



# TALISMAN

## MAGIA I MIECZ





# WPROWADZENIE

**Talisman®: Magia i Miecz** to gra jak żadna inna – właściwie, to nawet nie gra, a niebezpieczna przygoda rozgrywająca się w fantastycznym świecie magii i potworów. W trakcie rozgrywki gracze snują legendę – bohaterski epos o odważnych czynach i awanturniczych potyczkach, o skarbach i magii, i o stoczonych bitwach, czasem przegranych, acz wciąż stanowiących kanwę wciągających i urzekających opowieści!

Nasza historia rozpoczyna się od potężnego i od dawna zmarłego czarnoksiężnika, który ongiś władał krainami Magii i Miecza. Jego władza płynęła z mocy magicznej korony, wykutej dla niego w Dolinie Ognia przez duchy zniewolone straszliwą magią. Przez wieki czarnoksiężnik władał krainami niepodzielnie, spędzając swe długie życie pośród ksiąg i zaklęć. Jednak pewnego dnia poczuł, że jego dni są policzone. Ukrył koronę w najbardziej niebezpiecznej części najbardziej niebezpiecznego zakątka swego królestwa, a na jej straży postawił tak przerażających strażników, jakich tylko udało mu się przyzwać swymi najpotężniejszymi czarami. Kiedy to uczynił, padł martwy. Swymi ostatnimi słowami obwieścił, że jego królestwem władać będzie tylko bohater posiadający siłę, mądrość i odwagę, aby zdobyć koronę.

Upłynęły setki lat, a królestwo, od dawna pozbawione władcy i obrońcy, stało się jeszcze bardziej niebezpieczne. Na świat opadły nieprzeliczone zła, w jego zakamarkach zaległy się potwory. Po dziś dzień starożytna legenda przywodzi tu odważnych bohaterów – śmiałków szukających Korony Władzy i tronu królestwa Magii i Miecza. Dotychczas nikt nie okazał się godzien wyzwania. Równiny Grozy są usłane zbielełymi, połamanymi kośćmi tych, którzy próbowali, a obgryzione szczątki innych walają się po legowiskach dzikich bestii i potworów.

W grze **Talisman: Magia i Miecz** od jednego do sześciu graczy może wcielić się w role obiecujących Poszukiwaczy przygód – przyszlých władców Krain Magii i Miecza. Postacie znacznie się od siebie różnią, każda posiada mocne i słabe strony oraz wyjątkowe, specjalne zdolności. Aby zwyciężyć, będziesz musiał przedostać się do serca najbardziej niebezpiecznego regionu królestwa – tylko tam znajdziesz Koronę Władzy, której pradawna magia pozwoli ci zniewolić swych rywali.

Twoje podróże znacząco będą trud, znój i niebezpieczeństwa – to w pokonywaniu tych przeciwności spoczywa wyzwanie gry. Tylko stopniowe rozwijanie potęgi swego Poszukiwacza, gromadzenie cennych sprzymierzeńców i zdobywanie potężnych magicznych przedmiotów pozwoli ci sprostać ostatecznemu sprawdzianowi bohaterstwa, który czeka za Tajemnymi Wrotami.

## CEL GRY

Celem gry jest dotarcie do Korony Władzy, która znajduje się na środku planszy, a następnie, przy pomocy Zaklęcia Rozkazu, wyeliminowanie pozostałych graczy z rozgrywki. Poszukiwacze rozpoczynają swoją przygodę w Krainie Zewnętrznej i kontynuują ją w Krainie Środkowej. To tam zdobywają Siłę, Moc i Życie, które będą im potrzebne podczas poszukiwań Korony Władzy w Krainie Wewnętrznej. Gracze będą też musieli zdobyć Talizman, który pozwoli im wkroczyć do Doliny Ognia i rozpocząć swe poszukiwania.

## LICZBA GRACZY

W **Talisman: Magię i Miecz** może grać do sześciu osób, jednak im więcej graczy, tym rozgrywka będzie dłuższa. W instrukcji zawarto zasady alternatywne, które przyspieszają rozgrywkę (patrz „Alternatywne zasady szybszej rozgrywki” na stronie 21).

## ELEMENTY

Poniżej wyszczególniono wszystkie elementy, które znajdują się w pudełku gry **Talisman: Magia i Miecz - 4. edycja**:

- 1 plansza
- 104 karty Przygód
- 24 karty Zaklęć
- 40 żetonów Siły (8 dużych i 32 małych czerwonych stożków)
- 40 żetonów Mocy (8 dużych i 32 małych niebieskich stożków)
- 40 żetonów Życia (8 dużych i 32 małych zielonych stożków)
- 36 żetonów Losu
- 28 kart Ekwipunku
- 4 karty Talizmanów
- 14 kart Poszukiwaczy
- 14 plastikowych figurek Poszukiwaczy
- 4 karty Ropuch
- 4 plastikowe figurki Ropuch
- 4 karty Charakteru
- 30 sztuk złota
- 6 sześciościennych kości
- Instrukcja





## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

### PLANSZA

Plansza przedstawia magiczne królestwo Magii i Miecza podzielone na trzy Krainy (Zewnętrzną, Środkową i Wewnętrzną).



### KARTY PRZYGÓD

W tej talii składającej się ze 104 kart znajdują się potwory, wydarzenia i przedmioty, na które Poszukiwacze natkną się podczas swojej wędrówki.



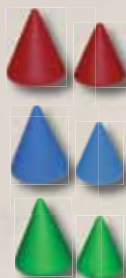
### KARTY ZAKŁĘC

W grze znajdują się 24 karty Zakłęć, przedstawiające różne czary, które Poszukiwacze będą mogli rzucić w trakcie rozgrywki.



### ŻETONY

W grze znajduje się łącznie 120 takich stożkowatych żetonów. Żetony te służą do zaznaczania obecnej wartości Siły (czerwone), Mocy (niebieskie) i Życia (zielone) Poszukiwaczy. Każdy mały żeton jest wart jeden punkt, a każdy duży żeton aż pięć punktów. Gracze mogą w dowolnej chwili wymienić żetony danego koloru (np. gracz może wymienić 5 małych czerwonych żetonów na jeden duży czerwony żeton, albo odwrotnie, zamienić jeden duży czerwony żeton na pięć małych czerwonych żetonów, natomiast nie może wymieniać czerwonych żetonów na zielone itd.).



### ŻETONY LOSU

W grze znajduje się 36 żetonów Losu. Przed pierwszą rozgrywką należy je delikatnie wypchnąć z wypraski. Choć każda strona takiego żetonu wygląda inaczej, w podstawowym wariantcie gry nie ma to żadnego znaczenia.



### KARTY EKWIPUNKU

W grze znajduje się 28 kart Ekwipunku. Karty te opisują Przedmioty, które Poszukiwacze mogą pozyskać w sposób inny, niż w wyniku rozpatrywania kart Przygód.



### KARTY TALIZMANÓW

W grze znajdują się 4 karty Talizmanów. Poszukiwacze mogą odnaleźć Talizmany w talii Przygód albo otrzymać je w zamian za wykonanie zadania zleconego na obszarze Jaskini Czarownika.



### KARTY POSZUKIWACZY

W grze znajduje się 14 kart Poszukiwaczy. Każda z nich opisuje inną postać i jej specjalne zdolności.



### FIGURKI POSZUKIWACZY

Każdej karcie Poszukiwacza odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jego położenie na planszy.



### KARTY I FIGURKI ROPUCH

W grze występują 4 karty Ropuch i 4 figurki Ropuch. Gracze korzystają z nich, kiedy jakiś Poszukiwacz zostanie w trakcie rozgrywki zamieniony w Ropuchę. Kiedy to nastąpi, kartę Ropuchy należy umieścić na wierzchu karty Poszukiwacza, a figurkę Poszukiwacza zamienić na figurkę Ropuchy (na czas, kiedy postać staje się ropuchą).



### KARTY CHARAKTERU



strona Dobra



strona Zła

W grze znajdują się 4 karty Charakteru. Każda karta Charakteru posiada stronę Dobra i stronę Zła. Karty charakteru służą do oznaczenia charakteru Poszukiwacza (jeśli jest aktualnie inny, niż ten wskazany na karcie Poszukiwacza).



## SZTUKI ZŁOTA

Trzydzieści sztuk złota przedstawia bogactwo i skarby, w których posiadanie wejdą Poszukiwacze w trakcie swych przygód.



## KOŚCI SZEŚCIOŚCIENNE

W grze znajduje się 6 kości. Gracze rzucają kośćmi podczas ruchu, walki i ustalania wyników poleceń, które znajdują się na kartach lub planszy. Znajdujący się na kości symbol Talizmanu oznacza wynik '1'.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
2. Karty Przygód należy potasować, a następnie umieścić na zakrytym stosie obok planszy. Karty te stanowią talię Przygód.
3. Karty Zakłęb należy potasować, a następnie umieścić na zakrytym stosie obok planszy. Karty te stanowią talię Zakłęb.
4. Karty Talizmanów i Ekwipunku należy umieścić na odkrytych stosach obok planszy.
5. Jeden z graczy powinien wziąć wszystkie karty Poszukiwaczy, potasować je, a następnie losowo rozdać każdemu z graczy (w tym sobie) po jednej zakrytej karcie (Alternatywnie, jeśli wszyscy gracze się na to zgodzą, ci z graczy, którzy pragną mieć większy wybór, mogą otrzymać 3 karty Poszukiwaczy, a następnie wybrać jedną z nich. Karty Poszukiwaczy, które nie zostaną wybrane, są odkładane do pudełka – mogą zostać wykorzystane później, kiedy któryś z obecnych Poszukiwaczy zostanie zabity).
6. Każdy z graczy umieszcza przed sobą odkrytą kartę swojego Poszukiwacza (rysunkiem Poszukiwacza do góry). Ta karta przedstawia postać, w którą gracz wciela się na czas rozgrywki. Karta Poszukiwacza wraz z Przedmiotami, Przyjaciółmi, żetonami i innymi elementami tworzy strefę gry danego gracza. Rysunek na stronie 5 przedstawia przykład strefy gry gracza. Pokazuje również jak należy rozłożyć kartę Poszukiwacza i jak w trakcie rozgrywki zaznaczać jego stan posiadania.
7. Każdy z graczy otrzymuje figurkę odpowiadającą jego Poszukiwaczowi, a następnie umieszcza ją na polu planszy wskazanym na karcie Poszukiwacza jako obszar startowy. Każdy z graczy otrzymuje tyle żetonów Życia i Losu ile wskazano na karcie jego Poszukiwacza. Każdy z graczy otrzymuje też po jednej sztuce złota.
8. Żetony Życia, Losu i sztuki złota należy umieścić na odpowiednich miejscach obok karty Poszukiwacza. Wszystkie pozostałe, niewykorzystywane żetony należy umieścić obok planszy (na oddzielnych stosach) - gracze będą z nich korzystać w trakcie rozgrywki.

9. Każdy gracz, którego Poszukiwacz rozpoczyna grę posiadając Zakłęcia (będzie to wyszczególnione w specjalnych zdolnościach danej postaci) powinien wylosować odpowiednią liczbę kart Zakłęb z talii Zakłęb. Taki gracz nie ujawnia posiadanych Zakłęb innym graczom.
10. Każdy gracz, którego Poszukiwacz rozpoczyna grę posiadając jakieś Przedmioty (będzie to wyszczególnione w specjalnych zdolnościach postaci) powinien wziąć odpowiednie karty Przedmiotów z talii Ekwipunku.
11. Karty Ropuch i Charakteru należy umieścić obok planszy – gracze będą z nich korzystać w trakcie rozgrywki.
12. Właściciel gry rozpoczyna pierwszą turę. Następnie każdy z graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonuje swoją turę.

## KARTY POSZUKIWACZY

Poszukiwacze stanowią istotę rozgrywki w grę *Talisman: Magia i Miecz*. To poprzez swojego Poszukiwacza gracz wpływa na sytuację na planszy, podróżuje do nowych Krain, atakuje Wrogów i zdobywa Przedmioty, Przyjaciół i potężne Zakłęcia. Karta Poszukiwacza każdego z graczy wyszczególnia wartości Siły, Mocy, Losu i Życia danej postaci, jak również jej specjalne zdolności.

## SIŁA

Siła odzwierciedla siłę fizyczną, kondycję i umiejętności walki Poszukiwacza. Gracze korzystają z niej podczas walki (patrz „Walka” na stronie 10), a także w celu przezwyciężania różnego rodzaju przeszkód, które napotkają na swej drodze w trakcie rozgrywki. Wzrost Siły należy odzworować poprzez umieszczenie obok karty Poszukiwacza dodatkowych żetonów Siły (czerwonych stożków).

Dodatkowe żetony Siły pobiera się jedynie w przypadku otrzymania ich w trakcie rozgrywki. Siła, którą Poszukiwacz zyskuje dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciółom nie zostaje zaznaczona w ten sposób. Należy ją uwzględnić (dodać do Siły Poszukiwacza) tylko wtedy, kiedy dana karta to nakazuje lub na to zezwala.

Całkowita Siła Poszukiwacza to suma jego początkowej wartości Siły (liczba wydrukowana na karcie Poszukiwacza), posiadanych żetonów Siły i premii zapewnianych przez Przyjaciół, Przedmioty i Magiczne Przedmioty, które mogą zostać w danej sytuacji wykorzystane.

Kiedy Poszukiwacz traci punkty Siły, gracz musi odłożyć odpowiednią liczbę posiadanych żetonów Siły.

Siła Poszukiwacza nigdy nie może spaść poniżej jego początkowej wartości Siły (tj. liczby wydrukowanej na karcie Poszukiwacza).



## MOC

Moc odzwierciedla inteligencję, wiedzę i zdolności magiczne Poszukiwacza. Gracze korzystają z niej podczas walki psychicznej (patrz „Walka psychiczna” na stronie 12), a także w celu ustalenia limitu liczby posiadanych Zaklęć. Wzrost Mocy należy odwzorować poprzez umieszczenie obok karty Poszukiwacza dodatkowych żetonów Mocy (niebieskich stożków).

Dodatkowe żetony Mocy pobiera się jedynie w przypadku otrzymania ich w trakcie rozgrywki. Moc, którą Poszukiwacz zyskuje dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciołom nie zostaje zaznaczona w ten sposób. Należy ją uwzględnić (dodać do Mocy Poszukiwacza) kiedy dana karta to nakazuje lub na to zezwala.

Całkowita Moc Poszukiwacza to suma jego początkowej wartości Mocy (liczba wydrukowana na karcie Poszukiwacza), posiadanych żetonów Mocy i premii zapewnianych przez Przyjaciół, Przedmioty i Magiczne Przedmioty, które mogą zostać w danej sytuacji wykorzystane.

Kiedy Poszukiwacz traci punkty Mocy, gracz musi odłożyć odpowiednią liczbę posiadanych żetonów Mocy.

Moc Poszukiwacza nigdy nie może spaść poniżej jego wartości Mocy (tj. liczby wydrukowanej na karcie Poszukiwacza).

## ŻYCIE

Życie odzwierciedla żywotność i zdrowie danego Poszukiwacza. Postacie tracą punkty Życia w wyniku walki (zwykłej i psychicznej), a także wskutek innych niebezpieczeństw, które napotkają na swej drodze. Życie zaznacza się poprzez umieszczenie obok karty Poszukiwacza żetonów Życia (zielonych stożków).

Poszukiwacze mogą zostać uzdrowieni na dwa sposoby: poprzez odzyskiwanie lub otrzymywanie Życia.

Każdy Poszukiwacz rozpoczyna grę posiadając tyle żetonów Życia (czyli punktów Życia) ile wskazano na jego karcie.

### UTRATA PUNKTÓW ŻYCIA

Kiedy Poszukiwacz straci punkty Życia, gracz musi odłożyć na bok odpowiednią liczbę posiadanych żetonów Życia.

### UTRATA CAŁEGO ŻYCIA

Każdy Poszukiwacz, który straci swój ostatni punkt Życia, zostaje natychmiast zabity. Wszystkie posiadane przez niego Przedmioty, Magiczne Przedmioty, jego Przyjaciół i całe jego złoto należy umieścić na obszarze, na którym został zabity. Jego żetony Siły, Mocy i Losu należy odłożyć na odpowiednie stopy. Jego karty Zaklęć

# PRZYKŁAD STREFY GRACZA

## KARTA POSZUKIWACZA

ŻETONY SIŁY

ŻETONY MOCY



ŻETONY LOSU

SZTUKI ZŁOTA

ŻETONY ŻYCIA

KARTY PRZEDMIOTÓW

KARTY PRZYJACIOŁ

## PRZYKŁAD OKREŚLANIA SIŁY POSZUKIWACZA

Wojownik (wartość Siły 4) posiada dodatkowe 2 żetony Siły, Magiczny Pas (Magiczny Przedmiot, który zwiększa Siłę o 1), Miecz (Przedmiot, który zwiększa Siłę o 1, ale tylko w trakcie walki) i Jednorożca za towarzysza (Przyjaciel, który zwiększa Siłę o 1).

Jego całkowita Siła wynosi 8 (wartość Siły 4, plus 2 punkty za żetony Siły i po 1 punkcie za Jednorożca i za Magiczny Pas).

W trakcie walki jego całkowita Siła wynosi 9, może bowiem korzystać z Miecza.

W trakcie rozgrywki trafia na Przekłętą Polanę, gdzie nie może liczyć na premie do Siły zapewniane przez Przedmioty i Magiczne Przedmioty. Kiedy przebywa na tym obszarze, jego całkowita Siła, nawet podczas walki, wynosi 7 (wartość Siły 4, plus 2 punkty za żetony Siły i 1 punkt za Jednorożca).



należy odłożyć na stos odrzuconych kart Zakłęb. Pozostałe karty (w tym posiadane przez niego trofea) i żetony należy umieścić na odpowiednich stosach lub stosach kart odrzuconych. Karta Poszukiwacza i jego figurka zostają usunięte z gry. Gracz prowadzący zabitego Poszukiwacza może rozpocząć grę od nowa. Kiedy przyjdzie jego następna tura, powinien wylosować nowego Poszukiwacza spośród niewykorzystywanych kart Poszukiwaczy, a później wykonać kroki 5-10 „Przygotowania do gry” (patrz strona 4). Gracz może rozpocząć grę nowym Poszukiwaczem tylko i wyłącznie, jeśli żaden inny Poszukiwacz nie dotarł jeszcze do Korony Władzy. Jeśli jakiś Poszukiwacz dotarł już do Korony Władzy, gracz prowadzący zabitego Poszukiwacza zostaje wyeliminowany z gry.

### ODZYSKIWANIE I OTRZYMYWANIE ŻYCIA

Odzyskiwanie punktów nigdy nie może zwiększyć Życia Poszukiwacza powyżej jego początkowej wartości Życia.

**Przykład:** Mnich, który odwiedza Medyka w wiosce, posiada 1 punkt Życia. Może odzyskać (płacąc 1 sztukę złota za każdy punkt Życia) tylko 3 punkty Życia, ponieważ jego początkowa wartość Życia wynosi 4 punkty.

Poszukiwacz może natomiast otrzymywać (w przeciwieństwie do odzyskiwania) punkty Życia także powyżej swojej początkowej wartości Życia.

**Przykład:** Wojownik posiadający 5 punktów Życia modli się w Świątyni. Na kościach wyrzucił „12” - otrzymuje 2 punkty Życia. Choć posiada

już tyle punktów Życia ile wynosi jego początkowa wartość Życia, może dodać sobie 2 dodatkowe żetony Życia. W ten sposób jego Życie będzie wynosić 7 punktów.

### LOS



Żetony losu

Los jest miarą szczęścia i przychylności fortuny, jaką cieszy się Poszukiwacz. Gracz może wydać jeden żeton Losu (odłożyć go na odpowiedni stos), aby po wykonaniu rzutu ponowić rzut jedną kością (może to zrobić tylko raz na dany rzut). Gracz może wykorzystać Los w poniższych sytuacjach:

1. Podczas rzutu za ruch.
2. Podczas rzutu ataku.
3. Podczas rzutu wykonywanego w wyniku polecenia zawartego na karcie lub obszarze planszy. Jeśli gracz wyda żeton Losu w

celu ponowienia rzutu kością, musi zaakceptować nowy wynik. Gracz nie może wydać kolejnego żetonu Losu, aby jeszcze raz ponowić rzut tą samą kością.

Jeśli gracz rzuca kilkoma kośćmi (na przykład na obszarze Śmierci w Krainie Wewnętrznej), może wydać tylko jeden żeton Losu, aby ponowić rzut tylko jedną z kości.

Każdy Poszukiwacz rozpoczyna grę posiadając tyle punktów Losu ile wskazano na jego karcie. Wydanie wszystkich punktów Losu nie wywiera na Poszukiwacza żadnego efektu – oczywiście prócz tego, że nie będzie mógł wydawać kolejnych, póki ich nie zdobędzie – jest zdany na własną rękę.

Gracz nie może wydać żetonu Losu, aby ponowić rzut za atak istoty lub rzut innego gracza.

## ODZYSKIWANIE I OTRZYMYWANIE LOSU

Poszukiwacze odzyskują punkty Losu w rezultacie spotkań wynikających z kart Przygód lub obszarów planszy. Poszukiwacz nie może odzyskać punktów Losu powyżej swojej wartości Losu. Jeśli zaś ze spotkania wynika, że Poszukiwacz otrzymuje punkty Losu, może wziąć żetony powyżej swojej wartości Losu.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Każdy Poszukiwacz posiada przynajmniej jedną specjalną zdolność, która została szczegółowo opisana na jego karcie.

## OBSZAR STARTOWY

Obszar startowy Poszukiwacza to obszar, na którym Poszukiwacz rozpoczyna grę. Obszar startowy Poszukiwacza został wyszczególniony u dołu karty postaci, obok jego charakteru.

## KARTY PRZYGÓD

Większość obszarów znajdujących się na planszy gry *Talisman: Magia i Miecz* nakazuje graczom wylosować jedną lub więcej kart Przygód. Kiedy gracz losuje karty Przygód, ciągnie je z wierzchu talii Przygód, a następnie umieszcza je, odkryte, na obszarze, na którym zostały napotkane.

Jeśli na obszarze, na którym przebywa Poszukiwacz, znajdują się już jakieś karty Przygód, gracz losuje tylko tyle kart, aby w sumie było ich tyle, ile wskazano na obszarze. Na przykład, jeśli na obszarze znajduje się polecenie „Wylosuj 2 karty”, ale spoczywa tam już jedna karta, gracz będzie musiał wylosować tylko jedną kartę (razem będą się tam znajdować dwie karty).

Gracze powinni rozstrzygać karty w kolejności wyznaczonej przez ich numery spotkań (liczbę w prawym, dolnym rogu karty).

Najpierw gracz powinien rozpatrzyć kartę o najniższej liczbie, później kartę o drugiej najniższej liczbie itd. Jeśli dwie lub więcej kart posiada ten sam numer spotkania, gracz rozpatruje je w takiej kolejności, w jakiej zostały wylosowane.

Jedyny wyjątek od powyższych zasad stanowią karty Przygód, których polecenie nakazuje umieścić je na obszarze innym niż ten, na którym zostały wylosowane. Takie karty rozpatruje się w pierwszej kolejności. Jeśli taka karta zostanie umieszczona na obszarze innym niż ten, który obecnie zajmuje dany Poszukiwacz, w tym momencie nie wywiera ona na niego żadnego wpływu.

## RODZAJE KART PRZYGÓD

Poniżej opisano rodzaje kart Przygód i ich działanie. Należy pamiętać, że karty Przygód rozpatruje się w kolejności numeru spotkania: aby przejść do dobroczynnych kart, Poszukiwacz będzie musiał wpierw rozprawić się ze Zdarzeniami i Wrogami.

### ZDARZENIA

Należy zastosować się do polecenia zawartego na karcie. Polecenia, w wyniku których Poszukiwacz (odbywający to spotkanie) traci turę, natychmiast kończą jego turę. Jeśli do rozpatrzenia pozostały mu jakieś karty, jako straconą turę należy traktować tę turę. Jeśli nie, gracz traci następną turę.

### WROGOWIE – ZWIERZĘTA, SMOKI I POTWORY

Tacy Wrogowie atakują Poszukiwaczy wdając się z nimi w walkę (zwykłą). Jeśli gracz pokona jednego z takich Wrogów, może zatrzymać jego kartę jako trofeum (takie trofea mogą być zamieniane w żetony Siły, patrz „Trofea” na stronie 14). Wrogowie, którym udało się pokonać Poszukiwacza, pozostają na obszarze, na którym się pojawili.



## WROGOWIE – DUCHY

Tacy Wrogowie atakują Poszukiwaczy wdając się z nimi w walkę psychiczną. Jeśli gracz pokona jednego z takich Wrogów, może zatrzymać jego kartę jako trofeum (takie trofea mogą być zamieniane w żetony Mocy, patrz „Trofea” na stronie 14). Wrogowie, którym uda się pokonać Poszukiwacza, pozostają na obszarze, na którym się pojawili.

## NIEZNAJOMI

Należy zastosować się do polecenia zawartego na karcie. Nieznajomi mogą wywierać szereg różnych efektów na napotkanych Poszukiwaczy. Reakcje nieznajomych są czasem zależne od charakteru Poszukiwacza.

## PRZEDMIOTY, MAGICZNE PRZEDMIOTY I PRZYJACIELE

Gracz może umieścić takie karty na obszarze gry swojego Poszukiwacza, o ile a) jest to dozwolone i b) wszyscy Wrogowie na danym obszarze zostali pokonani lub Poszukiwacz, zdołał się im wymknąć (patrz „Przedmioty” na stronie 12 i „Przyjaciele” na stronie 13).

## MIEJSCA

Należy zastosować się do polecenia zawartego na karcie. Niektóre karty Miejsc wymagają od gracza rzutu kością w celu ustalenia wyniku spotkania, inne nagradzają Poszukiwaczy podczas każdej wizyty.

## TURA

Podczas swojej tury Poszukiwacze poruszają się po planszy – zazwyczaj polega to na rzucie kością, ale czasem może też być wynikiem użycia Zaklęcia lub wpływu dziwnych istot lub miejsc napotkanych przez Poszukiwacza.

Po wykonaniu ruchu gracz może spotkać innego Poszukiwacza (przebywającego na tym samym obszarze, na którym zakończył ruch jego Poszukiwacz) albo zastosować się do polecenia znajdującego się na obszarze. Polecenie polega często na losowaniu kart Przygód. Takie karty przedstawiają Przedmioty, Wrogów i inne rzeczy, które Poszukiwacz spotyka na danym obszarze.

Z czasem Poszukiwacze będą rośli w siłę. Kiedy zdecydują, że są dostatecznie potężni, wyruszą do środka planszy, aby spróbować zdobyć Koronę Władzy.

Podsumowując, tura każdego gracza składa się z dwóch części, wykonywanych w poniższej kolejności:

1. **Ruch** – Gracz rzuca 1 kością i przesuwa swego Poszukiwacza o tyle obszarów wokół planszy ile wyrzucił oczek.
2. **Spotkania** – Kiedy Poszukiwacz zakończy ruch, musi odbyć spotkanie: albo zastosuje się do polecenia wynikającego z obszaru (na którym zakończył swój ruch) albo napotka innego Poszukiwacza przebywającego na tym samym obszarze.

Po zakończeniu tury jednego gracza, przychodzi kolej na gracza po lewej.

## KRAINY

Plansza przedstawia magiczne królestwo Magii i Miecza, podzielone na trzy Krainy.

### KRAINA ZEWNĘTRZNA

Mieści się wokół brzegów planszy.



### KRAINA ŚRODKOWA

Kraina Środkowa mieści się pomiędzy Krainą Zewnętrzną, od której oddziela ją Rwaca Rzeka, a Krainą Wewnętrzną, otoczoną Równinami Grozy.



### KRAINA WEWNĘTRZNA

Mieści się w centrum planszy.





## RUCH

Plansza przedstawiająca magiczne królestwo Magii i Miecza została podzielona na trzy Krainy (Zewnętrzną Krainę, Środkową Krainę i Wewnętrzną Krainę). Każda Kraina została podzielona na obszary. Na każdym obszarze wyszczególniono jego nazwę i polecenie dotyczące odbywających się tam spotkań. Poszukiwacze poruszają się swobodnie po obszarach Krainy, w której się znajdują, natomiast ruch pomiędzy Krainami następuje w wyniku spotkań lub zdolności kart.

## RUCH W KRAINIE ZEWNĘTRZNEJ I ŚRODKOWEJ

Gracz rzuca kością, aby określić o ile obszarów poruszy się jego Poszukiwacz (Niektóre Zaklęcia, specjalne zdolności i inne wydarzenia pozwolą Poszukiwaczom poruszać się bez wykonywania rzutu kością. Takie przypadki zostały opisane na odpowiednich kartach.). Poszukiwacz musi poruszyć się dokładnie o tyle obszarów ile wskazuje wynik rzutu, może się jednak poruszać zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara lub w kierunku przeciwnym. Kiedy Poszukiwacz rozpocznie już ruch, nie może zmienić jego kierunku (wyjątek stanowi przechodzenie pomiędzy Krainą Zewnętrzną, a Środkową, patrz „Obszar Strażnika” na stronie 17). Poszukiwacz musi się ruszyć podczas każdej tury – nawet wtedy, kiedy przebywa na obszarze, na którym znajdują się już karty Przygód lub inni Poszukiwacze. Obszar, na którym kończy się ruch Poszukiwacza, lub na który zostaje on przesunięty w wyniku spotkania lub innego efektu gry to obszar, na który trafia.

## SPOTKANIA

Kiedy Poszukiwacz zakończy ruch, musi albo a) odbyć spotkanie wynikające z obszaru, na którym się znalazł albo b) spotkać innego Poszukiwacza, który przebywa na tym samym obszarze. Podczas swoich podróży Poszukiwacze mogą napotkać rozmaite potwory i osobistości.

Czasem spotkania odbywają się w duchu przyjaźni – w ich wyniku Poszukiwacz otrzyma jakiegoś rodzaju wsparcie lub dar. Innym razem spotkania okazują się śmiertelnie niebezpieczne – Poszukiwacz zostaje zaatakowany lub nawet zamieniony w oślizgłą Ropuchę!

Poszukiwacze odbywają spotkania wyłącznie podczas własnej tury (chyba, że polecenie na karcie wskazuje co innego).

## SPOTKANIA W KRAINIE ZEWNĘTRZNEJ I ŚRODKOWEJ

Poszukiwacze odbywają spotkania jedynie na obszarze, na który trafią po zakończeniu swojego ruchu w danej turze. Nigdy nie odbywają spotkań na obszarach, na których rozpoczynają ruch.

Poszukiwacz ma do wyboru: spotkać jednego z pozostałych Poszukiwaczy przebywających na tym samym obszarze lub odbyć spotkanie wynikające z samego obszaru.

### SPOTKANIE INNEGO POSZUKIWACZA

Spotkanie innego Poszukiwacza zawsze odbywa się na jeden z dwóch sposobów. Poszukiwacz, którego trwa tura, może albo zaatakować innego Poszukiwacza (patrz „Walka pomiędzy Poszukiwacza-

mi” na stronie 12) albo użyć na nim swoją specjalną zdolność. Jeśli podczas takiego spotkania Poszukiwacz zdoła zabić innego Poszukiwacza podczas takiego spotkania, może zabrać dowolne z jego Przedmiotów, Przyjaciół i całe jego złoto. Przedmioty, Przyjaciele i złoto, które nie zostało zabrane, pozostaje na obszarze, na którym jego właściciel został zabity.

Jeśli Poszukiwacz zdecyduje się spotkać innego Poszukiwacza zamiast odbywać spotkanie wynikające z obszaru, nie będzie mógł napotkać Nieznajomych, ani Miejsc, które znajdują się na tym obszarze, nie będzie mógł też zabrać leżących tam Przedmiotów, Przyjaciół, ani złota.

### SPOTKANIE WYNIKAJĄCE Z OBSZARU – OBSZARY NAKAZUJĄCE LOSOWAĆ KARTY

Jeśli gracz zdecyduje, że jego Poszukiwacz nie napotka innego Poszukiwacza przebywającego na tym samym obszarze, musi zastosować się do polecenia zawartego na danym obszarze. Jeśli tekst obszaru nakazuje graczowi losować karty, należy je dociągać z wierzchu talii Przygód. Jeśli na danym obszarze znajdują się już jakieś karty (np. karty Przygód, Ekwipunku lub Zaklęć), gracz losuje tylko tyle kart Przygód, aby na danym obszarze było ich w sumie tyle, ile wynika z polecenia zawartego na tym obszarze.

Gracze powinni rozstrzygać karty Przygód w kolejności wyznaczonej przez ich numery spotkań (liczbę w prawym, dolnym rogu karty). Najpierw gracz powinien rozpatrzyć kartę o najniższej liczbie, później drugiej najniższej liczbie itd. Jeśli dwie lub więcej

## PRZYKŁAD SPOTKANIA



Krasnolud trafia do Ukrytej Doliny, gdzie musi wylosować aż 3 karty Przygód. Wyciąga Diablaka (Wydarzenie), Niedźwiedzia (Wroga) oraz Mieszek złota (Przedmiot). Diablik posiada najniższy numer spotkania, więc z nim najpierw zmierzy się Poszukiwacz. Gracz prowadzący Krasnoluda rzuca kością i uzyskuje wynik „4”. Diablik teleportuje

Krasnoluda do Ruin, zanim ten stanie do walki z niedźwiedziem i zdobędzie złoto. Karty Niedźwiedź i Mieszek złota pozostają (odkryte) na obszarze Ukrytej Doliny. Dla następnego Poszukiwacza, który tu trafi, będą stanowić dwie z trzech kart, które będzie musiał wylosować. Krasnolud kontynuuje swoją turę – odbywa nowe spotkanie, tym razem w Ruinach.

kart posiada ten sam numer spotkania, gracz rozpatruje je w takiej kolejności, w jakiej zostały wylosowane.

Kiedy Poszukiwacz pokona (patrz „Walka z istotami” na stronie 10) lub wymknie się (patrz „Wymykanie się” na stronie 15) wszystkim Wrogom przebywającym się na danym obszarze, musi odwiedzić wszystkie znajdujące się tam Miejsca i wszystkich Nieznajomych, może też zabrać spoczywające tam złoto, Przedmioty i Przyjaciół.

Jeśli na danym obszarze Poszukiwacz porzuci Przyjaciół lub Przedmioty (patrz „Porzucanie Przyjaciół i Przedmiotów” na stronie 16), może pociągnąć tylko tyle kart, aby w sumie było ich tyle, ile wynika z polecenia zawartego na tym obszarze. Na przykład, Poszukiwacz kończy ruch na obszarze z poleceniem „Wylosuj 1 kartę”. W tym miejscu postanawia porzucić jeden z posiadanych Przedmiotów. Jeśli to zrobi, nie będzie ciągnął karty Przygody, bowiem na tym obszarze spoczywa już jedna karta.

Poszukiwacz może zdecydować się porzucić Przyjaciół lub Przedmioty, aby uniknąć losowania jednej lub więcej kart, nie może ich jednak ponownie zabrać podczas tej samej tury. Oznacza to, że Przyjaciele i Przedmioty pozostawione na danym obszarze mogą zostać zabrane przez innych Poszukiwaczy, którzy trafią na ten obszar.

#### SPOTKANIE WYNIKAJĄCE Z OBSZARU – INNE OBSZARY

Jeśli gracz zdecyduje, że jego Poszukiwacz nie napotka innego Poszukiwacza przebywającego na tym samym obszarze, musi zastosować się do polecenia zawartego na danym obszarze. Jednakże, zanim to zrobi, musi pokonać (patrz „Walka z istotami” na stronie 10) lub wymknąć się (patrz „Wymykanie się” na stronie 15) wszystkim Wrogom przebywającym się na tym obszarze. Później musi odwiedzić wszystkie znajdujące się tam Miejsca i wszystkich Nieznajomych, może też zabrać spoczywające tam złoto, Przedmioty i Przyjaciół.

## ATAKI

W grze występują dwa rodzaje starć: walka (zwykła) i walka psychiczna. Zwykła walka rozpoczyna się z chwilą, w której Poszukiwacz zostanie zaatakowany przez istotę posiadającą Siłę, a walka psychiczna w momencie, w którym Poszukiwacz zostanie zaatakowany przez istotę posiadającą Moc. Jeśli gracz zdecyduje się zaatakować innego Poszukiwacza, wda się z nim w zwykłą walkę (chyba, że atakujący Poszukiwacz posiada specjalną zdolność, która pozwala mu na wszczynanie walki psychicznej).

## WALKA

Walka (zwykła) ma miejsce, kiedy:

1. Poszukiwacz spotka Wroga – Potwora, Smoka lub Zwierzę albo inną istotę, która posiada wartość Siły.  
LUB
2. Poszukiwacz zdecyduje się zaatakować innego Poszukiwacza (o ile nie posiada specjalnej zdolności, która pozwala mu na wszczynanie walki psychicznej).

## ISTOTY I WROGOWIE

Niektóre karty i specjalne zdolności odwołują się do pojęć istoty i Wroga.



„Wróg” to karta Przygody, która w polu ‘rodzaj karty’ ma wpisane słowo ‘Wróg’.

„Istoty” to ogólne określenie, które zawiera w sobie wszystko (za wyjątkiem innych Poszukiwaczy), co atakuje Poszukiwacza przy użyciu Siły lub Mocy. Istotami są przede wszystkim Wrogowie, ale będą nimi również potwory i inni przeciwnicy wynikający z kart Zdarzeń, Nieznajomych, Miejsc, Zakłęb, a nawet z obszarów planszy.

## WALKA Z ISTOTAMI

Walka z istotami przebiega w następujący sposób:

1. **Wymykanie się**  
Gracz oznajmia, czy jego Poszukiwacz będzie próbował wymknąć się przeciwnikowi (patrz „Wymykanie się” na stronie 15). Jeśli nie, rozpoczyna się walka.
2. **Rzucanie Zakłęb**  
Jeśli gracz zamierza rzucić jakieś Zakłęcie, musi to zrobić przed wykonaniem rzutu ataku. Zanim gracz wykona rzut ataku, powinien podliczyć wszystkie modyfikatory wynikające ze zdolności lub innych efektów, które wpływają na Siłę lub Moc.
3. **Rzut ataku Poszukiwacza**  
Gracz rzuca jedną kością. Wynik uważa się za rzut ataku. Za skuteczność ataku uważa się rzut ataku plus całkowitą Siłę Poszukiwacza i ewentualne inne modyfikatory. Gracze powinni pamiętać, że ich Poszukiwacze mogą się posługiwać tylko jedną **Bronią** na raz (patrz «Słowa kluczowe „Broń” i „Pancerz”» na stronie 13).

#### 4. Rzut ataku istoty

Inny gracz rzuca jedną kością za atak istoty, dodając do rzutu Siłę istoty. W tym momencie gracz, którego trwa tura, może wydać jeden punkt Losu, aby ponowić swój rzut ataku.

#### 5. Porównanie skuteczności ataków

Skuteczność ataku istoty to suma jej Siły i jej rzutu ataku. Jeśli Poszukiwacz osiągnął wyższą skuteczność ataku, istota została pokonana. Jeśli to skuteczność ataku istoty okazała się wyższa, Poszukiwacz zostaje pokonany i traci 1 punkt Życia (użycie Przedmiotu, Zaklęcia lub specjalnej zdolności może temu zapobiec). Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem. Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany lub walka zakończy się remisem, tura danego gracza natychmiast się kończy.

#### REMIS

Jeśli walka zakończy się remisem, żadna ze stron nie ponosi strat (Poszukiwacz nie traci 1 punktu Życia, a istota nie zostaje pokonana), a tura danego gracza natychmiast się kończy. Podczas następnej tury tego gracza jego Poszukiwacz opuści ten obszar bez wdawania się w walkę z przebywającymi tu istotami (chyba, że co innego wynika z treści karty lub obszaru).

#### WALKĄ Z WIĘCEJ NIŻ JEDNYM WROGIEM

Jeśli na danym obszarze przebywa więcej niż jeden Wróg, który atakuje przy użyciu Siły, wszyscy tacy Wrogie walczą wspólnie. Należy rzucić tylko jedną kością, a do wyniku dodać wartości Siły wszystkich takich Wrogów – w ten sposób uzyska się ich połączoną skuteczność ataku.

## PRZYKŁAD ATAKU



Czarnoksiężnik posiada Miecz oraz Zaklęcia Niewidzialności i Ciosu psionicznego. Posiada też 1 żeton Siły, dwa żetony Mocy i 3 żetony Losu. Podczas swojej tury Czarnoksiężnik trafia na obszar Pól. Losuje kartę Przygody i wyciąga Olbrzymia o Sile 6. Czarnoksiężnik mógłby wymknąć się Olbrzymowi rzucając Zaklęcie Niewidzialności, decyduje się jednak na atak. Olbrzym posiada wartość Siły, Czarnoksiężnik musi więc z nim walczyć w zwykły sposób (a nie psychicznie). Czarnoksiężnik postanawia rzucić Cios psioniczny, który pozwala mu dodać do Siły posiadaną wartość Mocy (5). Czarnoksiężnik wdał się w zwykłą walkę, dodaje więc do Siły również +1 za Miecz. Jego całkowita Siła wynosi 9 (5 za Cios psioniczny, 2 za wartość Siły, 1 za

żeton Siły i 1 za Miecz). Podczas swojego rzutu ataku Olbrzym wyrzuca „6”, a Czarnoksiężnik „3”.

Po wykonaniu rzutów okazuje się, że zarówno Olbrzym, jak i Czarnoksiężnik posiadają taką samą skuteczność ataku równą 12. Taki wynik oznacza remis. Czarnoksiężnik decyduje się wydać 1 punkt Losu i ponowić rzut ataku. Tym razem wypada „5”. Skuteczność ataku Czarnoksiężnika wynosi 14 – to więcej niż skuteczność ataku Olbrzyma (12). Czarnoksiężnik pokonuje Olbrzymia i zabiera jego kartę jako trofeum. Gdyby skuteczność ataku Czarnoksiężnika była niższa od skuteczności ataku Olbrzyma, straciłby on 1 punkt Życia, a jego tura natychmiast by się zakończyła.



## WALKA POMIĘDZY POSZUKIWACZAMI

Walka pomiędzy Poszukiwaczami przebiega następująco:

- Wymykanie się**  
Gracz, którego Poszukiwacz został zaatakowany oznajmia, czy będzie próbował wymknąć się przeciwnikowi (patrz „Wymykanie się” na stronie 15). Jeśli zdecyduje się tego nie robić albo próba ucieczki nie powiedzie się, rozpoczyna się walka.
- Rzucanie Zakłęb**  
Obaj gracze mogą rzucić Zakłęcia – jeśli zamierzają to zrobić, muszą tego dokonać przed wykonaniem rzutu ataku. Zanim gracze wykonają rzuty ataku, powinni podliczyć wszystkie modyfikatory wynikające ze zdolności lub innych efektów, które wpływają na Siłę lub Moc.
- Rzuty ataków**  
Każdy z graczy rzuca jedną kością. Wyniki uważa się za ich rzuty ataku. Po wykonaniu rzutów, każdy z graczy będzie mógł wydać jeden punkt Losu, aby powtórzyć rzut. Pierwszy musi zdecydować gracza atakujący, po nim przychodzi kolei obrońcy (bez względu na decyzję obrońcy, atakujący nie może już zmienić zdania).
- Porównanie skuteczności ataków**  
Każdy z graczy ustala skuteczność swojego ataku (tak jak podczas walki z istotą). Gracz, który posiada wyższą skuteczność ataku, wygrywa walkę. Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem (patrz „Remis” na stronie 11).
- Nagroda**  
Zwycięzca walki może albo a) zmusić pokonanego do utraty 1 punktu Życia (użycie Przedmiotu, Zakłęb lub specjalnej zdolności może temu zapobiec) albo b) zabrać pokonanemu jeden Przedmiot lub jedną sztukę złota. Jeśli zwycięzca zabije przegranego (zmuszając go do utraty ostatniego punktu Życia), może zabrać wszystkie jego Przedmioty, Przyjaciół i złoto. Przedmioty, Przyjaciele i złoto, które nie zostało zabrane, pozostaje na obszarze, na którym jego właściciel został zabity. Tura danego gracza dobiega końca.

## WALKA PSYCHICZNA

Walka psychiczna ma miejsce, kiedy:

- Poszukiwacz spotka Wroga – Ducha albo inną istotę, która posiada wartość Mocy, albo:
- Poszukiwacz, który posiada specjalną zdolności pozwalającą mu na wszczynanie walki psychicznej, zdecyduje się zaatakować w ten sposób innego Poszukiwacza.

### ROZSTRZYGANIE WALKI PSYCHICZNEJ

Walka psychiczna rozgrywa się w ten sam sposób, co zwykła (patrz „Walka” na stronie 10), z dwoma wyjątkami:

- Siłę zastępuje się Mocą.
- Przed utratą punktów Życia nie chroni żaden Przedmiot.

## ZASADY POSZUKIWACZY

W tej części instrukcji szczegółowo opisano zasady dotyczące Poszukiwaczy, w tym zdobywanie bogactwa i Przyjaciół, rzucanie Zakłęb, zwiększanie Siły i Mocy, wymykanie się istotom i zmienianie charakteru.

## ZŁOTO

Złoto pozwala Poszukiwaczom nabywać Przedmioty i płacić za różnorakie usługi. Zamożność Poszukiwacza zaznacza się sztukami złota, które umieszcza się obok jego karty.

Każdy Poszukiwacz rozpoczyna grę z jedną sztuką złota, natomiast dalsze złoto musi zdobyć w wyniku spotkań.

Ceny zostały podane w sztukach złota (SZ). Na przykład, 3SZ oznacza trzy sztuki złota.

Wszystkie opłaty za zakupy lub inne usługi trafiają na stos żetonów złota (o ile nie są wykonywane na rzecz innego gracza).

Złoto zdobyte ze źródła innego niż inny Poszukiwacz powinno pochodzić ze stosu żetonów złota.

Złoto nie jest uważane za Przedmiot, nie bierze się go też pod uwagę podczas sprawdzania limitu posiadanych przedmiotów.

Jeśli Poszukiwacz zostaje zmuszony do utraty złota, a obecnie żadnego nie posiada, nic się nie dzieje.

## PRZEDMIOTY

Jeżeli nie jest napisane inaczej, zarówno zwykłe Przedmioty, jak i Magiczne Przedmioty, uważa się za Przedmioty. Poszukiwacze najczęściej zdobywają Przedmioty w wyniku spotkań. Posiadane przez Poszukiwacza Przedmioty umieszcza się poniżej jego karty (zawsze muszą być odkryte).

### OGRANICZENIE LICZBY POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW

Żaden Poszukiwacz nie może posiadać na raz więcej niż czterech Przedmiotów (chyba, że posiada Muła).

**ZBYT DUŻA LICZBA  
PRZEDMIOTÓW**

Czarnoksiężnik posiada osiem Przedmiotów (4 przedmioty niesie mu Muł). Złodziej rzuca na niego Mesmeryzm i zabiera mu Muła. Na własną rękę Czarnoksiężnik może nieść tylko cztery Przedmioty, dlatego musi wybrać i porzucić cztery z ośmiu swoich Przedmiotów (umieszczając je odkryte na polu, na którym przebywa).



Poszukiwacz, który otrzyma Przedmiot wykraczający ponad powyższy limit, musi zdecydować, które Przedmioty zatrzymać. Porzucone Przedmioty należy natychmiast umieścić (odkryte) na obszarze, na którym Poszukiwacz obecnie przebywa.

## SŁOWA KLUCZOWE „BRONŃ” I „PANCERZ”

Na kartach niektórych Przedmiotów zwiększających zdolności walki Poszukiwacza obok opisu zdolności można znaleźć słowo Bronń. Podczas ataku Poszukiwacz może korzystać tylko z jednej Broni.



Na kartach niektórych Przedmiotów chroniących Poszukiwacza od utraty punktów Życia w wyniku przegranej walki obok opisu zdolności można znaleźć słowo Pancerz. Podczas ataku Poszukiwacz może korzystać tylko z jednego Pancerza.

## PRZYJACIELE

Poszukiwacze najczęściej zdobywają Przyjaciół w wyniku spotkań. Towarzyszących Poszukiwaczowi Przyjaciół umieszcza się poniżej jego karty (zawsze muszą być odkryci).

Poszukiwacz może posiadać dowolną liczbę Przyjaciół.



## UTRATA PRZYJACIELA

Przyjaciele, którzy zostaną zabici (na przykład nad Przepaścią lub w Wieży Wampirów) lub muszą zostać odrzuceni - trafiają na stos odrzuconych kart Przygód.

## ZAKŁĘCIA

W magicznym świecie Magii i Miecza każdy, kto posiada wystarczająco dużą Moc może rzucać Zaklęcia. Niektórzy Poszukiwacze rozpoczynają grę z jednym lub więcej Zaklęć, natomiast nowe Zaklęcia będą mogli odnaleźć podczas swych podróży wokół planszy.

## OTRZYMYWANIE ZAKŁĘĆ

Każdy Poszukiwacz może otrzymywać i rzucać Zaklęcia, o ile pozwala mu na to jego Moc. Na początku rozgrywki Zaklęcia będą posiadali tylko ci Poszukiwacze, których zdolności specjalne na to pozwalają. Innym i najpowszechniejszym sposobem zdobycia Zaklęć jest pozyskanie ich w wyniku spotkań. Otrzymywane Zaklęcia gracz losuje z wierzchu talii Zaklęć. Kiedy talia się wyczerpie, należy przetasować stos odrzuconych kart Zaklęć i położyć go obok planszy kosulkami do góry – oto nowa talia Zaklęć. Gracze trzymają Zaklęcia w tajemnicy przed innymi (posiadacz Zaklęć może je przeglądać w dowolnym momencie). Na każdej karcie Zaklęcia dokładnie opisano jego efekt i warunki jego rzucenia.

Liczba Zaklęć, które w danym momencie może posiadać Poszukiwacz, zależy od wartości jego Mocy:

Całkowita Moc	1	2	3	4	5	6+
Maksymalna liczba Zaklęć	0	0	1	2	2	3

### OGRANICZENIE LICZBY POSIADANYCH ZAKŁĘĆ

Czarnoksiężnik o Mocy 5 posiada Koronę Salomona (Magiczny Przedmiot dodający 2 do Mocy) – w sumie jego Moc wynosi 7. Taka wartość Mocy pozwala mu na posiadanie trzech Zaklęć (które już zdobył). Czarnoksiężnik trafia na Przeklętą Polanę, gdzie nie otrzymuje premii do Mocy zapewnianej przez Magiczne Przedmioty. Jego Moc spada do 5. W tym momencie może posiadać jedynie dwa Zaklęcia, musi więc natychmiast odrzucić jedno Zaklęcie. Kiedy opuści Przeklętą Polanę, jego Moc ponownie wzrośnie do 7 i ponownie będzie mógł posiadać trzy Zaklęcia (jeśli uda mu się jakieś zdobyć).

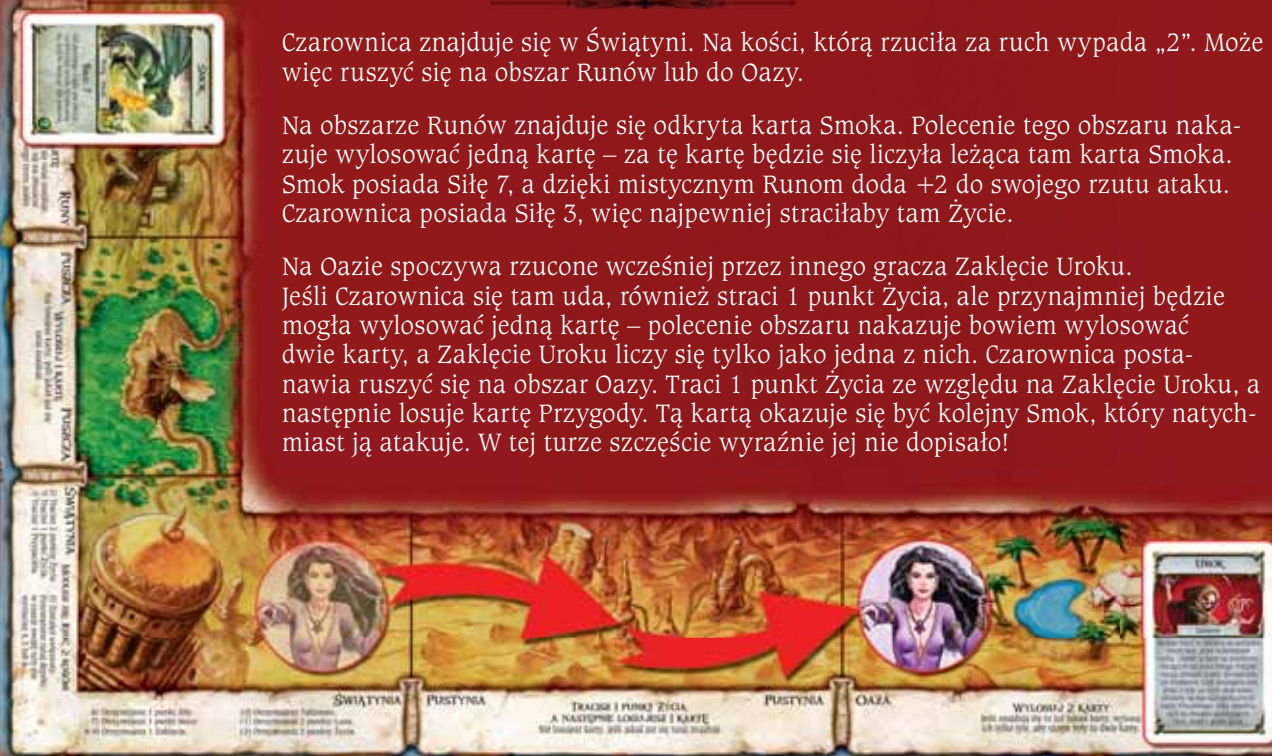
Jeśli w jakimkolwiek momencie Poszukiwacz posiada więcej Zaklęć, niż pozwala mu na to jego Moc, nadmiar kart należy natychmiast odłożyć na stos odrzuconych kart Zaklęć (gracz nie może ich rzucić!). Gracz wybiera, które karty odłożyć. Gracz nie może jednak

## PRZYKŁAD TURY

Czarownica znajduje się w Świątyni. Na kości, którą rzuciła za ruch wypadła „2”. Może więc ruszyć się na obszar Runów lub do Oazy.

Na obszarze Runów znajduje się odkryta karta Smoka. Polecenie tego obszaru nakazuje wylosować jedną kartę – za tę kartę będzie się liczyła leżąca tam karta Smoka. Smok posiada Siłę 7, a dzięki mistycznym Runom doda +2 do swojego rzutu ataku. Czarownica posiada Siłę 3, więc najpewniej straciłaby tam Życie.

Na Oazie spoczywa rzucone wcześniej przez innego gracza Zaklęcie Uroku. Jeśli Czarownica się tam uda, również straci 1 punkt Życia, ale przynajmniej będzie mogła wylosować jedną kartę – polecenie obszaru nakazuje bowiem wylosować dwie karty, a Zaklęcie Uroku liczy się tylko jako jedna z nich. Czarownica postanawia ruszyć się na obszar Oazy. Traci 1 punkt Życia ze względu na Zaklęcie Uroku, a następnie losuje kartę Przygody. Tą kartą okazuje się być kolejny Smok, który natychmiast ją atakuje. W tej turze szczęście wyraźnie jej nie dopisało!



odkładać w ten sposób kart Zaklęć, jeśli nie posiada ich nadmiaru – w takiej sytuacji jedynym sposobem, żeby się ich pozbyć, to je rzucić!

### RZUCANIE ZAKLĘĆ

Rzucenie Zaklęcia jest zawsze dobrowolne. Zanim gracze rzucą swoje Zaklęcia mogą je trzymać przez wiele tur. Zaklęcie można rzucić jedynie w sposób opisany na jego karcie. Kiedy Zaklęcie zostanie rzucone, a jego efekty wprowadzone do gry, jego kartę należy odłożyć na stos odrzuconych kart Zaklęć.

Zaklęcia wpływające na Poszukiwaczy wywierają swój skutek bez względu na miejsce i Krainę, w której znajduje się postać. Zaklęcia wpływające na istoty nie działają na istoty napotkane w Krainie Wewnętrznej.

Podczas swojej tury gracz może rzucić tyle Zaklęć ile posiadał ich na jej początku. Podczas tury innego gracza gracz może rzucić tylko jedno Zaklęcie. Ta zasada nie dotyczy Zaklęcia Rozkazu (patrz „Korona Władzy” na stronie 20).

## TROFEA

Kiedy Poszukiwacz pokona Wroga, może wziąć jego kartę jako trofeum. Pod koniec swojej tury gracz może wymieniać trofea na dodatkowe żetony Siły i Mocy.

### WZROST SIŁY

Poszukiwacz otrzymuje jeden żeton Siły za każde 7 punktów Siły znajdujące się na kartach trofeów, które wymienia. Wymienione w ten sposób karty Wrogów należy odłożyć na stos odrzuconych kart Przygód. Nadmiarowe punkty Siły z trofeów (które nie są wielokrotnością liczby siedem) przepadają.

Poszukiwacze mogą też otrzymać żetony Siły w wyniku spotkań.

### WZROST MOCY

Poszukiwacz otrzymuje jeden żeton Mocy za każde 7 punktów Mocy znajdujące się na kartach trofeów, które wymienia. Wymienione w ten sposób karty Wrogów należy odłożyć na stos odrzuconych kart Przygód. Nadmiarowe punkty Mocy z trofeów (które nie są wielokrotnością liczby siedem) przepadają.

Poszukiwacze mogą też otrzymać żetony Mocy w wyniku spotkań.



## WYMYKANIE SIĘ

Czasem Poszukiwacze będą mogli wymknąć się istotom lub innym Poszukiwaczom (np. rzucając Zakłęcie Unieruchomienia lub Niewidzialności). Poszukiwacz, który wymyka się przeciwnikom, nie może w żaden sposób na nich wpływać, ani sam stać się obiektem ich wpływów.

W Krainie Wewnętrznej można się wymykać jedynie innym Poszukiwaczom (ale już nie istotom opisanym na obszarach planszy).

Poszukiwacz może się wymykać:

1. Wszystkiemu, co go zaatakuje.
2. Poszukiwaczom, którzy będą próbować go zaatakować lub użyć na nim swych specjalnych zdolności.
3. Istotom, które pojawiają się w wyniku kart Zdarzeń, Miejsc lub Nieznajomych (np. Smok pojawiający się w wyniku działania karty Jaskinia).

## CHARAKTER

Charakter postaci odzwierciedla jej usposobienie. Dobry Poszukiwacz jest łagodny i praworządny, Zły Poszukiwacz to łotr o czarnym sercu, zaś Neutralny Poszukiwacz plasuje się gdzieś pomiędzy dwoma opisanymi powyżej skrajnymi postawami. Charakter Poszukiwacza może się zmienić w trakcie rozgrywki w wyniku spotkań lub użycia specjalnych zdolności.

### ZMIANA CHARAKTERU

Jeśli Charakter Poszukiwacza ulega zmianie, gracz powinien wziąć jedną z kart Charakteru i umieścić ją (stroną z odpowiednim Charakterem ku górze) obok karty swojego Poszukiwacza. Jeśli Poszukiwacz powróci do swojego dawnego Charakteru (takiego, jak wydrukowy na karcie), kartę Charakteru należy odrzucić. Żaden Poszukiwacz (z wyjątkiem Druida) nie może zmienić Charakteru więcej niż raz na turę.



strona Dobra



strona Zła

Jeśli nowy Charakter Poszukiwacza nie pozwala mu na posiadanie pewnych kart (np. Świętego Graala lub Runicznego Miecza), takie karty należy natychmiast porzucić na obszarze, na którym obecnie przebywa taki Poszukiwacz.

## ZŁOTE ZASADY

Poniżej znajdują się „złote zasady” Magii i Miecza, które mają pierwszeństwo przed wszystkimi innymi zasadami.

## SPECJALNA ZDOLNOŚĆ KONTRA ZASADY

W każdym przypadku, w którym specjalna zdolność lub efekt mówi co innego niż zasady podstawowe, specjalna zdolność lub efekt posiada pierwszeństwo.

## ZAKAZY

W każdym przypadku, w którym efekt karty zakazuje Poszukiwaczowi wykonanie jakiejś akcji lub wykorzystanie zdolności (np. rzucenia Zakłęcia albo wykorzystania Przedmiotu), Poszukiwacz nie może jej wykonać lub wykorzystać. Innymi słowy efekt zakazu posiada pierwszeństwo przed innymi zdolnościami i efektami. Na przykład, jeśli według treści karty w walce z pewną istotą nie można korzystać z Broni, Wojownik nie będzie mógł skorzystać z żadnej Broni, mimo tego, że jego specjalna zdolność pozwala mu na korzystanie z dwóch sztuk Broni na raz.

## NATURALNE I ZMODYFIKOWANE RZUTY

Jeśli efekt lub specjalna zdolność odnosi się do wyniku rzutu kością, chodzi wyłącznie o niezmodyfikowaną różnego rodzaju premiami i karami liczbę oczek, która pojawiła się na kości.

Na przykład, specjalna zdolność Trola pozwala mu regenerować się, kiedy w rzucie za ruch wypadnie „6”. Podczas swojej tury Troll rzuca za ruch. Wypada „4”. Troll korzysta z Przedmiotu, który dodaje 2 punkty do rzutu za ruch, czyli razem poruszy się o 6 obszarów. Troll nie będzie mógł się jednak zregenerować, bowiem tak naprawdę wyrzucił „4”, nie „6”.

## OGRANICZONE ZASOBY

Wszystkie zasoby ograniczone są liczbą elementów znajdujących się w pudełku z grą. Na przykład, jeśli wszystkie żetony Siły znajdują się w użyciu, nikt nie będzie mógł otrzymać dodatkowych żetonów, dopóki część z obecnie wykorzystywanych nie zostanie zwrócona na stos. Jeśli gracz może wymienić pięć 1-punktowych żetonów na odpowiadający im jeden żeton 5-punktowy, musi to zrobić.

## INNE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się zasady, które mogą wejść w grę w wyniku spotkań lub podczas podróży pomiędzy różnymi Krainami.



## ROPUCHY

Jeżeli Poszukiwacz zostanie na trzy tury zamieniony w Ropuchę, reprezentującą go na planszy figurkę należy zamienić na figurkę Ropuchy, a jego kartę należy przykryć kartą Ropuchy. Kiedy Poszukiwacz powróci do swojej naturalnej postaci (pod koniec trzeciej tury), należy usunąć kartę Ropuchy i ponownie zamienić figurki.

Ropucha posiada Siłę 1 i Moc 1. Te wartości nie są modyfikowane przez żetony Siły i Mocy, które Poszukiwacz otrzymał przed przemianą.

Ropucha może otrzymywać lub tracić Siłę i Moc, ale wszystkie tego rodzaju zmiany znikną, kiedy Poszukiwacz odzyska swoją pierwotną postać. Od tego momentu znów bierze się pod uwagę żetony, które Poszukiwacz otrzymał przed przemianą.

Kiedy Poszukiwacz staje się Ropuchą, zatrzymuje posiadane trofea, może też zdobywać nowe trofea. Jeśli Poszukiwacz, będąc Ropuchą, wymieni trofea na żetony Siły lub Mocy, takie żetony przepadną, kiedy powróci do swej pierwotnej postaci (wydawanie trofeów będąc Ropuchą jest więc zazwyczaj złym pomysłem).

Ropucha nie rzuca kością podczas wykonywania ruchu – zamiast tego porusza się o jeden obszar na turę.

Ropuchy nie mogą otrzymywać ani rzucać Zakłęb. Poszukiwacz zamieniony w Ropuchę zachowuje jednak wszystkie karty Zakłęb, które otrzymał przed przemianą – po prostu nie będzie mógł z nich skorzystać, dopóki nie powróci do swej pierwotnej postaci.

Ropucha posiada tyle punktów Życia ile miał ich Poszukiwacz przed przemianą. W przeciwieństwie do Siły i Mocy, stracone lub otrzymane punkty Życia wywierają trwały efekt na Poszukiwacza (ich wartość nie zostaje przywrócona po powrocie Poszukiwacza do pierwotnej postaci). Ropucha posiada również tyle punktów Losu ile posiadał ich Poszukiwacz przed przemianą. Ich strata lub zysk, podobnie jak w przypadku Życia, wywiera trwały efekt na Poszukiwacza. Ropuchy mogą w normalny sposób korzystać z Losu.



Kiedy Ropucha trafi na dany obszar, musi odbyć spotkanie, tak jak każdy inny Poszukiwacz.

Ropuchy nie posiadają specjalnych zdolności. Kiedy Poszukiwacz jest Ropuchą, nie może korzystać ze swoich pierwotnych zdolności. Jeśli Poszukiwacz zamieniony w Ropuchę zostaje ponownie zamieniony w Ropuchę (np. w wyniku Zakłęcia Przypadku), pozostanie nią przez kolejne trzy tury (licząc od chwili drugiej przemiany).

## STRATA TURY

Polecenia, w wyniku których Poszukiwacz (odbywający to spotkanie) traci turę, natychmiast kończą jego turę. Jeśli do rozpatrzenia pozostały mu jakieś karty, jako straconą turę należy traktować tę turę. Jeśli nie, gracz traci następną turę.

## POSIADANIE I KORZYSTANIE Z KART

Poszukiwacz posiada wszystko, co znajduje się w jego strefie gry, tj. Przedmioty, złoto, Los, Przyjaciół i Zakłęcia.

Kiedy Poszukiwacz używa zdolności wynikającej z tekstu jakiejś karty, korzysta z tej karty. Korzystanie z kart jest zawsze dobrowolne, a Poszukiwacz zawsze może wybrać chwilę, w której chce skorzystać z posiadanej karty. Na przykład, Krzyż automatycznie niszczy wszystkie Duchy, bez uciekania się do walki psychicznej. Poszukiwacz może zdecydować się nie korzystać z Krzyża i po prostu wdać się z Duchem w walkę.

Poszukiwacze mogą posiadać karty, z których nie wolno im korzystać (chyba że na danej karcie jest napisane co innego). Na przykład, Mnich nie może korzystać z Broni w walce, może jednak posiadać Świętą Lancę – czy to aby zamienić ją na złoto u Alchemika albo wykonać zadanie zlecone mu w Jaskini Czarownika, czy po prostu, aby zapobiec zdobyciu tego Przedmiotu przez innego Poszukiwacza. Mnich nie mógłby jednak posiadać Runicznego Miecza, bowiem na karcie zaznaczono, że nie może go posiadać żaden Dobry Poszukiwacz. Mnich, który natknie się na Runiczny Miecz, musi go pozostawić (odkrytego) na obszarze, na którym go znalazł.

Poszukiwacze nie mogą zabierać kart, których nie mogą posiadać. Na przykład, jeśli Poszukiwacz nie może posiadać Przyjaciół, nie będzie mógł rzucić Zakłęcia Mesmeryzmu, aby zabrać jednego Przyjaciela innemu Poszukiwaczowi.

## PORZUCANIE PRZYJACIÓŁ I PRZEDMIOTÓW

Poszukiwacz może w dowolny momencie porzucić dowolną liczbę ze swoich Przyjaciół i Przedmiotów na obszarze, na którym aktualnie przebywa. Jeśli Poszukiwacz porzuci Przyjaciół lub Przedmioty, nie będzie mógł ich ponownie zabrać podczas tej samej tury.





## TALIZMANY I KARTY EKWIPUNKU

Za każdym razem, kiedy Poszukiwacz otrzyma lub kupi Talizman albo sztukę Ekwipunku, powinien wziąć odpowiednią kartę Talizmanu lub Ekwipunku.

Karty Talizmanów i Ekwipunku traktuje się tak samo jak karty Przygód, jednak nie odkłada się ich na stos kart odrzuconych, a zamiast tego zwraca do odpowiednich talii (w tym momencie ponownie stają się dostępne dla innych Poszukiwaczy). Jeśli aktualnie wszystkie karty Talizmanów lub określonego Ekwipunku znajdują się w posiadaniu Poszukiwaczy, przedmioty danego rodzaju są w danej chwili niedostępne.

Karty Talizmanów i Ekwipunku można porzucić w ten sam sposób, co karty Przyjaciół lub Przedmiotów.

### OTRZYMYWANIE TALIZMANÓW

Istnieją dwa sposoby na zdobycie Talizmanów. Po pierwsze, można je otrzymać w wyniku spotkań wylosowanych z talii Przygód. Po drugie, można je otrzymać w zmian za wykonanie zadania przydzielonego w Jaskini Czarownika.

## JASKINIA CZAROWNIKA

Poszukiwacz, który trafi na obszar Jaskini Czarownika, może podjąć się jakiegoś zadania. Jeśli postanowi to zrobić, musi rzucić kością, aby ustalić, na czym będzie polegać to konkretne zadanie (tak jak opisano to w poleceniu obszaru).



Na raz Poszukiwacz może wykonywać tylko jedno zadanie. Jeśli Poszukiwacz wykona jakieś zadanie, a później ponownie trafi na obszar Jaskini Czarownika, może się podjąć kolejnego zadania (ponownie musi rzucić kością, aby ustalić na czym będzie ono polegać).

Poszukiwacz musi wykonać zadanie, którego się podjął, natychmiast, kiedy będzie to w stanie zrobić. Co więcej, Czarownik powstrzyma każdego Poszukiwacza, który podjął się wykonania zadania, od otwarcia Tajemnych Wrót zanim go nie wykona.

## ROZPATRYWANIE KART POZBAWIONYCH NUMERÓW

Karty, które umieszcza się na obszarach, a które nie posiadają numeru spotkania (np. Zaklęcie Uroku), muszą zostać rozpatrzone zanim Poszukiwacz przejdzie do spotkania innego Poszukiwacza, kart lub spotkania wynikającego z samego obszaru.

## PRZEJŚCIE POMIĘDZY KRAINĄ ZEWNĘTRZNĄ I ŚRODKOWĄ

Poszukiwacze mogą przekroczyć Rwącą Rzekę (która oddziela Krainę Zewnętrzną od Środkowej) korzystając z mostu, który łączy obszar Strażnika (w Krainie Zewnętrznej) ze znajdującym się po drugiej stronie obszarem Wzgórz (w Krainie Środkowej).

Rwącą Rzekę można też pokonać przy użyciu Tratwy albo w wyniku spotkania.

### OBZAR STRAŻNIKA

Poszukiwacz może przechodzić przez most Strażnika w obie strony (jeśli tylko rzut za ruch pozwala mu dotrzeć na obszar znajdujący się w Krainie po drugiej stronie mostu). Każdego Poszukiwacza, który będzie próbował przekroczyć most ze strony Krainy Zewnętrznej (i dostać się do Krainy Środkowej), zaatakują Strażnik.

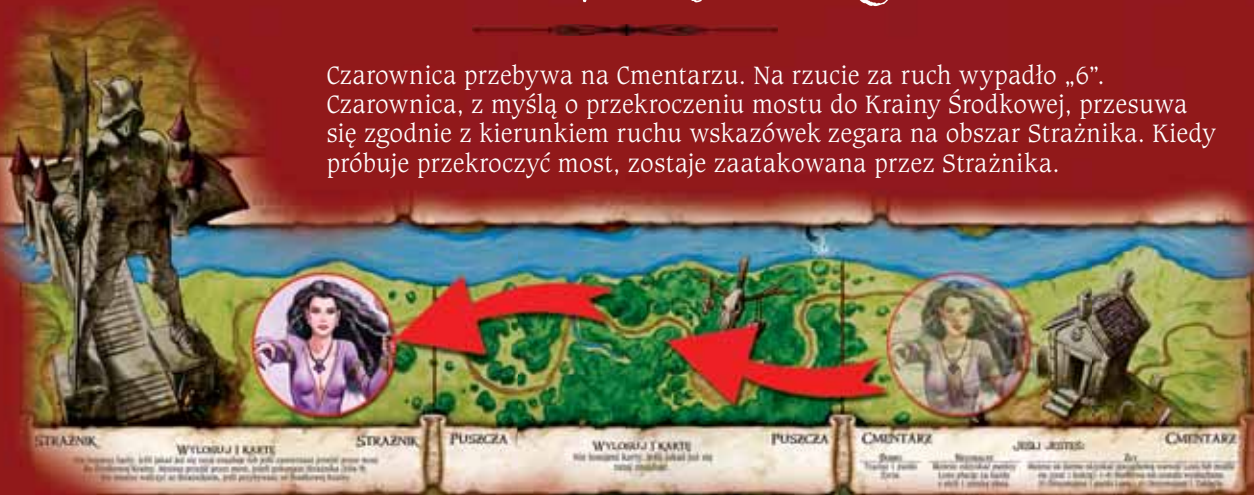


Poszukiwacz, który pokona lub wymknie się Strażnikowi, musi kontynuować swój ruch – przejść na obszar Wzgórz znajdujący się po drugiej stronie mostu (w Krainie Środkowej), a następnie poruszyć się (w dowolną stronę) o pozostałą liczbę obszarów (wynikającą z rzutu za ruch). Poszukiwacz, który zostanie pokonany przez Strażnika, traci jeden punkt Życia (który może ocalić korzystając z Przedmiotu lub Zaklęcia), a jego tura natychmiast się kończy (na obszarze Strażnika). Poszukiwacz, który zremisuje ze Strażnikiem (patrz „Remis” na stronie 11), nie traci Życia, ale jego tura nadal natychmiast się kończy (na obszarze Strażnika).



# PRZYKŁAD PRZEKRACZANIA MOSTU STRAŻNIKA

Czarownica przebywa na Cmentarzu. Na rzucie za ruch wypadło „6”. Czarownica, z myślą o przekroczeniu mostu do Krainy Środkowej, przesuwając się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na obszar Strażnika. Kiedy próbuje przekroczyć most, zostaje zaatakowana przez Strażnika.



Czarownica rzuca na Strażnika Zaklęcie Unieruchomienia, które pozwala jej wymknąć się Strażnikowi, bez wdawania się z nim w walkę.



Następnie Czarownica przesuwa się na obszar Wzgórz w Krainie Środkowej i decyduje, że dalej poruszy się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Ostatecznie trafia na obszar Tajemnych Wrót.

Strażnik nie atakuje Poszukiwaczy, którzy tylko przechodzą przez jego obszar poruszając się po Zewnętrznej Krainie. Poszukiwaczy, którzy wracają przez most z Krainy Środkowej do Zewnętrznej, ani Poszukiwaczy, którzy tylko zakończą ruch na jego obszarze.

Kiedy Poszukiwacz przechodzi z jednej Krainy do drugiej, rozpoczynając ruch w nowej Krainie może zmienić jego kierunek.

## TRATWY

Każdy Poszukiwacz, który chce przekroczyć Rwącą Rzekę wykorzystując Tratwę, musi albo ją zbudować albo otrzymać w wyniku spotkania.

Jeśli Poszukiwacz posiadający Topór znajduje się na początku swojej tury w Lesie albo Puszczy, może oznajmić, że zamiast ruchu buduje Tratwę. Zamiast wykonywać ruch bierze z talii Ekwipunku kartę Tratwy (jeśli jest dostępna).

Poszukiwacz, który otrzyma Tratwę, może przekroczyć rzekę na początku swojej następnej tury. Poszukiwacz może trafić na dowolny obszar znajdujący się po przeciwnej stronie obszaru, na którym obecnie przebywa. Ten manewr stanowi jego ruch podczas tej tury (gracz nie rzuca kością za ruch).

Tratwy nigdy nie można porzucić ani zabrać ze sobą, aby wykorzystać ją w jakiejś przyszłej turze. Bez względu na to czy Poszukiwacz skorzysta z Tratwy, musi odłożyć jej kartę na stos odrzuconych kart Przygód albo do talii Ekwipunku (w momencie, w którym z niej skorzysta, lub zdecyduje się z niej nie korzystać).

## PRZEJŚCIE POMIĘDZY KRAINĄ ŚRODKOWĄ I WEWNĘTRZNĄ



Obszary Tajemnych Wrót i Równin Grozy łączą Tajemne Wrota.

### TAJEMNE WROTA

Poszukiwacz może wkroczyć do Wewnętrznej Krainy tylko za pośrednictwem Tajemnych Wrót, które z kolei muszą wprawdzie zostać otwarte.

Poszukiwacz może próbować otworzyć Wrota tylko, jeśli tym samym ruchem zdoła jeszcze wkroczyć na obszar leżący za nimi (Równiny Grozy). Poszukiwacz musi otwierać Wrota za każdym razem, kiedy



próbuje przez nie przejść. Wcześniejsze udane przekroczenie Wrót nie gwarantuje sukcesu w przyszłości.

Poszukiwacz, który próbuje otworzyć Tajemne Wrota, powinien zastosować się do polecenia zawartego na ich obszarze. Jeśli próba się powiedzie, tura Poszukiwacza kończy się na Równinach Grozy. Jeśli próba się nie powiedzie, tura Poszukiwacza kończy się na obszarze Tajemnych Wrót.

Poszukiwacz, który chce przekroczyć Tajemne Wrota od strony Wewnętrznej Krainy nie musi próbować ich otwierać. Po prostu przechodzi z Równin Grozy na obszar Tajemnych Wrót. Taki manewr traktuje się jako jego cały ruch podczas tej tury.

## RUCH W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

W Krainie Wewnętrznej nie rzuca się kością za ruch. Zamiast tego Poszukiwacz porusza się tu o jeden obszar na turę. Zanim Poszukiwacz będzie mógł ruszyć się na następny obszar Krainy Wewnętrznej (w kierunku Korony Władzy), będzie musiał wykonać polecenie zawarte na obszarze, na który właśnie trafił.

### ODWRÓT

Poszukiwacz, który przebywa w Krainie Wewnętrznej, może w dowolnej chwili zdecydować się na odwrót i ruch w kierunku Równin Grozy. W takiej sytuacji Poszukiwacz nadal porusza się tylko o jeden obszar na turę, ignoruje natomiast polecenia zawarte na obszarach, przez które powraca na Równiny Grozy. Kiedy Poszukiwacz zdecyduje się już na odwrót, nie będzie mógł zmienić zdania – musi powrócić na Równiny Grozy. Kiedy już tam dotrze, może zrobić co zechce, w tym ruszyć ponownie w kierunku Korony Władzy lub opuścić Krainę Wewnętrzną przez Tajemne Wrota.

## SPOTKANIA W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

W Krainie Wewnętrznej nie losuje się kart Przygód. Zamiast tego na każdym obszarze tej Krainy opisano jakieś spotkanie. Jeśli Poszukiwacz nie dokonuje odrotu, musi stosować się do zawartych na takich obszarach poleceń.

Na istoty z Krainy Wewnętrznej nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.

### SPOTKANIE INNEGO POSZUKIWACZA W WEWNĘTRZNEJ KRAINIE

W Wewnętrznej Krainie Poszukiwacz może spotkać innego Poszukiwacza jedynie na Równinach Grozy, w Dolinie Ognia i na obszarze Korony Władzy.

Spotkania Poszukiwaczy, które mają miejsce na Równinach Grozy albo w Dolinie Ognia odbywają się w ten sam sposób, co tego rodzaju spotkania w Krainie Zewnętrznej i Środkowej.



Spotkania Poszukiwaczy, które mają miejsce na obszarze Korony Władzy również odbywają się w ten sposób, z tą różnicą, że musi do nich dojść.

## SPOTKANIA WYNIKAJĄCE Z OBSZARÓW W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

Poniżej znajdują się dodatkowe wyjaśnienia do niektórych z wielu obszarów Krainy Wewnętrznej.

### KRYPTA

Krypta spoczywa w ruinach. Poszukiwacze muszą wykorzystać Siłę, aby przetrząść gruz i odnaleźć ukryte tunele. Kiedy Poszukiwacz wkroczy na ten obszar, musi rzucić trzema kośćmi i zsumować ich wyniki. Od uzyskanej sumy odejmuje swoją całkowitą Siłę. Wynik określa, gdzie wydostanie się na powierzchnię. Poszukiwacz natychmiast przesuwa się na wskazany obszar. Ten manewr uważa się za jego ruch. Poszukiwacz, który wydostanie się na powierzchnię na obszarze samej Krypty, może podczas następnej tury ruszyć się na kolejny obszar.



### OTCHŁAŃ

Za każdym razem, kiedy Poszukiwacz trafi na ten obszar, musi rzucić kością. Wynik tego rzutu to liczba Diabłów, które go zaatakują. Poszukiwacz będzie walczył z Diabłami po kolei, dopóki nie zostanie pokonany (nie straci punktu Życia) lub nie pokona ich wszystkich – w jednym i drugim przypadku jego tura się kończy. Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany, podczas następnej tury będzie musiał: a) walczyć z Diabłami, które przeżyły pierwszą walkę (nie rzuca ponownie za liczbę Diabłów) lub b) dokonać odwrotu. Kiedy Poszukiwacz pokona wszystkie stojące mu na drodze Diabły, podczas następnej tury będzie mógł ruszyć dalej.



### KOPALNIA

Aby odnaleźć drogę w zawiłym systemie tuneli Kopalni potrzebna jest wysoka Moc. Polecenie jest identyczne z tym, które znajduje się na obszarze Krypty (patrz powyżej), z tą różnicą, że Poszukiwacz odejmuje od sumy rzutów Moc (a nie Siłę).



### KORONA WŁADZY

Ostatnim obszarem na planszy jest Korona Władzy. Poszukiwacze mogą do niej dotrzeć wyłącznie z obszaru Doliny Ognia, a do niej z kolei mogą się dostać jedynie, jeśli posiadają Talizman. Jeśli Poszukiwacz nie posiada Talizmanu, musi zawrócić.

Poszukiwacz, który trafi na obszar Korony Władzy przestaje się poruszać – zamiast tego cały czas pozostaje na tym obszarze. Poszukiwacze, którzy dotrą do Korony Władzy, nie mogą już zawrócić.



Jeśli w momencie, w którym Poszukiwacz trafia na obszar Korony Władzy, przebywa tam już jakiś inny Poszukiwacz, obaj śmiałkowie muszą się spotkać. Jeśli na obszarze Korony Władzy znajduje się dwóch (lub więcej) Poszukiwaczy, ich tury składają się wyłącznie ze spotkania siebie nawzajem.

Poszukiwacz, który jest jedynym śmiałkiem przebywającym na obszarze Korony Władzy, musi rzucić jedno Zaklęcie Rozkazu na wszystkich innych Poszukiwaczy. Gracz rzuca kością. Jeśli wypadnie „1”, „2” lub „3”, Zaklęcie nie wywiera żadnego efektu. Jeśli wypadnie „4”, „5” lub „6”, wszyscy pozostali Poszukiwacze tracą po jednym punkcie Życia. Jeśli Poszukiwacz zostanie zabity mocą Zaklęcia Rozkazu, gracz, który go prowadził nie może rozpocząć gry nową postacią (zostaje wyeliminowany).

### JAMA WILKOŁAKA

Za każdym razem, kiedy Poszukiwacz trafi na ten obszar, musi rzucić dwoma kośćmi, aby ustalić Siłę atakującego go Wilkołaka. Ten Wilkołak będzie atakował Poszukiwacza, dopóki nie zmusi go do ucieczki – to oznacza, że za każdym razem, kiedy Poszukiwacz trafi na ten obszar, spotka innego Wilkołaka (dopóki go nie opuści będzie miał do czynienia z tym samym Wilkołakiem).



*Przykład:* Krasnolud trafia do Jamy Wilkołaka i rzuca dwoma kośćmi. Wypada „3” i „5”. To oznacza, że Siłę Wilkołaka wynosi 8. Krasnolud wdaje się z Wilkołakiem w walkę. Wilkołak rzuca kością, wypada „5”. Jego skuteczność ataku wynosi 13 (8 za Siłę plus „5” za wynik rzutu ataku). Krasnolud rzuca kością i ostatecznie uzyskuje



Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz trafi na obszar Korony Władzy, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, zostaje wyeliminowany z gry. Należy zwrócić uwagę, że ta zasada będzie wywierać efekt już do końca gry – bez względu na to, czy ten Poszukiwacz w jakiś sposób opuści obszar Korony Władzy.

## ZWYCIĘSTWO

Zwycięzcą w grze zostaje ten z graczy, którego Poszukiwacz jako jedyny pozostanie żywy na planszy.

## ZASADY ALTERNATYWNE

Jeśli gracze zamierzają skorzystać z jakichś z zamieszczonych poniżej zasad, przed rozpoczęciem rozgrywki powinni się upewnić, że wszyscy je rozumieją i się na nie godzą.

### UNIKANIE NIEŻYCZLIWYCH POSTACI

Ta alternatywna zasada jest przeznaczona dla graczy, którzy wolą posiadać więcej możliwości wymykania się. Poszukiwacz może wymykać się wszystkim nieżyczliwym postaciom (a nie tylko innym Poszukiwaczom i istotom) przedstawionym na kartach lub obszarach, których nie chcą spotkać (z wyjątkiem postaci znajdujących się na obszarach Krainy Wewnętrznej). Na przykład, Poszukiwacz mógłby uniknąć Czarnego Rycerza, Czarownicy lub wiedźmy z karty Przekleństwo, natomiast nie mógłby uniknąć spotkań na obszarach Wieży Wampirów, Jamy Wilkołaka, Śmierci i Otchłani. To od decyzji graczy zależy, które ze spotkań można uznać za nieżyczliwe postacie (i którym można się w konsekwencji wymknąć).

### ODZIEDZICZONE PRZEDMIOTY

Kiedy Poszukiwacz zostanie zabity, a gracz rozpocznie rozgrywkę nowym Poszukiwaczem, ten może „odziedziczyć” Przedmioty postaci, która została zabita.

Kiedy Poszukiwacz zostanie zabity, gracz usuwa jego kartę i figurkę z gry, natomiast posiadane przez niego Przedmioty (w tym Magiczne Przedmioty), złoto i Przyjaciół odkłada na bok. Zaklęcia, trofea, Los, pozostałe karty i żetony odkłada na odpowiednie stosy lub stosy kart odrzuconych.

Podczas swojej następnej tury gracz losuje nowego Poszukiwacza z niewykorzystanych dotychczas kart postaci.

Nowy Poszukiwacz gracza dziedziczy wcześniej odłożone na bok Przedmioty, Przyjaciół i złoto (może z nich normalnie korzystać). Wszystko, czego nowy Poszukiwacz nie może zabrać (np. ze względu na swój Charakter), należy umieścić na jego startowym obszarze.

Jeśli podczas spotkania jeden Poszukiwacz zabije drugiego, nie będzie mógł zabrać jego Przedmiotów, Przyjaciół i złota, bowiem te rzeczy dziedziczy nowy Poszukiwacz.

## ALTERNATYWNE ZASADY SZYBSZEJ ROZGRYWKI

Magia i Miecz to epicka gra przygodowa, stopniowo rozwijająca się historia, której rozegranie może zająć kilka godzin. Kolejne gry w tym samym gronie będą toczyć się szybciej, ale generalnie im więcej graczy będzie brało udział w rozgrywce, tym dłużej trwać będzie gra. Przy więcej niż sześciu graczach rozgrywka może trwać dwie-trzy godziny, a nawet dłużej.

Ludzie, którzy lubią grać w Magię i Miecz, nie zawsze mają dostatecznie dużo czasu, aby zakończyć pełną rozgrywkę. Jest jednak kilka sposobów na nieznaczne przyspieszenie gry. Poniżej zebraliśmy część tego rodzaju zmian zasad – mamy nadzieję, że się wam przydadzą.

Jeśli gracze zamierzają skorzystać z jakichś z zamieszczonych poniżej zasad, przed rozpoczęciem rozgrywki powinni się upewnić, że wszyscy je rozumieją i się na nie godzą. Poniższe modyfikacje szczególnie przydadzą się podczas gier na pięciu lub więcej graczy, działają jednak równie dobrze podczas rozgrywek dla mniejszej ich ilości.

### SIŁA I MOC

Jeśli gracze mają mało czasu, mogą zwiększyć tempo z jakim ich Poszukiwacze otrzymują Siłę i Moc. Ta modyfikacja sprawia, że Poszukiwacze szybciej stają się potężni.

Według normalnych zasad gracz otrzymuje punkt Siły lub Mocy, jeśli wymieni trofea o łącznej wartości (danej cechy) siedmiu lub więcej (patrz „Trofea” na stronie 14). Jeśli gracze chcą przyspieszyć rozgrywkę, mogą zmniejszyć tę wartość do sześciu, albo, jeśli chcą mieć naprawdę błyskawiczną rozgrywkę, do pięciu.

### PREMIA STARTOWA

Pierwsze pół godziny gry to zazwyczaj powolne rozwijanie Siły i Mocy Poszukiwacza, aby był w stanie zmierzyć się z napotkanymi Wrogami. Jeśli gracze chcą od razu przejść do akcji, każdy z nich może rozpocząć grę z jednym, premiowym żetonem Siły lub Mocy (wybór należy do niego). Punkt ten nie zmienia normalnych wartości cech Poszukiwacza – jest to po prostu dodatkowy punkt Siły lub Mocy (traktuje się go w ten sam sposób jak inne zdobyte w trakcie rozgrywki żetony).

### KRWAWA ŁAŻNIA

Na początku rozgrywki, zamiast wykorzystywać wszystkie cztery karty Talizmanów, należy usunąć z gry trzy z nich. Dodatkowo, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, natychmiast przegrywa grę (zamiast losować nowego Poszukiwacza). Wariant krwawa łaźnia czyni grę krótką, ale bardzo, bardzo krwawą.



## ZAKŁĘCIE ROZKAZU

Kolejnym sposobem na przyspieszenie ostatniej fazy gry jest ułatwienie rzucania Zaklęcia Rozkazu. Ten wariant jest szczególnie skuteczny w rozgrywce z dużą ilością graczy, gdzie istnieje wiele okazji do powstrzymania gracza, który aktualnie posiada Koronę Władzy! Normalnie Zaklęcie Rozkazu zostaje rzucone na wynikach „4”, „5” i „6”. W grze na pięciu lub więcej graczy Zaklęcie mogłoby zostać rzucone na:

5 graczy	„3”, „4”, „5” i „6”
6 graczy	„2”, „3”, „4”, „5” i „6”
7 lub więcej graczy	Zaklęcie zostaje rzucone automatycznie

## NAGŁA ŚMIERĆ

W wariantcie nagła śmierć zwycięża pierwszy gracz, który dotrze do Korony Władzy! Dotarcie do Korony nie jest łatwe, a jeśli gracze nie mają czasu rozegrać pełnej partii, to jest to doskonały sposób na zakończenie przygody.

Inny rodzaj wariantu nagła śmierć to określenie limitu czasowego gry. Kiedy czas upłynie, rozgrywka dobiega końca, a gracze liczą sumę posiadanych żetonów Siły i Mocy, złota, Zaklęć, Przyjaciół, Przedmiotów i Magicznych Przedmiotów (nie licząc tych, z którymi rozpoczęli grę). Gracz, który posiada najwięcej elementów, zostaje zwycięzcą! Jeśli gracze muszą skończyć rozgrywkę przed czasem, ten wariant stanowi doskonały sposób na wyłonienie zwycięzcy.

## OPRACOWANIE

**Opracowanie gry:** Robert Harris

**Uzupełnienia projektu gry:**  
John Goodenough i Rick Priestley

**Redakcja:** Mark O'Connor, Sam Stewart i Jeff Tidball

**Opracowanie graficzne:** Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg i Wil Springer

**Grafika planszy i okładki:** Ralph Horsley

**Pozostałe grafiki:** Massimiliano Bertolini i Jeremy McHugh

**Kierownictwo artystyczne:** Zoë Robinson i Zoe Wedderburn

**Testerzy 4. edycji gry Talisman:** Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Tlone i Zoe Wedderburn

**Kierownik produkcji:** Gabe Laulunen

**Koordynator produkcji międzynarodowej:** Sabe Lewellyn

**Producent wykonawczy:** Jeff Tidball

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Specjalne podziękowania dla:** Elliotta Eastoe'a, Jona Newa, Richarda Tatge'a i wszystkich z Wyspy Talizmanu!

**FFG szczególnie dziękuje:** Andy'emu Jonesowi, Jonowi Gillardowi i Erikowi Mogensenowi za wspólną, żmudną wędrówkę oraz doprowadzenie nas do tej wspaniałej nagrody. Dziękujemy Wam, że przez lata znosiliście nasze prośby, podlizywania się, błagania, nagabywania i liczne propozycje współpracy. Serdeczne „dzięki” dla Daniela Steela za pomoc podczas całego procesu.

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje znajdziecie w sieci pod adresem [www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

## GAMES WORKSHOP

**Menedżer licencji:** Owen Rees

**Menedżer licencji i praw pozyskanych:** Erik Mogensen

**Kierownik oddziału prawnego i licencyjnego:** Andy Jones

*Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007.

Ta edycja © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, *Talisman*, oznaczenia powyższych marek, a także wszystkie związane z nimi marki, oznaczenia, postacie, produkty i ilustracje z gry *Talisman* są ®, TM i/lub © Games Workshop Limited 1983–2008, zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. 2008. Fantasy Flight Games i logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone należne odpowiednim właścicielom.

## WYDANIE POLSKIE

**Galakta**, ul. Trawniki 4, 30-660 Kraków, tel. 012 425 57 87, [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)



# INDEKS

- atak: 10-12  
ataku, rzut: 10-12  
ataku, skuteczność: 10-12  
Broń: 13  
Charakter: 15  
Duch: 8  
istota: 10  
Karta Ekwipunku: 17  
Karta Przygody: 7-8  
Korona Władzy: 20-21  
korzystać: 16  
Kraina Środkowa: 8-9, 17-19  
Kraina Wewnętrzna: 8, 19-21  
Kraina Zewnętrzna: 8-9, 17-19  
Los: 6-7  
Magiczny Przedmiot: 8-10, 12-13  
Miejsce: 8-10  
Moc: 5, 14  
Nieznajomy: 8-10  
Obszar startowy: 4, 7  
odwrót: 19  
odzyskać: 6  
Odzyskiwanie Losu: 7  
otrzymywać: 6-7  
Pancerz: 13  
pokonany: 11  
porzucić: 10, 16  
posiadać: 16  
Poszukiwacz: 4, 12  
Przedmiot: 8-10, 12-13  
Przyjaciół: 8, 13  
Remis: 11  
Ropucha: 16  
ruch: 9-10, 17-19  
Siła: 4, 14  
spotkania, numer: 7, 9-10, 17  
spotkania: 8-10  
Strażnik: 17-18  
Strefa gracza: 4-5  
Talizman: 17, 20  
trafić: 9  
Tratwa: 19  
trofeum: 14  
Walka psychiczna: 10, 12  
walka: 10-12  
Wróg: 7-8, 10  
Wymykanie się: 15, 18  
zabity: 5-6, 12  
Zadania Czarownika: 17  
Zakłęcie Rozkazu: 20-21  
Zakłęcie: 13-14  
Zdarzenie: 7  
złoto: 12  
Życie: 5-6

# KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Jeśli chcesz rzucić Zaklęcie, które możesz rzucić jedynie przed wykonaniem ruchu, zrób to teraz.

## Ruch

(patrz „Ruch” na stronie 9)

Czy na obszarze przebywają inni Poszukiwacze?

TAK

NIE

Chcesz któregoś spotkać?

NIE

**Spotkanie może wynikać z polecenia obszaru**

Czy znajdujesz się na obszarze „Wylosuj X kart”?

Przesuń się na nowy obszar

TAK

TAK

NIE

### Spotkanie postaci

Wybierz rodzaj walki – zwykła lub psychiczna (tylko jeśli posiadasz specjalną zdolność, która ci na to pozwala) – albo wykorzystaj specjalną zdolność.

Walka zwykła lub psychiczna

Specjalna zdolność

Zastosuj się do zasad walki lub walki psychicznej (patrz „Atak” na stronie 10).

Wykorzystaj specjalną zdolność zgodnie z opisem na karcie twojego Poszukiwacza

Jeśli w wyniku spotkania jeden Poszukiwacz zabije drugiego, może zabrać wszystkie Przedmioty, Przyjaciół i całe złoto zabitego

Twoja tura się kończy

Wylosuj odpowiednią liczbę kart. Jeśli na obszarze są już jakieś karty, wylosuj ich tylko tyle, aby łącznie z już obecnymi kartami było ich tyle, ile wymieniono w poleceniu obszaru.

### Spotkanie wynikające z karty

Postępuj według zasad (patrz „Spotkania” na stronie 9).

Czy w wyniku spotkania tracisz turę?

NIE

Jeśli na obszarze znajdują się jacyś Wrogowie, czy udało ci się wszystkich pokonać i/lub się im wymknąć?

TAK

Czy w wyniku spotkania zostałeś przesunięty się na inny obszar?

NIE

Zabierz Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Przyjaciół i złoto, które znajdują się na tym obszarze

Czy w wyniku spotkania zostałeś przesunięty się na inny obszar?

NIE

Czy na obszarze spoczywają jakieś odkryte karty?

NIE

TAK

### Spotkanie wynikające z karty

Postępuj według zasad (patrz „Spotkania” na stronie 9).

Czy w wyniku spotkania tracisz turę?

TAK

NIE

Jeśli na obszarze znajdują się jacyś Wrogowie, czy udało ci się wszystkich pokonać i/lub się im wymknąć?

TAK

Twoja tura się kończy

Postępuj zgodnie z poleceniem obszaru

NIE

TAK