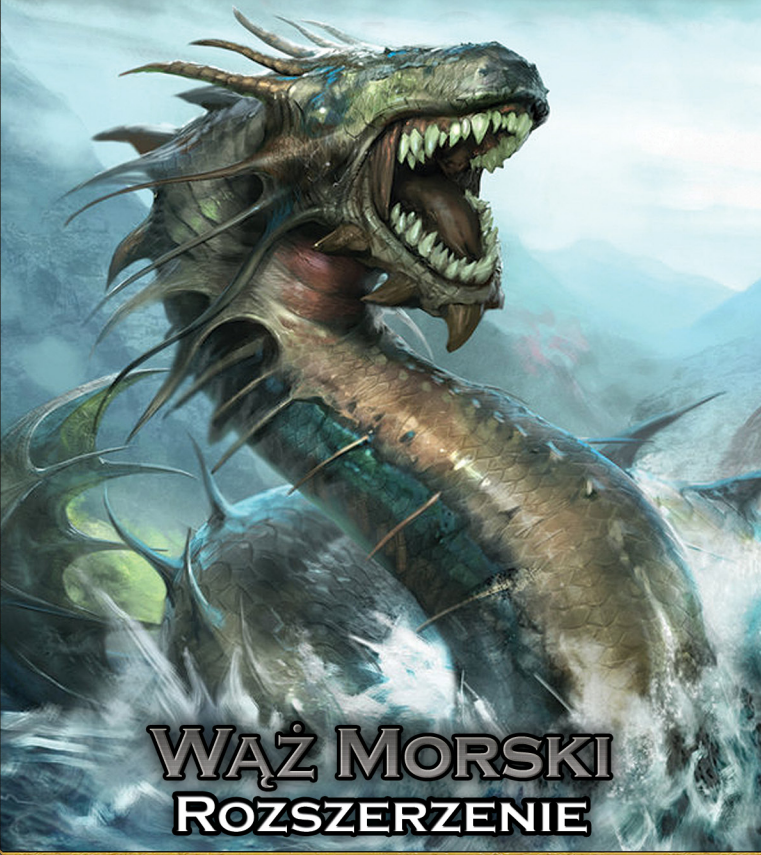




TALISMAN[®]

MAGIA I MIECZ



WĄŻ MORSKI
ROZSZERZENIE



WAŻ MORSKI

Mamlambo to istota z legend. To morska bogini, która - przybierając kształt ogromnego węża morskiego - strzeże morskich szlaków **Krain Magii i Miecza**. Ilekroć awanturnik jest na tyle głupi lub nierozważny, by przekraczać Rwącą Rzekę w inny sposób niż poprzez bezpieczny most lub gdy walczy z jakimś Wrogiem, Mamlambo może się wybudzić ze swojego snu i ukarać tych, którzy przeszkadzają jej w jej drzemce.

Mamlambo nie przejmuje się i nie atakuje, gdy w grę wchodzi jakieś magiczne zaklęcia, psychiczne walki czy inne drobne utarczki pomiędzy poszukiwaczami.

ODGŁOSY WALKI

Ilekroć, znajdujący się w Zewnętrznej Krainie, Poszukiwacz miałby rozpocząć walkę z Wrogiem, rzuć 1 kością za **arkusz ruchu** Mamlambo i jeśli się wybudzi, poruszą ją dookoła Zewnętrznej Krainy wzdłuż linii brzegowej Rwącej Rzeki. Jeśli dotrze do obszaru z tym Poszukiwaczem, zakończy na nim swój ruch i przyłączy się do Wroga, atakując z Siłą równą 10.

Jeśli Mamlambo wygra walkę, Poszukiwacz traci 1 punkt Życia, a Wróg zostaje wciągnięty do Rwącej Rzeki i pożarty (odrzuć jego kartę).

Jeśli Mamlambo przegra walkę, Poszukiwacz otrzymuje 1 punkt Siły za jej pokonanie i zatrzymuje kartę Wroga jako trofeum, a Mamlambo ucieka na swój obszar startowy, aby wylizać rany.

ZMARSZCZKI NA WODZIE

Ilekroć Poszukiwacz miałby przekroczyć Rwącą Rzekę (czy to tratwą, barką czy promem) w dowolną stronę, rzuć 1 kością za **arkusz ruchu** Mamlambo i jeśli się wybudzi, poruszą ją dookoła Zewnętrznej Krainy wzdłuż linii brzegowej Rwącej Rzeki. Jeśli dotrze do obszaru z tym Poszukiwaczem, zakończy na nim swój ruch i zaatakuje Poszukiwacza z Siłą równą 10.

Jeśli Mamlambo wygra walkę, wywraca krypę do góry dnem, a Poszukiwacz traci 1 punkt Życia. Jeśli posiada jakiś **Pancerz**, traci 1 dodatkowy punkt Życia, chyba że odrzuci ten **Pancerz**.

Poszukiwacz musi również rzucić 1 kością za każdego swojego Przyjaciela. Jeśli wyrzuci 1 lub 2, Mamlambo w swoim żarliwym szale pożera tego Przyjaciela i odrzuca jego kartę.

Jeśli Mamlambo przegra walkę, Poszukiwacz otrzymuje 1 punkt Siły za jej pokonanie i kontynuuje swoją przeprawę, a Mamlambo wraca na swój obszar startowy.

AUTORZY

Projekt rozszerzenia: Katie B

Opracowanie gry Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja: Bob Harris, John Goodenough, Samuel W. Bailey, i Jon New

Okładka i Grafika: "Hoarwell River Serpent" autorstwa Guillaume Ducos dla Władcy Pierścieni: Gra Karciana (wydana przez Fantasy Flight Games).

Tłumaczenie: Marcin "Nemomon" Chrostowski



MAMLAMBO



UŚPIONY WĄŻ MORSKI

Na początku gry połów pionek Mamlambo na jej ikonie (na Rwącej Rzece) na planszy (na prawo od obszaru Pustyni leżącej przy Jaskini Czarownika), a ten arkusz obok planszy.

ARKUSZ RUCHU

Rzuć 1 kością, aby sprawdzić jak Mamlambo zareaguje:

- 1) Porusza się na obszar z Poszukiwaczem i go atakuje!
- 2-3) Porusza się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na obszar Wioski
- 4-5) Porusza się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na obszar Miasta
- 6) Pozostaje na swoim obszarze i kontynuuje swoją drzemkę.

STAPAJ OSTROŻNIE

Jeśli Poszukiwacz zakończy swój ruch na obszarze z Mamlambo, musi rzucić 1 kością. Jeśli wyrzuci 6, Mamlambo atakuje go z Siłą równą 10.

Jeśli Mamlambo wygra walkę, Poszukiwacz traci 1 punkt Życia.

Jeśli Mamlambo przegra walkę, Poszukiwacz otrzymuje 1 punkt Siły za jej pokonanie, a Mamlambo wraca na swój obszar startowy.

OPUSZCZANIE MIASTA

Jeśli Poszukiwacz próbuje opuścić planszę Miasta barką z Nabrzeża, Mamlambo również zaatakuje, gdy dotrze na obszar Miasta.



MAMLAMBO



MAMLAMBO

