

# KRYPTA UPIORÓW

Ylem i Zaurak wspinali się na szczyt stromej skały. Karkołomne przedsięwzięcie było pomysłem Krasnoluda, który z niezrozumiałych dla Elfa powodów uparł się, by ominąć pobliską dolinę i wędrować przez góry. Elf nie pojmował zamiarów Zauraka tym bardziej, że wybrana przez niego droga była trudniejsza do pokonania i o wiele mniej bezpieczna. Poprzecinane strumieniami doliny były o tej porze roku przepełnione zapachem ziół i dojrzałych owoców. Tu, wśród skalnych rumowisk łatwiej było stracić życie niż znaleźć choćby jadalne korzonki. Elf nie próbował jednak ani przekonać Zauraka ani nawet dłużej z nim rozmawiać. Upór Krasnoluda przekraczał wszelkie granice rozsądku i jeśli tylko wbił sobie coś do głowy, wszelkie starania zmiany jego planów kosztowały tak wiele czasu i wysiłku, że gra była niewarta świeczki. Ylemowi nie pozostało więc nic innego jak podążać za Zaurakiem, mając nadzieję, że szalona wspinaczka nie zakończy ich przygód i nie okaże się całkiem daremną.

Słońce zaczynało się już chylić ku zachodowi, gdy wyciągnięte w górę dłonie Krasnoluda natrafiły na rozgrzaną w całodziennym upale, płaską powierzchnię. Był na szczycie. Rozciągał się stąd wspaniały widok na całą krainę, porośniętą bujną zielenią, wśród której połyskiwały tu i ówdzie szmaragdowe kręgi jezior. Zaurak nie poświęcił jednak ani chwili na podziwianie krajobrazu. Rozejrzał się wokół i zobaczywszy ogromny, przypominający studnię otwór wyciosany w skale, okrążył go kilka razy, zaglądając z różnych stron w mroczną przepaść. Gdy obok niego pojawił się Elf, Krasnolud roześmiał się i z dumą pogłaskał wąsy.

- Wiedziałem że tu będzie! – powiedział. – Jeśli stare legendy krasnoludów mówią o czymś, to niemożna mieć wątpliwości, że to coś naprawdę jest, i jest dokładnie tam gdzie powinno!

Elf obdarzył czarną czeluść wymownym spojrzeniem.

- Krypta – rzekł tonem zdradzającym, iż nie podziela entuzjazmu Zauraka. Z całą pewnością wilgotna i pełnia nietoperzy. Czy przyszedłszy tutaj, żeby sobie na nią popatrzeć?

Krasnolud wyczuł wrogi ton, lecz odpowiedział bez zmruczenia oka:

- Przyszedłszy tu, żeby do niej wejść.

Pod Ylemem ugięły się kolana. Milczał przez moment, zastanawiając się czy Krasnolud umie czytać w jego myślach i sam, bez żadnej pomocy skoczy w ciemną otchłań. Po chwili jednak opanował złość i rzekł:

- Za żadne skarby świata!

Zauraka wcale to nie speszyło.

- W tej Kryptyce jest Krypta Dawnych Władców – powiedział, a nie doczekawszy się ze strony Elfa niczego poza dość obojętnym spojrzeniem dodał – Rozpoznałem tę górę wśród tysiąca innych. Stare podania opisują ją bardzo dokładnie. Tam, w Kryptyce czeka nie odkryta od setek lat Krypta Dawnych Władców Naszego Świata. Elf westchnął i zatopił wzrok w mrocznym wejściu. Po chwili podniósł spojrzenie na Zauraka i pokręcił przecząco głową.

- Nie mogę tego zrobić – rzekł.

- Dlaczego? – w głosie Krasnoluda zabrzmiało zniecierpliwienie.

- Jestem Elfem.

Krasnolud rozzłościł się na dobre.

- Przecież Elfy potrafią wędrować pod ziemią! – rzekł z naciskiem.

- Owszem ale nigdy w życiu nie zejda do wilgotnej Krypty, w której w dodatku mogą być Upiory.

Tego było już za wiele. Krasnolud rzucił Ylemowi złowrogie spojrzenie, podszedł do wyciosanego w skale otworu i bez słowa zaczął opuszczać się w dół. Po chwili cały zanurzył się w mroku.

Elf miał bardzo złe sny. Tak złe że gdy tylko próbował się z nich otrząsnąć, zaraz wpędzał się w jeszcze gorsze koszmary. Najpierw droga w głąb pionowej, wykutej w skale sztolni. Potem długa wędrówka w mroku, przez korytarze tak niskie i tak wąskie, że nie można w nich było nawet rozpaść pochodni. Wreszcie potwory, walka z Upiorami, która zdawała się nie mieć końca. By to wszystko wytrzymać Ylem musiał co chwile sam sobie przypominać, że to tylko sen. Zaczął nawet żałować że nie wszedł z Zaurakiem do prawdziwej Krypty – tak okropne miejsce, jak Krypta z jego snu, z całą pewnością nie mogło istnieć w rzeczywistości.

Obudził się zmęczony i obolały. Słońce stało już wysoko nad horyzontem. Leżał pod drzewem którego gałęzie ugięły się pod ciężarem dojrzałych owoców. Tuż obok płynął wąski strumyk. Elf przetaił oczy i jeszcze raz rozejrzał się wokoło. Nie z całą pewnością nie był to szczyt góry.

- Myślałem że prześpiż cały dzień – usłyszał za sobą głos Zauraka – nie byłoby w tym zresztą nic dziwnego. Nigdy przedtem nie widziałem tak wspaniale walczącego Elfa.

Ylem odwrócił głowę. Zaurak siedział na brzegu strumienia.

- Miałem upiorny sen – powiedział nie zwróciwszy uwagi na słowa Zauraka.

- Tak – kontynuował Krasnolud – Nie każdy potrafiłby dotrzeć do Tej Krypty. Dokonałeś tej nocy wielkiego czynu.

Elfem wstrząsnął lodowaty dreszcz.

- Czy ja jeszcze śnię. – zapytał bardziej sam siebie niż Zauraka. Krasnolud wstał, podszedł do niego.

- Musiałem to zrobić – powiedział – Gdybyś nie był taki uparty. Elf przyłożył dłoń do czoła i po chwili podniósł oczy na Krasnoluda.

- Wcale nie zasnąłem na szczycie góry – powiedział.

Krasnolud pokręcił przecząco głową, lecz zaraz po tym na jego twarzy pojawił się wyraz zdumienia.

- Jakiej góry? – zapytał. Gdy rzuciłem na ciebie czar weszliśmy do Krypty, ale wyszliśmy dokładnie w tym samym miejscu.

- wskazał ręką niskie bogato zdobione drzwi za którymi rozciągał się nie dużo wyższy pagórek. – Tam Góra – dodał po chwili – była tylko w twoim śnie!

- Nie wspięliśmy się na górę, ani nie klóiliśmy się na jej szczycie? Zaurak usiadł na ziemi, pokiwał z niedowierzaniem głową i roześmiał się.

- Wydaje mi się – rzekł w końcu – że wczorajszego wieczora nie tylko ja próbowałem czarować.

## WPROWADZENIE

Krypta Upiórów została zaprojektowana jako kontynuacja cyklu „Magicznego Miecza”, stanowiąca jednocześnie samodzielną grę. Jednak ta wersja została przeniesiona na realia gry Magia i Miecz. Jeżeli posiadacie grę podstawową i jej rozszerzenia, będziecie mogli pominąć Drugą Część Instrukcji, dotyczącą znanych wam zasad.

Oba sposoby traktowania gry są równie dobre, chociaż nie da się ukryć, że jednoczesne użycie planszy podstawowej jak i innych dodatków stwarza znacznie ciekawsze możliwości, a wprowadzenie „Krypty” może zmienić obraz całej rozgrywki. Jak już wspomniałem, by ułatwić czytelnikom, instrukcja została podzielona na dwie części. Pierwsza z nich zawiera w większości informacje niezbędne tak graczom zaawansowanym, jak i tym, którzy nie próbowali jeszcze grać w żadną z gier Magia i Miecz. Druga poświęcona jest podstawowym zasadom gry i regułom prowadzenia rozgrywki na samej tylko planszy Krypty Upiórów, jest więc przeznaczona wyłącznie dla nowicjuszy.

### 1. Zestaw do gry

Oprócz planszy i instrukcji zestaw do gry zawiera:

5 Karty Przygody  
8 dużych i 8 małych Kart Postaci (w tym 3 Poszukiwaczy Profesja)  
9 Kart Czarów  
27 Kart Krypty  
3 Karty Upiórów Krypty  
2 różnobarwne talie Kart do gry w „Smoka i Księżniczkę” (po 5 Kart każda)

### 2. Przygotowanie do rozgrywki

Po rozłożeniu planszy podstawowej (i innych plansz, jeśli je posiadacie) należy dołączyć do stosów Kart, karty Przygód i Czarów. Planszę Krypty trzeba położyć obok planszy podstawowej. Karty Krypty, ułożone w osobny stos należy umieścić obok planszy „Krypta Upiórów”. Spośród 9 Kart Poszukiwaczy, należy wyłączyć 3 Karty Bóstw Magicznego Świata i umieścić je na środku planszy „Krypty”, na polu Grobowca Dawnych Władców Magicznego Świata. Pozostałe 8 Kart Poszukiwaczy dołączyć do stosu Kart Poszukiwaczy gry podstawowej. 3 Karty Upiórów Krypty przed rozpoczęciem rozgrywki muszą się znaleźć na polu oznaczonym na planszy jako Czełusci Upiórów.

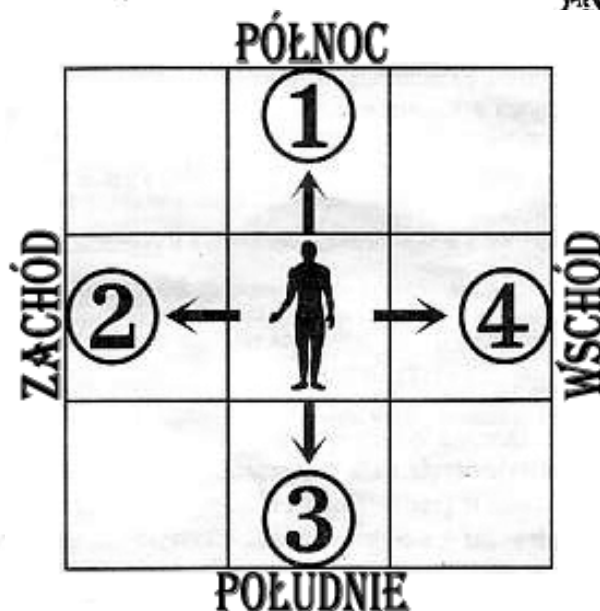
### 3. Wejście do Krypty Upiórów

3.1 Poszukiwacz może znaleźć się w Krypcie wskutek wyciągnięcia ze stosu Kart Przygód Karty Strażnika Grobowca. Poszukiwacz natychmiast przenosi się na pole Bram Otchłani, tracąc 1 punkt Wytrzymałości (tyle kosztuje niespodziewane przekroczenie progu między światem żywych i światem zmarłych) i w następnej turze wykonuje swój pierwszy ruch na planszy Krypty. (Kartę Strażnika Grobowca należy odłożyć.)

3.2 Poszukiwacz wchodzący do Krypty musi pozostawić na polu spotkania Strażnika Grobowca Muła, Konia, Konia z Wozem, Rumaka, Wierzchowca oraz Zaprzęg, jak i każdy większy sprzęt racjonalnie nie mieszczący się w niskich korytarzach Krypty.

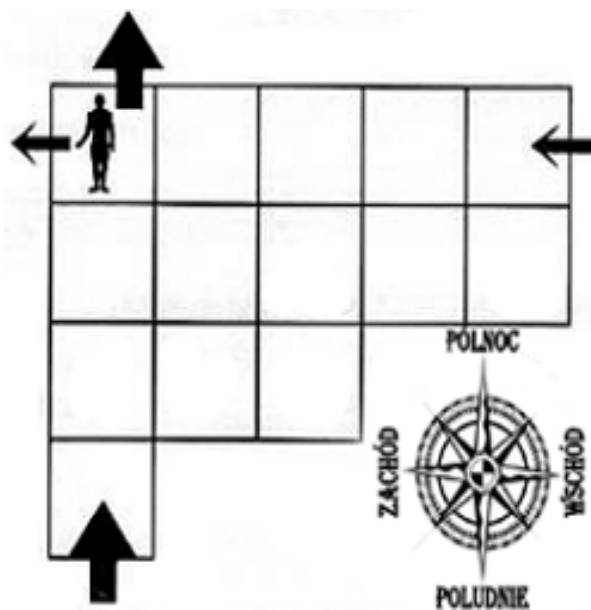
### 4. Sposób poruszania się w Krypcie Upiórów

4.1 Podróż po Krypcie Upiórów różni się od wędrówek po innych Krainach Magii i Miecza. Wszyscy Poszukiwacze przemieszczają się o 1 pole w trakcie każdej tury, a rzut kostką wykorzystany jest jedynie do określenia kierunku ruchu. Sposób poruszania się po planszy ilustruje umieszczony niżej rysunek.



Po wyrzuceniu 1, Postać przemieszcza się o 1 pole na północ (orientację kierunków wyznacza umieszczona na planszy róża wiatrów), 2 – na zachód, 3 – na południe i 4 – na wschód. Wyrzucenie 5 oznacza ponowne badanie tego samego obszaru (postać nie przemieszcza się w tej turze i ponownie bada ten sam obszar) i 6 – dowolny wybór spośród czterech pierwszych możliwości (północ, południe, zachód, wschód).

4.2 Jeżeli Poszukiwacz znajduje się przy brzegu planszy i w wyniku rzutu kieruje ją poza planszę, należy wykonać ruch w kierunku zgodnym z wynikiem rzutu, traktując jako następne pole, pierwsze pole w tym samym rzędzie lub kolumnie, leżące na przeciwnym brzegu planszy. Schemat takiego ruchu ilustruje rysunek.



4.3 Każdy z graczy przed przesunięciem swojego Poszukiwacza w Krypcie Upiórów ma prawo wykonać ruch dowolnie wybranym Upiorem Krypty (tylko jednym), których Karty przed rozpoczęciem rozgrywki znajdują się w Czełusci Upiórów (patrz punkt 2). Upiory Krypty można przemieszczać o 1 pole w trakcie tury, w dowolnie wybranym kierunku (czyli w przeciwieństwie do Poszukiwaczy także na ukos). Upiory Krypty nie można jednak przesunąć na pole zajęte przez jakiegokolwiek Poszukiwacza (jeżeli taka możliwość nie istnieje, należy zrezygnować z wykonania ruchu Upiorem) ani skierować poza planszę (jak w przypadku ruchu Poszukiwacza).

4.4 Przemieszczać wolno wyłącznie Upiory Krypty, które nie towarzyszą Poszukiwaczom (czyli Upiory, które nie opętały żadnego Poszukiwacza). Jeśli każdy z Upiorów towarzyszy jakiemuś Poszukiwaczowi, gracze tracą prawo do ich przemieszczania, do czasu, gdy na planszy nie będzie znajdował się przynajmniej jeden „swobodny” Upiór Krypty (więcej informacji o Upiorach Krypty – Patrz punkt 7).

## 5. Gra w „Smoka i Księżniczkę”

5.1 Każda talia do gry w „Smoka i Księżniczkę” składa się z 5 Kart: Miłości, Księżniczki, Smoka, Rycerza i Śmierci. Hierarchia Kart jest następująca:

Śmierć przegrywa z Miłością (wygrywa z pozostałymi 3 Kartami)  
Rycerz przegrywa ze Śmiercią (wygrywa z pozostałymi 3 Kartami)  
Smok przegrywa z Rycerzem i Śmiercią (wygrywa z pozostałymi 2 Kartami)

Księżniczka przegrywa ze Smokiem, Rycerzem i Śmiercią (wygrywa z Kartą Miłości)

Miłość przegrywa z Księżniczką, Smokiem i Rycerzem (wygrywa ze Śmiercią)

5.2 Gra w „Smoka i Księżniczkę” ma zastosowanie w Komnacie Demona Wiecznej Gry i przy Sarkofagu Sfinksa.

5.3 Komnata Demona Wiecznej Gry.

Jeżeli Poszukiwacz zakończył ruch w Komnacie Demona Wiecznej Gry, musi wziąć udział w grze w „Smoka i Księżniczkę”. Jeżeli na planszy Krypty znajduje się tylko jeden Poszukiwacz, pierwszą czynnością gracza jest wykonanie rzutu kostką, w celu ustalenia stawki zgodnie z instrukcją na planszy, którą mogą być Punkty Siły, punkty Mocy albo Mieszki Złota. Następnie gracz prosi jednego z pozostałych uczestników, by reprezentował Demona, który jest jego partnerem w grze. Gracz reprezentujący Demona nie ponosi żadnych konsekwencji gry. Obaj gracze tasują swoje talie i układają je (w formie zakrytej, koszulkami do góry), w dwóch rzędach obok siebie, tak jak pokazano to na rysunku.



Następnie gracze odkrywają sąsiadujące pary Kart obu talii i zakrywają ją do połowy Kartę niższą Kartą, która stoi wyżej w hierarchii (jeżeli odkryte są takie same, nie należy przemieszczać żadnej z nich). Za każdą podbitą Kartę przeciwnika, gracz otrzymuje (pobiera spoza planszy) 1 punkt albo Mieszek Złota, zgodnie z ustaloną stawką. Za każdą własną Kartę podbitą przez przeciwnika, gracz odkłada poza planszę 1 punkt albo Mieszek Złota (zgodnie z ustaloną wcześniej stawką). Przy remisie, żadna ze stron nie zyskuje ani nie ponosi strat. Rzecz jasna, Poszukiwacz nie może utracić punktów Siły i Mocy, z którymi rozpoczynała grę (straty powyżej tego limitu należy po prostu darować).

Jeżeli na planszy „Krypty” znajduje się więcej niż jeden Poszukiwacz, gracz musi zapytać innych uczestników, czy któryś z nich ma ochotę być jego partnerem w grze. Jeżeli żaden z graczy nie

wyrazi takiej chęci, gra będzie toczyć się zgodnie z opisanymi wyżej regułami. Jeżeli jeden z graczy zgłosi chęć zagrania partii, ma prawo wybrać stawkę w grze. Ponosi jednak wszystkie konsekwencje rozgrywki (zdobywa punkty lub Mieszki Złota, albo oddaje przegraną stawkę przeciwnikowi). Gracz ten nie może jednak wybrać parametru Mocy, czy też Siły, jeśli nie posiada w tym parametrze przynajmniej jednopunktowej nadwyżki (czyli 1 punkt ponad poziom, z którym rozpoczynał grę). W przypadku, gdy chęć rozegrania partii „Smoka i Księżniczki” zgłosi więcej niż jeden uczestnik, o tym, kto weźmie udział w grze decyduje rzut kostką.

5.4 Sarkofag Sfinksa.

Gracz, który zakończył ruch przy Sarkofagu Sfinksa musi poprosić o pomoc dowolnego z pozostałych uczestników gry. Wybrany partner bierze na siebie rolę Sfinksa i zadaje graczowi zagadkę, układając przed nim (w formie zakrytej) 3 losowo wybrane karty z potasowanej talii Kart do gry w „Smoka i Księżniczkę”. Gracz stara się odgadnąć nazwę każdej z Kart z osobna. Za każdą trafioną odpowiedź otrzymuje spoza planszy 1 punkt lub Mieszek Złota (zgodnie z wynikiem rzutu kostką, który gracz wykonuje w celu ustalenia stawki patrz instrukcja na planszy). Jeżeli nie poda ani jednej prawidłowej odpowiedzi, traci punkt Życia i ponawia próbę w następnej turze. Poszukiwacz nie może opuścić pola Sarkofag Sfinksa, dopóki nie poda przynajmniej jednej poprawnej odpowiedzi albo nie straci wszystkich punktów Wytrzymałości.

## 6. Czeluści Rzezimieszków i Nisza Demona Dwóch Twarzy

Na obu polach instrukcje uzależnione są od kierunku, z którego przyszedł Poszukiwacz. Gdy Poszukiwacz kończy ruch w Czeluściach Rzezimieszków przychodząc z północy (z Katakumb Upiorów) albo ze wschodu (z Grobowca Władców Mroku), musi pozostawić na planszy punkt Mocy albo punkt Miecza albo Mieszek Złota. Jeżeli nie chce, lub nie może pozostawić w Czeluściach

Rzezimieszków żadnego z punktu (na przykład posiada tylko punkty z którymi rozpoczyna grę) ani Mieszków Złota, by opuścić to pole musi stoczyć walkę z Upiorem o Sile 6. W przypadku porażki, Poszukiwacz traci 1 punkt Wytrzymałości i inny dowolny punkt (jeśli go posiada, a nie chciał go zostawić z czystego skapstwa, ponieważ nie można utracić punktów Mocy ani punktów Siły, z którymi Poszukiwacz rozpoczyna grę).

Postać która wchodzi do Czeluści z południa (Cmentarzysko Wyklętych) albo z zachodu (Sala Nikczemnego Ceremoniału), ma prawo zabrać dowolny punkt (tylko jeden!) albo Mieszek Złota pozostawioną na planszy przez kogoś, kto przechodził tędy wcześniej.

Nisza Demona Dwóch Twarzy jest zaopatrzona w zbliżoną instrukcję która dotyczy Przedmiotów, Przyjaciół i Czarów. W przypadku odmowy ze strony gracza, który powinien pozostawić tu Przedmiot, Przyjaciela albo Czar (z jakiegokolwiek powodu), Poszukiwacz natychmiast traci 1 punkt Wytrzymałości (i może opuścić Niszę).

## 7. Upiory Krypty

7.1 Jeżeli Poszukiwacz zakończy ruch na polu, na którym znajduje się jedna z Kart Upiorów Krypty, Poszukiwacz ten ulega opętaniu i stosuje do siebie zasady opisane na Karcie Upiora. Upiory nie mogą jednak obniżać parametrów Poszukiwacza poniżej poziomu, z którym rozpoczął on grę. Od chwili opętania, Karta Upiora przemieszcza się po planszy razem z opętanym Poszukiwaczem.

7.2 Opętaniu nie ulegają Rycerze Bóstw Magicznego Świata.

7.3 Przed opętaniem nie mogą chronić Poszukiwacza żadne specjalnie zdolności ani Czary (opętanie nie jest elementem badania obszaru). Z Upiorami Krypty nie można walczyć, ani wymykać im się, poza przypadkami opisanymi w następnym punkcie.

7.4 Ochronę przed opętaniem może stanowić Zakłęcie Władcy Podziemnych Światów i przyjaźń Księżniczki Snu.

7.5 Uwolnienie od opętania może nastąpić w skutek:

- a) użycia Zakłęcia Władcy Demonów.
- b) wyciągnięcia Karty Księżniczki Snu.
- c) wskutek przemiany w Rycerza Bóstw Magicznego Świata.
- d) w przypadku wniesienia określonej opłaty na polu Światło Żywych.
- e) albo gdy Poszukiwacz znajdujący się w Sarkofagu Upiora Bogactw lub Czeluści Upiorów uzyska wynik świadczący o opętaniu przez Upiora, który towarzyszy już jakiemuś Poszukiwaczowi.

W ostatnim przypadku, Upiór opuszcza Poszukiwacza, któremu towarzyszył a przedmiotem opętania staje się Poszukiwacz, który wykonał niefortunny rzut w Sarkofagu Upiora Bogactw lub załaził się w Czeluściach Upiorów. We wszystkich innych sytuacjach, - z wyjątkiem „d” - po uwolnieniu się od Upora Krypty, Poszukiwacz pozostawia jego Kartę na polu, na którym nastąpiło uwolnienie (także w Krypcie Dawnych Władców).

Jeżeli uwolnienie od opętania następuje po wniesieniu opłaty na polu Światło Żywych, Zgodnie ze znajdującą się tam instrukcją, Upiór powraca na pole Czeluści Upiorów.

7.6 Uwolnienie od potępienia następuje automatycznie, w chwili, gdy Poszukiwacz opuszcza planszę Krypty Upiorów (w takiej sytuacji Upiór powraca na pole Czeluści Upiorów).

7.7 Poszukiwacz może być opętany przez 1,2 lub 3 Upiory Krypty. Skutki opętania należy w takich przypadkach sumować.

## 8. Rycerze Dawnych Bóstw Magicznego Świata

8.1 Poszukiwacz staje się Rycerzem Bóstw Magicznego Świata, jeżeli posiadając jeden z Runów wejdzie do Krypty Dawnych Władców, pokona strzegącego jej Upiora i weźmie Kartę jednego z Rycerzy.

8.2 Poszukiwacz ten zachowuje wszystkie swoje punkty i cały stan posiadania (chyba że pewnych Kart nie wolno mu posiadać z związku z ewentualną zmianą Charakteru).

8.3 Jeżeli Rycerz Bóstw utraci wszystkie punkty Wytrzymałości, powraca do dawnej postaci Poszukiwacza który się nim stał (z 4 punktami Wytrzymałości) zachowuje stan posiadania chyba, że niektórych Przedmiotów, Czarów nie będzie mógł zatrzymać ze względu na zmianę Charakteru. Jeżeli ginie w walce z innym Poszukiwaczem, Poszukiwacz staje się (jeśli ma chęć) tym Rycerzem Bóstw, karta przechodzi z pokonanego na zwycięzcę. Jeżeli Zwycięzca rezygnuje z tego prawa, Karta Rycerza powraca do Krypty Dawnych Władców.

Karta powraca do Krypty Dawnych Władców również wtedy gdy Rycerz Bóstw traci ostatni punkt Wytrzymałości w jakiegokolwiek innych okolicznościach niż starcie z innym Poszukiwaczem (np. w walce z Wrogiem, w wyniku wykonania instrukcji Kart Odwiecznej Ciemności, etc.).

8.4 Poszukiwacz, który stał się Rycerzem Bóstw (jeżeli pozostaje w Krypcie Upiorów) nie podlega opętaniu (patrz punkt 7.2)

9. Zasady specjalne i modyfikacje charakterystyk Poszukiwaczy w „Krypcie Upiorów”

9.1 Krypta Upiorów jest całkowicie odrębna od reszty Krain Świata Magii i Miecza, Poszukiwacze znajdujący się na planszy podstawowej i mające tam miejsce Zdarzenia nie mogą w żaden sposób wpłynąć na Poszukiwaczy i bieg wydarzeń w Krypcie. I odwrotnie: wydarzenia i czynności Poszukiwaczy znajdujących się w Krypcie nie mają wpływu na inne Krainy.

9.2 Poszukiwacze, którzy opuszczają Kryptę nie mogą ze sobą zabrać żadnych Kart. Karty pokonanych wrogów należy wymienić na punkty w dowolnym momencie przed opuszczeniem planszy Krypty. Inne Karty (Przedmioty, Przyjaciół) należy dołączyć do stosu Kart Krypty. Wychodząc z Krypty, Poszukiwacze mogą zabrać ze sobą jedynie zdobyte punkty i Mieszki Złota oraz Karty Rycerzy Bóstw Magicznego Świata – jeżeli się nimi stali.

9.3 Przed wejściem do Krypty Upiorów, postać musi porzucić wszelkie Przedmioty i zwierzęta (Przyjaciół) wpływające na jej ruch (patrz punkt 3.2)

## 10. Cel Gry

10.1 Poszukiwacze wędrujący po planszy „Krypty Upiorów” w poszukiwaniu Krypty Dawnych Władców Magicznego Świata (Krypty rodu Altari). Aby wejść do tej Krypty (znajdującej się w środku planszy), Poszukiwacz musi posiadać jeden z Runów Bóstw Magicznego Świata. Poszukiwacz nie posiadający takiego Przedmiotu – jeśli wynik rzutu kostką skieruje go do krypty – po prostu przeczekuje tam turę nie podejmując żadnych czynności albo wychodzi z Krypty Upiorów na Planszę podstawową (punkt 11.1)

10.2 Jeżeli w Krypcie Dawnych Władców znajduje się Poszukiwacz posiadający przynajmniej jeden z Runów może podjąć walkę ze strzegącym jej Upiorem (Siła 10 / Moc 10) i w przypadku zwycięstwa wziąć jedną z Kart Rycerzy Bóstw Magicznego Świata (patrz punkt 8).

10.3 Przed walką z Upiorem w Krypcie Dawnych Władców nie mogą ochronić Poszukiwaczy żadne specjalne zdolności, Zakłęcia, Przyjaciół, etc., jeżeli tylko Poszukiwacz ma zamiar wziąć jedną z Kart Rycerzy Bóstw.

10.4 Poszukiwacz który stał się Rycerzem Bóstw w następnej turze może wprost z Krypty Dawnych Władców przenieść się na planszę podstawową, na obszar Cmentarza (nie bada wtedy obszaru i nie traci wytrzymałości z powodu charakteru) i kontynuować grę nowym Poszukiwaczem. Gracz może, jeżeli chce, pozostać w Krypcie Upiorów.

10.5 Poszukiwacz nie ma obowiązku toczyć walki w Krypcie Dawnych Władców. Jeżeli nie chce wziąć Karty Rycerza Bóstw, może postąpić tak, jakby nie posiadał Runu (patrz punkt 10.1).

## 11. Wyjście z Krypty Upiorów

11.1 Poszukiwacze mogą opuszczać Kryptę Upiorów przez Kryptę Dawnych Władców Magicznego Świata (po przemianie w Rycerza Bóstw albo bez niej) oraz przez Bramy Otchłani (jeśli uda im się zakończyć ruch na tym polu).

11.2 Przed wyjściem, Poszukiwacz odkłada do stosu Kart Krypty, wszystkie Karty Krypty (Przedmioty, Przyjaciół) z wyjątkiem Karty Rycerza Bóstw (jeżeli nim jest), złota i punktów (patrz punkt 9.2).

11.3 Jeżeli Poszukiwacz wychodząc z Krypty Upiorów jest opętany, Upiór automatycznie go opuszcza i powraca na pole Czeluści Upiorów.

Autor wersji oryginalnej: Adrian Markowski

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

**KRYPTA  
UPIORÓW**