



Labirynt magów



Lasy wyjątkowo późno zaczęły strząsać z siebie zimową szatę. Gruba warstwa śniegu zalegała ścieżki i polany aż do miesiąca Hamal, by dopiero w połowie zacząć topnieć w promieniach wiosennego słońca. Z dnia na dzień, powietrze wypełniło się mocnym zapachem wilgotnej ziemi i wschodzących traw, których świeża zieleń niemal natychmiast pokrywała każdy skrawek odsłoniętego przez roztopy gruntu.

Ylem i Zaurak szli przez las już od wielu dni. Przedzieranie się przez gęszcz gałęzi i suchych krzewów było uciążliwe, lecz odpowiadało Elfowi, który w przeciwieństwie do Zauraka, czuł się wśród drzew o wiele lepiej niż na błotnistej drodze, czy łąkach zmienionych przez wiosnę w bezkresne rozlewiska. Krasnolud, dla którego wędrówka w lesie była czymś zupełnie obcym pozostawał w tyle za Ylemem, spędzając większość czasu na narzekaniach i uwalnianiu brody z pajęczyn i kolczastych gałązek. Wspaniałe drzewa które Elf darzył czcią i szacunkiem, były w oczach Zauraka jedynie drewnem nadającym się na budowę chaty albo na opał.

Tego dnia Zaurak wstał wcześniej i gderając pod nosem zabrał się do rozpalania ognia. Narzekał na zapasy, wiedząc dobrze, że nie znajdzie ani odrobiny żaru w wilgotnych popiołach wieczornego ogniska, a mokre patyki długo nie będą chciały zająć się płomieniem. Rozejrzał się ponuro dookoła spostrzegłszy potężne drzewo o suchych, pozbawionych kory gałęziach sięgnął po toporek. Nie zdążył jednak nawet zbliżyć się do konarów. W następnej chwili toporek wysunął się z jego rąk, a sam Krasnolud omal nie zemdlął z przerażenia. W szarym świetle ponuraka, drzewo zajaśniało oślepiającym, białym światłem, które skupiło się szybko w kształt wysmukłej postaci. Oniemiały Zaurak stał przez moment nie mogąc wykonać żadnego ruchu. Gdy odzyskał władzę w drżących nogach cofną się o kilka kroków i kiedy był już gotów odwrócić się i rzucić do ucieczki, potknął się o posłanie Ylema i z krzykiem runął na ziemię. Napotkawszy spojrzenie przebudzonego w tak niecodzienny sposób Elfa wskazał ręką w kierunku, z którego dochodziło światło.

Ylem przetarł oczy. Ku zdumieniu Krasnoluda uśmiechną się, powstał i gestem nakazującym Zaurakowi milczenie poszedł do otoczonego blaskiem drzewa.

– Bądź pozdrowiona Shaulo – rzekł składając głęboki ukłon. Po pewnym czasie uniósł brwi i poruszył bezgłośnie ustami. Wyciągnął dłoń w kierunku światła, jak gdyby chcąc podkreślić tym ruchem swoje słowa, a jego usta znów poruszyły się nie wydając głosu. Zaurak zrozumiał, że jest to rozmowa, której treść ma pozostać dla niego tajemnicą.

Ta niema scena nietrwała długo. Wkrótce blask znikł tak samo nagle, jak się pojawił, a drzewo przybrało swoją dawną postać, nie różniącą się niczym od innych drzew, w których Krasnolud potrafił dostrzec tylko belki na budowę domu lub drwa do kominka. Po chwili Elf odwrócił się do Zauraka.

– Możesz już nie rozpalać ogniska – rzekł z uśmiechem poznając po minie Krasnoluda, że oczekiwał o wiele ważniejszych i bardziej tajemniczej wiadomości. – W pobliżu znajdują się stare i całkiem

zapomniane podziemia Krasnoludów. Myślę, że nie odmówisz mi, jeśli cię poproszę, żebyś mnie przez nie dziś przeprowadził.

Zaurak był w swoim żywiole. Błądząc po niezliczonych korytarzach i odnajdując przejścia, o których istnieniu Elf nawet by nie pomyślał, zupełnie zapominał o pytaniach, które miał zadać Ylemowi. Tajemnicze drzewo i nie mniej tajemnicza istota o imieniu Shaula przestały go interesować z chwilą, gdy wkroczył do odziemnego świata. Instynktowne wycucie kierunku i niezwykła intuicja, podpowiadająca Krasnoludowi, w jaki sposób najbezpieczniej ominąć ukryte pułapki sprawił, że Elf mógł jedynie podążać za nim zatopiony w niemym podziw. Już pierwsze chwile spędzone w podziemiach rozwały jego wszystkie wątpliwości. Shaula była mądra – on sam nigdy nie wyszedł by stąd żywy.

Po długiej wędrówce dotarli do wysokich, wykutych z żelaza drzwi. Zaurak obejrzał je dokładnie, uśmiechną się pod wąsem i jednym ruchem otworzył zamek przy pomocy swojego noża. Następnie wszedł do środka. Wewnątrz znajdowała się ogromna komnata. Była prawie pusta, jedynie na środku stał szeroki kamienny ołtarz pokryty inskrypcjami. Krasnolud obszedł komnatę dokoła, uważnie oglądając jej ściany w świetle pochodni.

– Stąd niema wyjścia – powiedział w końcu do stojącego w progu Elfa.

– Nie ma – potwierdził Ylem i w zamyśleniu podeszedł do kamiennego ołtarza.

Zaurak wzruszył ramionami.

– Już od pewnego czasu chciałem ci to powiedzieć, – rzekł zbliżając się do Ylema – że to wszystko nie wygląda mi na robotę Krasnoludów. Te podziemia, albo raczej labirynt, jest skonstruowany wyjątkowo perfidnie. Krasnoludy nigdy nie zbudowałyby czegoś takiego.

– Masz rację – odrzekł Ylem – Ten labirynt nie jest dziełem Krasnoludów. Czy słyszałeś kiedyś o Komnacie Magów, jedynym miejscu, w którym każdy może zmienić los Magicznego Świata?

– zapytał niewiadomo dlaczego zmieniając temat.

Zaurak pogładził wąsy.

– Jeżeli masz na myśli moje umiejętności, to muszę cię rozczarować. Komnata Magów strzeżona jest przez tyle pułapek i zaklęć, że nigdy nie udałoby się nam tam dostać.

Elf uśmiechną się i położył dłoń na ramieniu Zauraka.

– Jesteś w niej – powiedział.

– Pod Krasnoludem ugięły się kolana.

– To niemożliwe – rzekł. – To całkiem niemożliwe.

Ylem skinął głową potwierdzając swoją wypowiedź.

– Shaula, moje bóstwo opiekuńcze, zdradziła mi dziś rano tajemnicę Labiryntu Magów. Czy chcesz ją poznać?

Zaurak niepewnie przytaknął.

– Wszystkie pułapki, które ominałeś chroniły komnatę przed wtargnięciem niewtajemniczonych. Zaklęcia zaś po prostu nie działają. Nie działają na nikogo, kto nie zdaje sobie sprawy z tego, gdzie jest, a tym samym z ich istnienia.

1. LABIRYNT MAGÓW

1.1 „Labirynt Magów” został zaprojektowany jako rozszerzenie gry „Magiczny Miecz”, ale fani gry „Magia i Miecz” dostosowali go do tej właśnie gry. W zasadzie może być używany tylko w połączeniu z planszą podstawową, ale również istnieje możliwość rozgrywania samodzielnej przygody w Labiryncie (patrz punkt 14). Podróżując po planszy podstawowej Poszukiwacze mają szansę odnaleźć Wejście do Labiryntu. Jeżeli zdecydują się z niego skorzystać, muszą przenieść swoich Poszukiwaczy na planszę Labiryntu Magów i wędrować po niej do chwili powrotu do którejkolwiek z Krain Magii i Miecza. Szczęśliwcy, którym uda się dotrzeć do ukrytej w Labiryncie Komnaty Magów zyskają możliwość zmiany przebiegu rozgrywki przez wprowadzenie do gry Alternatywnego Zakończenia Gry.

1.2 Jeżeli używa się jednocześnie w trakcie rozgrywki dodatku „Podziemia”, analogiczna możliwość zmiany zakończenia gry zostaje anulowana – od tej pory Komnata Magów w Labiryncie Magów jest jedynym miejscem, w którym można zmienić losy świata!

2. ZESTAW DO GRY

2.1 Poza planszą i Kartami wchodzącymi w skład gry „Labirynt Magów” zestaw zawiera elementy rozszerzające klasyczny zestaw „Magii i Miecza”. Poniżej umieszczona została pełna lista elementów, które powinny znajdować się w zestawie:

- 40 Kart Labiryntu
- 40 Kart Przygód
- 16 Kart Czarów
- 16 Kart Poszukiwaczy
- Plansza

3. PRZYGOTOWANIE DO GRY

3.1 Po rozłożeniu planszy podstawowej należy dołączyć do kart „Magii i Miecza” znajdujące się w zestawie „Labiryntu Magów” Karty Przygód i Czarów oraz Karty Poszukiwaczy.

3.2 Obok planszy podstawowej rozłożyć należy planszę Labiryntu Magów.

3.3 Karty Labiryntu należy ułożyć w osobny stos i umieścić go obok planszy Labiryntu Magów.

3.4 W Komnacie Magów znajdującej się w centrum Labiryntu należy umieścić stos Kart Alternatywnych Zakończeń Gry.

4. WEJŚCIE DO LABIRYNTU MAGÓW

4.1 Wyciągniętą ze stosu Kart Przygód Kartę Wejścia do Labiryntu Magów należy traktować jako Miejsce i położyć ją w formie odkrytej (koszulką do dołu) na Obszarze, na którym została znaleziona. Jeżeli na planszy znajduje się Karta Wejścia, każdą następną należy ignorować (odłożyć na stos kart użytych i wyciągnąć w zamian następną Kartę Przygody).

4.2 Wejście do Labiryntu Magów pozostaje na planszy do końca rozgrywki. Nie można go usunąć za pomocą żadnego Czaru, nie może również zostać zniszczone w wyniku wydarzeń opisanych przez jakąkolwiek Kartę Przygody.

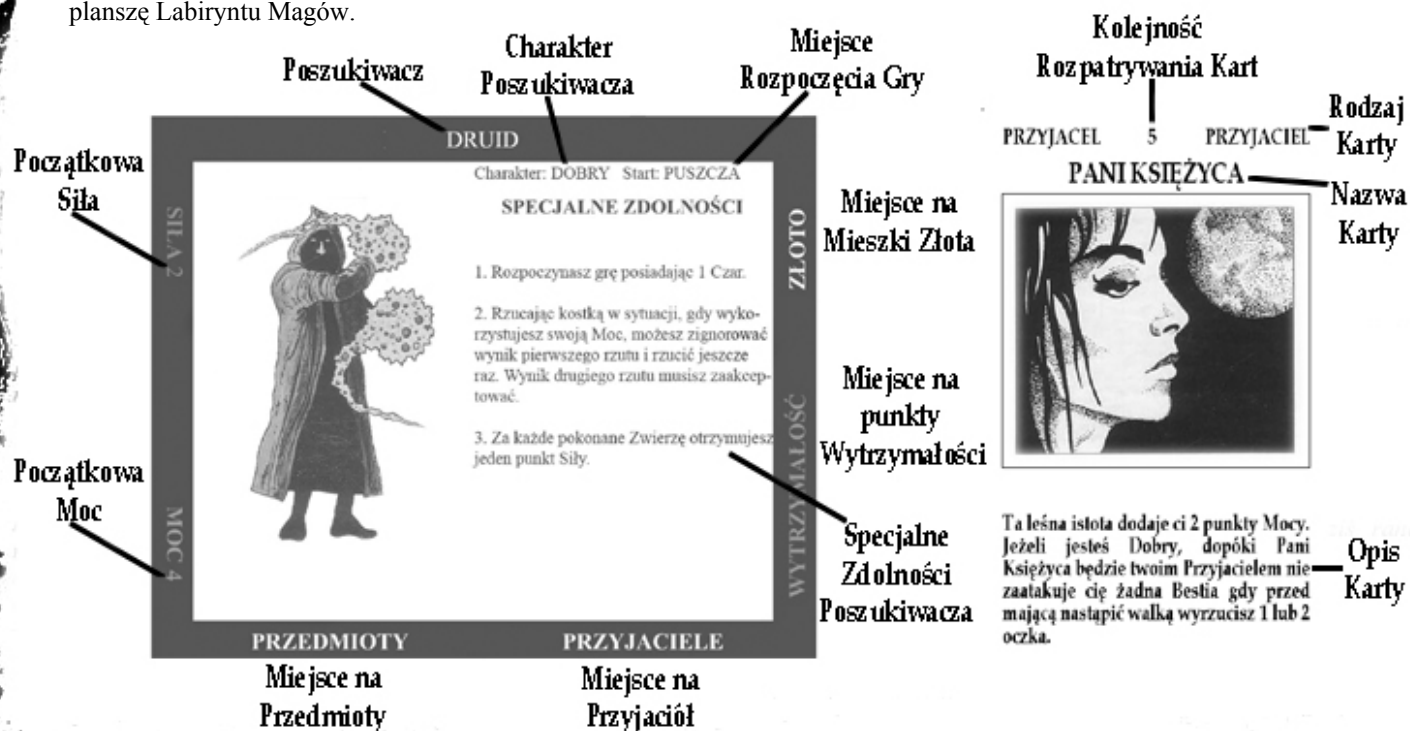
5. PRZEKROCZENIE KAMIENNYCH WRÓT

5.1 By wkroczyć do Labiryntu, Poszukiwacz musi zakończyć ruch na Obszarze, na którym znajduje się Karta Wejścia do Labiryntu Magów.

5.2 W następnym ruchu Poszukiwacz ten może przenieść się na Obszar Kamiennych Wrót na planszy Labiryntu Magów. Przemieszczenie Poszukiwacza na Obszar Kamiennych Wrót kończy jego ruch w danej turze – wędrówkę po Labiryncie może on podjąć dopiero w następnej turze. Respektowanie Karty Wejścia do Labiryntu Magów nie jest obowiązkowe. Gracz ma prawo zignorować tę Kartę i kontynuować wędrówkę po planszy podstawowej.

5.3 Wkraczający do Labiryntu Poszukiwacz nie może zabrać ze sobą Muła, Konia, Konia z Wozem, Rumaka, Wierzchowca ani Zaprzęgu, jak i każdy większy sprzęt racjonalnie nie mieszczący się w ciasnych korytarzach Labiryntu. W chwili wejścia do Labiryntu ich Karty należy odłożyć na stos Kart już użytych.

5.4 Powyższych Przedmiotów nie można również zabrać ze sobą wkraczając do Podziemi.



6. WĘDRÓWKA PO LABIRYNCIE

6.1 Droga przez Labirynt wiedzie po spirali, której początek stanowią Kamienne Wrota, a koniec usytuowana centralnie Komnata Magów. Gdy Poszukiwacz zatrzyma się w Komnacie Wróżb, należy zdecydować, czy będzie dalej podążać po spiralnym Labiryncie, czy spróbuje przejść bezpośrednio do Skarbcza. W tym celu należy stoczyć walkę z Demonem Labiryntu.

6.2 Poszukiwacze poruszają się po Labiryncie w identyczny sposób jak po Krainach Zewnętrznej i Środkowej, jednakże w Labiryncie ruch odbywa się tylko w jedną stronę – w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara od Kamiennych Wrót ku Komnacie Magów.

6.3 Identyfikacja jak w Magii i Mieczu jest również sposób badania Obszarów. W przypadku Komnaty Wróżb i Komnaty Magicznych Formuł Poszukiwacz musi zatrzymać się w tych Komnatkach nawet jeśli liczba wyrzuconych oczek pozwalałaby mu na kontynuowanie ruchu i wykonać instrukcję. Dalsza wędrówka Poszukiwacza rozpoczyna się w następnej turze.

6.4 Poszukiwacz może zmienić kierunek ruchu, tj. cofnąć się w stronę Kamiennych Wrót tylko w niżej wymienionych przypadkach:

a) jeżeli wymagają tego polecenia zawarte w Karcie Labiryntu lub wydrukowane na Obszarze, na którym Poszukiwacz zakończył ruch,

b) jeżeli Poszukiwacz zostanie pokonany w Walce (również Psychicznej), następny ruch (tylko jeden) odbywa się w kierunku Kamiennych Wrót,

c) jeżeli Poszukiwacz wycofuje się z Labiryntu (patrz punkt 9),

6.5 Związane z wykonywaniem ruchu Specjalne Zdolności niektórych Poszukiwaczy ulegają w Labiryncie modyfikacjom wymienionym w punkcie 12 Instrukcji.

7. SPOTKANIA W LABIRYNCIE MAGÓW

7.1 Spotkania w Labiryncie Magów rozgrywane są w taki sam sposób jak na planszy podstawowej.

7.2 Związane z prowadzeniem Walki Specjalne Zdolności niektórych Poszukiwaczy ulegają w Labiryncie modyfikacjom wymienionym w punkcie 12 Instrukcji.

7.3 Jeżeli Poszukiwacz zostanie pokonany w Walce (również Psychicznej), następny ruch (tylko jeden) odbywa się w kierunku Kamiennych Wrót. Ruch odbywa się w zwykły sposób (jego długość jest określana za pomocą rzutu kostką). Poszukiwacz musi się jednak zatrzymać, jeżeli dotrze do Kamiennych Wrót.

8. WYJŚCIE Z LABIRYNTU MAGÓW

8.1 Niezależnie od tego, czy gracz skorzystał z przysługującego mu prawa do zmiany zakończenia gry, Poszukiwacz, który dotarł do Komnaty Magów, wykonuje w swej następnej turze rzut kostką i opuszcza Labirynt Magów udając się w miejsce określone przez wynik rzutu.

8.2 Poszukiwacz, który wkroczył do Labiryntu Magów, musi wykonać ruch zgodny z zasadami opisanymi w punkcie 6.2. Jednak jeżeli w którejkolwiek z kolejnych tur znajdzie się ponownie na obszarze Kamiennych Wrót, może wyjść z Labiryntu Magów w następnym ruchu, przemieszczając się do Wejścia do Labiryntu Magów, znajdującego się na planszy podstawowej. Przejście z Obszaru Kamiennych Wrót do Wejścia do Labiryntu Magów na planszy podstawowej traktowane jest jako ruch w danej

turze. Po opuszczeniu Labiryntu Magów tym sposobem Poszukiwacz musi się poruszać co najmniej jedną turę po planszy podstawowej.

8.3 Poszukiwacz może również wydostać się z Labiryntu Magów podążając Sekretnymi Schodami, jeżeli tylko trafi na Obszar, na którym je odnaleziono.

9. WYCOFANIE SIĘ Z LABIRYNTU MAGÓW

9.1 W każdym momencie po opuszczeniu Obszaru Kamiennych Wrót Poszukiwacz a prawo zadeklarować chęć wycofania się z Labiryntu Magów. Od tej chwili Poszukiwacz będzie wykonywać ruchy w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara (ku Kamiennym Wrotom). Decyzja o wycofaniu się z Labiryntu Magów jest nieodwołalna – musi się zakończyć wyjściem z Labiryntu Magów.

9.2 Porażka poniesiona w Walce podczas wycofywania się z Labiryntu Magów nie zmienia kierunku ruchu Poszukiwacza.

9.3 Poszukiwacz wycofujący się z Labiryntu Magów nie musi rzucać kostką w Komnacie Magicznych Formuł i walczyć w Komnacie Wróżb.

10. CZARY W LABIRYNCIE MAGÓW

10.1 Podczas podróżowania po Labiryncie Magów Poszukiwacz może rzucać Czary na Poszukiwaczy i Karty znajdujące się na innych planszach (poza planszą Kosmicznej Otchłani) i odwrotnie – Poszukiwacze wędrujący po innych planszach (poza planszą Kosmicznej Otchłani) mają prawo oddziaływać przy pomocy Czarów na bieg zdarzeń w Labiryncie. Jedynymi Czarami, których nie można użyć Poszukiwacz znajdujący się w Labiryncie Magów są Magiczna Wędrówka i Teleportacja. Jedynym Czarem, którego nie można użyć w stosunku do Obszarów znajdujących się w Labiryncie Magów jest Władca Gromu. W przypadku Czarów, Labirynt Magów jest zawsze traktowany jako osobna Kraina.

11. ZDARZENIA W LABIRYNCIE MAGÓW

11.1 Spośród Kart Przygód opisujących Zdarzenia obejmujące wszystkie Krainy Labiryntu Magów nie dotyczą Karty Przesilenie, Zaćmienie Słońc i Mgła. Ponadto nie dotyczą Labiryntu Magów te spośród Kart Przygód, które nie dotyczą również Podziemi. W pozostałych przypadkach Labirynt Magów jest zawsze traktowany jako osobna Kraina.

11.2 Związane z operowaniem Kartami i badaniem Obszarów Specjalne Zdolności niektórych Poszukiwaczy ulegają w Labiryncie modyfikacjom wymienionym w punkcie 12 Instrukcji.

12. MODYFIKACJE SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI POSZUKIWACZY W LABIRYNCIE MAGÓW

12.1 Poniżej przedstawiono listę modyfikacji, którym podlegają Specjalne Zdolności Poszukiwaczy w Labiryncie Magów:

OLBRZYM – w stosunku do Kart Labiryntu nie możesz wykorzystywać punktu 3 Specjalnych Zdolności.

KSIAŻĘ – w Labiryncie nie jest aktualny punkt 3 Specjalnych Zdolności (należy badać wszystkie Obszary).

ASTROLOG – w Labiryncie nie są aktualne punkty 1 i 3 Specjalnych Zdolności.

WIECZNY TUŁACZ – w Labiryncie nie jest aktualny punkt 1 Specjalnych Zdolności.

POKUTNIK – Specjalna Zdolność opisana w punkcie 3 nie dotyczy pajaków i szczurów.

SZALONA DAMA - w Labiryncie nie jest aktualny punkt 3 Specjalnych Zdolności.

12.2 Modyfikacje Specjalnych Zdolności
Poszukiwaczy stosowane w Podziemiach stosuje się w Labiryncie Magów odpowiednio.

13. ALTERNATYWNE ZAKOŃCZENIA GRY

13.1 W tej samej turze, w której Poszukiwacz dotrze do Komnaty Magów, gracz ma prawo wybrać w sposób losowy jedną ze znajdujących się tam Kart Alternatywnego Zakończenia Gry i umieścić ją w formie zakrytej (koszulką do góry) na Obszarze Korony Władzy. W ten sposób zmieniony zostanie los Poszukiwacza, który dotrze do Korony Władzy. Jeżeli do Komnaty Magów dotrze inny Poszukiwacz, ma on prawo odrzucić znajdującą się na Obszarze Korony Władzy Kartę Alternatywnego Zakończenia Gry i odłożyć ją jako Kartę już użytą. Może również umieścić na jej miejscu inną, wybraną losowo Kartę ze stosu znajdującego się w Komnacie Magów. Poszukiwacz ten może także umieścić wylosowaną przez siebie Kartę na już leżącej Karcie Alternatywnego Zakończenia Gry. Procedura ta może być powtarzana aż do wyczerpania się stosu Kart Alternatywnego Zakończenia Gry.

13.2 Poszukiwacz, który dotrze do Obszaru Korony Władzy i znajdzie tam Kartę Alternatywnego Zakończenia Gry, odwraca ją i postępuje zgodnie z zawartymi na niej instrukcjami. Jeżeli na Obszarze Korony Władzy znajduje się więcej niż jedna Karta Alternatywnych Zakończeń Gry, gracz odwraca tylko pierwszą z nich.

13.3 Znajdujące się na Obszarze Korony Władzy Karty Alternatywnych Zakończeń Gry mogą być tylko usunięte przez Poszukiwacza, który znajduje się w Komnacie Magów. Jeżeli na Obszarze Korony Władzy znajduje się więcej niż jedna Karta Alternatywnych Zakończeń Gry, gracz ma prawo usunąć tylko pierwszą z nich.

13.4 Instrukcje niektórych Kart dopuszczają usunięcie ich w odmienny sposób. Po usunięciu Karty Alternatywnych Zakończeń Gry należy odłożyć ją na stos Kart już użytych.

14. ROZGRYWKA BEZ UŻYCIA PLANSZY PODSTAWOWEJ

14.1 W tym wariantcie gry nie używa się planszy podstawowej ani związanych z nią Kart Przygód. Rozgrywka rozpoczyna się na Obszarze Kamiennych Wrót, a zwycięzca jest gracz, który jako pierwszy dotrze do Komnaty Magów.

Autor: Adrian Markowski
Projekt Postaci i planszy: Piotr Łukaszewski
Projekt Kart: Piotr Pucek
Opracowanie merytoryczne: Katarzyna Makowska
Testowanie: Piotr Rynio

Konwersja Planszy do realiów Magii i Miecza: Valdi
Konwersja Kart i Poszukiwaczy do realiów Magii i Miecza: Fly
Opracowanie Koszulki Labiryntu Magów: SeSim
Kontakt: Fly – jtfly@wp.pl
Kontakt: Valdi – valdigda@gmail.com
Kontakt: SeSim – sesimus@gmail.com
Dodatek nie ma charakteru komercyjnego i został stworzony wyłącznie w celach hobbystycznych.

LABIRYNT MAGÓW

**MAGIA
i MIECZ**
DODATEK
AUTORSKI