



TALISMAN

MAGIA I MIECZ



GÓRY
ROZSZERZENIE



LEGENDA O ORLIM KRÓLU

Według podań magia przecieka do świata ze szczytu najwyższej góry w krainie. Mistyczne energie bijące z tego źródła przenikają do śniegu, a potem spływają w dół stoków pod postacią zaklętego strumienia, przecinającego Góry. Pieczę nad tym magicznym miejscem i jego czystością trzyma Orli Król – potężny duch natury, przyjaciel ptaków i bestii.

Mimo wielu niebezpieczeństw Gór, powab bogactwa, władzy i magicznej wiedzy jest dla wielu awanturników nie do odparcia. Badacze i łowcy skarbów poszukują cennych klejnotów, wyrzucanych przez wartki nurt na brzegi zaklętego strumienia.

Alchemicy i czarodzieje pożądają magicznych wód, które stanowią potężny katalizator dla eliksirów i zaklęć. Poszukiwacze przygód i mędrcy podążają za plotkami o Zaginionym Mieście, w nadziei odkrycia tajemnic dawno wymarłej cywilizacji lub po prostu zagrabienia zapomnianych bogactw. Wielokroć Orli Król musiał wydalać tych intruzów z Gór, jego gniew nie zna bowiem litości.

Milenia temu pewien czarodziej pragnął ugruntować swoje rządy nad krainami, tworząc potężny artefakt, Koronę Władzy. Konstrukcja takiego skarbu wymagała szlachetnych kamieni, które można było znaleźć jedynie w Górach. Sprytem i podstępem czarodziej wykraść te klejnoty z królestwa Orlego Króla. Kiedy Orli Król zobaczył, co zrobił czarodziej, wpadł we wściekłość.

U kresu swych dni czarodziej ukrył Koronę Władzy w najbardziej niebezpiecznej części najbardziej niebezpiecznego zakątka swego królestwa, a na jej straży postawił tak przerażających strażników, jakich tylko udało mu się przyzwać swymi najpotężniejszymi czarami. Korona miała wyczekiwać dnia, kiedy pojawi się bohater posiadający siłę, mądrość i odwagę, aby ją zdobyć i zasiąść na tronie krain Magii i Miecza.

Jeśli jednak to Orli Król odnalazłby pierwszy Koronę Władzy, z pewnością by ją zniszczył. Nie zapomniał bowiem wtargnięcia do swojego królestwa ani kradzieży drogocennych klejnotów i nie spocznie, dopóki naturalna kolej rzeczy nie zostanie przywrócona, a to, co należało do niego, na powrót nie znajdzie się w Górach!

OPIS ROZSZERZENIA

Świat Magii i Miecza otaczają cztery wielkie królestwa znane jako **KRAINY**. Każda z nich stanowi nowe wyzwanie dla dzielnych awanturników. To rozszerzenie pozwala graczom wkroczyć w jedno z takich miejsc – Krainę Gór, którą włada dziki Orli Król.

CEL GRY

Cel gry pozostaje taki sam jak w podstawowej grze **TALISMAN: MAGIA I MIECZ**. Poszukiwacze muszą dotrzeć do Korony Władzy (znajdującej się w centrum planszy), a następnie, rzucając Zaklęcia Rozkazu, wyeliminować pozostałych Poszukiwaczy z gry.



ELEMENTY

Rozszerzenie **Góry** składa się z następujących elementów:

- Instrukcja
- 1 plansza Gór
- 142 karty Gór
- 10 kart Zaklęć
- 12 kart Przygód
- 4 karty Reliktów
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń
- 6 kart Poszukiwaczy
- 6 plastikowych figurek Poszukiwaczy

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

PLANSZA GÓR

Plansza Gór (nazywana „Krajiną”) przedstawia królestwo i twierdzę Orlego Króla. Krajinę Gór to bardzo niebezpieczne miejsce, ale zuchwalcom, którzy ośmielą się do niej zapuścić, obiecuje wielkie bogactwo i potężne Relikty.



KARTY GÓR

W rozszerzeniu znajdują się 142 karty Gór, w tym nowe Zdarzenia, Wrogowie, Nieznajomi, Przedmioty, Przyjaciele i Miejsca. Karty Gór są podobne do kart Przygód z gry podstawowej, ale spotkają je tylko Poszukiwacze, którzy zapuszczają się w głąb Krajinę Gór.



KARTY

PRZYGÓD

W rozszerzeniu znajduje się 12 nowych kart Przygód, w tym nowe Zdarzenia, Wrogowie i Miejsca. Większość nowych kart Przygód działa dokładnie tak, jak karty z gry podstawowej. Karty Przygód posiadające symbol Gór obok tytułu wykorzystuje się jedynie, jeśli gracze korzystają z planszy Gór (patrz „Symbol Gór” na stronie 4).



KARTY ZAKLĘĆ

W rozszerzeniu znajduje się 10 nowych kart Zaklęć, przedstawiających różne czary, które Poszukiwacze będą mogli rzucić w trakcie rozgrywki. Te karty działają tak samo, jak karty z gry podstawowej.



KARTY RELIKTÓW

W rozszerzeniu znajdują się 4 karty Reliktów. Te karty to potężne Magiczne Przedmioty, które Poszukiwacze mogą zdobyć, pokonując Orlego Króla w Orlim Gnieździe (patrz „Walka z Orlim Królem” na stronie 8).



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek. (patrz „Karty Alternatywnych Zakończeń” na stronie 9).



KARTY POSZUKIWACZY

Nowe karty Poszukiwaczy działają dokładnie na tych samych zasadach, co karty z gry podstawowej, dając graczom jeszcze większy wybór bohaterów.



FIGURKI POSZUKIWACZY

Każdej nowej karcie Poszukiwacza odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jego położenie na planszy.





PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grając z rozszerzeniem **Góry**, podczas przygotowania do gry należy dokonać poniższych zmian:

1. Wtasować nowe karty Poszukiwaczy, Przygód i Zaklęć do odpowiednich talii.
2. Umieścić nową planszę GóR obok planszy głównej z gry podstawowej, tak jak pokazano to na poniższym rysunku. Talię GóR należy potasować i umieścić obok planszy GóR.
3. Karty Reliktów należy pozostawić w pudełku do gry - pozostaną tam, dopóki nie będą potrzebne.
4. Jeśli gracze chcą wykorzystać opcjonalne karty Alternatywnych Zakończeń, jeden z nich powinien je potasować, a następnie wylosować jedną i umieścić ją na obszarze Korony Władzy (patrz „Karty Alternatywnych Zakończeń” na stronie 9).



SYMBOL GÓR

Karty z rozszerzenia **Góry** zostały oznaczone SYMBOLEM ROZSZERZENIA. W ten sposób będzie je można łatwo odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.

Co więcej, niektóre z nowych kart Przygód wykorzystuje się jedynie, jeśli gracze korzystają z planszy GóR. Takie karty, prócz symbolu rozszerzenia, zostały również oznaczone SYMBOLEM GÓR, który znajduje się obok tytułu karty. Jeśli gracze korzystają z planszy GóR, spotkają te karty w normalny sposób. Jeśli nie (patrz „Przygotowanie do gry” i „Korzystanie tylko z części GóR” na tej stronie), takie karty należy odrzucić natychmiast po wylosowaniu i pociągnąć nowe, które mają je zastąpić (alternatywnie, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą usunąć wszystkie takie karty z talii Przygód).

KORZYSTANIE TYLKO Z CZĘŚCI GÓR

Rozszerzenie **Góry** zostało przewidziane jako całość, ale podczas swoich rozgrywek gracze mogą wykorzystywać jedynie część zawartych tu elementów. Zwłaszcza karty Poszukiwaczy i Zaklęć nadają się do samodzielnego wykorzystania, z pominięciem kart GóR, Reliktów i Przygód oraz planszy GóR.

ZASADY ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki w **Talisman: Magię i Miecz** z rozszerzeniem **Góry** podstawowe zasady gry nie ulegają zmianie, a celem gry jest nadal zdobycie Korony Władzy i wyeliminowanie pozostałych graczy. Jedyne nowe zasady to te, które dotyczą wkraczania i penetrowania Krainy Gór. Te zasady znajdują się poniżej.

DROGA W GÓRY

Góry łączą się z podstawową, główną planszą **Talisman: Magii i Miecza** na obszarze Skał. Poszukiwacz może wejść do Krainy Gór po prostu przesuważąc się bezpośrednio z obszaru Skał na planszy głównej na obszar Drogi w Góry na planszy Gór (oczywiście, jeśli jego rzut za ruch mu na to pozwala).

Wejście do Krainy Gór poprzez obszar Skał jest całkowicie opcjonalne. Poszukiwacze mogą zdecydować się nie wchodzić do Krainy Gór i dalej podróżować po Zewnętrznej Krainie.

Poszukiwacze podróżujący po głównej planszy **Talisman: Magii i Miecza** mogą również natrafić na karty Przygód, które pozwolą im wejść do Krainy Gór. Zasady dotyczące wkraczania w Góry sposobem innym, niż poprzez obszar Skał, zostały opisane na konkretnych kartach Przygód, zapewniających ten sposób.

RUCH W GÓRACH

Ruch w Górach podlega normalnym zasadom ruchu: gracz rzuca kością i porusza swojego Poszukiwacza o wskazaną liczbę obszarów.

Każdy obszar na planszy Gór został oznaczony strzałką. Te strzałki wskazują, w którym kierunku Poszukiwacz powinien się kierować, jeśli chce dotrzeć do Orlego Gniazda. Jeśli chcą, gracze mogą poruszać się w stronę przeciwną do tej, którą wskazują strzałki, jednak odsunie ich to od ostatecznej nagrody, a zbliży do Drogi w Góry.

Należy zwrócić uwagę, że Poszukiwacze w Górach muszą się poruszać albo zgodnie ze strzałkami, albo w stronę przeciwną do tej, którą wskazują strzałki. Plansza Gór to liniowa ścieżka, Poszukiwacze nie mogą się poruszać w innych, niż w wyżej wymienionych kierunkach, np. przez pole z tekstem obszaru. Dla przykładu, Poszukiwacz nie mógłby przesunąć się z obszaru Górskiej Przełęczy bezpośrednio na obszar Urwistego Szlaku.

Rysunek po prawej pokazuje ścieżkę, którą Poszukiwacze powinni podążać poprzez Góry, aby dotrzeć do Orlego Gniazda. Czerwona strzałka przedstawia ścieżkę wiodącą do Orlego Gniazda.



OPUSZCZANIE GÓR

Niektóre spotkania w Górach dadzą Poszukiwaczom możliwość opuszczenia Gór i powrotu na główną planszę. Oprócz tych spotkań, jedynym sposobem na opuszczenie Gór jest dotarcie do Orlego Gniazda (patrz „Orle Gniazdo” na stronie 8) lub wyjście na obszar Skał poprzez obszar Drogi w Góry. Jeśli Poszukiwacz opuszczający Góry poprzez obszar Drogi w Góry może się ruszyć poza obszar Skał, musi zdecydować, czy po Krainie Zewnętrznej będzie podróżował zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara czy w kierunku przeciwnym.

WYKORZYSTYWANIE KART GÓR

Karty Gór są podobne do kart Przygód, ale mogą je spotkać tylko Poszukiwacze odwiedzający Krainę Gór.

LOSOWANIE KART W GÓRACH

Poszukiwacze znajdujący się w Górach, którzy otrzymają polecenie wylosowania kart, zawsze losują karty Gór (a nie Przygód). Ta zasada działa nawet wtedy, kiedy karty lub specjalne zdolności nakazują graczom losować jedną lub więcej „kart Przygód”.

Jeśli w Krainie Gór zostanie spotkana karta, która zawiera polecenie lub efekt odwołujący się do kart Przygód, zamiast nich wpływa na karty Gór.

Przykład: Astrolog nakazuje Poszukiwaczowi wylosować 3 karty Przygód. Jeśli Astrolog zostanie napotkany w Zewnętrznej lub Środkowej Krainie, Poszukiwacz musi wylosować karty z podstawowej talii kart Przygód. Jeśli jednak Poszukiwacz natknie się na Astrologa w Krainie Gór, będzie musiał wylosować karty z talii Gór (zamiast z talii Przygód).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI WPŁYWAJĄCE NA KARTY PRZYGÓD W KRAINIE GÓR

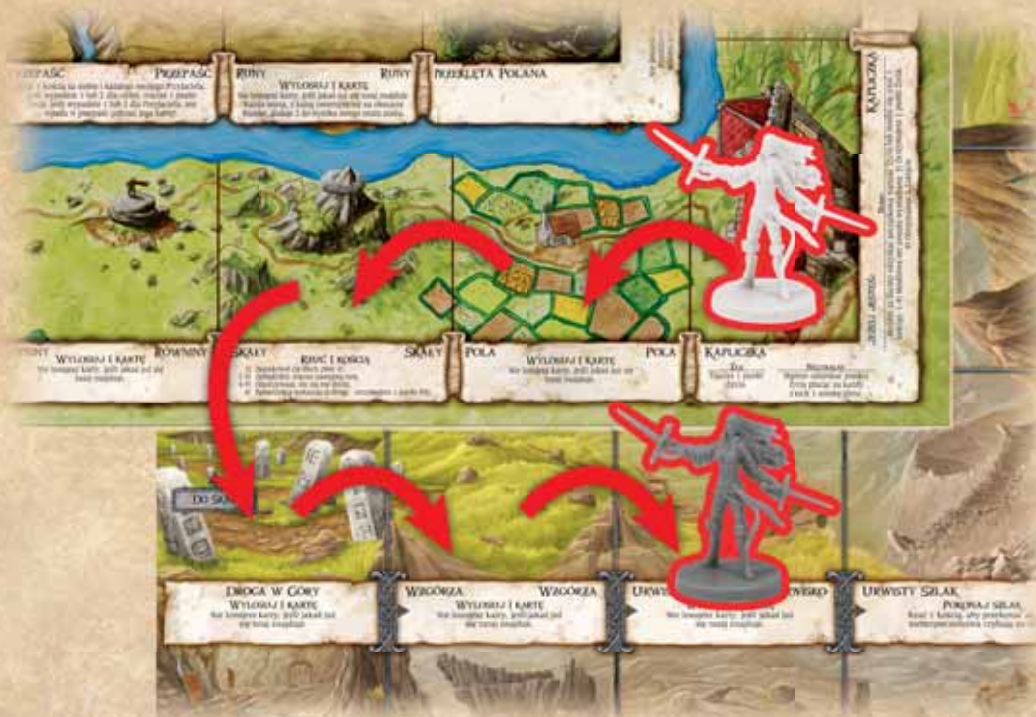
Kiedy Poszukiwacz znajduje się w Krainie Gór, specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty Przygód, działają inaczej, niż gdyby stosować je w Krainach Zewnętrznej, Środkowej i Wewnętrznej. W Górach takie zdolności i efekty wpływają na karty z talii Gór (a nie Przygód).

Na przykład, specjalna zdolność Wróżki pozwala jej podczas losowania kart Przygód odrzucić jedną, wybraną kartę, a potem wylosować w jej miejsce nową. W Krainach planszy głównej ta zdolność dotyczyłaby kart z talii Przygód, natomiast w Krainie Gór zdolność ta dotyczy kart z talii Gór.

PRZYKŁAD WEJŚCIA W GÓRY

Łotrzycza rozpoczyna swoją turę w Kapliczce. W rzucie za ruch wypada „5”. Łotrzycza decyduje się ruszyć zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na obszar Skali i odwiedzić Góry, wchodząc na obszar Drogi w Góry.

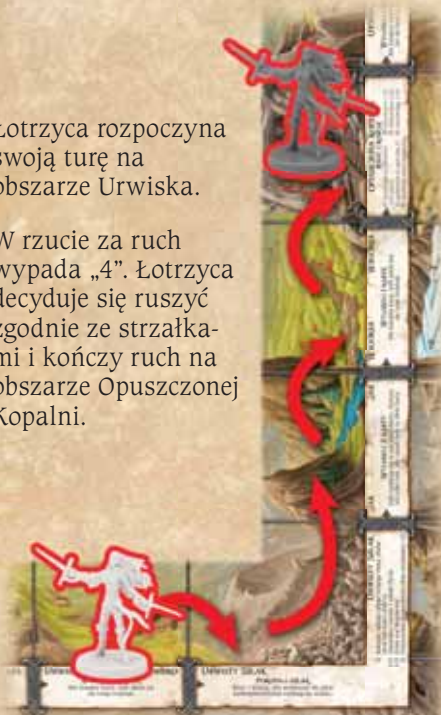
Już w Górach, Łotrzycza kontynuuje swój ruch. Ostatecznie kończy go na obszarze Urwiska.



PRZYKŁAD RUCHU W GÓRACH

Łotrzyca rozpoczyna swoją turę na obszarze Urwiska.

W rzucie za ruch wypada „4”. Łotrzyca decyduje się ruszyć zgodnie ze strzałkami i kończy ruch na obszarze Opuszczonej Kopalni.



PRZYKŁAD OPUSZCZANIA GÓR

Łotrzyca rozpoczyna swoją turę na obszarze Urwiska. W rzucie za ruch wypada „4”. Łotrzyca postanawia opuścić Góry. Rusza więc w stronę przeciwną do tej, którą wskazują strzałki, i opuszcza Góry, wychodząc na obszar Skały na planszy głównej.



Następnie Łotrzyca kontynuuje ruch w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i ostatecznie trafia na obszar Pól.



Alternatywnie, Łotrzyca mogłaby się ruszyć zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i ostatecznie trafić na obszar Równin.



ORLE GNIAZDO

Orle Gniazdo to ostatni obszar Gór i siedziba najpotężniejszej istoty w Górach – Orlego Króla. Kiedy Poszukiwacz dotrze do Orlego Gniazda, musi zakończyć ruch na tym obszarze (nawet, jeśli mógłby się ruszyć dalej).



Kiedy Poszukiwacz zakończy ruch w Orlim Gnieździe, musi walczyć z Orlim Królem. Jeśli go pokona, może zabrać jedną z jego kart Reliktów. Wreszcie, bez względu na to czy Poszukiwacz pokona Orlego Króla, czy też nie, musi opuścić Orle Gniazdo. Każdą z powyższych czynności opisano szczegółowo poniżej.

WALKA Z ORLIM KRÓLEM

Poszukiwacz atakujący Orlego Króla może wybrać walkę lub walkę psychiczną. Orli Król posiada Siłę 8 i Moc 8.

Walka z Orlim Królem przebiega zgodnie z normalnymi zasadami, z tą tylko różnicą, że nie można mu się wymykać, a walczyć może jedynie Poszukiwacz (Przyjaciele, Zaklęcia lub Przedmioty nie mogą walczyć zamiast Poszukiwacza).

Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany, traci 1 punkt Życia (Przedmioty, Zaklęcia i specjalne zdolności ratujące przed utratą Życia działają normalnie).

RELIKTY

Poszukiwacze, którzy pokonają Orlego Króla, muszą wylosować jedną kartę z talii Reliktów. Jeśli talia Reliktów została wyczerpana, nie będzie nagrody - Poszukiwacz odejdzie z niczym.

Jeśli Poszukiwacz opuści Góry, a podczas późniejszej tury wróci i pokona Orlego Króla jeszcze raz, będzie mógł wylosować kolejną kartę Reliktu jako nagrodę (o ile jakieś jeszcze pozostaną).

Tylko Poszukiwacze, którzy pokonają Orlego Króla, mogą wylosować kartę Reliktu. Poszukiwacze, którzy przegrają walkę lub których walka zakończy się remisem, opuszczają Orle Gniazdo z pustymi rękami.

OPUSZCZANIE ORLEGO GNIAZDA

Jeśli Poszukiwacz pokona Orlego Króla, musi wybrać dowolny obszar w Zewnętrznej lub Środkowej Krainie, a potem natychmiast się tam przenieść. Poszukiwacz odbywa tam normalnie spotkanie (z obszarem lub innym Poszukiwaczem).

Jeśli Poszukiwacz zremisuje lub przegra, musi natychmiast przesunąć się na obszar Skal i zakończyć swoją turę.

PRZYKŁAD ROZPATRZENIA OBSZARU ORLEGO GNIAZDA

Łotrzyca rozpoczyna swoją turę na obszarze Lodowego Mostu. W rzucie za ruch wypada „6”. Łotrzyca przesuwa się na obszar Orlego Gniazda i tam musi zakończyć swój ruch (choćby wynik rzutu za ruch był wyższy niż liczba obszarów, które należy przejść, aby dotrzeć do Orlego Gniazda).

Łotrzyca postanawia wdać się z Orlim Królem w walkę. W sumie jej Siła wynosi 7, a w rzucie ataku uzyskuje „5”. Jej skuteczność ataku wynosi więc 12. Orli Król rzuca kością. Wypada „2”. Razem jego skuteczność ataku wynosi 10.

Skuteczność ataku Łotrzycy jest wyższa od skuteczności ataku Orlego Króla, dlatego to Łotrzyca wygrywa walkę. Teraz może wylosować kartę z talii Reliktów. Jeśli jej skuteczność ataku byłaby równa lub niższa od skuteczności ataku Orlego Króla, nie mogłaby otrzymać karty Reliktu.

Łotrzyca pokonała Orlego Króla, może więc przesunąć się z Orlego Gniazda na dowolny obszar w Krainie Zewnętrznej lub Środkowej. Łotrzyca wybiera Oazę w Krainie Środkowej. Natychmiast się tam przesuwa i odbywa spotkanie.

WIECZNY STRAŻNIK

Źródło magii zawsze musi mieć swojego strażnika. Kiedy Orli Król zostaje pokonany, to jego cielesna powłoka zostaje unicestwiona – jego ożywcza esencja powraca do źródła magii. W niedługim czasie Orli Król znów powstaje, wychodząc ze źródła równie potężny, co zawsze – podczas przyszłych tur będzie walczył z kolejnymi Poszukiwaczami (posiadając niezmienną Siłę i Moc). Późniejsze spotkania z Orlim Królem podlegają wszystkim zasadom znajdującym się w tej części instrukcji.

SPOTKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Karty Alternatywnych Zakończeń zastępują warunki zwycięstwa z gry podstawowej i zapewniają graczom inne, odmienne sposoby na wygranie rozgrywki. Wykorzystując ten wariant, na obszarze Korony Władzy Poszukiwacze będą musieli spotkać kartę Alternatywnego Zakończenia i postępować zgodnie z wydrukowanymi na niej zasadami – **nie będą** mogli rzucić Zaklęcia Rozkazu ani spotykać na tym obszarze innych Poszukiwaczy, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.

Pozostałe zasady dotyczące Krainy Wewnętrznej nadal obowiązują:

- Na istoty z Krainy Wewnętrznej (ani z kart Alternatywnych Zakończeń) nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.
- Poszukiwacz, który trafi na obszar Korony Władzy przestaje się poruszać – zamiast tego cały czas pozostaje na tym obszarze, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.
- Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz trafi na obszar Korony Władzy, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, zostaje wyeliminowany z gry.

Zazwyczaj karty Alternatywnych Zakończeń wpływają jedynie na Poszukiwaczy znajdujących się na obszarze Korony Władzy. Wyjątek stanowią polecenia, przy których znajduje się symbol gwiazdy – takie polecenia wpływają na wszystkich Poszukiwaczy, bez względu na to, w jakich Krainach się znajdują (w tym również na Poszukiwaczy przebywających na obszarze Korony Władzy).



Symbol gwiazdy

KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie rozgrywki z kartami Alternatywnych Zakończeń zależy od tego, który z dwóch wariantów gracze zdecydują się rozegrać. Gracze mogą rozpocząć grę z *jawnym* lub *sekretnym* Alternatywnym Zakończeniem (patrz niżej).

WARIANT: JAWNE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant wywiera na Poszukiwaczy duży wpływ i pozwala w trakcie rozgrywki przyjąć bardziej strategiczne podejście.

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni na początku gry potasować karty Alternatywnych Zakończeń, a następnie wylosować jedną i umieścić ją **odkrytą** na obszarze Korony Władzy na środku planszy.

WARIANT: UKRYTE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant okrasza rozgrywkę szczyptą tajemnicy i jest bardziej pasjonujący, gracze nie wiedzą bowiem, jakie niebezpieczeństwa czyhają na ich Poszukiwaczy na obszarze Korony Władzy, dopóki tam nie dotrą.

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem wylosować jedną i umieścić ją **zakrytą** na obszarze Korony Władzy na środku planszy.



POSZUKIWACZE

GÓRAL

Rdzenny mieszkaniec gór. Jego wielka siła odstrasza intruzów i zapewnia wolność jego ludu od niedoszłych zdobywców.



ŁĘSNY DUSZEK

Życzliwa, ale złośliwa istota, która, mimo mikrego wzrostu, posiada niesamowite magiczne zdolności, które wykorzystuje, aby pomagać zbłąkanym.



WALKIRIA

Szlachetny duch wysłany przez niebiosa, aby strzec i nagradzać tych, którzy okryją się chwałą dzięki walecznym czynom.



ŁOTRZYCA

Przebiegła szelma o wątpliwej reputacji, która nie cofnie się przed złamaniem kilku zasad, o ile tylko zapewni sobie kieszenie złotem.



WAMPIRZYCA

Potężne, uwodzicielskie nieumarłe stworzenie, przekłete potrzebą nocnych łowów i pragnieniem krwi żywych.



ALCHEMIK

Pomysłowy, oddany mistrz mistycznej nauki, który nieustrudzenie poszukuje ezoterycznej wiedzy.



INNE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się zasady dotyczące nowych kart, specjalnych zdolności i poleceń obszarów Krainy Gór.

KARTY RELIKTÓW

Kiedy już znajdują się w posiadaniu Poszukiwaczy, karty Reliktów traktuje się tak samo jak karty Przygód. Jedyny wyjątek dotyczy ich odrzucania – zamiast na stos kart odrzuconych, usuwa się je całkowicie z gry. Takie karty nie wracają do talii Reliktów i nie będą dostępne dla Poszukiwaczy, którzy w przyszłości pokonają Orlego Króla.



Karty Reliktów, tak jak inne karty Przedmiotów lub Przyjaciół, można porzucić, odrzucić, ukraść lub sprzedać.

RUCH ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA I W KIERUNKU PRZECIWNYM

Jeśli polecenie nakazuje, aby karta lub Poszukiwacz **RUSZYŁ SIĘ ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA**, należy przesunąć tego Poszukiwacza lub kartę w kierunku wskazywanym przez strzałki na kolejnych obszarach.

Jeśli polecenie nakazuje, aby karta lub Poszukiwacz **RUSZYŁ SIĘ W KIERUNKU PRZECIWNYM DO RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA**, należy przesunąć tego Poszukiwacza lub kartę w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki na kolejnych obszarach.

RUCH PO PRZEGRANEJ WALCE

Jeśli Poszukiwacz został pokonany i musi przesunąć się na jakiś obszar, przesuwa się tam, a potem natychmiast kończy swoją turę. Pokonany Poszukiwacz nie odbywa spotkań wynikających z obszaru ani spotkań z Poszukiwaczami, którzy już znajdują się na tym obszarze.



DROBIAZGI

Drobiazgi to specjalne Przedmioty występujące w talii Gór, wyszczególnione poprzez słowo kluczowe **Drobiazg** wydrukowane powyżej specjalnej zdolności karty.



Drobiazgi traktuje się tak samo, jak zwykle Przedmioty, z tym tylko, że nie bierze się ich pod uwagę podczas obliczania limitu posiadanych Przedmiotów. Poszukiwacz może posiadać cztery normalne Przedmioty, a dodatkowo dowolną liczbę **Drobiazgów**.

Drobiazgi, tak jak inne Przedmioty, można porzucić, odrzucić, ukraść lub sprzedać.

KRAINA TAJEMNIC

Góry zawsze spowijała tajemnica. Zdradziecki teren i ponure milczenie nielicznych mieszkańców sprawia, że odsianie prawdy od mitów o tych niebotycznych szczytach jest niezwykle trudne. Jedną z najpowszechniejszych i najbardziej fantastycznych plotek jest ta o ukrytym wśród turni Gór Zaginionym Mieście.

Ongiś imponująca kamienna forteca stanowiąca dom dla zapomnianej rasy, dziś stoi pusta, z wyjątkiem przeklętych cieni i czartów, które, jak powiadają, przemykają się pomiędzy jej mrocznymi zakamarkami. Nie pozostała żadna wskazówka, co do losu budowniczych miasta. Jego mury są bardzo silne i nienaruszone zębem czasu. Legendy mówią o złowieszczej sile, która zaległa się u fundamentów tej zapomnianej metropolii, być może to ona jest odpowiedzialna za nagły i niewytłumaczony exodus rdzennych mieszkańców.

Powód porzucenia miasta jest być może drugorzędny w stosunku do pogłosek, mówiących o fantastycznym bogactwie i zaklętych przedmiotach pozostawionych za tymi murami. Poszukiwacze skarbów i awanturnicy szukają Zaginionego Miasta od wielu wieków. Większość z nich przepada bez śladu. Niektórzy powracają po miesiącach bezowocnych poszukiwań, jednak niewielu z nich wraca z pamiątkami – workami złota lub zaczarowanymi relikami o niemożliwej do obliczenia wartości. Opowiadają historie o miazdzącej ciemności wypełniającej ich przerażeniem, przestrzegają wszystkich, którzy są chętni szukać Zaginionego Miasta: wkraczacie do niego na własną zgubę.

AWANGARDA ORLEGO GNIAZDA

Awangarda Orlego Gniazda to Zdarzenie, które nakazuje Poszukiwaczowi wylosować 3 wierzchnie karty z talii Gór i umieścić je na wierzchu talii Przygód. Ta karta może pojawić się zarówno w talii Gór, jak i talii Przygód. Bez względu na Krainę, w której zostanie wylosowana, gracze zawsze muszą wylosować 3 wierzchnie karty z talii Gór i umieścić je na wierzchu talii Przygód z gry podstawowej. To Zdarzenie sprawia, że Poszukiwacze w Zewnętrznej i Środkowej Krainie będą musieli się zmierzyć z wyzwaniem Gór, pomimo tego, że nie wybrali się nawet na planszę Gór!



NAGRODY ZAGINIONEGO MIASTA

Kiedy Poszukiwacz trafi na obszar Zaginionego Miasta, może dopisać mu szczęście i zdobędzie karty z talii Ekwipunku lub Reliktów. Kiedy Poszukiwacz zyskuje **Broń** lub **Pancerz**, może przeszukać talię Ekwipunku i wybrać kartę, którą chce otrzymać (o ile Przedmiot posiada odpowiednie słowo kluczowe – **Broń** lub **Pancerz**). Kiedy Poszukiwacz zyskuje Relikt, musi wylosować jedną kartę z talii Reliktów.

OPRACOWANIE

Opracowanie rozszerzenia: John Goodenough

Opracowanie gry Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja: Bob Harris i John Goodenough

Tekst fabularny: Tim Uren

Redakcja: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: WiL Springer

Okładka: Ralph Horsley

Grafika planszy: Tim Arney-O'Neil

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Pozostałe grafiki: Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Kelly Harris, MuYoungKim, Jeremy McHugh, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, John Stanko, Cory Turner, Frank Walls, Joe Wilson i Mark Winters

Testerzy: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Rich Brown, Tom Calder, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Mike David, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Corey Konieczka, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Ben Maier, Morgan Maloney, Joseph Martin, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron McCartney, Ryan McCullough, Steve Miller, Jon New, Mark O'Connor, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, WiL Springer, Sam Stewart, Matthew Strait, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Terry Unger, Tim Uren, Lauren Wanweer, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov i Joseph Young

Menedżer produkcji: Gabe Laulunen

Kierownik opracowania: Corey Konieczka

Kierownik produkcji: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania dla: Elliott Eastoe, Bob Harris, Jon New, Richard Tatge i wszystkich z Talisman Island!

Polska wersja: Galakta

Specjalne podziękowania składamy wszystkim polskim fanom gry **Talisman: Magia i Miecz**, którzy służyli nam nieocenioną pomocą podczas prac translatorskich nad tym rozszerzeniem.

GAMES WORKSHOP

Menedżer licencji: Owen Rees

Menedżer licencji i praw pozyskanych: Erik Mogensen

Kierownik oddziału prawnego i licencyjnego: Andy Jones

Menedżer własności intelektualnej: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Ta edycja © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, **Talisman**, oznaczenia powyższych marek, a także wszystkie związane z nimi marki, oznaczenia, postacie, produkty i ilustracje z gry **Talisman** są ®, TM i/lub © Games Workshop Limited 1983-2009, zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. 2009. Fantasy Flight Games i logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone należne odpowiednim właścicielom.

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje znajdziecie w sieci pod adresami:

www.Galakta.pl
www.FantasyFlightGames.com

RELIKTY

Chociaż Orli Król jest groźnym przeciwnikiem, nie jest niepokonany. Jeśli zostanie pokonany, w nagrodę Poszukiwacz będzie mógł zagarnąć jeden z jego potężnych reliktyw – każdy z nich to unikatowy przedmiot zapewniający właścicielowi kolosalną premię.

STRASZLIWOSKRZYDŁY

Ten olbrzymi drapieżny ptak służy swemu panu niezrównaną szybkością i siłą. Ten, kto znajdzie w sobie dość wytrwałości i uczyni z tego szlachetnego stworzenia wierzchowca, przekona się, że nie ma na świecie wiatru szybszego od Straszliwoskrzydłego.



SZPON FURII

Niszczycielska broń Orlego Króla została ozdobiona ostrymi jak brzytwa szponami wielkich drapieżnych ptaków. Ci, którzy będą dość odważni, aby zagarnąć Szpon Furii, przekonają się, że nie ma przeciwko niemu żadnej obrony.



AMULET WŁADCY WIATRU

Ta zaklęta biżuteria pozwala swojemu właścicielowi manipulować najczystsza formą magii. Jeśli znajdzie się ktoś dostatecznie sprytny i uzdolniony, aby go zdobyć, amulet okaże się nieocenioną pomocą podczas praktykowania Zaklęć.



ARNKELL

To totemiczne nakrycie głowy pozwala swojemu właścicielowi przyzywać potężne wiatry, które zanoszą go gdzie tylko zechce. Istota o żelaznej woli będzie w stanie pojąć ten przedmiot. Wtedy przekona się, że dotychczas niedostępne miejsca stały się nagle z łatwością osiągalne.

