



„Magia i Miecz 2003”

Artur „DeSS” Pokojski, Robert „Cliff” Pokojski

prezentują

Trzy maski – Kampania

INSTRUKCJA

Spis treści:

1. Legenda trzech masek – str. 2
2. Opis rozszerzenia – str. 3
3. „Lodowa Kraina – Przełęcz Wygeona” - str. 3
4. „Pustynia – Upadek Tahjana” – str. 5
5. „Przedpoła Piekieł 2 – Mrok nad krainą Środka” – str. 6
6. Wytrzymałość przedmiotów – tabela – str. 6
7. Magiczne klejnoty – str. 7

**MAGIA
i MIECZ
2003**

Rozszerzenie „Trzy maski – Kampania” nie ma charakteru komercyjnego i nie jest przeznaczone na sprzedaż. Pomysł i opracowanie są własnością jego twórców. Do stworzenia kart wykorzystano ilustracje różnego pochodzenia.

I. Legenda trzech masek

Nikt z żyjących nie może mieć pewności, jeno mówią tak co niektórzy. Prastare to były dzieje, które spisane są wśród przepastnych zbiorów biblioteki. Świadectwa barwne, często sprzeczne, a jednak we wszystkich nich odnaleźć można cechę wspólną – moc. Przeogromną potęgę, którą dzierzył osobnik, o którym nie wiadomo dziś wiele więcej od tego, iż posiadaczem był trzech masek, a zwano go Bonatar Wspaniały. Powiedziane zostało, że zdobył władzę „dzięki pomocy samych bogów” i twardą ręką utrzymywał w pokoju dzikie plemiona zamieszkujące do tej pory jeszcze dzikie lądy. Jedynym miejscem zbliżonym do tego, co dziś zwać można mianem cywilizacji, było założone na mroźnej glebie cudowne miasto „Poranek”.

Bonatar nadał nowe prawa, rozwijał przemysł i armię, dzięki której skutecznie ekspansję na coraz to dalsze terytoria. W efekcie cała kraina Środkowa, a później i Zewnętrzna stały się jego własnością. Przyszło mu umrzeć późno, łagodnie, ze starczej choroby. Na łożu śmierci popełnił prawdopodobnie największy, a być może jedyny błąd. Wyznał, że kluczem jego powodzeń były trzy cudowne maski, których moc dopełniała się.

Obdarował po równo trzech swych synów bogactwem, władzą, a także niezwykłą mocą. I w ten oto sposób najstarszy – Wygeon, otrzymał we władanie Krainę Lodu, którą osobiście zamieszkiwał jego ojciec, a także maskę Wilka. Ukłękął i przyrzekł godnie przyjąć obowiązek i odpowiedzialność, choć nie krył rozczarowania – to jemu jako pierworodnemu spodziewano się, że przypadnie zostać autonomicznym następcą. Tahjan otrzymał malownicze tereny Krainy Środkowej oraz maskę Kobry, a najmłodszy Tako – rozłożyste, aczkolwiek najdziksze obszary Krainy Zewnętrznej, oraz maskę Nietoperza. Był to koniec krótkiego okresu rozkwitu cywilizacji na długi czas. Bracia pograżyli się w bezlitosnej wojnie o pełnię władzy, którą zainicjował Wygeon. W sojuszu z Tahjanem zrównali z ziemią zamek Tako, po którym do dziś zostały tylko Ruiny, jednak nie zdołali pojmać samego Tako, który odleciał z oblężonego miasta na skrzydłach nietoperza. Wszelki ślad po nim zaginął.

Pozostała dwójka rozpoczęła bratobójczą wojnę, którą o dziwo zwyciężył dysponujący mniej liczną armią Tahjan. Zapamiętano szczególnie moment, gdy samotnie uciekającego przez lodowe tereny Wygeona ścigał oddział żołnierzy młodszego brata. Przedostał się w niesamowity sposób poprzez Przełęcz, która stała się grobem dla wielu prześladowców. Nikt nie był w stanie jej za nim przebyć, a po wielu niepowodzeniach zdecydowano się zostawić uciekiniera w pułapce na pewną śmierć. Tahjan był wściekły, gdyż zależało mu właśnie na masce, a jednak zmuszony był od niej odstąpić. Pustynne ludy korzystając z bratobójczej wojny zjednoczyły się i zbuntowały przeciwko nowemu władcy. Osłabione wojsko i moc jednej maski okazała się niewystarczająca. Rebelianci zatryumfowali, a maska Kobry trafiła w ich ręce, prawdopodobnie nieświadome mocy, którą podarował im los.

Nad całym kontynentem na długo zapanał chaos i rozkład.....

2. Opis rozszerzenia

Rozszerzenie Kampania obejmuje łącznie 87 nowych kart. W tym:

- **40 Lodowa Kraina** (2 Ekwipunek – „Maska Wygeona”, „Górski Wojownik”),
- **37 Pustynia** (2 Ekwipunek – „Maska Tahjana”, „Maska Trzech Twarzy”),
- **10 Przedpola piekieł 2**,
- zestaw **20 żetonów** symbolizujących Klejnoty,
- 1 instrukcje.

Kampania może stanowić zwykle uzupełnienie dotychczasowego świata Magii i Miecza, prezentując nowe Krainy pełne niebezpieczeństw i zapomnianych skarbów, jak również stać się alternatywą do dotychczasowego patentu na zdobycie Korony Władzy.

Głównym celem Kampanii są poszukiwania zaginionych artefaktów – legendarnych masek Bonatara Wspaniałego. Każda z trzech masek czyni swego posiadacza potężnym, a skompletowane są w stanie stawić czoła nawet posiadaczowi Korony Władzy.

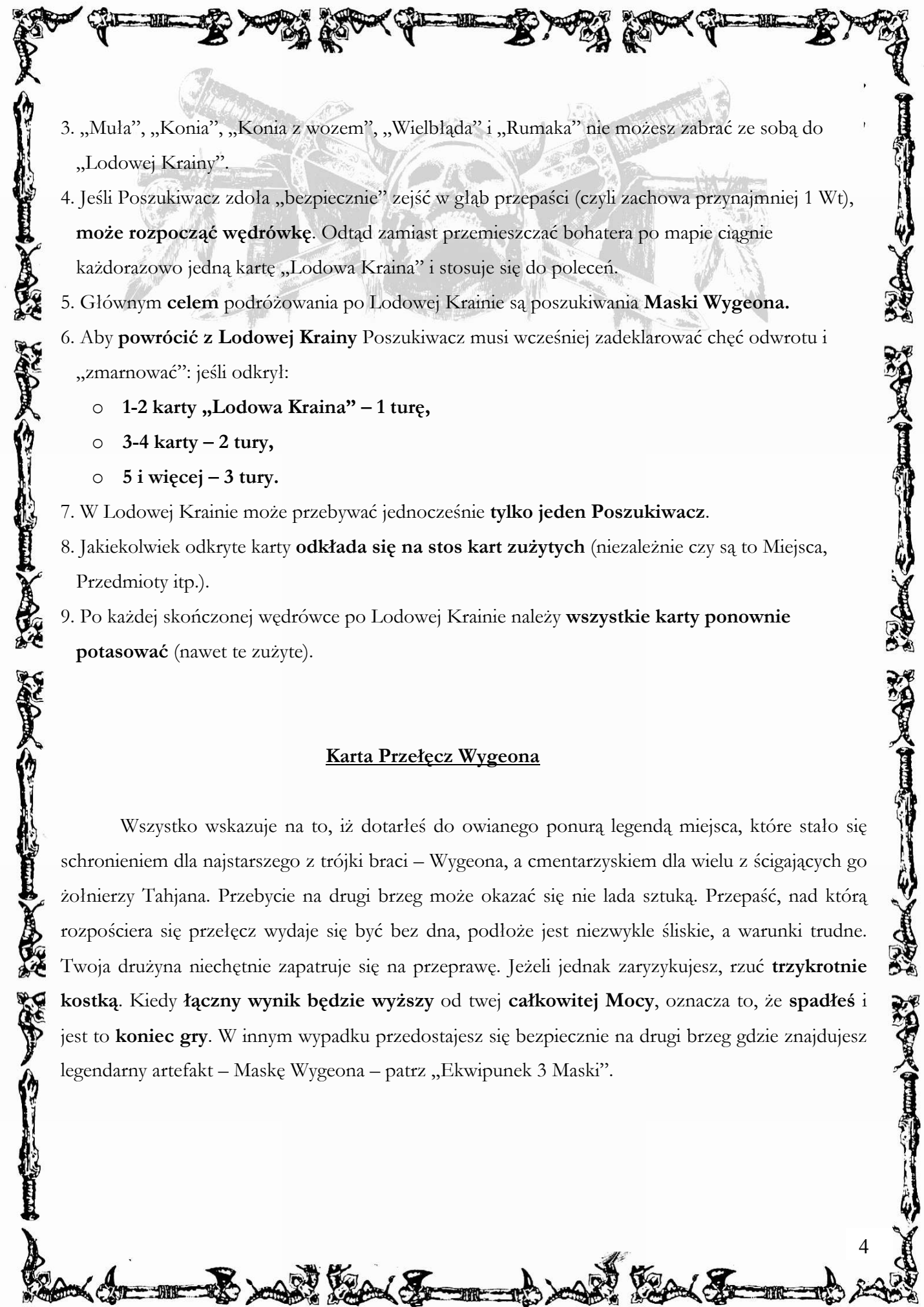
3. Lodowa Kraina

1. Aby **przedostać się do Lodowej Krainy** Poszukiwacz musi udać się na obszar „Przepaść” („Środkowa kraina”) i zamiast stosować się do instrukcji podanej na planszy „MiM”, wykazać się alpinistycznymi umiejętnościami. Przez **dwie kolejne tury** rzucaj każdorazowo kostką. Wynik **3-6** oznacza, że bezpiecznie osuwasz się po skalach. Wszystko poniżej karane jest utratą punktu Wytrzymałości.

UWAGA: Jeśli Poszukiwacz nie zdecyduje się zejść do Lodowej Krainy, stosuje się do polecenia pola „Przepaść”.

UWAGA2: Poszukiwacze: Góral, Barbarzyńca, Troll i Poszukiwacze posiadający Przewodnika za Przyjaciela posuwają się bezpiecznie, tracąc tylko 1 turę.

2. Podczas **schodzenia** Poszukiwacz może w każdej chwili zrezygnować i „marnując” jedną turę powrócić na obszar „Przepaść” (nie rzuca wówczas kostką, jak karze instrukcja).

- 
3. „Mula”, „Konia”, „Konia z wozem”, „Wielbłąda” i „Rumaka” nie możesz zabrać ze sobą do „Lodowej Krainy”.
 4. Jeśli Poszukiwacz zdoła „bezpiecznie” zejść w głąb przepaści (czyli zachowa przynajmniej 1 Wt), **może rozpocząć wędrówkę**. Odtąd zamiast przemieszczać bohatera po mapie ciągnie każdorazowo jedną kartę „Lodowa Kraina” i stosuje się do poleceń.
 5. Głównym **celem** podróżowania po Lodowej Krainie są poszukiwania **Maski Wygeona**.
 6. Aby **powrócić z Lodowej Krainy** Poszukiwacz musi wcześniej zadeklarować chęć odwrotu i „zmarnować”: jeśli odkrył:
 - 1-2 karty „Lodowa Kraina” – 1 turę,
 - 3-4 karty – 2 tury,
 - 5 i więcej – 3 tury.
 7. W Lodowej Krainie może przebywać jednocześnie **tylko jeden Poszukiwacz**.
 8. Jakikolwiek odkryte karty **odkłada się na stos kart zużytych** (niezależnie czy są to Miejsca, Przedmioty itp.).
 9. Po każdej skończonej wędrówce po Lodowej Krainie należy **wszystkie karty ponownie potasować** (nawet te zużyte).

Karta Przełęcz Wygeona

Wszystko wskazuje na to, iż dotarłeś do owianego ponurą legendą miejsca, które stało się schronieniem dla najstarszego z trójki braci – Wygeona, a cmentarzyskiem dla wielu z ścigających go żołnierzy Tahjana. Przebycie na drugi brzeg może okazać się nie lada sztuką. Przepaść, nad którą rozpościera się przełęcz wydaje się być bez dna, podłoże jest niezwykle śliskie, a warunki trudne. Twoja drużyna niechętnie zapatruje się na przeprawę. Jeżeli jednak zaryzykujesz, rzuć **trzykrotnie kostką**. Kiedy **łączny wynik będzie wyższy od twojej całkowitej Mocy**, oznacza to, że **spadłeś i jest to koniec gry**. W innym wypadku przedostajesz się bezpiecznie na drugi brzeg gdzie znajdujesz legendarny artefakt – Maskę Wygeona – patrz „Ekwipunek 3 Maski”.

4. Pustynia

1. Karty Pustynia ciągnie się na obszarach „Pustynia” i „Oaza”, dla wszystkich jedną.
2. Jeśli Poszukiwacz nie zaopatrzony jest w Butelkę Wody, bądź Święty Gral i trafił na obszar „Pustynia” – musi najpierw rzucić kostką – wynik 1-2 oznacza, że traci on punkt Wytrzymałości, a dopiero **później ciągnie kartę Pustynia**.
3. Głównym celem podróżowania po monotonnych piaszczystych terenach są poszukiwania **Maski Tahjana**, której ostatni posiadacz poległ z ręki pustynnych plemion.

Karta Wędrowca.

Tajemniczy zakapturzony mężczyzna to jeden z kapłanów pobliskiej Świątyni. Pragnie on zdobyć Maskę Tahjana i gotów jest zrobić dla niej wszystko. Tymczasowo szuka w tobie sojusznika – **musi zostać twoim Przyjacielem**. Na ten czas dodaje tobie **1 punkt Mocy** i **2 Czary** do wykorzystania. Jeśli jednak uda ci się zdobyć Maskę Tahjana ogarnięty chciwością **zaatakuję cię z Mocą 12**. Jeśli zwycięży połóż „Wędrowca” wraz z „Maską Tahjana” na obszarze „Świątynia”, gdzie będzie jej strzegł z **Mocą 15** (jako wzmocniony jej potęgą). Jeśli przegra – odłóż jego kartę.

W sytuacji, gdy **inny z Poszukiwaczy** zdobędzie Magiczny Przedmiot – „Maska Tahjana” Wędrowiec zmusza cię, abyś podążał w jego kierunku i stoczył z nim walkę. Jeżeli zwyciężysz – musisz zabrać mu właśnie maskę, jeśli przegrasz taką potyczkę – oznacza to, że „Wędrowiec” zginął i odłóż jego kartę. Sam nie tracisz punktu Wytrzymałości.

5. Przedpola Piekieł 2

1. Dołóż nowe karty do tych z rozszerzenia „Przedpola Piekieł”.
2. Ciągnij dodatkowo kartę „Przedpola Piekieł” na obszarze „Przeklęta Polana” – nie stosuj się jednak do instrukcji tego obszaru, a także na obszarach „Runy” jeśli wcześniej wyrzucisz 1-2.
3. Wśród kart „Przedpola Piekieł” znajduje się **Maska Tako**, artefakt najmłodszego z braci, po którym wszelki słuch zagał od czasu przegranej wojny.

Posiadacz trzech masek („Maska Wygeona”, „Maska Tahjana”, „Maska Tako”) wymienia ich karty na kartę „Maska Trzech Twarzy” (patrz Ekwipunek - 3 Maski). Nie można już ich ponownie rozdzielić.

6. Tabela Wytrzymałość Przedmiotów

Hełm – wytrzymałość 3 – *naprawa 1mz*

Pełny Hełm – wytrzymałość 4 – *naprawa 1mz*

Magiczny Hełm – wytrzymałość 4 – *naprawa 2mz*

Smoczy Hełm – wytrzymałość 4 – *naprawa 2mz* (Uwaga: niech broni przed utratą punktu Wytrzymałości, jeśli rzucisz 5, 6)

Tarcza – wytrzymałość 4 – *naprawa 1mz*

Wielka Tarcza – wytrzymałość 5 – *naprawa 2mz*

Tarcza z brązu – wytrzymałość 6 – *naprawa 2mz*

Magiczna Tarcza – wytrzymałość 5 – *naprawa 3mz*

Zbroja – wytrzymałość 5 – *naprawa 2mz*

Zbroja Płytowa – wytrzymałość 5 – *naprawa 3mz*

Smocza Kolczuga – wytrzymałość 5 – *naprawa 3mz*

Ciężka Zbroja – wytrzymałość 5 – *naprawa 3mz* (uwaga: patrz korekta poszczególnych kart)

Rynsztunek Zagłady – wytrzymałość 6 – *naprawa 3mz*

Pancerz Bojowy – Wytrzymałość 6 – *naprawa 3mz* (uwaga: tylko w Kosmicznej Fortecy.

uwaga2: uszkodzony Pancerz Bojowy przestaje dodawać 2 punkty Siły)

7. Magiczne Klejnoty, czyli ulepszanie przedmiotów bitewnych.

1. Magiczne klejnoty dzielą się na dwa rodzaje – zwiększające **odporność** danego przedmiotu, bądź jego **skuteczność** w ataku. Wyróżniamy takie rodzaje Klejnotów:
 - **Karmazynowy Klejnot** – zabarwiony na czerwono żeton. Zastosowany na broni umożliwia dwukrotny rzut kostką i możliwość wyboru korzystniejszego rezultatu.
 - **Łuska Smoka** – zabarwiony na pomarańczowo żeton. Zastosowany na broni umożliwia posługiwanie się kostką k10.
 - **Kamienny Klejnot** – zabarwiony na brązowo żeton. Zastosowany na każdego typu zbroi, helmie, bądź tarczy zwiększa dwukrotnie jej wytrzymałość (patrz tabela Wytrzymałość Przedmiotów).
 - **Magiczny Klejnot** – zabarwiony na fioletowo żeton. Zastosowany na każdego typu zbroi, umożliwia dwukrotny rzut kostką w celu ochrony przed utratą Wytrzymałości).
2. Klejnoty stosuje się poprzez umieszczenie właściwego żetonu na odpowiedniej karcie określonej jako Magiczny Przedmiot, bądź Przedmiot. Dokonać tego można wyłącznie na stosownych do tego obszarach za cenę 2mz („Sklep Magiczny” („Miasto”), „Mędrzec” („Wioska”) i „Jaskinia Czarownika” („Środkowa Kraina’’)).
3. Użytego Klejnotu nie można „przekładać” do innego, umieszczony musi w nim pozostać. Klejnotów nie można wykraść. Nie traktuje się ich również jako Przedmiot, który trzeba uwzględniać podczas określania limitu możliwych do noszenia rzeczy.
4. Aby wejść w posiadanie żetonu Klejnot w sposób inny niż ten wskazany na kartach niniejszego rozszerzenia należy stosować się do zasad:
 - **Zawsze kiedy odkryta zostaje karta „Mieszek złota”, bądź „2 mieszki złota”,** rzuć kostką, wynik 6 oznacza, że tym co było wewnątrz sakiewki okazał się Klejnot. Rzuć ponownie kostką, aby określić jego rodzaj:
 - 1-2 – „Karmazynowy Klejnot”
 - 3-4 – „Kamienny Klejnot”
 - 5-6 – „Magiczny Klejnot”.

- 
- Zawsze kiedy pokonasz w walce wręcz jakiegokolwiek Smoka, rzuć kostką, wynik 6 oznacza, że możesz wziąć żeton „Łuska smoka”.

UWAGA:

Przedmioty, których NIE MOŻNA ulepszać poprzez Klejnoty:

- Magiczna Kusza
- Łuk
- Pęknięty Helm
- Uszkodzona Zbroja
- Potraskana tarcza
- Złamany Miecz
- Sztylet
- Pilomiecz
- Energotopór
- Pancerz Bojowy
- Helm Psioniczny

UWAGA2:

Klejnot Przedmiotu obronnego, którego wytrzymałość **spadnie do poziomu 0** należy również **uznać za zniszczony**.

UWAGA3:

W przypadku kart pozwalających na użycie kostki dziesięciościennej, ulepszanie poprzez „Łuskę Smoka” pozwala na stosowanie k12.