



Wstrzymując oddech siedział w mierzającym napięciu stawa-
jąc się przebieg wzrokiem otaczające go ciemności. Na
krawędzi doliny, po stronie przeciwległej do stoku,
raczej wyczuł niż dostrzegł jakiś cień. Wyteżył wzrok i wyda-
ło mu się, że cień rośnie z każdą sekundą. Po chwili pozbył
się wszelkich wątpliwości, olbrzymia postać, czarniejsza niż
otaczające ją skały, spoglądała wprost na niego! Elf usłyszał
ciężki, przejmujący dreszczem oddech, a jego ręka sama sięgnę-
ła po miecz !!!

MAGIA i MIECZ

Wyprawa
w krainę magii

Witaj miłośniku gier!

„SFERA” Sp. z o.o., producent gry, dziękuje Ci za zakup „Magii i Miecza” i gratuluje dokonania właściwego wyboru. To, co trzymasz w ręku, jest licencyjną wersją bestsellerowej gry „Talisman”, opracowanej i wyprodukowanej w 1983 roku przez brytyjską firmę GAMES WORKSHOP. Oryginał angielski był wielkim sukcesem, zajmując niekwestionowane pierwsze miejsce we wszelkich plebiscytach na najlepszą grę planszową roku. Mamy nadzieję, że „Magia i Miecz” przypadnie Ci do gustu w równym stopniu jak „Talisman” Twoim angielskim kolegom. Rozłóż planszę i spójrz na nią. Oto masz przed sobą magiczny świat. Przez całe wieki władał nim potężny Czarnoksiężnik. Jednak i dla niego nadszedł czas próby - musiał opuścić ziemskie królestwo, żeby gdzieś, w innych sferach, nadal toczyć swą walkę. Bój, który dla nas, zwykłych śmiertelników, jest równie niepojęty, jak nasze życie niepojęte jest dla żyjących kilka godzin owadów. Po świecie krąży jednak wiele legend. Jedna z nich głosi, że śmiałek, który pokona niebezpieczeństwa i odnajdzie koronę, wieńczącą niegdyś głowę Czarnoksiężnika, otrzyma wielką moc i zostanie władcą świata. Inna, że w godzinach końca świata śmiałek, który założy koronę na głowę, przywoła z innych sfer jej prawowitego właściciela, który ocali dla nas nasz świat. Niebezpieczeństwa mrożą krew w żyłach, ale i nagroda za trud i odwagę jest ogromna. Nic więc dziwnego, że legendy przyciągały i wciąż przyciągają legiony poszukiwaczy przygód wszelkiej maści, zarówno tych, których czynami kieruje Dobro, jak i tych, którzy za przewodnika przez życie wybrali Zło. Jesteś jednym z nich. Stoisz na początku niknącej w oddali drogi. Wielu nią poszło, wracających widziano nielicznych. I choć niektórzy obładowani byli workami ze złotem i miny mieli niby dziarskie, jednak wiadomo było, że żaden nie osiągnął CELU, tego wielkiego, jedyne, który naprawdę się liczy. Już się zdecydowałeś wkroczyć na tę drogę. Wiedz więc, że natkniesz się na niej na wielkie niebezpieczeństwa, spotkasz potężnych wrogów, ale też masz szansę zyskać wiernych, służących pomocą w potrzebie przyjaciół i znaleźć przedziwne, magiczne przedmioty, które, odpowiednio wykorzystane, mogą wielce ułatwić Ci zadanie. Pamiętaj jednak, że Twa wędrówka będzie daremna, Twe wyrzeczenia i odwaga niepotrzebne, jeżeli nie uda Ci się odnaleźć Talizmanu - klucza do najdalszej i najdzikszej z krain, w której, jak głoszą legendy, ukryty został Twój cel - **Korona Władzy**.

***** WYPOSAŻENIE *****

PLANSZE

Plansze są obrazem świata, w którym odbywa się wędrówka graczy. Plansza główna podzielona jest na **Krainy**, z których każda z kolei dzieli się na **Obszary**. Na każdym z Obszarów wydrukowana jest jego nazwa oraz instrukcja postępowania po wejściu nań. Za wyjątkiem planszy głównej, każda z plansz traktowana jest jako oddzielna Kraina. Pięć Krain to:

Kraina Zewnętrzna - rozciąga się na zewnętrznym skraju planszy głównej, a jej granice oznaczone są kolorem zielonym.

Kraina Środkowa - od Krainy Zewnętrznej oddziela ją Rwąca Rzeka, zaś od Wewnętrznej - Ogniste Góry. Jej granice oznaczone są kolorem błękitnym.

Kraina Wewnętrzna - znajduje się w środku planszy. Jej granice oznaczone są kolorem ciemnożółtym. W centrum tej Krainy znajduje się Korona Władzy.

Podziemia - Wiodące ślimakiem do Skarbcza niebezpieczne, antyczne lochy. Żeby do nich wejść, trzeba wpierw odnaleźć Wejście do Podziemi.

Kosmiczna Otchłań – pustka wypełniona światami. Poszukiwacze nie poruszają się tam, lecz są popychani przez nieznaną im potężną siłę.

KARTY PRZYGÓD, PODZIEMI I OTCHŁANI

Na tych Kartach wymienione są szczególne **Miejsca**, które Poszukiwacze odwiedzą podczas rozgrywki; **Zdarzenia**, których będą świadkami lub uczestnikami; **Przedmioty**, zwykłe i magiczne, które znajdują, a także **Wrogowie**, **Nieznajomi** i **Przyjaciele**, których spotkają.

120 KART CZARÓW

Wymieniają one i opisują Czary, których można używać w trakcie gry.

86 KART POSZUKIWACZY

Karty Poszukiwaczy są podwójne - pierwsza ich część jest większa i opisana, druga - mniejsza i zawiera tylko ilustrację. Część większa zawiera informacje na temat Poszukiwacza i wymienia jego specjalne zdolności. Mniejsza część, po osadzeniu w plastikowej podstawie, stanowić będzie graficzną reprezentację Poszukiwacza na planszy. W dalszej części instrukcji zwrot „**Karta Poszukiwacza**” będzie oznaczał tylko większą, opisaną część, zaś zwrot „**Poszukiwacz**” - samą postać, reprezentowaną przez część mniejszą.

4 ROPUCHY

W trakcie gry każdy z Poszukiwaczy może zostać zamieniony w ropuchę. Jeżeli tak się stanie, karta przedstawiająca ropuchę zastępuje na planszy Poszukiwacza, który uległ tej nieszczęsnej przemianie.

TALIZMANY I KARTY EKWIPUNKU

Karty opisują Przedmioty i Przyjaciół, w których posiadanie Poszukiwacz może wejść w inny sposób niż poprzez przeżywanie Przygód.

4 KARTY CHARAKTERU

Karty te na awersie mają napis „DOBRY”, a na rewersie „ZŁY”. Używa się ich do oznaczenia zmiany charakteru Poszukiwacza, jeżeli taka zmiana nastąpiła.

6 KART ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Karty te losuje się, aby zobaczyć, co znajduje się na Koronie Władzy.

576 ŻETONÓW POMOCNICZYCH

Żetony należy podzielić według kolorów. Używane są do oznaczania indywidualnych cech Poszukiwacza: **Siły** (czerwone), **Mocy** (niebieskie), **Wytrzymałości** (zielone) oraz ilości posiadanych przez niego mieszkań ze złotem (żółte). Często spotykane symbole to S dla Siły, M dla Moc i W dla Wytrzymałości

KOSTKI

Kostek używa się przy wykonywaniu **Ruchów**, przy rozstrzyganiu wyników obu rodzajów **Walki** (opisane później), jak również przy określaniu skutków badania obszarów czy kart. Jeżeli wymagane jest użycie więcej niż jednej kostki, należy rzucić jedną kostką kilkakrotnie i dodać wyniki. Symbol 1k6 oznacza rzut jedną kością sześcienną, 2k6 dwoma takimi kośćmi itd

*** PRZYGOTOWANIE DO GRY ***

Poniższy rysunek wyjaśnia znaczenie poszczególnych informacji, jakie można znaleźć na Karcie Poszukiwacza, a także pokazuje jak podczas gry należy rejestrować zmiany cech i stan posiadania Poszukiwacza.

POCZĄTKOWA SIŁA POSZUKIWACZA
POCZĄTKOWA MOC POSZUKIWACZA

W tym miejscu należy umieszczać w trakcie gry czerwone żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Siłę Poszukiwacza.

W tym miejscu należy umieszczać w trakcie gry niebieskie żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Moc Poszukiwacza.

POSZUKIWACZ

Charakter Poszukiwacza

ZŁODZIEJ

Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- Każdemu napotkanemu Poszukiwaczowi możesz ukraść dowolny Przedmiot lub mieszek złota.
- Możesz również ukraść jeden Przedmiot, ilekroć trafisz na Targowisko. Rzuć kostką, żeby ustalić co ukradłeś:

- Miecz
- Hełm
- Butelkę
- Tarczę
- Muła
- Trawę

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

Miejsce rozpoczęcia gry

Opis specjalnych zdolności

W tym miejscu należy umieszczać w trakcie gry żółte żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała ilość posiadanych przez Poszukiwacza mieszków ze złotem. Jeden żeton reprezentuje jeden mieszek.

W tym miejscu, należy umieszczać w trakcie gry zielone żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Wytrzymałość Poszukiwacza.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

RÓŻDZKA

W tym miejscu należy umieszczać znalezione przez Poszukiwacza Przedmioty.

Moc zawarta w Różdżce zapewnia jej właścicielowi posiadanie go natychmiast!

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

ZBROJA

W tym miejscu należy umieszczać wszystkie znalezione przez Poszukiwacza Przedmioty.

Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję otrzyma w walce 1 punkt Wytrzymałości!

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

SKRZAT

W tym miejscu należy umieszczać karty pozyskanych w trakcie gry Przyjaciół.

Dzięki skrzatowi jesteś zawsze bezpieczny! Jeśli nie możesz tam rzucać kostką!

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

KSIĘŻNICZKA

W tym miejscu należy umieszczać karty pozyskanych w trakcie gry Przyjaciół.

Dzięki księżniczce podczas każdej wizyty w Zamku możesz odebrać do 7 punktów.

0:1 Karty Poszukiwaczy należy potasować, a następnie pięć, wybranych losowo, położyć przed każdym z graczy. **UWAGA: gra się już zaczęła, znajomość Specjalnych Zdolności wszystkich Poszukiwaczy z zestawu początkowego, a także ich możliwych połączeń, jest kluczowa dla dalszej gry!** Każdy gracz ogląda swój zestaw i przekazuje go graczowi po swojej prawej (następuje **chwilowa** wymiana zestawów). Każdy z graczy odrzuca jednego, jego zdaniem najlepszego z zestawu Poszukiwacza, i oddaje zestaw czterech Poszukiwaczy jego właścicielowi (graczowi po swojej lewej). Celem tego działania jest wyeliminowanie Poszukiwaczy, których pokonanie byłoby wręcz niemożliwe.

0:2 Każdy z graczy jednocześnie wybiera ze swojego zestawu (teraz już 4 Poszukiwaczy) dwóch Poszukiwaczy, którymi będzie grać. Jeden z nich to Poszukiwacz, a drugi to Giermek. Cechy (Siła i Moc), charakter, obszar startowy, mieszki złota i liczba Czarów, z którymi na początku gry startuje

Poszukiwacz, pochodzą z Karty Poszukiwacza. Giermek wnosi do zestawu wszystkie swoje Specjalne Zdolności (czyli również przedmioty „startowe”). W czasie gry Kartę Giermka wkłada się pod Kartę Poszukiwacza, zastępując graficzną reprezentację Giermka, ale w sposób pokazujący jego Specjalne Zdolności:



Każdy z graczy odnajduje swego Poszukiwacza, tzn. jego wizerunek (mniejszą część Karty Poszukiwacza) i umocowuje go w plastikowej podstawie. Następnie umieszcza Poszukiwacza na planszy, na tym Obszarze, z którego rozpoczyna on grę.

0:3 W czasie gry, wokół leżącej przed nim Karty Poszukiwacza gracze będą rozmieszczać odpowiednie żetony, karty Przyjaciół i przedmiotów (patrz rysunek). Każdy z Poszukiwaczy rozpoczyna grę z jednym mieszkim złota i Wytrzymałością równą 4. Pozostałe żetony należy odłożyć na bok, gdyż będą potrzebne w dalszej grze.

Karty Przygód, Podziemi, Otchłani, Czarów i Talizmanów należy potasować i umieścić w zasięgu ręki koszułkami do góry (tzn. zakryte). Utworzone zostaną w ten sposób Stosy odpowiednich Kart.

Gdy już wszystkie karty zostały rozmieszczone, gracze rzucają kostką lub w dowolny inny sposób ustalają, który z nich rozpocznie grę. Jako następny ruch wykona gracz, siedzący po lewej stronie rozpoczynającego itd. – zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Poczynając od pierwszego gracza, każdy z Poszukiwaczy, dysponujący już na początku gry Czarami, ciągnie ze Stosu odpowiednią ilość kart Czarów. Nie wolno pokazywać tych kart innym graczom.

Karty Ekwipunku należy również gdzieś w zasięgu ręki, jednak te karty powinny być odkryte i uporządkowane w osobne stosy według przedstawianych przez nie Przedmiotów i Przyjaciół (hełmy osobno, tarcze osobno itd.). Nie jest to konieczne, ale ułatwi i przyspieszy to grę w późniejszym czasie.

Podobnie w zasięgu ręki, należy położyć Ropuchy i karty Charakteru.

KRÓTKI OPIS GRY

Każdy z grających kontroluje zestaw składający się z jednego Poszukiwacza i jednego Giermka, posiadających indywidualne cechy (Poszukiwacz) i Zdolności Specjalne (Poszukiwacz + Giermek), które będą mogły być wykorzystywane w trakcie rozgrywki. W instrukcji i na kartach zestaw ten często zwany jest „Poszukiwaczem”. Poszukiwacz wędruje po planszach, zwykle przesuwając się o ilość obszarów określoną rzutem kostki, lecz czasem jego ruch jest wynikiem Czarów, spotkania z dziwnymi istotami lub trafienia do tajemniczych miejsc. Na każdym obszarze Poszukiwacz może

rozebrać spotkanie z innym Poszukiwaczem, o ile taki się tam znajduje, lub wykonać przypisane temu obszarowi instrukcje. Zwykle sprowadzają się one do ciągnięcia kart Przygód, Podziemi lub Otchłani, a następnie do ich zbadania i rozebrania efektów, które wyciągnięta karta opisuje, np. walki z wrogiem, zabrania znajdującego skarbu itp. Poszukiwacz staje się z czasem coraz potężniejszy, aż wreszcie czuje się dostatecznie silny, żeby udać się w stronę Wewnętrznych Krain i sięgnąć po Koronę Władzy. Gra jest całkiem prosta. Należy jednak dokładnie zapoznać się z jej zasadami, gdyż mnogość Czarów, Przygód i Specjalnych Zdolności poszczególnych Poszukiwaczy może prowadzić do powstania bardzo różnorodnych sytuacji. W niniejszej instrukcji zasady gry przedstawione są mniej więcej w takiej kolejności, w jakiej będą potrzebne w trakcie rozgrywki. Jeżeli tego samego punktu dotyczy również inna grupa zasad, w nawiasie podany jest numer referencyjny tej grupy.

CEL GRY

Celem gry jest dotarcie do Korony Władzy, wylosowanie jednego z Alternatywnych Zakończeń, a następnie, na wszelkie sposoby, wykluczenie z gry innych Poszukiwaczy. Poszukiwacze powinni z początku wędrować tylko po Krainach Zewnętrznej i Środkowej, żeby podbudować swą Siłę i Moc, a dopiero potem skierować swe kroki ku Wewnętrznej Krainie. Otchłań oferuje szybszy, lecz bardziej ryzykowny sposób na rozbudowanie Poszukiwacza. Podziemia są ekstremalnym rozwiązaniem dla desperatów bądź doskonale przygotowanych Poszukiwaczy.

Każdy, kto chce dotrzeć do Korony Władzy klasyczną drogą przez Krainę Wewnętrzną, musi znaleźć Talizman, gdyż tylko on umożliwia przejście przez Dolinę Ognia.

ZASADY DOTYCZĄCE POSZUKIWACZY

1. SIŁA

Ta cecha obrazuje zarówno siłę fizyczną Poszukiwacza, jak i jego kondycję oraz umiejętności bojowe. Jest używana podczas walki wręcz, może również zostać wykorzystana do pokonywania niektórych przeszkód, pojawiających się w trakcie wędrówki. Wzrost Siły jest oznaczany przez umieszczanie czerwonych żetonów przy Karcie Poszukiwacza.

1:1 Tylko ewentualny wzrost Siły w trakcie gry oznaczany jest przy pomocy żetonów. Siła zyskana dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciołom nie jest w ten sposób zaznaczana, jednak dodaje się ją, gdy jest to wymagane lub dozwolone.

UTRATA SIŁY

1:2 Każda utrata Siły musi być zarejestrowana przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.

1:3 Siła Poszukiwacza nie może spaść poniżej poziomu, z jakim rozpoczynał on grę (za wyjątkiem efektów, które specjalnie mówią, że obniżają Siłę ponad wartość, z którą Poszukiwacz rozpoczynał grę).

PODNOSENIE SIŁY

1:4 Poszukiwacz może podnieść swą Siłę, tocząc w trakcie wędrówki zwycięskie walki z Wrogami. Karty zabitych Wrogów są zatrzymywane i mogą w dowolnym momencie być wymienione na dodatkowe punkty Siły. Poszukiwacz zyskuje 1 punkt Siły za każde 7 punktów Siły pokonanych Wrogów (oznaczonych na ich kartach). Punkty ponad wielokrotność 7 są tracone. Po takiej wymianie karty pokonanych Wrogów należy odłożyć. Powyższej wymiany można dokonać w dowolnym momencie, ale w trakcie walki wręcz, jedynie przed wykonaniem rzutów ataku. Siła może również zostać podniesiona w wyniku spotkań lub badania obszarów, na których Poszukiwacz się znalazł.

CAŁKOWITA SIŁA POSZUKIWACZA

1:5 Całkowita Siła Poszukiwacza w każdym momencie gry składa się z jego własnej Siły, czyli tej, która oznaczona jest żetonami, oraz Siły dodatkowej, zyskanej dzięki posiadaniu odpowiednich Przyjaciół, Przedmiotów, Czarów lub Specjalnych Zdolności. Należy zwrócić uwagę na przedmioty i Przyjaciół, którzy podnoszą Siłę Poszukiwacza tylko w czasie walki – nie można korzystać z nich w innych okolicznościach.

Przykład:

Wojownik posiada oznaczoną żetonami Siłę równą 5, posiada również Magiczny Pas (Magiczny Przedmiot zwiększający Siłę właściciela o 1 punkt), Jednorożca jako Przyjaciela (dodatkowy 1 punkt) oraz Miecz (Przedmiot podnoszący Siłę o 1, ale tylko podczas walki). Tak więc jego całkowita Siła równa się 7, a w walce 8 punktów. Trafia na Przekłętą Polanę, na której nie może doliczać Siły uzyskanej dzięki Przedmiotom, tak więc dopóki tam przebywa jego całkowita Siła wynosi 6 punktów (5 własna + 1 dzięki Jednorożcowi).

2. MOC

Moc Poszukiwacza to zbiorcze określenie takich cech jak inteligencja, wiedza i zdolności magiczne. Jest to podstawowa cecha w czasie walki psychicznej, warunkuje również liczbę Czarów, które dany Poszukiwacz może posiadać. Wzrost Mocy, podobnie jak Siły, oznaczany jest poprzez umieszczenie obok Karty Poszukiwacza, w przeznaczonym do tego miejscu, niebieskich żetonów.

2:1 Tylko ewentualny wzrost Mocy w trakcie gry oznaczany jest przy pomocy żetonów. Moc zyskana dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciółom nie jest w ten sposób zaznaczana, jednak dodaje się ją, gdy jest to wymagane lub dozwolone.

UTRATA MOCY

2:2 Każda utrata Mocy musi być zarejestrowana przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.

2:3 Moc Poszukiwacza nie może spaść poniżej poziomu, z jakim rozpoczynał on grę (za wyjątkiem efektów, które specjalnie mówią, że obniżają Moc ponad wartość, z którą Poszukiwacz rozpoczynał grę).

PODNOSZENIE MOCY

2:4 Poszukiwacz może podnieść swą Moc, tocząc w trakcie wędrówki zwycięskie walki z Wrogami. Karty zabitych Wrogów są zatrzymywane i mogą w dowolnym momencie być wymienione na dodatkowe punkty Mocy. Poszukiwacz zyskuje 1 punkt Mocy za każde 7 punktów Mocy pokonanych Wrogów (oznaczonych na ich kartach). Punkty ponad wielokrotność 7 są tracone. Po takiej wymianie karty pokonanych Wrogów należy odłożyć. Powyższej wymiany można dokonać w dowolnym momencie, ale w trakcie walki psychicznej, jedynie przed wykonaniem rzutów ataku. Moc może również zostać podniesiona w wyniku spotkań lub badania obszarów, na których Poszukiwacz się znalazł.

CAŁKOWITA MOC POSZUKIWACZA

2:5 Całkowita Moc Poszukiwacza w każdym momencie gry składa się z jego własnej Mocy, czyli tej, która oznaczona jest żetonami, oraz Mocy dodatkowej, zyskanej dzięki posiadaniu odpowiednich Przyjaciół, Przedmiotów, Czarów lub Specjalnych Zdolności.

LICZBA CZARÓW

2:6 Liczba Czarów, które Poszukiwacz może posiadać w danym momencie, jest w następujący sposób limitowana poprzez jego Moc:

Całkowita Moc Poszukiwacza: 1 2 3 4 5 6 i więcej

Maksymalna liczba czarów: 0 0 1 2 2 3

Ten limit może zostać przekroczony tylko przez Poszukiwacza posiadającego odpowiednie karty lub Specjalne Zdolności.

2:7 Czarami może się posługiwać każdy Poszukiwacz, który posiada wystarczająco dużą Moc i nie zabraniają mu tego jego Specjalne Zdolności.

2:8 Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry Poszukiwacz posiada więcej Czarów niż pozwala mu na to jego Moc, nadwyżkę musi natychmiast odłożyć na obszar, na którym przebywa. Karty Czarów odkładane są jako zakryte. Zakryte karty Czarów, leżące na obszarze, mają numer spotkania równy 5 i mogą zostać podniesione przez każdego Poszukiwacza, ale nie mogą wcześniej zostać obejrzone – Poszukiwacz bierze tyle Czarów, na ile pozwala mu jego Moc, i nie może odłożyć żadnego z nich.

Przykład:

Czarnoksiężnik, mający Moc równą 5, posiada Koronę Salomona (Magiczny Przedmiot, zwiększający Moc o 2 punkty), a więc jego całkowita Moc wynosi 7 punktów. Pozwala mu ona na posiadanie 3 Czarów, które zresztą już ma. W tym momencie trafia na Przekłętą Polanę, na której nie można uwzględniać Mocy, zyskanej dzięki Magicznym Przedmiotom. Tak więc jego Moc spada do 5 punktów, a przy takim poziomie możliwie jest posiadanie tylko 2 Czarów. Czarnoksiężnik musi natychmiast odłożyć jeden Czar. Po wyjściu z Przekłętej Polany znowu będzie mógł uwzględniać Moc, dodaną przez Koronę Salomona, i mieć trzy Czary, oczywiście jeżeli uda mu się ten trzeci znaleźć.

3. ZŁOTO

Złoto pozwala Poszukiwaczom nabywać Przedmioty, Przyjaciół i płacić za usługi. Zamożność Poszukiwacza jest zaznaczana poprzez umieszczenie żetonów, symbolizujących odpowiednią ilość mieszkań złota (żółtych) w odpowiednim miejscu obok jego karty. Każdy żeton ma cyfrę odpowiadającą pewnej ilości mieszkań złota. Poszukiwacze zwykle zdobywają złoto podczas spotkań lub badania obszarów, na których się znaleźli.

3:1 Każdy Poszukiwacz na początku gry posiada 1 mieszek złota, chyba że na jego karcie napisane jest inaczej.

3:2 Wszystkie ceny w grze podane są w mieszkach złota. Tak więc „3 mz” oznacza 3 mieszki złota.

3:3 Płatności za wszelkie zakupy czy też usługi odkładane są do zapasu nieużytych żetonów - mieszkań złota. Nie dotyczy to handlu między Poszukiwaczami.

3:4 Zdobyte złoto, poza tym, które otrzymywane jest od innego Poszukiwacza, należy pobierać z zapasu nieużywanych żetonów - mieszkań złota.

3:5 Mieszki złota nie są wliczane do limitu Przedmiotów, które może posiadać Poszukiwacz.

4. WYTRZYMAŁOŚĆ

Wytrzymałość Poszukiwacza jest dokładnie tym, co to słowo sugeruje. Definiując ją bardziej praktycznie, jest to liczba walk, które Poszukiwacz może przegrać, nie lecąc się, zanim zejdzie ze świata „Magii i Miecza”. Wytrzymałość może być tracona w walce (w obu jej rodzajach), a także przy okazji napotkania na rozliczne niebezpieczeństwa, które czipają na Poszukiwacza w trakcie wędrówki. Wytrzymałość jest zaznaczana przez umieszczenie odpowiednich żetonów przy karcie Poszukiwacza.

4:1 Większość Poszukiwaczy rozpoczyna grę, posiadając Wytrzymałość równą 4 punktom.

ZMNIEJSZENIE WYTRZYMAŁOŚCI

4:2 Każde zmniejszenie Wytrzymałości musi być zarejestrowane przez usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.

STRATA WSZYSTKICH PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI

4:3 Poszukiwacz, który stracił wszystkie punkty Wytrzymałości jest uważany za zmarłego. Reprezentujący go obrazek jest usuwany z planszy, zaś jego karta wraca do kart tych Poszukiwaczy, którzy nie biorą udziału w grze. Wszystko, co posiadał, tzn. Przedmioty obu rodzajów, złoto i Przyjaciele, umieszczane jest na obszarze, na którym zginął. Żetony, określające Siłę i Moc, zwracane są do żetonów zapasowych, a karty Czarów umieszczane są wśród tych, które zostały już użyte. Gracz, który prowadził takiego niefortunnego Poszukiwacza, może losowo wybrać sobie nowego i rozpocząć nim grę (oczywiście z obszaru, oznaczonego na karcie nowego Poszukiwacza jako START), ale tylko jeżeli nikt nie doszedł jeszcze do Korony Władzy. Jeżeli ktokolwiek, nawet czasowo, już tam przebywał gracz, którego Poszukiwacz zginął, jest wyeliminowany z gry.

Zasady na których losowane są kolejne pary Poszukiwacz – Giermek:

Po zejściu pierwszego, otrzymanego podczas rozpoczęcia gry, zestawu: gracz losuje 3 Poszukiwaczy i wybiera 2 z nich, którymi będzie grać.

Po zejściu drugiego i kolejnych zestawów: gracz losuje 2 Poszukiwaczy, którymi będzie grać.

W każdej partii gracze decydują, które zejście kończy grę (ile razy można zginąć i grać dalej nowym zestawem, którego zgon oznacza koniec gry dla kierującego nim gracza).

ZWIĘKSZANIE WYTRZYMAŁOŚCI

4:4 Wytrzymałość można zwiększyć poprzez Spotkania, badanie obszarów, na których Poszukiwacz się znalazł, dzięki Specjalnym Zdolnościom lub Czarom. Żetony, służące oznaczeniu zmiany, pobierane są spośród zapasowych.

4:5 Każdy Poszukiwacz może posiadać dowolnie dużą Wytrzymałość.

PRZEDMIOTY

W grze występują dwie, główne grupy przedmiotów. Przedmioty Zwykłe i Magiczne. W niniejszej instrukcji, a także na kartach, używamy słowa „Przedmioty” dla określenia przedmiotów zwykłych, lub słów „Magiczne Przedmioty” dla określenia przedmiotów magicznych. Słowo „przedmioty” (pisane z małej litery) oznacza wszystkie przedmioty (magiczne i zwykłe). Podczas gry Poszukiwacze wchodzi w posiadanie przedmiotów zwykle w wyniku Spotkań lub badania obszaru, na którym się znaleźli. Karty posiadanych przedmiotów układane są pod kartą Poszukiwacza.

5:1 Karty wszystkich należących do Poszukiwacza przedmiotów należy ułożyć koszulkami do dołu (odkryte) tak, żeby były one widoczne dla każdego, kto bierze udział w grze.

5:2 Żaden Poszukiwacz nie może posiadać przedmiotu, którego z mocy zasad gry nie wolno mu używać. Kartę takiego przedmiotu należy położyć odkrytą na obszarze, na którym ten przedmiot został znaleziony.

Przykład:

Zabójca znalazł Świętą Lancę (Magiczny Przedmiot), której mu nie wolno posiadać, gdyż może ona być używana tylko przez Poszukiwaczy o Dobrym lub Neutralnym charakterze, a on jest Zły. Musi zostawić kartę Świętej Lancy na obszarze, na którym ją znalazł.

OGRANICZENIA LICZBY POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW

5:3 Żaden Poszukiwacz nie może posiadać więcej niż 4 przedmiotów naraz, chyba że jednym z nich lub jego Przyjaciół jest Nosiciel. Do tej liczby nie wlicza się mieszkań złota. Przedmiot klasy Nosiciel to też przedmiot, który wlicza się do limitu niesionych przedmiotów

5:4 Poszukiwacz może pozbyć się (odrzuć na zajmowanym obszarze) dowolną liczbę posiadanych przedmiotów w następujących momentach:

- a) Przed swoim rzutem za ruch;
- b) W trakcie badania obszaru ale przed spotkaniem z innym Poszukiwaczem
- c) Po zakończonym badaniu obszaru ale przed końcem swej tury

5:5 Poszukiwacz, który posiada więcej niż 4 Przedmioty, a nie posiada Nosiciela, musi natychmiast zdecydować się, które z nich zatrzymuje, a resztę wyrzucić (wyjątek od 5:4). Każdy przedmiot w każdej chwili musi być jasno przyporządkowany Poszukiwaczowi, bądź jego Nosicielowi. Strata Nosiciela oznacza identyczną, co do przyszłego ich losu, stratę przedmiotów niesionych przez tego Nosiciela.

5:6 Nosiciel to słowo kluczowe, które oznacza karty, które mogą na sobie nieść Przedmioty, tym samym zwiększając limit posiadanych przez Poszukiwacza przedmiotów. Jeżeli Nosiciel miałby zostać w jakikolwiek sposób utracony, to wraz z przedmiotami, które niósł na sobie. Jeżeli efekt nakazuje rzucać za wszystkie posiadane przedmioty, za Nosicieli rzuca się na samym końcu po rzuceniu kostką za wszystkie inne przedmioty. Nosiciel nie może nieść innego Nosiciela. Nosiciele wliczają się w limit niesionych przedmiotów.

Przykład A:

Czarnoksiężnik posiada muła i używa go do niesienia 6 przedmiotów,. Oprócz tego sam niesie 3 inne przedmioty . Spotyka Złodzieja, który kradnie mu muła wraz ze wszystkimi niesionymi przez niego przedmiotami. Czarnoksiężnik może teraz nieść najwyżej 4 przedmioty, ale zostały mu tylko 3, które niósł sam.

Przykład B:

Złodziej ma już muła i używa go do niesienia 6 przedmiotów Oprócz tego sam niesie 3 inne przedmioty . Trafia na Zdarzenie „Porwanie” i musi przenieść się do Kosmicznej Otchłani – zostawia muła wraz ze wszystkimi niesionymi przez niego przedmiotami na obszarze, z którego się przeniósł. Czarnoksiężnik może teraz próbować odzyskać muła, o ile trafi na jego obszar...

Przykład C:

Czarnoksiężnikowi udało się odzyskać muła i znów nosi na nim 6 Przedmiotów i samemu 3 Przedmioty. Niestety pech go nie opuszcza i tym razem musi zmierzyć się z Trąbą Powietrzną. W takim przypadku w pierwszej kolejności musi rzucać za przedmioty niesione na Nosicielach i na sobie, a na sam koniec za samych Nosicieli. Jeśli straci Nosiciela, to również wszystkie Przedmioty, które na nim się znajdowały (nawet jeśli same Przedmioty wcześniej zostały uratowane).

5:7 Inną klasą przedmiotów są PANCERZ i BRONĀ. Nie wolno jednocześnie używać walce kilku przedmiotów klasy BRONĀ (o ile nie umożliwiają nam tego Specjalne Zdolności) oraz bronić się przed utratą Wytrzymałości kilkoma przedmiotami klasy PANCERZ. **Zwykłe Przedmioty klasy PANCERZ bronią przed utratą wytrzymałości tylko w walce wręcz a Magiczne Przedmioty klasy PANCERZ bronią przed utratą wytrzymałości zarówno w walce wręcz jak i psychicznej.**

6. PRZYJACIELE

Poszukiwacze będą zdobywali Przyjaciół głównie w wyniku Spotkań lub badania obszaru, na którym się znaleźli. Karty posiadanych Przyjaciół układane są pod kartą Poszukiwacza.

6:1 Karty Przyjaciół muszą być ułożone koszulką do dołu (odkryte), a więc tak, żeby każdy mógł zobaczyć kogo przedstawiają.

6:2 Poszukiwacz może mieć dowolną liczbę Przyjaciół.

UTRATA PRZYJACIÓŁ

6:3 Karty wszystkich Przyjaciół, którzy zostaną zabici lub zostaną odrzuceni, kładzione są na stosach kart użytych.

6:4 Poszukiwacz może w dowolnym momencie swojej tury pozbyć się posiadanego Przyjaciela, zostawiając jego odkrytą kartę na obszarze, na którym właśnie się znajduje. Podczas danej tury Poszukiwacz może wyrzucić dowolną liczbę posiadanych Przyjaciół.

7. CHARAKTER

Każdy Poszukiwacz posiada określony charakter: Dobry, Neutralny lub Zły. Z posiadaniem Dobrego lub Złego charakteru wiążą się określone korzyści, ale również pewne zagrożenia. Poszukiwacz o Neutralnym charakterze nie czerpie z tego żadnych korzyści, ale też nic mu z tytułu jego poglądów na świat nie grozi. Charakter może się zmieniać w trakcie gry bądź w wyniku Spotkania, bądź w rezultacie użycia Specjalnej Zdolności lub Czaru.

ZMIANA CHARAKTERU

7:1 Kiedy Poszukiwacz zmienia charakter, obok jego karty musi zostać umieszczona karta Zmiany Charakteru odpowiednią, tzn. ukazującą nowy charakter, stroną do góry. Jeżeli Poszukiwacz wróci później do pierwotnego, określonego na jego karcie Charakteru, karta Zmiany Charakteru powinna zostać odłożona.

7:2 Jeżeli Poszukiwacz posiada przedmiot, którego nie może używać po zmianie charakteru, ten Przedmiot musi zostać natychmiast wyrzucony (wyjątek od 5:4).

8. SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Każdy z Poszukiwaczy posiada jedną lub więcej Specjalnych Zdolności, wyszczególnionych na jego karcie wraz z ewentualnymi ograniczeniami, którym ten Poszukiwacz podlega.

8:1 W przypadkach, gdy użycie Specjalnej Zdolności narusza zasady zawarte w niniejszej instrukcji, Specjalną Zdolność uważa się za nadrzędną w stosunku do tych zasad.

8:2 W przypadku zdolności, które nie mają określonego momentu użycia, Poszukiwacz może użyć danej zdolności przed wykonaniem ruchu, po wykonaniu ruchu lub przed zakończeniem tury, ale tylko raz na turę. Przykładowo Archeolog może strzelić ze swojego pistoletu przed wykonaniem ruchu lub po wykonaniu ruchu, ale strzelić może tylko raz na turę.

9. CZARY

Efekt użycia danego Czaru opisany jest na jego karcie. Karta zawiera również informacje, kiedy ten Czar może zostać użyty.

9:1 Każdy z Poszukiwaczy może posiadać Czary, oczywiście pod warunkiem, że pozwala mu na to jego Moc i nie zabraniają tego jego Specjalne Zdolności (np Kanibal).

9:2 Karty posiadanych przez Poszukiwacza Czarów powinny być trzymane koszulkami do góry tak, żeby inni gracze nie mogli zobaczyć ich treści. Niedopuszczalne jest dobrowolne pokazywanie kart Czarów innym Poszukiwaczom.

9:3 Poszukiwacz nie może pozbywać się Czarów, chyba że ma ich więcej niż to wynika z jego Mocy.

ZDOBYWANIE CZARÓW

9:4 Czary zdobywane są zwykle w wyniku Spotkań lub badania obszaru, na którym Poszukiwacz się znalazł, a także jako rezultat Specjalnych Zdolności, Przedmiotów lub Przyjaciół. Niektórzy Poszukiwacze posiadają Czary już w chwili rozpoczęcia gry.

9:5 Karty Czarów należy brać z wierzchu stosu. Jeżeli stos się skończy, należy potasować karty Czarów już rzuconych i utworzyć nowy stos kart Czarów.

RZUCANIE CZARÓW

9:6 Czar może zostać użyty (rzucony) tylko w sposób zgodny ze wskazówkami, umieszczonymi na jego karcie. Po rzuceniu Czar i po wygaśnięciu jego efektu, reprezentująca go karta odkładana jest na stos kart już użytych.

9:7 Rozpoczynając turę, do początku swojej kolejnej tury, innymi słowy podczas jednego obiegu, Poszukiwacz może rzucić maksymalnie tyle Czarów, z iloma rozpoczynał tę turę.

Przykład A:

Czarnoksiężnik rozpoczyna turę mając 3 Czary. Rzuca Teleportację (1), przenosi się na obszar zajmowany przez Złodzieja, atakuje go psychicznie i rzuca Falę Mózgową (2) i Wyssanie (3). Dzięki swojej Specjalnej Zdolności natychmiast uzyskuje nowy Czar: Rozproszenie Magii, ale nie może go rzucić, kiedy Złodziej rzuca Dotyk Śmierci.

Przykład B:

Czarnoksiężnik rozpoczyna turę mając 3 Czary. Rzuca Teleportację (1), przenosi się na obszar zajmowany przez Złodzieja, atakuje go psychicznie i rzuca Falę Mózgową (2). W następnej turze sam jest atakowany przez Kobolda, rzuca więc Przypadek (3), mając nadzieję, że Kobold zameini się w coś rechoczącego. Niestety kości nie są po jego stronie... Dzięki swojej Specjalnej Zdolności natychmiast uzyskuje nowy Czar: Rozproszenie Magii, ale nie może go rzucić, kiedy Kobold rzuca Dotyk Śmierci.

9:8 Nie wolno rzucić Czar bez efektu, np. aby pozbyć się Czar, który blokuje limit Czarów. Szczególnym wyjątkiem od tej zasady jest rzucenie Czar obronnego na Czar Poszukiwacza, na którym nie można zastosować efektu Czar, który sam rzucał.

Przykład: Złodziej rzuca Zawładnięcie na Czarnoksiężnika. Ten broni się Odbiciem. Złodziej nie ma przedmiotów i nic nie można mu zabrać, ale akcja jest dozwolona, bo chroni Czarnoksiężnika przed efektem Zawładnięcia.

9:9 Każdy rzucony Czar natychmiast wywiera swój efekt. Podobnie sprawa się ma ze Specjalnymi Zdolnościami i efektami Przedmiotów i Przyjaciół. Po rzuceniu danego Czar przez Poszukiwacza, każdy inny Poszukiwacz może rzucić swój Czar (np. Rozproszenie Magii). Nie istnieje równoczesne rzucenie 2 lub więcej Czarów albo przykrycie karty Czar na stosie Czarów użytych, uniemożliwiając innym Poszukiwaczom zastosowanie ich Specjalnych Zdolności lub Czarów. Dlatego zalecanym zachowaniem po rzuceniu każdego Czar (lub wykonaniu innej akcji) jest pytanie o czyjąkolwiek reakcję. Po braku reakcji na takie pytanie można rzucić kolejny Czar (lub wykonać inną akcję) bez ryzyka, że ktoś będzie usiłował np. rozproszyć poprzednio rzucony Czar.

9:10 Czary podzielono na trzy klasy aby określić, jak traktować dany Czar Specjalną Zdolnością lub innym Czarem. I tak :

- a) Czary „Na Poszukiwacza” – dotyczące osoby Poszukiwacza – można odbijać i rozpraszać;
- b) Czary „Odbijalne” – dotyczące przedmiotów i Przyjaciół Poszukiwacza - można odbijać i rozpraszać. Odporność na Czary „Na Poszukiwacza” nie daje odporności na Czary „Odbijalne”.
- c) Czary „Ogólne” – nie dotyczące bezpośrednio dobytku ani osoby Poszukiwacza - można tylko rozpraszać.

9:11 W grze pojawiają się przedmioty i Przyjaciele, którzy sami posiadają Czary. Takie Czary rzuca właściciel przedmiotu czy Przyjaciela, tak jak swoje: efekty czy Karty są traktowane jak Czary tego Poszukiwacza ale nie wliczają się do jego limitu Czarów (wynikającego z Mocy) oraz nie można ich np. Wssać czy Zlikwidować odpowiednimi Czarami. Oczywiście działa na nie np. Magiczny Wicher.

***** PRZEBIEG GRY *****

10. TURY

Czas gry dzielony jest na tury poszczególnych Poszukiwaczy.

10:1 Podczas każdej tury Poszukiwacze po kolei wykonują następujące czynności:

I. Ruch

II. Spotkania i badanie obszaru, na którym się znaleźli.

10:2 Powyższych czynności Poszukiwacze dokonują w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

10:3 W każdym przypadku, kiedy instrukcja nakazuje Poszukiwaczowi stracić „tę” lub ogólnie „turę”, Poszukiwacz zawsze traci resztki obecnej tury (nie bada kart o numerach wyższych niż karta, w wyniku której stracił turę) – o ile ta sama instrukcja dotyczy też innych Poszukiwaczy, to tracą oni całą swą następną turę. Kiedy Poszukiwacz traci „następną turę” – dowolnie kończy aktualną turę, tracąc całą turę, która nastąpiłaby potem.

11. RUCH

RUCH W KRAINACH ZEWNĘTRZNEJ I ŚRODKOWEJ

11:1:1 Gracz rzuca kostką, określając ile obszarów musi przejść kontrolowany przez niego Poszukiwacz. Pewne Czary, Specjalne Zdolności itp. mogą umożliwić Poszukiwaczowi wykonanie Ruchu o mniejszej ilości Obszarów, niż liczba wyrzuconych oczek.

11:1:2 Poszukiwacz może poruszać się po planszy albo zgodnie, albo niezgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zależnie od woli gracza.

11:1:3 Kierunek ruchu nie może być zmieniany podczas jego wykonywania. Wyjątkiem jest przechodzenie między Krainami Zewnętrzną i Środkową.

PORUSZANIE SIĘ PO PODZIEMIACH

11:2:1 Jeżeli ze stosu kart Przygód zostanie wyciągnięta Karta „Wejście do Podziemi”, należy ją traktować jako Miejsce i położyć odkrytą na obszarze, na którym została odnaleziona. Gdy na planszy znajdą się dwa Wejścia, każde następne należy ignorować, odkładając je na stos kart użytych i wyciągnąć w zamian następną kartę Przygody. Żeby wkroczyć do Podziemi, Poszukiwacz musi zakończyć swój Ruch na obszarze, na którym znajduje się Karta „Wejście do Podziemi” (może tam wejść, nawet jeżeli właśnie ją wylosował).

11:2:2 W czasie swego następnego ruchu Poszukiwacz może przemieścić się na obszar „Wejście” planszy Podziemi. Musi się na nim zatrzymać - dalszą drogę po Podziemiach może rozpocząć dopiero w swoim kolejnym ruchu. Wkroczenie do Podziemi nie jest obowiązkowe. W przypadku, kiedy Poszukiwacz nie chce tu wejść, może kontynuować wędrówkę po głównej planszy.

11:2:3 Poszukiwacz nie może zabrać ze sobą do Podziemi: konia, rumaka ani konia i wozu. W chwili pojawienia się w Podziemiach, ich karty muszą zostać odłożone na stos kart użytych.

11:2:4 Droga przez Podziemia wiedzie po spirali, której jeden koniec stanowi Wejście, a drugi, będący celem wędrówki, położony w centrum planszy, Skarbiec.

11:2:5 Poszukiwacze poruszają się po Podziemiach w taki sam sposób, jak po Krainach Zewnętrznej i Środkowej głównej planszy, tzn. rzucając jedną kostką w celu określenia liczby obszarów, o ile mogą przejść podczas tego ruchu. Różnica polega na tym, że w Podziemiach możliwy jest ruch tylko w jedną stronę - ku centrum. Poza pewnymi wyjątkami, które zostaną wymienione niżej, nie można wracać ku Wejściu.

11:2:6 Poszukiwacze muszą iść wzdłuż spiralnej ścieżki i nie mogą przechodzić przez ściany.

11:2:7 Poszukiwacz może cofnąć się, tzn. pójść w stronę Wejścia, tylko w następujących przypadkach:
- jeżeli wymagają tego zasady, wyszczególnione na wylosowanej karcie lub na obszarze, na który wkroczył;

- gdy Poszukiwacz zostanie pokonany w walce, niezależnie od jej rodzaju, musi w czasie swego następnego ruchu cofnąć się w stronę Wyjścia. Normalnie rzuca kostką, jednak porusza się wstecz. Musi się zatrzymać, jeżeli w trakcie takiego „karnego” ruchu dotrze do Wejścia. „Karny” ruch wykonuje tylko jeden raz po każdej przegranej walce;

- gdy Poszukiwacz ucieka z Podziemi.

11:2:8 Po dotarciu do Skarbca Poszukiwacz musi się zatrzymać. Zamiast swego następnego ruchu rzuca kostką i w zestawieniu wydrukowanym na planszy (na obszarze Skarbca) sprawdza, w którym miejscu planszy głównej znajdzie się po wyjściu z Podziemi. Dodaje 1 do wyniku rzutu kostką za każdego Poszukiwacza, znajdującego się na obszarze Korony Władzy, licząc wyniki powyżej 6 jako 6.

11:2:9 Poszukiwacz nie może wejść do Podziemi i natychmiast, w następnej turze, je opuścić.

Musi wykonać ruch według zasad, opisanych w punkcie 11.7. Jednakże, znalazłszy się ponownie, w którejś z następnych tur, na obszarze Wejścia (choćby wskutek przypadków, wymienionych w punkcie 11:2:7) może wyjść z Podziemi w następnym ruchu, przenosząc się do któregośkolwiek Wejścia do Podziemi na głównej planszy i traktując to jako cały ruch w tej turze. Po opuszczeniu Podziemi w ten sposób, Poszukiwacz musi chociaż przez jedną turę wędrować po świecie zewnętrznym.

11:2:10 W każdej chwili po opuszczeniu obszaru Wejścia, gracz może zadeklarować, że prowadzony przez niego Poszukiwacz ucieka z Podziemi. Od tej chwili Poszukiwacz wykonuje swoje ruchy normalnie, jednak w drugą stronę - ku Wyjściu. Nie można odwołać ucieczki - raz zadeklarowana, musi się zakończyć dojściem do Wejścia do Podziemi albo śmiercią Poszukiwacza.

11:2:11 Przegrana w walce podczas ucieczki nie zmienia kierunku poruszania się Poszukiwacza.

RUCH W KOSMICZNEJ OTCHŁANI

11:3:1 Istnieje pięć sposobów przeniesienia się na planszę Kosmicznej Otchłani:

A. Można użyć Czaru „Nadprzestrzenna Brama”.

B. Poszukiwacz, który wyciągnie na Koronie Władzy kartę „Czarna Dziura” zostaje natychmiast przeniesiony na obszar Nadprzestrzennej Bramy, zachowując wszystkie swoje przedmioty i Przyjaciół.

C. Jeżeli odwiedzasz Mędrca lub Czarodziejkę i pragniesz przenieść się do Kosmicznej Otchłani, musisz rzucić kostką 2 razy (a nie raz jak przy normalnej wizycie). Jeśli suma oczek tych dwóch rzutów jest równa lub wyższa od sumy Siły i Mocy z początku gry (tzn. Siły i Mocy, z którymi rozpoczynasz grę, wydrukowanych na karcie głównego Poszukiwacza), zostałeś uznany godnym znalezienia się w Kosmicznej Otchłani i możesz natychmiast przenieść swego Poszukiwacza na obszar Nadprzestrzennej Bramy. Jeśli nie, twoja tura się kończy.

D. Czarownik z Jaskini Czarownika może otworzyć dla ciebie Nadprzestrzenną Bramę, pobierając za to opłatę. Rzuć jedną kostką. Wynik nie wyznacza ci, jak normalnie, celu wyprawy, a jest odczytywany następująco:

1-3: zostałeś zignorowany

4: za otwarcie Bramy oddajesz 1 Przyjaciela

5: za otwarcie Bramy oddajesz 1 Magiczny Przedmiot

6: za otwarcie Bramy płacisz 2 mieszki złota.

Jeśli jesteś w stanie uiścić żadaną zapłatę, po zrobieniu tego możesz przenieść swego Poszukiwacza na obszar Nadprzestrzennej Bramy. Jeśli nie, trudno - twoja tura się kończy.

Mędrca, Czarodziejkę lub Czarownika możesz odwiedzać dowolną ilość razy i za każdym razem możesz próbować przenieść się do Kosmicznej Otchłani, jednak w czasie jednej wizyty próbę można podjąć tylko raz. Poszukiwacze, którzy zostali zamienieni w Ropuchy również mogą usiłować skorzystać z tej drogi, muszą jednak rzucać dwa razy kostką, tak by suma oczek z tych rzutów równała się 2. **Mędrzec i Czarodziejka mogą wysłać danego Poszukiwacza w Kosmiczną Otchłań tylko jeden raz**, Czarownik może to robić wielokrotnie, oczywiście pod warunkiem, że za każdym razem będzie odpowiednio opłacony.

E Możesz przenieść się do Kosmicznej Otchłani w konsekwencji rozpatrywania kart Przygód lub Podziemi.

11:3:2 Poszukiwacz przenoszący się do Kosmicznej Otchłani musi zostawić na obszarze, z którego tam wkracza, następujące Przedmioty (oczywiście, jeśli je posiada): muła, konia, konia i wóz, i rumaka. Uwalnia się również od Poltergeista - jego kartę należy odłożyć.

11:3:3 Poszczególne obszary w Kosmicznej Otchłani połączone są ze sobą kolorowymi Drogami. W czasie swojej tury gracz musi rzucić kostką i w znajdującej się na planszy tablicy RUCH sprawdzić, którą z Dróg musi się poruszyć. Drogami można się poruszać tylko w jednym kierunku (zgodnie z kierunkiem strzałek). Poszukiwacze nie decydują o obszarze, na którym za chwilę się znajdą - są po prostu losowo przenoszeni przez siły, których nie potrafią kontrolować ani nawet zrozumieć.

Jest to ruch odbywający się na innych zasadach niż na planszy głównej i nie stosują się do niego Czary, Specjalne Zdolności czy przedmioty/Przyjaciele, które pomagają przy klasycznym ruchu w Podziemiach, bądź w Krainach Zewnętrznej czy Środkowej.

RUCH W WEWNĘTRZNEJ KRAINIE

11:4:1 Przy wykonywaniu ruchu w Wewnętrznej Krainie gracz nie rzuca kostką. Poszukiwacze mogą przejsć tylko 1 obszar na turę.

11:4:2 Zanim Poszukiwacz ruszy dalej, musi wykonać instrukcje, związane z obszarem, na którym się znalazł.

Powrót

11:4:3 Poszukiwacz może w każdej chwili zdecydować się na powrót w stronę Równiny Grozy. W czasie takiej ucieczki porusza się w dalszym ciągu z szybkością tylko 1 obszaru na turę, ale może ignorować związane z mijanymi obszarami instrukcje.

Korona Władzy

11:4:4 Do Korony Władzy można dotrzeć wyłącznie z Doliny Ognia, a tam może wejść tylko Poszukiwacz, posiadający Talizman. Jeżeli Poszukiwacz nie posiada Talizmanu, **musi** przed Doliną Ognia zawrócić.

11:4:5 Na Obszarze Korony Władzy Poszukiwacz po prostu stoi, nie wykonując już Ruchów. Stosuje się do instrukcji wylosowanego Zakończenia Alternatywnego.

PRZEJŚCIE MIĘDZY KRAINAMI ZEWNĘTRZNĄ I ŚRODKOWĄ

12:1 Obszar, na którym stoi Strażnik i leżące naprzeciw Wzgórza połączone są mostem.

12:2 Rwącą Rzekę można przepłynąć na tratwie lub być przez nią przewiezionym lub przeniesionym w rezultacie odpowiedniego Spotkania, Specjalnej Zdolności lub Czaru.

12:3 Strażnik

Poszukiwacze mogą przekroczyć most w którymkolwiek kierunku, jeżeli pozwala im na to liczba oczek, wyrzuconych przy określaniu odległości, którą mogą przejść. Strażnik atakuje Poszukiwacza **za każdym razem**, gdy ten stara się wejść do Środkowej Krainy. Żeby móc przejść przez most, Poszukiwacz musi pokonać Strażnika w walce lub mu się wymknąć. Poszukiwacz, który pokonał Strażnika lub mu się wymknął, może kontynuować ruch, wchodząc do Środkowej Krainy. Poszukiwacz, który w walce ze Strażnikiem poniósł porażkę, traci 1 punkt Wytrzymałości i musi się zatrzymać (nie może iść dalej). Poszukiwacz, którego walka ze Strażnikiem zakończyła się remisem, nie traci punktu Wytrzymałości, ale również musi się zatrzymać. Strażnik nie atakuje Poszukiwaczy, którzy przechodzą przez jego obszar, poruszając się tylko w Zewnętrznej Krainie ani tych, którzy **wychodzą** ze Środkowej Krainy oraz tych, którzy zakończyli swój ruch na jego obszarze. Przechodząc z jednej Krainy do drugiej, Poszukiwacz może zmienić kierunek ruchu.

Przykład:

Złodziej znajduje się na Cmentarzu i, chcąc wykonać ruch, wyrzuca 6 oczek. Decyduje się iść zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, żeby dotrzeć do mostu i przejść do Środkowej Krainy. Gdy dociera do Strażnika, zostaje przez niego zaatakowany. Rzuca Czar „Unieruchomienie”, a więc wymyka się Strażnikowi. Teraz przechodzi na Wzgórza w Środkowej Krainie i, kontynuując ruch w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, dochodzi w końcu do Tajemnych Wrót.

12:4 Tratwa

Poszukiwacz, który chce użyć tratwy do przepłynięcia Rwącej Rzeki, musi ją zbudować, zdobyć w rezultacie Spotkania albo znaleźć. Poszukiwacz, który na początku swojej tury znajduje się w Lesie albo w Puszczy i posiada topór, może zadeklarować, że tę turę poświęca na budowę tratwy. Poszukiwacz, który w jakikolwiek sposób wchodzi w posiadanie tratwy, może w następnej turze po jej zdobyciu przepłynąć Rwącą Rzekę. Poszukiwacz, który przepływa Rwącą Rzekę na tratwie, może wylądować na jednym z obszarów bezpośrednio przeciwnych do tego, z którego wyruszył. To jest jego ruch w czasie tej tury. Nie musi rzucać kostką. Tratwy nie można wyrzucić ani zabrać ze sobą. Niezależnie od tego, czy została użyta czy nie, jej kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych, a jeśli została kupiona - do Kart Ekwipunku.

13 WEJŚCIE DO KRAINY WEWNĘTRZNEJ

13:1 Tajemne Wrota łączą obszar Tajemnych Wrót z Równiną Grozy.

Do Wewnętrznej Krainy można wejść przez Tajemne Wrota. Poszukiwacze muszą otworzyć Tajemne Wrota za każdym razem, gdy chcą **wejść do** Wewnętrznej Krainy. Poszukiwacz może próbować otworzyć Tajemne Wrota tylko wtedy, jeżeli w tym samym ruchu może jeszcze przejść na Równinę Grozy. Poszukiwacz, który próbuje otworzyć Wrota musi stosować się do instrukcji wiążących się z tym obszarem. Jeżeli mu się uda, jego **tura** kończy się na Równinie Grozy, jeżeli nie - jego **ruch** kończy się na obszarze Tajemnych Wrót. Poszukiwacz, którego ruch kończy się dokładnie na obszarze Tajemnych Wrót nie może podczas tej tury usiłować ich otworzyć. Poszukiwacz, który przechodzi z Wewnętrznej do Środkowej Krainy, nie musi otwierać Tajemnych Wrót. Po prostu przechodzi z Równiny Grozy na obszar Tajemnych Wrót, traktując to jako swój ruch podczas tej tury.

13:2 Na różne obszary tej Krainy można trafić w wyniku spotkań lub rzucając kostką w Skarbcu w Podziemiach.

14 ZBIERANIE ODKRYTYCH KART Z PLANSZY

Poszukiwacz, którego ruch kończy się na danym obszarze, może w każdej chwili, aż do końca swojej tury, odwiedzić znajdującego się tam Nieznajomego, zabrać leżące mieszki złota, przedmioty czy Przyjaciół z wyjątkiem sytuacji, w której:

1. na tym Obszarze leżą Karty Wrogów lub
2. jest to Obszar, na którym ciągnie się karty.
3. chce spotykać znajdujących się tu Poszukiwaczy

W tych przypadkach należy najpierw zrobić coś z Wrogami, Poszukiwaczami lub z wyciągniętymi kartami.

Przykład:

Minstrel kończy ruch na Pustyni, na której leżą już 2 mieszki złota, Dziewica (Przyjaciół), butelka wody, miecz (Przedmioty), Różdżka i Talizman (Magiczne Przedmioty), zostawione tam przez Druida, zamienionego w Ropuchę. Minstrel ma już 3 swoje Przedmioty: zbroję, topór i Amulet (Magiczny Przedmiot). Bez problemów zabiera złoto i Dziewicę, ale ponieważ może unieść tylko 4 Przedmioty, musi dobrze się zastanowić, co wybrać. Instrukcja dotycząca Pustyni przewiduje stratę 1 punktu Wytrzymałości, jeżeli Poszukiwacz nie ma butelki z wodą. Tak więc ten Przedmiot na pewno byłby przydatny, jednak tylko na tym obszarze. Ponieważ Minstrel w tej chwili nie posiada żadnych Czarów, chociaż Moc mu na to pozwala, bierze przede wszystkim Różdżkę i natychmiast ciągnie ze stosu 1 kartę Czarów. Jest to Czar „Ocalenie”. Nie może go rzucić, bo nie miał żadnych Czarów na początku tej tury. Wyrzuca Amulet i bierze Talizman.

Ma już swoje 4 Przedmioty: zbroję, topór, Różdżkę i Talizman. Musi zastosować się do związanych z Pustynią instrukcji, czyli stracić 1 punkt Wytrzymałości. I na tym kończy się jego tura.

Gdy podczas następnej tury pójdzie dalej, miecz, butelka i Amulet pozostaną na Pustyni, czekając na następnego Poszukiwacza, który tutaj zakończy swój ruch.

15. SPOTKANIA I BADANIE OBSZARÓW W KRAINACH ZEWNĘTRZNEJ, ŚRODKOWEJ I PODZIEMIACH

15:1 Poszukiwacze mogą mieć Spotkania tylko na obszarze, na którym zakończyli swój ruch lub na obszarze, na który zostali przeniesieni w rezultacie Spotkania. Podobnie, tylko te obszary mogą badać. W żadnym przypadku nie mogą nikogo Spotkać ani cokolwiek robić na obszarze, z którego ruch rozpoczynają (poza porzuceniem przedmiotów czy Przyjaciół)

15:2 Poszukiwacz **musi** zdecydować, czy chce spotykać Poszukiwaczy, znajdujących się na tym samym Obszarze. Decyzja ta musi zapaść pomiędzy badaniem Nieznajomych, a podnoszeniem Przedmiotów, Przyjaciół, Czarów i złota.

15:3 Spotkanie z innym Poszukiwaczem może przybrać jedną z dwóch form: Poszukiwacz może zaatakować już znajdującego się tam kolegę **lub** użyć w stosunku do niego jednej ze swoich Specjalnych Zdolności.

BADANIE OBSZARU

Obszary, na których ciągnięte są Karty Przygód, Podziemi lub Otchłani

15:4 Poszukiwacz **musi** zastosować się do instrukcji związanych z obszarem, na którym się znalazł. Karty ciągnie się z wierzchu odpowiedniego stosu kart: Przygód w Krainach Zewnętrznej i Środkowej, Podziemi w Podziemiach i Otchłani w Kosmicznej Otchłani. Jeżeli na danym obszarze już leżą jakieś karty, ciągnie się ich tylko tyle, żeby ich suma równała się liczbie kart, które według instrukcji powinny być na tym obszarze wyciągnięte. Ciągnięcie kart i zapoznanie się z nimi określane jest jako „badanie danego obszaru”.

15:5 Jeżeli są tam jacyś Wrogowie, muszą oni najpierw zostać pokonani lub należy im się wymknąć. Następnie Poszukiwacz może odwiedzić Nieznajomych, potem może spotkać Poszukiwaczy, następnie zabrać złoto, przedmioty, Przyjaciół i Czary. Do niektórych instrukcji Poszukiwacz **musi** się zastosować, do innych tylko **może**, jeżeli chce. **Jeżeli w którymkolwiek momencie przegra lub zremisuje walkę lub „straci tę turę” jego tura się kończy i nie rozpatruje pozostałych kart, pozostawiając je odkryte na obszarze, który badał.**

Przykład:

Czarownica jest w Świątyni i wyrzuca 2 oczka. Może więc wykonać ruch na obszar Runów albo do Oazy. Jednak na Runach leży odkryta karta Smoka, a instrukcja związana z tym obszarem wymaga wyciągnięcia 1 Karty, więc w tym wypadku żadnej, gdyż za wyciągniętą kartę liczy się Smok. Siła Smoka wynosi 7 punktów, a ponadto na Runach, ze względu na ich magiczne oddziaływanie, otrzyma on dodatkowe 2 punkty, dodawane do wyniku rzutu kością w czasie walki. Tak więc praktycznie jego całkowita Siła wynosi 9 punktów. Ponieważ w tej chwili Siła Czarownicy wynosi tylko 3 punkty, jej przegrana, a tym samym utrata 1 punktu Wytrzymałości, jest pewna. W Oazie znajduje się Pułapka (Czar), zastawiona tam przez innego Poszukiwacza, która również musi kosztować utratę 1 punktu Wytrzymałości. Ponieważ jednak w Oazie należy wyciągnąć dwie karty, a Czar „Pułapka” stanowi tylko jedną z nich, Czarownica będzie mogła wyciągnąć jeszcze jedną, co może okazać się korzystne. Tak więc wykonuje ruch do Oazy, traci 1 punkt Wytrzymałości, wpadając w Pułapkę, i ciągnie 1 kartę Przygód. Niestety, okazuje się, że jest to następny Smok, który oczywiście natychmiast ją atakuje. Co za pechowy dzień!

15:6 Po zbadaniu wszystkich kart i ewentualnych Spotkaniach z Poszukiwaczami, Poszukiwacz stosuje się do dodatkowych instrukcji, o ile są wydrukowane na Obszarze, na którym się znalazł.

Przykład:

Czarownica wchodzi do Jaskini Czarownika, gdzie nie ma żadnych odkrytych kart, ale stoi tam Poszukiwacz Kuglarz. Ciągnie więc 2 karty, są nimi Demon i Różdżka. Jeżeli przegra lub zremisuje z Demonom, to jej tura się skończy i nie odbierze Kuglarzowi Magicznego Pomocnika, nie podniesie Różdżki i nie spróbuje się przenieść do Kosmicznej Otchłani. Liczymy, iż przynajmniej tym razem się jej poszczęści!

16 SPOTKANIA W WEWNĘTRZNEJ KRAINIE

Poszukiwacze mogą się Spotykać tylko na Równinie Grozy albo w Dolinie Ognia. Spotkanie z innym Poszukiwaczem przebiega tak samo, jak w pozostałych Krainach. Na wszystkich innych obszarach sposób postępowania i ewentualne Spotkania opisane są w wydrukowanych na nich instrukcjach. Do tych instrukcji Poszukiwacz **musi** się zastosować, chyba że ucieka z Krainy Wewnętrznej. Na żadną z istot, będących mieszkańcami Wewnętrznej Krainy, nie działają Czary, nie można też im się wymknąć.

16:1 KRYPTA

Krypta jest w rozsypce i Poszukiwacz potrzebuje Siły, żeby usunąć zawaliska i odnaleźć prowadzące do wyjścia tunele. Wchodząc do Krypty, Poszukiwacz musi rzucić kostką 3 razy, sumując wyniki. Od sumy oczek odejmowana jest jego Siła. Otrzymany wynik określa, w którym miejscu na planszy Poszukiwacz wyjdzie z Krypty. Oczywiście należy go natychmiast postawić na Obszarze, na którym wyszedł. Te wszystkie czynności uważane są za Ruch. Poszukiwacz, który wychodzi w Kryptę w następnej turze może iść dalej.

16:2 KOPALNIA

Drogę wśród zaułków Kopalni można odnaleźć tylko przy użyciu Mocy. Sposób postępowania w Kopalni jest taki sam jak w Krypcie, z wyjątkiem tego, że Siła zastępowana jest przez Moc.

16:3 JAMA WILKOŁAKA

Za każdym razem, gdy jakiś Poszukiwacz wchodzi na ten obszar rzucana jest kostka. Wyrzucona liczba oczek określa Siłę Wilkołaka, który tego Poszukiwacza atakuje.

16:4 OTCHŁAŃ

Za każdym razem, gdy jakiś Poszukiwacz wchodzi na ten obszar, rzucana jest kostka. Wyrzucona liczba oczek określa ilość diabłów, które atakują tego Poszukiwacza.

Poszukiwacz musi walczyć z nimi po kolei, do chwili, aż którąś z walk przegra, tracąc 1 punkt Wytrzymałości. W tym momencie kończy się jego tura. W następnej musi walczyć z pozostałymi diabłami. Poszukiwacz może iść dalej dopiero po pokonaniu wszystkich diabłów (**Siła 4**).

16.5 KORONA WŁADZY

Jeżeli na obszarze Korony Władzy w chwili, w której Poszukiwacz tam wchodzi jest już jakiś inny Poszukiwacz, musi dojść między nimi do Spotkania. Dopóki na obszarze Korony Władzy znajduje się dwóch (lub więcej) Poszukiwaczy ich tury polegają tylko na Spotykaniu się ze sobą. Poszukiwacz, który na tym obszarze znajduje się samotnie, **musi** w ciągu każdej tury działać zgodnie z opisem wylosowanego Zakończenia Alternatywnego.

17 KARTY „PRZENOSZONE”

Karty, których instrukcja nakazuje położenie ich na obszarze innym, niż ten, na którym zostały wyciągnięte rozpatrywane są (tzn. kładzione tam, gdzie ich miejsce) w pierwszej kolejności. Nie mają one wpływu na Poszukiwacza, który je wyciągnął (oczywiście tylko podczas tej tury).

18 KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW I KART PRZYGÓD, PODZIEMI I OTCHŁANI

18:1 Znalezione lub wyciągnięte na danym obszarze karty rozpatrywane są (wykonywane są zawarte na nich instrukcje) ściśle w kolejności numerów, znajdujących się u góry kart - karta o najniższym numerze rozpatrywana jest jako pierwsza. Jeżeli w wyniku rozpatrzenia kart o numerach niższych, Poszukiwacz przegra lub zremisuje walkę, straci tę turę lub opuści badany obszar, to nie rozpatruje kart o numerach wyższych – pozostawiając je odkryte na badanym obszarze.

18:2 W sytuacji konieczności rozpatrzenia kilku kart o tym samym numerze – rozpatrujący gracz decyduje o kolejności rozpatrywania tych Kart. Wyjątkiem są karty **Wrogów o tych samych numerach**. W takim przypadku należy rozpatrzyć te karty jednocześnie, poprzez zsumowanie Siły lub Mocy Wrogów w jednej walce lub przeprowadzenie obu rodzajów walki, kiedy cechy Wrogów są różne (jeden ma Siłę, a drugi ma Moc) – zaczynamy od walki wręcz.

0. Instrukcja z Planszy (dotycząca ciągnięcia kart) lub Odkryte Karty Czarów

Wszelkie instrukcje, dotyczące ilości kart, które muszą być wylosowane na danym obszarze są rozpatrywane jako pierwsze. Podobnie, wszystkie odkryte karty Czarów wywierają swój efekt na Poszukiwacza, zanim ten wylosuje wymaganą przez obszar liczbę kart.

1. Zdarzenie

Musi zostać wykonana zawarta na karcie instrukcja. Jeżeli spowoduje to stratę tej tury przez Poszukiwacza, który tę kartę wyciągnął, ten Poszukiwacz już nic więcej nie robi. Jeżeli stracona jest tura kolejna, to można normalnie dokończyć turę, w której doszło do Zdarzenia, a utracie podlega/ją tury następne. Zdarzenia nigdy nie pozostają na planszy, po ich rozpatrzeniu ich karty należy odrzucić.

2. Wróg - Zwierzę, Potwór, Humanoid lub Smok

Spotkana istota natychmiast atakuje Poszukiwacza, który wyciągnął przedstawiającą ją kartę. Karty pokonanych Wrogów tego typu mogą być zachowywane w celu późniejszej wymiany na punkty Siły. Wrogowie zawsze pozostają na planszy, dopóki ktoś ich nie pokona.

3. Wróg - Duch

Duch natychmiast atakuje Poszukiwacza, który wyciągnął przedstawiającą go kartę. Toczona w tym przypadku walka jest walką psychiczną. Karty pokonanych Wrogów tego typu mogą być zachowywane w celu późniejszej wymiany na punkty Mocy. Wrogowie zawsze pozostają na planszy, dopóki ktoś ich nie pokona.

18:3 Dopiero po poradzeniu sobie z efektami wszelkich Zdarzeń oraz po pokonaniu lub wymknięciu się wszystkim Wrogom, znajdującym się na danym obszarze, Poszukiwacz może rozpatrywać karty, które zostały wymienione niżej.

4. Nieznajomy

Musi zostać wykonana, wydrukowana na karcie instrukcja. Nieznajomi zawsze pozostają na obszarze, chyba że ich instrukcja mówi co innego.

4.5 Spotkania z Poszukiwaczami

Jeżeli tura Poszukiwacza jeszcze trwa, może on spotkać innych Poszukiwaczy, którzy znajdują się na tym obszarze. W trakcie spotkania można wymienić przedmioty i złoto, zaatakować w sposób, który umożliwiają Specjalne Zdolności atakującego Poszukiwacza lub wykorzystać inne Specjalne Zdolności przeciwko spotkanemu Poszukiwaczowi. Specjalne Zdolności badającego Poszukiwacza określają, czy można je wykorzystać atakując w tej turze (brak ograniczeń w opisie Zdolności) czy „zamiast ataku” na innego Poszukiwacza. Decyzja, czy do spotkania dojdzie czy nie, zależy od Poszukiwacza, który bada obszar. Z danym Poszukiwaczem można wykonać tylko jedno spotkanie (handel, atak lub użycie Specjalnej Zdolności), ale podczas danej tury można Spotkać dowolną liczbę Poszukiwaczy na danym obszarze.

5. Przedmioty, Przyjaciele, Złoto i Zakryte Karty Czarów

Poszukiwacz może te karty zabrać ze sobą, jeżeli wolno mu to zrobić. Karty te zwyczajowo leżą na obszarze i czekają, aż ktoś je podniesie.

6. Miejsce

Musi zostać wykonana wydrukowana na Karcie instrukcja. Miejsca zawsze pozostają na obszarze, chyba że ich instrukcja mówi co innego.

7. Instrukcja z Planszy (nie dotycząca ciągnięcia kart)

Wszelkie instrukcje, które nie dotyczą losowania kart, muszą zostać rozpatrzone teraz. Dotyczy to obszarów, które w ogóle nie mają instrukcji losowania kart (np. Świątynia). Wszelkie dodatkowe efekty obszarów (np. niemożność używania kart na Przekłętej Polanie), na których losowane są karty, są badane podczas kroku zerowego.

KARTY POZOSTAJĄCE NA PLANSZY

18:4 Karty, które zostają na danym obszarze po zakończeniu przez Poszukiwacza wszystkich związanych z tym obszarem czynności, muszą być położone koszulkami do dołu, tzn. odkryte i widoczne dla wszystkich graczy.

Przykład rozpatrywania Kart Przygód:

Krasnolud dochodzi do Ukrytej Doliny i, zgodnie z instrukcją, musi wyciągnąć 3 karty Przygód. Ciągnie Diablika (1: Zdarzenie), Niedźwiedzia (2: Wróg) oraz Mieszek Złota (3: Przedmiot). Najpierw musi mieć do czynienia z Diablikiem. Krasnolud rzuca kostką z rezultatem równym 4 oczkom. Tak więc Diablik teleportował Krasnoluda do Ruin, zanim miał on szansę zmierzyć się z Niedźwiedziem i zabrać mieszek złota. Niedźwiedź i złoto zostają (jawnie) w Ukrytej Dolinie i będą stanowiły dwie z 3 kart dla następnego Poszukiwacza, który tu przyjdzie. Krasnolud jednak musi kontynuować swoją turę, czyli zachowywać się tak, jakby skończył ruch na obszarze Ruin.

19 WALKA WRĘCZ

Walka wręcz ma miejsce gdy:

- Poszukiwacz został zaatakowany przez Wroga - Potwora, Smoka, Humanoida lub Zwierzę albo przez jakąkolwiek inną istotę, która ma określoną **Siłę**.
- Poszukiwacz decyduje się zaatakować innego Poszukiwacza, chyba że może użyć Specjalnych Zdolności lub przeprowadzić atak psychiczny.

19.1 ROZSTRZYGANIE WALKI Z WROGAMI I INNYMI ISTOTAMI

Poszukiwacz najpierw deklaruje, czy będzie się starał wymknąć przeciwnikowi czy nie. Jeżeli nie, rozpoczyna się walka. Jeżeli Poszukiwacz chce posłużyć się Czarami, musi ich użyć przed rzutem kostką. Poszukiwacz rzuca kostką 1 raz. Jego całkowita Skuteczność równa się sumie Siły, punktów dodawanych do Siły w czasie walki oraz oczek, które wypadły na kości.. Inny z graczy rzuca teraz kostką za przeciwnika i w podobny sposób oblicza jego Skuteczność. Jeżeli Skuteczność Poszukiwacza była większa, przeciwnik jest zabity. Jeżeli Skuteczność przeciwnika była większa, Poszukiwacz traci 1 punkt Wytrzymałości (użycie przedmiotu, Specjalnej Zdolności lub Czaru może temu zapobiec) i na tym walka się kończy. Jeżeli obie Skuteczności były równe, rezultatem walki jest remis. W czasie walki można używać tylko 1 Broni i tylko 1 Pancerza.

19.2 Więcej niż jeden przeciwnik

Jeżeli więcej niż jedna istota walczy z Poszukiwaczem, ich Siły są sumowane i do tej sumy dodawany jest rezultat rzutu jedną kostką - dopiero wynik tego obliczenia stanowi Skuteczność, z jaką te istoty atakują Poszukiwacza.

19.3 ROZSTRZYGANIE WALKI MIĘDZY POSZUKIWACZAMI

Poszukiwacz, który został zaatakowany może próbować wymknąć się przeciwnikowi. Jeśli mu się to nie uda lub takiej próby w ogóle nie podejmie, rozpoczyna się walka.

1. Obliczana jest Siła w walce wręcz atakującego Poszukiwacza, a następnie Poszukiwacza zaatakowanego (Siła + przedmioty).
2. Deklarowany jest udział Przyjaciół Poszukiwacza atakującego, a następnie broniącego się.
3. Następnie rzucane są Czary - zaczyna atakujący.

Poszukiwacz, który ma większą Skuteczność wygrywa walkę. Jeżeli obie Skuteczności były równe, wynikiem walki jest remis. Zwycięzca może zmusić pokonanego do utraty 1 punktu Wytrzymałości (pokonany może temu zapobiec używając odpowiednich przedmiotów, Specjalnej Zdolności lub Czarów) lub zabrać mu jeden przedmiot (także Magiczny) albo miszek złota. Na tym walka i cała tura przegranego lub remisujących się kończy.

19:4 REMIS

W przypadku remisu żadna z walczących stron nie poniosła strat i na tym walka i tura atakującego się kończą.

20 WALKA PSYCHICZNA

Walka Psychiczna ma miejsce wtedy, gdy:

- a. Poszukiwacz został zaatakowany przez Ducha lub inną istotę, która ma określoną **Moc**.
- b. Poszukiwacz, któremu pozwalają na to jego Specjalne Zdolności atakuje psychicznie innego Poszukiwacza.

ROZSTRZYGANIE WALKI PSYCHICZNEJ

Walka Psychiczna jest rozstrzygana identycznie jak walka zwykła, z następującymi wyjątkami:

- a. Zamiast Siły używana jest Moc.
- b. Do obliczenia Skuteczności i obrony przy stracie punktu Wytrzymałości **nie** używamy przedmiotów, Specjalnych Zdolności, Przyjaciół czy Czarów z zapisami „w czasie walki wręcz”, tylko takich z zapisami „w walce psychicznej” lub „w walce” (do obrony przed stratą punktu wytrzymałości w walce psychicznej nie mogą służyć Przedmioty (np. tarcza czy zbroja), a tylko Magiczne Przedmioty).

21 WYMYKANIE SIĘ

Poszukiwacz może, używając Specjalnej Zdolności, Czarów, Przyjaciół lub przedmiotów wymknąć się nieprzyjaznej istocie lub Poszukiwaczowi. „Wymykający się” Poszukiwacz nie może potem w żaden sposób oddziaływać na tych, którym się wymknął i odwrotnie.

21:1 W Wewnętrznej Krainie można się wymykać tylko innym Poszukiwaczom.

Uwagi:

- Czar „Unieruchomienie” umożliwia wymkniecie się jednej (unieruchomionej) istocie.
- Zdolności pozwalające na wymykanie się Wrogom nie mają znaczenia przy wymykaniu się Poszukiwaczom, Zdarzeniom lub Nieznajomym.
- Można wymykać się istotom opisanym na planszach (poza Krainą Wewnętrzną).

22. ROPUCHY

22:1 Jeżeli Poszukiwacz zostanie zamieniony w Ropuchę, reprezentujący go na planszy obrazek zostaje zamieniony przez kartę przedstawiającą Ropuchę. Poszukiwacz wraca do normalnej postaci po trzech pełnych turach.

Przykład:

Niziołek został zamieniony w Ropuchę przez Czarodziejkę w Mieście. Następny swój ruch wykonał jako Ropucha. Kolejną turę stracił z powodu Śpiewu Syreny. Ruszy się jeszcze raz jako Ropucha i po zbadaniu obszaru, na którym wylądował „odmienia” się w Niziołka.

22:2 Ropuchy nie mogą posiadać Przedmiotów, Magicznych Przedmiotów, złota ani Przyjaciół. Wszystkie tego typu „dobra” znajdujące się w posiadaniu zamienionego w Ropuchę Poszukiwacza muszą być położone (odkryte) na obszarze, na którym ta zamiana nastąpiła.

22:3 Ropucha posiada Siłę i Moc równe 1, jednak gracz zachowuje wszystkie żetony na czas, kiedy jego Poszukiwacz przybierze z powrotem oryginalną postać. Siła i Moc zyskane lub stracone przez Ropuchę mają zastosowanie tylko do niej, a nie do oryginalnego Poszukiwacza.

22:4 Ropucha nie rzuca kostką, żeby wykonać ruch. Zawsze porusza się z szybkością 1 obszaru na turę.

22:5 Ropucha nie może uzyskiwać ani rzucać Czarów. Gracz zachowuje wszystkie Czary Poszukiwacza, który zmienił postać, gdyż po ponownej przemianie wracają one do właściciela.

22:6 Wytrzymałość Ropuchy równa jest Wytrzymałości Poszukiwacza, który się pod nią kryje. Tak więc wszelkie zmiany Wytrzymałości Ropuchy mają wpływ na Wytrzymałość Poszukiwacza.

22:7 Ropuchy muszą się zachować na każdym odwiedzionym Obszarze tak samo, jak Poszukiwacze.

22:8 Ropucha nie posiada Specjalnych Zdolności, a więc te, które miał oryginalny Poszukiwacz nie mogą być przez nią używane.

22:9 Jeżeli Poszukiwacz zamieniony w Ropuchę zostaje ponownie zamieniony w Ropuchę, liczby tur, podczas których Poszukiwacz będzie występować pod postacią Ropuchy, się sumują.

Przykład:

Niziołek został zamieniony w Ropuchę przez Czarodziejkę w Mieście i już wykonał jedną z tur. Jednak trafił go zabłąkany Przypadek i wynikło z niego, że zostaje zamieniony w Ropuchę na 3 tury. Ponieważ tury się sumują, Niziołek pozostanie Ropuchą jeszcze przez następnych 5 tur.

23. TALIZMANY I KARTY EKWIPUNKU

23:1 Za każdym razem, gdy Poszukiwacz otrzymuje lub kupuje jeden z Przedmiotów lub Przyjaciół, powinien wziąć odpowiadającą mu kartę Ekwipunku.

23:2 Za każdym razem, gdy Poszukiwacz znajduje, otrzymuje lub kupuje Talizman, powinien wylosować jedną kartę ze stosu Talizmanów.

23:3 Zakupione karty pod każdym względem odpowiadają Przedmiotom i Przyjaciółom znalezionym jako karty Przygód, jednak ich karty nie są odrzucane, a wracają do stosu kart Ekwipunku i mogą być ponownie kupione. Jeżeli zabraknie kart jakiegoś przedmiotu, oznacza to, że ten przedmiot w danej chwili jest nieosiągalny.

23:4 Karty Ekwipunku i Talizmanów mogą być zostawiane na planszy tak samo, jak wszystkie inne karty.

23:5 W jednej partii jednocześnie mogą wystąpić maksymalnie 4 Talizmany. Po wprowadzeniu do gry czwartego Talizmanu, a przed zniszczeniem jednego z nich, ignoruj wszelkie instrukcje związane z otrzymaniem Talizmanu.

24. ZMIANY OGÓLNYCH ZASAD dla KOSMICZNEJ OTCHŁANI

24:1 Karty zbadane w Kosmicznej Otchłani oddziałują tylko na tego Poszukiwacza, który je wyciągnął; nigdy nie mają wpływu na innych Poszukiwaczy. Karty wyciągnięte poza Kosmiczną Otchłanią nie mają wpływu na Poszukiwaczy znajdujących się w Kosmicznej Otchłani.

24:2 Wyciągnięte karty, których efekty zostały już wprowadzone w życie, są zawsze odkładane i nigdy nie pozostają na planszy. Ta zasada nie dotyczy kart, które Poszukiwacz zatrzymał.

24:3 Na planszy Kosmicznej Otchłani Poszukiwacze nie mogą się ze sobą spotykać. Jeżeli na tym samym obszarze znajdzie się dwóch (lub więcej) Poszukiwaczy, każdy z nich musi wykonać wyłącznie instrukcje, związane z tym obszarem, całkowicie ignorując obecność innych Poszukiwaczy.

24:4 W Kosmicznej Otchłani Czary działają **tylko** przeciwko kartom, które właśnie zostały wyciągnięte. W żadnym innym przypadku, ani czasie, Czarami posługiwać się nie wolno (dotyczy to również Czaru Rozkaz z Korony Władzy). Identyczna zasada obowiązuje w stosunku do Magicznych Przedmiotów. Poszukiwacz może zachować wszystkie znalezione w Kosmicznej Otchłani Magiczne Przedmioty i będą one działały normalnie po powrocie na główną planszę.

24:5 UWIĘZIENIE: W trakcie rozgrywki Poszukiwacz może zostać uwięziony przez Obcą Cywilizację. Żeby uciec, musi dwiema kostkami wyrzucić rezultat równy swojej Mocy lub od niej niższy. Rzut jest wykonywany na początku tury uciekającego Poszukiwacza. Jeżeli ucieczka się powiedzie, dalszy ciąg tury odbywa się normalnie. Jeśli nie, może próbować znowu w czasie następnej tury. Bez względu na wynik rzutów, Poszukiwacz zostaje uwolniony po upływie 3 pełnych tur.

24:6 Król Smoków ani ci, którzy są obdarzeni Siłą Herkulesa, nie mogą się teleportować do Kosmicznej Otchłani.

25 ZAKOŃCZENIA ALTERNATYWNE

25: 1 KORONA WŁADZY:

Jeżeli gracz znajduje się na tym obszarze samotnie, **musi** rzucić jeden Czar „Rozkaz” na turę (nawet jak reszta graczy przebywa w Kosmicznej Otchłani, gdzie nie działają na nich żadne Czary). Wybiera cel Czar „Rozkaz”, rzuca jedną kością, a wynik oznacza:

- "jeden": Rzucający Czar "Rozkaz" traci 1 punkt Wytrzymałości
- "dwa" lub "trzy": Nic się nie dzieje
- "cztery", "pięć" lub "sześć": strata odpowiednio jednego (dla wyniku "4"), dwóch (dla wyniku "5") lub trzech (dla wyniku "6") punktów Wytrzymałości przez gracza, który **był celem** Czar „Rozkaz”.

Jeżeli Poszukiwacz na obszarze Korony Władzy jest jedynym Poszukiwaczem, na którego można rzucić Czar Rozkaz (pozostali Poszukiwacze znajdują się w Kosmicznej Otchłani), Czar Rozkaz ma następujący efekt:

- "jeden": Rzucający Czar "Rozkaz" traci 1 punkt Wytrzymałości
- "dwa" do "sześć": Nic się nie dzieje

Na czar „Rozkaz” lub w turach, kiedy jest rzucony, można stosować Czary takie jak „Rozproszenie Magii”, „Odbicie Czar”, „Zniszczenie Magii”, „Magiczną Muszlę” itp.

Większa ilość Poszukiwaczy na Koronie Władzy oznacza dla każdego z nich konieczność zaatakowania w swojej turze jednego z pozostałych lub ucieczkę na Dolinę Ognia.

25:2 WŁADCA DEMONÓW:

Obszar Korony Władzy został opanowany przez potężnego Władcę Demonów. Jeżeli chcesz zakończyć grę jako zwycięzca, musisz go pokonać w walce psychicznej. Władca Demonów ma Moc równą 14, Wytrzymałość równą 4 i w każdej rundzie walki otrzymuje 1K3 Czarów, które za Władcę, ale tylko w trakcie walki, rzuca gracz po twojej prawej stronie (Władca może zatrzymać nierzucone Czary i może ich posiadać nieograniczoną ilość). W czasie jednej tury odbywa się jedna runda walki, zwyciężenie Władcy oznacza odebranie mu wszystkich punktów Wytrzymałości.

Na początku swej tury możesz uciec z pola walki. Pojawiasz się na Równinie Grozy, a Władca odzyskuje punkty stracone do tej pory w walce. W czasie twojej walki z Władcą Demonów niewidzialna bariera uniemożliwia innym Poszukiwaczom wejście na obszar Korony Władzy. Jeżeli zostaniesz zabity, Władca odzyska punkty stracone w walce, a twoje Przedmioty i Przyjaciele przepadają na stosach kart zużytych.

25:3 PUSZKA PANDORY:

Zamiast Korony Władzy znajdujesz na tym obszarze wielką, magiczną skrzynię. Jeżeli jesteś tutaj sam, możesz ją otworzyć i użyć zawartych w niej mocy do pokonania rywali. Podczas każdej tury możesz badać ten obszar i skrzynia obdarzy cię Czarami i kartami Przygód, Otchłani lub Podziemi, którymi możesz atakować przeciwników. Na początku każdej twojej tury deklarujesz jakie karty będziesz ciągnął i rzucaś dwoma kośćmi, informując wcześniej innych graczy, która z kości odpowiada za Czary, a która za karty. Wynik jednej kości wskazuje, ile otrzymałeś Czarów, a drugiej, ile otrzymałeś kart, z tym, że ilość oczek jakie na niej wypadły modyfikujesz o:

-1 jeżeli zadeklarowałeś ciągnięcie kart Otchłani

-3 zadeklarowałeś ciągnięcie kart Podziemi.

Zawsze otrzymujesz minimalnie 1 kartę Przygód/Otchłani/Podziemi

Następnie używasz Czarów i kart przeciwko innym graczom.

W przypadku Czarów musisz:

- rzucić je na dowolnego Poszukiwacza, tak jakbyś się znajdował w tej samej co on Krainie albo właśnie go spotkał (nie dochodzi do spotkania, tylko do rzucenia Czarów), lub
- wziąć dowolny z pociągniętych Czarów dla siebie (o ile pozwala ci na to Moc), lub
- położyć kartę Czar (zakrytą) na dowolnym obszarze planszy głównej lub Podziemi, lub
- odrzucić kartę Czar na stos czarów zużytych.

W przypadku kart musisz:

- przekazać je dowolnemu Poszukiwaczowi (poza Kosmiczną Otchłanią), który natychmiast musi je rozpatrzyć jak przy badaniu obszaru, lub
- rozpatrzyć dowolną z kart samemu, lub
- położyć kartę (odkrytą) na dowolnym obszarze planszy głównej lub Podziemi, lub
- odrzucić kartę na stos kart zużytych.

Jeżeli trafi tu inny Poszukiwacz, musicie walczyć w każdej waszej turze.

25:4 SIŁA HERKULESA:

Obszar Korony Władzy znalazł się pod działaniem magicznej aury, działającej na Poszukiwacza, który samotnie się tu znajduje. Aura nadaje Poszukiwaczowi nadludzką siłę oraz obdarza go mocą teleportacji. Siła Poszukiwacza (punkty bazowe + czerwone punkty „zdobyte”) od tej chwili wynosi 14, Wytrzymałość 5 charakter bez zmian. Poszukiwacz ten **musi** teleportować się (raz na turę) na obszary zajęte przez innych Poszukiwaczy i, badając ten obszar, ich atakować (wykorzystując swoje przedmioty, Przyjaciół, Czary, Specjalne Zdolności itp). Nie może opuścić obszaru Korony Władzy w wyniku ciągniętych kart. Po zabiciu każdego przeciwnika (nawet Wroga z planszy), Poszukiwacz pod działaniem Aury automatycznie leczy swą Wytrzymałość do 5. Nie można atakować Poszukiwaczy w Kosmicznej Otchłani. Nie można wejść na obszar Korony Władzy, kiedy ktoś inny jest pod działaniem Siły Herkulesa.

25:5 CZARNA DZIURA:

Gracz automatycznie przenosi się na obszar Nadprzestrzennej Bramy, tracąc na stosie kart zużytych wszelkie konie, konie i wozy, muły i rumaki oraz odrzucając Poltergeista. W przypadku kolejnej tu wizyty wylosuj następną kartę Zakończeń (z sześciu).

25:6 KRÓL SMOKÓW:

Rzuć kostką przy każdej wizycie:

1. Król Smoków uprzejmie dziękuje ci za przyprowadzenie obiadu. Zjada jednego z twoich Przyjaciół (Ty wybierasz) i wyrzuca cię z powrotem na Równinę Grozy.

2. Musisz walczyć z trzema młodszymi braćmi Króla po kolei (3 normalne walki wręcz do stoczenia w ciągu tej tury, niezależnie od ich wyników). Siła braci to odpowiednio 9, 10 i 11. Jeżeli przegrałeś lub zremisowałeś jakąkolwiek walkę, to zaraz po stoczeniu trzeciej walki, zostajesz wyrzucony na Równinę Grozy. Jeżeli wygrałeś wszystkie – wygrałeś grę.

3. Król atakuje ciebie. Ma Siłę i Moc równe 12, a Wytrzymałość równą 5. W czasie każdej tury (w tej także) stoczyć 2 walki, najpierw wręcz, potem psychiczną. Starcie kończy się śmiercią twoją lub Króla i nie możesz wcześniej opuścić tego obszaru oraz nikt w tym czasie nie może tu wejść. Jeżeli zginiesz – przegrałeś grę, a całość twoich kart przepada na stosie kart zużytych. Jeżeli zabijesz Króla Smoków – wygrywasz grę.

4. Król decyduje, że pomoże ci i odlatuje atakować innych Poszukiwaczy. Ma Siłę i Moc równe 12, a Wytrzymałość równą 5. W czasie każdej tury wielokrotnie atakuje jednego, wybranego przez ciebie Poszukiwacza i walczy na przemian za pomocą Siły i Mocy aż do śmierci (swojej lub przeciwnika). Ty decydujesz, co zabiera w wyniku wygranych walk – Król zatrzymuje i może używać Przedmiotów odebranych Poszukiwaczom. Zaraz po zabiciu każdego Poszukiwacza, Król wraca na obszar Korony Władzy i leczy wszystkie stracone punkty. Nikt inny nie może tu wejść. Jeżeli Król zostanie zabity, Poszukiwacz który go zabił wygrywa grę. Jeżeli Król zabije wszystkich pozostałych Poszukiwaczy – wygrywasz grę

5. Król śpi na górze skarbów. Rzuć kostką 2K6 poniżej swej Mocy, aby sprawdzić, czy z honorem i po rycersku uda ci się go zabić we śnie. Jeżeli tak – wygrałeś, jeżeli nie patrz punkt 1.

6. Król przestraszył się i zszedł był na zawał – Wygrywasz grę!

***** ZWYCIĘSTWO W GRZE *****

21:1 Zwycięzcą w grze zostaje ten Poszukiwacz, który:

- A. Samotnie zostanie na planszy lub
- B. Zgromadzi 3 czaszki z Podziemi, lub
- C. spełni odpowiednie warunki w Zakończeniach Alternatywnych.

21:2 Po jakiegokolwiek wizycie na Koronie Władzy, któregośkolwiek z Poszukiwaczy, każda śmierć Poszukiwacza oznacza koniec gry dla kierującego nim gracza.



AUTORZY:

Opracowanie gry: Robert Harris

Polska wersja: Krzysztof Sokołowski i Darosław Jerzy Toruń

Testowanie: Games Workshop Development Team

Rysunki: Grzegorz Komorowski

Opracowanie graficzno-techniczne: Maciej Makowski

Opracowanie wersji Turniejowej:

Paweł Burzyński, Marcin Chrostowski, Artur Jodłowski, Waldemar Krasuski

Podziękowania :

Dla Maćka Dubieckiego za pomysł rozbudowania mim o własne karty. Gdzieś w 1990 roku ...

WIR

Po dojściu do Wiru
rzuć kostką
i teleportuj się do:

- 1: Skały
- 2: Jaskinia
- Czarownic
- 3: Wioska
- 4: Świątynia
- 5: Równina Grozy
- 6: Nadprzestrzenna
Brama

JĄDRO PRZESTRZENI

Wyciągnij 5 Kart
Przygód, wybierz
z nich jedną,
a resztę odłóż.

STREFA RADIOAKTYWNA

- Rzuć kostką:
- 1: Mutujesz i zyskujesz
2 punkty Mocy.
 - 2: Mutujesz i tracisz
1 punkt Mocy.
 - 3-4: Choroba popromienna
tracisz 2 punkty
Wytrzymałości.
 - 5: Mutujesz i tracisz
1 punkt Siły.
 - 6: Mutujesz i zyskujesz
2 punkty Siły.

OPIS

FORTECA KOSMICZNA

Możesz tutaj odwiedzić:
Robolekarza - płacąc
mieszek złota za każdą
wyleczoną ranę.
Możesz u niego odzyskać
Wytrzymałość z początku gry.
Kupca - możesz u niego kupić
każdą dostępną jeszcze
z poniższego Ekwipunku.
płacąc następujące ceny:
Żyrokompas - 2 mz
Laser górniczy - 2 mz
Skafander - 3 mz
Skoczek - 4 mz
Hełm psioniczny - 5 mz
Piłomiecz - 5 mz
Energotopór - 5 mz

PLANSZA

DEMON Z NADPRZESTRZENI

Musisz stoczyć walkę z tą
straszną istotą. Posiada ona
Siłę 12 oraz Moc 12. Możesz
wybrać rodzaj walki. Jeżeli
przegrasz, stracisz 1 punkt
Wytrzymałości. Jeżeli wygrasz -
zyskujesz 2 punkty Siły bądź Mocy,
zależnie od tego czym
posługiwałeś się w walce.

OBCA CYWILIZACJA

Obca cywilizacja patroluje
ten obszar. Rzuć kostką:
1: Zostałeś uznany za zagrożenie
dla continuum przestrzenno-
czasowego. Następną turę
rozpoczynasz na obszarze Wiru.
2: Zostałeś uwięziony
(patrz Instrukcja, p. 8).
3-4: Zapłać karę w wysokości
2 mz albo zostaniesz uwięziony.
5-6: Zostałeś uznany za
niegroźnego. Następną turę
możesz rozpocząć na dowolnym
obszarze Kosmicznej Otchłani.



PLANETA ŚMIERCI

Rzuć kostką:

- 1: Trująca atmosfera - tracisz
1 punkt Wytrzymałości.
- 2: Walczysz z Obcym o Moc 9.
- 3: Walczysz z Obcym o Siłę 9.
- 4: Wyciągnij 1 Kartę Przygód.
- 5: Wyciągnij 2 Karty Przygód.
- 6: Wyciągnij 2 Karty Podziemi.

Jeżeli pokonałeś tutaj Obcego,
zyskujesz 1 punkt Siły lub Mocy,
zależnie od tego, czym
posługiwałeś się w walce.

Podziemia: Nieznajomy NIKT:

Czarownica: 1k6 i 1 Ropucha; 2 tracisz 1S; 3 tracisz 1M; 4 tracisz 1mz; 5 zyskujesz 1S; 6 zyskujesz Czar.

Cyklop: 1k6 i 1-2 tracisz losowo wybranego Przyjaciela; 3-4 tracisz losowo wybrany przedmiot; 5-6 nic

Trędowaty: 1k6 za każdego Przyjaciela. Wynik 1-2 oznacza, że ten Przyjaciel zginął; 3-6 ocalony

Syrena: wszyscy w Podziemiach tracą turę;

Czarnoksiężnik: możesz kupić tylko 1 Czar za 1 mz;

Uzdrowiciel: możesz wyleczyć 2 punkty Wytrzymałości