

MAGIA I MYSZY **FAQ i ERRATA 1.0PL**

ZASADY OGÓLNE

1. Czy mysz zawsze MUSI się poruszyć?

Mysz nie musi się poruszyć. Zawsze musi natomiast rzucić kością, żeby zobaczyć jaki jest zasięg potencjalnego ruchu, który MOŻE wykorzystać w całości, częściowo bądź w ogóle.

2. Czy indywidualne trofea, opisane na końcu instrukcji, są do zdobycia od nowa w każdym kolejnym rozdziale kampanii?

Tak jest – trofea indywidualne o sześciokątnym kształcie zdobywać trzeba od nowa w każdym rozdziale i działają tylko w obrębie tego rozdziału. Nie zostają „na później”. Co innego z trofeami drużyny (okrągłe żetony np. ciasto panny Maggie), które zostają na czas całej kampanii.

3. Czy kiedy przechodzimy na kolejny kafelek, to po wylosowaniu karty potyczki odkładamy wszystkie kawałki sera z koła?

Nie. Ser z koła usuwany jest tylko, gdy pojawi się szósty fragment uruchamiający posiłki lub w wyniku działania niektórych zdolności.

4. Czy posiłki pojawiają się zaraz po zapelnieniu serowego koła, czy może dzieje się to na koniec rundy?

7

Posiłki rozpatrywane są natychmiast.

5. Jeżeli nie ma już sługusów na planszy, a pojawiają się posiłki to, czy na nowo przetasowuje się i losuje nową inicjatywę dla wszystkich, czy dokładam karty sługusów z posiłków na koniec.

Karty inicjatywy tasuje się i rozkłada na nowo.

6. Czy sery wyrzucone na kościach przez sługusów wchodzących w skład posiłków trafiają na serowe koło?

Sery wyrzucone na kościach obrony i ataku sługusów dodają ser do koła, niezależnie od "pochodzenia" sługusów.

7. Czy po pokonaniu wszystkich posiłków normalnie kładziemy ser za każdą rundę, którą myszy spędzają "same" w pomieszczeniu?

Tak.

8. Co się dzieje, gdy jako posiłki, ma przybyć duży sługus (pająk lub stonoga), a na każdym z pół wejścia sługusów stoi już jakaś mała figurka?

Nie dokładamy dużego sługusa.

9. Czy mając na wyposażeniu dwie bronie jednoręczne, otrzymuję bonusy z każdej z nich?

Nie. Jeśli karta nie mówi inaczej, podczas ataku musisz wybrać jedną broń i tylko jej bonusy rozpatrujesz.

10. Czy w wodzie można użyć pośpiechu jako drugiego ruchu? A przy wychodzeniu z wody, aby mieć dwie szanse?

W obu przypadkach - tak.

11. Czy po ponownym wejściu na odkryty już wcześniej i „oczyszczony” z wrogów kafel, należy dobrać nową kartę potyczki i wprowadzić nowych wrogów?

Nie. Kartę potyczki losuje się tylko przy pierwszym wejściu na dany kafeł.

12. Czy ogłuszona mysz może być atakowana przez sługusa? Czy rzuca wówczas kośćmi obrony, skoro nie może wykonywać niemal żadnych akcji, poza ruchem i odzyskaniem sił?

Oczywiście ogłuszona mysz może być zaatakowana zgodnie z normalnymi zasadami ruchu i ataku sługusów. Może też rzucać kośćmi obrony, jako że obrona (odbywająca się „poza” turą myszy) nie jest traktowana jako akcja.

13. Czy Elitarni Szczurzy Wojownicy albo Kapitan Vurst to potężni sługusi?

Nie. Potężnym sługusem jest tylko ten sługus, który ma więcej niż jedną kartę inicjatywy.

14. Kiedy atakuję i wyrzucam np. 3 sery, sługusi się nie bronią, ale czy ja zgarniam ser?

Tak.

15. Czy myszy zdobywają ser indywidualnie, czy do „wspólnej puli”?

Każda mysz ma swój zapas sera, ale mogą się nim dzielić w ramach akcji Podziału.

16. Jaka jest różnica pomiędzy Szperaniem a Szperaniem Specjalnym?

Specjalne Szperanie dozwolone jest tylko na kaflach/polach wyraźnie wskazanych i opisanych w opisie konkretnego scenariusza. W przypadku sukcesu w takim szperaniu, żadna inna mysz nie może wykonać go ponownie. Natomiast „zwykłe” szperanie wykonać można w dowolnym momencie i miejscu. Każda mysz może „wyszperać” coś **jednokrotnie na danym kaflu**.

17. Czy amulet/pierścień musi być „założony” żeby działał? Ile mogą mieć takich przedmiotów w użyciu?

Muszą być założone, żeby działały. Mysz może mieć „ubraną” dowolną liczbę akcesoriów.

18. Czy kryształy (np.: w kryształowych tunelach) blokują zasięg wzroku.

Autor pozostawia to do rozstrzygnięcia graczom.

19. W rozdziale piątym księgi pierwszej: "Smutek i Pamięć", znalazł się błąd w początkowym ustawieniu kafli pomieszczeń. Jeśli kafel 14 "Kuźnia" ma leżeć tak jak narysowano na stronie 23, to w żaden sposób nie da się z niego wyjść na kafel 8 "Tunele pod jadalnią".

Ustawienie kafli jest prawidłowe, choć mylący może być późniejszy opis kafli, które nie są (jak w innych przypadkach) wypisane w kolejności ich odwiedzania. Przy rozgrywaniu tego scenariusza należy pamiętać o zasadzie Zwiadu, która mówi, że jeśli kafel, na który chcemy się przemieścić ma inny kolor niż ten, z którego idziemy, *najpierw* odwracamy kafel docelowy i dopiero wtedy sprawdzamy czy się zgadzają. Jeśli tak, to można bez problemu na niego przejść.

20. Na karcie potyczki w posiłkach wymieniona jest Stonoga. Czy chodzi tu o Jaskiniową Stonogę czy Ślizgokłapa?

Oczywiście tekst dotyczy Jaskiniowej Stonogi. Ślizgokłap będzie wyraźnie wskazany z nazwy na innej karcie.

ZDOLNOŚCI

1. Czy umiejętność „Cios Nożem” Szelmy pozwala atakować różne cele?

Tak

2. I druga umiejętność Szelmy "Unik": czy można go stosować kilka razy w rundzie, to jest jednokrotnie w turze każdego z wrogów?

Tak, można używać raz na turę karty inicjatywy, czyli potencjalnie wielokrotnie w trakcie całej rundy.

3. Czy zdolność Filcha (Kieszonkowiec) pozwalająca zabierać ser z koła po pokonaniu szczurów, działa także na Elitarnych Szczurzych Wojowników i Kapitana Vursta?

Działa na Elitarnych Szczurzych Wojowników, ale nie działa na Kapitana Vursta.

4. Czy karta Przebrania działa również na Elitarnych Szczurzych Wojowników?

Nie.

ERRATA

1. Instrukcja – strona 11, Zasięg Wzroku. Poniższy fragment powinien brzmieć:

Aby ustalić, czy mysz może zobaczyć cel swojego ataku dystansowego, wyobraź sobie linię biegnącą **od środka pola**, na którym stoi atakująca figurki **do środka pola**, na którym stoi figurka będąca celem ataku. (...)

2. Instrukcja – strona 17, Pojmane Myszy. Poniższy fragment powinien brzmieć:

(...) Pozostaw jej kartę na torze inicjatywy, lecz usuń jej figurkę z planszy, odrzuć jej wszystkie sery i karty szperania, **które mysz ma „na sobie” (karty podstępów**, wyposażenie początkowe i wszystkie

przedmioty w bagażu są bezpieczne i nie trzeba ich odrzucać). (...)

3. Karta zdolności – Strzał Ostrzegawczy. Treść karty powinna brzmieć:

Możesz użyć tej zdolności natychmiast po tym, gdy na planszy pojawią się nowi sługusi. Wybierz jednego z nich. **Mysz posiadająca tę zdolność** wykonuje 1 atak dystansowy w tego przeciwnika. Strzał ostrzegawczy może być użyty tylko raz na każde pojawienie się sługusów.

4. Karty zdolności – Magiczny Wybuch. Pierwsze zdanie karty powinno brzmieć:

Możesz użyć tej zdolności zamiast używać akcji walki **myszy będącej w jej posiadaniu**. (...)

5. Karta zdolności – Zwód. Treść karty powinna brzmieć:

Możesz użyć tej zdolności, kiedy sługus wchodzi na pole zajmowane przez mysz **będącą w jej posiadaniu**.

6. Karta zdolności – Zastawienie pułapki. Prawidłowa karta powinna wyglądać tak:

