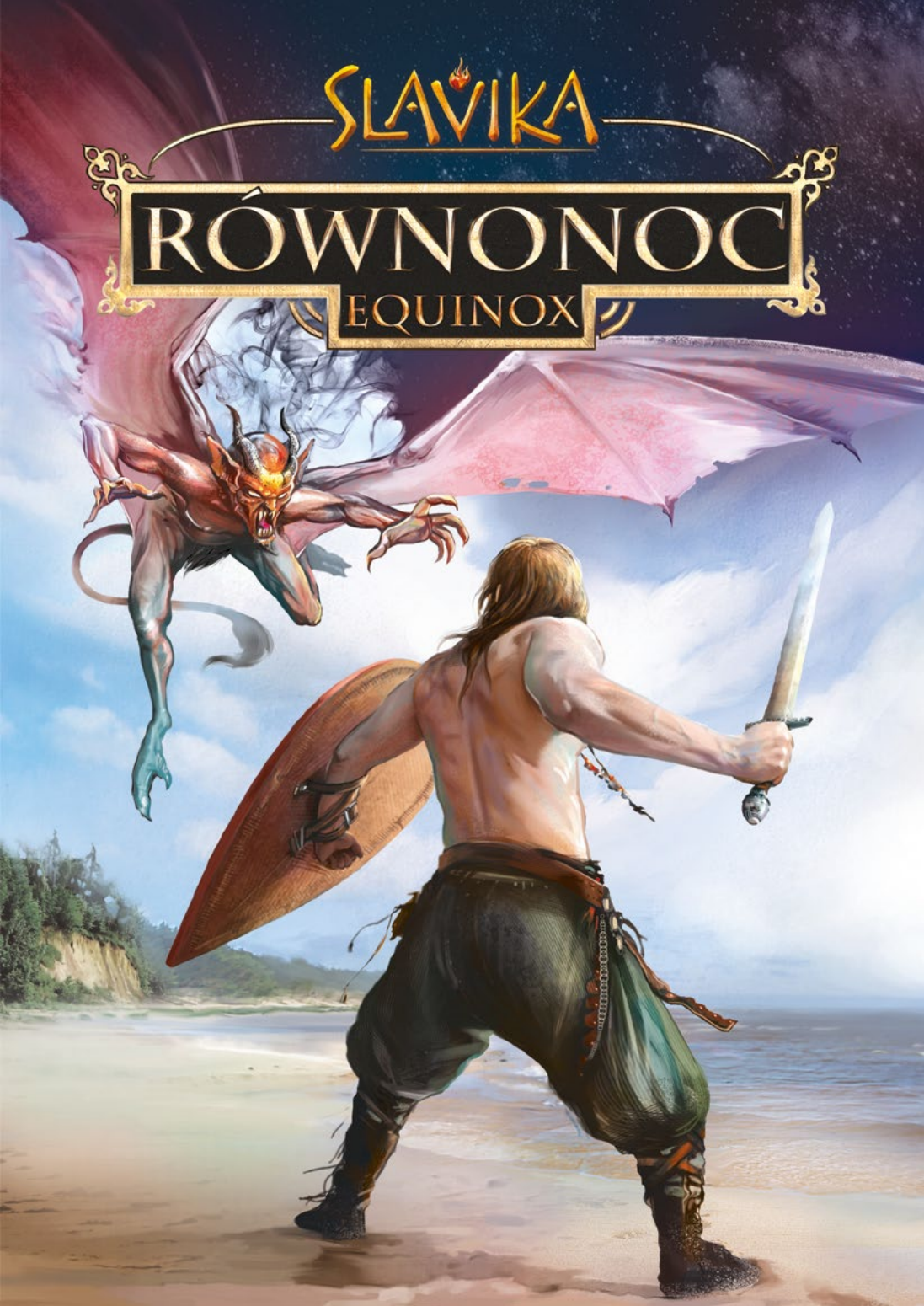
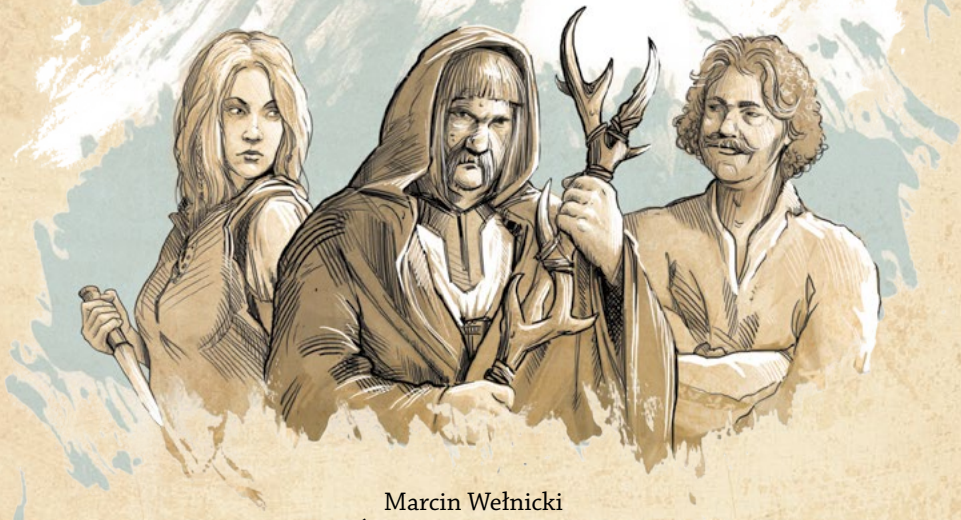


SLAVIKA

RÓWNONOC

EQUINOX





Marcin Wełnicki
WIEDZMA NIEJEDNO MA IMIĘ

Więc wiedźma...

Naczęmir coś o nich wiedział. Oblizął wargi, a jego wzrok pobłądził w głębokim turkusie morskich odmętów. Znał niegdyś dziewczkę o takim kolorze oczu. Albo dwie. A może to były siostry?

Łódź zakołysała się niespokojnie, kiedy wychylił się, żeby bliżej się przyjrzeć.

– Dryfujemy – wycedził przez zęby Mirogod, zaciskając sękaty palce na kosturze z poroża.

– Przecież widzę – odparł nieobecny głosem Naczęmir, przecierając wąsy. – Ale powoli – dodał po chwili, jakby się nad tym zastanawiał. – W ten sposób daleko nie zapłyniemy.

– Hultaj! – wrzasnął guślarz, a Naczęmir zląkł się tak bardzo, że niemal wypadł za burtę. Krzyk zbudził również drzemiącą na dziobie Godzimirę. – To weź się do pracy, skoro trzymasz wiosła!

Młodszy mężczyzna chrząknął i zmusił się do spotkania groźnego wzroku Mirogoda. Podobno ze starego guślarza był niegdyś niezły kawalarz i bawidamek, ale z wiekiem, wraz z wiotczeniem, hm..., siłą witalnych, zniknęły również ostatnie ślady humoru.

– Zamyśliłem się. Ale nawet gdyby nie, na niewiele bym się zdał. Wiesz przecie, wuju, że nie w głębie kryje się moja siła – odparł, na poły przepraszająco, choć po prawdzie wcale a wcale nie było mu przykro.

– Z pewnością nie w głębie, chociaż wydaje ci się, żeś złotousty. Chwytaj za wiosła i wiosłuj żwawo, chciałbym dotrzeć na miejsce przed zmrokiem.

– Skoro Godzimira już wstała...

– Godzimira – przerwała mu dziewczyna, uśmiechając się kpiąco – wiosłowała,

kiedy przyszła jej kolei, kuzynie.

– A kiedy przyjdzie kolei Mirogoda? – mruknął pod nosem Naczęmir, pochylając się nad wiosłami.

– Au! – syknął i złapał się za głowę, ale kostur już znów spoczywał na kolanach guślarza. Zmełł w ustach przekleństwo i zabrał się do pracy.

– Po prawdzie nie ma we mnie wiele werwy, bo nie wierzę, żebyśmy mieli tu coś znaleźć.

– Nie wierzysz w słowa dobrych ludzi z Rybiego Łba? – zaśmiała się Godzimira, wyjmując z tobołka osełkę, i zabrała się do ostrzenia noży.

– No cóż. Nie żebym miał o tutejszych złe zdanie, ale każda mądra osoba dwa razy zastanowi się nad wszystkim, co usłyszysz od ludzi, którzy postanowili nazwać swoją wioskę Rybim Łbem.

– Złoto łśni, nawet jeśli śmierdzi rybami – Mirogod wygłosił jedną ze swoich, z pewnością sklecanych na poczekaniu, maksym.

– Tyle że oni nam nie płacą.

– Slavika płaci – wtrąciła Godzimira.

Naczęmir rozłożyłby ręce w geście niemocy, gdyby oczywiście nie ściszał w nich wiosła.

– Jeśli ta morska wiedźma istnieje, niedługo się o tym przekonamy – powiedział wreszcie guślarz, przyglądając się niebu. – A jeśli nie... to nie. Wrócimy do Rybiego Łba i ruszymy dalej. Tak czy siak, będą nam dłużni i wnet spłacą dług, wynajmując nam tę łódź, żebyśmy mogli opłynąć półwysep. W ten sposób dogonimy Pomira na szlaku do Arkony.

Godzimira i Naczęmir wymienili krótkie spojrzenia. Starzec najwyraźniej przemyslał wszystko znacznie staranniej od nich. Być może utrata sił witalnych miała też pewne zalety. Młody mężczyzna nie zamierzał o to pytać, zaś jego kuzynka... któż wie, co kryło się za tymi bystrzymi oczami?

Spojrzał za siebie, w kierunku odległego brzegu.

•

Rybi Łeb.

Na samą myśl o smrodzie węs mu się jeżył. Tylko Mirogod okazał wtedy roztropność, opatulając się ciasniej opończą. Minęli kilka niewysokich chałp z grubo ciętych belek i rozpiętych na balach sieci i ruszyli wąską ścieżką w kierunku plaży. Pomędzy kurnymi chatami stały też bardziej okazałe budowle – domostwa z wywróconych kadłubów długich łodzi o płaskim dnie; to nie była tutejsza stolarka. Wyrzucone na brzeg wraki? Statki najeźdźców z północy? Czy rzeczne łodzie stolemów? Któż mógł powiedzieć?

Kątem oka – Naczęmir do perfekcji opanował sztukę szerokokątnej obserwacji – zauważył w wejściu jednej z mijanych chat czarnowłosą kobietę o promiennym uśmiechu. Uśmiech był skierowany do niego. Musiał być. W jednej chwili mężczyzna zapomniał o łodziach i o stolarce, nawet i o smrodzie, i mrugnął zalotnie, mając nadzieję, że niewiasta dostrzeże ten drobny, ale jakże wymowny, gest afektu.

– Ogarnij się, siostrzeńcze – mruknął wtedy Mirogod.

– Czyżby wąs mi się zmierzwił? – zachichotał młodzieniec, ale szybko się powściągnął, bo przy jednej z większych chat czekał już na nich komitet powitalny.

– Ten grubszy mężczyzna w okazalszym kaftanie to wódz – szepnęła Godzimira, która przebywała w tych stronach znacznie dłużej i miała już niejake rozeznanie o tutejszych.

– Chudszy to jego syn, a kobieta... nie znam jej.

A jak się okazało, ona była w tym wszystkim najważniejsza. Tomiła, o delikatnym uśmiechu i spokojnym, melodyjnym, chociaż przepełnionym smutkiem głosie. W kącikach oczu i ust pojawiły się już pierwsze zmarszczki, a niegdyś jędrne ciało, wydawszy na świat dwójkę córek, straciło nieco ze swego powabu, choć krągłe kształty, być może krągłejsze niż dawniej, z pewnością wciąż kusiły wielu mężczyzn.

– Zabrała go w czasie Równonocy – wyznała, kiedy wszyscy zasiedli wokół suto zastawionego stołu w izbie wodza. – Wyjątkowo wszyscyśmy byli upojeni miodem, roześmiani, roztańczeni, nie upilnowałam go, zbłąkał się na plażę i więc jej żeśmy go nie widzieli.

– Czemu sądzicie, że to robota morskiej wiedźmy? – dopytywał się Mirogod, wycierając kawałkiem chleba resztki tłuszczu z talerza.

– Plaża była... – zaczął wódz nerwowo.

– Plaża była usłana wodorostami – przerwała mu kobieta – a nad tonią unosiły się błędne ognie. Niechybne to znaki.

– Może utonął? – zapytał Naczęmir, bawiąc się zbyt szybko opróżnionym kufem.

– Nie, fale oddałyby ciało – odparła. – Wzięła go wiedźma, z zazdrości, żeby jej usługiwał.

– Z zazdrości? – zdziwił się guślarz.

– Wszyscy wiedzą – Tomiła spojrzała z ukosa na wodza i jego syna – że Lesław był najlepszym mężczyzną w wiosce. Najsilniejszym, najszybszym, najczulszym. Doskonałym pływakiem i wspinałym ojcem i mężem. Upatrzyłam go sobie już kiedy byliśmy dziećmi – zaśmiała się smutno. – Teraz ona go wzięła dla siebie.

– Wiedźma stała się śmielsza – bąknął wódz, najwyraźniej nie w smak było mu słyszeć, że jest pośledniejszy – po zabraniu Lesława. Zaczęła nas okradać, zbierać ryby z naszych sieci, miód z pasiek. To ciągnie się już zbyt długo. Powołując się

na obietnicę księżniczki Slaviki, proszę was, szlachetnych panów i damę, odszukajcie i ubijcie sukę!

– I zwróćcie mi Lesława – dodała cicho Tomiła, chwytając Naczęmirą za rękę. – Błagam.

Spojrzała mu głęboko oczy. – Moja wdzięczność nie będzie mieć granic...

.

I tak właśnie znaleźli się w tej przeklętej łodzi, a on za wiosłami. Po wyspie, którą miałyby zamieszkiwać wiedźma, nie było ani śladu. Jedna wielka strata czasu.

– O czym tak myślisz, kuzynie? – zapytała Godzimira, przeglądając się w ostrzu noża. – O czarnulce z Rybiego Łba?

– Nie kpij z rybackiej księżniczki! – obruszył się na żarty Naczęmir, wspominając poprzednią noc. Ileż może zdziałać jedno właściwe mrugnięcie!

– Dla ciebie wszystkie są księżniczkami! – Kobieta wybuchła śmiechem.

– Księżniczkami jednej nocy – rozmarzył się, ignorując prześmiewczy ton kuzynki. – Czyż nie tego właśnie pragniecie? Być czczone i wychwalane, niczym boginie słońca i księżycy?

– Och, kuzynie – Godzimira nie przestawała się śmiać – nie masz bladego pojęcia o tym, czego pragniemy.

– A Tomiła, Naczęmirze? – zapytał nagle Mirogod, przerywając długie milczenie. Oparł się na kosturze, chrząknął i zapytał: – Przyjąłbyś jej wdzięczność?

– Och – zasępił się. – Nie.

– Nie?

– Z niektórymi kobietami nie warto zadzierać. Widziałeś jej spojrzenie? Czuleś kto tam rządził? Bo z pewnością nie ten grubasek. O nie, Tomiła zjadłaby mnie na śniadanie, płótką przy niej jestem.

– Nie poznaję cię! Gdzie się podział zalotny chojrak? – Godzimira nie przestawała chichotać.

– Ja też cię nie poznaję, Naczęmirze – odparł Mirogod. – Być może jesteś mądrzejszy, niż mi się zdawało. Co do Tomiły odniosłem podobne wrażenie...

Uśmiech zniknął z twarzy Godzimiry.

– Co też mówisz, Mirogodzie? Chyba nie sądzisz, że żona rybaka mogłaby być wiedźmą...

– Nie, dziecko. – Po raz pierwszy usłyszeli suchy, charczący śmiech guślarza.

– Choć i dziwniejsze rzeczy widziałem. Nie, gdyby miała w sobie chociaż kroplę czarnej magii, wyczułbym to. Chciałem tylko rzec, że... – nagle urwał.

– Że?

Jednak Mirogod zlekceważył pytanie, jego wzrok utkwiał gdzieś ponad ramieniem Godzimiry. Po chwili Naczęmir też to zobaczył. Gęste czarne chmury rozlewające się po niebie jak plama inkaustu, a pod nim mlecznobiała mgła, której kosmyki czepiały się morskiej tafli niczym ramiona ogromnej ośmiornicy.

– Więc w podaniach o kłatwie, jaką rzucono na tę krainę, jest choć ziarno prawdy – westchnął guślarz, chyba miał nadzieję, że wszystko okaże się bujdą.

– Przygotujcie się, dzieci, noc nadciągnie szybciej, niż byśmy chcieli.

– Wiedźma? – spytał tylko Naczęmir, wyciągając nóż.

– Któż wie. Z pewnością zaraz się przekonamy.

Złowróżbne słowa Mirogoda zawisły w powietrzu i nikt już nie śmiał przerwać ciszy. Kilka chwil później mgła ich pochłonęła. Zrobiło się zimno i ciemno. Łódź zadrżała, jakby nagle porwał ją inny prąd, chociaż w tych oparach mogło się здаwać, że stoją w miejscu. Z kłębów zaczęły się wyłaniać konary starych, olbrzymich drzew.

– Las? – wymamrotał Naczęmir.

– Nie daj się zwieść omamom – szepnął Mirogod, kłyckie palców zbieleły mu od ściskania kostura. – Baczcie jeno na wodę.



Pierwsza zauważyła je Godzimira. Trupioblade szponiaste palce chwytające za burty, wyciągające się ku nim kościste ramiona, z których niemal przezroczysta skóra zwisała niczym łachmany, świdrujące spojrzenia martwych oczu i rozwarte szczęki spragnione ludzkiego mięsa.

– Topielce!

Naczęmir ciął najbliższego martwiaka w poprzek dłoni, gładko odrąbując wszystkie palce, cielsko z powrotem zsunęło się w odmetę. Noże Godzimiry wirowały, skacząc od ścięgna do ścięgna, od szyi do szyi. Sędziwy Mirogod wywijął

kosturem, jakby los odjął mu nagle dwadzieścia lat. Czaszki pękały pod uderzeniami twardego poroża, gruchotane kości chrzęściły w połamanych kończynach – ale stworów tylko przybywało.

Łódź zaczęła się zanurzać pod ciężarem topielców. Każdego zgładzonego martwiaka zastępowały dwa kolejne, stęchła, zimna krew pokryła kadłub gęstą, lepłą skorupą. Woda zaczęła się przelewać do środka, walka zdawała się przegrana.

Mirogod zawył głośno i ściskając kostur oburącz, uderzył nim w morską taflę, jakby chciał wbić miecz w serce bestii. Zamarł z ramionami po pachy zanurzonymi w wodzie. Strużka potu, a może krwi, ściekała obficie po jego czole. Najśpijniej nic się nie stało. Potem gdzieś pod łodzią, być może hen na samym dnie, pojawiło się światło – jak świetlik w ciemności albo samotna gwiazda na zimowym niebie. Ale światło rosnęło i rosnęło, najpierw było niczym pochodnia, potem ognisko, potem stos ofiarny. Jasność rozjarzyła wodę wokół łodzi srebrzystą łuną. Jeden po drugim, powierzchnię zaczęły przebijać snopy czystego księżycowego światła.

Topielce wyły, jakby ponownie przeżywały chwile swoich śmierci. Blask palił je niczym słomiane kukły, zostawiając po sobie tylko popiół, który mieszał się ze wzburzoną wodą w szarą pianę.

Spektakl światła zakończył się równie nagle, jak się rozpoczął. Mirogod leżał na dnie łodzi, ledwo zachowując przytomność, oparty o rufę Naczęmir zipał ciężko i próbował zsunąć z siebie nadpalone ciało topielca. Godzimira, która doszła do siebie najszybciej, zerkła to na lewo, to na prawo, spodziewając się kolejnego ataku, który nigdy nie nadszedł.

– Wstaje nowy dzień – powiedziała, wskazując na rozplywające się chmury.

– On nigdy się nie skończył, dziecko – sapnął Mirogod, kiwając na Naczęmira, by pomógł mu się podnieść. – Nie wiem, na czym polega klątwa, która dosięgała tych krain, ale to nie była naturalna noc.

– Czy to sprawka wiedźmy?

– Żadna wiedźma nie posiadała nigdy takiej mocy...

Nie mieli sił na dalsze pytania, nikomu też nie paliło się sięść za wiosłami, dlatego pozwolili łodzi dryfować. Późnym popołudniem Godzimira wypatrzyła niewielką, zalesioną wyspę. Unosząca się na horyzoncie cienka wstążka dymu i rybacka łódka niedbale ukryta na wąskim kawałku plaży nie pozostawiała wątpliwości. Odnaleźli kryjówkę morskiej wiedźmy.

Nie spiesząc się, podpłynęli do brzegu. Jedno po drugim, zeszli po cichu na ląd, a potem ruszyli w kierunku bladej łuny ogniska widocznej pomiędzy drzewami. Kilkanaście metrów od szafasu wciśniętego pomiędzy dwie skały rozdzielili się. Naczęmir poszedł z lewej, Godzimira z prawej, a Mirogod środkiem. Na umówiony znak - jeleni ryk - jednocześnie wyskoczyli ze swoich kryjówek na nic nie

spodziewającą się wiedźmę.

Lecz wiedźmy nie było; tylko rosły mężczyzna w średnim wieku, zdziwiony i przerażony ich gwałtownym atakiem.

– Nie zabijajcie! – wrzasnął.

– Gdzie wiedźma?! – warknął Naczęmir.

Mężczyzna wpierw nic nie odparł, tylko pokręcił głową ze zrezygnowaniem, opanował się trochę i wreszcie rzekł:

– Przybyliście z Rybiego Łba?

– Tyś Lesław?

– Niestety tak – westchnął tamten – ale nie znajdziecie tu żadnej wiedźmy.

– Bo wyszła na łowy?

– Bo nie istnieje! Nigdy nie istniała. Ludzie opowiadali sobie o niej historii od czasów moich dziadów, ale żadnej wiedźmy nigdy przenigdy nie było. Przykro mi, żeście się fatygowali...

Naczęmir i Godzimira byli zupełnie skołowani, ale Mirogod rozejrzał się tylko i pokiwał potakująco głową, jakby sam ze sobą się zgadzał.

– Na to wygląda – skwitował. – Sam żeś upozorował swoje porwanie. A potem zbierał zapasy – wskazał na stojącą w głębi szafasu beczkę i kilka glinianych butelek – na dłuższą podróż. Nie tak było, Lesławie?

Mężczyzna przytaknął:

– Dłużej już bym tam nie wytrzymał.

– Bo... – zaczął Naczęmir.

– Moja żona, Tomiła, najpewniej ją poznaliście. To hetera w przebraniu, tyran w spódnicy! Dałem się głupi usidlić za młodu...

– Bo młody to głupi – mruknął pod nosem guślarz.

– ...i nic z życia nie mam, bo ona dyryguje! Gdzież samotne spacer, łowieckie wyprawy, pijackie wygłupy w przyjacielskim gronie? Wszystko zakazane, wszystko pod kuratelą! Dzień haruję na łodzi, noc haruję w domu, bez wytchnienia, bez spoczynku – potok żalów wylał się z Lesława jak zawartość dziurawego bukłaka.

– Nawet w łozu nie mam krzty wolności, bo to ona wybiera co, kiedy, jak, a dawkuje mi się skąpo, och jak skąpo! A przed zaślubinami taka była z niej lubieżnica... Zróbcie ze mną wszystko, tylko nie każcie mi tam wracać!

Naczęmir spojrzał bezradnie na wuja. „I co teraz?”, zdawał się pytać.

– Córkę masz, zdaje się – powiedział raczej, niż zapytał, Mirogod.

– Zupełnie do mnie niepodobne!

Godzimira pokręciła głową z politowaniem:

– Opanuj się, co z ciebie za mężczyzna!

– Żaden właśnie, bezwolny kastrat! – zaskomlił Lesław. – Nie każcie mi tam wracać! Mam już prawie wszystko, dzień, góra dwa i popłynę w siną dal,

byle dalej stąd!

Mirogod westchnął.

I cóż mieli zrobić?

.

W Rybim Łbie spotkali się z mieszanym przyjęciem. Zgubę więdźmy przyjęto z radością, ale strata biednego Lesława wstrząsnęła wszystkimi, zwłaszcza jego żoną. Tomiła płakała rzewnie i długo. „Mieliśmy przed sobą jeszcze tyle szczęśliwych lat”, powtarzała, „miał tyle planów: postawić nam nowy, okazalszy dom, spłodzić syna, który mógłby matkę utrzymać na starość...”, jej bezradności zadawał jednak kłam cały tabun mężczyzn, pomagających jej – trudno było stwierdzić, dobrowolnie czy pod społeczną presją – ogarnąć gospodarstwo po śmierci małżonka.

Naczęmira nadal jednak trapiły wątpliwości.

– Może i powinien wypić, co naważył, choćby po pijaku – zastanowił się na głos, kiedy znaleźli się znów na otwartym morzu.

– Mój kuzyn ma skrupuły, rzeczywiście im dłużej człowiek żyje, tym więcej dziwów jest świadkiem – zaśmiała się Godzimira.

– Czy ty nie powinnaś trzymać aby strony Tomiły?

Godzimira wzruszyła ramionami.

– To zaradna kobieta, poradzi sobie. Bardziej bym się martwiła o Lesława. Nie zdziwiłabym się, gdyby za miesiąc nie wrócił na kolanach, błagać o przebaczenie.

– Śmiała teza! Co myślisz, wuju?

Stary guślarz nie odpowiedział.

– Wuju? Jakies słowa mądrości?

– Sprzeczkki małżeńskie kończą się tak lub siak – westchnął wreszcie tamten.

– I tyle?

Mirogod wzruszył ramionami. A co mógł powiedzieć? Młody i głupi, stary niewiele mądrzejszy.

– Wiosłuj, wiosłuj. Musimy jak najszybciej odnaleźć Pomira i powiedzieć mu o rzuconej na te krainy klątwie...

RÓWNONOC

EQUINOX

Niegdyś nad włościami księcia Gromiwlada wisiła straszliwa groźba: potwory zdawały się wypęłzać z każdego mrocznego zakamarka ziemi, a młoda księżniczka była jeszcze zbyt słaba, aby okiełznać moc fantastycznego amuletu Slaviki, który do tej pory chronił krainę przed zgubnym wpływem ciemności.

To dawne dzieje. Dziś, dzięki woli, sile i sprycie grupy śmiałków, księżniczka wraz z nowym małżonkiem zasiada na tronie swego ojca, a amulet na nowo chroni mieszkańców przed zakusami cienia.

Świat jest jednak olbrzymi: na północ od ziem księżniczki leżą Pomorskie Krainy, raz po raz smagane przez złowrogie fale i nękane przez upiorne potwory. Rody Gromiwlada muszą raz jeszcze podnieść swe dumne proporce - wysłać najdzielniejszych dziedziców, synów i córki, aby przywrócili porządek tym sponiewieranym krajom. Z rozkazu księżniczki ten z rodów, który najbardziej zasłużył się w obronie Pomorza, obejmie we władanie pradawną twierdzę Arkonę i zostanie włodarzem Pomorskich Krain!

Słowianie muszą się jednak pospieszyć - na północ zmierzają też dziwni wojowie i guslarze z zachodu, niosąc na ustach słowa swego Jedyne Boga...

◆ CEL GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Slavika: Równonoc to zarówno samodzielna gra, jak i rozszerzenie do gry Slavika. Gracze wcielają się w głowy możliwych rodów z fantastycznego świata Slaviki albo - jeśli chcą - w przedstawicieli nowej frakcji Chrześcijan. Każdy z nich będzie dysponował drużyną 6 bohaterów. W trakcie rozgrywki bohaterowie będą podróżować do rozmaitych krain, walczyć z potworami i zdobywać skarby.

Im większy będzie wkład bohaterów danego gracza w pokonanie potworów, tym więcej zdobędzie on punktów chwały dla swojego rodu.

Pomorskimi Krainami rządzi odwieczny cykl światła i ciemności, dnia i nocy, lata i zimy. Wraz z upływem czasu, w zależności od aktualnej fazy cykli potwory będą na zmianę słabnąć i rosnąć w siłę. Wedle woli księżniczki Slaviki, ten z graczy, którego ród pod koniec rozgrywki będzie posiadać najwięcej punktów chwały, zostanie włodarzem Pomorskich Krain!

♦ ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 36 KART BOHATERÓW (6 zestawów po 6 kart dla każdego gracza)



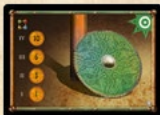
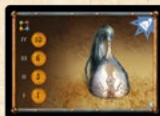
- 25 KART KRAIN w których będzie toczyła się gra



- 54 KARTY POTWORÓW nawiedzających krainy Slaviki



- 40 KART SKARBÓW (po 10 kart każdego z 4 rodzajów)



- **1 PLANSZA RÓWNONOCY** służy do zaznaczania upływu czasu i informuje jaka jest faza gry.



- **1 ZNACZNIK CZASU** używany na planszy Równonocy



- **6 PLANSZ GRACZY** do zaznaczania sumy zdobytych punktów chwały



- **10 ŻETONÓW GRACZA** (6 zestawów po 2 żetony do oznaczania zdobytych punktów chwały)



- **5 ŻETONÓW ŁOWCÓW** (w 5 kolorach, po 1 dla gracza)



- **1 ŻETON MNICHA**



- 2 ŻETONY PLANETNIKA do blokowania najsilniejszego bohatera



- 5 PLANSZ POMOCY wyjaśniających specjalne zdolności bohaterów i potworów.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Każdy z graczy otrzymuje zestaw 6 kart bohaterów wybranego koloru, żeton Łowcy (Chrześcijanie - żeton Mnicha), planszę gracza i dwa żetony w tym samym kolorze. Niewykorzystane karty i żetony graczy należy odłożyć do pudełka.



Karty bohaterów tworzą rękę gracza razem z kartami potworów (szczegóły w dalszej części instrukcji).

- Karty krain należy potasować i ułożyć na stole w stosie, rewersem do góry. Następnie w zależności od liczby graczy należy umieścić odpowiednią liczbę kart krain w rzędzie pod stosem kart krain, jedna pod drugą:

Przy 2 i 3 graczach należy umieścić 4 krainy.

Przy 4 i 5 graczach należy umieścić 5 krain.

- Karty skarbów należy potasować i ułożyć w stosie rewersem do góry obok stosu krain.

Pod każdą wylosowaną krainą należy umieścić tyle odkrytych kart skarbów z talii skarbów, ile wskazuje karta krainy. Karty skarbów powinny być ułożone w taki sposób, aby gracze widzieli jakiego rodzaju karty skarbów przyporządkowano do danej krainy.



- Karty potworów należy potasować i ułożyć w stosie rewersem do góry w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Każdy gracz bierze 5 kart potworów, które razem z kartami bohaterów tworzą rękę gracza.
- Planszę Równonocy należy ułożyć nad kartami krain w taki sposób, żeby wszyscy gracze widzieli jaka jest aktualna faza gry. Znacznik czasu należy położyć na polu odpowiadającym sumie symboli ☼ na wszystkich wyłożonych kartach krain.
- Dowolną metodą należy wybrać gracza startującego.

Jesteście gotowi do gry !!!

Przykład obok: Przygotowanie gry dla dwóch lub trzech graczy.

POLE ZAGRYWANIA KART POTWORÓW



POLE ZAGRYWANIA KART BOHATERÓW



OPIS KART WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE

W grze Slavika: Równonoc występują 4 rodzaje kart:

KARTY BOHATERÓW

SYMBOL BOHATERA

SIŁA BOHATERA

IMIĘ BOHATERA

SYMBOL
FRAKCJI

SYMBOL
ZESTAWU



Większość bohaterów posiada zdolności specjalne. Zostały one opisane na końcu instrukcji oraz na kartach pomocy graczy.

Każdy gracz rozpoczyna grę z 6 bohaterami składającymi się na talię danego rodu. Talie te różnią się rewersami, kolorem rysunku awersów oraz ikoną informującą do której frakcji należy bohater.

KARTY POTWORÓW

SYMBOL POTWORA

SIŁA POTWORA

SPECJALNA
ZDOLNOŚĆ
POTWORA

DODATKOWE KARTY
SKARBÓW ZA POKO-
NANIE POTWORA



• KARTY KRAIN

SYMBOLE CZASU
oznaczają liczbę kart skarbów, jakie należy umieścić pod tą krainą w momencie jej odkrycia, oraz liczbę pól, o jaką należy przesunąć znacznik czasu na torze czasu.

MAKSYMALNA LICZBA POTWORÓW

jeśli karta posiada dwie wartości, podczas fazy światła należy brać pod uwagę wartość oznaczoną symbolem słońca, a podczas fazy ciemności wartość oznaczoną księżycem



SYMBOL STATKU
w tej krainie działa zasada podróży morskiej

MAKSYMALNA LICZBA BOHATERÓW

MAKSYMALNA LICZBA POTWORÓW

PUNKTY CHWAŁY
przyznawane dla gracza o największej sumie siły bohaterów, dla gracza o drugiej największej sumie siły bohaterów i ewentualnie dla trzeciego gracza



MAKSYMALNA LICZBA BOHATERÓW

jeśli karta posiada dwie wartości, podczas fazy światła należy brać pod uwagę wartość oznaczoną symbolem słońca, a podczas fazy ciemności wartość oznaczoną księżycem

SPECJALNA ZDOLNOŚĆ KRAINY
zdolności specjalne krain zostały opisane na końcu niniejszej instrukcji

• KARTY SKARBU

PUNKTY CHWAŁY
przyznawane dla gracza na końcu gry



KOLOR / TYP SKARBU

W grze występują 4 typy kart skarbów. Gracze zdobywają skarby w sposób opisany poniżej w niniejszej instrukcji. Wszystkie różne karty skarbów tworzą zestaw. Im więcej różnych kart skarbów posiada gracz tym więcej zdobędzie punktów chwały na koniec gry.

♦ PLANSZA RÓWNONOCY

Na tej planszy znajduje się tor, na którym gracze zaznaczają upływ czasu. Gra kończy się, kiedy znacznik czasu osiągnie lub przekroczy pole oznaczone czerwonym klejnotem na torze czasu. Tor został podzielony na dwie części – część światła (po lewej stronie) i ciemności (po prawej stronie). Jeśli znacznik czasu znajduje się po lewej stronie, w krainach Slaviki króluje światło, jeśli po prawej - ciemność.

W czasie panowania ciemności w niektórych krainach trudniej jest pokonać zło, gdyż może tam pojawić się więcej potworów niż w czasie panowania światła.



Na przykładzie powyżej znacznik upływu czasu znajduje się na stronie ciemności co oznacza, że w niektórych krainach musi pojawić się więcej potworów aby doszło do walki ze złem.

♦ PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z szeregu tur graczy. Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze na przemian wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy znacznik czasu osiągnie lub przekroczy pole oznaczone czerwonym klejnotem na torze czasu, gracze rozgrywają obecną rundę do końca, a następnie gra się kończy (tak aby każdy gracz miał rozegranych tyle samo tur).

W swojej turze gracz ma do wykonania 3 akcje, które musi wykonać w podanej niżej kolejności:

- **1 Akcja:** Dołożyć 1 bohatera z ręki do jednej z krain. **Jeśli jest to niemożliwe, gracz pomija tę akcję.**
- **2 Akcja:** Dołożyć 1 bohatera z ręki do jednej z krain, innej niż ta wybrana w akcji pierwszej. Jeśli jest to niemożliwe, zamiast bohatera gracz dokłada do jednej z krain (innej niż wybrana w pierwszej akcji) 1 potwora z ręki.
- **3 Akcja:** Dołożyć 1 potwora z ręki do jednej z krain, innej niż te wybrane podczas akcji pierwszej i drugiej.

Na końcu swojej tury gracz odrzuca z ręki jednego potwora na stos odrzuconych kart potworów i dobiera tyle kart potworów, aby mieć ich 5 na ręce.

Dołożenie bohatera: Gracz umieszcza jedną kartę bohatera z ręki przy jednej ze znajdujących się na stole kart krain. Układa ją po stronie oznaczonej symbolem bohaterów, najbliżej karty krainy jak to możliwe, za wszystkimi wcześniej dołożonymi do niej kartami bohaterów. Następnie wykonuje akcję związaną ze zdolnością specjalną dokładanego bohatera (jeśli jest ona wykonywana w momencie wykładania bohatera).

Dołożenie potwora: Gracz umieszcza jedną kartę potwora z ręki przy jednej ze znajdujących się na stole kart krain. Układa ją po stronie oznaczonej symbolem potworów, za wszystkimi wcześniej dołożonymi do niej kartami potworów. Następnie wykonuje akcję związaną ze zdolnością specjalną dokładanego potwora (jeśli jest ona wykonywana w momencie wykładania potwora).



Przykład: Na początku swojej tury Maciek grający klanem Sowy (w grze na trzech graczy) zastaje następującą sytuację:



Na rękę posiada:



Bohaterów: Łowcę i Wieszcza

Potwory: Prusa, Rokitnika, Polewika, Wieszczy oraz Raróga.

W pierwszej akcji musi dołożyć bohatera. Decyduje się na dołożenie Wieszcza do trzeciej krainy i dzięki jego specjalnej zdolności zmienia kolejność bohaterów przy tej krainie: Wojownika klanu dzika przesuwą z pozycji 2 na 3.

Z braku miejsca dla bohaterów w krainach w drugiej akcji Maciek musi wyłożyć potwora. Decyduje się na dołożenie Polewika do 4 krainy.

W trzeciej akcji Maciek dokłada Rokitnika do krainy pierwszej, czym uruchamia walkę ze złem, czyli rozliczenie krainy. Dzięki temu Maciek zdobędzie pierwszą nagrodę w krainie (10 punktów chwały), a dodatkowo jako pierwszy będzie wybierał kartę skarbu.

W tym momencie następuje rozliczenie krainy. Na koniec Maciek odrzuca z ręki Prusa i dobiera 3 karty potworów z talii potworów.

Gdyby Maciek dołożył Rokitnika do pierwszej krainy w drugiej akcji to walka ze złem nastąpiłaby przed jego 3 akcją. W swojej trzeciej akcji Maciek musiałby dołożyć potwora z ręki do krainy drugiej, trzeciej lub czwartej. Po rozliczeniu krainy należałoby w jej miejsce wylosować nową, zatem Maciek mógłby dołożyć do niej kartę potwora.

🔥 KARTY KRAIN

Karta krainy zawiera następujące informacje:

- **Symbol czasu.** Odpowiada liczbie kart skarbów, jakie należy wylosować z talii skarbów i umieścić pod tą krainą w momencie umieszczenia jej na stole. Karty skarbów zawsze dokładane są awersem do góry. Jednocześnie liczba symboli czasu wskazuje liczbę pól, o jaką należy przesunąć znacznik czasu na planszy Równonocy.
- **Liczbę punktów chwały,** jaką zdobywają gracze po zwycięskiej walce ze złem. Najwyższa wartość wskazuje punkty zdobywane przez gracza posiadającego w danej krainie największą siłę, druga dla gracza o drugiej z kolei sumie siły i ewentualnie trzecia dla kolejnego najsilniejszego gracza w krainie.
- **Symbol potwora** oznacza stronę, po której gracze będą układali karty potworów, a liczba maksymalną liczbę kart potworów w danej krainie. Gdy w

krainie znajdzie się wskazana liczba potworów dochodzi do walki ze złem, czyli rozliczenia krainy. W niektórych krainach znajdują się dwie liczby, jedna związana z ikoną światła a druga z ikoną ciemności. W tych krainach maksymalna liczba potworów jest zmienna i zależy od aktualnej fazy na planszy Równonocy.

- **Symbol bohatera** oznacza stronę, po której gracze będą układali karty bohaterów, a liczba maksymalną liczbę kart bohaterów, jaka może znaleźć się w danej krainie.

Czasem kraina posiada dwie wartości dotyczące limitu potworów i bohaterów. O tym, która z nich jest w danej chwili aktualna, decyduje położenie znacznika czasu. Jeśli znajduje się on po lewej stronie toru czasu (strefa światła), to bierze się pod uwagę wartość przy ikonie słoneczka. Analogicznie, jeśli znajduje się on po prawej stronie toru czasu (ciemność), to bierze się pod uwagę wartość przy ikonie księżyca.

Znacznik czasu przesuwają po zakończeniu rozliczania walki ze złem, a dokładnie po dołosowaniu nowej krainy. Oznacza to, że podczas tury danego gracza faza światła może przejść w fazę ciemności (lub odwrotnie). Przed podjęciem następnej akcji taki gracz musi sprawdzić, czy w wyniku tej zmiany któraś z pozostałych krain nie wymaga rozliczenia (zmałała w niej maksymalna liczba potworów) lub czy nie ma w niej nadmiarowych bohaterów (zmałała w niej maksymalna liczba bohaterów). Jeśli w wyniku nadejścia światła w krainie zostanie osiągnięty limit potworów (patrz poniżej), taką krainę należy natychmiast rozliczyć.

Uwaga! Gracze powinni być ostrożni, bowiem zmiana fazy może doprowadzić do lawinowego rozliczania krain. Jeśli w wyniku nadejścia fazy ciemności w krainie spadnie maksymalny limit bohaterów, ostatni bohater w tej krainie wraca na rękę swojego właściciela.

- **Symbol łodzi** wskazuje, że po rozliczeniu danej krainy, gracz kontrolujący pierwszego bohatera w tej krainie (pierwszy to ten, który znajduje się najbliższej karty krainy) musi go zostawić w nowo wylosowanej krainie (na miejsce właśnie rozliczonej).
- **Specjalne zasady.** Większość krain posiada specjalne zasady. Zostały one opisane na końcu tej instrukcji.

🔥 ROZLICZANIE KRAINY (WALKA ZE ZŁEM)

W momencie, w którym liczba kart potworów w danej krainie osiągnie limit określony na karcie, gra zostaje przerwana. Bohaterowie wyruszają do walki ze złem, a gracze dokonują rozliczenia danej krainy. Walka ze złem trwa od chwili dołożenia do danej krainy ostatniego potwora aż do wylosowania nowej krainy (na miejsce rozliczonej).

PRZEBIEG ROZLICZANIA KRAINY:

- Należy zsumować siłę wszystkich potworów w danej krainie (biorąc pod uwagę wszystkie zdolności specjalne występujące na kartach bohaterów, potworów i krainy).
- Należy zsumować siłę wszystkich bohaterów w danej krainie (biorąc pod uwagę wszystkie zdolności specjalne występujące na kartach bohaterów, potworów i krainy).
- Obie wartości należy porównać.
- Jeśli suma siły bohaterów jest równa lub wyższa od sumy siły potworów, zwycięża dobro, gracze zdobywają punkty chwały i karty skarbów (patrz: Zwycięstwo dobra).
- Jeśli suma siły potworów jest wyższa od siły bohaterów, zwycięża zło, gracze nic nie dostają (patrz: Zwycięstwo zła).
- Następnie, bez względu na wynik, wszystkie karty bohaterów z danej krainy wracają na ręce swoich właścicieli, a karty potworów trafiają na stos odrzuconych kart potworów.
- Obecna karta krainy zostaje odrzucona, a na jej miejsce zostaje wylosowana nowa. Gracze umieszczają pod nią tyle odkrytych kart skarbów, ile znajduje się na niej symboli księżycy oraz przesuwają znacznik czasu na torze czasu o tę samą wartość.

ZWYCIĘSTWO DOBRA (BOHATERÓW)

Jeśli suma siły bohaterów jest równa lub wyższa od sumy siły potworów wówczas dobro zwycięża i gracze zdobywają punkty chwały i karty skarbów.

Każdy z graczy liczy swoją indywidualną siłę w danej krainie. Gracz, który posiada najwyższą siłę, otrzymuje największą liczbę punktów chwały, drugi drugą itd., zgodnie z informacją na karcie krainy. Tę czynność nazywamy punktowaniem.

W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, którego choć jedna karta bohatera znajduje się bliżej karty krainy (tj. bardziej po lewej) niż którakolwiek z kart bohaterów drugiego remisującego gracza.

Następnie gracze dzielą pomiędzy sobą karty skarbów (zarówno te z krainy, jak i te zapewniane przez potężne potwory). Gracz o najwyższej sile w krainie wybiera jedną z nich, a następnie podaje pozostałe kolejnemu pod względem siły graczowi. Proces ten należy powtórzyć do wyczerpania kart. Jeśli kart skarbów jest więcej niż graczy uczestniczących w podziale łupów, należy rozpocząć kolejną kolejkę wybierania.

ZWYCIĘSTWO ZŁA (POTWORÓW)

Jeśli suma siły potworów jest wyższa od siły bohaterów, zwycięża zło:

- gracze nie otrzymują punktów zwycięstwa;
- karty skarbów (zarówno te z krainy, jak i te zapewniane przez potężne potwory) należy odrzucić;
- gracze biorą na rękę karty bohaterów, które leżały w rozliczanej krainie;
- karty potworów z rozliczanej krainy zostają odrzucone na stos odrzuconych kart potworów.

Na koniec należy odrzucić kartę właśnie rozliczanej krainy i wyłożyć kolejną krainę z talii na jej miejsce oraz przesunąć znacznik czasu o odpowiednią liczbę pól na torze czasu. Następnie gra jest kontynuowana.

Przykład: Przemek grający klanem lisa (pomarańczowy) dokłada ostatniego potwora - Południcę. Jako że jest to ostatni potwór w tej krainie nastąpi walka ze złem, czyli rozliczenie krainy. Najpierw jednak należy rozpatrzyć zdolność Południcy.

Ze względu na wejście Południcy następuje przesunięcie najsłabszego bohatera na stronę potworów. W tym wypadku będzie to Przechera o sile 1;



SUMA SIŁY POTWORÓW to 12 (7 + 4 + 1 za bohatera);

SUMA SIŁY BOHATERÓW to 14 (5 + 3 + 6);

- Krysia grająca klanem dzika (zielony) ma sumę siły równą 5 ;
- Przemek grający klanem lisa (pomarańczowy) ma siłę równą 6 ;
- Maciek grający klanem sowy (niebieski) ma siłę równą 3;
- Tomek nie posiada w tej krainie swoich bohaterów i niebierze udziału w walce ze złem.

Przemek (klan lisa) wygrywa i zdobywa 10 punktów chwały za pierwsze miejsce. Dodatkowo jako pierwszy bierze jeden z dostępnych skarbów, wiedząc, że wystarczy ich by brał drugi raz.

Krysia (klan dzika) ma drugie miejsce i zdobywa 6 punktów chwały za drugie miejsce. Dodatkowo bierze jeden z dostępnych skarbów, wiedząc, że i ona weźmie jeszcze jeden.

Maciek (klan sowy) zajmuje trzecie miejsce i otrzymuje 4 punkty za trzecie miejsce. Bierze jeden z dostępnych skarbów. Niestety będzie to jedyny jaki zostanie z tej krainy.

Następnie Przemek i Krysia biorą po jednym skarbie.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym znacznik czasu znajdzie się na polu czerwonego klejnotu toru czasu lub też je przekroczy. Kiedy do tego dojdzie, należy zakończyć obecną rundę tak aby każdy gracz rozegrał taką samą liczbę tur.

Następnie gracze ustalają, ile punktów są warte ich karty skarbów. Aby to zrobić gracze łączą zdobyte skarby w zestawy: po jednej karcie skarbu każdego rodzaju do zestawu. Gracz może mieć na koniec gry więcej niż jeden pełny zestaw (4 różne karty) oraz pewną ilość zestawów niepełnych.

- Za każdy zestaw złożony z 4 różnych kart skarbów gracz otrzymuje 10 punktów chwały;
- Za zestaw złożony z 3 różnych kart gracz otrzymuje 6 punktów chwały;
- Za zestaw złożony z 2 różnych kart gracz otrzymuje 3 punkty chwały;
- Za pojedynczą kartę gracz otrzymuje 1 punkt chwały.

Gracze dodają swoje punkty za skarby do wcześniej zdobytych punktów chwały. Gracz, który posiada najwięcej punktów chwały, wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma więcej kart skarbów.



Przykład: Na koniec gry Maciek posiada 8 kart skarbów: 4 karty z mieczem, 2 z tarczą i po jednej z hełmem i zbroją. Posiada więc jeden pełny zestaw kart skarbów, jeden złożony z dwóch kart (miecz i tarcza) oraz dwie pojedyncze karty z mieczami. W sumie daje mu to 15 punktów chwały (10 za pełny zestaw, 3 za zestaw dwóch kart i po 1 punkcie za dwie karty mieczy).

CHRZEŚCIJANIE

Slavika: Równonoc wprowadza do świata Slaviki nową frakcję - Chrześcijan. Gra z użyciem Chrześcijan jest całkowicie opcjonalna. Jeśli gracze zdecydują się wprowadzić Chrześcijan do swojej gry, zastępują oni jeden z rodów Słowian (tj. w grze na 3 graczy dwóch graczy będzie grać Słowianami, a trzeci Chrześcijanami).

Gra Chrześcijanami przebiega według następujących zasad:

- Bohaterów Chrześcijan traktuje się w taki sam sposób jak bohaterów Słowian o takiej samej sile, np. potwór wpływający na Słowian z siłą 3 będzie wpływał na Chrześcijan z siłą 3 itd.
- Pod koniec gry Chrześcijanie otrzymają punkty za skarby na tych samych zasadach, co Słowianie.
- Chrześcijanie nie zdobywają punktów chwały wyszczególnionych na kartach krain. Zamiast tego, otrzymują punkty za każdego ochrzczonego Słowianina.
- Chrześcijanie chrzczą w czasie walki ze złem w krainie. Aby Słowianin został ochrzczony, muszą zostać spełnione następujące warunki:
 - a) bohaterowie muszą zwyciężyć w danej krainie,
 - b) w zwycięskiej krainie musi przebywać przynajmniej 1 bohater Chrześcijan,
 - c) musi on sąsiadować z bohaterem Słowian który ma niższą siłę (po zastosowaniu wszystkich zdolności specjalnych).
- Każdy bohater Chrześcijan może podczas jednego rozliczania krainy ochrzcić tylko jednego bohatera Słowian. Jeśli w danej krainie znajduje się 2 bohaterów Chrześcijan, każdy z nich może ochrzcić po jednym bohaterze Słowian (**może być to ten sam bohater!**).
- Za każdego ochrzczonego bohatera Słowian, gracz Chrześcijan dostaje po 5 punktów za każdy symbol czasu na rozliczanej krainie (np. jeśli kraina posiada 2 symbole czasu, każdy ochrzczony Słowianin jest wart 10 punktów chwały).

- Mimo że Chrześcijanie nie otrzymują punktów chwały wyszczególnionych na kartach krain, to zajmują oni jednak miejsce w kolejce punktowania krainy. Innymi słowy, jeśli posiadają w krainie najwyższą siłę, to żaden z graczy Słowian nie otrzyma punktów za najwyższą siłę.



Przykład: Dochodzi do rozliczenia krainy z 2 symbolami czasu o punktach chwały 12/7/4. Chrześcijanie zajmują drugie miejsce pod względem siły i udaje im się dokonać jednego aktu chrztu.

- Gracz, którego bohaterowie mają najwięcej siły dostaje 12 punktów i 1 skarb,
- Gracz grający Chrześcijanami dostaje 10 punktów chwały i 1 skarb,
- Gracz o trzeciej sumie siły bohaterów jedynie 4. Nikt nie zdobywa 7 punktów chwały za 2 miejsce.

Słowianie są dość niepokorni i jeden chrzest może nie wystarczyć, aby odwieść ich od swojej wiary. W związku z tym, gracz Chrześcijan może ponownie ochrzcić bohatera Słowian, który był już wcześniej ochrzczony. Innymi słowy, w czasie chrztu nie jest istotne ile razy wcześniej dany bohater słowiański był chrzczony w czasie gry.

Chrześcijanie zdobywają karty skarbów i punkty za nie na tych samych zasadach jak Słowianie.

♦ ZASADY ŁĄCZENIA ZESTAWÓW

OGÓLNE ZASADY ŁĄCZENIA ZESTAWÓW

W *Slavice* występują dwie nadrzędne zasady łączenia kart. Po pierwsze, można łączyć potwory i bohaterów, ale nigdy kra-



iny (innymi słowy, gracze muszą się zdecydować na jeden zestaw krain). Po drugie, suma i wartości kart zawsze muszą się zgadzać (gracz zawsze musi posiadać sześciu bohaterów o sile 1-6). Jeśli gracze decydują się na grę z użyciem planszy Równonocy oraz zasad faz światła i ciemności, to muszą użyć krain z gry Slavika Równonoc.

ŁĄCZENIE KLANÓW

To najprostszy sposób łączenia zestawów. Gracze wybierają, z którym zestawem krain i potworów będą grać, a następnie każdy z graczy wybiera swój klan: albo klan z zestawu podstawowego Slavika albo klan ze Slaviki: Równonoc.

ŁĄCZENIE BOHATERÓW

Gracze wybierają, z którym zestawem krain i potworów będą grać, a następnie każdy z graczy wybiera swoich bohaterów. Gracz może dowolnie łączyć postacie Slaviki i Slaviki: Równonoc, ale zawsze musi posiadać po jednej postaci z czterech klas specjalnych (siła 1-4) oraz dwóch wojowników (jeden o sile 5 i jeden o sile 6).

ŁĄCZENIE POTWORÓW

Gracze wybierają, z którym zestawem krain będą grać. Następnie wybierają talię potworów z gry podstawowej lub Slaviki: Równonoc.

Alternatywnie, gracze dzielą wszystkie potwory (z obu gier z serii Slavika) na dwa stosy: potworów zwykłych i potworów specjalnych. Następnie każdy ze stosów porządnie tasują. Wreszcie losują **42 kart z talii potworów zwykłych i 12 kart z talii potworów specjalnych**, a potem tasują je razem. W ten sposób powstaje nowa talia potworów.

Autor gry: Marcin Wełnicki
Ilustracje: Jarek Nocoń & Dawid Urbaniak
Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń
Tekst instrukcji: Maciej Teległow & Michał Pepliński
© 2014 Wydawnictwo REBEL.pl

Patronat medialny:



Rebel Sp. z o.o.
ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
www.rebel.pl

BOHATEROWIE I ICH SPECJALNE ZDOLNOŚCI



Przechera (1)*: podczas punktowania zmniejsza do 0 siłę jednego sąsiadującego bohatera (gracz wybiera którego w czasie rozliczania krainy).



Wieszczyk (2): +2 do Siły za każdego bohatera z nieparzystą siłą (1,3,5) w danej krainie; zamień szyk bohaterów w krainie.



Przepatrywacz (3): po umieszczeniu Przepatrywacza w krainie w ramach następnej akcji możesz wstawić kolejną postać (bohatera lub potwora) do tej samej krainy.



Łowca (4): po umieszczeniu tego bohatera w krainie zakryj jednego znajdującego się tam potwora i umieść na nim swój żeton Łowcy. Zakryty potwór nie wywiera żadnego wpływu na krainę, w której się znajduje: jego zdolności nie działają ani nie dodaje swojej siły podczas walki ze złem. Mimo to nadal zajmuje miejsce w krainie. Jeśli w danej krainie nie ma żadnego potwora, weź 1 kartę z góry talii i nie pokazując nikomu umieść go zakrytego w tej krainie. Jeśli z dowolnego powodu zdolność łowcy przestanie działać, jego żeton należy usunąć, a kartę zakrytego potwora odkryć.



Wojownicy (5 i 6): nie mają specjalnej zdolności.



Mnich (1): kopiuje zdolność (ale nie siłę) jednego z sąsiednich bohaterów. Aby zaznaczyć bohatera, którego zdolność jest akurat kopiowana, gracz chrześcijan umieszcza na wybranym bohaterze żeton Mnicha. Jeśli sąsiedni bohater przestanie być z dowolnego powodu sąsiednim bohaterem, gracz Chrześcijan musi wybrać nowy cel zdolności.



Misjonarz (2): +1 do siły za każdego bazowo silniejszego od niego bohatera w krainie. Zamień szyk bohaterów w krainie.



Kapłan (3): może być umieszczony w krainie, w której został osiągnięty limit bohaterów. Jeśli to możliwe, zajmuje normalne miejsce bohatera.



Biskup (4): zmniejsza limit potworów w krainie, w której się znajduje, o 1.

POTWORY I ICH SPECJALNE ZDOLNOŚCI



Prus (1)



Rokitnik (2)



Kikimora (3)



Polewik (4)

* Wszystkie cyfry podane w nawiasie wskazują na współczynnik siły Bohatera lub Potwora



Czart (5): +1 karta skarbów za pokonanie potężnego potwora.



Wieszcz (6): +2 karty skarbów za pokonanie potężnego potwora.



Raróg (7): +3 karty skarbów za potężnego potwora.



Stolem (0): wymagany minimalny poziom siły bohaterów w krainie to 3+. Bohaterowie o niższej sile będący już w danej krainie wracają graczom na rękę. Gracze nie mogą do danej krainy zagrywać bohaterów o sile niższej niż wyznaczana przez minimalny poziom.



Planetnik (0): natychmiast zakryj najsilniejszego z bohaterów w krainie (i umieść na nim żeton Planetnika). Zakryty bohater nie wywiera żadnego wpływu na krainę, w której się znajduje: jego zdolności nie działają ani nie zapewnia swojej siły podczas walki ze złem. Mimo to nadal zajmuje miejsce w krainie.



Boginka (0): siła parzystej liczby wojowników spada do 0 (np. gdy w krainie jest 3 wojowników, siła pierwszych 2 wynosi 0, natomiast siła trzeciego pozostaje niezmienną).



Ogniki (0): po wystawieniu Ogników do krainy, natychmiast wstaw kolejnego potwora do innej krainy. Nie może być to kraina, w której podczas tej tury umieściłeś już jakąś kartę (bohatera lub potwora).



Południca (0): przeciąga najsłabszego bohatera w krainie na stronę potworów (ten bohater nie zajmuje miejsca, ale zapewnia swoją siłę potworom).



Brzeginia (0): każdy gracz, który posiada w tej krainie bohatera, odkłada po 1 bohatera z ręki pod tę kartę. Karty bohaterów znajdujące się pod Brzeginią wrócą do graczy po rozpatrzeniu tej krainy.

🔴 SPECJALNE ZASADY KRAIN



Jeśli wyłożysz tu potwora, wyłóż następnego potwora do innej krainy. Nie może być to kraina, w której podczas tej tury umieściłeś już jakąś kartę (bohatera lub potwora).



W tej krainie nie można umieszczać bohaterów tego samego rodzaju obok siebie.



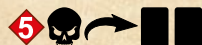
Każdy potwór otrzymuje tu premię +1 do siły za każdego innego, takiego samego potwora.



Maksymalny poziom potwora = 5.
Maksymalny poziom potwora = 4.



Minimalny poziom bohatera = 2.
Minimalny poziom bohatera = 3.



Potwory z siłą 5 zajmują w tej krainie dwa miejsca potworów.



Potwory z siłą 6 lub 7 zajmują w tej krainie dwa miejsca potworów.



Kiedy ta kraina wchodzi do gry, umieść w niej 1 losowego potwora z talii potworów.



Potwory z siłą 1, 2 i 3 otrzymują -1 do siły (minimum 0).



W tej krainie nie działa zdolność Przechery / Złodzieja (Slavika).



W tej krainie nie działa zdolność Wieszczka / Guślarza (Slavika).



W tej krainie nie działa zdolność Przepatrywacza / Tropiciela (Slavika).



W tej krainie nie działa zdolność Łowcy / Łucznika (Slavika).



W tej krainie wojownicy mają +1 do siły.



W tej krainie każdy Przepatrywacz / Tropiciel ma +1 do siły.



W tej krainie każdy Łowca / Łucznik ma +1 do siły.



Potwory tego samego rodzaju zajmują tu tylko jedno pole.