

# WIEZA MAGA

O statkami sił błądząc po spalonej  
słońcem ziemi, gdzie zamiast pięknych  
ptaków i bujnych lasów kraza  
złowieszczę ogromne sepy, czyhające  
na ofiary mrocznej polany wzrok  
twój przyciągnęła ogromna wieza.

Czy to omamy, złudne malunki  
twojej zmęczonej wyobraźni A może  
wszechobecna magia czyhająca na  
słabe umysły śmiertelników?

Czy odwazysz się jeszcze ten jeden  
raz sięgając po miecz, wyciągając  
księgę wyruszyć na nową przygodę?

# WIEZA MAGA

## Wprowadzenie

Tak jak Pustelnik Seth też opuścił Świątynię Tolimana, ale w przeciwieństwie do niego postanowił przejść na stronę zła i zaczął mroczne praktyki magiczne w swojej wieży. Pustelnik chcąc temu zapobiec poprosił innych o pomoc.

## Wypożyczenie

Plansza składająca się z trzech poziomów + słupa.  
Nakładka na planszę Podstawowa; pole Mroczna Polana.  
42 karty Wieży Maga.  
4 karty Maga Setha (różne zakończenia).  
1 klucz do wieży.  
1 artefakt.

## Cel Gry

Celem dodatku jest pokonanie maga Setha, powrót do Pustelnika i odebranie nagrody (artefaktu).  
By dostać się do Wieży Maga potrzebny jest klucz, który można dostać u Pustelnika.

## Zasady dotyczące ruchu

Ruch na planszy Wieża Maga odbywa się za pomocą rzutu kostką według poniższego wzoru:  
1-3. 1 obszar  
4-6. 2 obszary  
Kierunek ruchu jest dowolny.

## Opis pól specjalnych

**WEJSCIE** – Musisz się tu zatrzymać, od tej chwili będziesz się poruszać według zasad dotyczących ruchu we Wieży Maga. Do Wieży nie można wchodzić z Koniem, Koniem i Wozem, żadnym większym zwierzęciem lub maszyną, które racjonalnie nie może się zmieścić w wąskich korytarzach Wieży.

**U WEJSCIA** – Musisz się tu zatrzymać, komnaty maga pilnuje strażnik. Jeśli udowodnisz mu swoją siłę wyrzucając kostką 5 lub 6 oczek, nie musisz z nim walczyć. W innym przypadku walka musi się odbyć (Miecz 10). Gdy go pokonasz, możesz użyć portalu lub wejść do Sali Maga. Portal przenosi cię do Pustelnika (ale bez kończenia zadania). Nie można wejść do komnaty, jeżeli Mag został już zabity.

**POKÓJ MAGA** - Wszedłeś do wielkiej Sali. Powinna tu leżeć koszulka do góry karta Maga. Możesz ją teraz odsłonić.

## **KARTY MAGA**

**Seth – Wchodzac do pokoju w centrum stoi potezny mag Seth musisz z nim stoczyc walke Magia 14. Po wygranej walce przenosisz sie do Pustelnika który ofiaruje ci Artefakt.**

**Seth we snie – Wchodzac do pomieszczenia zobaczyles ze Seth spi mozesz spróbowac go zabic we snie jezeli rzucisz 6 udalo ci sie, jezeli wyrzuciles mniej Seth sie budzi i musisz stoczyc z nim normalna walke Magia 10. Po wygranej walce przenosisz sie do Pustelnika który ofiaruje ci Artefakt.**

**Pusty pokój – Niestety nie udalo ci sie zastac Setha. Przeszukujac pokuj rzuc kostka.**

**1-2 Nic wartosciowego nie znalazles. Przenosisz sie do Pustelnika jednak zadanie nie zostalo wykonanie Jako rekompensate Pustelnik leczy cie za darmo oraz ofiarowyywuje Tarcze Boga Tolimana i Magiczny Miecz.**

**3-4 W komnacie odnajdujesz skarb: Tarcze Boga Tolimana i Helm oraz 5 sztabek zlota.**

**5-6 Podczas przeszukiwania wszedl Seth musisz z nim stoczyc walke Magia 15. Po wygranej walce przenosisz sie do Pustelnika który ofiaruje ci Artefakt.**

**Seth z pomocnikami – Rzuc kostka, aby ustalic ilosc Pomocników (kazdy miecz 5).**

**Z kazdym musisz walczyc osobno. Potem musisz walczyc z samym Sethem Magia 13. Po wygranej walce przeszukujac cialo Setha znajdujesz Tarcze Boga Tolimana i przenosisz sie do Pustelnika który ofiaruje ci Artefakt.**

**ZAKONCZENIE – Od chwili zabicia Maga wieza pozostanie juz otwarta do konca rozgrywki (od tej pory zeby wejsc do wiezy nie trzeba posiadac klucza). Po dojsciu do Pola U wejscia przenosisz sie do Pustelnika. Niemozna wejsc do komnaty jezeli Mag zostal juz zabity.**