



TALISMAN[®]

MAGIA I MIECZ



LAS
ROZSZERZENIE



MISTYCZNY LAS

Na długo przed tym jak czarnoksiężnik wykuł legendarną Koronę Władzy i wykorzystał ją, aby zapanować nad światem, był czas że nad wszelkim stworzeniem czuwały Normy, nieśmiertelne i tajemnicze istoty, które pociągały za nici przeznaczenia. Ścieżki życia każdej istoty były z góry ustalone. Wytyczone, tkane, mierzone i przecinane przez Normy, siedzące przy Urðarbrunnr, Studni Losu, ukrytej głęboko w wielkim lesie.

Żadne inne stworzenia nie były bardziej związane z losem niż fae, które służyły Nornom, upewniając je, że nie pominęły żadnej nici w pieczołowicie plecionym Gobelinie Losu. Nie wszyscy jednak się podporządkowali, w tym największa z buntowniczek, Mab, królowa fae.

Królowa Mab pragnęła wolności dla swojego ludu. Opracowała więc potężne zaklęcie, które miało uwolnić ją i wszystkie fae z oków przeznaczenia. Podczas letniego przesilenia w samym centrum Lasu, miejscu narodzin przeznaczenia, odprawiła stworzony przez siebie rytuał.

Gdy wypowiedziała ostatnią inkantację, ciemność spowila całe królestwo, pochłaniając Królową, następnie wszystkich, którzy asystowali jej podczas rytuału, a w końcu samo serce Lasu.

Fae, które przeżyły, zmieniły się na zawsze. Nie służyły już więcej przeznaczeniu. Zostały skazane na swój własny los. Stały się zdesperowanymi, wygłodniałymi stworzeniami i mogły przetrwać jedynie pochłaniając losy innych. Ukryły się w Lesie, za potężnym czarem, który okrył ich krainę całunem nieprzekraczalnej mgły. Z rzadka opuszczały swoją ojczyznę, aby dręczyć śmiertelników, żerując na ich przeznaczeniu.

Teraz, po wielu latach, mgła zaczęła opadać. Z nieznanых przyczyn Las powrócił do świata żywych. Kiedy strach na powrót wstąpił w serca fae, odważni bohaterowie zebrali się u progu Lasu, aby zgłębić jego tajemnice.

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 Lasu, dom nieśmiertelnych fae.

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



PLANSZA LASU



103 KARTY LASU



10 KART PRZYGÓD



20 KART ŚCIEŻEK



14 KART PRZEZNACZENIA



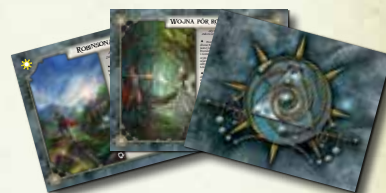
5 KART ZAKŁĘĆ



5 FIGUREK POSZUKIWACZY



5 KART POSZUKIWACZY



3 KARTY ALTERNATYWNYCH
ZAKOŃCZEŃ



5 ŻETONÓW POROSTU



PAJĘCZYNA PAJĘCZAK
6 ŻETONÓW PAJĄKÓW



3 ŻETONY PORTALI



5 ŻETONÓW UKRYTYCH
ŚCIEŻEK



3 ŻETONY DUCHA TOTEMU

SYMBOL LASU

Niektóre karty z rozszerzenia *Las* 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 Lasu. Takie karty, oprócz symbolu rozszerzenia, zostały również oznaczone **SYMBOLEM LASU**, który znajduje się obok tytułu karty. Jeśli gracze korzystają z planszy Lasu, spotykają te karty w normalny sposób. Jeśli nie, takie karty należy odrzucić natychmiast po wylosowaniu i pociągnąć nowe, które mają je zastąpić.

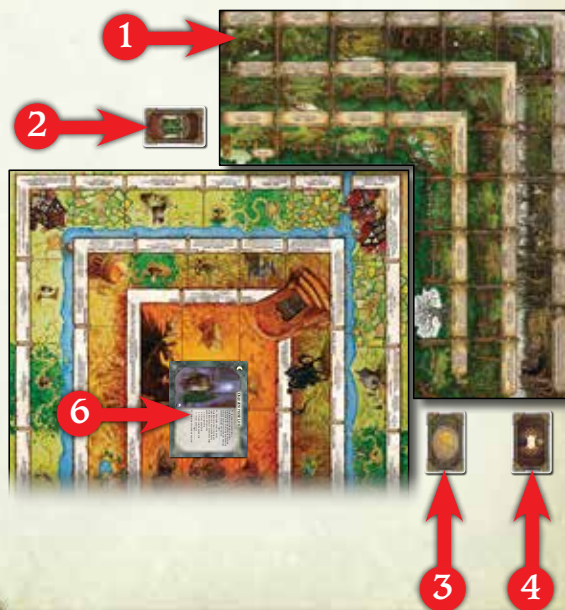
KORZYSTANIE TYLKO Z CZĘŚCI LASU

Rozszerzenie *Las* zostało przewidziane jako całość, ale podczas swoich rozgrywek gracze mogą wykorzystywać jedynie część zawartych tu elementów. Jeśli treść karty nie mówi inaczej, nowe karty Poszukiwaczy i Alternatywnych Zakończeń nadają się do samodzielnego wykorzystania, z pominięciem innych, nowych kart oraz planszy Lasu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Las*, podczas przygotowania do gry należy dokonać poniższych zmian:

1. **Umieszczenie planszy rozszerzenia:** Nową planszę Lasu należy umieścić obok planszy głównej z gry podstawowej, tak jak pokazano to na poniższym rysunku.
2. **Przygotowanie talii Ścieżek:** Talię Ścieżek należy potasować i umieścić *zakrytą* obok planszy Lasu. Następnie należy wylosować 3 wierzchnie karty Ścieżek i umieścić je *odkryte* obok talii Ścieżek.
3. **Przygotowanie talii Lasu:** Talię Lasu należy potasować i umieścić *zakrytą* obok planszy Lasu.
4. **Przygotowanie talii Przeznaczenia:** Talię Przeznaczenia należy potasować i umieścić *zakrytą* obok planszy Lasu.
5. **Pobranie żetonów Poszukiwaczy:** Każdy gracz, który wciela się w Poszukiwacza z rozszerzenia *Las*, bierze żetony Poszukiwacza opisane na jego karcie. Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.
6. **Przygotowanie karty Alternatywnego Zakończenia (opcjonalnie):** Jeśli gracze chcą wykorzystać opcjonalne karty Alternatywnych Zakończeń, jeden z nich powinien je potasować, a następnie wylosować jedną i umieścić na obszarze Korony Władzy (patrz „Karty Alternatywnych Zakończeń” na stronie 12).





ZASADY ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki w *Talisman: Magię i Miecz* z rozszerzeniem *Las* większość podstawowych zasad gry nie ulega zmianie, a celem gry jest nadal zdobycie Korony Władzy i wyeliminowanie pozostałych graczy. Nowe zasady dotyczą Losu oraz wkraczania do Krainy Lasu i podróżowania po niej. Te zasady znajdują się poniżej.

WEJŚCIE DO LASU

Kraina Lasu łączy się z podstawową, główną planszą *Talisman: Magię i Miecza* na obszarze Lasu. Poszukiwacz może wejść do Krainy Lasu po prostu przesuwając się bezpośrednio z obszaru Lasu na planszy głównej na obszar Wejścia do Lasu na planszy Lasu (oczywiście, jeśli jego ruch mu na to pozwala).

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

RUCH W LESIE

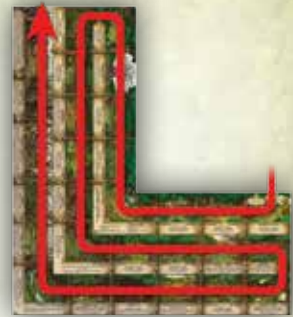
Ruch w Lesie podlega normalnym zasadom ruchu: gracz rzuca kością i porusza swojego Poszukiwacza o wskazaną liczbę obszarów.

Każdy obszar na planszy Lasu został oznaczony strzałką. Te strzałki wskazują, w którym kierunku Poszukiwacz powinien się kierować, jeśli chce dotrzeć do obszaru Spotkania z Przeznaczeniem. Jeśli tego chcą, gracze mogą poruszać się w stronę przeciwną do tej, którą wskazują strzałki, jednak odsunie ich to od ostatecznej nagrody, a zbliży do Wejścia do Lasu.

Należy zwrócić uwagę, że Poszukiwacze w Lesie *muszą* się poruszać albo *zgodnie* ze strzałkami, albo *w stronę przeciwną* do tej, którą wskazują strzałki. Plansza Lasu 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 Moczarów bezpośrednio na obszar Kręgu Faerie.



Rysunek po prawej pokazuje ścieżkę, którą Poszukiwacze powinni podążać poprzez Krainę Lasu, aby dotrzeć do obszaru Spotkania z Przeznaczeniem. Czerwona strzałka przedstawia ścieżkę wiodącą do obszaru Spotkania z Przeznaczeniem.



OPUSZCZANIE LASU

Niektóre spotkania w Krainie Lasu dadzą Poszukiwaczom możliwość opuszczenia jej i powrotu na główną planszę. Oprócz tych spotkań, jedynym sposobem na opuszczenie Lasu jest dotarcie do obszaru Spotkania z Przeznaczeniem (patrz „Spotkanie z Przeznaczeniem” na stronie 11) lub wyjście na obszar Lasu na głównej planszy poprzez obszar Wejścia do Lasu. Jeśli Poszukiwacz opuszczający Krainę Lasu poprzez obszar Wejścia do Lasu może się ruszyć poza obszar Lasu na głównej planszy, musi zdecydować, czy po Krainie Zewnętrznej będzie podróżował zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara czy w kierunku przeciwnym.

WYKORZYSTYWANIE KART LASU

Karty Lasu są podobne do kart Przygód, ale mogą je spotkać tylko Poszukiwacze podróżujący po Lesie.

LOSOWANIE KART W LESIE

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

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

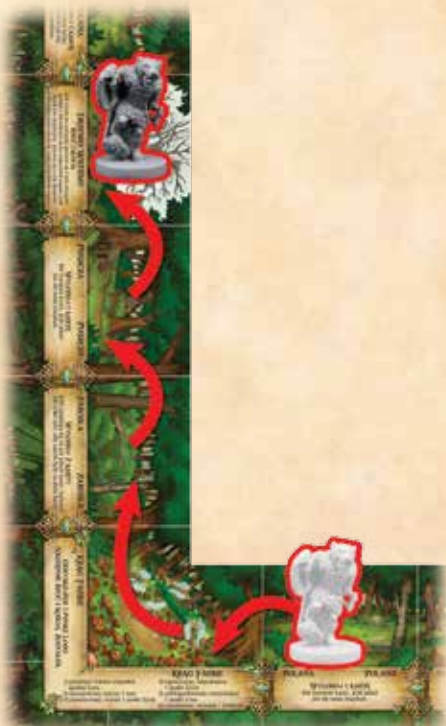
PRZYKŁAD WCHODZENIA DO LASU



Wojownik Totemu rozpoczyna swoją turę na obszarze Wioski. Rzuci kością za swój ruch i uzyskuje „5”. Decyduje się poruszyć w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara przez obszar Lasu na obszar Wejścia do Lasu.

Następnie Wojownik Totemu kontynuuje swój ruch po Lesie, gdzie ostatecznie trafia na Polanę.

PRZYKŁAD RUCHU W LESIE



Wojownik Totemu rozpoczyna swoją turę na obszarze Polany. W rzucie za ruch wypada „4”.

Wojownik Totemu decyduje się ruszyć zgodnie ze strzałkami i kończy ruch na obszarze Drzewa Wiedźmy.

PRZYKŁAD OPUSZCZANIA LASU

Wojownik Totemu rozpoczyna swoją turę na obszarze Polany. W rzucie za ruch wypada „4”. Wojownik Totemu postanawia opuścić Krainę Lasu. Rusza więc w stronę przeciwną do tej, którą wskazują strzałki, i opuszcza Krainę Lasu, wychodząc na obszar Lasu i kontynuując swój ruch na planszy głównej.



Wojownik Totemu może zdecydować, czy po Krainie Zewnętrznej będzie podróżował zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara czy w kierunku przeciwnym, ostatecznie trafiając na Równiny lub Pola.





JASNA I CIEMNA STRONA LOSU

Fae wyłoniły się ze swojej tajemniczej ojczyzny i zmieniły bieg losu na zawsze. Rozszerzenie **Las** wprowadza nowe zasady Losu, które zastępują normalne zasady z gry podstawowej. Jeśli gracze korzystają z tego rozszerzenia, muszą stosować się do nowych zasad Losu. Mogą z nich korzystać również podczas rozgrywek bez wykorzystania tego rozszerzenia.

Każdy żeton Losu po jednej stronie ma kolor złoty, a po drugiej kolor ciemnoniebieski. Strona ze złotym kolorem to jasna strona Losu. Strona z kolorem ciemnoniebieskim to ciemna strona Losu.



Jasna strona Losu



Ciemna strona Losu

Gracz może wydać jeden żeton Losu (odłożyć go na odpowiedni stos), aby po wykonaniu rzutu ponowić rzut jedną kością (może to zrobić tylko raz na dany rzut). Gracz może wykorzystać Los w poniższych sytuacjach:

1. Podczas rzutu za ruch.
2. Podczas rzutu ataku.
3. Podczas rzutu wykonywanego w wyniku polecenia zawartego na karcie lub obszarze planszy.

Gracz może wydać żeton jasnej strony Losu, aby ponowić tylko ten rzut kością, który wykonał **jego** Poszukiwacz.

Gracz może wydać żeton ciemnej strony Losu, aby ponowić tylko ten rzut kością, który wykonał **inny** Poszukiwacz.

Gracz, który właśnie wykonał rzut kością, może wydać żeton jasnej strony Losu, aby ponowić ten rzut, zanim inny gracz będzie mógł wydać żeton ciemnej strony Losu, aby zmusić go do ponowienia tego rzutu.

Jeśli gracz wykonał ponowny rzut kością na skutek wydania żetonu Losu, musi zaakceptować nowy wynik. Nie można wydać następnego żetonu Losu (ani jasnej, ani ciemnej strony), aby po raz kolejny ponowić ten sam rzut kością.

Jeśli gracz rzuca kilkoma kośćmi naraz (na przykład podczas Gry ze Śmiercią w Krainie Wewnętrznej), można wydać żeton Losu (jasnej lub ciemnej strony), aby ponowić rzut tylko jednej kości.

Żeton Losu umieszczony na karcie uważa się za zwykły żeton i nie jest on traktowany ani jako żeton jasnej ani ciemnej strony Losu dopóki znajduje się on na karcie. Jeśli gracz otrzymuje żeton Losu i umieszcza go na karcie (lub wydaje go z karty), może go otrzymać (lub wydać) jako żeton jasnej lub ciemnej strony Losu.

Każdy Poszukiwacz rozpoczyna grę z liczbą żetonów Losu równą początkowej wartości Losu, znajdującej się na karcie Poszukiwacza. Poszukiwacz decyduje (osobno dla każdego żetonu), czy rozpoczyna grę z żetonem jasnej czy ciemnej strony Losu.

Gracz nie może wydawać żetonów Losu, aby ponawiać rzuty ataku istot ani żadnych innych rzutów wykonywanych przez istotę.

ODZYSKIWANIE I OTRZYMYWANIE LOSU

Poszukiwacz nie może *odzyskać* punktów Losu powyżej swojej początkowej wartości Losu. Jeśli zaś ze spotkania wynika, że Poszukiwacz *otrzymuje* punkty Losu, może wziąć żetony powyżej swojej wartości Losu. Kiedy Poszukiwacz otrzymuje lub odzyskuje punkty Losu, musi zdecydować czy umieści żeton Losu jasną czy ciemną stroną ku górze. Jeśli Poszukiwacz otrzymuje lub odzyskuje punkty jasnej strony Losu, musi umieścić żeton losu jasną stroną ku górze. Jeśli Poszukiwacz otrzymuje lub odzyskuje punkty ciemnej strony Losu, musi umieścić żeton losu ciemną stroną ku górze.



POWIĄZANIE Z LOSEM

Niektóre karty posiadają efekty *powiązania z Losem*, które wywierają różny wpływ na Poszukiwaczy, zależnie od tego czy jest on *po jasnej stronie Losu*, *po ciemnej stronie Losu*, *jest niezwiązany z Losem* lub też *bez Losu*. Efekt powiązania z Losem występuje w treści karty po symbolu ☉ lub ☿. Efekt powiązania z Losem występujący po symbolu ☉ to efekt powiązania z jasną stroną Losu. Efekt powiązania z Losem występujący po symbolu ☿ to efekt powiązania z ciemną stroną Losu.

POWIĄZANIE Z LOSEM



1. Efekt powiązania z ciemną stroną Losu
2. Efekt powiązania z jasną stroną Losu

Poszukiwacz jest po jasnej stronie Losu, jeśli posiada więcej żetonów jasnej niż ciemnej strony Losu. Poszukiwacz po jasnej stronie Losu musi rozpatrywać ze spotykanych kart efekty powiązania z jasną stroną Losu. Ponadto ze swoich Przedmiotów, Przyjaciół i Zakłęb może rozpatrywać efekty tylko jasnej strony Losu. Nie może rozpatrywać efektów ciemnej strony Losu.

Poszukiwacz jest po ciemnej stronie Losu, jeśli posiada więcej żetonów ciemnej niż jasnej strony Losu. Poszukiwacz po ciemnej stronie Losu musi rozpatrywać ze spotykanych kart efekty powiązania z ciemną stroną Losu. Ponadto ze swoich Przedmiotów, Przyjaciół i Zakłęb może rozpatrywać efekty tylko ciemnej strony Losu. Nie może rozpatrywać efektów jasnej strony Losu.

Poszukiwacz jest niezwiązany z Losem, jeśli posiada taką samą liczbę żetonów jasnej i ciemnej strony Losu. Poszukiwacz niezwiązany z Losem ignoruje wszystkie efekty powiązania z Losem. Ponadto nie może rozpatrywać efektów powiązania z Losem ze swoich Przedmiotów, Przyjaciół i Zakłęb.

Poszukiwacz jest bez Losu, jeśli nie posiada żadnych żetonów Losu. Poszukiwacz bez Losu musi rozpatrywać ze spotykanych kart ostatni w treści efekt powiązania z Losem. Ponadto nie może rozpatrywać efektów powiązania z Losem ze swoich Przedmiotów, Przyjaciół i Zakłęb.

Efekty powiązania z Losem występujące na kartach Zdarzeń, Wrogów, Nieznajomych i Miejsc są rozpatrywane w momencie spotkania karty, chyba że jej treść mówi inaczej. Efekty powiązania z Losem występujące na kartach Przedmiotów, Przyjaciół i Zakłęb są rozpatrywane w sposób wskazany na karcie.

Przykład: *Zwiadowca dotarł głęboko w Krainę Lasu i napotkał ohydny fomoriantina, posiadającego efekt powiązania z Losem, który należy rozpatrywać po pokonaniu tego Wroga. Najpierw Zwiadowca podejmuje walkę z fomoriantinem.*

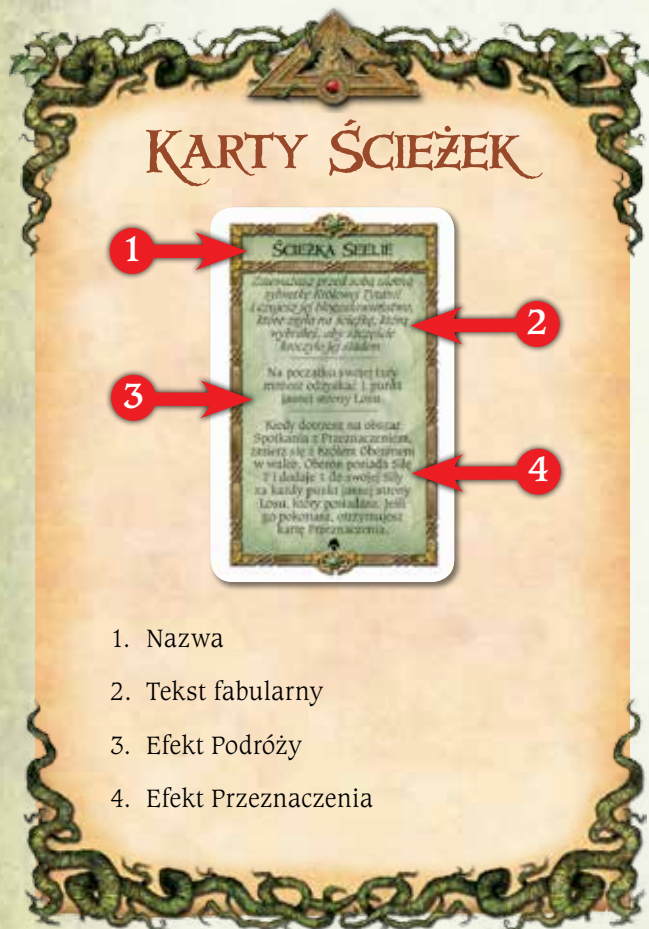
Po ciężkiej bitwie, Zwiadowca wygrywa i rozpatruje efekt powiązania z Losem pokonanego fomoriantina. Ponieważ Zwiadowca jest po jasnej stronie Losu, rozpatruje efekt powiązania z jasną stroną Losu. Skutkiem tego nie może zachować karty fomoriantina jako trofeum i musi ją odrzucić.



KRĘTE ŚCIEŻKI

Kiedy Poszukiwacz w dowolny sposób wchodzi do Krainy Lasu, po zakończeniu swojego ruchu musi wziąć jedną z 3 odkrytych kart Ścieżek. Jeśli Poszukiwacz wchodzi do Krainy Lasu podczas tury innego Poszukiwacza, musi od razu wziąć jedną z 3 odkrytych kart Ścieżek. Kiedy Poszukiwacz weźmie kartę Ścieżki, losuje nową kartę Ścieżki z talii i umieszcza odkrytą obok pozostałych dwóch odkrytych kart Ścieżek. Podczas gry zawsze muszą być odkryte 3 karty Ścieżek dostępne dla Poszukiwaczy.

Kiedy Poszukiwacz opuszcza dowolną Krainę, musi odrzucić swoją kartę Ścieżki.



Poszukiwacz z kartą Ścieżki zawsze musi stosować się do jej efektu Podróży.

Kiedy Poszukiwacz dotrze na obszar Spotkania z Przeznaczeniem, rozpatruje efekt Przeznaczenia, który znajduje się na dole jego karty Ścieżki, a następnie odrzuca tę kartę.

KARTY PRZEZNACZENIA

Podczas podróżowania po Lesie, Poszukiwacze mogą odnaleźć swoje nowe Przeznaczenie, dające im potężne zdolności. Kiedy Poszukiwacz otrzymuje kartę Przeznaczenia, umieszcza ją odkrytą w swojej strefie gry.

Karty Przeznaczenia nie są traktowane jako Przedmioty, Zaklęcia ani Przyjaciele. Dlatego nie można ich porzucić, ukraść, sprzedać ani wymienić, chyba że dany efekt wyraźnie odnosi się do kart Przeznaczenia. Poszukiwacz podczas gry może otrzymać dowolną liczbę kart Przeznaczenia.

Przeznaczenie ma tak potężną moc, że potrafi przewyciężyć nawet śmierć. Kiedy Poszukiwacz danego gracza zostaje zabity, wszystkie karty Przeznaczenia, które posiadał, otrzymuje nowy Poszukiwacz tego gracza i może normalnie z nich korzystać.



Karta jasnej strony
Przeznaczenia



Karta ciemnej strony
Przeznaczenia

SPOTKANIE Z PRZEZNACZENIEM

Spotkanie z Przeznaczeniem to ostatni obszar w Lesie i to właśnie tam śmiałkowie muszą się udać, aby stanąć twarzą w twarz ze swoim losem. Kiedy Poszukiwacz dotrze na obszar Spotkania z Przeznaczeniem, musi tam zakończyć swój ruch, nawet jeśli pozostały mu jeszcze jakieś punkty ruchu.



Kiedy Poszukiwacz kończy swój ruch na obszarze Spotkania z Przeznaczeniem, musi rozpatrzyć efekt Przeznaczenia ze swojej karty Ścieżki. Następnie, jeśli nadal znajduje się na obszarze Spotkania z Przeznaczeniem, musi przenieść się z Krainy Lasu na obszar Lasu na planszy głównej.



PRZYKŁAD OTRZYMYWANIA KARTY ŚCIEŻKI

Królowa Pająków wchodzi do Krainy Lasu przez obszar Lasu na planszy głównej i kończy swój ruch na Polanie. Następnie przegląda 3 odkryte karty Ścieżek i wybiera Ścieżkę Unseelie. Na początku swojej następnej tury, Królowa Pająków odzyskuje 1 żeton ciemnej strony Losu, zgodnie z efektem Podróży na jej karcie Ścieżki.

PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA SPOTKANIA Z PRZEZNACZENIEM

Po podróży przez Krainę Lasu, Królowa Pająków trafia na obszar Spotkania z Przeznaczeniem i odbywa tam spotkanie.

Najpierw rozpatruje efekt Przeznaczenia ze swojej karty Ścieżki Unseelie. Odbywa walkę psychiczną z Królową Tytanią, którą udaje się jej pokonać. Dzięki zwycięstwu Królowa Pająków otrzymuje kartę Przeznaczenia i odrzuca swoją kartę Ścieżki.

Ponieważ po rozpatrzeniu efektu Przeznaczenia nadal znajduje się na obszarze Spotkania z Przeznaczeniem, przenosi się na obszar Lasu na planszy głównej.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek. Z kart Alternatywnych Zakończeń znajdujących się w rozszerzeniu *Las* można korzystać wraz z kartami Alternatywnych Zakończeń z innych rozszerzeń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie rozgrywki z kartami Alternatywnych Zakończeń zależy od tego, który z dwóch wariantów gracze zdecydują się rozegrać. Gracze mogą rozpocząć grę **JAWNYM** lub **UKRYTYM** Alternatywnym Zakończeniem.

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 usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu *symbol niejawności* (patrz po prawej) i odłożyć je do pudełka.



Symbol niejawności

Następnie gracze powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem 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 usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu *symbol jawności* (patrz po prawej) i odłożyć je do pudełka.



Symbol jawności

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

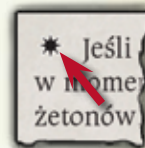
SPOTYKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

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 rzucać 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



INNE ZASADY

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

DROBIAZGI

Niektóre Przedmioty posiadają słowo-klucz **Drobiazg** wydrukowane powyżej specjalnej zdolności karty. Traktuje się je tak samo, jak zwykle Przedmioty, z tą tylko różnicą, 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.

ŻETONY POSZUKIWACZY

Poszukiwacze z tego rozszerzenia posiadają specjalne zdolności, które wymagają użycia żetonów Poszukiwaczy. Sposób korzystania z tych żetonów został opisany na odpowiednich kartach Poszukiwaczy. Jeśli Poszukiwacz korzystający z żetonów Poszukiwaczy zostanie zabity, należy usunąć z gry wszystkie przypisane mu żetony.



RUCH ZGODNIE LUB NIEZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA

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.

ZWIERZĘTA Z CECHĄ MOC

Niektórzy Wrogowie Zwierzęta z tego rozszerzenia to duchy strażników Lasu, które zamiast Siły posiadają cechę Moc.

Żadna specjalna zdolność ani efekt wywierający wpływ na Zwierzęta z cechą Siła nie może zostać użyty na Zwierzętach z cechą Moc. Przykładowo Minstrel nie może użyć swojej zdolności, aby oczarować Zwierzę z cechą Moc, ponieważ jego zdolność działa tylko na Zwierzęta z cechą Siła. Jednakże Zwierzęta nadal go nie atakują.



KRÓLOWA TYTANIA I KRÓL OBERON

Po tym jak Królowa Mab oszalała z powodu własnej pychy, między fae zapanował podział. Część stanęła po ciemnej stronie, którą rządził surowy Król Oberon. Część natomiast opowiedziała się za jasną stroną na czele z piękną Królową Tytanią.

Fae po ciemnej stronie losu, dostrzegając modlących się do nich śmiertelników, zaczęły nękać swoich wyznawców. Coraz częściej wyprawiały się na Dzikie Łowy, zadreżając i pochłaniając każdego, kogo napotkały na swej drodze. Fae stojące po jasnej stronie, znacznie bardziej wyrafinowane, zaczęły otwierać się na śmiertelne rasy, dzięki czemu rozkwitł handel między nimi.

Nie trzeba było długo czekać, aby wywiązał się konflikt między Tytanią i Oberonem. Królowa Tytania pragnęła młodego śmiertelnika, którego porwał Król Oberon podczas Dzikich Łowów. Król nie przystawał na żadne oferty w zamian za chłopca. Wojna została wypowiedziana. Las zamienił się w pole bitwy na którym umierały fae obu stron. Odradzały się i na nowo ginęły w walce.

Po stuleciach konfliktu fae osłabły, podczas gdy śmiertelnicy, którzy dotychczas byli ich kukietkami, urosli w siłę i zjednoczyli się. Ludzie podnieśli swoje sztandary i rozpoczęli marsz w kierunku Lasu, aby wytrzebić prastare drzewa, spalić splątane zarośla i uwolnić śmiertelny świat od tamtejszych mieszkańców.

Tytania i Oberon, widząc wiszącą nad nimi zagładę, zawarły sojusz, przysięgając, że krew fae nigdy więcej nie będzie między nimi przelana. Razem rzucili zaklęcie, ratując swoje królestwo i na tysiące lat ukrywając Las przed oczami śmiertelników.

Królowa Tytania i Król Oberon właśnie powrócili. Ich otwarta wrogość ustąpiła miejsca poszukiwaniom śmiertelnych czempionów, aby zaprowadzić świat do przodku.

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady pozwalają graczom doświadczyć nowych wrażeń podczas rozgrywki. Jeżeli gracze chcą wykorzystać któreś z nich, powinni upewnić się przed rozpoczęciem rozgrywki, że wszyscy rozumieją nowe zasady i zgadzają się na ich użycie. Zasady te można łączyć ze sobą w dowolny sposób lub wykorzystać tylko jedną z nich.

WYBIERZ SWOJE PRZEZNACZENIE

Kiedy Poszukiwacz otrzymuje kartę Przeznaczenia, zamiast wierzchniej karty z talii Przeznaczenia, może przeszukać tę talię i wybrać dowolną kartę.

POWIĄZANIE Z PRZEZNACZENIEM

Można wykorzystać tę opcjonalną zasadę, jeśli gracze chcą korzystać z rozszerzenia **Las** bez użycia zasad jasnej i ciemnej strony Losu. Zamiast nich należy wykorzystać zasady Losu zawarte w instrukcji do gry podstawowej.

Na początku gry każdy Poszukiwacz losuje kartę Przeznaczenia z talii. Poszukiwacz, który posiada więcej kart jasnej niż ciemnej strony Przeznaczenia, jest powiązany z jasną stroną. Poszukiwacz, który posiada więcej kart ciemnej niż jasnej strony Przeznaczenia, jest powiązany z ciemną stroną. Poszukiwacz, który posiada tyle samo kart jasnej i ciemnej strony Przeznaczenia, jest niezwiązany z żadną stroną.

Należy korzystać z normalnych zasad powiązania z ciemną i jasną stroną oraz niezwiązania z Losem (patrz Powiązanie z Losem na stronie 9).

Wszystkie wyrażenia „ciemna strona Losu” i „jasna strona Losu” należy traktować jako „Los”.

WALCZ LUB UCIEKAJ

Ta zasada zaostrza rygor ruchu w Lesie. Ruch w Lesie podlega normalnym zasadom ruchu: gracz rzuca kością i porusza swojego Poszukiwacza o wskazaną liczbę obszarów. Jednakże Poszukiwacz może się poruszać jedynie w kierunku wskazywanym przez strzałki na kolejnych obszarach. Poszukiwacze mogą się poruszać w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki, jedynie w poniższych sytuacjach:

- Zasady obszaru lub karty im to nakazują.
- Poszukiwacz *ucieka* z Lasu (patrz Ucieczka z Lasu).

UCIECZKA Z LASU

Po rzucie za swój ruch, ale przed wykonaniem ruchu, Poszukiwacz może zdecydować się na ucieczkę z Krainy Lasu. Kiedy Poszukiwacz ucieka, musi się poruszać w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki na kolejnych obszarach, dopóki nie opuści Krainy Lasu. Kiedy Poszukiwacz zdecyduje się już na ucieczkę, nie będzie mógł zmienić zdania – musi poruszać się w kierunku Wejścia do Lasu, dopóki nie opuści Krainy Lasu i nie dotrze na główną planszę.

POSZUKIWACZE

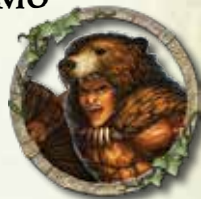
ZWIADOWCA

Nieugięty odkrywca i nieustraszony poszukiwacz przygód, który ceni sobie znacznie bardziej łono natury od dusznych murów miasta.



WOJOWNIK TOTEMU

Zaarty wojownik, naśladowca mocy i siły duchów Totemu, które go chronią i prowadzą do celu.



KRÓLOWA PAJĄKÓW

To złowroga czarownica, bez krztyny współczucia, tak jak i jej stawonodzy towarzysze. Rozkoszuje się nieszczęściem każdego głupca stawiającego swe kroki na jej drodze.



PRADAWNY DĄB

Jednocześnie mądry i silny, i tak stary jak sam Las. Właśnie rozpościera swe gałęzie, by odkryć świat poza jego mistycznym domem.



WĘDRUJĄCY PO POLACH

Światły mistrz teleportacji, potrafiący korzystać z jej dobrodziejstw, błyskawicznie przemieszczając się z jednego krańca świata na drugi.





OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie rozszerzenia: Samuel W. Bailey

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

Producenci: Derrick Fuchs i Mark O'Connor

Redakcja i korekta: Paolo Tosolini oraz Sean O'Leary

Opracowanie graficzne: Evan Simonet

Okładka: Ralph Horsley

Plansza: Tim Arney-O'neal

Grafiki: Abrar Ajmal, John Ariosa, Tommy Arnold, Ryan Barger, Arden Beckwith, Mark Behm, Crystal Ben, Ismael Bergara, Sara Biddle, Filip Burburan, Mike Burns, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Cristian Chihai, Ellis Clark, Vince Conn, Alyssa Davis, Jacqui Davis, Anna Edwards, Marko Fiedler, Melissa Findley, Sarah Finnigan, Vulcan Design Forge, Allen Michael N. Geneta, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Jon Hrubesch, James Krause, Kez Laczin, Dan Masso, Brynn Metheney, Luis Felipe Peredo Noguez, Mary Jane Dizon Pajaron, Dylan Palmer, Andrea Radeck, Michael Rookard, Firat Solhan, Christian N. St. Pierre, MkUltra Studios, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Andreia Ugrai, Gabriel Verdon, Damon Westenhofer, Dallas Williams, Michael Wolmarans i Jimmy Zhang

Dyrektor artystyczny: John Taillon

Kierownictw artystyczne: Andrew Navaro

Testerzy: Audrey Bailey, Dane Beltrami, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Alex Clynes, Davide De Colle, Giordano Gori, Nathan Hajek, Jonathan Hirsch, Tim Huckelbery, Chris Hosch, Ben Kline, Matt Landis, Andrea Hertach Lawrence, Matthew R. Lawrence, Ryan Lee, Lukas Litzsinger, Jon New, Katie New, Eli Ninnemann, Bryan O'Daly, Mateusz Pindara, Chad Reverman, Abe Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Samuel Stuart, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas i Paolo Tosolini

Koordynator FFG ds. licencji: Amanda Greenhart

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordynator produkcji: Jason Glawe

Główny producent: Steven Kimball

Projektant wykonwczny: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Grzegorz Jantos

Wersja polska: Galakta

Autor pragnie podziękować swojej matce, Shannon Bailey, za zaszczerpienie miłości do gier i pasji do ich tworzenia.

Specjalne podziękowania dla Johna Goodenougha za jego wcześniejszy wkład w opracowanie tego rozszerzenia.

Jak zawsze, podziękowania dla zespołu
GAMES WORKSHOP

Talisman: Las © Copyright Games Workshop Limited 2014. *Las, Talisman*, logo Talisman, GW, Games Workshop i wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, miejsca, bronie i postacie są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i są wykorzystywane na podstawie licencji. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje znajdziecie w sieci pod adresem:
www.Galakta.pl

