

„Magia płonie, rozrywa żyły, szarpie wnętrznościami lecz daje poczucie siły i mocy. Mocy, którą okiełznać może tylko żelazna wola.

Stal płacze, żąda krwi i zniszczenia. Rozrywa swym krzykiem niebo i wzywa bogów wojny.

Magia i stal, nieprzejednani wrogowie dążący do zniszczenia...

To był piękny świat. Zamieszkały przez Władców Miecza i Mistrzów Magii żył i wzrastał w siłę ciesząc swym widokiem oczy Bogów. Było to na długo przed panowaniem Bestii. Lecz jak w każdej legendzie i każdej opowieści, leniwie płynącej ponad głowami słuchaczy, pojawiło się ziarno niezgody. Nikt nie pamięta przyczyn konfliktu. Jedyne co zapadło w pamięć świadkom tamtych wydarzeń to potężne zaklęcia, które rozerwały udręczoną wojną ziemię, ryk tysięcy gardel, płomienie i krew.

To była długa bitwa...

Nadszedł świt i odsłonił zniszczenia. Gnijące ciała, na któryż żerowali padlinożercy i białe niczym śnieg larwy. Skrwawione szczyty gór oraz rozerwaną ziemię. Trakt łączący nasze światy rozpadł się na tysiące fragmentów. Jedyne co pozostało nienaruszone, to dwie potężne budowle, siedziby tych, którzy wszczęli tę wojnę.

Kraina powoli umierała i kona po dziś dzień...

Podobno istnieje droga, która prowadzi do legendarnej krainy...”

- Mam niby uwierzyć, że jest to ta mapa – burknął wyraźnie niezadowolony Krasnolud do właściciela kramu
- Daj już spokój – szepnął do Zauraka, Ylem – zdecyduj się wreszcie
- Są dwie rzeczy, których nienawidzę z całego serca – nie ustępował Krasnolud – tracić pieniędzy i nie zarabiać pieniędzy. Przeklęty zdzierco, oby twoja matkę wychędożył górski troll, dam dwie sztuki złota i to moje ostatnie słowo.
- Niech będzie – kupiec nie zareagował na zaczepkę – i zabieraj się stąd albo wezwę straż.

Szli w milczeniu, wreszcie Elf nie wytrzymał i zwrócił się do wyszczerzonego, niczym nekromanata na cmentarzu, Zauraka.

- Po coś to kupił, na każdym straganie takich map są tysiące?
- Nie takich przyjacielu, nie takich...

Ylem ustąpił, jakakolwiek dyskusja z Krasnoludem nie miała najmniejszego sensu. Prędzej naostrzył by zębami topór, niż zmusił Zauraka do jakichkolwiek wyjaśnień, kiedy nie miał na to ochoty.

INSTRUKCJA

1. ZAPOMNIANA KRAINA

„Zapomniana Kraina” została zaprojektowana jako rozszerzenie gry „Magiczny Miecz” i może być używana wyłącznie z planszą podstawową. Nie istnieje możliwość rozegrania samodzielnej przygody.

Wszelkie zasady dotyczące Postaci, Spotkań itp. są identyczne jak w podstawowej wersji gry.

2. ZESTAW DO GRY

Zestaw do gry obejmuje planszę „Zapomnianych Krain”, dwie karty postaci oraz niniejszą instrukcję.

3. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Obok planszy podstawowej należy rozłożyć planszę „Zapomnianej krainy”

Postaci dołączonych do zestawu „Zapomnianej krainy” nie należy umieszczać w stosie pozostałych bohaterów. Są to postacie alternatywne więc obowiązują je oddzielne zasady, co zostanie wyjaśnione w późniejszym rozdziale.

4. WEJŚCIE DO ZAPOMNIANYCH KRAIN \ WYJŚCIE

Znajdujące się na planszy „Zapomnianej krainy” pole „Bezdroża” stanowią odpowiednik pola oznaczonego jako „Bezdroża” na planszy podstawowej. Postać podróżująca po planszy podstawowej, która zakończyła swój ruch na obszarze „Bezdroży” ma prawo natychmiast przenieść się na obszar „Bezdroży” umieszczony na planszy „Zapomnianej krainy”. Postać taka w następnej turze wykonuje ruch na planszy „Zapomnianej krainy”. Opisany powyżej sposób jest jedynym by dostać się na obszar „Zapomnianej Krainy”. Również jedynym sposobem na opuszczenie „Zapomnianej Krainy”. Obowiązują identyczne (oczywiście przeprowadzone w odwrotną stronę) zasady jak podczas wejścia na planszę dodatku.

5. ZAPOMNIANA KRAINA

Warownia – Wysoko w górach, pośród śniegów wznosi się dumnie potężna warownia. Dom starego niczym sam świat ludu oczekujący tego, który stanie się godnym sługą stali. Każdy śmiałek, który jest na tyle potężny, bądź głupi, aby rzucić wyzwanie przeznaczeniu, musi pokonać strzegącego Warowni Strażnika. Jeśli wygra zostanie poddany pradawnym rytuałom, przemiana jest niezwykle bolesna lecz efekt końcowy warty jest swojej ceny.

Twierdza Magów – Pośród chmur, pomiędzy spękanymi i rozbitymi połaciami ziemi, unosi się imponująca twierdza. W swych trzewiach skrywa ona klucz do całej wiedzy świata, zbiór starożytnych ksiąg, gdzie odnaleźć można odpowiedź na każde pytanie. Rezydujący tam Magowie oczekują nadejścia tego, który podaży ścieżką światła i przyniesie ukojenie udręczonemu światu. Każdy śmiałek, który przekroczy wrota twierdzy, musi zmierzyć się ze Strażnikiem strzegącym ksiąg. Jeśli zwycięży, otrzyma klucz do wiedzy.

Obóz Szkoleniowy – Krew, pot i łzy. Ból uszlachetnia i dodaje sił. Starzy mistrzowie miecza dobitnie przypominają to każdemu kto przekroczy wrota prowadzące do obozu.

Sanktuarium Magii – Mądrość a nie mięśnie są prawdziwym kluczem prowadzącym do zwycięstwa. Wiedzę zaś najlepiej wbijać do głowy tępym oraz ciężkim narzędziem, wtedy na pewno zeń nie ucieknie. Mędrzy to bardzo ciekawi ludzie...

Miasto – „ Witajcie, witajcie strudzeni trudami podróży goście. Każdy bohater i każdy podróżnik potrzebuje chwili wytchnienia i odpoczynku. Czy może być lepsze miejsce ku temu niż znany w całym świecie Dom Uciech? Nie skąp złota i baw się dobrze zaś nasze wyśmienite

wino ukoj ból powstały na widok sumy opiewającej na rachunku... Złamany miecz, wyszczerbiony topór? Miejscowy kowal zna receptę na każdą bolączkę... Niebezpieczne drogi, pułapki i paskudne stwory czyhające na życie podróżników? Dzięki kramowi prowadzonemu przez naszego Jasnowidza unikniesz wszystkich niebezpieczeństw i bezpiecznie dotrzesz do celu. Uprzejmie informujemy, iż w razie ewentualnego zgonu, reklamacje nie zostaną rozpatrzone...”

-Gildia kupców-

„Fragmenty wiadomości przybitej do wrót miasta”

Bezdroża – jeden nierozważny krok i... Z drugiej jednak strony płatanina dróg i ścieżek potrafi poprowadzić szybko do celu.

6. PORUSZANIE SIĘ PO ZAPOMNIANEJ KRAINIE

Postacie poruszają się po planszy „Zapomnianej krainy” na takich samych zasadach, jak na planszy podstawowej (rzut kostką, dowolny kierunek ruchu). Biała ramka umieszczona pod ilustracjami obszarów łączy pola, które obowiązuje powyższa zasada. Obszary Warowni oraz Twierdzy Magów podlegają oddzielnym regułom opisanym w podrozdziale „Instrukcje obszarów”.

„Zapomniana Kraina” nie zawiera nowych kart zdarzeń, należy więc dociągać karty dołączone do podstawowego zestawu „Magicznego Miecza”. Identycznie sytuacja ma się z kartami ekwipunku, zaklęć itp.

INSTRUKCJE OBSZARÓW

Miasto – Możesz tu odwiedzić:

Kram Jasnowidza – Za 1 szt. zł. Możesz przenieść się do dowolnego obszaru w „Zapomnianej Krainie”.

Za 3 szt. zł. Możesz przenieść się do dowolnego obszaru w górnym kręgu planszy podstawowej.

Kowal – Możesz tu kupić

Miecz – 3 szt. zł.

Topór – 3 szt. zł.

Zbroja – 4 szt. zł.

Chełm – 2 szt. zł.

Topór dwuręczny – 5 szt. zł.

Dom Uciech – Rzuć kostką

1. Grając w „Wesołego Wisielca” wygrałeś 1 szt. zł.

2. Grając w „Wesołego Wisielca” przegrałeś 1 szt. zł.

3. Spędziłeś bardzo miłe chwile w zamazaniu, tracisz 1 turę

4. Napiliśmy się wina godnego samych Bogów otrzymujesz 1 Życie

5. Złapałeś na oszustwie jednego z rozdających karty. Gildia kupców wypłaca Ci w nagrodę 3 szt. zł.

6. Korzystając z twojego głębokiego snu jedna z dziewcząt kradnie Ci 1 szt. zł.

Warownia – Gracz, który zdecyduje się przejść na obszar Warowni i tym samym zostać „Mistrzem Wojowników” musi wykonać następujące czynności. Postać musi zakończyć ruch na obszarze Górskiego Traktu i zadeklarować chęć przekroczenia wrót Warowni. Następnie ignoruje instrukcje zapisane na polu Górskiego traktu i zamiast tego musi zmierzyć się ze „Strażnikiem” (Miecz 7). Jeśli postać wygra walkę zostaje natychmiast przeniesiona na obszar Warowni. Przemiana w „Mistrza Wojowników” wiąże się długim treningiem, w

efekcie, gracz traci 2 tury. Po ich upływie rozpoczyna ruch w miejscu opisanym na karcie nowej postaci.

Twierdza Magów - Gracz, który zdecyduje się przejść na obszar Twierdzy Magów i tym samym zostać „Sługą Światła” musi wykonać następujące czynności. Postać musi zakończyć ruch na obszarze Zdradliwej Polany i zadeklarować chęć przekroczenia wrót Twierdzy Magów. Następnie ignoruje instrukcje zapisane na polu Zdradliwej Polany i zamiast tego musi zmierzyć się ze „Strażnikiem” (Magia 7). Jeśli postać wygra walkę zostaje natychmiast przeniesiona na obszar Warowni. Przemiana w „Sługę Światła” wiąże się długim treningiem, w efekcie, gracz traci 2 tury. Po ich upływie rozpoczyna ruch w miejscu opisanym na karcie nowej postaci.

7. UWAGI DO POSTACI

„Mistrz Wojowników” – na karcie zapisano „Nie możesz nigdy utracić jednej wybranej przez siebie broni.” – Jeśli kiedykolwiek w trakcie gry będziesz zmuszony odrzucić swój ekwipunek ZA KAŻDYM razem wybierasz do jakiej broni odnosi się niniejsza instrukcja.

8. UWAGI KOŃCOWE

Plansza „Zapomnianej Krainy” stanowi integralną część Krainy Górnego Kręgu. Wszystkie wydarzenia mające wpływ na Krainę Górnego Kręgu powodują również skutek w „Zapomnianej krainie”

Postacie wchodzące na plansze „Zapomnianej Krainy” z pola oznaczonego jako Bezdroża na planszy podstawowej, nie wykonują znajdujących się na tym polu instrukcji.

Magiczny Miecz
„zapomniana kraina”



Niniejszy dodatek jest całkowicie darmowy i jest efektem fascynacji autora dwoma systemami gier: Magic the Gathering oraz Magiczny Miecz. Użyte ilustracje (pochodzące z kart MTG) są hołdem złożonym wspaniałym ilustratorom, którzy tak bardzo wpłynęli na wyobraźnię autora. Ilustracje zostały użyte bez wiedzy autorów.

Niniejszy dodatek jest przeznaczony tylko i wyłącznie do celów nie komercyjnych.

Autor wyraża zgodę na przerabianie i poprawianie niniejszego dodatku. Jednakże prosi o pozostawienie na planszy, instrukcji itp. Znaku „Inferno Games” oraz własnego imienia i nazwiska.

„Inferno Games” jest jedynie logiem, podpisem autora. Nie jest to znak firmowy (w rozumieniu prawa handlowego).

Autor: Adam Marciniuk (mrsin@wp.pl / mrsinx@poczta.onet.pl)

Ilustracje: John Avon, Rob Alexander, Bob Eggleton, Mark Brill, Hazeltine, Mark Tedin, Jeff A. Menges, Paolo Parente, Ciruelo, Carl Critchlow.

Ilustracja Tła: Rodney Mattchews (autor nie związany z MTG)