

MAGIA I MIECZ – MIASTO

Wszem niech będzie wiadomo, że Pan nasz i Władca, dobry król Niall nie aprobując awanturnicznych poczynań określanych mianem Poszukiwań Korony Władzy i jak najdalszym będąc od zamiaru pobłażania naruszającym spokój naszego Królestwa postępkom, gotów jest jednak uznać wolne prawo co bardziej niespokojnych charakterów do szukania śmierci bądź fortuny w sposób, który sami wybrali. Jego Wysokość cofa przeto w Swej Łaskawości dekret, zakazujący wstępu w mury naszego wspaniałego Miasta tym, którym natura dyktuje stąpanie po ścieżkach niepewnych i zdradliwych.

Od tej chwili bramy Miasta są dla nich otwarte.

MIASTO

Oto macie przed sobą, Szanowni Gracze, miasto leżące w świecie MAGII I MIECZA. Jest to miejsce gęsto zabudowane i równie gęsto zaludnione. Spełnia wiele różnorodnych funkcji – jest siedzibą królewskiego rządu, portem, wielkim targowiskiem i centrum religijnym. Stąd ku wszystkim prowincjom płyną królewskie dekrety, jednak tak naprawdę tylko w obrębie miejskich murów Straż Miejska utrzymuje stan zbliżony do ładu i porządku.

Miasto oferuje wiele dobrych okazji tym, którzy są dostatecznie mądrzy, żeby je chwycić i dostatecznie silni, żeby je utrzy-

mać. Możliwość otrzymania pracy, handel, pomoc finansową – wszystko to, i dużo więcej, można znaleźć za jego bramami. Niektórzy poszukiwacze przygód urodzili się w Mieście, inni trafili tu nie tyle w wyniku świadomego wyboru, ile w rezultacie swych wcześniejszych przygód. Wśród nich są i tacy, których przyprowadzono tu w kajdanach. Dla wszystkich jednak Poszukiwaczy Korony Władzy Miasto może stać się kamieniem milowym na drodze wiodącej do ich celu.

Ci, którzy weszli w obręb miejskich murów w nadziei znalezienia krótszej drogi do Środkowej Krainy królestwa marnują



WYPOSAŻENIE: W pudełku „Magia i Miecz – Miasto” powinny się znajdować następujące elementy gry:
1 plansza, przedstawiająca Miasto • 72 karty „Miasto” • 7 kart „Przygód” • 10 kart „Ekwipunku” • 10 kart „Czarów” • 5 kart „Pożyczka” • 5 kart „List Gończy” • 6 kart „Poszukiwacz” • i instrukcja (gdyby jej nie było skąd być to wszystko wiedział?)
Wszelkie braki prosimy zgłaszać do naszej firmy, a postaramy się je jak najszybciej uzupełnić.

UWAGA! „Miasto” zostało zaprojektowane jako uzupełnienie i rozszerzenie gry: „Magia i Miecz” i nie stanowi gry samodzielnej, tzn. może być używane tylko w połączeniu z podstawową edycją „Magii i Miecza”.

tylko czas, chociaż od brzegów tego regionu dzieli ich zaledwie przejażdżka łodzią z Przystani. Nikt nie może się też spodziewać, że miejskie bruki ułane są magicznymi przedmiotami. Jednak dla tych, którzy wierzą, że złoto ułatwi im wędrówkę. Miasto może stanowić cel zaiste upragniony, gdyż istnieją tu niezliczone okazje, by zarobić fortunę – lub by ją stracić.

Co równie ważne, najgodniejszym Miasto oferuje atrakcyjne posady. Drogi do nich są różne, jednak każda przynosi ci samą korzyść: potęgę, dzięki której z większymi szansami można stawić czoło czyhającym poza Miastem niebezpieczeństwom. Odpowiednio postępując z urzędnikami w Zamku Królewskim możesz otrzymać posadę Szryfa. Pozwala ona całkowicie swobodnie poruszać się po Mieście, ponadto Szeryfowi przysługuje rabat przy zakupach broni i zbroi. Jeżeli znajdziesz, wyzwiesz i pokonasz obecnego władcę miejskiego półświatka możesz zostać Mistrzem Złodziei. Pieniądże zaczną płynąć do ciebie szerokim strumieniem, jednak będziesz uwięziony wewnątrz miejskich murów, aż znajdziesz subtelniejszy niż Brama Miasta sposób na wydostanie się na zewnątrz. Wakuje również pozycja Arcymaga – Gildia Czarowników oczekuje kogoś, kto będzie w stanie uzupełnić ich zbiory jakimś znaczącym magicznym przedmiotem. I wreszcie – chodzą słuchy, że król osobiście spaceruje po ulicach, szukając osoby godnej pasowania na Królewskiego Championa.

Niezależnie od tego wszystkiego z Miastem jest też związana Walkiria, kobieta rycerz ze świata duchów i przerażający Minotaur, ponura istota o olbrzymiej sile, która zazwyczaj zamieszkuje na skałach.

Przed wszystkim jednak Miasto żyje dla złota i dzięki złotu. Można w nim kupować, sprzedawać, uprawiać hazard. Jeżeli wyjedziesz poza Bramę na Wierchowcu, mając na sobie Zbroję Płytową, a przy pasie sakwę pełną złota – znaczy to, że nie zmarnowałeś swego tutaj pobytu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ planszę „Miasta” obok głównej planszy „Magii i Miecza”. Dobrze jest tak to zorganizować, żeby obszar głównej planszy, oznaczony „Miasto” znalazł się obok obszaru planszy „Miasta”, nazywającego się „Brama Miasta”.

Karty Poszukiwaczy „Walkiria” i „Minotaur” należy dołączyć do wszystkich pozostałych kart Poszukiwaczy. Karty „Szeryf”, „Królewski Champion”, „Arcymag” i „Mistrz Złodziei” należy położyć osobno.

Nowe karty Ekwipunku należy dołączyć do talii pozostałych kart Ekwipunku, pamiętając o oddzieleniu kart Ekwipunku używanych w grze „W Kosmicznej Otchłani”. Nowe karty Czarów należy dołączyć do talii kart Czarów i potasować. Nowe karty Przygód należy dodać do głównej talii pozostałych kart „Magii i Miecza”.

Karty Listów Gończych i Pożyczek należy ułożyć w jednym miejscu w dwóch oddzielnych stosach.

Karty „Miasto” należy potasować i położyć obok planszy „Miasta”.

I wreszcie: jeżeli któryś z graczy ma Poszukiwacza, który rozpoczyna grę w Mieście – należy go postawić na Rynku Miejskim, na planszy „Miasta”.

Karty „MIASTO”

Kartami „Miasto” należy posługiwać się tak, jak zwykłymi kartami Przygód. Wyjątek stanowią Karty Zdarzeń/Praw (patrz: rozdział „Listy Gończe i Aaresztowanie”).

Nowe Czary

Należy zauważyć, że nowe Czary nie oddziałują na Poszukiwacza, który jest w posiadaniu Amuletu nawet wtedy, gdy sam tego chce.

MIEJSCA W MIEŚCIE

„Miejsce” to każdy nazwany obszar nie będący ulicą, który znajduje się na planszy „Miasta”. Oto lista wszystkich Miejsc w Mieście:

Brama Miasta – Stanowi ekwiwalent obszaru Miasta i jest głównym wejściem do niego.

Plac Miejski – Ośrodek ożywionej działalności. Tutaj szczególnie aktywni są stróże prawa sprawdzający ludzi wchodzących lub wychodzących z Miasta. Uważa się, że zwykłym opła-

tom za wejście podlega cały tranzyt z lub do Miasta, ale stróże prawa nie naprzykrzają się wielu przechodniom, koncentrując swoją uwagę na tych, którzy wyglądają podejrzanie.

Stajnie – Uczciwie i uważnie prowadzone stanowią bezpieczne schronienie dla zwierząt pociągowych i wierzchowców. Właściele prowadzą również operacje handlowe, chociaż nie zawsze mają wierzchowce do sprzedania.

Platnerz – Najdoskonalszy warsztat w całym kraju i jedyne źródło zbroi i broni wysokiej jakości. Jej właściciele, zachęceni, mogą kupić od ciebie część twego uzbrojenia.

Medyk – Najgłośniejszy lekarz w całym Mieście. Prowadzi tu świetny interes lecząc Poszukiwaczy, którzy chcą po wyleczeniu kontynuować Wyprawę.

Gildia Anarchistów – Stowarzyszenie tych, którzy we wszystkim przestrzegają zasady równowagi. Gildia ma własnych lekarzy zapewniających bezpłatną opiekę medyczną. Systematycznie odbywają się posiedzenia jej Rady znanej z zamiarów włączenia w szeregi Gildii każdego, kto zamierza zdobyć Koronę Władzy. Tym, którzy dowiodą, że stanowią potencjalnych zwycięzców w Wyprawie – dostępna jest pomoc.

Gospoda Pod 6 Twarzami Przeznaczenia – Najślynniejsza z gospód w Mieście, wygodna przystań i raj dla Poszukiwaczy. Każdego wieczoru gracze zasiadają do „Wielkiego Szmalu” największej z gier znanych w Królestwie.

Przystań – Wrota na świat. To stąd regularnie kursują statki handlowe – od czasu do czasu wracając z niespodziewanym ładunkiem, na który wydano List Gończy...

Bank – Finansowa instytucja, która jak świat światem dowiodła, że jest godna zainteresowania w Wyprawie. Zdarzy jej się inwestować w twoje przedsięwzięcie. Dostępne są pożyczki nieubezpieczone. Nie próbuj jednak opuścić Miasta bez ich spłacenia, o ile nie chcesz zamienić się w ropuchę.

Sklep Magiczny – Gdzie jeszcze możesz znaleźć sklep, który za tak niską cenę sprzedaje ci czary? Znawcy mogą przeczytać niektóre pozycje za okazjonalną cenę.

Czarodziejka – Wyjątkowe przedsiębiorstwo. Odwiedź Czarodziejkę jeśli chcesz się przenieść do innych światów lub odkryć swą przyszłość w tym, w którym przebywasz. Czy przepowie ci ona przyszłość, czy też ją stworzy?

Apteka – Właściciel jest rozdrażnionym ale sławnym kolekcjonerem i warzycielem magicznych napojów. Kupi on od ciebie prawie wszystko za uczciwe pieniądze, które możesz następnie wydać na jeden z jego cudownych napojów, ale trzymaj się z daleka od Tego Co Pali Stare Gardło – to trucizna.

Katedra – Centrum religijne miasta. Masz możliwość złożenia darowizny na naprawę dachu. Najbardziej gorliwi mogą się spodziewać nagrody za swoje modlitwy.

Zamek Królewski – Nie trzymaj się cichych zakątków Królestwa. Oto jest miejsce prawdziwej władzy; wspaniała rezydencja i siedziba rządu. Przychodzisz do Zamku jako turysta i opuszczasz go oczarowany jego architekturą; przychodzisz tylko z talentem – a możesz wyjść jako królewski oficer. Jeśli przyjdiesz jako więzień – prawdopodobnie już stąd nie wyjdiesz.

NOWE POSTACIE

„Miasto” wprowadza do gry 6 nowych Poszukiwaczy. Minotaur i Walkiria są zwykłymi postaciami, którymi się gra w ten sam sposób jak w „Magii i Mieczu”. Pozostali czterej nowi Poszukiwacze trochę się od nich różnią.

Na początku gry Arcymag, Królewski Champion, Mistrz Złodziei i Szeryf nie występują jako Poszukiwacze, a ich karty należy trzymać osobno (dla ułatwienia karty te mają inne koszulki). Gracze mogą nimi grać, gdy wezmą udział w pewnych Spotkaniach w Mieście.

Aby zostać Arcymagiem wystarczy, że Poszukiwacz pierwszy przedłoży Magiczny Przedmiot Gildii Czarowników. Siedzibą Gildii jest Sklep Magiczny. Stanowisko otwiera szerokie możliwości pod warunkiem, że Poszukiwacz zechce podarować jakiś Magiczny Przedmiot.

Królewski Champion jest wybierany przez Króla i jego zadaniem będzie pokonanie przestępców łamiących prawo i przywrócenie w kraju rycerskiej tradycji. Chociaż Król nie pochwala Wyprawy po Koronę Władzy, byłby zadowolony, gdyby to jego człowiek ją wygrał...

Król postanowił wybrać swojego Championa w nader dziwny sposób. Jego wysokość przebrany za żebraka wędruje ulicami szukając wartościowego osobnika. Gdy znajdzie kogoś, kto jest dostatecznie miłośnierny, natychmiast go zatrudni.

Innymi słowy, jeden z żebraków w Mieście może być Królem i jeśli gracz ma dość szczęścia, aby dać pieniądze właścicielowi, będzie miał szanse zostania Królewskim Championem.

Mistrzem Złodziei można zostać w rezultacie przypadkowego spotkania z graczem, który akurat zajmuje to stanowisko. Pokonując aktualnego Mistrza Złodziei dowolny Poszukiwacz może zająć jego miejsce, które dostarcza godziwego dochodu.

Niedogodnością tego faktu jest to, że gracz stanie się na pewien czas Wrogiem Publicznym Numer 1, co oznacza, że wydosłanie się z Miasta będzie ryzykowne. Ponadto zawsze może nadejść ktoś, kto będzie chciał go pokonać.

Szeryf jest mianowany w bardziej tradycyjny sposób. Gracz, który będzie chciał objąć jego Urząd powinien pójść do Królewskiego Zamku i postąpić zgodnie z otrzymanymi tam instrukcjami. Może to doprowadzić do tego, że Poszukiwacz bez ceregieli dostanie stanowisko Szeryfa. Szeryf ma w Mieście ogromną władzę i może skutecznie zatruć życie innych graczy.

We wszystkich przypadkach gracz powinien kontynuować grę swoim nowym Poszukiwaczem z miejsca, które osiągnął jego poprzedni Poszukiwacz. Wszystkie punkty Siły, Mocy, Wytrzymałości, Złota, wszyscy Przyjaciele i Przedmioty przechodzą na nowego Poszukiwacza.

Sprawa może się skomplikować, gdy nowy Poszukiwacz ma inny Charakter; jeśli tak, należy sprawdzić czy wszystkie Przedmioty i wszyscy Przyjaciele są dla niego odpowiednie. Jeśli zmiana Charakteru oznacza, że gracz nie może mieć jednej z posiadanych kart, należy ją odłączyć, pozostawiając ją na miejscu aktualnie zajmowanym przez jego Poszukiwacza.

Gracz może w każdej chwili zrezygnować z Królewskiego Championa lub Szeryfa ponownie używając swojego starego Poszukiwacza. Poszukiwacz traci wówczas wszystkie nowo zdobyte punkty Siły i Mocy i wszystkie specjalne Zdolności dane przez nowego Poszukiwacza. Można również zrezygnować z Mistrza Złodziei spełniając te same warunki, ale zatrzymując wydaje na siebie Listy Gończe. Gracz nie może zrezygnować z Arcymaga.

Gracze nie mogą zajmować równocześnie tego samego stanowiska. Stanowisko Arcymaga nie stwarza tego problemu, bowiem może je dostać tylko ten Poszukiwany, który jako pierwszy złoży Magiczny Przedmiot Gildii Czarowników.

Królewski Champion zmienia się za każdym razem, gdy Król wybiera na swojego Championa nowego Poszukiwacza; gracz powraca do swojego poprzedniego Poszukiwacza, a kartę Championa przekazuje temu, kto właśnie objął ten Urząd.

Mistrz Złodziei traci swoje stanowisko tylko wtedy, gdy ponownie wyciągnięto jego kartę bądź zostaje pokonany przez jednego z Poszukiwaczy, który wyzwala go na pojedynek.

Szeryf tylko wtedy traci swoje stanowisko, gdy gracz z niego zrezygnuje; nie ma żadnego sposobu na to, by inny Poszukiwacz objął ten urząd, chyba że jest już wolny.

Poszukiwacze i Miasto

Generalnie rzecz biorąc, Miasto uważa się za część Zewnętrznej Krainy i podlega ono zwykłym regułom obowiązującym w tej krainie. Gracze powinni pamiętać w jakiej sytuacji w Mieście nie mają zastosowania Specjalne Zdolności Poszukiwacza.

Oto kilka przykładów:

- Amazonka nadal rzuca dwiema kośćmi, aby się dowiedzieć jak daleko może się przesuwać, nawet gdy jest w Mieście.
- Gładiator może szkolić Chłopca na Posylki lub Łobuzów ale ci ostatni nie opuszczają Miasta.
- Jeśli Żołnierz zgubił swój Hełm lub Miecz, może je nadal odzyskać wchodząc na obszar Miasta na głównej planszy; nie musi on wchodzić do samego Miasta.

W MIEŚCIE

Wprowadzenie „Miasta” jako rozszerzenia do „Magii i Miecza” spowodowało następujące zmiany w podstawowych regułach gry:

- Usuwa się informację na obszarze Miasta na głównej planszy „Magii i Miecza”.
- Prawo nadzoruje wszystkie akcje w Mieście; po popełnieniu przez graczy nielegalnego czynu (patrz: rozdział „Prawo”) wymaga się, aby ciągnęli oni dodatkową kartę Przygody, żeby

zobaczyć czy przybywają stróże prawa (patrz: rozdział „Listy Gończe i Aresztowanie”).

3. Mówów, Koni, Powozów, Smoków i innych większych przedmiotów nie można zabrać do żadnego Miejsca w Mieście oprócz Stajni i Nadbrzeża; trzeba je zostawić w tch dwóch miejscach, na ulicy lub poza Murami Miasta.

4. W żadnym Miejscu Miasta nie można walczyć, z wyjątkiem miejsc wskazanych na planszy. Walka może się odbywać tylko na obszarze Ulicy, chyba że przepisy mówią inaczej.

5. We wszystkich innych przypadkach Miasto pozostaje częścią Zewnętrznej Krainy. Wszystko co oddziałuje na Zewnętrzną Krainę, oddziałuje na Miasto. Wszystkie reguły odnoszące się do Zewnętrznej Krainy, odnoszą się do Miasta, chyba że niektóre są zastąpione przez reguły wymienione w tej instrukcji.

WCHODZENIE DO MIASTA

Plansza „Miasto” zastępuje obszar „Miasto” znajdujący się na jednym u rogów planszy „Magii i Miecza”, a dokładniej: obszar „Brama Miasta” na nowej planszy zastępuje obszar „Miasta” na planszy podstawowej. Z tego wynika, że Poszukiwacz, który zajmuje obszar „Miasto” na głównej planszy stoi u „Bramy Miasta”.

Aby wejść do Miasta Poszukiwacz musi zakończyć swój ruch na obszarze „Miasta” na głównej planszy, tj. musi wyładować dokładnie na obszarze „Miasta”, nie przerywając swojego ruchu. Wówczas Poszukiwacz przenosi się na obszar „Brama Miasta” na planszy „Miasta” i jest on gotowy do wejścia do Miasta w następnej turze.

Do Miasta można się również dostać łodzią. W tym celu należy potasować karty Barek wraz z kartami Przygód „Magii i Miecza”. Jeśli Gracz wyciągnie podczas swojej tury jedną z tch kart, może przepłynąć barką, wychodząc na ląd na polu „Nadbrzeże” na planszy „Miasta”. Należy zwrócić uwagę, że jest to jedyny sposób, by się dostać do Miasta rzeką; Poszukiwacz nie może w tym celu zbudować Tratwy.

RUCH W MIEŚCIE

Ogólnie rzecz biorąc, Poszukiwacz poruszający się po Zewnętrznej Krainie na głównej planszy, gdy znajdzie się w Mieście musi przestrzegać istniejących reguł dla ruchu w tej krainie; gracz rzuca kością i przesuw swojego Poszukiwacza po prostej o tyle pól ile wynosi rzut. A oto zmiany reguł gry dotyczące poruszania się w samym Mieście:

- Każdy Poszukiwacz, który w trakcie ruchu staje na polu Miejsce, w tej turze kończy tam swój ruch.
- Nie można przejść z jednego Miejsca do drugiego bez uprzedniego wyjścia na ulicę, mimo że Miejsca mogą ze sobą sąsiadować.
- Nie można pozostać w Miejscu; jeżeli gracz ma możliwość ruchu, musi go wykonać.

OPUSZCZANIE MIASTA

Aby wyjść z Miasta drogą, Poszukiwacz musi dotrzeć z Miasta do Bramy Miasta. Gdy już tu jest, można przenieść Poszukiwacza na obszar „Miasto” na głównej planszy. Poszukiwacz, który zechce opuścić Miasto nie musi kończyć swego ruchu u Bramy Miasta, przeniesiony na główną planszę, tam zakończy ruch. Poszukiwacz, za którym rozesłano Listy Gończe (patrz: rozdział „Listy Gończe i Aresztowanie”) nie może wyjść z Miasta drogą. Jeśli spróbuje tego dokonać stróże prawa będą usilowali go aresztować. Będzie musiał walczyć ze strażnikami (Siła 7). Gdy Poszukiwacz przegra, zostanie uwięziony i wrzucony do Lochu; gdy Poszukiwacz wygra lub zremisuje, ucieknie przed aresztowaniem, ale nie będzie mógł opuścić Miasta.

Miasto można również opuścić biorąc z Nadbrzeża łódź. Jeżeli Poszukiwacz na początku swojego ruchu znajduje się na Nadbrzeżu, może zapłacić 2 mieszki złota za przewiezienie go na dowolnie przez siebie wybrany obszar w Krainie Zewnętrznej lub 4 mieszki złota za przewiezienie go na dowolnie przez siebie wybrany obszar w Krainie Środkowej. Poszukiwacz nie może opuścić Miasta tą drogą jeśli rozesłano za nim Listy Gończe.

Jeśli Poszukiwacz nie chce zapłacić za przejazd lub ze względu na List Gończy nie może w zwykły sposób opuścić Miasta, może przejechać na gapę. Pasażer na Gapę nie musi się obawiać Listu Gończego, ale gracz po jego prawej stronie wybiera obszar w Zewnętrznej Krainie, na który Poszukiwacz zostaje zabrany po wykryciu i wyrzuceniu go z łodzi.

Jeżeli gracze korzystają z gry „Podziemia” mogą się do nich dostać dzięki dołączeniu do talii kart „Miasto” dwóch kart Wejścia do Podziemi. W ten sposób Poszukiwacz, za którym rozesłano Listy Gończe może swobodnie opuścić Miasto. Reguły gry „W Kosmicznej Otchłani” przewidują, że w pewnych warunkach Czarodziejka może otworzyć Nadprzestrzenną Bramę która przeniesie Poszukiwaczy na planszę „W Kosmicznej Otchłani”, bez względu na to czy obawiają się oni Listów Gończych, czy też nie. Tę zasadę stosuje się w grze „Miasto”, mimo że teraz Czarodziejka ma swoje własne Miejsce.

PRAWO

Straże są bardzo surowe i mają długą listę przestępstw, za które ścigają winnych. Oto jakie czyny popełnione w Mieście są uznawane za nielegalne, a tym samym powodujące interwencję straży. Jeżeli podczas Spotkania w Mieście gracz złamie chociaż jedno z Praw, ciągnie kartę „Miasto” (i modli się, by nie była to karta STRÓŻA PRAWA).

STATUT MIASTA

1. Uczestniczenie w Walce na Ulicach Miasta jest nielegalne. Nie ma znaczenia kto ją rozpoczął ani kto był w nią zamieszany; zabrania się każdej walki.
2. Zabrania się strzelać z jakiegokolwiek broni; uważa się to za inną formę walki.
3. Karate, Zamach, Ciosy z Zaskoczenia i (lub) Skrytobójstwo jest również nielegalne i nie jest niczym więcej niż walką.
4. Handel na Ulicach bez zezwolenia jest nielegalny. Licencje z trzyletnim terminem można otrzymać z Ministerstwa Licencji; uprasza się o składanie wniosków w trzech kopiach.
5. Rzucanie Czarów na Ulicach z jakiegokolwiek źródła, jest nielegalne.
6. Oszukiwanie, Zadawanie Uroków, Przekupywanie i Czarowanie uważa się za przestępstwa.
7. Grabież jest nielegalna.
8. Kradzież jest nielegalna.
9. Nielegalne jest występowanie jako Cyborg, Wampir, Hobgoblin, Ork, Troll i Wojownik Chaosu.
10. Nieposiadanie pieniędzy jest nielegalne. Miasto musi zapewnić pewien poziom życia.

LISTY GOŃCZE I ARESZTOWANIE

Przedstawiciele Prawa są bardzo aktywni w Mieście i ostro traktują wszystkich złoczyńców. Przestrzegają oni bardzo skomplikowanej procedury, aby upewnić się, że ktoś na pewno jest poszukiwanym łotrem.

Procedura pościgu przez Stróża Prawa jest następująca: W trakcie zwykłego toku gry, jeżeli Poszukiwacz, za którym rozesłano Listy Gończe wyciągnie kartę „Miasto” i okaże się ona kartą Stróża Prawa, Straże będą chciały go aresztować (oczywiście, jeśli to będzie jakakolwiek inna karta, gracz postępuje zgodnie ze zwykłymi regułami gry). Poszukiwacz musi natychmiast zabierany do Lochu i musi się zastosować do obowiązujących tam instrukcji. Jeśli Poszukiwacz zremisuje lub wygra – ucieka; List Gończy jest jednak nadal ważny. Straże będą również chciały aresztować każdego, kto już popełnił przestępstwo, bez względu na to czy rozesłano za nim Listy Gończe, czy nie. Po wypełnieniu zadania z karty Spotkań, która przewiduje złamanie jednego z przepisów ze Statutu Miasta (patrz: rozdział „Prawo”), gracz ciągnie kartę „Miasto”. Jeśli będzie to karta Stróża Prawa, Straże próbują dokonać aresztowania jak to podano wyżej; jeśli to będzie jakakolwiek inna karta, gracz ją odkłada.

List Gończy można kupić w Zamku Królewskim i natychmiast wręczyć innemu z graczy, który nie może odmówić jego przyjęcia. Pozwoli to tym, którzy są na bakier z prawem, rzucić fał-

szywe oskarżenie przeciwko innemu Poszukiwaczowi i w ten sposób nadwerzęć jego szanse na ukończenie Wyprawy. Należy zauważyć, że dwie z kart „Patrole Gwardii”, które gracze potasowali wraz z główną talią kart Przygód są kartami Stróża Prawa, co oznacza, że Poszukiwacza można aresztować poza Miastem. Jednakże, Patrole Gwardii będą usiłowały aresztować jedynie tych Poszukiwaczy, za którymi rozesłano Listy Gończe.

Inni Poszukiwacze mogą przekazać kogoś, za kim rozesłano Listy Gończe w ręce przedstawicieli prawa. Jeśli w Walce taki Poszukiwacz został zwyciężony, zwycięzca zamiast zabrać mu Przedmiot lub punkt wytrzymałości może go wysłać do Lochu.

Jak Poszukiwacz może się pozbyć Listu Gończego? Wtrącony do Lochu ma trzy możliwości: przekupstwo, ucieczkę lub proces sądowy. Jeśli zdecyduje się przekupić Sędziego lub przyjąć wydany wyrok, odkłada kartę Listu Gończego i wychodzi z Lochu. Poszukiwacz, któremu udaje się uciec zatrzymuje swoją kartę Listu Gończego, ponieważ nadal jest mu sędzony areszt. A więc, jedynie ten, który ucieka ma się czego obawiać, boiem nie spłacił społeczeństwu swojego długu.

POŻYCZKI

Każdy Poszukiwacz stając na Miejsu „Bank” może otrzymać Pożyczkę. Poszukiwacz podejmujący Pożyczkę powinien wziąć kartę Pożyczek i 3 mieszki złota, które następnie może wydać. Jednakże, przed opuszczeniem Miasta Poszukiwacz musi jednorazowo spłacić ogólną sumę 4 mieszków złota. Pożyczkę może spłacić w dowolnym czasie i z dowolnego miejsca w Mieście. Gdyby jednak zamierzał opuścić Miasto bez spłaty zadłużenia, Czarodziej z Banku rzuci na niego Czar, który zamieni go w ropuchę – gracz powinien postąpić zgodnie z regułami przewidzianymi dla tego rodzaju.

OGÓLNE REGUŁY

Oto niektóre z reguł obowiązujących we wszystkich częściach „Magii i Miecza”, które ustalono na podstawie wątpliwości i komentarzy graczy. Przed rozpoczęciem gry gracze muszą dojść do porozumienia, z których (o ile w ogóle) reguł będą korzystać.

Czary

Pewna liczba osób wykazała, że Postać może jednocześnie rzucać pół tuzina lub więcej czarów. Oto jak można rozwiązać ten problem:

- a) Poszukiwacz może rzucić czar jedynie w swojej turze, chyba że są to czary obronne, które mają na celu ochronić go przed atakiem. W tym przypadku może je rzucać w każdym czasie zgodnie z ograniczeniami przedstawionymi na karcie.
- b) Poszukiwacz może jednocześnie rzucić maksymalnie jeden czar zgodnie z ograniczeniami przedstawionymi na karcie.

MIASTO

Projektanci: Evan K. Friedman & Paul D. Morrow

Dodatkowy projekt i rozwinięcie: Paul Cockburn

Podstawowa gra „Magia i Miecz”: Bob Harris

Wersja polska: Dariusz J. Toruń

Projekty graficzne: Grzegorz Komorowski

Wydawca: BPIRF „SFERA” Sp. z o.o.

02-513 Warszawa, ul. Madalińskiego 21/37, tel. 49-71-21

Copyright na „Miasto” i „Magię i Miecz”

1989 Games Workshop Ltd.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Winiety „The Games Workshop” i „Talisman”

są znakami handlowymi Games Workshop Ltd.

„PRZEKLEŃSTWO MUMII”

- Przestrzenna plansza
- Dwunastościenna kostka
- Fascynujące przygody w tajemniczym grobowcu mumii