



# TALISMAN®

## THE HARBINGER™

### EXPANSION

## BINE AȚI VENIT!

Pericol, lupte, glorie și bogăție! Bine ați venit în ținutul magic al *Talisman*.

Extensia *The Harbinger* pentru *Talisman: The Magical Quest Game* aduce noi personaje în misiuni, cu un pachet nou de cărți pentru a explora, și noi Vraji de efectuat. Acest regulament explică cum să folosiți noile componente oferite de *The Harbinger*.

## COMPONENTE



3 FIGURINE PERSONAJ ȘI  
1 FIGURINĂ VESTITOR



1 FIȘĂ VESTITOR



32 CĂRȚI PREVESTIRE



10 CĂRȚI TEREN



75 CĂRȚI VESTITOR



10 CĂRȚI VRAJĂ



3 CĂRȚI PERSONAJ



2 CĂRȚI FINAL ALTERNATIV

## REGULILE EXTENSIEI

Acest regulament explică cum să folosiți noile componente pentru a îmbunătăți experiența *Talisman*.

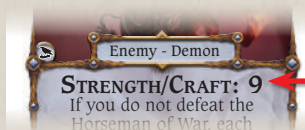
## SIMBOLUL THE HARBINGER

Cărțile din această extensie sunt marcate cu un simbol al flăcării Ifritului pentru a le putea diferenția de cărțile din jocul de bază.



## PUTERE/PRICEPERE

Mai mulți dintre Inamicii din *The Harbinger* posedă o valoare de Putere/Pricepere. Dacă un personaj confruntă acești Inamici el poate alege să lupte cu aceștia fie într-o luptă, fie într-o luptă mentală/psihică. Personajele pot schimba trofee cu Putere/Pricepere pentru indicatoare Putere sau indicatoare Pricepere.



Valoare  
Putere/Pricepere

## VESTITORUL

Vestitorul este cel care aduce o veche profeție, care prevestește sfârșitul lumii.

La începutul jocului, plasați figurina Vestitor pe fișa Vestitor. După ce un personaj (care nu se află în Regiunea Interioară) trage un Eveniment, mutați Vestitorul pe spațiul acelui personaj.

Ori de câte ori un personaj aflat în aceeași Regiune cu Vestitorul este instruit de un spațiu de pe tabla de joc să tragă cărți, el trebuie în schimb să tragă cărți Vestitor.

Ori de câte ori cartea Prevestire de deasupra este decartată, mutați figurina Vestitor pe fișa Vestitor după ce următoarea carte Prevestire din grămadă este rezolvată.

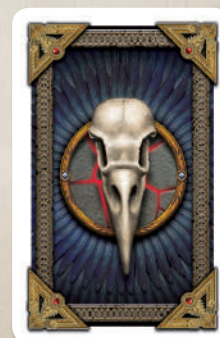
Un personaj care ajunge pe același spațiu cu Vestitorul **trebuie** să confrunte Vestitorul rulând și consultând fișa acestuia, în loc să confrunte spațiul sau un alt personaj aflat în acel spațiu.

## CĂRȚILE VESTITOR

Cărțile Vestitor nu contează ca și cărți Aventură când sunt trase și nu pot fi afectate de Orb of Knowledge, de abilitatea lui Prophetess sau alte efecte similare.

Odată ce o carte Vestitor este jucată cu fața în sus pe un spațiu, aceasta este considerată carte Aventură.

Inamicii din pachetul Vestitor **trebuie** să fie luați ca trofeu când sunt învinși într-o luptă sau o luptă psihică/mentală.



Carte Vestitor





## CĂRȚILE PREVESTIRE

Imediat ce apocalipsa se întrevade asupra lumii Talisman, apar semne și sunt îndeplinite profeții, avertizând că sfârșitul este aproape. Cărțile Prevestire dezvăluiesc parte dintre aceste semne.

Înainte ca jocul să înceapă, jucătorii trebuie să decidă care set de Prevestiri doresc să îl folosească. Strângeți toate cărțile Prevestire care aparțin aceluși set. Apoi faceți o grămadă cu fața în sus, începând cu a 7-a Prevestire în partea de jos, apoi a 6-a Prevestire, a 5-a Prevestire, etc., și cu cartea Profecie deasupra. Apoi, grămada este plasată lângă fișa Vestitor.

Când un efect determină decartarea cărții de deasupra grămezii Prevestire, luați cartea de deasupra acestei grămezi și plasați-o cu fața în sus deasupra cărților Prevestire decartate. Apoi rezolvați orice efect apărut pe noua carte Prevestire dezvăluită. Dacă nu mai există cărți în grămada Prevestire, jocul se încheie și toate personajele pierd jocul.

Dacă un efect plasează o carte Prevestire, dintre cărțile Prevestire decartate, deasupra grămezii Prevestire, rezolvați orice efect apărut pe noua carte plasată.

Efectele continue de ale cărții Prevestire aflate deasupra grămezii sunt aplicate până ce Prevestirea este decartată sau nu mai este cartea de deasupra grămezii.

## CUVANTUL CHEIE "CURSED"

Unele Obiecte și Însoțitori au fost pângărite de forțe întunecate și au cuvântul cheie **Cursed**. Obiectele și Însoțitorii cu **Cursed** trebuie să fie confrunțate de un personaj și luate (chiar dacă acesta este la limita de încărcare cu obiecte) și nu pot fi aruncate.



Când un personaj are mai multe Obiecte decât Limita sa de încărcare, și trebuie să decidă ce Obiecte să păstreze, acesta trebuie să păstreze cât mai multe Obiecte cu **Cursed** posibil. Un personaj poate alege să nu păstreze un Obiect cu **Cursed** dacă are mai multe Obiecte cu **Cursed** decât Limita sa de încărcare.

Obiectele și Însoțitorii cu **Cursed** pot fi decartate, furate și vândute ca în modul obișnuit.

## CĂRȚILE TEREN

Atunci când lumea se apropie de sfârșit, terenul se modifică și se schimbă irevocabil. Anumite efecte de joc instruiesc jucătorii să plaseze o carte Teren pe un spațiu de pe tabla de joc. Cât timp o carte Teren se află pe un spațiu, textul și numele aceluși spațiu sunt ignorate și sunt folosite, în schimb, textul și numele cărții Teren. Dacă un efect se referă la un spațiu care nu se mai află pe tabla de joc, deoarece acel spațiu conține o carte Teren, respectivul efect este ignorat.



Carte Teren

De exemplu, dacă spațiul Temple conține o carte Teren "Chasm" și este rulat un "6" la Tavern, efectul de mutare la Temple este ignorat. Cărțile Teren pot fi eliminate doar de efecte care elimină în mod specific cărți Teren. Jucătorii nu pot plasa cărți Teren pe spațiile din Regiunea Interioară. Dacă un efect instruieste un jucător să plaseze o carte Teren acolo unde nu poate, el ignoră acel efect.

Dacă un efect determină un jucător să plaseze o carte Teren pe un spațiu și în pachetul Teren nu mai există cărți de tipul cerut, el trebuie să aleagă o carte Teren de pe Tabla de joc și să o mute în acel spațiu. Dacă un jucător plasează o carte Teren pe un spațiu care deja conține o carte Teren, el elimină cartea Teren originală de pe acel spațiu și o returnează în pachetul Teren.

Dacă un jucător plasează un personaj nou pe tabla de joc, el ignoră orice carte Teren când plasează acel personaj.

## CĂRȚILE TEREN SI MUTAREA

Dacă spațiul Sentinel conține o carte Teren, personajele pot trece liber din Regiunea Exterioară în Regiunea de Mijloc; ele nu trebuie să învingă Paznicul. În același mod, dacă spațiul Portal of Power conține o carte Teren, personajele pot trece liber din Regiunea de Mijloc în Regiunea Interioară; ele nu trebuie să deschidă sau să forțeze lacătul, nici nu sunt oprite de Warlock dacă au o Misiunea Vrajitorului necompletată.

## PLASAREA ALEATORIE A CĂRȚILOR TEREN

Unele efecte de joc vor instrui jucătorii să plaseze o carte Teren aleatorie. Când se întâmplă asta, jucătorul amestecă pachetul Teren, trage cartea de deasupra, și o plasează așa cum este indicat prin efect.

Dacă nu mai există cărți în pachetul Teren atunci când un jucător este instruit să plaseze o carte Teren aleatorie, el va lua în schimb cartea Teren cea mai apropiată de personajul său și o va muta pe spațiul său. Dacă două sau mai multe cărți Teren se află la distanță egală, el va alege pe care să o mute.

## CĂRȚILE TEREN SI CELELALTE EXTENSII

Când folosiți o tablă de joc a unei extensii, dacă o carte Teren se află pe un spațiu care permite trecerea între tablele de joc, personajele încă pot muta spre și dinspre tablele de joc ale extensiilor respectând regulile de mutare ale acelei extensii.

Când folosiți *The Harbinger* cu extensia *The City*, cărțile Teren nu pot fi plasate pe spațiile "Jail" sau "Town Square" de pe tabla de joc a extensiei *The City*.

Dacă o carte Teren este plasată pe ultimul spațiu al tablei de joc a unei extensii, precum "Treasure Chamber" din extensia *The Dungeon*, personajul trebuie să își încheie mutarea când intră în acel spațiu, apoi confruntă cartea Teren în locul aceluși spațiu.





## CARTILE FINAL ALTERNATIV

Includerea cărților Final Alternativ este opțională, iar jucătorii se pun de acord încă de la începutul jocului dacă să folosească sau nu aceste cărți. Cărțile Final Alternativ incluse în extensia *The Harbinger* sunt utilizabile împreună cu cărțile Final Alternativ din celelalte extensii.

### INSTALAREA

Instalarea cărților Final Alternativ este determinată de alegerea uneia dintre cele două variante de joc. Jucătorii pot începe jocul cu cărțile Final Alternativ dezvăluite, sau ascunse.

### VARIANTA CU CARTILE DEZVALUITE

Varianta cu cărțile dezvăluite are un impact mai mare asupra jucătorilor în timpul derulării jocului și oferă acestora mai multă strategie.

Dacă jucătorii folosesc această variantă, toate cărțile Final Alternativ cu **pictograma Ascuns** (din dreapta) în colțul din stânga sus trebuie returnate în cutia jocului.



Cărțile Final Alternativ rămase vor fi amestecate la începutul jocului, iar una va fi trasă, aleator, și plasată *cu fața în sus* în spațiul Crown of Command din centrul tablei de joc.

### VARIANTA CU CARTILE ASCUNSE

Varianta cu cărțile ascunse aduce mai mult mister în jocul *Talisman* deoarece jucătorii nu cunosc ce pericole îi așteaptă în spațiul Crown of Command.

Dacă jucătorii folosesc această variantă, toate cărțile Final Alternativ cu **pictograma Dezvăluit** (din dreapta) în colțul din stânga sus trebuie returnate în cutia jocului.



Cărțile Final Alternativ rămase vor fi amestecate la începutul jocului, iar una va fi trasă, aleator, și plasată *cu fața în jos* în spațiul Crown of Command din centrul tablei de joc.

## CONFRUNTAREA FINALURILOR ALTERNATIVE

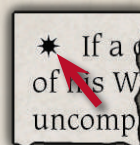
Cărțile Final Alternativ înlocuiesc condițiile de victorie ale jocului de bază, oferind jucătorilor noi posibilități de a învinge jocul. Atunci când sunt folosite cărțile Final Alternativ, personajele aflate în spațiul Crown of Command trebuie să confrunte cartea Final Alternativ aflată acolo și să urmeze instrucțiunile tipărite pe ea – jucătorii nu pot efectua vraja Supunere sau să confrunte alte personaje din spațiul Crown of Command cu excepția cazului în care cartea Final Alternativ specifică altfel.

Toate regulile cu privire la Regiunea Interioară încă se aplică atunci când se joacă cu cărțile Final Alternativ:

- Nicio creatură din Regiunea Interioară (nici vreo carte Final Alternativ) nu pot fi afectate de vreo vrajă. De asemenea, ele nu pot fi evitate.

- Personajele aflate în spațiul Crown of Command nu mai pot muta și trebuie să rămână în acel spațiu, numai dacă nu este specificat altfel pe cartea Final Alternativ.
- Odată ce un personaj a ajuns în spațiul Crown of Command oricare personaj ucis va fi eliminat din joc.

În general, cărțile Final Alternativ afectează numai personajele aflate în spațiul Crown of Command. Însă, instrucțiunile care au o **pictogramă stea** la începutul textului lor afectează toate personajele, indiferent de regiunea în care se află, inclusiv personajele aflate în spațiul Crown of Command.



Pictograma Stea







# MERITE

**Concept și dezvoltare extensie:** Samuel W. Bailey

**Concept Talisman Revised 4th Edition:** Bob Harris și John Goodenough

**Producător:** Derrick Fuchs

**Editare și corectură:** Paolo Tosolini

**Grafică:** Evan Simonet

**Cover Art:** Ralph Horsley

**Interior Art:** Alex Aguilar, Kim Artem, Bruno Balixa, Arden Beckwith, Toni Bell, Bon Jovi M. Bernardo, Mark Bulahao, Joshua Cairós, JB Casacop, Cristian Chihaia, Anna Christenson, Sebastian Ciaffaglione, David Demaret, Guillaume Ducos, Allen Michael N. Geneta, Hans Krill, Jorge Carrero Roig, Amanda Sartor, Tadas Sidlauskas, Lee Smith, Firat Solhan, Alyn Spiller, Nate Stefan, Preston Stone, Folko Streese, Crystal Sullivan, Yating Sun, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Eva Maria Toker, Alexander Tooth, Cory Trego-Erdner, JuanManuel Tumburus, Tiffany Turrill, Shane Tyree, Andreia Ugrai, TeeJay Ralph Villahermosa, Jacob Walker și Damon Westenhofer.

**Concept figurine:** Felicia Cano

**Management materiale plastice:** Jason Beaudoin

**Coordonare materiale plastice:** Niklas Norman

**Sculptură materiale plastice:** Xav "Lokkee" Malard și Alexandre Piovani

**Conducere Direcția artistică:** Andy Christensen

**Direcția artistică:** John Taillon

**Coordonator AQ:** Zach Tewalthomas

**Testeri:** Jonas Anderlund, Jennifer Anderson, David "turtleback" Anderson, Anthony Bellusci, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Davide De Colle, Brian Ferraro, Adam Gibbons, John Löfstedt Gilljam, Steve Green, Giordano Gori, Paul Hinrichsen, Kristoffer Löfblad, Richard Löwenfeldt, Shawn Lynch, Dave Mitchell, Jon New, Katie New, Mateusz Pindara, Kettil Sundberg, Kevin Thompson, Paolo Tosolini, Charles Wellton și Ewelina Zajkowska

**Coordonator licențiere FFG:** Amanda Greenhart

**Management producție:** Megan Duehn și Simone Elliott

**Coordonator producție:** Johanna Whiting

**Board Game Manager:** Steven Kimball

**Concept joc executiv:** Corey Konieczka

**Producător executiv:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

Ca întotdeauna, mulțumiri tuturor de la

## GAMES WORKSHOP

**Talisman: The Harbinger** © Copyright Games Workshop Limited 2015.  
**The Harbinger**, **Talisman**, logoul Talisman, GW, Games Workshop, toate logourile asociate, ilustrațiile, locațiile, armele, personajele sunt ® sau TM și/sau © Games Workshop Limited, înregistrate variabil în celelalte țări, și folosite sub licență. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply este TM a Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games și logoul FFG sunt ® ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate proprietarilor de drept. Fantasy Flight Games are adresa la 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, și pot fi contactați la telefon 651-639-1905. Prezentele componente pot diferi de cele arătate. Fabricat în China.  
**ACEST PRODUS NU ESTE O JUCĂRIE. NU ESTE DESTINAT PERSOANELOR CU VÂRSTA SUB 13 ANI.**

Pentru materiale, ajutor și informații suplimentare vă rugăm să vizitați site-ul:  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)



PROOF OF  
PURCHASE

TM15  
Talisman:  
The Harbinger  
978-1-63344-123-1

Traducere și adaptare Militaru Robert.  
Pentru sugestii: [games\\_manager@yahoo.com](mailto:games_manager@yahoo.com)

