



TALISMAN

MAGIA I MIECZ

PODZIEMIA

ROZSZERZENIE



LEGENDA O PANU CIEMNOŚCI

Eony temu pewien chytry czarnoksiężnik ośmielił się zmierzyć z piekielnymi mocami Pana Ciemności. Bitwa toczyła się wiele dni, aż wreszcie, ku zdziwieniu i przerażeniu demonicznego władcy, czarnoksiężnik uwięził go w swych własnych Podziemiach i ukradł jego diaboliczne moce. Przy ich pomocy zniewolił tajemnicze duchy i zmusił je do wykucia w Dolinie Ognia magicznej korony. Dopóki czarnoksiężnik nosił Koronę Władzy, nikt nie ważył się przeciwstawić jego absolutnym rządom nad krainami Magii i Miecza.

To wydarzyło się wieki temu. Czas wreszcie dokonał tego, czego nie była w stanie żadna armia – śmierć przybyła po czarnoksiężnika. U kresu swych dni 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.

Jednakże Pan Ciemności wciąż przebywa w swym mrocznym więzieniu, plugawej norze stanowiącej dom dla wszelkiej maści ohydnych i okrutnych istot, gotowych wykonywać jego najnikczemniejsze rozkazy. Głębiny ziemi zamieszkują nieumarłe legiony demona, niecierpliwie wyczekujące nieszczęśliwych duszyczek, które zblądzą do Podziemi lub zostaną tu uwięzione. W podziemnym labiryncie czai się również król goblinów i jego złodziejskie sługusy. To oni zapelniają skarbiec czarnego pana nieopisanym bogactwem i potężnymi artefaktami. Wreszcie, w korytarzach dudnią kroki żelaznych golemów złego – one nie zawahają się zniszczyć wszystkiego, co stanie na ich drodze.

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 Podziemi, którą włada straszliwy Pan Ciemności.

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. Kraina Podziemi otwiera przed graczami nową drogę do Korony Władzy – poprzez obszar Skarbca (patrz „Skarbiec” na stronie 7).

SYMBOL PODZIEMI

Karty z rozszerzenia **Podziemia** 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 Podziemi. Takie karty, prócz symbolu rozszerzenia, zostały również oznaczone **SYMBOLEM PODZIEMI**, który znajduje się obok tytułu karty. Jeśli gracze korzystają z planszy Podziemi, spotkają te karty w normalny sposób. Jeśli nie (patrz „Przygotowanie do gry” i „Korzystanie tylko z części Podziemi” na stronie 4), takie karty należy odrzucić natychmiast po wylosowaniu i pociągnięciu nowe, które mają je zastąpić (alternatywnie, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą usunąć wszystkie takie karty z talii Przygód).



ELEMENTY

Rozszerzenie *Podziemia* składa się z następujących elementów:

- Instrukcja
- 1 plansza Podziemi
- 128 kart Podziemi
- 20 kart Zaklęć
- 10 kart Przygód
- 10 kart Skarbów
- 5 kart Poszukiwaczy
- 5 plastikowych figurek Poszukiwaczy

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

PLANSZA PODZIEMI

Plansza Podziemi (nazywana „Krajiną”) przedstawia królestwo i kryjówkę Pana Ciemności. Kraina Podziemi to bardzo niebezpieczne miejsce, ale zuchwalcom, którzy ośmielą się do niej zapuścić, obiecuje wielkie bogactwo i potężne Skarby.



KARTY PODZIEMI

W rozszerzeniu znajduje się 128 kart Podziemi, w tym nowe Zdarzenia, Wrogowie, Nieznajomi, Przedmioty, Przyjaciele i Miejsca.

Karty Podziemi są podobne do kart Przygód z gry podstawowej, ale spotkają je tylko Poszukiwacze, którzy zapuszczą się w głąb Krainy Podziemi.



KARTY PRZYGÓD

W rozszerzeniu znajduje się 10 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 Podziemi obok tytułu wykorzystuje się jedynie, jeśli gracze korzystają z planszy Podziemi (patrz „Symbol Podziemi” na stronie 2).



KARTY ZAKLĘĆ

W rozszerzeniu znajduje się 20 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 SKARBÓW

W rozszerzeniu znajduje się 10 kart Skarbów. Te karty to Magiczne Przedmioty, które Poszukiwacze mogą zdobyć, zabijając Pana Ciemności w Skarbcu Podziemi (patrz „Walka z Panem Ciemności” na stronie 7).



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 **Podziemia**, podczas przygotowania do gry należy dokonać poniższych zmian:

1. Wtasować nowe karty Poszukiwaczy, Przygód i Zaklęć do odpowiednich talii.
2. Umieścić nową planszę Podziemi obok planszy głównej z gry podstawowej, tak jak pokazano to na poniższym rysunku. Talię Podziemi należy potasować i umieścić obok planszy Podziemi.
3. Karty Skarbów należy pozostawić w pudełku do gry - pozostaną tam, dopóki nie będą potrzebne.



ZASADY ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki w **Talisman: Magię i Miecz** z rozszerzeniem **Podziemia** 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 Podziemi. Te zasady znajdują się poniżej.

WEJŚCIE DO PODZIEMI

Podziemia łączą się z podstawową, główną planszą **Talisman: Magii i Miecza** na obszarze Ruin. Poszukiwacz może wejść do Krainy Podziemi po prostu przesuwając się bezpośrednio z obszaru Ruin na planszy głównej na obszar Wejścia do Podziemi na planszy Podziemi (oczywiście, jeśli jego rzut za ruch mu na to pozwala).

Wejście do Podziemi poprzez obszar Ruin jest całkowicie opcjonalne. Poszukiwacze mogą zdecydować się nie wchodzić do Podziemi 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 Podziemi. Zasady dotyczące wkraczania do Podziemi sposobem innym, niż poprzez obszar Ruin, zostały opisane na konkretnych kartach Przygód, zapewniających ten sposób.

KORZYSTANIE TYLKO Z CZĘŚCI PODZIEMI

Rozszerzenie **Podziemia** 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 Podziemi, Skarbów i Przygód oraz planszy Podziemi.

LOSOWANIE KART W PODZIEMIACH

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

RUCH W PODZIEMIACH

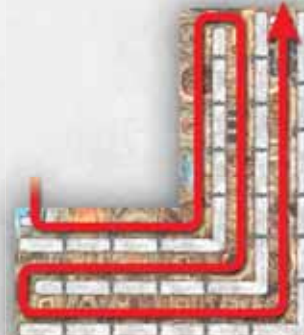
Ruch w Podziemiach podlega normalnym zasadom ruchu: gracz rzuca kością i porusza swojego Poszukiwacza o wskazaną liczbę obszarów.

Każdy obszar na planszy Podziemi został oznaczony strzałką. Te strzałki wskazują, w którym kierunku Poszukiwacz powinien się kierować, jeśli chce dotrzeć do Skarbca. Jeśli 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 Podziemi.



Należy zwrócić uwagę, że Poszukiwacze w Podziemiach *muszą* się poruszać albo *zgodnie* ze strzałkami, albo *w stronę przeciwną* do tej, którą wskazują strzałki. Plansza Podziemi 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 Biblioteki bezpośrednio na obszar Komnaty Ciemności.

Rysunek po prawej pokazuje ścieżkę, którą Poszukiwacze powinni podążać poprzez Podziemia, aby dotrzeć do Skarbca. Czerwona strzałka przedstawia ścieżkę wiodącą do Skarbca.



PRZYKŁAD WEJŚCIA DO PODZIEMI

Cyganka rozpoczyna swoją turę w Gospodzie. W rzucie za ruch wypada „5”. Cyganka decyduje się ruszyć zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na obszar Ruin i odwiedzić Podziemia, wchodząc na obszar Wejścia do Podziemi.

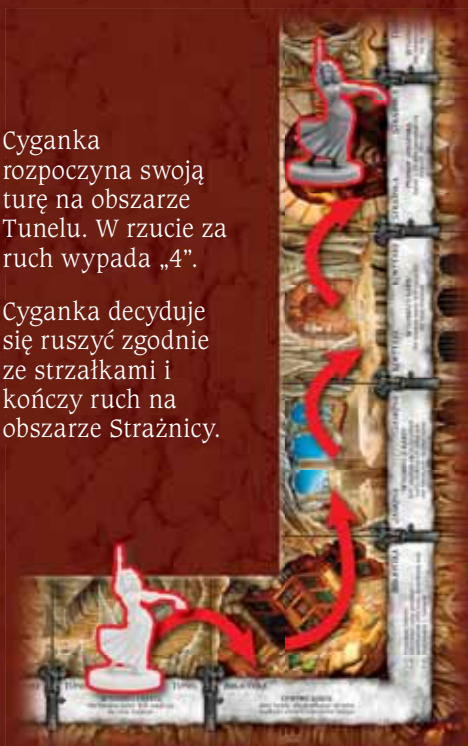
Już w Podziemiach, Cyganka kontynuuje swój ruch. Ostatecznie kończy go na obszarze Tunelu.



PRZYKŁAD RUCHU W PODZIEMIACH

Cyganka rozpoczyna swoją turę na obszarze Tunelu. W rzucie za ruch wypada „4”.

Cyganka decyduje się ruszyć zgodnie ze strzałkami i kończy ruch na obszarze Strażnicy.



PRZYKŁAD OPUSZCZANIA PODZIEMI

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



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



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



OPUSZCZENIE PODZIEMI

Niektóre spotkania w Podziemiach dadzą Poszukiwaczom możliwość opuszczenia Podziemi i powrotu na główną planszę. Oprócz tych spotkań, jedynym sposobem na opuszczenie Podziemi jest dotarcie do Skarbcza (patrz „Skarbiec” na stronie 7) lub wyjście na obszar Ruin poprzez obszar Wejścia do Podziemi. Jeśli Poszukiwacz opuszczający Podziemia poprzez obszar Wejścia do Podziemi może się ruszyć poza obszar Ruin, musi zdecydować, czy po Krainie Zewnętrznej będzie podróżował zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara czy w kierunku przeciwnym.

SKARBIEC

Skarbiec to ostatni obszar Podziemi. Wewnątrz niego znajdują się przekraczające wyobrażenie bogactwa i magiczne artefakty. Niestety, stanowi on również siedzibę najpotężniejszej istoty w Podziemiach – Pana Ciemności. Kiedy Poszukiwacz dotrze do Skarbca, musi zakończyć ruch na tym obszarze (nawet, jeśli mógłby się ruszyć dalej).



Kiedy Poszukiwacz zakończy ruch w Skarbcu, musi walczyć z Panem Ciemności. Jeśli go pokona, może złupić jego demoniczny skarb. Wreszcie, bez względu na to czy Poszukiwacz pokona Pana Ciemności czy też nie, musi opuścić Skarbiec. Każdą z powyższych czynności opisano szczegółowo poniżej.

WALKA Z PANEM CIEMNOŚCI

Poszukiwacz atakujący Pana Ciemności może wybrać walkę lub walkę psychiczną. Pan Ciemności posiada Siłę 12 i Moc 12.

Walka z Panem Ciemności 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).

Gracze powinni zapamiętać lub zapisać skuteczność ataku zarówno Poszukiwacza, jak i Pana Ciemności. Te wartości będą potrzebne, aby określić, gdzie Poszukiwacz pojawi się po opuszczeniu Skarbca.

CIEMNOŚĆ NIGDY NIE UMIERA

Kiedy Pan Ciemności zostaje pokonany, to jego cielesna powłoka zostaje unicestwiona – jego duch pozostaje równie silny, co przedtem. Z czasem Pan Ciemności odzyska ciało i podczas przyszłych tur będzie walczył z kolejnymi Poszukiwaczami (posiadając niezmienione Siłę i Moc). Późniejsze spotkania z Panem Ciemności podlegają wszystkim zasadom znajdującym się w tej części instrukcji.

SKARB

Poszukiwacze, którzy pokonają Pana Ciemności, mogą przejrzeć talię Skarbów i wybrać jeden z nich jako nagrodę. Jeśli talia Skarbów została wyczerpana, nie będzie nagrody - Poszukiwacz odejdzie z niczym.

Jeśli Poszukiwacz opuści Podziemia, a podczas późniejszej tury wróci i pokona Pana Ciemności jeszcze raz, będzie mógł wybrać kolejną kartę Skarbu jako nagrodę (o ile jakieś jeszcze pozostaną).

Tylko Poszukiwacze, którzy pokonają Pana Ciemności, mogą wziąć kartę Skarbu. Poszukiwacze, którzy przegrają walkę lub których walka zakończy się remisem, opuszczają Skarbiec z pustymi rękami.

OPUSZCZANIE SKARBCA

Kiedy Poszukiwacz pokona Pana Ciemności, zremisuje z nim lub zostanie pokonany, musi opuścić Skarbca i przekonać się, gdzie też wydostanie się na powierzchnię.

Aby ustalić, gdzie pojawi się Poszukiwacz, należy odjąć skuteczność ataku Pana Ciemności od skuteczności ataku Poszukiwacza i porównać wynik z listą znajdującą się na obszarze Skarbca. Im wyższa skuteczność ataku Poszukiwacza, tym bliżej Wewnętrznej Krainy się pojawi. Jeśli skuteczność ataku Poszukiwacza jest wyższa od skuteczności ataku Pana Ciemności o osiem lub więcej, Poszukiwacz pojawi się na obszarze Korony Władzy! Jeśli skuteczność ataku Pana Ciemności jest wyższa od skuteczności ataku Poszukiwacza, gracz musi zastosować się do wyniku „0” z listy Skarbca.

Poszukiwacze, którzy pojawią się na obszarze Korony Władzy, nie muszą posiadać Talizmanu, aby tam dotrzeć.

Jeśli Poszukiwacz pokona Pana Ciemności bez przeprowadzania walki (np. za sprawą Zaklęcia Dotyk Śmierci), gracz musi zastosować się do wyniku „0” z listy Skarbca.



PRZYKŁAD ROZPATRZENIA OBSZARU SKARBCA

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

Cyganka postanawia wdać się z Panem Ciemności w walkę psychiczną. W sumie jej Moc wynosi 13, a w rzucie ataku uzyskuje „3”. Jej skuteczność ataku wynosi więc 16. Pan Ciemności rzuca kością. Wypada „2”. Razem jego skuteczność ataku wynosi 14. Skuteczność ataku Cyganki jest wyższa od skuteczności ataku Pana Ciemności, dlatego to Cyganka wygrywa walkę. Teraz może przejrzeć talię Skarbów i wybrać sobie jeden w nagrodę. Jeśli jej skuteczność ataku byłaby równa lub niższa od skuteczności ataku Pana Ciemności, nie mogłaby otrzymać karty Skarbu.

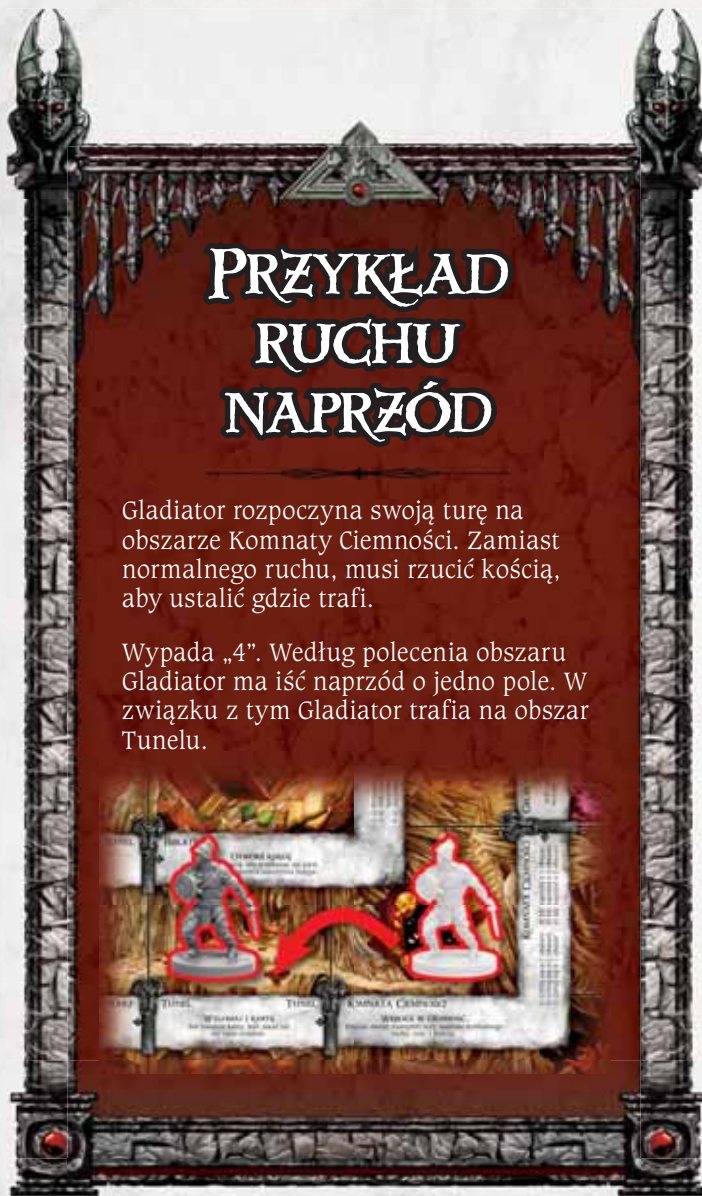
Wreszcie Cyganka ustala, gdzie pojawi się po opuszczeniu Skarbca. Odejmując skuteczność ataku Pana Ciemności (14) od swojej skuteczności (16), uzyskuje wynik „2”. Porównuje ten wynik z listą znajdującą się na obszarze Skarbca - natychmiast przesuwa się na obszar Przepaści i odbywa tam spotkanie.

INNE ZASADY

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

RUCH NAPRZÓD

Niektóre karty i obszary Podziemi nakazują Poszukiwaczom iść **NAPRZÓD** o pewną liczbę obszarów. Jeśli Poszukiwacz otrzymuje takie polecenie, musi przesunąć się o podaną liczbę obszarów w kierunku wskazanym przez strzałki na kolejnych obszarach.



COFANIE SIĘ

Niektóre karty i obszary Podziemi nakazują Poszukiwaczom **COFNAĆ SIĘ** o pewną liczbę obszarów. Jeśli Poszukiwacz otrzymuje takie polecenie, musi przesunąć się o podaną liczbę obszarów w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki na kolejnych obszarach.





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.

KARTY SKARBÓW

Kiedy już znajdują się w posiadaniu Poszukiwaczy, karty Skarbów 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 Skarbów i *nie będą* dostępne dla Poszukiwaczy, którzy w przyszłości pokonają Pana Ciemności.

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

SPECJALNE ZDOLNOŚCI WPLYWAJĄCE NA KARTY PRZYGÓD W KRAINIE PODZIEMI

Kiedy Poszukiwacz znajduje się w Krainie Podziemi, specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty Przygód, działają inaczej, niż gdyby stosować je w Krainach Zewnętrznej, Środkowej i Wewnętrznej. W Podziemiach takie zdolności i efekty wpływają na karty z talii Podziemi (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 Podziemi zdolność ta dotyczy kart z talii Podziemi.



ZASADY ALTERNATYWNE LOSOWE SKARBY

Jeśli gracze zamierzają skorzystać z jakichś z zamieszczonych poniżej zasad, przed rozpoczęciem rozgrywki powinni się upewnić, że wszyscy je rozumieją i się na nie godzą.

ZWYCIĘZCA BIERZE WSZYSTKO

Ta zasada zastępuje normalne warunki zwycięstwa. Gry nie wygrywa się poprzez zdobycie Korony Władzy. Zamiast tego zwycięży gracz, który jako pierwszy pokona Pana Ciemności!

KRÓTKA GRA W PODZIEMIACH

Ten wariant pozwala na rozegranie krótszej gry za pomocą samych Podziemi (gracze nie korzystają z głównej planszy i kart Przygód). Gracze przygotowują swoich Poszukiwaczy jak do zwykłej gry, ale umieszczają ich na Wejściu do Podziemi. Na obszarze Wejścia do Podziemi Poszukiwacze nie mogą się wzajemnie spotykać. Gra toczy się według zasad z gry podstawowej i z tego rozszerzenia, z tym wyjątkiem, że wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do Skarbca i pokona Pana Ciemności. Jeśli Poszukiwacz nie pokona Pana Ciemności, ponosi normalne konsekwencje porażki, ale pozostaje na obszarze Skarbca. Podczas kolejnych tur będzie ponownie mierzył się z Panem Ciemności do chwili, kiedy go nie pokona lub nie zostanie zabity.

WALCZ LUB UCIEKAJ

Ta zasada zaostrza rygor ruchu w Podziemiach. Ruch w Podziemiach 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 Podziemi* (patrz poniżej).

UCIECZKA Z PODZIEMI

Na początku swojej tury, przed wykonaniem ruchu, Poszukiwacz może zdecydować się na ucieczkę z Podziemi. Kiedy Poszukiwacz ucieka, musi się poruszać w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki na kolejnych obszarach, dopóki nie opuści Podziemi przez Wejście do Podziemi. Kiedy Poszukiwacz zdecyduje się już na ucieczkę, nie będzie mógł zmienić zdania – musi poruszać się w kierunku Wejścia do Podziemi, dopóki nie opuści Krainy Podziemi i nie dotrze na główną planszę. Poszukiwacz nie musi się zatrzymywać, kiedy cofa się w kierunku planszy głównej. Musi natomiast poruszać się o pełną liczbę obszarów, wynikającą z rzutu za ruch.

Kiedy Poszukiwacz pokona Pana Ciemności i zdobędzie Skarb, zamiast wybierać swoją nagrodę, losuje ją z talii Skarbów.

POSZUKIWACZE

Któż ośmiela się sięgnąć po skarby Podziemi? Spójrzcie na tych, którzy będą kusić los i zaryzykują wszystko, aby zagarnąć nagrodę. Spójrzcie w ich serca i poznajcie prawdziwą naturę tych dzielnych poszukiwaczy przygód!

GLADIATOR

Bezlitosny i utalentowany. Żyje jedynie po to, aby udowodnić, że jest najpotężniejszym wojownikiem świata.



AMAZONKA

Dumna i dzika członkini siostrzanego zakonu wojowniczych kobiet. Nie ufa obcym, ale dla dobra swego klanu zrobi wszystko.



ZAWADIAKA

Śmiały, beztroski ryzykant, który nigdy nie cofnie się przed wyzwaniem lub sposobnością uratowania pięknej dziewczyny.



CYGANKA

Dobroduszna podróżniczka, żyjąca poza granicami prawa. Przemierza Krainy, przepowiadając przyszłość i handlując magią.



FILOZOF

Powściągliwy, wnikliwy uczonec. Swym ostrym jak brzytwa intelektem kształtuje ideały tych, którzy go otaczają.





OPRACOWANIE

Opracowanie rozszerzenia: John Goodenough

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

Redakcja: Sam Stewart i Jeff Tidball

Opracowanie graficzne: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg i WiL Springer

Okładka: Ralph Horsley

Grafika planszy: Tim Arney-O'Neil

Pozostałe grafiki: Raya Alexander, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Jason Caffoe, Lauren Cannon, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Ian Kirkpatrick, McLean Kendree, Rhonda Libbey, John Moriarty, Hector Ortiz, Federico Piatti, Mark Poole, Brad Rigney, David Sourwine, Yulia Startsev, Frank Walls i Mark Winters

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Tekst fabularny: Tim Uren

Kierownik testów: Mike Zebrowski

Testerzy: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, Brian Schomburg, WiL Springer, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jeff Tidball, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Sara Yordanov i Joseph Young

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Producent wykonawczy: Christian T. Petersen

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

