



TALISMAN[®]

MAGIA I MIECZ



KRAINY ODMĘTÓW[™]

ROZSZERZENIE





TM

WITAJ

*Mrok, niebezpieczeństwo, zagrożenie, chwala i bogactwo! Witaj ponownie w magicznych krainach **Magii i Miecza**.*

Krainy Odmętów to rozszerzenie gry **Talisman: Magia i Miecz** zawierające dwa nowe Królestwa, które Poszukiwacze będą mogli zbadać: Siedzibę Lorda-Widmo oraz Kryjówkę Królowej Szczurów. Odważni poszukiwacze przygód mogą podejmować próbę przeprawy chwiejnym mostem, aby przemieścić się pomiędzy planszami **Miasta** i **Podziemi**. Bohaterowie mogą także zejść w głąb krypty Lorda-Widmo lub zakraść się do gniazda Królowej Szczurów. Na niniejszym arkuszu zasad wyjaśniono sposób, w jaki należy korzystać z nowych elementów tego rozszerzenia, aby czerpać kolejne doświadczenia z gry **Talisman: Magia i Miecz**.



SYMBOL
ROZSZERZENIA
KRAINY ODMĘTÓW

ELEMENTY



2 KARTY KRÓLESTW



20 KART MOSTU



20 KART TUNELU

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem **Krainy Odmętów**, po przygotowaniu gry podstawowej oraz rozszerzeń **Podziemia** i **Miasto**, należy przeprowadzić poniższe kroki:

1. **Umieszczenie kart Królestw:** Karty Siedziby Lorda-Widmo (1a) oraz Kryjówki Królowej Szczurów (1b) należy umieścić pomiędzy planszami Podziemi i Miasta.
2. **Przygotowanie talii Mostu:** Talię Mostu należy potasować i umieścić *zakrytą* pomiędzy obszarami Przejścia Pełnego Czaszek a Szczurzym Skrótem.
3. **Przygotowanie talii Tunelu:** Talię Tunelu należy potasować i umieścić *zakrytą* obok kart Królestw.
4. **Przygotowanie stosów Łupu:** Należy wylosować 3 karty z talii Skarbów i umieścić odkryte na obszarze Sali Tronowej (4a). Następnie należy wylosować po 2 karty z talii Zbrojowni i Magicznego Emporium i umieścić je odkryte na obszarze Szczurzego Gniazda (4b).





TM

KRAINY ODMĘTÓW

Pomiędzy Miastem a Podziemiami kryją się dwa małe, lecz śmiertelnie niebezpieczne

Królestwa: Kryjówka Królowej Szczurów oraz Siedziba Lorda-Widmo. Oba Królestwa należy traktować jako osobne Krainy, nad którymi panują potężne istoty, posiadające absolutną władzę nad ich mieszkańcami oraz każdym, który ośmieli się do nich wkroczyć.

KRYJÓWKA KRÓLOWEJ SZCZURÓW

Królowa Szczurów ukryła się w odmetach cuchnących kanałów pod Miastem. Wysłała na powierzchnię niezliczoną chmarę swych dzieci, aby zaciągnęły co tylko się da do jej zgnitego gniazda.

Podczas bitwy w Kryjówce Królowej Szczurów każdy Wróg posiadający w tytule słowo „Szczur” dodaje 1 do swojej Siły.

SIEDZIBA LORDA-WIDMO

Lord-Widmo sprawuje swe plugawe rządy terroru w zatęchłych kryptach i niekończących się katakumbach. Ci, którzy próbują splądrować jego grobowiec, będą musieli stawić czoła jego straszliwej potęgze.

Podczas bitwy psychicznej w Siedzibie Lorda-Widmo każdy Duch dodaje 1 do swojej Mocy.

SPOTKANIA W KRÓLESTWACH

Poszukiwacz przebywający w Królestwach nie może spotykać innych Poszukiwaczy, lecz musi rozpatrywać obszary zgodnie z ich poleceniami na karcie Królestwa.

WKRAČAZANIE DO KRÓLESTW

Poszukiwacz może wejść do Kryjówki Królowej Szczurów na obszary Szczurzego Skrót u lub Starych Kanałów z sąsiadujących z nimi obszarów na planszy Miasta, zgodnie z kierunkiem strzałek. Poszukiwacze mogą wejść do Siedziby Lorda-Widmo na obszary Przejścia Pełnego Czaszek lub Katakumb z sąsiadujących z nimi obszarów na planszy Podziemi, zgodnie z kierunkiem strzałek. Kiedy Poszukiwacz wchodzi do Królestwa, musi natychmiast zakończyć swój ruch.

RUCH W KRÓLESTWACH

Zanim Poszukiwacz rzuci kośćmi za swój ruch, musi wybrać czy **Ucieka**, czy **Podąża dalej**.

Jeśli Poszukiwacz postanowi uciekać, musi normalnie rzucić kością za swój ruch i poruszyć się w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki (do sąsiedniej Krainy), przestrzegając normalnych zasad ruchu w tej Krainie.

Jeśli Poszukiwacz postanowi podążać dalej, nie rzuca kością za swój ruch, a zamiast tego rozpatruje polecenia obszaru na którym się znajduje. Polecenia te zostały szczegółowo wyjaśnione na następnych stronach.





SZCZURZY SKRÓT I PRZEJŚCIE PEŁNE CZASZEK

Kiedy Poszukiwacz napotyka obszar Szczurzego Skrót lub Przejścia Pełnego Czaszek, losuje 2 karty z talii Mostu i dodaje je do tego obszaru. Kiedy jego tura się kończy, zabiera wszystkie karty z obszaru i tasuje je razem z talią Mostu. Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Szczurzego Skrót lub Przejścia Pełnego Czaszek zdecyduje się podążać dalej, porusza się o jeden obszar wzdłuż mostu - z obszaru Szczurzego Skrót do Przejścia Pełnego Czaszek lub z Przejścia Pełnego Czaszek do Szczurzego Skrót.

Przykład: Szynek rozpoczyna swoją turę na obszarze Przejścia Pełnego Czaszek. Może uciec lub podążać dalej. Jeśli zdecyduje się podążać dalej, porusza się na obszar Szczurzego Skrót (A). Jeśli zdecyduje się uciekać, rzuca kością za swój ruch i porusza się o liczbę obszarów, zgodną z wynikiem rzutu, w kierunku Podziemi (B).



STARE KANAŁY I KATAKUMBY

Kiedy Poszukiwacz wchodzi na obszar Starych Kanałów lub Katakumb, natychmiast bierze 3 wierzchnie karty z talii Tunelu i umieszcza je *zakryte* w stosie przed sobą.

Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Starych Kanałów lub Katakumb posiada karty w swoim stosie i zdecyduje się podążać dalej, rozpatruje wierzchnią kartę ze swojego stosu (odkrywając ją, jeśli była zakryta). Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Starych Kanałów lub Katakumb nie posiada kart w swoim stosie i zdecyduje się podążać dalej, porusza się o jeden obszar zgodnie z kierunkiem strzałek - z obszaru Starych Kanałów do Szczurzego Gniazda lub z Katakumb do Sali Tronowej.

Jeśli Poszukiwacz posiada jakieś karty w swoim stosie, nie może rozpatrywać kart Przygód na obszarach Starych Kanałów ani Katakumb. Po tym, gdy Poszukiwacz rozpatrzy ostatnią kartę ze swojego stosu, zanim zakończy swoją turę, rozpatruje wszystkie karty na swoim obszarze.

Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Starych Kanałów lub Katakumb zdecyduje się uciekać lub w inny sposób opuszcza swój obszar, odrzuca wszystkie karty Tunelu, które pozostały w jego stosie.

SZCZURZE GNIAZDO

Kiedy Poszukiwacz spotyka obszar Szczurzego Gniazda, nie może zabierać żadnych Przedmiotów z tego obszaru. Zamiast tego musi stoczyć walkę z Królową Szczurów. Królowej Szczurów nie można się wymknąć i żaden Przyjaciel, Zakłęcie ani Przedmiot nie mogą walczyć z nią zamiast Poszukiwacza. Królowa Szczurów posiada Siłę 3 i podczas walki dodaje 1 punkt do swojej Siły za każdy Przedmiot znajdujący się w Szczurzym Gnieździe.

Jeśli Poszukiwacz pokona Królową Szczurów, zabiera jeden wybrany Przedmiot znajdujący się w Szczurzym Gnieździe, a następnie przemieszcza się na dowolny obszar w Krainie Zewnętrznej. Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany przez Królową Szczurów, musi porzucić swój jeden losowy Przedmiot (oprócz utraty punktów Życia). W przypadku remisu lub jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany, musi poruszyć się na obszar Szczurzego Traktu w Mieście, gdzie jego tura się kończy.



SALA TRONOWA

Kiedy Poszukiwacz spotyka obszar Sali Tronowej, nie może zabierać żadnych Skarbów z tego obszaru. Zamiast tego musi stoczyć walkę psychiczną z Lordem-Widmo. Lordowi-Widmo nie można się wymknąć, i żaden Przyjaciel, Zakłęcie, ani Przedmiot nie mogą walczyć z nim zamiast Poszukiwacza. Lord-Widmo posiada Moc 4 i podczas walki psychicznej dodaje 1 punkt do swojej Mocy za każdy Skarb znajdujący się w Sali Tronowej.

Jeśli Poszukiwacz pokona Lorda-Widmo, zabiera jeden wybrany Skarb znajdujący się w Sali Tronowej, a następnie przemieszcza się na dowolny obszar w Krainie Zewnętrznej. Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany przez Lorda-Widmo, traci 1 punkt Mocy (oprócz utraty punktów Życia) i umieszcza 1 losową odkrytą kartę z talii Skarbów w Sali Tronowej. W przypadku remisu lub jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany, musi poruszyć się na obszar Komnaty Ciemności w Podziemiach, gdzie jego tura się kończy.

KARTY MOSTU I TUNELU

Specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty Przygód, wpływają również na karty Mostu i Tunelu, ale tylko po tym, jak zostaną wylosowane i umieszczone na planszy.

Kiedy karty Mostu i Tunelu zostają odrzucone, należy wtasować je do odpowiednich talii.

KARTY I ŻETONY TERENU W KRÓLESTWACH

Karty Terenu, Zakłęk i żetony (Spalonej ziemi, smoczych łusek, Poszukiwaczy itp.) nie mogą być umieszczane na obszarach Królestwa. Należy zignorować wszystkie efekty, które nakazują umieszczenie żetonów na obszarze Królestwa.

ZAKŁĘCIA I POZOSTAŁE EFEKTY

Każde Królestwo należy traktować jako osobną Krainę w odniesieniu do Zakłęcia Rozkazu, kart Zakłęk oraz pozostałych efektów, które wpływają na Poszukiwacza w zależności od Krainy w której się znajduje.

PULAPKI

Niektóre karty posiadają słowo-klucz **Pułapka**, znajdujące się nad treścią efektu karty. Poszukiwacz nie może używać specjalnych zdolności ani efektów, aby zignorować lub uniknąć spotkania **Pułapek**, chyba że specjalna zdolność lub efekt wyraźnie na to wskazuje.





CO MOŻE CIĘ SPOTKAĆ W ODMĘTACH?

Pradawne grobowce i śmierdzące kanały, kręte tunele i zdradliwe pułapki. Witaj w Krainach Odmętów! Między ponurymi Podziemiami a tętniącym życiem Miastem rozciągają się kilometry tajemnych korytarzy, wypełnione zarówno bogactwem, jak i niebezpieczeństwami. Czy odważysz się zgłębić ciemności spowijające Krainy Odmętów?

To rozszerzenie zawiera dwa nowe Królestwa, które czekają na zgłębienie przez Poszukiwaczy, oraz dwie nowe, ekscytujące talie Przygód, stanowiące wyzwanie dla najbardziej doświadczonych śmiałków!

Rozszerzenie **Krainy Odmętów** zawiera:

2 karty Królestw • 20 kart Mostu • 20 kart Tunelu • 3 arkusze zasad

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia:

Jon New oraz Samuel W. Bailey

Opracowanie gry Talisman: Magia

i Miecz 4. Edycja: Bob Harris i John

Goodenough

Producent: Derrick Fuchs

Opracowanie graficzne: Evan Simonet

Okladka: Anna Christenson

Plansza: Jacob Murray

Grafiki: Abrar Ajmal, William Thomas Arnold, Bruno Balixa, Helge Balzer, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Mark Bulahao, Christopher Burdett, Felicia Cano, JB Casacop, Anna Christenson, Chris Casciano, Guillaume Ducos, Carolina Eade i Allen Michael N. Geneta

Dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Kierownictwo artystyczne: John Taillon

Testerzy: Marcin „Nemomon” Chrostowski, Katie New, Sarah New, Zach Tewalthomas i Paolo Tosolini

Koordynator ds. licencji FFG:

Amanda Greenhart

Główny producent gier: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Grzegorz Jantos

Wersja polska: Galakta

Jak zawsze, podziękowania dla ekipy

GAMES WORKSHOP

Talisman: Krainy Odmętów © Copyright Games Workshop Limited 2014. *Krainy Odmętów*, *Talisman*, logo *Talisman*, GW, Games Workshop, oraz wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, miejsca, bronie i postacie są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Tę edycję wydano na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w USA. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**

Do rozgrywki
wymagana jest gra
Talisman: Magia i Miecz
oraz rozszerzenia *Miasto*
i *Podziemia*



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89



Krainy Odmętów PL-UTM14

ISBN: 978-1-63344-085-2

