Magiczny miecz

SFERA

Magiczny miecz

- Kamienie milczą.
Siwowłosy Kapłan uniósł głowę i spojrzał na grzejącego się przy ognisku Zauraka.
- Kazały mi cię wezwać, lecz ilekroć pytam o twoje przeznaczenie, nie chcą dać odpowiedzi. Mówią o przyszłości, tak, jak gdyby nie znały całej prawdy. Pewne jest tylko jedno: musisz natychmiast wyruszać w drogę.
Zaurak pogładził wąsy małą pulchną dłonią.
- W takim razie lepiej będzie poczekać na pełną wyrocznię - powiedział, starając się, by nie brzmiało to jak pytanie - Może w twoim tajemniczym proroctwie wcale nie chodzi o mnie? Może po prostu dziś nie jest najlepszy dzień do wróżenia? Dlaczego nie mielibyśmy spróbować jutro, albo za miesiąc, w Święto Sabik. Słyszałem, że pierwsza noc Sabik bardzo sprzyja przepowiedniom.
Kapłan zmarszczył brwi.
- Sabik to rzeczywiście dobry czas - przytaknął. Jednak po chwili, widząc, że Zaurak ani myśli rozmawiać dalej o podróży i zastanawia się tylko nad wymówką, by pożegnać się i czym prędzej wrócić do swojej chaty, dodał, - Wyruszysz jeszcze tej nocy.
Krasnolud, który zdążył już wstać od ogniska i właśnie zamierzał złożyć ukłon wyprostował się z wyrazem przerażenia na twarzy.
- O bogowie! - mruknął Kapłan odwracając spojrzenie, jakby widok Zauraka sprawiał mu przykrość. - Obdarzyliście ten lud mądrością i odwagą. Daliście mu pogodne usposobienie i cierpliwość w pracy. Czy musieliście do tych wszystkich wspaniałych darów dodać bezgraniczny lęk przed opuszczeniem własnej wioski?!
Po chwili zwrócił się do Krasnoluda.
- Chodź tutaj, przypatrz się Kamieniom.
Zaurak niepewnie wykonał krok i ze zbolałą miną przyklęknął obok Kapłana.
- Oto twój los - dłoń starca przesunęła się nad rozsypanymi Kamieniami - wyprawa, której celu nie możesz poznać, spotkanie, którego znaczenia nie potrafisz przeniknąć i odpowiedź. - Kapłan podniósł z ziemi mały, lśniący Kamień o półkolistym kształcie - Ten kamień jest odpowiedzią na wszystkie twoje pytania. Nawet te, których nie umiałbyś teraz zadać. Ale to, co trzymam w palcach, jest tylko połową Kamienia i o wiele mniej niż połową odpowiedzi. By odczytać znak, który jest na nim wyryty, potrzeba jeszcze drugiej części. Kapłan położył Kamień na dłoni Zauraka.
- Bogowie przeznaczyli cię do wielkich rzeczy, a przepowiednia nakazuje, byś nie zwlekając ruszył w drogę. Ale twoje przeznaczenie poznasz dopiero wtedy, gdy uda ci się połączyć dwie części Kamienia. - Starzec zamilkł i przez chwilę spoglądał na Zauraka. Z twarzy Krasnoluda zniknęła już trwoga. Zaurak zdawał się powoli godzić ze swym losem.
- Nie możemy odmienić przeznaczenia - rzekł Kapłan kładąc mu dłoń na ramieniu. - Możemy je tylko wypełniać. Idź, masz niewiele czasu, by przygotować się do drogi.

Zbliżał się mroźny miesiąc Alfirk. Zasłonięte chmurami niebo przybrało głęboką, purpurową barwę, nadając promieniom słońca kolor miedzi. Pustkowia wcześnie pokryły się grubą warstwą śniegu przyniesionego przez północny wiatr.

Skrajem Lodowego lasu wędrowała pochylona postać. Wiatr uparcie rozwiewał poły jej płaszcza, pokrywał ramiona śniegiem, ranił twarz ostrymi okruchami lodu. Wędrowiec chwiał się ze zmęczenia i bronił przed upadkiem wspierając się na niesionym oburącz mieczu. Widać było, że już od wielu dni bezskutecznie próbuje odnaleźć drogę w szalejącej zamieci. W końcu, gdy nogi zaczęły odmawiać jej posłuszeństwa, postać skuliła się między dającymi ochronę przed wiatrem kryształami lodu i zamarła w bezruchu ściskając w dłoniach swoją broń. Wydawała się czekać na śmierć. Nim zasnęła, z jej ust wydobył się ledwo dosłyszalny szept.
- Nie przybyłem tu, aby zginąć.

Zaurak warzył strawę w małym kociołku. Co pewien czas zerkał ciekawie na nieznajomego, który leżał na wilczej skórze obok ogniska. Był to młody Elf o wyrazistych rysach twarzy i sięgających do ramion, ciemnych włosach. W dłoniach nieznajomego spoczywał bogato zdobiony miecz, którego Krasnolud w żaden sposób nie potrafił mu odebrać. Palce Elfa zachowywały się tak, jak gdyby przymarzły do wysadzonej klejnotami głowni.
Gdy Zaurak znalazł go w pobliżu Przełęczy Wichrów, Elf prawie nie dawał już znaków życia. Gdyby z najwyższym trudem nie zaciągnął go do odkrytej dzień wcześniej jaskini, nie ogrzał i nie nakarmił, los wędrowca byłby bez wątpienia przesądzony.
Przez pewien czas Zaurak skupiał się na mieszaniu zupy i omal nie wylał na siebie zawartości kociołka, gdy zobaczył, że Elf próbuje podnieść się z posłania. nieznajomy przyklęknął, niepewnie dźwignął się na nogi wspierając dłonie na mieczu i prawie natychmiast znowu osunął na kolana. Odetchnął ciężko i dopiero teraz, spojrzał na wpół przytomnym wzrokiem na Krasnoluda, który zamarł trzymając łyżkę nad kociołkiem.
- Ocaliłeś mi życie - powiedział przyglądając się Zurakowi zmrużonymi oczyma - Wyrocznia mówiła prawdę, nie wyruszyłem w drogę, by zginąć.
Zaurak, który po tych słowach poczuł się nieco pewniej, milczał, nie będąc przekonanym, jak ma odpowiedzieć na to zbyt niedbałe, jego zdaniem, powitanie.
- Gdyby zamieć nie zatrzymała mnie w tym miejscu - rzekł w końcu - zapewne musiałbyś zmienić zdanie na temat prawdomówności swojej wyroczni.
Elf przysunął się bliżej do ogniska i uśmiechnął do Krasnoluda, widząc, że nastroszył wąsy nie mogąc doczekać się wyrazów wdzięczności.
- Masz rację - powiedział - Jeżeli nie jestem teraz martwą bryłą lodu, jest to przede wszystkim twoja zasługa.
Zaurak rozlał zupę do dwóch drewnianych misek i podał jedną z nich nieznajomemu, który podziękował mu skinieniem głowy.
- Na imię mi Ylem - rzekł Elf i natychmiast dodał z uśmiechem - Nie musisz się przedstawiać. Elfy nigdy nie tracą przytomności do końca, a samotne Krasnoludy mają zwyczaj mówić same do siebie.
- Dokąd zmierzasz - spytał Krasnolud dmuchając w miskę, znad której unosiła się gęsta para.
- Do Zamku - odparł Ylem, w sposób tak naturalny, jakby chodziło o poranną przechadzkę po lesie - Idę tam, żeby zabić Bestię.
Zaurak o mały włos nie zakrztusił się zupą. Po chwili jednak zdał sobie sprawę, że plany Elfa nie mają z nim nic a nic wspólnego, i uspokojony tą myślą powiedział.

- W takim razie niepotrzebnie ocaliłem ci życie, nie będziesz się nim mógł długo cieszyć.
- Mylisz się — odparł Ylem i wskazał na Miecz, a ponieważ nie zrobiło to na Zauraku większego wrażenia dodał.
- To jest Magiczny Miecz Bogini Nemed, najpotężniejsza broń w Magicznym Świecie - ujął Miecz i wysunął ozdobną głownię ku Krasnoludowi. - Widzisz ten błyszczący Kamień? To Magiczny Klejnot Rodu Altair. Niestety, gdy władzę w Magicznym Świecie zagarnęła Bestia, Klejnot pękł i jedna z jego części zginęła, więc nie posiada on teraz tak wielkiej mocy, jak dawniej.
Krasnolud zbladł, a jego ciałem wstrząsnął dreszcz. W milczeniu odstawił swoją miskę, sięgnął do woreczka, który nosił na piersi i wyjął stamtąd Kamień, który dostał od Kapłana. W następnej chwili drżącymi rękoma wcisnął go na właściwe miejsce w głowni Miecza.
Ylem uniósł broń i uważnie przyjrzał się Klejnotowi. Gdy oderwał od niego wzrok, na jego twarzy malowała się radość. Położył palec na ustach, dając Krasnoludowi znak, by milczał i przez chwilę uśmiechał się patrząc na zdumionego tym zachowaniem Zauraka.
- Czy potrafisz odczytać znak? - spytał w końcu Krasnolud.
- Kapłan, który dał mi Kamień, powiedział, że jest na nim wyryte moje przeznaczenie.
Wąskie usta Elfa uniosły się w jeszcze bardziej promiennym uśmiechu.
- Tak - odrzekł odkładając Miecz - To znak Przepowiedni Nemed, której treść znam od wielu lat. Nie spodziewałem się jednak, że spełni się ona właśnie w tym miejscu. Przepowiednia ta mówi, że Bestia, która zniszczyła potęgę rodu Altair, zginie z rąk dwóch przyjaciół. Przepowiednia mówi również o zagubieniu Kamienia i daje wskazówkę, co do sposobu, w jaki oni będą mogli rozpoznać się nawzajem. Czy wiesz jaki to sposób? Czy słyszałeś już kiedyś o tej przepowiedni?
Zaurak potrząsnął głową, całkiem nie rozumiejąc, jak ma odnieść odczytany przez Elfa znak do słów Kapłana.
Ylem patrzył w oczy Krasnoluda, które z każdą chwilą rozszerzały się ze zdumienia.
- Przyjaciele odnajdą się dzięki Magicznemu Mieczowi Bogini Nemed, a każdy z nich włoży w jego rękojeść jeden fragment Świętego Kamienia. Ja włożyłem tam swoją połowę klejnotu bardzo dawno temu - Ylem uniósł się nieco i wyciągnął dłoń do Krasnoluda, a gdy ten ją chwycił, przyciągnął go i z całej siły uściskał.
- Witaj krasnoludzie Zauraku - rzekł. - Cały magiczny Świat od wieków czekał na nasze spotkanie!

INSTRUKCJA

CO NALEŻY ZABRAĆ NA WYPRAWĘ

PLANSZA przedstawia Magiczny Świat po którym będą wędrowali uczestnicy gry. Świat ten podzielony jest na trzy Krainy: Krainę Dolnego Kręgu (pola wokół centrum planszy), Krainę Środkowego Kręgu (pola między Krainą Dolnego Kręgu i Górnego Kręgu) i Krainę Górnego Kręgu (pola na skraju planszy). Każda Kraina składa się z pewnej liczby Obszarów (pól). Każde z pól posiada własną nazwę i zawiera instrukcję postępowania Postaci, która na nim się znalazła.
Magiczny Świat przypomina kształtem rozległą dolinę. Nazwy Krain związane są z ich położeniem. Kraina Dolnego Kręgu jest otoczona pasmem zdradliwych Trzęsawisk. Ponad Trzęsawiskami wznosi się Kraina Środkowego Kręgu. Jej granicą jest Lodowy Las - mroczny i nieprzebyty gąszcz kryształów. Na skraju doliny rozciąga się Kraina Górnego Kręgu.
Z samego centrum Magicznego Świata strzela stromo ku górze potężna skała. Właśnie na niej znajduje się Zamczysko Bestii. Jedyną drogą prowadzącą do Zamku jest Kamienny Most łączący skałę z Krainą Górnego Kręgu. Na planszy, Obszary należące do Kamiennego Mostu widoczne są w centrum i we wszystkich trzech Krainach. Jednak w rzeczywistości Magicznego Świata, Most wznosi się wysoko ponad nimi, toteż wędrując po Krainie Dolnego i Środkowego Kręgu, należy pomijać Obszary Kamiennego Mostu, uwzględniać natomiast te, które są częściowo przez Most zasłonięte (podczas podróży w Krainie Dolnego Kręgu , gracze nie uwzględniają Pułapki i Magicznej Pułapki, lecz Step i Mroźne Pustkowie; w Krainie Środkowego Kręgu pomijane są Wejście na Most, uwzględnia się za to Świątynię Bogini Nemed i Twierdzę Strzegącą Dróg). Obszary należące do Kamiennego Mostu bierze się pod uwagę tylko wtedy, gdy Postać wkracza na Most z Krainy Górnego Kręgu (z Ruin Twierdzy lub z Wymarłego Miasta).

KARTY ZDARZEŃ (165 sztuk) zawierają opisy Spotkań których uczestnikami lub świadkami będą kierowane przez graczy Postacie, opisy Miejsc, które odwiedzą podczas wędrówki, Przedmiotów i Przedmiotów Magicznych, które będą mogli znaleźć, otrzymać lub kupić oraz Wrogów, Przyjaciół i Nieznajomych, z którymi się spotkają.

KARTY ZAKLĘĆ (30 sztuk) opisują magiczne Zaklęcia, których mogą używać Postacie podczas rozgrywki.

KARTY POSTACI (27 sztuk) występują w zestawie w dwóch formach: duzych Kart, zawierających ilustrację i opis oraz małych Kart, na których znajduje się tylko ilustracja. Dużą Kartę (która w dalszej części Instrukcji będzie określana jako «Karta»), każdy z graczy powinien położyć przed sobą. Mniejszą Kartę (dalej zwaną Postacią) należy obsadzić w plastikowej podstawce i ustawić na planszy.

ZAMIENIONY W KAMIEŃ (4 sztuki). Czasem zdarza się, że podczas rozgrywki Postać zostaje Zamieniona w Kamień. W tej sytuacji Postać która uległa nieszczęsnej przemianie należy zamienić na planszy Kartą Zamienionego w Kamień.

MAGICZNE MIECZE, TARCZE TOLIMANA I KARTY WYPOSAŻENIA (30 sztuk)
Karty opisują Przedmioty , w których posiadanie Postać może wejść w inny sposób niż przez uczestnictwo w Zdarzeniach.
Magiczne Miecze i Tarcze Tolimana są przedmiotami wyjątkowymi. Postać nie posiadająca Magicznego Miecza nie może wkroczyć na Kamienny Most; jeżeli nie ma Tarczy nie będzie mogła wedrzeć się do Zamku Bestii. Więc aby kusić się o zwycięstwo w grze należy posiadać zarówno Magiczny Miecz jak i Tarczę Tolimana.

KARTY ZMIANY NATURY (4 sztuki). Z jednej strony tych Kart znajduje się napis «Dobry», z drugiej napis «Zły». Używa się ich do oznaczenia zmiany natury Postaci, jeśli w trakcie rozgrywki taka nastąpi.

ŻETONY POMOCNICZE, należy podzielić według kolorów. Podczas rozgrywki używa się ich do oznaczania indywidualnych cech każdej Postaci (tzw. parametrów): Miecza (określającego siłę Postaci), Magii (reprezentującej jej umiejętności magiczne), Życia (stanowiącego wyraz energii życiowej) i ilości posiadanych przez Postać Sztuk Złota.

KOSTKA. Używa się jej przy wykonywaniu ruchów, rozstrzyganiu walki (zwykłej i magicznej) oraz, w niektórych przypadkach przy określaniu skutków wykonania pewnych instrukcji i użycia Zaklęć. Jeżeli instrukcja zaleca użycie więcej niż jednej kostki, należy kilkakrotnie rzucić kostką znajdującą się w zestawie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy potasować Karty Postaci, a następnie rozłożyć losowo, po jednej przed każdym z graczy. Jeżeli zgodzą się na to wszyscy uczestnicy, można zrezygnować z losowego podziału i pozwolić każdemu na wybór tej Postaci, która najbardziej mu odpowiada.
Każdy z graczy otrzymuje Kartę oraz odpowiadającą jej Postać. Rysunek wyjaśnia znaczenie poszczególnych informacji zawartych w Karcie i wskazuje właściwy sposób rejestrowania następujących podczas gry zmian parametrów Postaci i jej stanu posiadania. Mniejszą Kartę Postaci należy obsadzić w podstawce (w każdym zestawie do gry jest 6 takich podstawek) i ustawić na planszy, na Obszarze z którego rozpoczyna grę (na Karcie Postaci Obszar ten jest zaznaczony jako MGR czyli Miejsce Gracza).
Gracze rozmieszczają odpowiednie żetony wokół leżących przed nimi Kart (patrz rysunek). Każda Postać na początku gry ma 1 Sztukę Złota i parametr życia równy 4 punktom. Pozostałe żetony należy odłożyć na bok, ponieważ będą potrzebne w toku rozgrywki.

Karty Zdarzeń należy dokładnie potasować i umieścić w zasięgu ręki, koszulkami do góry (w formie zakrytej), tworząc w ten sposób stos Kart Zdarzeń. Tak samo należy postąpić z Kartami Zaklęć. Każda z Postaci, która już na początku rozgrywki dysponuje Zaklęciami, ciągnie ze stosu odpowiednią liczbę Kart. Wyciągniętych Kart Zaklęć nie pokazuje się pozostałym graczom.
W zasięgu ręki powinny znajdować się też Karty Magicznych Mieczy, Tarcz Tolimana, Zaklętych w Kamień, Karty Zmiany Natury oraz Karty Wyposażenia (wszystkie w formie odkrytej). Karty Wyposażenia dobrze jest uporządkować w osobne stosy, zgodnie z reprezentowanymi przez nie Przedmiotami (osobno Miecze, osobno Tarcze, etc.). Nie jest to konieczne, lecz ułatwi i przyspieszy grę.
Gdy wszystkie Karty zostaną już rozłożone, gracze (drogą losowania lub w jakikolwiek inny sposób) ustalają, który z nich rozpocznie grę. Następnie uczestnicy wykonują ruchy kolejno zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

OPIS POSTĘPOWANIA PODCZAS GRY

Każdy z grających kieruje jedną Postacią wyposażoną w indywidualne cechy i własną Charakterystykę. Podczas wykonywania ruchu, gracz rzuca kostką, a następnie przesuwa Postać o liczbę Obszarów równą liczbie wyrzuconych oczek, w dowolnym kierunku w obrębie jednego Kręgu.Czasem jednak ruch Postaci ulega zmianom pod wpływem zastosowania Zaklęć, spotkań z dziwnymi istotami lub znalezienia się w tajemniczym miejscu. Na każdym z Obszarów Postać może rozegrać spotkanie z inną Postacią (jeśli zdarzy się, że obie trafią na to samo pole) lub wykonać przypisane temu Obszarowi instrukcje.Instrukcje te sprowadzają się zazwyczaj do ciągnięcia Kart Zdarzeń i podjęcia działań stosownych do opisywanych przez Karty wydarzeń (działania te mogą polegać na podjęciu walki z Wrogiem - Demonem, Bestią, zabraniu znalezionych Przedmiotów, etc). Biorąc udział w kolejnych Spotkaniach Postać staje się coraz potężniejsza. Wreszcie czuje się na tyle silna by wejść na Kamienny Most, wedrzeć do Zamku i pokonać władającą Magicznym Światem Bestię.
Gra jest niezwykle prosta. Przed jej rozpoczęciem należy jednak dokładnie zapoznać się z Instrukcją, gdyż mnogość różnorodnych Zdarzeń, Zaklęć i Charakterystyk Postaci może prowadzić do powstania całkiem nieoczekiwanych sytuacji. W dalszej części Instrukcji, reguły przedstawione są w kolejności, w jakiej będą potrzebne w trakcie rozgrywki. Jeżeli z jakimś punktem związane są zasady opisane w innym miejscu Instrukcji, w nawiasie podany jest odpowiedni numer.

CEL GRY

Celem gry jest dotarcie do leżącego w centrum planszy Zamku i pokonanie władającej Magicznym Światem Bestii. Na początku rozgrywki, Postacie powinny wędrować po Krainie Dolnego, Środkowego i Górnego Kręgu, by podbudować swoje parametry Magii i Miecza, a dopiero następnie wkroczyć na Kamienny Most. Postacie wchodzące na Most muszą jednak posiadać Magiczny Miecz, a zamierzające wedrzeć się do Zamku Bestii - Tarczę Tolimana. Postać, która wejdzie na Most nie posiadając tej Tarczy, musi ominąć Zamek (potraktować to pole tak, jakby go nie było).

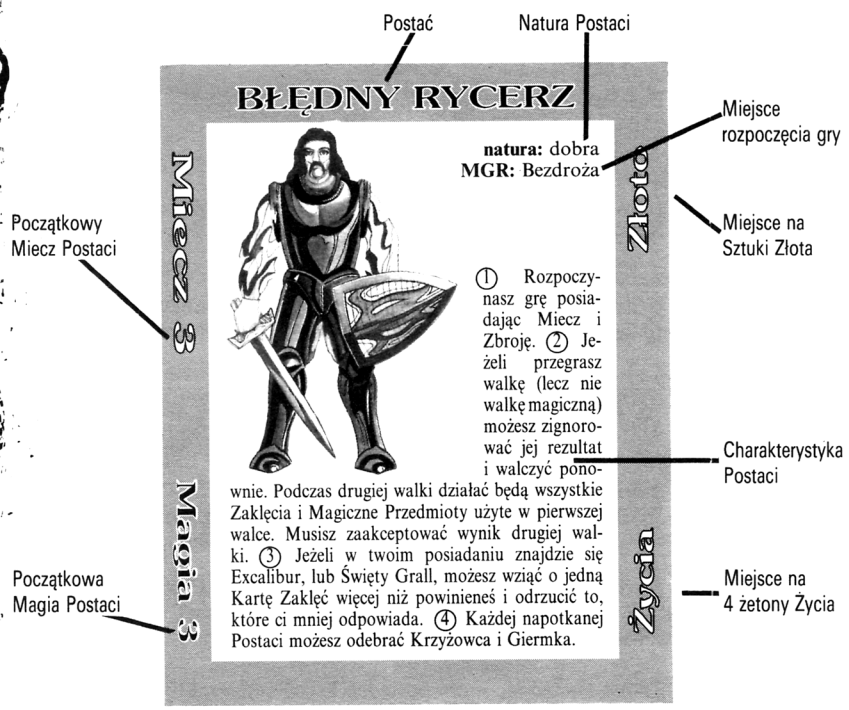
CO NALEŻY WIEDZIEĆ O POSTACIACH

1. MIECZ POSTACI
1.1. Cecha ta obrazuje siłę fizyczną Postaci, jej aktualną kondycję i możliwości bojowe. Używana jest podczas walki (18.1-10); może być również wykorzystywana do pokonywania niektórych przeszkód, pojawiających się w trakcie rozgrywki. Wysokość parametru Miecza oznacza się przez umieszczenie przy Karcie Postaci odpowiedniej liczby właściwych (czerwonych) żetonów.

1.2. Tylko początkowy Miecz Postaci i ewentualny wzrost tego parametru podczas gry jest reprezentowany przez żetony. Punkty Miecza uzyskane dzięki Przedmiotom, Przedmiotom Magicznym i Przyjaciołom nie są w ten sposób oznaczane, jednak dodaje się je , gdy jest to wymagane lub dozwolone.

1.3.Każda utrata punktów Miecza musi zostać zarejestrowana przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale. Miecz Postaci nie może jednak spaść poniżej poziomu, z jakim rozpoczęła ona grę.

1.4. Wzrost parametru Miecza. Postać może podnieść wartość paramet-



ru Miecza tocząc w trakcie wędrówki zwycięskie walki z napotkanymi Wrogami (mającymi określony parametr Miecza). Karty pokonanych Wrogów należy zatrzymać, ponieważ w dowolnym momencie mogą zostać wymienione na dodatkowe punkty Miecza. Postać zyskuje 1 punkt Miecza, za każde 7 punktów Miecza pokonanych Wrogów. (Punkty te zostały oznaczone na Kartach Wrogów). Punkty ponad wielokrotność 7 są stracone. Po tego rodzaju wymianie, Kartę pokonanego Wroga należy odłożyć na stos zużytych Kart Zdarzeń. Wartość parametru Miecza może zostać zwiększona również w wyniku spotkań lub badania Obszaru, na którym znalazła się Postać.

1.5. CAŁKOWITY MIECZ POSTACI, w każdym momencie gry składa się z jego własnych punktów (oznaczonych żetonami) oraz punktów dodatkowych, zyskanych dzięki Posiadaniu Przedmiotów, Przedmiotów Magicznych i Przyjaciół.
Przykład: Troll posiada oznaczony żetonami parametr Miecza równy 6 punktom. Ponieważ posiada Srebrną Strzałę (Przedmiot Magiczny o wartości 1 punktu Miecza i 1 punktu Magii), jego Miecz wynosi już 7 punktów. W posiadaniu Trolla znajduje się też Miecz (Przedmiot o identycznej wartości jak Strzała lecz mający znaczenie tylko podczas walki), więc do jego Miecza należy dodać kolejny punkt (razem otrzymujemy 8 punktów Miecza podczas walki lub 7 w każdej innej sytuacji). Przyjaciółmi Trolla są Pasterz i Krzyżowiec. Pasterz dodaje mu po 1 punkcie Magii i Miecza, a Krzyżowiec 2 punkty Miecza, lecz jedynie podczas walki. W efekcie więc Troll posiada parametr Miecza równy 8 (6+1+1), a podczas walki 11 punktom (6+1+1+1+2). Jeżeli Troll trafi na Zaczarowane Wzgórza, gdzie nie będzie mógł liczyć na punkty zyskane dzięki Przedmiotom i Przedmiotom Magicznym, jego całkowity Miecz (dopóki będzie przebywać na tym Obszarze) zmniejszy się do wartości 7 (6+1), a podczas walki 9 (6+1+2) punktów.

2. MAGIA POSTACI
2.1. Określa jej możliwości intelektualne i duchowe oraz umiejętności magiczne. Cecha ta ma podstawowe znaczenie przy prowadzeniu walki magicznej (19.1-2), warunkuje również liczbę Zaklęć, które może posiadać dana Postać. Wysokość parametru Magii, podobnie jak wysokość parametru Miecza, oznacza się poprzez umieszczenie obok karty Postaci odpowiedniej liczby niebieskich żetonów.

2.2. Tylko początkowa Magia Postaci i ewentualny wzrost tego parametru podczas gry jest reprezentowany przez żetony. Punkty Magii zyskane dzięki Przedmiotom, Przedmiotom Magicznym i Przyjaciołom nie są w ten sposób oznaczane, jednak dodaje się je, gdy jest to wymagane lub dozwolone.

2.3. Utrata punktów Magii musi zostać zarejestrowana przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale. Magia Postaci nie może jednak spaść poniżej poziomu z jakim rozpoczęła ona grę.

2.4. Wzrost parametru Magii może nastąpić w wyniku spotkań lub badania Obszaru, na którym znalazła się Postać.

2.5. CAŁKOWITA MAGIA POSTACI w każdym momencie gry składa się z jej własnych punktów Magii (oznaczonych żetonami) oraz punktów dodatkowych, zyskanych dzięki posiadaniu Przyjaciół i Przedmiotów.

2.6. Liczba Zaklęć,które w danym momencie może posiadać Postać jest określana przez jego Magię w następujący sposób:

Całkowita Magia Postaci:	1	2	3	4	5	6 i więcej
Maksymalna liczba Zaklęć:	0	1	2	2	3	3

Jak widać Zaklęciami może posługiwać się tylko Postać o odpowiednio wysokim parametrze Magii. Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry, Postać posiada więcej Zaklęć niż wynosi limit ustalony przez jej Magię, musi tę nadwyżkę natychmiast zlikwidować odkładając odpowiednią liczbę Zaklęć.
Przykład: Mag o parametrze Magii równym 5 punktom, posiada Pierścień Mocy (Przedmiot Magiczny zwiększający Magię Postaci o 2 punkty), dzięki czemu jego całkowita Magia wynosi 7 punktów. Wysokość parametru pozwala mu więc na posiadanie 3 Zaklęć (które - załóżmy już ma). Gdy Mag trafi na Zaczarowane Wzgórza, gdzie nie będzie mógł liczyć na punkty Magii zyskane dzięki Przedmiotom Magicznym, jego Magia zmniejszy się do 5 punktów, co pozwoli mu na posiadanie tylko 2 Zaklęć. W związku z tym, będzie musiał natychmiast odrzucić 1 Zaklęcie. Po opuszczeniu Zaczarowanych Wzgórz, Mag będzie mógł znów uwzględniać punkty zyskane dzięki Przedmiotom Magicznym, wolno mu więc będzie posiadać 3 Zaklęcia (to trzecie, rzecz jasna musi sobie znaleźć).

3. ZŁOTO
3.1 Pozwala Postaciom nabywać Przedmioty i płacić za usługi. Stopień zamożności Postaci jest oznaczony przez umieszczenie obok jego Karty odpowiedniej liczby żetonów symbolizujących Sztuki Złota (żółte). Zazwyczaj Postacie zdobywają złoto podczas spotkań lub badania Obszaru, na którym się znalazły.

3.2. Na początku rozgrywki każda Postać posiada 1 Sztukę Złota (1 żeton), chyba, że jej Karta daje w tym względzie inne instrukcje.

3.3. Wszystkie obowiązujące w grze ceny podane są w Sztukach Złota. (Na niektórych Kartach Zdarzeń Sztuki Złota oznaczane są skrótem Sz.Z)
3.4. Płatności za wszelkiego rodzju zakupy lub usługi odkładane są do zapasu nieużytych żetonów Sztuk Złota (zasada ta nie dotyczy, rzecz jasna, handlu między Postaciami). Z tego samego źródła pobierane jest złoto zdobyte podczas spotkań i badania Obszarów.

3.5.Sztuki Złota nie są wliczane do limitu Przedmiotów, jakie może posiadać jedna Postać.

4. PUNKTY ŻYCIA.
4.1. Życie Postaci jest dokładnie tym, co słowo to sugeruje. Ujmując rzecz nieco ściślej: liczba punktów Życia określa liczbę walk, które Postać może przegrać, nim zejdzie ze sceny Magicznego Świata. Parametr Życia może ulec zmniejszeniu w wyniku walki (obu jej rodzajów), a także wskutek rozlicznych niebezpieczeństw, czyhających na Postacie podczas wędrówki. Wysokość parametru Życia jest oznaczana przez umieszczenie obok Karty Postaci odpowiedniej liczby właściwych (zielonych) żetonów.

4.2. Każda Postać rozpoczyna grę posiadając 4 punkty Życia.

4.3. Utrata punktów Życia. Każda utrata punktów Życia musi zostać zarejestrowana przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.

4.4. Utrata wszystkich punktów Życia. Postać, która utraciła wszystkie punkty Życia jest uważana za zmarłą. Należy ją zdjąć z planszy, a jej Kartę odłożyć do pozostałych nie biorących udziału w grze. Wszystkie należące do niej Przedmioty oraz jej Przyjaciele pozostają na Obszarze, na którym zginęła. Żetony określające jej Magię i Miecz powracają do Żetonów zapasowych, Karty Zaklęć umieszczane są wśród tych, które zostały już użyte. Gracz, który kierował niefortunną Postacią, może wybrać sobie nową i rozpocząć z nią grę od początku (z Obszaru oznaczonego jako MGR - Miejsce Gracza).

4.5. Zwiększanie parametru Życia. Postać może zyskiwać punkty Życia w wyniku spotkań, badania Obszarów i wskutek uzdrowienia (4.7.). Zetony służące oznaczeniu takich zmian pobierane są spośród żetonów zapasowych.

4.6. Każda Postać może posiadać parametr Życia o dowolnej wysokości.

4.7. Uzdrowienie może przywrócić Postaci tylko te punkty Życia, które posiadała ona na początku rozgrywki (czyli do poziomu 4 punktów).

5. PRZEDMIOTY.
5.1. W dalszej części Instrukcji, jako Przedmioty określane będą zarówno Przedmioty zwykłe, jak i Magiczne (chyba, że różnica między jednymi i drugimi zostanie wyraźnie zaznaczona). W trakcie rozgrywki Postacie wchodzą w posiadanie Przedmiotów zwykle w wyniku spotkań lub badania Obszaru, na którym się znalazły. Karty posiadanych Przedmiotów należy układać w pobliżu Karty Postaci.

5.2. Karty wszystkich Przedmiotów należących do Postaci układa się w formie odkrytej (koszulkami do dołu), tak, by ich treść była widoczna dla pozostałych uczestników gry.

5.3. Żadna Postać nie może posiadać Przedmiotów, którymi na mocy zasad nie wolno się jej posługiwać. Kartę takiego Przedmiotu należy położyć odkrytą na Obszarze, na którym Przedmiot ten został znaleziony.
Przykład: Hobgoblin znajduje Świętego Graala, którego nie wolno mu posiadać, gdyż jego Natura jest Zła, a Przedmiotem tym mogą posługiwać

się jedynie Dobre i Chaotyczne Postacie. Hobgoblin musi więc zostawić Graala na Obszarze, na którym go znalazł.

5.4. Ograniczenie liczby posiadanych Przedmiotów. Żadna Postać nie może posiadać więcej niż 4 Przedmiotów na raz, chyba, że dysponuje jakimś środkiem transportu (Koniem, Mułem, Zaprzęgiem albo Tragarzem). Do liczby Przedmiotów nie wlicza się Sztuk Złota (3.5).

5.5. Postać ma prawo w dowolnym momencie odrzucić posiadany Przedmiot, zostawiając jego odkrytą Kartę na Obszarze, na którym właśnie się znajduje.

5.6. Postać, która zdobyła więcej niż 4 Przedmioty i nie dysponuje żadnym środkiem transportu (5.4.) musi natychmiast odrzucić Przedmioty, których nie jest w stanie unieść. Które z Przedmiotów Postać zachowa, które zaś zostaną odrzucone, zależy wyłącznie od decyzji gracza.
Przykład: Magog posiada Konia, którego używa do noszenia 6 Przedmiotów. Na jego drodze staje Awanturnik, który postanawia odebrać mu Konia, i po wykonaniu rzutu kostką (patrz Karta Awanturnika) rzeczywiście mu go odbiera. Teraz Magog może nieść najwyżej 4 Przedmioty, toteż 2 Przedmioty musi natychmiast odrzucić. Awanturnik, tak jak każda Postać, może później starać się je zdobyć, o ile ponownie trafi na ten Obszar (12.1).

6. PRZYJACIELE.
6.1. Postacie zdobywają sobie Przyjaciół z reguły w wyniku spotkań lub badania Obszaru, na którym się znalazły. Karty Przyjaciół należy układać w pobliżu Karty Postaci.

6.2. Karty Przyjaciół towarzyszących Postaci są układane w formie odkrytej (koszulkami do dołu), tak by ich treść była widoczna dla wszystkich grających.

6.3. Postać może posiadać dowolną liczbę Przyjaciół.

6.4. Utrata Przyjaciół. Karty wszystkich Przyjaciół, którzy zostali zabici lub muszą zostać odrzuceni z innych przyczyn, są odkładane na stos zużytych Kart Zdarzeń. Postać może w każdej chwili pozbyć się posiadanego Przyjaciela (jednego lub kilku), pozostawiając jego Kartę, na Obszarze, na którym aktualnie się znajduje.

7. NATURA.
7.1. Każda Postać posiada określoną Naturę: Dobrą, Złą lub Chaotyczną. Z posiadaniem Dobrej lub Złej Natury wiążą się określone korzyści, lecz także pewne niebezpieczeństwa. Postać o Naturze Chaotycznej nie czerpie z niej prawie żadnych korzyści, ale też nic jej nie grozi z tytułu neutralnego poglądu na świat. W trakcie gry, Natura Postaci może ulec zmianom.

7.2. Zmiany Natury. Gdy Postać zmienia swoją Naturę, obok jej Karty musi zostać umieszczona Karta Zmiany Natury. Kartę należy położyć w ten sposób, by ukazywała nową Naturę Postaci (właściwym napisem ku górze). Jeżeli Postać powróci później do swojej pierwotnej Natury, Kartę Zmiany należy odłożyć.

7.3. Żadna Postać nie może zmienić swojej Natury częściej niż raz w trakcie tury gry.

7.4. Jeżeli Postać posiada Magiczny Przedmiot, którym po zmianie Natury nie wolno jej się posługiwać, Przedmiot ten musi zostać natychmiast odrzucony (5.5.).

8. CHARAKTERYSTYKI POSTACI.
8.1. Każda Postać posiada kilka specjalnych zdolności, opisanych w jej Karcie i nazwanych Charakterystyką. Oprócz zdolności, Charakterystyka często zawiera także ograniczenia, jakim podlega dana Postać.

8.2. W sytuacji, gdy użycie specjalnych zdolności narusza reguły zawarte w niniejszej Instrukcji, specjalną zdolność uważa się za nadrzędną w stosunku do tych reguł.

9. ZAKLĘCIA.
9.1. Efekt użycia Zaklęcia jest zawsze opisany w jego Karcie. Karta zawiera również informacje, w jakich sytuacjach dane Zaklęcie może zostać zastosowane.

9.2. Postacie mają prawo posiadać Zaklęcia, jeśli tylko na to pozwala wartość ich parametru Magii (2.6.).
9.3. Karty Zaklęć znajdujących się w posiadaniu Postaci należy układać w formie zakrytej (koszulkami do góry), tak, by pozostali gracze nie mogli widzieć ich treści.

9.4. Postać nie może odrzucać Zaklęć, chyba, że posiada ich więcej, niż wynika to z jej parametru Magii (2.6.).

9.5. Zdobywanie Zaklęć. Postacie zazwyczaj zdobywają Zaklęcia w wyniku spotkań lub badania Obszarów. Niektóre Postacie posiadają jedno lub więcej Zaklęć już w chwili rozpoczęcia gry. Karty Zaklęć należy brać z wierzchu stosu. Jeśli stos zostanie wyczerpany, tasuje się Karty Zaklęć już użyte i korzysta z nich ponownie.

9.6. Wypowiadanie (rzucanie) Zaklęć. Zaklęcie może być rzucone tylko w sposób zgodny ze wskazówkami zawartymi w jego Karcie. Po wypowiedzeniu Zaklęcia i po wygaśnięciu jego efektów, reprezentująca je Karta jest odkładana na stos Kart już zużytych. Zaklęcia działające na Postacie lub skierowane przeciwko nim, dosięgają swoje ofiary bez względu na to, w jakim miejscu planszy się znajdują.

9.7. Żadne Zaklęcie nie działa na istoty napotkane na Kamiennym Moście ani na samą Bestię.

PRZEBIEG GRY

10. TURY.
10.1. Czas gry podzielony jest na tury, podczas których Postacie kolejno wykonują swoje czynności:
a) ruch b) spotkania i badanie Obszaru, na którym się znalazły.

10.2.RUCH. W Krainach Dolnego, Środkowego i Górnego Kręgu, ruch polega na wykonaniu rzutu kostką i przesunięciu Postaci o liczbę Obszarów równą liczbie wyrzuconych oczek, w dowolnym kierunku (zgodnym lub niezgodnym z ruchem wskazówek zegara). Pewne specjalne zdolności i Zaklęcia umożliwiają w określonych sytuacjach wykonywanie ruchu w inny sposób, przypadki te wyjaśnione są na Kartach Zaklęć i Kartach Postaci. Kierunek ruchu nie może być zmieniany podczas jego wykonywania. Wyjątek stanowią przeprawy między Krainami (kierunek ruchu w tej samej turze może być zmieniony wyłącznie przy przejściu z jednego Kręgu do drugiego).
Przykład: Postać porusza się w krainie Środkowego Kręgu w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Na Płaskowyżu Mgieł wyrzuca 6 oczek. Dochodzi do Lasu Błękitnych Ogni, postanawia przeprawić się na Uroczysko i począwszy od tego Obszaru porusza się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

10.3. Na Kamiennym Moście gracz nie rzuca kostką. Porusza się z prędkością jednego Obszaru na turę. Postać nie może przejść do następnego Obszaru nim nie wykona instrukcji dotyczącej Obszaru na którym się znalazła. Wyjątek od tej zasady stanowi sytuacja, gdy Postać decyduje się na zejście z Mostu (zawraca ze względu na brak Tarczy Tolimana albo po rezygnacji z walki z Bestią opuszcza Most po przeciwnej stronie w stosunku do tej, z której weszła - jednym słowem oddala się od Zamku Besii). W takim przypadku Postać również porusza się z prędkością 1 Obszaru na turę, lecz może ignorować instrukcje dotyczące Obszarów.

10.4. Znajdująca się na Moście Postać zawsze może zrezygnować z próby dostania się do Zamku lub walki z Bestią i zawrócić lub ominąć Zamek - nawet jeśli ma Tarczę Tolimana. Jeżeli zdecydowała się na powrót, ignoruje instrukcje Obszarów leżących między Obszarem, na którym się znajduje, a granicą z Krainą Górnego Kręgu. Jeżeli zdecydowała, że ominie Zamek, będzie mogła ignorować instrukcje Obszarów leżących po przeciwnej stronie Mostu. Jednym słowem: ignorowanie instrukcji Obszarów na Kamiennym Moście jest dozwolone, gdy Postać - niezależnie od kierunku ruchu - oddala się od Zamku.

10.5 Postać, która zakomunikowała, że idzie walczyć z Bestią i dotarła do Zamku MUSI stoczyć walkę. Jeżeli zwycięży, będzie również zwycięzcą w grze.

11. PRZEKRACZANIE GRANIC KRĘGÓW
11.1. TRZĘSAWISKA. Przeprawa z Krainy Dolnego do Środkowego Kręgu jest możliwa wyłącznie na Obszarze Uroczyska i Lasu Błędnych Ogni. Jedyne wyjątki od tej reguły opisuje punkt 11.2.

11.2. Trzęsawiska można przebyć w dowolnym miejscu przy pomocy Łodzi. Można również zostać przeniesionym z Kręgu do Kręgu w rezultacie wykonania instrukcji związanych z niektórymi Obszarami i Kartami Zdarzeń jak również poprzez rzucenie Zaklęcia Pan Trzęsawisk.

11.3. Przeprawa przez Trzęsawiska wymaga wykonania na Obszarze Uroczyska rzutów kostką tylko wtedy, gdy Postać wędruje w kierunku

Środkowego Kręgu. Idąc w przeciwnym kierunku, nie musi wykonywać rzutu na Obszarze Lasu Błędnych Ogni.

11.4. Jeżeli próba przeprawienia się do Lasu Błędnych Ogni kończy się porażką, Postać traci 1 punkt Życia i nie może kontynuować wędrówki. Jeżeli wynik rzutu oznacza rozwiązanie remisowe, Postać nie traci punktu Życia, lecz musi się zatrzymać. Postać powinna zadecydować co zrobi w następnej turze czy będzie ponownie próbowała przekroczyć granicę Kręgów, czy zrezygnuje i będzie kontynuowała wędrówkę po Dolnym Kręgu.

11.5. LODOWY LAS. Przez Lodowy Las można przeprawić się wyłącznie na Obszarach Przełęczy Wichrów i Doliny Czaszek. Jedyne wyjątki od tej reguły opisuje punkt 11.6.

11.6. Postać posiadająca Latarnię może przeprawić się przez Lodowy Las w dowolnym miejscu. Postać może również zostać przeniesiona z Kręgu do Kręgu w rezultacie wykonania instrukcji związanych z niektórymi Obszarami i Kartami Zdarzeń, a również poprzez rzucenie Zaklęcia Władca Lodu.

11.7. Przeprawa przez Lodowy Las wymaga pokonania Rycerza Wiecznych Śniegów tylko wtedy, gdy Postać przechodzi z Krainy Środkowego do Górnego Kręgu. Rycerz nie atakuje Postaci wędrujących w przeciwnym kierunku, ani poruszających się po Środkowym Kręgu.

11.8. Jeżeli próba pokonania Rycerza nie powiodła się, Postać traci 1 punkt Życia i nie może kontynuować wędrówki. Jeśli wynik walki oznacza rozwiązanie remisowe, nie traci punktu Życia, lecz również musi się zatrzymać. Postać musi zadecydować co zrobi w następnej turze, czy ponownie zaatakuje Rycerza, czy będzie nadal wędrowała po Kręgu Środkowym.

11.9. KAMIENNY MOST. Wejście na Kamienny Most jest możliwe tylko z Obszaru Wymarłego Miasta lub Ruin Twierdzy. Wejście na Most wymaga pokonania: w pierwszym przypadku- Ducha Skał, w drugim - Kamiennego Potwora.
Duch i Potwór atakują jedynie wtedy, gdy Postać wchodzi na Most (nie interesują się schodzącymi z Mostu, ani podróżującymi po Górnym Kręgu)

11.10. Postać może podjąć próbę wkroczenia na Most tylko wtedy, gdy w tym samym ruchu będzie mogła przejść na Obszar oznaczony jako Wejście na Most. Postać, której ruch kończy się (zgodnie z wynikiem rzutu kostką) dokładnie na Obszarze Wymarłego Miasta lub Ruin Twierdzy, nie może podjąć próby wkroczenia na Most. Jeżeli próba wkroczenia na Most jest udana, tura Postaci kończy się na Wejściu na Most. W przypadku nieudanej próby Postać kończy turę w Wymarłym Mieście albo w Ruinach Twierdzy.

11.11. Jeżeli próba pokonania Ducha lub Potwora zakończyła się porażką, Postać traci w pierwszym przypadku jeden punkt Magii w drugim, jeden punkt Miecza i musi kontynuować podróż po Górnym Kręgu (nie może w następnej turze podjąć kolejnej próby). Jeżeli wynik walki jest remisowy Postać nie traci punktu Magii lub Miecza, lecz również nie może w następnej turze podjąć kolejnej próby wejścia na Most.

12. ZBIERANIE Z PLANSZY ODKRYTYCH KART

12.1. Postać, której ruch kończy się na danym Obszarze w każdej chwili, aż do końca swojej tury może odwiedzić znajdującego się tam Nieznajomego, zabrać leżące złoto, Przedmioty (5.4.) lub Przyjaciół z wyjątkiem sytuacji, w której:
a) Na Obszarze leżą Karty Wrogów (13.5.) lub
b) Jest to Obszar, na którym ciągnie się Karty (13.4).
W wymienionych przypadkach należy najpierw pokonać Wrogów albo im uciec lub rozpatrzeć treść wyciągniętych Kart.
Przykład: Książę kończy ruch na Ruchomych Skałach na których leżą już 2 Sztuki Złota, Opiekun (Przyjaciel), Sztylet i Rękawice (Przedmioty), Magiczny Miecz i Różdżka Zaklęć (Przedmioty Magiczne), pozostawione tam przez Hummita Zamienionego w Kamień. Książe ma już 3 Przedmioty: Miecz, Hełm, Srebrną Strzałę (Przedmiot Magiczny). Bez problemów zabiera więc Opiekuna i Sztuki Złota, lecz ponieważ nie może unieść więcej niż 4 Przedmioty (5.4.), musi dobrze się zastanowić co zrobić dalej. Instrukcja dotycząca Ruchomych Skał przewiduje utratę jednego punktu Życia, chyba, że Postać dysponuje Rękawicami, więc ten Przedmiot byłby rzeczywiście przydatny na tym Obszarze. Ponieważ Książe nie ma w tej chwili żadnych Zaklęć, chociaż Magia na to mu pozwala, bierze Różdżkę i natychmiast ciągnie kartę Zaklęcia. Jest to Zaklęcie Ocalony - dzięki odrobinie szczęścia, nie potrzebuje już Rękawic. Następnie odrzuca Srebną Strzałę i bierze Magiczny Miecz, który umożliwia mu wejście na Kamienny Most. Musi zastosować się do instrukcji Ruchomych Skał, czyli stracić jeden punkt Życia, lecz używa Zaklęcia Ocalony, by temu zapobiec. Ponieważ ma Różdżkę, natychmiast bierze następne Zaklęcie. Na tym kończy się jego tura. Gdy podczas następnej tury pójdzie dalej, Sztylet, Rękawice i Srebrna Strzała pozostaną na Ruchomych Skałach, czekając na Postać, która zakończy tutaj ruch.

13. SPOTKANIA I BADANIE OBSZARÓW W KRAINACH DOLNEGO, ŚRODKOWEGO I GÓRNEGO KRĘGU

13.1. Postacie mogą spotykać się tylko na Obszarze, na którym zakończyły swój ruch lub na Obszarze, na który zostały przeniesione wskutek spotkania. Podobnie: tylko te Obszary mogą badać. W żadnym przypadku nie mogą nikogo spotkać ani wogóle podejmować żadnych czynności na Obszarze, z którego rozpoczynają ruch.

13.2. Postać musi dokonać wyboru między spotkaniem z inną Postacią znajdującą się na tym samym Obszarze, a badaniem samego Obszaru.

13.3. Spotkanie z inną Postacią może przybrać jedną z dwóch form: Postać która właśnie weszła na dany Obszar może zaatakować Postać, która już się tam znajduje (17.6-10.) lub użyć w stosunku do niej swoich specjalnych zdolności.

13.4. BADANIE OBSZARU.
(Obszary, na których ciągnięte są Karty Zdarzeń)
Postać musi zastosować się do instrukcji, związanych z Obszarem, na którym się znalazła. Ciągnięte są wyłącznie Karty Zdarzeń. Karty te należy ciągnąć z wierzchu stosu Kart Zdarzeń. Jeżeli na danym Obszarze leżą już jakieś Karty, ciągnie się ich tylko tyle, by ich suma równała się liczbie Kart, które zgodnie z instrukcją powinny zostać na tym Obszarze wyciągnięte. Ciągnięcie Kart i zapoznawanie się z ich treścią określane jest jako badanie Obszaru (16.1-18.1.).

13.5. Badanie Obszarów (inne Obszary). Postać stosuje się do instrukcji wydrukowanej na Obszarze, na którym się znalazła. Jeżeli są tam jacyś Wrogowie (16.2-3) muszą oni najpierw zostać pokonani (17.1-5, 18.1-2.) lub należy im uciec (19.1-2.). Następnie Postać może odwiedzić Nieznajomych, zabrać złoto, Przedmioty (5.4.) i Przyjaciół. Do niektórych instrukcji Postać musi się zastosować, do innych może, jeśli ma ochotę.
Przykład: Quark znajduje się na Płaskowyżu Mgieł i wyrzuca 5 oczek. Może więc zakończyć swój ruch w Dolinie Cienia lub na Równinie Samotnych Skał. Jednak w Dolinie Cienia leży odkryta Karta Wilkołaka. Miecz Wilkołaka jest równy 10 punktom. Ponadto ze względu na magiczne działanie Doliny, Wilkołak otrzyma 1 dodatkowy punkt Miecza, wskutek czego jego całkowity Miecz wyniesie 11 punktów. Ponieważ aktualnie Miecz Quarka wynosi tylko 3 punkty, jego porażka, a tym samym utrata 1 punktu Życia jest pewna. Z drugiej strony, na Równinie Samotnych Skał leży Klątwa (Zaklęcie) pozostawiona tam przez inną Postać,więc i na tym Obszarze Quark będzie musiał utracić punkt Życia. Jednak na Równinie Samotnych Skał należy wyciągnąć 2 Karty, a Klątwa stanowi tylko jedną z nich. Quark będzie więc mógł wyciągnąć jeszcze jedną Kartę, co może się okazać dla niego korzystne. Wykonuje więc ruch do Obszaru Równiny Samotnych Skał, traci 1 punkt Życia wskutek Klątwy i ciągnie Kartę Zdarzeń. Niestety Karta ta reprezentuje Cyklopa (Miecz 6, a na Obszarze Równiny Samotnych Skał, Miecz 8). A to pech !

14. SPOTKANIA NA KAMIENNYM MOŚCIE

14.1. Postacie mogą się spotykać wyłącznie na Obszarach Wejścia na Most.

14.2. Spotkania przebiegają tak samo, jak w Dolnym, Środkowym i Górnym Kręgu (13.3.).

14.3. Na wszystkich innych Obszarach, sposób postępowania i ewentualne spotkania umieszczone są w opisie Obszarów na końcu Instrukcji (poza numeracją). Postać musi zastosować się do tych instrukcji, chyba, że postanawia opuścić Most (10.3-4.).

14.4. Na żadną z istot, które Postać spotyka na Moście nie działają Zaklęcia (9.7.), nie można też im się wymknąć (19.3.).

14.5. PUŁAPKA/MAGICZNA PUŁAPKA. Obie Pułapki, chociaż posiadają całkiem różne sposoby działania, powodują w stosunku do Postaci podobne skutki. W obu przypadkach Postać musi rzucić

3 kostkami. Następnie - idąc od strony Wymarłego Miasta - odejmuje od sumy wyników wartość swojego parametru Magii. Jeżeli zbliża się do Zamku Bestii od strony Ruin Twierdzy, od sumy wyników odejmuje wartość swojego parametru Miecza. Rezultat tego działania wskazuje na miejsce, gdzie Postać zakończy swój ruch. Rezultat równy 0 oznacza, że udało się uniknąć Pułapki. Pozostałe rezultaty oznaczają, że Postać została strącona z Mostu. Rzecz jasna, jeśli Postać zostaje strącona, natychmiast po upadku z Mostu należy ją ustawić na Obszarze, na który upadła. Postać, która została strącona z Kamiennego Mostu musi wykonać po jednym rzucie kostką dla każdego ze swoich Przyjaciół lub Przedmiotów. Wynik równy 1 lub 2 oznacza, że Przyjaciel lub Przedmiot zostaje w jego posiadaniu. Inny rezultat - Postać traci Przedmiot lub Przyjaciela (należy odłożyć ich Karty).

14.6. DEMON ZAGŁADY/MONSTRUM. W obu przypadkach Postać rzuca kostką, by ustalić Magię Demona lub Miecz Monstrum. Nie może kontynuować podróży, dopóki nie pokona strzegącego Zamku Bestii Wroga.

14.7. ZAMEK BESTII. Postać, która dotarła do Zamku, musi stoczyć walkę z Bestią (nie może z niej zrezygnować jeśli posiada Tarczę Tolimana). Najpierw wykonuje rzut kostką, którego wynik decyduje o rodzaju walki: 1,2,3 -zwykła ; 4,5,6 - magiczna walka. Następnie (również przez wykonanie rzutu kostką) ustala wysokość parametru Magii lub Miecza Bestii: 1 - 10; 2 - 11; 3 -12; 4 - 13; 5 - 14; 6 - 15. Jeśli Postać wygra walkę będzie również zwycięzcą w całej grze. Jeśli poniesie porażkę, traci 2 punkty Życia i musi natychmiast skierować się do zejścia z Kamiennego Mostu. Po raz kolejny Postać może próbować zgładzić Bestię po ponownym wejściu na Kamienny Most.

15. KARTY ZDARZEŃ

15.1. Karty, które zgodnie z ich instrukcją powinny zostać położone na konkretnym Obszarze, niezależnie od tego, gdzie zostały wyciągnięte, rozpatrywane są w pierwszej kolejności.Nie mają one wpływu na Postać, która je wyciągnęła (oczywiście tylko podczs aktualnej tury).

15.2. Następnie rozpatrywane są pozostałe Karty Zdarzeń (wykonywane są zawarte w nich instrukcje), znajdujące się lub wyciągnięte na danym Obszarze. Konieczne jest przy tym zachowanie kolejności zgodnej z numeracją Kart (numer znajduje się u góry każdej Karty) - Karta o najniższym numerze rozpatrywana jest jako pierwsza.

16. RODZAJE KART ZDARZEŃ

Istnieją następujące rodzaje Kart Zdarzeń i efektów związanych z ich znalezieniem (w kolejności w jakiej powinny być rozpatrywane):

16.1. SPOTKANIE - należy wykonać zawartą w Karcie instrukcję. Jeżeli spowoduje to utratę tury przez Postać, musi ona powstrzymać się od podejmowania jakichkolwiek dalszych działań - ta właśnie tura liczy się jako stracona.

16.2. WRÓG (Bestia lub istota z określonym parametrem Miecza) - napotkana istota natychmiast atakuje Postać, która wyciągnęła przedstawiającą ją Kartę (17.1-5.) Karty pokonanych Wrogów tego rodzaju można zachować w celu późniejszej wymiany na punkty Miecza (1.4.).

16.3. WRÓG (Demon) - Demon natychmiast atakuje Postać, która wyciągnęła przedstawiającą go Kartę. Walka przyjmyje w tej sytuacji formę walki magicznej (18.1-2.).

16.4. Dopiero po rozpatrzeniu skutków wszystkich Spotkań i pokonaniu wszystkich Wrogów (17.1-5) znajdujących się na danym Obszarze, albo wymknięciu się tym Wrogom (19.1-2.), Postać może przystąpić do rozpatrzenia pozostałych Kart Zdarzeń.

16.5. NIEZNAJOMI - konieczne jest wykonanie zawartej w Karcie instrukcji.

16.6 PRZEDMIOTY, PRZEDMIOTY MAGICZNE I PRZYJACIELE - Postać może zabrać te Karty ze sobą, jeżeli tylko wolno jej to zrobić (58.3-4.). Jeżeli Postać wyciągnie Magiczny Miecz lub Tarczę Tolimana musi je zamienić na identyczne z Wyposażenia, a wyciągnięte odłożyć na stos zużytych.

16.7. MIEJSCE - należy wykonać zawartą w Karcie instrukcję.

16.8. KARTY ZDARZEŃ POZOSTAJĄCE NA PLANSZY. Karty, które pozostają na danym Obszarze po zakończeniu przez Postać wszystkich, związanych z tym Obszarem czynności, muszą leżeć koszulkami do dołu (w formie odkrytej), tak, by ich treść była widoczna dla wszystkich graczy.

Przykład rozpatrywania Kart Zdarzeń:Obbol dociera do Płaskowyżu Mgieł i zgodnie z instrukcją ciągnie 3 Karty Zdarzeń. Wyciąga Zaklętą Ścieżkę (I Spotkanie), Niedźwiedzia (II Wróg) i 2 Sztuki Złota (VPrzedmiot). Obbol musi najpierw rozpatrzeć skutki Spotkania. Rzuca kostką i - ponieważ rezultatem rzutu są 2 oczka - przenosi się natychmiast na Równinę Traw. Nie zmierzy się już z Niedźwiedziem, ani nie weźmie 2 Sztuk Złota - pozostaną one w formie odkrytej na Płaskowyżu Mgieł stanowiąc 2 z 3 Kart dla następnej Postaci, która zakończy tu swój ruch. Obbol jednak musi kontynuować turę, czyli zachować się tak, jakby jego ruch zakończył się na Równinie Traw.

17. WALKA

17.1. Do walki dochodzi w sytuacji gdy:
a) Postać została zaatakowana przez Wroga, który posiada określoną wartość parametru Miecza (16.5.).
b) Postać atakuje inną Postać - chyba, że może użyć swoich specjalnych zdolności i przeprowadzić atak magiczny (18.1-2.).

17.2. Rozstrzyganie walki z Wrogami i innymi istotami.
W pierwszej kolejności Postać musi zdecydować, czy będzie próbowała uciec Wrogowi, czy też nie. Po podjęciu decyzji, musi poinformować o niej pozostałych graczy. Do walki dochodzi wtedy, gdy Postać nie zamierza wymknąć się przeciwnikowi.

17.3. Jeżeli Postać zamierza użyć Zaklęć, musi je wykorzystać przed wykonaniem rzutu kostką, chyba, że inaczej stanowi o tym instrukcja zamieszczona na danym Zaklęciu.

17.4. Postać wykonuje jeden rzut kostką i dodaje wynik rzutu do swojego Całkowitego Parametru Miecza (1.5.) - może przy tym używać tylko jednej broni. Uzyskana suma określa jego siłę w tej walce. Następnie jeden z pozostałych graczy wykonuje rzut za przeciwnika i w podobny sposób oblicza jego Miecz. Jeżeli Miecz Postaci okazał się większy, przeciwnik uznawany jest za zabitego. Jeżeli Miecz przeciwnika okazał się większy,Postać traci 1 punkt Życia (może temu zapobiec użycie Przedmiotu lub Zaklęcia). Na tym walka się kończy. Jeśli obie strony uzyskały ten sam wynik, rezultatem walki jest remis (17.10.).

17.5. Więcej niż jeden przeciwnik. Jeżeli Postać jest atakowana przez więcej niż jedną istotę, Miecze tych istot są sumowane, a do uzyskanego rezultatu dodawany jest wynik rzutu kostką. W ten sposób otrzymuje się Miecz z jakim te istoty atakują Postać.

17.6. Rozstrzyganie walki między Postaciami. Postać, która została zaatakowana, może próbować wymknąć się przeciwnikowi (19.1-2.). Walka rozpoczyna się, jeżeli próba się nie powiedzie, lub wogóle nie zostanie podjęta.

17.7. Przed wykonaniem rzutu kostką obie Postacie mają możliwość użycia Zaklęć.

17.8. W pierwszej kolejności obliczany jest Miecz atakującego, a następnie atakowanego (17.4.).Postać której Całkowity Miecz w sumie z wykonanym rzutem kostką daje wyższy rezultat jest zwycięzcą. Jeżeli siły okazały się równe wynik walki jest remisowy (17.10).

17.9. Zwycięzca ma prawo zmusić pokonanego do utraty jednego punktu Życia (czemu może zapobiec użycie odpowiednich Przedmiotów lub Zaklęć) lub zabrać mu jeden Przedmiot (również Magiczny) albo Sztukę Złota. Na tym kończy się walka i cała tura.

17.10. REMIS. W przypadku remisu żadna z walczących stron nie ponosi strat. Wraz z końcem walki następuje koniec tury.

18.WALKA MAGICZNA

18.1. Walka magiczna ma miejsce gdy:
a) Postać została zaatakowana przez Wroga - Demona, który posiada określony parametr Magii.
b) Postać której pozwala na to jej charakterystyka, atakuje przy pomocy Magii inną Postać.

18.2. Rozstrzyganie walki magicznej. Walkę magiczną rozstrzyga się w identyczny sposób, jak zwykłą walkę (17.2-10.), z uwzględnieniem następujących różnic:
a) w miejsce parametru Miecza stosuje się parametr Magii
b) żaden Przedmiot nie może zapobiec utracie punktu Życia.

19. UCIECZKA

19.1. Używając specjalnych zdolności opisanych w charakterystyce lub Zaklęcia Krąg Płomieni, Postać może wymknąć się nieprzyjaznej istocie

lub innej Postaci. Jeśli próba się powiedzie, Postać, której udało się uciec nie może w żaden sposób oddziaływać na istotę lub Postać, której się wymknęła i odwrotnie. Zaklęcie Krąg Płomieni umożliwia wymknięcie się jednej (unieruchomionej w Kręgu Płomieni) istocie.Dzięki pozostałym opisanym wyżej sposobom, Postać może wymknąć się jednocześnie wszystkim znajdującym się na danym Obszarze istotom.

19.2. Możliwa jest ucieczka przed każdą istotą (lub Postacią), która zaatakuje Postać w Dolnym, Środkowym lub Górnym Kręgu oraz każdej istocie opisanej w Kartach Zdarzeń, z którą Postać nie chce się spotkać.

19.3. Na Kamiennym Moście można wymykać się tylko innym Postaciom.

20. ZAMIANA W KAMIEŃ
20.1. Jeżeli Postać zostanie na 3 tury Zamieniona w Kamień, reprezentującą ją na planszy Kartę należy zamienić na Kartę Zamieniony w Kamień. Postać powraca do swojego zwykłego wyglądu po zakończeniu 3 tury.

20.2. Postać Zamieniona w Kamień nie może posiadać Przedmiotów, Przedmiotów Magicznych, Sztuk Złota, ani Przyjaciół. Karty Przedmiotów i złota należy pozostawić na Obszarze na którym nastąpiła przemiana. Natomiast wszyscy Przyjaciele opuszczają Zamienionego w Kamień, odłóż ich Karty na stos Kart zużytych.

20.3. Postać Zamieniona w Kamień nie zmienia swojej wartości punktów Magii ani Miecza, ale nie może ich używać. Po powrocie do swojej zwykłej postaci, nadal ma taką samą wartość punktów Magii i Miecza.

20.4. Postać Zamieniona w Kamień przez trzy tury nie może się poruszać.

20.5. Postaci Zamienionej w Kamień nie można odebrać punktu Życia. Na taką Postać nie można rzucać Zaklęć, natomiast ona pozostawia swoje Zaklęcia. Będzie je mogła użyć po odczarowaniu z Kamienia, czyli po 3 turach.

21. MAGICZNE MIECZE, TARCZE TOLIMANA I KARTY WYPOSAŻENIA
21.1. Ilekroć Postać dostaje lub nabywa jeden z wymienionych w tytule rozdziału Przedmiotów, powinna wziąć odpowiadającą mu Kartę.

21.2 Zakupione Przedmioty pod każdym względem odpowiadają Przedmiotom znalezionym w formie Kart Zdarzeń. Kart Przedmiotów zakupionych nie należy jednak odrzucać (umieszcza się je powtórnie w stosie Kart zakupów) ponieważ możliwe jest ponowne dokonanie ich zakupu.Jeżeli zabraknie Kart jakiegoś Przedmiotu, oznacza to, że Przedmiot ten jest w danej chwili nieosiągalny.

21.3. Karty wymienione w tytule rozdziału można zostawiać na planszy tak, jak wszystkie inne Karty.

22. ZWYCIESTWO W GRZE
Zwycięzcą w grze zostaje Postać, która dotrze do Zamku Bestii i ją pokona.

KAMIENNY MOST

ZAMEK BESTII

WEJŚCIE NA MOST
Musisz zatrzymać się tu, nim ruszysz w dalszą drogę. Na Moście poruszasz się z prędkością 1 Obszaru na turę.

PUŁAPKA
Rzuć 3 kostkami i od sumy oczek odejmij swoje punkty Miecza, by określić gdzie zostałeś strącony: 0 - nadal jesteś na tym Obszarze; 1 - wejście na Most; 2-3 - Ruiny Twierdzy; 4-5 - Twierdza Strzegąca Dróg; 6 i więcej - Osada. Postać, która została strącona z Kamiennego Mostu musi wykonać po jednym rzucie Kostką dla każdego ze swoich Przyjaciół i Przedmiotów. Wynik równy 1 lub 2 oznacza, że Przyjaciel lub Przedmiot zostają w jego posiadaniu. Inny rezultat - Postać traci Przedmiot lub Przyjaciela (należy odłożyć ich Karty).

GRA ZE ŚMIERCIĄ
Musisz rzucić 2 kostkami za siebie i 2 kostkami za Śmierć. Jeżeli wyniki będą równe, w następnej turze gra toczy się dalej. Jeśli twój wynik jest niższy - tracisz 1 Życie i w następnej turze grasz ponownie. Jeżeli twój wynik jest wyższy - możesz iść dalej.

DEMON ZAGŁADY
Rzuć 2 kostkami. Suma oczek określa punkty Magii Demona, z którym musisz walczyć. Jeśli przegrasz tracisz 1 Życie i walczysz nadal w następnej turze. Nie możesz iść dalej dopóki nie zabijesz Demona.

ZAMEK BESTII.
Aby tu wejść musisz mieć Tarczę Tolimana.
W przeciwny wypadku omijasz ten Obszar. Postać, która dotarła do Zamku MUSI stoczyć walkę z Bestią. Najpierw wykonuje rzut Kostką, którego wynik decyduje o rodzaju walki: 1, 2, 3 - zwykła 4, 5, 6 - magiczna walka. Następnie (również przez wykonanie rzutu kostką) ustala wysokość paramentru Magii lub Miecza Bestii: 1 - 10; 2 - 11; 3 - 12; 4 - 13; 5 - 14; 6 - 15. Jeśli Postać wygra walkę będzie również zwycięzcą w całej grze. Jeśli poniesie porażkę, traci 2 punkty Życia i musi natychmiast skierować się do zejścia z Kamiennego Mostu.

MONSTRUM
Rzuć 2 kostkami. Suma oczek określa punkty Miecza Monstrum, z którym musisz walczyć. Jeżeli przegrasz tracisz 1 Życie i walczysz nadal w następnej turze. Nie możesz iść dalej dopóki nie zabijesz Monstrum.

CERBER
Musisz rzucić kostką by dowiedzieć się ile punktów Życia zabrał ci potworny pies - strażnik: 1, 2 - tracisz 1 Życie; 3, 4 - tracisz 2 Życia; 5, 6 - tracisz 3 Życia.

MAGICZNA PUŁAPKA
Rzuć 3 kostkami i od sumy oczek odejmij swoje punkty Magii, by określić gdzie zostałeś strącony: 0 - nadal jesteś na tym Obszarze; 2, 3 - Wymarłe Miasto; 4, 5 - Świątynia Nemed; 6 i więcej - Karczma. W przypadku strącenia z Mostu postępujesz tak jak w Pułapce.

WEJŚCIE NA MOST
Musisz zatrzymać się tu nim ruszysz w dalszą drogę. Na Moście poruszasz się z prędkością 1 Obszar na turę.

■

Autor: Adrian Markowski
Projekt okładki i planszy: Piotr Łukaszewski
Projekt Kart i Postaci: Piotr Pucek
Opracowanie merytoryczne: Katarzyna Makowska
Testowanie: Piotr Rynio
Wydawca: BPiRF Sfera, 02-502 Warszawa, ul. Łowicka 33, tel/fax 48-28-71
Skład i łamanie: *ComSet*

Magiczny miecz