej komnaty musi najpierw sprawdzić efekty jej działania, a dopiero potem może przejść do eksploracji komnaty, walki etc.

Ponadto, jeśli postać któregoś z graczy znajduje się już w komnacie, do której wchodzi inna postać i używa swojej zdolności specjalnej, zdolność ta **nie działa na stojącego wcześniej** w komnacie bohatera. Zadziała ona dopiero, gdy postać ta powróci do komnaty, w której użyto zdolności specjalnej.

Zdolności nie można stosować w komnatach Obóz i Teleport. Jeśli żetony efektów trafią do tych komnat, np. Żrąca Chmura losowo wejdzie na jakiś Teleport, odkłada się je z powrotem na kartę postaci.

Zombie



Rękawica Zagłady

Rękawica Zagłady



Rękawica Zagłady to wyjątkowy, bardzo potężny, magiczny artefakt, zdolny uczynić wielkie zniszczenia, zadać ostateczną śmierć, a nawet – być może – zabić złego czarnoksiężnika Kha'ila. Może zostać utworzona przez dowolną postać w **jej własnym Obozie** z następujących elementów:

- 3 Klejnotów,
- 1 dowolnego elementu Zbroi,
- 1 dowolnej Broni,
- 1 dowolnego Czarar lub Zaklęcia.

Elementy użyte do stworzenia Rękawicy Zagłady **należy odrzucić** na stos Znalezisk. Po stworzeniu **Rękawica przyrasta na stałe (aż do śmierci) do ciała postaci**, która ją stworzyła i nie może być zdejmowana. Posiada następujące właściwości:

- umieszczana jest na karcie **zamiast** broni;
- postać nosząca Rękawicę Zagłady nie może aktywnie używać **żadnej zbroi**;
- na drużynę może przypadać tylko **jedna** Rękawica Zagłady, co oznacza, że równocześnie może jej używać tylko jedna postać z drużyny;
- nie można jej w żaden sposób odrzucić, przechowywać w Plecaku ani oddać innej postaci;

- jest **niezniszczalna** dopóki żyje nosząca ją postać – gdy bohater zginie, Rękawica się rozpada (żeton odkłada się na bok);
- **nie jest Bronią**, więc nie działają na nią żadne czary, Zaklęcia czy zdolności działające normalnie na Broń;
- postać, która ją nosi, zadaje **2 rany** zamiast jednej i otrzymuje **+3 do Siły** podczas walki;
- jeżeli postać zada Rękawicą rany, które spowodują śmierć innej postaci, wówczas **postać ginie ostatecznie** i nie może się więcej odradzać w komnacie Obóz. Należy usunąć ją z gry i odłożyć na bok jej pion oraz kartę.

Koniec gry

Gra może zostać zakończona na 2 sposoby:

- zwycięża drużyna, która pierwsza zdobędzie **18 klejnotów**,
- zwycięża drużyna, która przy użyciu Rękawicy Zagłady **wyeliminuje wszystkie postaci** należące do innych drużyn biorących udział w grze.

Z chwilą spełnienia jednego z powyższych kryteriów gra uznawana jest za **zakończoną**.

FAQ

Pyt.: Czy aby skonstruować Rękawicę Zagłady należy zgromadzić jeden z poniższych elementów czy wszystkie? (3 Klejnoty, 1 dowolny element Zbroi, 1 dowolna Broń, 1 dowolny Czar lub Zaklęcie)

Odp.: Należy zgromadzić wszystkie 6 elementów.

Pyt.: Czy zombie zajmuje miejsce w komnacie jak zwykła postać?

Odp.: Tak. Zombie działa jak pełnoprawna postać. Ma swój ruch, plecak na jeden przedmiot na karcie Nekromanty i zajmuje miejsce w komnacie. Może walczyć z postaciami innych graczy i działają na niego żetony specjalne. Jedynie nie rzuca na tabelę spotkań wchodząc do nowej komnaty.

Pyt.: Czy podczas używania zaklęcia Przyspieszenie i czaru Teleport można wejść lub przejść przez komnatę, w której znajdują się już trzy postaci?

Odp.: Nie. Jeśli w komnacie są trzy postaci, to nawet chwilowe przejście czy pojawienie się w niej za pomocą magii nie jest możliwe. Musi być miejsce na postać by mogła skorzystać z działania tych zwojów.

Pyt.: Czy mogę użyć czaru Zmiana Losu, żeby zmodyfikować rzut na Tabelę Spotkań?

Odp.: Tak. Z pomocą tego czaru można zmodyfikować dowolny rzut i to nawet po jego wykonaniu. Można zarówno dodać, jak i odjąć 2 od wyniku.

Pyt.: Dlaczego jest tak dużo żetonów specjalnych?

Odp.: Zgubienie któregośkolwiek z tych żetonów psułoby frajdę z gry 0 dlatego na wszelki wypadek dodaliśmy do każdego pudełka po 1 dodatkowym żetonie specjalnym (1 pułapka, 1 Żrąca Chmura i 1 Pułapka) oraz 2 dodatkowe żetony Życia.

Pyt.: Czy żetony pozostawiane na planszy powinny być odkryte czy zakryte?

Odp.: Za każdym razem gdy pozostawia się żeton na planszy powinien on być "odkryty" - czyli symbolem plecaka do spodu.

!!! Kuźnia Gier życzy wspaniałej zabawy w „Labiryńcie Czarnoksiężnika” !!!

Aliar

Komnatę wypełniała dusząca woń kadzidel i świec. Kha'íl nie tolerował świeżego powietrza. Twierdził, że w dymie lepiej konserwuje się jego prawie tysiącletnie ciało. Opary były tak gęste, iż niemalże nie sposób było dostrzec drugiego końca sali, choć mogła ona mierzyć co najwyżej dziesięć, dwanaście kroków długości i tyleż samo szerokości. Centralną część zajmował krąg złożony z sześciu potężnych stołów z marmurowymi blatami, stojących na ozdobnych, kutych z żelaza nogach. Kamień był doskonale obrobiony – magicznie zespolono kilka różnych gatunków materiału, tworząc fantazyjne wzory zbiegające się spiralnie w jednym punkcie. Na środku każdego stołu znajdowało się wgłębienie, w którym spoczywała wielka, dwustopowa, kryształowa kula.

Cale bractwa magów mogły marzyć do woli o posiadaniu choćby jednego egzemplarza, a czarnoksiężnik nawet nie raczył wszystkich używać. Jedyne wewnątrz czterech sfer pełgały obrazy, pozostałe dwie pozostawały puste i ciemne jak jesienne niebo.

Kha'íl z zacięciem obserwował zmagania swoich ofiar. Wraz z uczniem Aliarem długo pracowali nad stworzeniem międzywymiarowego labiryntu, do którego potężny czarnoksiężnik zwał kilkunastu śmiałków. Musiał się sporo namęczyć, żeby ich przekonać. Jedni ulegali przekupstwu, drudzy przemocy, inni swojej ciekawości, jednakże każdego z uczestników eksperymentu wybrał specjalnie ze względu na wyjątkowe umiejętności. Jego króliki doświadczalne dość szybko znalazły wspólny język. Oczywiście, nie wszystkie. Jak przewidział, najlepiej dogadali się przedstawiciele tych samych ras. Najśmieszniejsze w tym wszystkim było jednak to, że żaden z uczestników nie miał szans przeżycia. Co prawda Kha'íl telepatycznie zasugerował każdemu drogę postępowania i nagrodę za zwycięstwo, ale nie byłby sobą, gdyby pozwolił któremuś naprawdę się wyostać.

Ich zadanie polegało jedynie na sprawdzeniu mocy pewnego przedmiotu. Przedmiotu bardzo potężnego, tak potężnego, iż sam Kha'íl nie był pewien, czy powinien go użyć. „A kiedy już pozabijają się nawzajem, osobiście nagrodzę zwycięzcę...” – pomyślał, zaciskając pięść.

- Aliarze, dlaczego nie oglądasz? – spytał ucznia. – Chwilami są całkiem zabawni.

- Mistrzu, nie śmiem ci przeszkadzać.

- No, nie bądź taki skromny – odrzekł czarnoksiężnik. Był dziś w doskonałym humorze.

- Nieźle się sprawiłeś z tym labiryntem. Jeszcze pięćset lat i może pozwolę ci rzucić jakiś czar. – Zaśmiał się gardłowo i wciągnął w płuca haust dymu.

- Gdy już będzie po wszystkim, wypróbuję Rękawicę Zagłady na jakimś godniejszym przeciwniku. Może na Ojcach z Kamiennej Rady albo na członkach Kapituły? Wybije wszystkich tych chępliwych głupców, którzy mienią się być magami. Co o tym myślisz? – rzucił do młodzieńca. – Zresztą, kogo to obchodzi. Spójrz! Chyba już kończą...

Dwie z kul zgasły, trzecia lekko ściemniała. Wewnątrz ściemniały się dwie grupy postaci. Można było nieomal wyczuć wyładowania magii, usłyszeć szcęk stali uderzającej o stal.

- Ojczy? – rzekł Aliar. – Muszę ci o czymś powiedzieć.

- Zabroniłem ci tak się do mnie zwracać! – Kha'íl rzucił gniewne spojrzenie w stronę ucznia.

- Mów!

- Zmieniłem ośnowę. Ktokolwiek zwycięży, przyjdzie tutaj i zakończy swoją nędzną egzystencję. I będzie miał Rękawicę...

- Głupcze, sądzisz, iż nie przewidziałem twoich knoń? – odpowiedział Kha'íl, po czym chwycił Aliara i jednym ruchem skrzył mu kark. Rzucił bezładne ciało na jeden ze stołów. W tej samej chwili przedostatnia kula zgasła.

W komnacie powiało chłodem. Płomienie świec pochyliły się, gdy w kącie rozbłysło błękitne światło. Z teleportu z bojowym okrzykiem na ustach wypadło troje śmiałków. Kha'íl uśmiechnął się złośliwie, gdy na obu jego przedramionach zmateriałizowały się Rękawice Zagłady.

- No chodźcie! – ryknął, rozłupując stół pojedynczym ciosem.

Obie strony rzuciły się na siebie z nienawiścią w oczach...

LABIRYNT CZARNOKSIĘŻNIKA

Autorzy gry:

Kamil 'Aandred' Bachmiński, Michał 'Puszon' Stachyra, Maciej 'Sqva' Zasowski oraz Marek Mydel i Piotr Stankiewicz

Opracowanie i wydanie: Kuźnia Gier

Ilustracje: Kamil 'Aandred' Bachmiński

Skład: Maciej 'Sqva' Zasowski

Opowiadania: Marek Mydel

Opowiadanie Andrzeja Pilipiuka: Andrzej Pilipiuk

Korekta i redakcja: Maciej 'repek' Reputakowski, Michał 'Puszon' Stachyra

Testerzy: Laura Cymborowska, Marta Komornicka, Małgorzata Majkowska, Agata Szytkowska, Agnieszka Stankiewicz, Joanna i Maciej Szaleńcowie, Tomasz Z. Majkowski, Piotr Nowak, Wojciech Rzadek, Marcin 'Kevin' Rzeszowski i Inni

Patronat internetowy: Valkiria Net [www.valkiria.net]

Patronat prasowy: Science Fiction [www.science-fiction.pl]

Kości do gry wykonał Q-Workshop [www.q-workshop.com, sklep@q-workshop.com]

*Wydawnictwo i grupa designerska **Kuźnia Gier** pragnie podziękować wszystkim tym, którzy przyczynili się do powstania niniejszego produktu – gdyby nie Wasze wsparcie i pomoc nic by się nie udało. Dziękujemy gorąco także tym, którzy zdecydowali się kupić „Labirynt Czarnoksiężnika” – to gra dla Was. Mamy nadzieję, że się nie zawiedliście i znowu sięgniecie po nasze wydawnictwa.*

Specjalne podziękowania dla Magdaleny 'Sasannki' Jedlińskiej, Artura 'Nataniela' Jedlińskiego, Artura 'Artuta' Machlowskiego i Jacka Madeja za pomoc i wsparcie.

*Naszym Paniom – za wsparcie i inspirację
– Autorzy.*

Labirynt Czarnoksiężnika KGLCz01

© Kamil Bachmiński, Michał Stachyra, Maciej Zasowski oraz Marek Mydel i Piotr Stankiewicz

© 2005 Kuźnia Gier. Wszystkie prawa zastrzeżone

Kuźnia Gier

ul. Łamana 3g, Kraków

tel: (12) 296-91-23

tel: (604) 559-272

email: info@kuzniagier.pl

www.kuzniagier.pl

