



# TALISMAN<sup>®</sup>

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION







# INTRODUCERE

**Talisman** nu este un joc ca toate celelalte - întradevăr, cu toate că nu este un joc obisnuit, ne introduce într-o lume a magiei si monstrilor. Jocul ne introduce treptat într-o poveste epică, cu fapte eroice, confruntări fantastice, comori si magie, cu lupte încrâncenate, uneori pierdute, dar mereu o poveste care aduce provocări noi si fascinante!

Povestea noastră începe cu un vrăjitor puternic, care a murit cu mult timp în urmă, si a domnit peste aceste târâmurii ale Talismanului folosindu-se de puterea unei coroane magice, făurită în Valea Focului de spirite subjugate prin magie. Pentru mai multe secole vrăjitorul a domnit, până când, după o viață petrecută printre cărțile si vrăjile sale, a simțit că zilele sale au ajuns la capăt. Atunci a ascuns coroana în cea mai periculoasă si înfricoșătoare zonă din tinutul său, punând în jurul acesteia unii dintre cei mai înfricoșători gardieni, si unele dintre cele mai periculoase vrăji. Odată ce a făcut acest lucru, a pierit, si cu ultima sa suflare, a proclamat ca numai un viteaz cu o mare putere, înțelepciune si curaj să ia coroana si să conducă în locul său.

Sute de ani au trecut, si tinutul, mult timp neguvern timer si ne-protejat, a devenit tot mai periculos, fiind împânzit de monstri, tulburat de nenumărate rele. În aceste zile, legenda atrage în aceste tinuturi nesigure tot mai multi eroi curajosi - fiecare căutând Coroana Supunerii si sperând la o domnie asupra târâmurilor Talismanului. Până în prezent nimeni nu s-a dovedit a fi vrednic de o asemenea provocare. Oasele căutătorilor zac înălbite si rupte prin Câmpia Pericolelor, puse deoparte pentru a fi roase de fiarele sălbatice si de monstri.

În **Talisman**, până la sase jucători își asumă rolurile unor personaje pline de speranță - posibili domnitori ai târâmului Talisman. Fiecare personaj este foarte diferit de ceilalti, având propriile puncte forte, slăbiciuni sau puteri speciale. Pentru a câștiga jocul trebuie să călătoriti spre inima tinutului pentru a găsi Coroana Supunerii si să folositi magia sa pentru a face o vrajă prin care să vă subjugati toti rivalii.

Călătoriile vor fi grele si pline de pericole - iar depășirea lor reprezintă provocarea lansată de joc. Numai prin construirea treptată a puterilor aventurierului, pe care îl reprezentati, aducând aliati de valoare în jurul lui, câștigând obiecte magice veti avea sansa de a supravietui testului final care va avea loc dincolo de Portalul Puterii.

## SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este de a ajunge la Coroana Supunerii din centrul tablei de joc si apoi, prin aplicarea Vrăjii Supunere să forteze iesirea din joc a celorlalte personaje. Personajele la început se vor aventura în Regiunile Exterioară si de Mijloc pentru a-si îmbunătăți Puterea, Priceperea si nivelul de viață până când vor fi suficient de puternici pentru a aborda Regiunea Interioară. Însă, mai întâi trebuie să găsească un talisman care să le per-mită să intre în Valea Focului si să ajungă la Coroana Supunerii.

## NUMARUL DE JUCATORI

Un joc de **Talisman** poate fi jucat de până la sase jucători, dar cu cât mai multi jucători participă, cu atât jocul va dura mai mult. Însă, există reguli alternative pe care jucătorii le pot folosi pentru a mări viteza de joc (vedeti, "Reguli alternative pentru un joc mai rapid" la pag. 21).

## COMPONENTE

Mai jos avem o listă a componentelor ce se găsesc în exemplarul dvs. de **Talisman Revised 4th Edition**:

- Prezentul regulament
- 1 tablă de joc
- 104 Cărți Aventură
- 24 Cărți Vrajă
- 40 Indicatoare Putere (8 conuri rosii mari si 32 mici)
- 40 Indicatoare Pricepere (8 conuri albastre mari si 32 mici)
- 40 Indicatoare Viață (8 conuri verzi mari si 32 mici)
- 36 Jetoane Soartă
- 28 Cărți Achizitie
- 4 Cărți Talisman
- 14 Cărți Personaj
- 14 figurine din plastic ale personajelor
- 4 Cărți Broscoi
- 4 figurine din plastic broască
- 4 Cărți Orientare
- 30 Monede de aur (galbeni)
- 6 zaruri cu sase fete





## DESCRIEREA COMPONENTELOR

Mai jos este o descriere sumară a fiecărei componente din joc.

### TABLA DE JOC

Tabla de joc descrie tinuturile magice din Talisman. Aceasta este împărțită în trei Regiuni (Regiunea Exterioară, de Mijloc și Interioară).



### CARTILE AVENTURA

Acest pachet de 104 cărți conține mai multe creaturi, evenimente și obiecte pe care personajele le descoperă în căutările lor.



### CARTILE VRAJA

Există 24 cărți Vrajă care detaliază diverse vrăji care pot fi aplicate în timpul jocului.



### INDICATOARELE

În total există 120 de indicatoare în formă de con. Ele sunt utilizate pentru a urmări Puterea (roșu), Priceperea (albastru) și nivelul de viață (verde). Fiecare indicator mic are o valoare de un punct și fiecare indicator mare are o valoare de cinci puncte. Indicatorii de diferite mărimi de aceeași culoare pot fi schimbate pentru echivalentul lor valoric (adică, un jucător poate schimba cinci indicatoare mici roșii pentru un indicator mare roșu, și vice-versa, dar nu poate schimba indicatorii roșii pentru unele verzi, etc.)



### JETOANELE SOARTA

Jocul include 36 jetoane pentru soartă. Deși cele două fete ale jetoanelor sunt diferite, acest lucru nu are nicio importanță în jocul de bază.



### CARTILE ACHIZITIE

Există 28 de cărți Achiziție. Acestea arată obiectele pe care personajele le pot obține prin alte mijloace decât prin intermediul cărților Aventură.



### CARTILE TALISMAN

Există patru cărți Talisman. Personajele pot descoperi Talismanele în pachetul de cărți Aventură sau completând o misiune din spațiul Pesteră Vrăjitorului.



### CARTILE PERSONAJ

Există 14 cărți Personaj, fiecare detaliind un personaj diferit și abilitățile sale speciale.



### FIGURINELE PERSONAJ

Fiecărei cărți de personaj îi corespunde o figurină din plastic folosită pentru a reprezenta acel personaj pe tabla de joc.



### CARTILE SI FIGURINELE BROSCOI

Patru cărți și patru figurine Broșcoi sunt folosite atunci când un personaj este transformat în timpul jocului într-un broșcoi. Când se întâmplă acest lucru, o carte Broșcoi va acoperi cartea Personaj, iar o figurină Broșcoi va substitui figurina personajului cât timp este necesar.



## CARTILE ORIENTARE



fata Bine



fata Rău

Există patru cărți Orientare. Fiecare carte Orientare are o fata pentru Bine si una pentru Rău. Ele sunt folosite pentru a arăta când un personaj își schimbă orientarea în timpul jocului (fată de ceea ce este tipărit pe cartea sa Personaj).

## MONEDILE DE AUR

Cele 30 monede de aur reprezintă bogăția dobândită de personaje în timpul aventurilor lor.



## ZARURILE CU SASE FETE

Ne sunt furnizate șase zaruri. Acestea sunt folosite pentru deplasare, rezolvarea atacurilor și determinarea rezultatelor din instrucțiunile de pe cărți și de pe tabla de joc. Simbolul Talisman de pe zaruri reprezintă rezultatul "1".



## PREGATIREA JOCULUI

1. Tabla de joc este desfășurată și plasată în centrul zonei de joc.
2. Cărțile Aventură sunt amestecate și plasate cu fata în jos lângă tabla de joc. Acestea formează pachetul Aventură.
3. Cărțile Vrajă sunt amestecate și plasate cu fata în jos lângă tabla de joc. Acestea formează pachetul Vrajă.
4. Cărțile Talisman și Achiziție sunt plasate cu fata în jos lângă tabla de joc.
5. Un jucător ia cărțile Personaj, le amestecă, și împarte câte una, cu fata în jos, fiecărui jucător. (Dacă toți jucătorii sunt de acord, cei care doresc pot primi până la trei cărți Personaj de fiecare și apoi alege unul dintre aceste trei personaje. Celelalte personaje, care nu sunt alese, sunt returnate în cutia jocului și pot deveni disponibile dacă un personaj este ucis.)
6. Fiecare jucător își plasează cartea Personaj cu fata în sus în fata sa. Această carte reprezintă personajul cu care jucătorul va juca. Cartea Personaj, Obiectele, Însotitorii, indicatoarele și alte componente formează *zona de joc*. Diagrama de la pag. 5 arată un exemplu de aranjament al zonei de joc. De asemenea, arată cum poate fi administrat personajul și înregistrate lucrurile deținute de acesta.

7. Fiecare jucător ia figurina din plastic corespunzătoare cărții sale Personaj și așa cum este indicat pe respectiva carte o va plasa în *spatiul de start*.

8. Fiecare jucător primește un număr de indicatoare Viată egal cu valoarea vietii prezentată pe cartea Personaj și un număr de jetoane Soartă egal cu valoarea soartei de pe carte. De asemenea, fiecare jucător va primi o monedă de aur. Toate acestea vor fi plasate lângă spațiile corespunzătoare de pe cartea Personaj. Indicatoarele, jetoanele și monedele rămase vor fi plasate undeva pe suprafața de joc pentru a fi utilizate în timpul jocului.

9. Oricare personaj care începe jocul cu vreo vrajă, așa cum este descris de abilitățile speciale ale personajului, va trage numărul de cărți specificat de cărți Vrajă din pachetul de cărți corespunzător. Aceste cărți nu pot fi dezvăluite.

10. Oricare personaj care începe jocul cu vreun obiect, așa cum este descris de abilitățile speciale, va trage cărțile cu obiectele indicate din pachetul de cărți Achiziție.

11. Cărțile Broscoi și Orientare vor fi păstrate la îndemână pt. a putea fi folosite la nevoie.

12. Proprietarul jocului va începe primul. Jocul va continua în sens orar începând cu acel jucător.

## CARTILE PERSONAJ

Personajele reprezintă punctul central al unui joc de **Talisman**. Totul se întâmplă prin interacționarea personajului cu tabla de joc, prin călătoriile către noi regiuni, prin atacarea creaturilor și câștigarea de Obiecte, Însotitori și Vraji puternice. Cartea Personaj prezintă valorile Puterii, Priceperii, Soartei și Vietii personajului, precum și un număr de abilități speciale.

## PUTEREA

Puterea reprezintă forța, rezistența și capacitatea de luptă a unui personaj. Este folosită în *luptă* (vedeti "Luptele" la pag. 10) și pentru a depăși anumite obstacole ce pot fi întâlnite în timpul jocului. Când un personaj câștigă putere această creștere este înregistrată prin plasarea de indicatoare Putere suplimentare (conuri roșii) lângă cartea Personaj.

Indicatoarele Putere sunt luate doar în contul punctelor Putere câștigate în timpul jocului. Puterea câștigată prin intermediul Obiectelor, Obiectelor magice sau a Însotitorilor nu este înregistrată prin indicatoare Putere, dar se adaugă la Puterea generală.

La un moment dat Puterea unui personaj este reprezentată de valoarea Puterii personajului, plus orice Putere câștigată prin Însotitori, Obiecte magice și alte Obiecte care pot fi utilizate în acel moment.

Când un personaj trebuie să piardă din Putere, indicatoarele sunt eliminate în mod corespunzător și returnate în grămada lor.

Puterea unui personaj nu poate niciodată să scadă sub valoarea Puterii sale (adică, valoarea imprimată pe cartea de personaj).



## PRICEPEREA

Priceperea reprezintă inteligența, înțelepciunea și abilitățile magice ale unui personaj. Este indicatorul principal în *lupta mentală* (vedeti "Lupta mentală" la pag.12) și determină cât de multe vrăji poate avea acesta (vedeti "Câștigarea vrăjilor" la pag.13). Când un personaj câștigă puncte Pricepere, această creștere este indicată prin plasarea de indicatoare Pricepere (conuri albastre) lângă cartea Personaj.

Indicatoarele Pricepere sunt luate doar în contul punctelor de Pricepere câștigate în timpul jocului. Priceperea câștigată prin Obiecte, Obiecte magice sau Însotitori nu este înregistrată prin indicatoare Pricepere, dar se adaugă la Priceperea generală.

Priceperea unui personaj este valoarea Priceperii personajului plus indicatoarele Pricepere, plus puncte aduse de Însotitori, Obiecte magice și Obiecte ce pot fi utilizate în acel moment.

Când un personaj trebuie să piardă din Putere, indicatoarele sunt eliminate și returnate în grămada lor.

Priceperea unui personaj nu poate niciodată să scadă sub valoarea Priceperii sale (imprimată pe cartea de personaj).

## VIETILE

Vietile reprezintă durabilitatea personajului. Viata este pierdută în urma luptelor, luptelor mentale și a altor pericole cu care personajul se confruntă. Viata este înregistrată prin plasarea de indicatoare de viață (conuri verzi) lângă cartea Personaj. Viata se poate vindeca sau câștiga.

Fiecare personaj începe jocul cu un număr de indicatoare de viață egal cu valoarea punctelor de viață ale personajului.

## PIERDEREA VIETILOR

Când un personaj pierde din viață, indicatoarele sunt eliminate în mod corespunzător și returnate în grămada lor.

## PIERDEREA TUTUROR VIETILOR

Personajul care își pierde toate vietile este ucis. Toate Obiectele, Obiectele magice, Însotitorii și aurul personajului sunt plasate în spațiul în care a fost ucis. Toate indicatoarele de Putere și Pricepere, și jetoanele Soartă sunt returnate în grămezile lor. Cărțile Vrajă sunt plasate în grămada de cărți Vrajă decartate. Celelalte cărți (inclusiv trofee) și indicatoare sunt plasate în grămezile și pachetele de cărți decartate corespunzătoare. Cartea personajului și figurina acestuia sunt eliminate din joc. Un jucător, al cărui personaj a fost ucis, poate începe din nou, în

## EXEMPLU PENTRU O ZONA DE JOC

### FISA PERSONAJULUI



PUTEREA

SI  
PRICEPEREA

SOARTA

AURUL

VIATA



CĂRȚI OBIECT

CĂRȚI ÎNSOTITOR

## EXEMPLU PENTRU PUTEREA PERSONAJULUI

Războinicul (cu valoarea Puterii de 4) are în total 2 indicatoare Putere, Cureaua Magică (un Obiect magic care mărește Puterea cu 1), Unicornul (un Însotitor care mărește Puterea cu 1), și o Sabie (un Obiect care mărește Puterea cu 1, însă acest lucru se întâmplă numai în timpul unei lupte).

Puterea sa totală este 8 (4 din valoarea Puterii, plus 2 indicatoare Putere, plus câte 1 pentru Unicorn și pentru Cureaua Magică).

În luptă Puterea sa este 9 deoarece el poate folosi Sabia.

În timpul jocului ajunge în Luminișul Blestemat, unde Puterea dată de Obiecte și Obiectele magice nu este contabilizată. Cât timp se află acolo Puterea sa este 7 (4 din valoarea Puterii, plus 2 indicatoare Putere, plus 1 de la Unicorn), chiar și în timpul luptei.



tura sa următoare, cu un nou personaj tras la întâmplare din cărțile de personaj neutilizate, urmând pașii 5-10 din secțiunea "Instalarea jocului" (vedeti pag.4). Jucătorii pot porni cu noi personaje dacă, și numai dacă, niciun personaj nu a ajuns deja la Coroana Supunerii în timpul jocului. Dacă vreun personaj a ajuns la Coroana Supunerii, jucătorii ale căror personaje sunt ucise sunt eliminați din joc.

### VINDECAREA ȘI CASTIGAREA VIETILOR

Prin vindecare nu se poate depăși valoarea punctelor de viață a unui personaj.

Un personaj poate *câștiga* puncte de viață, (spre deosebire de vindecare), peste valoarea punctelor sale de viață inițiale.

### SOARTA



Jetoane Soartă

Soarta este o măsură a norocului și sansei unui personaj. O dată per rularea unui zar, un jucător poate plăti cu un jeton Soartă (returnându-l în grămadă) pentru a putea rula din nou un zar care a fost rulat în una din următoarele situații:

1. Rularea unui zar pentru mutarea personajului.
2. Rularea unui zar pentru determinarea valorii atacului.
3. Rularea unui zar conform instrucțiunilor de pe o carte sau un spațiu de pe tabla de joc.

Dacă un jucător plătește un jeton Soartă pentru a rula din nou un zar, va trebui să accepte rezultatul ieșit; și nu mai poate rula încă o dată același zar.





Dacă un jucător rulează mai multe zaruri (de ex. în spațiul Moarte din Regiunea Interioară), el poate plăti doar un singur jeton pentru rularea unuia dintre zaruri.

Fiecare personaj începe jocul cu un număr de jetoane Soartă egal cu valoarea soartei de pe cartea de personaj. Nu se va întâmpla nimic rău unui personaj care și-a cheltuit toate jetoanele Soartă – doar că de acum el va fi pe cont propriu în tot acest univers.

Un jucător nu poate plăti jetoane Soartă pentru o nouă rulare a unui zar folosit pentru determinarea atacului unei creaturi sau pentru o nouă rulare a zarului unui alt jucător.

## COMPLETAREA SI CASTIGAREA SOARTEI

De obicei completarea are loc ca urmare a confruntărilor cu cărțile Aventură și spațiile de pe tabla de joc. Jucătorii pot *completa* soarta numai până la valoarea înscrisă pe cartea personajului. Dacă un jucător *câștigă* puncte de soartă, el poate lua jetoane peste valoare înscrisă pe cartea Personaj.

## ABILITATILE SPECIALE

Fiecare personaj are una sau mai multe abilități speciale descrise pe cartea Personaj.

## SPATIUL DE START

Spațiul de start al unui personaj este spațiul în care acesta începe jocul. Spațiul de start este tipărit în partea de jos a cărții personajului, lângă orientarea personajului.

## CARTILE AVENTURA

Majoritatea spațiilor de pe tabla de joc *Talisman* instruiesc jucătorii să tragă una sau mai multe cărți Aventură. Acestea sunt luate de deasupra pachetului de cărți Aventură și plasate, cu fața în sus, în spațiul unde sunt întâlnite.

Dacă într-un spațiu, în care ajunge un personaj, există deja cărți Aventură, jucătorul va trage numai numărul necesar de cărți Aventură pentru a ajunge la numărul *total* de cărți indicat de spațiu. De exemplu, dacă spune "Trage 2 cărți", dar acolo deja se află o carte, atunci jucătorul va trage numai o singură carte pentru a ajunge la un total de două cărți.

Cărțile Aventură trebuie să fie rezolvate în ordinea dată de *numărul de confruntare* (numărul din colțul din dreapta jos al cărții).

Cel mai mic număr este abordat primul, apoi următorul cel mai mic, și tot așa. În caz de egalitate, personajul va confrunta cărțile Aventură în ordinea în care au fost trase.

O excepție de la regula rezolvării cărților Aventură în ordinea numărului de confruntare o reprezintă acele cărți Aventură ale căror instrucțiuni prevăd plasarea lor într-un alt spațiu decât cel în care au fost trase, ele fiind abordate primele, înaintea celor-

lalte cărți Aventură. Dacă este plasată în alt spațiu, o carte Aventură nu afectează personajul care a tras-o în acel moment.

## TIPURI DE CARTI AVENTURA

Mai jos sunt prezentate diferitele tipuri de cărți Aventură și efectele lor. Retineti faptul că toate cărțile Aventură trebuie să fie confruntate în ordinea numărului de confruntare, deci numai după ce Evenimentele și Inamicii sunt rezolvate pot fi rezolvate și celelalte cărți.

### EVENIMENTE

Instrucțiunile de pe carte trebuie să fie urmate. Orice instrucțiune care determină pierderea unei ture prin confruntarea cărții termină imediat tura personajului. Runda curentă conține o rundă ratată pentru acel personaj dacă mai există și alte cărți ce pot fi confruntate; dacă nu mai există cărți, se consideră că este ratată și următoarea sa tură.

### INAMIC – ANIMAL, DRAGON SAU MONSTRU

Acești Inamici atacă oricare personaj care îi confruntă intrând cu acestia în luptă. Inamicii pot fi ucisi și astfel pot fi păstrați ca și trofee ce pot fi schimbate pentru Putere (vedeti "Trofee" la pag. 14). Inamicii care înving personajele rămân pe loc.

### INAMIC – SPIRIT

Acești Inamici atacă oricare personaj care îi confruntă intrând cu acestia în luptă mentală. Inamicii pot fi ucisi și astfel pot fi păstrați ca și trofee ce pot fi schimbate pentru Pricepere (vedeti "Trofee" la pag. 14). Inamicii care înving personajele rămân în spațiul respectiv.



## NECUNOSCUȚII

Instrucțiunile de pe o astfel de carte trebuie urmate. Necunoscutii au diverse efecte asupra personajelor care îi confruntă, și uneori reacția lor depinde de orientarea personajului.

## OBIECTELE, OBIECTELE MAGICE ȘI ÎNSOTITORII

Acestea pot fi luate din zona de joc a personajului, dacă este permis, și totii inamicii din acel spațiu au fost uciși sau evitați (vedeti "Obiectele" la pag.12 și "Însotitorii" la pag.13).

## LOCATILE

Instrucțiunile de pe carte trebuie urmate. Unele Locatii cer personajelor să ruleze un zar pentru a vedea cu ce se vor confrunta, în timp ce altele oferă recompense când sunt vizitate.

## DESFAȘURAREA TUREI

În turele lor, personajele mută în jurul tablei de joc, de obicei prin rularea zarului, dar și prin folosirea Vrăjilor sau prin intermediul unor Necunoscuți sau Locatii pe care le-au descoperit.

Deplasându-se, personajele pot confrunta alte personaje aflate în spațiul în care au ajuns sau pot urma instrucțiunile acelui spațiu. Adesea aceste instrucțiuni se referă la tragerea de cărți Aventură. Aceste cărți descriu Obiecte, Inamici și alte lucruri pe care personajele le întâlnesc în acel spațiu.

Treptat personajele vor deveni mai puternice, până ce vor simți că sunt suficient de puternice să treacă în centrul tablei de joc și să încerce să ajungă la Coroana Supunerii.

Mai precis, tura fiecărui jucător are două părți, efectuate în această ordine:

1. **Mutarea** – Jucătorul rulează un zar și mută personajul în jurul tablei de joc cu numărul de spații indicat.
2. **Confruntările** – O dată ce personajul și-a terminat mutarea, el ajunge într-un spațiu și trebuie să confrunte fie instrucțiunile spațiului, fie un personaj aflat acolo.

La sfârșitul turei unui personaj, jocul continuă în sens orar la jucătorul din stânga.

## MUTAREA

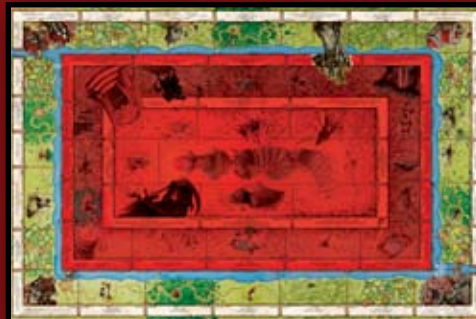
Tabla de joc descrie tinuturile magice din Talisman și este împărțită în trei *Regiuni* (Regiunea Exterioară, Regiunea de Mijloc și Regiunea Interioară). Fiecare regiune este împărțită în *spații*, și fiecare spațiu are titlul său și instrucțiunile de confruntare tipărite pe marginea sa. Personajele se deplasează prin spațiile din regiunea în care se află și pot trece de la o regiune la alta în urma confruntărilor sau a abilităților cărților.

## REGIUNILE

Tabla de joc descrie tinutul magic Talisman și este împărțită în trei Regiuni.

### R. EXTERIOARA

Aceasta este pe marginea tablei de joc.



### R. DE MIJLOC

Aceasta este separată de cea Exterioară prin Râul Furtunos și de cea Interioară prin Câmpia Pericolelor.



### R. INTERIOARA

Aceasta este în centrul tablei de joc.







## MUTAREA ÎN REGIUNILE EXTERIOARĂ ȘI DE MIJLOC

Pentru a se deplasa în Regiunile Exterioară și de Mijloc, jucătorul rulează un zar pentru a determina câte spații trebuie să își mute personajul. (Anumite vrăji, abilități speciale și alte evenimente pot permite unui personaj să mute fără a rula un zar. (Acestea sunt detaliate pe cărțile în cauză). Apoi personajul mută numărul de spații indicat de zar, fie în sens orar, fie invers, la alegere. Direcția nu poate fi schimbată în timpul unei mutări cu excepția cazului în care se trece din regiunea Exterioară în cea de Mijloc (vedeti "Spatiul Gardianului" la pag.17). Un personaj întotdeauna trebuie să mute, chiar dacă începe tura într-un spațiu cu un alt personaj sau o carte Aventură. Spațiul în care *ajunge* un personaj este spațiul în care își termină mutarea sau spațiul pe care a mutat ca urmare a unei confruntări sau al unui anumit efect.

## CONFRUNTĂRILE

După ce un personaj și-a terminat mutarea trebuie, fie să confrunte spațiul în care a ajuns, fie un personaj din acel spațiu. Personajele se pot confrunta cu o varietate de monștri și personalități. Uneori confruntările sunt amicale și recompensează personajul cu daruri. Alteori sunt ostile și atacă personajul sau îl transformă într-un Broscoi scârbos!

Personajele au confruntări doar în timpul turelor lor, numai dacă nu sunt instruite altfel.

## CONFRUNTĂRILE ÎN REGIUNILE DE MIJLOC ȘI EXTERIOARĂ

Personajele pot avea confruntări numai în spațiul în care se opresc. Acestea nu pot niciodată să aibă confruntări în spațiul din care își încep mutarea.

Un personaj trebuie să aleagă fie să confrunte un personaj, la alegere, care se află în spațiul său, fie să confrunte chiar spațiul respectiv.

### CONFRUNTAND UN ALT PERSONAJ

O confruntare cu un alt personaj are loc în una din cele două moduri cunoscute. Personajul poate *fi* să atace (vedeti "Luptele între două personaje" la pag.11), ori să folosească una din abilitățile sale speciale împotriva celui alt personaj. Dacă un personaj ucide un alt personaj în timpul unei lupte el poate lua Obiecte, Însotitori sau aur de la personajul ucis și să le adauge la cele pe care le detine. Obiectele, Însotitorii și aurul care nu au fost luate vor rămâne în acel spațiu.

Dacă un jucător alege să confrunte un personaj, în loc să se confrunte cu spațiul, personajul său nu va mai putea vizita vreun Necunoscut sau locație, și nici să ia vreun Obiect, Însotitor sau aur din spațiul respectiv.

### CONFRUNTAND UN SPAȚIU – SPAȚII DE TRAS CĂRȚI

Personajele trebuie întotdeauna să urmeze instrucțiunile spațiilor în care ajung dacă jucătorii aleg să confrunte spațiul, în loc să confrunte un alt personaj. Dacă un spațiu instruieste un

un jucător să tragă cărți, acestea trebuie să fie cărți Aventură, trase de deasupra pachetului de cărți Aventură. Dacă în acel spațiu se află deja cărți, de orice tip (cum ar fi cărți Aventură, Achiziție sau Vrajă) atunci vor putea fi trase numai numărul necesar de cărți pentru a completa numărul indicat să fie tras.

Cărțile Aventură vor fi rezolvate în ordinea dată de numărul lor de confruntare, începând cu cel mai mic număr, apoi cu următorul cel mai mic, și tot așa. În caz de egalitate personajele vor confrunta cărțile Aventură în ordinea în care au fost trase.

După ce Inamicii dintr-un spațiu au fost ucisi (vedeti "Rezolvarea luptelor împotriva creaturilor" la pag.10) sau evitați (vedeti "Evitarea" la pag.14), orice Necunoscut sau Locație trebuie vizitate, și orice Obiecte, Însotitori sau aur pot fi luate.

Dacă un personaj abandonează Însotitorii și Obiectele într-un spațiu (vedeti "Abandonarea Însotitorilor și a Obiectelor" la pag.16) el poate trage numai numărul necesar de cărți pentru a face numărul de cărți indicat să fie trase. De exemplu, un personaj își termină mutarea pe un spațiu unde trebuie să tragă 1 carte și apoi abandonează un obiect. Acum nu mai poate trage nicio carte din moment ce deja există una în acel spațiu.

Un personaj poate abandona Însotitori și Obiecte pentru a evita să tragă mai multe cărți, dar nu le poate lua în aceeași tură. Prin urmare, orice Însotitori sau Obiecte ce au fost lăsate într-un spațiu devin disponibile pentru celelalte personaje în cazul în care ajung în acel spațiu.

## EXEMPLU DE CONFRUNTARE



Piticul ajunge în spațiul Valea Ascunsă și este instruit să tragă trei cărți Aventură. El trage Spiridus (Eveniment), un Urs (Inamic) și o Pungă cu aur (Obiect). Spiridusul are cel mai mic număr de confruntare și trebuie abordat primul. Piticul rulează un "4". Urmare acestuia Spiridusul teleportează Piticul în spațiul Ruine, înainte de a avea șansa să se lupte cu Ursul și să ia aurul. Cărțile Urs și Pungă cu aur sunt lăsate cu fața în sus în spațiul Valea Ascunsă și vor constitui două din cele trei cărți necesare să fie trase de următorul personaj care ajunge acolo. Piticul își va continua tura cu o confruntare în Ruine.



## CONFRUNTAND UN SPATIU – ALTE SPATII

Personajele trebuie să urmeze instrucțiunile de pe spațiu dacă jucătorul alege să confrunte acel spațiu, în loc să confrunte un alt personaj. Însă, înainte de a face acest lucru, oricare Inamic aflat în acel spațiu trebuie ucis (vedeti "Rezolvarea luptelor împotriva creaturilor" la pag.10) sau evitat (vedeti "Evitarea" la pag.14). Orice Necunoscut sau Locație trebuie vizitată, și orice Obiecte, Însotitori sau aur pot fi luate.

## ATACURILE

Atacurile sunt de două feluri: *luptele* și *luptele mentale*.

O luptă are loc atunci când un personaj este atacat de o creatură prin Putere, iar o luptă mentală are loc atunci când un personaj este atacat de o creatură prin Pricepere. Dacă un jucător decide să atace un alt personaj în acest caz va avea loc o luptă normală, cu excepția cazului în care atacatorul are o abilitate specială care să îi permită să inițieze o luptă mentală.

## LUPTELE

Luptele au loc atunci când:

1. Un personaj confruntă un Inamic – un Monstru, Dragon, Animal, sau orice creatură care are ca și abilitatea Puterea;

sau

2. Un personaj decide să atace un alt personaj, cu excepția cazului în care are o abilitate specială care îi permite să atace, în schimb, printr-o luptă mentală.

## REZOLVAREA LUPTELOR CONTRA CREATURILOR

Luptele contra creaturilor sunt rezolvate urmând următorii pași:

### 1. Evitarea

Mai întâi personajul va declara dacă va evita sau nu lupta (vedeti "Evitarea" la pag.14). Dacă nu se va întâmpla acest lucru, va avea loc o luptă.

### 2. Efectuarea vrăjilor

Orice Vrajă pe care jucătorul dorește să o efectueze trebuie efectuată înainte de a *rula zarul pentru atac*. Orice efecte sau abilități care afectează Puterea și Priceperea personajului trebuie aplicate înainte de a rula zarul pentru atac.

### 3. Rularea zarului de atac pentru un personaj

Personajul rulează un zar, rezultatul iese fiind considerat valoarea atacului. *Scorul de atac* reprezintă valoarea atacului plus Puterea personajului, plus orice alte modificări ce pot fi aplicate. Trebuie să vă amintiți că numai o singură **Armă** poate fi utilizată la un moment dat (vedeti "Cuvintele cheie Armă și Armură" la pag.12).

### 4. Rularea zarului de atac pentru o creatură

Acum un alt jucător va rula un zar pentru atacul creaturii, iar rezultatul iese îl adaugă la Puterea acestuia. În acest moment personajul poate plăti un jeton Soartă.

## CREATURILE ȘI INAMICII

Unele cărți și abilități speciale fac referire la creaturi și Inamici.



Un "Inamic" este orice carte Aventură care are înscris cuvântul "Inamic" la tipul cărții.

O "creatură" este orice confruntare (altă decât un personaj) care atacă cu Puterea sau Priceperea. Acestea pot cuprinde cărțile Inamic, Eveniment, Locație, Vrajă și spațiile tablei de joc.

### 5. Compararea scorurilor de atac

Totalul dintre rezultatul zarului rulat pentru atacul unei creaturi și Puterea acesteia reprezintă scorul său de atac. Dacă scorul de atac al personajului este mai mare, creatura este ucisă. În caz contrar, personajul este învins și pierde o viață (poate folosi un Obiect, o Vrajă sau abilitate specială pentru a preveni acest lucru). Se consideră *neparticipare* dacă scorurile de atac sunt egale. Dacă personajul este învins sau este o neparticipare, tura acestuia se termină imediat.

## NEPARTICIPAREA

Într-o neparticipare, niciuna dintre părți nu este rănită (personajele nu pierd o viață, iar creaturile nu sunt ucise); acea tură se termină imediat. În următoarea sa tură, personajul părăsește spațiul fără a determina încă o confruntare prin luptă, numai dacă nu este specificat altfel.

## MAI MULT DE UN INAMIC

Dacă într-un spațiu există mai mult de un inamic care atacă prin Putere și au același număr de confruntare, ei vor lupta ca un singur Inamic în timpul luptei adunând Puterile lor ca un singur rezultat de atac, pentru a face un scor de atac combinat.



## LUPTELE ÎNTRE DOUA PERSONAJE

Luptele între două personaje sunt rezolvate urmând următorii pași:

### 1. Evitarea

Personajul care este atacat are mai întâi posibilitatea de a evita lupta. Dacă nu optează pentru asta sau dacă evitarea nu are succes atunci va avea loc o luptă.

### 2. Efectuarea vrăjilor

Ambele personaje au posibilitatea de a efectua vrăji, înainte ca zarul pentru atac să fie rulat. Orice efecte sau abilități care afectează Puterea sau Priceperea personajului trebuie să fie aplicate înainte de a rula zarul pentru atac.

### 3. Determinarea rezultatelor zarurilor pentru atac

Ambele personaje rulează câte un zar pentru atac. Odată ce ambele rulări au fost efectuate, personajul atacator are posibilitatea de a plăti un jeton Soartă pentru a rula din nou zarul. După aceea, și personajul care se apără are aceeași opțiune. Nu are importanță alegerea celui care se apără. Dacă atacatorul alege să nu plătească pentru o nouă rulare, iar personajul care se apără o face, primul nu mai poate să se răzgândească după ce apărătorul a făcut alegerea sa.

### 4. Compararea scorurilor de atac

Odată ce opțiunea de a cheltui jetoane Soartă a trecut, va fi determinat scorul de atac al personajului atacator ca și în cazul luptelor împotriva creaturilor și inamicilor. Scorul de atac al personajului care se apără este determinat în același

## EXEMPLU DE ATAC



Vrăjitorul are în plus față de vrăjile Invizibilitate și Explozie Psionică o sabie. De asemenea, are un indicator Putere, două Pricepere și trei jetoane Soartă. În timpul turei sale ajunge pe un spațiu Câmpuri și trage o carte Aventură, Gigant cu Putere 6. Vrăjitorul ar putea alege să evite Gigantul prin efectuarea vrăjii Invizibilitate, dar, în schimb, decide să îl atace. Deoarece Gigantul are valoare Putere, Vrăjitorul trebuie să inițieze o luptă normală și nu una mentală.

Vrăjitorul alege să efectueze vraja Explozie Psionică, care îi permite să adauge valoarea Priceperei sale de 5 la valoarea Puterii sale. Deoarece este angrenat într-o luptă, sabia îi aduce în plus un punct de Putere pentru un total de 9 (5 de la vraja Explozie Psionică, 2 de la

valoarea Puterii, 1 de la indicatorul Putere și 1 de la sabie). Gigantul rulează un "6" pentru atacul său, iar Vrăjitorul rulează un "3" pentru atacul său.

După rularea zarurilor de atac, atât Gigantul, cât și Vrăjitorul au același scor de atac de 12, ce rezultă într-o neparticipare. Vrăjitorul decide să plătească un jeton Soartă pentru a rula din nou, iar rezultatul ieșit este "5". Acum Vrăjitorul are un scor de atac de 14, iar Gigantul un scor de 12. Deoarece scorul de atac al Vrăjitorului este mai mare el ucide Gigantul și ia cartea Inamic ca și trofeu. Dacă scorul de atac al Vrăjitorului ar fi mai mic decât al Gigantului, el ar trebui să piardă o viață, iar tura sa se va termina imediat.





mod. Personajul cu scorul de atac mai mare câștigă lupta. Dacă scorul este egal, se consideră că are loc o neparticipare (vedeti "Neparticiparea" la pag.10).

### 5. Revendicarea recompenselor

Câștigătorul poate, fie să forteze învinsul să piardă o viață (care poate fi salvată prin utilizarea unui Obiect sau Vrăjă), fie să ia de la el un obiect sau o monedă de aur și să le adauge la ale sale. Dacă învingătorul fortează învinsul să piardă o viață și aceasta este ultima, învinsul va fi ucis; câștigătorul poate lua oricâte Obiecte, Însotitori și monede de aur. Obiectele, Însotitorii și aurul care nu au fost luate rămân în acel spațiu. Apoi tura se sfârșeste.

## LUPTA MENTALĂ

Lupta mentală are loc atunci când:

1. Un personaj este atacat de un Inamic – Spirit sau de vreo creatură care are ca și abilitate Priceperea.

sau

2. Un personaj a cărui abilitate specială îi permite să atace un alt personaj printr-o luptă mentală și alege asta.

### REZOLVAREA LUPTEI MENTALE

Lupta mentală este rezolvată în același mod ca și luptele normale (vedeti "Luptele" la pag.10), exceptând:

1. Puterea este substituită cu Priceperea.
2. Niciun Obiect nu poate preveni pierderea unei vieti.

## REGULI PT. PERSONAJE

Această secțiune cuprinde mai multe reguli detaliate cu privire la personaje, inclusiv modul cum vor efectua vrăjile, cum vor dezvolta Puterea și Priceperea, cum vor evita creaturile și cum își vor schimba orientarea.

## AURUL

Aurul permite personajelor să cumpere Obiecte și să plătească servicii. Bogăția unui personaj este înregistrată prin monedele de aur așezate alături de cartea Personaj.

Fiecare personaj începe jocul cu un galben, iar aurul suplimentar este dobândit în urma confruntărilor.

Preturile sunt date în galbeni (G). Astfel că "3G" înseamnă trei galbeni (monede de aur).

Plățile pentru orice achiziții sau servicii care nu sunt făcute către un alt personaj sunt vărsate în stocul de galbeni.

Orice monedă primită dintr-o altă sursă decât de la un alt personaj este luată din stocul de galbeni.

Aurul nu este considerat un Obiect, astfel că nu contează pentru limita de încărcare a personajului.

Dacă un personaj trebuie să piardă aur, însă nu are vreun galben, atunci acest lucru nu are niciun efect.

## OBIECTELE

Obiectele și Obiectele Magice sunt clasificate ca Obiecte. În timpul jocului, de obicei personajele dobândesc Obiecte în urma confruntărilor. Orice Obiect detinut de un personaj este plasat în partea de jos a cărții Personaj cu fața în sus.

### LIMITA DE ÎNCĂRCARE CU OBIECTE

Niciun personaj nu poate avea mai mult de patru Obiecte, cu excepția cazului în care acesta are un Catâr.

Un personaj care obține mai mult de patru Obiecte trebuie să decidă pe care le păstrează. Restul sunt imediat plasate cu fața în sus în spațiul în care se află personajul.

### EXEMPLU DE SUPRAINCARCARE

Vrăjitorul are un Catâr și îl folosește pentru a căra opt Obiecte. Hotul efectuează o vrăjă Hipnoză și îi ia Catârul. Acum Vrăjitorul nu poate căra decât patru Obiecte și trebuie să plaseze patru dintre ele, imediat, (la alegere), cu fața în sus, în spațiul în care se află.

### CUVINTELE CHEIE "ARMA" SI "ARMURA"

Unele Obiecte care măresc capacitatea de luptă a personajului au cuvântul cheie **Armă** înscris lângă abilitățile cărții. Un personaj poate utiliza numai o **Armă** în timpul unui atac.



Unele Obiecte care previn pierderea de vieti atunci când un personaj este învins au cuvântul cheie **Armură** înscris lângă abilitățile cărții. Un personaj poate utiliza doar o **Armură** în timpul unui atac.



## ÎNSOTITORI

De obicei, personajele obțin Însotitorii, în timpul jocului, ca rezultat al confruntărilor. Toti Însotitorii legați de un personaj sunt plasați în partea de jos a cărții Personaj cu fața în sus.

Un personaj poate avea oricâți Însotitori dorește.

## PIERDEREA UNUI ÎNSOTITOR

Însotitorii care sunt uciși (de ex. în spațiile Prăpastie sau Turnul Vampirului) sau care trebuie să fie decartați vor fi plasați în grămada de cărți Aventură decartate.

## VRAJILE

În tinutul magic Talisman, oricine poate efectua vrăji, atâta timp cât are suficientă Pricepere. Unele personaje încep jocul cu una sau mai multe Vraji, iar noile vrăji pot fi găsite de personaje atunci când călătoresc pe tabla de joc.

## CASTIGAREA VRAJILOR

Toate personajele pot dobândi și efectua Vraji dacă Priceperea lor permite acest lucru. Personajele încep jocul cu vrăji numai dacă le permit abilitățile lor speciale. Altfel, Vrajiile sunt dobândite, în mod normal, ca urmare a confruntărilor. Vrajiile câștigate sunt luate de deasupra pachetului de cărți Vrajă. Când acest pachet se epuizează, toate cărțile Vrajă decartate sunt amestecate și așezate cu fața în jos formând un nou pa-

chet de cărți Vrajă. Cărțile Vrajă sunt ținute cu fața în jos ca ceilalți jucători să nu le poată vedea, însă posesorul lor se poate uita la ele oricând. Efectul unei vrăji și momentul când poate fi efectuată sunt detaliate pe fiecare carte Vrajă.

Numărul de Vraji pe care un personaj le poate avea la un moment dat este limitat de Priceperea personajului astfel:

Valoare Pricepere	1	2	3	4	5	6+
Numărul maxim de Vraji	0	0	1	2	2	3

## EXEMPLU DE LIMITARE

Vrăjitorul cu valoarea Priceperii de 5 deține Coroana lui Solomon (un Obiect Magic care aduce 2 puncte Pricepere), astfel că el are o Pricepere de 7. Aceasta îi permite să dețină cele 3 Vraji pe care le are. Vrăjitorul ajunge în spațiul Poiana Blestemată unde nu va putea conta pe punctele de Pricepere obținute de la Obiectele Magice. Priceperea sa scade la 5. Acum îi este permis să dețină numai 2 Vraji, și trebuie să decarteze una imediat. Imediat ce părăsește spațiul, își recuperează punctele de Pricepere și poate deține din nou trei Vraji dacă va dobândi una.

Dacă la un moment dat un personaj are mai multe Vraji decât îi permite Priceperea, surplusul de Vraji trebuie imediat plasat în grămada de Vraji decartate; acestea nu pot fi efectuate. Jucătorii pot alege care Vraji să fie decartate. Însă, Vrajiile nu pot fi decartate decât dacă personajul are mai multe Vraji decât îi este permis. Singura modalitate de a scăpa de o Vrajă, alta de cum este descris mai sus, este efectuarea ei!

## EFFECTUAREA VRAJILOR

Efectuarea vrăjilor este opțională. Jucătorii pot păstra vrăjiile oricât înainte de a le efectua. O Vrajă poate fi efectuată numai în modul specificat pe cartea Vrajă. Odată ce o Vrajă a fost efectuată și efectul ei s-a sfârșit, ea va fi plasată în grămada de cărți Vrajă decartate.

Vrajiile care afectează personajele, au efect ori de câte ori acestea se află pe tabla de joc, indiferent de regiune. Însă, Vrajiile care afectează creaturile, nu au efect și asupra creaturilor aflate în Regiunea Interioară.

Numărul maxim de vrăji pe care un personaj le poate efectua în timpul turei sale este egal cu numărul vrăjilor deținut la startul acelei ture. În timpul turei unui alt personaj se poate efectua doar o singură vrajă. Însă, acest lucru nu se aplică în cazul Vrajiilor Supunere (vedeti "Coroana Supunerii" la pag.20).





## EXEMPLU PT. TURA DE JOC



Vrăjitoarea este în Templu și rulează un "2" pentru mutarea sa. Drept urmare ea poate muta fie în spațiul Rune, fie în spațiul Oază.

În spațiul Rune, care ne instruieste să tragem o carte, se află un Dragon, cu fata în sus, astfel că Dragonul va conta ca și carte care poate fi trasă. Dragonul are o Putere de 7 și va primi +2 la scorul său de atac datorită magiei Runelor. Deoarece Puterea curentă a Vrăjitoarei este de 3, cu siguranță ea va pierde o viață.

În spațiul Oază, ea vede vraja Blestem efectuată mai devreme de un alt personaj. De asemenea, aceasta îi va cauza pierderea unei vieti, dar pentru că instrucțiunile cer să se tragă două cărți, vraja Blestem va conta ca una dintre ele și ea va avea oportunitatea de a trage o carte Aventură pentru a face totalul de două cărți pentru tras. Ea decide să mute în spațiul Oază, pierde o viață din cauza vrăjii Blestem și trage o carte Aventură. Însă trage un alt Dragon, care o atacă. Se vede că nu a fost ziua ei norocoasă!



## TROFEELE

Când un personaj ucide un Inamic, el îl poate lua ca și trofeu. Personajul poate schimba trofee, la sfârșitul turei sale, pentru a câștiga indicatoare de Putere și Pricepere.

### CASTIGAREA PUTERII

Un personaj câștigă un indicator Putere pentru fiecare șapte puncte de Putere marcate pe trofee deținute. Cărțile Inamic schimbate în acest fel sunt plasate în grămada de cărți Aventură decartate. Excesul de puncte Putere provenite de la trofee, atunci când se face un multiplu de șapte, sunt pierdute.

De asemenea, indicatoarele de Putere pot fi câștigate și ca rezultat al confruntărilor.

### CASTIGAREA PRICEPERII

Un personaj câștigă un indicator Pricepere pentru fiecare șapte puncte de Pricepere marcate pe trofee schimbate în acest fel și plasate în grămada de cărți Aventură decartate. Excesul de puncte, de la transformarea trofeelor sunt pierdute.

Indicatoarele Pricepere pot fi câștigate și prin confruntări.

## EVITAREA

Uneori personajele au posibilitatea de a evita creaturile și alte personaje prin efectuarea vrăjilor Imobilizare și Invizibilitate. Personajul care a evitat nu poate afecta sau să fie afectat în vreun fel de creaturile sau personaje evitate.

În Regiunea Interioară numai personajele pot fi evitate; creaturile din spațiile din această regiune nu pot fi evitate.

Confruntările ce pot fi evitate sunt:

1. Elementele care atacă un personaj.
2. Personajele care atacă sau folosesc abilitățile speciale.
3. Creaturile care apar ca rezultat al unei cărți Eveniment, Locație sau Necunoscut (de ex. Dragonul din cartea Aventură - Pesteră).





## ORIENTAREA

Orientarea unui personaj arată personalitatea sa. Un personaj bun este politicos și supus regulilor, unul rău este un personaj negativ, fără suflet, iar un personaj neutru se încadrează undeva între aceste două extreme. Orientarea poate fi schimbată în timpul jocului ca rezultat al confruntărilor sau prin folosirea unei abilități speciale.

### SCHIMBAREA ORIENTĂRII

Când un personaj își schimbă orientarea, o carte Orientare este luată și plasată lângă cartea personajului cu fața corespunzătoare în sus pentru a arăta noua orientare a personajului. Când un personaj revine la orientarea sa de bază, așa cum este tipărit pe cartea de personaj, cartea Orientare este decartată.



*fata pt. Bun*



*fata pt. Rău*

Niciun personaj, inclusiv Druidul, nu își poate modifica orientarea mai mult de o dată per tură.

Dacă un personaj care își schimbă orientarea detine vreo carte care nu este permisă de noua sa orientare (cum ar fi Sfântul Graal sau Sabia Runică), acestea trebuie să fie imediat abandonate în spațiul în care se află personajul.

## REGULILE DE AUR

Următoarele reguli reprezintă "Regulile de aur" din Talisman care le substituie pe toate celelalte.

### ABILITATE SPECIALĂ VS. REGULI

În orice situație în care o abilitate specială sau un efect sunt în contradicție cu regulile de bază, întotdeauna abilitatea specială reinterpretează regulile.

### A PUTEA VS. A NU PUTEA

În orice situație în care efectele unei cărți arată că un personaj nu poate performa o acțiune sau o abilitate (cum ar fi efectuarea unei Vrăji sau folosirea unui Obiect) personajul nu poate să facă acest lucru. Cu alte cuvinte, efectele de interdicție ale cărților reinterpretează celelalte abilități și efecte. De exemplu, dacă o carte arată că nicio **Armă** nu poate fi utilizată atunci când are loc o luptă, Războinicul nu va putea folosi nici măcar o singură **Armă**, chiar dacă abilitățile sale permit folosirea a două **Arme**.

## INITIAL VS. MODIFICAT

Dacă un efect sau abilitate specială se referă la rezultatul rulat, numai numărul ce apare pe zar este luat în considerare, nu rezultatul obținut prin adăugarea bonusurilor sau scăderea penalităților. De exemplu, o abilitate a Troll-ului îi permite să se regenereze când rezultatul rulat pentru mutarea sa este "6". Însă, Troll-ul rulează un "4" și folosește o carte care îi permite să adauge 2 la mutarea sa. Dar, Troll-ul nu se poate regenera pentru că numărul rulat este "4" în loc de "6".

## RESURSE LIMITATE

Toate resursele sunt limitate la un număr de componente prevăzute de joc. De exemplu, dacă toate indicatoarele Putere sunt în uz, nu mai pot fi câștigate indicatoare suplimentare până când unele din aceste indicatoare nu sunt returnate în stocul lor. Dacă un personaj are posibilitatea să schimbe cinci indicatoare de 1 punct pentru unul de 5 puncte, ar trebui să o facă.

## ALTE REGULI

Această secțiune se referă la regulile ce pot apărea ca urmare a confruntărilor sau a mutării între două regiuni.

### BROSCOII

Când un personaj este transformat într-un Broscoi pentru trei ture, o figurină Broscoi va înlocui figurina personajului pe tabla de joc și se va așeza o carte Broscoi peste cartea Personaj. La sfârșitul celei de-a treia ture, când personajul revine la forma sa inițială, se elimină cartea Broscoi și va fi schimbată figurina Broscoi cu figurina personajului respectiv.

Un Broscoi are Putere 1 și Pricepere 1, care nu pot fi modificate de indicatoarele de Putere și Pricepere anterioare transformării. Deși un Broscoi poate câștiga sau pierde puncte de Putere sau Pricepere, aceste modificări dispar atunci când Broscoiul revine la forma inițială a personajului. În acel moment indicatoarele Putere și Pricepere anterioare transformării pot din nou să fie folosite și să își reia efectele lor.







Personajul își păstrează trofee și poate încă să câștige trofee cât timp este Broscoi. Dar, orice puncte de Putere și Pricepere câștigate prin trofee în timp ce personajul este Broscoi sunt pierdute când Broscoiul revine la forma inițială a personajului (deci este o idee rea să schimbi trofee în forma de Broscoi).

Un Broscoi nu rulează zarul pentru mutare, dar trebuie să mute numai un singur spațiu per tură.

Broscoii nu pot să câștige sau să efectueze Vrăji, dar cărțile Vrajă ale unui personaj nu sunt pierdute după transformare. Pur și simplu nu pot fi folosite.

Vietile unui Broscoi sunt aceleași cu ale personajului inițial. Astfel că pierderea sau câștigarea de vietă de către Broscoi afectează starea personajului inițial.

De asemenea, jetoanele Soartă ale unui Broscoi sunt aceleași cu ale personajului inițial. Este similar ca și în cazul vietilor. Broscoii pot utiliza jetoanele Soartă în modul cunoscut.

Broscoii au parte de confruntări atunci când ajung într-un spațiu, la fel ca orice alt personaj.

Un Broscoi nu are abilități speciale. Cele ale personajului nu pot fi folosite cât timp acesta este transformat.

Dacă un personaj este transformat în Broscoi și trebuie să se transforme din nou într-un Broscoi (de exemplu, ca rezultat al unei vrăji Hazard), personajul rămâne Broscoi pentru încă trei ture începând de la a doua transformare.

## PIERDEREA UNEI TURE

Instrucțiunile care duc la pierderea unei ture ca urmare a confruntărilor de care are parte un personaj, determină terminarea imediată a turei respectivului personaj. Aceasta contează ca o tură ratată dacă acolo există alte cărți ce pot fi confruntate; altfel personajul va rata următoarea sa tură.

## DETINEREA ȘI UTILIZAREA

Se consideră că personajele *detin* ceva în posesia lor, cum ar fi Obiectele, aurul, soarta, Însotitorii și Vrăjile.

Când un personaj execută abilitatea textului unei cărți, se consideră că *utilizează* cartea. Utilizarea cărților este opțională, iar un personaj poate alege când să utilizeze o carte pe care o detine. De exemplu, cartea Cruce permite unui personaj să distrugă automat spirite fără a recurge la o luptă mentală. Personajul poate alege să nu utilizeze cartea cruce, dar poate în schimb să atace spiritul.

Personajele pot detine cărți care nu le este permis să le utilizeze, cu excepția cazului în care o carte specifică contrariul. De exemplu Călugărul nu poate utiliza *Arme* în luptă dar poate să detină Lancea Sfântă pentru a o vinde Alchimistului, să o livreze în contul unei misiuni din spațiul Pestera Vrăjitorului, sau pur și simplu pentru a nu o lua un alt personaj. Însă, Călugărul nu poate detine

Sabia Runică deoarece această carte specifică faptul că niciun personaj bun nu poate să o detină. Dacă Călugărul confruntă Sabia Runică trebuie să o lase în acel spațiu cu fata în sus.

Personajelor nu le este permis să ia cărți pe care nu le pot detine. De exemplu, dacă un personaj nu poate detine Însotitori, el nu poate lua unul prin efectuarea vrăji Hipnoză asupra unui alt personaj.

## ABANDONAREA ÎNSOTITORILOR ȘI A OBIECTELOR

Un personaj poate *abandona* oricare dintre Însotitorii și Obiectele sale, în orice moment, prin lăsarea lor, cu fata în sus, în spațiul în care se află. Însotitorii sau Obiectele abandonate nu pot fi luate înapoi în timpul aceleiași ture.

## CĂRȚILE TALISMAN ȘI ACHIZITIE

Ori de câte ori un personaj câștigă sau cumpără o carte Talisman sau Achizitie, cartea Talisman sau Achizitie corespunzătoare trebuie luată.

Cărțile Talisman și Achizitie sunt tratate în toate privințele ca și cărțile Aventură, exceptând faptul că în loc să fie puse în grămada de cărți decartate când nu mai este nevoie de ele, vor fi puse în grămada lor și devin disponibile din nou pentru celelalte personaje. Dacă un anumit lucru nu se mai găsește printre cărțile Talisman sau Achizitie, atunci el nu este disponibil în acel moment.

Cărțile Talisman și Achizitie pot fi abandonate la fel ca și cărțile Însotitor sau Obiect.

## CÂȘTIGAREA TALISMANELOR

Există două moduri în care personajele pot dobândi Talismane. În primul rând, pot fi câștigate ca și confruntări trase din pachetul de cărți Aventură. În al doilea rând, pot fi dobândite prin rezolvarea misiunilor de la Pestera Vrăjitorului.





## PESTERA VRĂJITORULUI

Un personaj care ajunge la Pestera Vrăjitorului poate alege să accepte, sau nu, o misiune, după dorință. Dacă un personaj alege să accepte o misiune, el trebuie să ruleze un zar la întâmplare pentru a determina ce se va întâmpla, așa cum ne instruieste spatiul.



Un personaj nu poate executa mai mult de o misiune o dată. Dacă un personaj a completat deja o misiune și ajunge din nou la Pestera Vrăjitorului, el poate alege să execute o altă misiune, dar va trebui să ruleze zarul, ca de obicei, pentru a vedea ce misiune îi va fi atribuită.

Personajul trebuie să încerce să completeze misiunea sa imediat dacă este capabil să o facă. În plus, Vrăjitorul va împiedica orice personaj, care a acceptat o misiune, să deschidă Portalul Puterii înainte de a termina misiunea primită.

## REZOLVAREA CARTILOR FARA NUMAR DE CONFRUNTARE

Cărtile plasate în spații și care nu au număr de confruntare (cum ar fi vraja Blestem) trebuie să fie rezolvate înainte ca personajul să confrunte oricare alt personaj, carte sau chiar instrucțiunile spațiului respectiv.

## TRECEREA INTRE REGIUNILE EXTERIOARA SI DE MIJLOC

Râul Furtunos care separă Regiunea Exterioară de Regiunea de Mijloc, poate fi traversat prin folosirea podului care face legătura dintre spatiul Gardian (în Regiunea Exterioară) și spatiul opus Dealuri (în Regiunea de Mijloc).

De asemenea, Râul Furtunos poate fi traversat folosind o Plută sau în urma unei confruntări.

## SPATIUL GARDIAN

Un personaj poate traversa podul Gardianului în oricare direcție dacă rezultatul zarului rulat pentru mutarea sa este suficient pentru a-l duce peste pod în regiunea de pe partea opusă.



Gardianul atacă personajele de fiecare dată când acestea încearcă să traverseze podul Gardianului dinspre Regiunea Exterioară pentru a intra în Regiunea de Mijloc.

Un personaj care învinge sau evită Gardianul trebuie să continue mutarea intrând în Regiunea de Mijloc și continuând mutarea în oricare direcție până la valoarea rezultatului zarului rulat. Un personaj învins de Gardian pierde o viață (care poate fi salvată prin utilizarea unui Obiect sau Vrăji), iar tura sa se termină imediat în spatiul Gardian. Un personaj cu ne-participare fata de Gardian (vedeti "Neparticiparea" la pag.10) nu va pierde o viață, dar tura sa se va termina imediat.

Gardianul nu atacă personajele care trec prin spatiul Gardian în timp ce se deplasează prin Regiunea Exterioară, personajele care trec înapoi din Regiunea de Mijloc în cea Exterioară sau personajele care își termină mutarea în spatiul Gardian.

Atunci când trece dintr-o regiune în alta, un personaj își poate schimba direcția de deplasare după ce intră în noua regiune cu numărul de spații rămas.

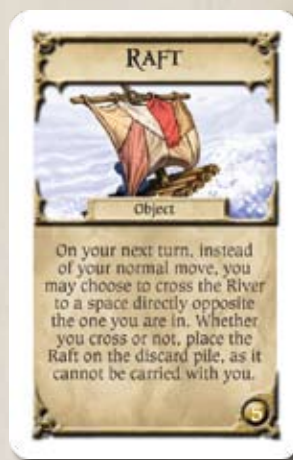
## PLUTELE

Personajele care doresc să traverseze Râul Furtunos folosind o Plută trebuie să construiască una sau să o dobândească într-o confruntare.

Personajul aflat la startul turei sale în spațiile Păduri sau Codru și are un Topor poate declara că va construi o Plută pentru această mutare. În loc de a muta, va lua o carte Plută din pachetul de cărți Achizitite (dacă este disponibilă).

Personajul care obține o Plută poate traversa râul la startul turei sale următoare. Acesta poate traversa râul în spatiul imediat opus spatiului în care se află. Aceasta reprezintă mutarea sa pentru acea tură; el nu va putea rula un zar pentru a determina deplasarea sa.

O Plută nu poate fi lăsată în urmă sau cărată pentru a fi folosită într-o viitoare tură. Chiar dacă va fi folosită sau nu, ea trebuie să fie plasată în grămada de cărți Aventură decartate sau înapoi în pachetul de cărți Achizitite.



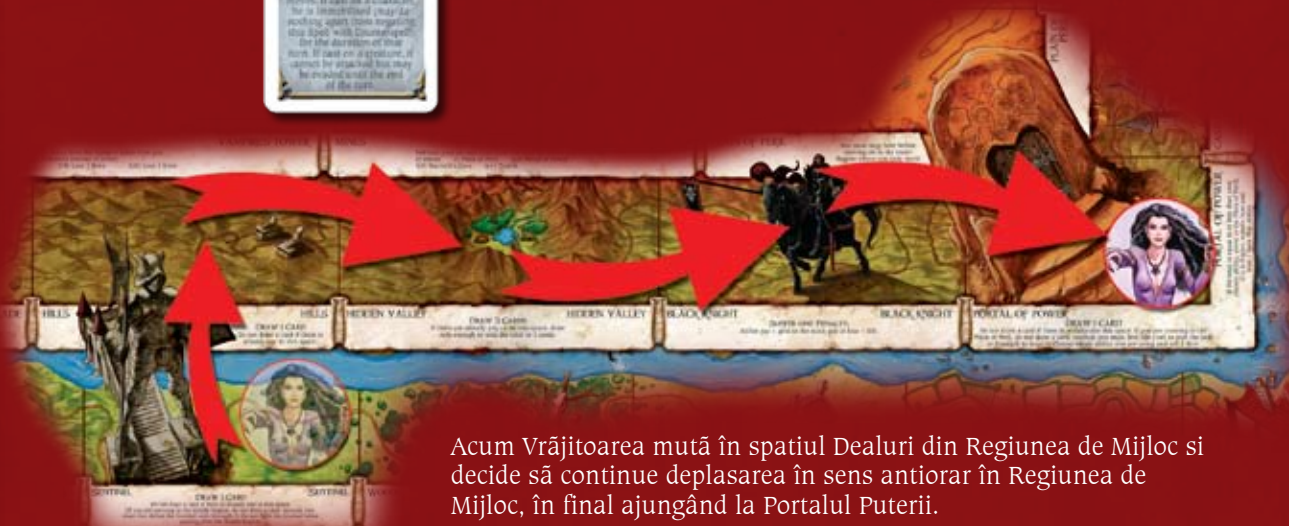


# EXEMPLU DE TRAVERSARE A PODULUI GARDIANULUI

Vrăjitoarea este la Cimitir și rulează un "6" pentru mutarea sa. Ea decide să mute în sens orar spre spațiul Gardian pentru a traversa podul Gardianului în Regiunea de Mijloc. Odată ajunsă în acel spațiu, ea este atacată de Gardian.



Apoi Vrăjitoarea efectuează vraja Imobilizare asupra Gardianului, permitându-i să îl evite în loc să rezolve lupta.



Acum Vrăjitoarea mută în spațiul Dealuri din Regiunea de Mijloc și decide să continue deplasarea în sens antiorar în Regiunea de Mijloc, în final ajungând la Portalul Puterii.



## TRECEREA ÎNTRE REGIUNILE DE MIJLOC SI INTERIOARA



Portalul Puterii face legătura între spațiul Portalul Puterii și spațiul Câmpia Pericolelor.

### PORTALUL PUTERII

În Regiunea Interioară se poate intra numai trecând prin Portalul Puterii, care trebuie să fie deschis înainte de a fi traversat. Personajele pot încerca să deschidă portalul numai dacă au suficiente puncte de deplasare pentru a trece dincolo de el. Personajele trebuie să încerce să îl deschidă de fiecare dată când trec prin el; o trecere anterioară nu garantează una viitoare.

Personajul care încearcă să deschidă Portalul trebuie să urmeze instrucțiunile spațiului Portalul Puterii. Dacă are succes tura sa se va termina în spațiul Câmpia Pericolelor. Dacă nu are succes tura se va termina imediat în spațiul Portalului.

Un personaj care dorește să treacă prin Portalul Puterii din Regiunea Interioară spre cea de Mijloc nu are nevoie să îl deschidă. Pur și simplu va trece din spațiul Câmpia Pericolelor în spațiul Portalul Puterii. Acest lucru contează ca și o mutare.

## DEPLASAREA ÎN REGIUNEA INTERIOARA

Pentru deplasarea în Regiunea Interioară nu va fi rulat zarul. Însă, personajele mută numai câte un spațiu per tură.

Confruntarea instrucțiunilor din fiecare spațiu trebuie să fie completată înainte ca personajul să fie apt să abordeze Coroana Supunerii.

### INTOARCEREA

În Regiunea Interioară un personaj poate în orice moment să se întoarcă și să se deplaseze spre Câmpia Pericolelor. Personajul se poate întoarce înapoi tot câte un spațiu per tură, dar va ignora instrucțiunile din spațiile prin care se reîntoarce la Câmpia Pericolelor. Odată ce un personaj și-a declarat intenția de a se întoarce, el nu se mai poate răzgândi până nu ajunge înapoi în Câmpia Pericolelor. Însă, odată ajuns acolo personajul

este liber să facă ce dorește, inclusiv să înainteze spre Coroana Supunerii sau să părăsească Regiunea Interioară trecând prin Portalul Puterii.

## CONFRUNTĂRILE ÎN REGIUNEA INTERIOARA

În Regiunea Interioară personajele nu vor trage cărți Aventură. În schimb, confruntările sunt detaliate în instrucțiunile spațiilor. Instrucțiunile trebuie să fie urmate cu excepția cazului în care personajul se întoarce înapoi.

În Regiunea Interioară nicio creatură nu va fi afectată de vreo Vrajă, și nici nu pot fi evitate.

### CONFRUNTAREA UNUI PERSONAJ ÎN REGIUNEA INTERIOARA

În Regiunea Interioară un personaj poate confrunta un alt personaj numai în spațiile Câmpia Pericolelor, Valea Focului și Coroana Supunerii.

Confruntările cu alte personaje în spațiile Câmpia Pericolelor și Valea Focului sunt tratate exact ca și confruntările dintre personajele aflate în Regiunile Exterioară și de Mijloc.

Confruntările cu alte personaje în spațiul Coroana Supunerii sunt tratate ca și confruntările din Regiunile Exterioară și de Mijloc, însă ele chiar *trebuie* să se confrunte unul cu altul.

### CONFRUNTAREA UNUI SPAȚIU

Cele ce urmează sunt explicații suplimentare pentru mai multe spații din Regiunea Interioară.

#### CRIPTA

Cripta este în ruine, iar un personaj are nevoie de Putere să mute dărâmăturile și să descopere ieșirile din tuneluri. El va trebui să ruleze trei zaruri după ce va intra în acest spațiu și să facă totalul rezultatelor. Puterea personajului este scăzută din total, iar rezultatul indică unde va apărea personajul la ieșirea din Criptă. Personajul este mutat imediat în spațiul indicat. Această acțiune contează ca și o mutare. Un personaj care apare tot în spațiul Criptă poate muta mai departe în următoarea sa tură.





## MINELE

Este nevoie de Pricepere pentru a găsi traseul prin labirintul Minelor. Instrucțiunile sunt aceleași ca și pentru Criptă (vedeti mai sus), cu excepția faptului că Priceperea personajului (în loc de Putere) va fi scăzută din totalul rezultatelor rulate.



## BARLOGUL VÂRCOLACULUI

De fiecare dată când un personaj ajunge în acest spațiu rulează două zaruri pentru a determina Puterea vârcolacului. Acest vârcolac atacă acel personaj, până când va scăpa. Fiecare personaj confruntă un Vârcolac diferit.



Exemplu: Piticul ajunge în spațiul Bârlogul Vârcolacului și rulează două zaruri pentru a determina Puterea acestuia. El rulează un "3" și un "5" care îi dă Vârcolacului o Putere de 8. Apoi Piticul luptă cu Vârcolacul. Vârcolacul rulează un "5", care îi aduce un scor de atac de 13 (8 din Putere, plus "5" din zarul de atac). Piticul rulează zarurile pentru atac și obține un scor de atac de 10 ceea ce înseamnă că este învins și pierde o viață. În următoarea sa tură, Piticul decide să atace din nou, în loc să se întoarcă înapoi. Vârcolacul va lupta cu același Putere de 8, dar de această dată zarul său de atac arată un "1", care îi aduce un scor de atac de 9 (8 din Putere, plus "1" din zarul de atac). Dacă Piticul obține un scor de atac de 10 sau mai mare el va învinge Vârcolacul și va putea muta în tura următoare.

## GROPILE

De fiecare dată când un personaj ajunge în spațiul Gropi acesta va rula un zar. Acest rezultat reprezintă numărul de Demonii care îl vor ataca. Personajul luptă cu Demonii, succesiv, unul câte unul până când personajul fie este învins sau învinge toți Demonii după care acea tură se termină. Dacă personajul este învins el trebuie să continue să lupte, cu Demonii rămași, în următoarea sa tură sau să se întoarcă înapoi. Personajul poate muta în tura următoare după cea în care ultimul dintre Demonii alocați a fost învins.



## COROANA SUPUNERII

Ultimul spațiu de pe tabla de joc este Coroana Supunerii. La el se poate ajunge numai prin spațiul Valea Focului, în care pot intra numai personajele care detin un Talisman. Dacă un personaj nu detine un Talisman, atunci el va trebui să se întoarcă înapoi.

Când un personaj se află în spațiul Coroana Supunerii acesta nu va mai muta și în schimb va rămâne acolo. Personajele aflate în spațiul Coroana Supunerii nu se mai pot întoarce înapoi.

Dacă în momentul când un personaj ajunge în spațiul Coroana Supunerii, acolo se află deja un alt personaj, acesta trebuie să fie confruntat. Odată ce două (sau mai multe) personaje se află în acest spațiu, turele acelor personaje vor consta numai din confruntările unul cu altul. Un personaj care este singur în spațiul Coroana Supunerii, în tura sa *trebuie* să efectueze vraja Supunere asupra tuturor celorlalte personaje. Pentru asta, el rulează un zar. Dacă rezultatul rulat este un "1", "2" sau "3" vraja nu are efect. Dacă este un "4", "5" sau "6" toate celelalte personaje pierd o viață. Un personaj ucis prin vraja Supunere este eliminat din joc, iar jucătorul nu mai poate relua jocul cu un alt personaj.

Odată ce un personaj a ajuns la Coroana Supunerii, oricare personaj ucis este eliminat din joc. Retineti că această regulă are efect pentru tot restul jocului, chiar dacă personajul va renunța la Coroana Supunerii.



## REGULI ALTERNATIVE

Dacă jucătorii doresc să folosească oricare dintre regulile discutate aici, ar trebui să se asigure că toți ceilalți le înțeleg și sunt de acord cu aceste reguli înainte de a începe jocul.

## EVITAREA INDIVIZILOR NEPRIETENOSI

Această regulă alternativă este pentru jucătorii care doresc să aibă mai multe opțiuni de evitare. În plus de cele cunoscute, personajele pot evita, de asemenea, orice individ neprietenos descris de o carte sau un spațiu pe care personajul nu dorește să îl confrunte, cu excepția celor din spațiile Regiunii Interioare. De exemplu, Cavalerul Întunecat, Scorpiu sau Vrăjitoarea pot fi evitate, dar Turnul Vampirului, Bârlogul Vârcolacului, Moartea și Gropile nu pot fi evitate. Atribuirea calității, ca fiind neprietenos, unui individ rămâne la latitudinea jucătorilor.





## LUCRURI MOSTENITE

Când un personaj este ucis, noul personaj al jucătorului poate "mosteni" lucrurile pe care personajul ucis le-a pierdut.

Când un personaj este ucis, jucătorul elimină din joc cartea Personaj și figurina, dar pentru moment plasează deoparte Obiectele (inclusiv Obiectele magice), aurul și Însotitorii, și returnează Vrăjile, trofee, jetoanele Soartă, celelalte cărți și indicatoarele, în grămezile corespunzătoare și grămezile de cărți decartate. În următoarea sa tură, jucătorul începe cu un nou personaj tras la întâmplare în modul cunoscut dintre cărțile Personaj neutilizate. Obiectele, aurul și Însotitorii care au fost puși deoparte sunt mosteniti de noul personaj și folosite de el în mod obisnuit. Tot ceea ce nu poate fi luat de noul personaj va fi plasat în spațiul de start al acestuia.

Dacă un personaj ucide un alt personaj într-o confruntare, el nu poate lua Obiectele, aurul și Însotitorii personajului ucis deoarece acestea vor fi mostenite de noul personaj.

## REGULI ALTERNATIVE PENTRU UN JOC RAPID

*Talisman* este un joc epic de aventură – o poveste care se desfășoară treptat, și care durează mai multe ore până la finalizare. Jocurile repetate se pot derula mai rapid, dar cu cât sunt mai multi jucători cu atât va dura mai mult – iar un joc cu peste șase jucători, în mod obisnuit poate dura două-trei ore până la finalizare, poate chiar mai mult.

Deoarece oamenii căroră le place să joace *Talisman* nu au timpul necesar pentru a finaliza un joc mare, este posibilă o ajustare a regulilor de joc pentru ca lucrurile să se desfășoare mai rapid. Am adunat împreună o serie de astfel de modificări pe care sperăm ca jucătorii să le găsească folositoare.

Dacă jucătorii doresc să folosească oricare dintre regulile discutate aici, ar trebui să se asigure că toată lumea le-a înțeles și sunt de acord cu ele înainte ca jocul să înceapă. Ajustările sunt recomandate în special pentru jocurile cu cinci sau mai multi jucători, dar funcționează la fel de bine și pentru jocuri cu mai puțin de cinci jucători.

## PUTEREA ȘI PRICEPEREA

Jucătorii pot mări rata de câștigare a Puterii și Priceperii pentru a reduce puțin timpul de joc. Acest lucru face jocul mai rapid făcând personajele mai puternice într-un timp mult mai scurt.

Regula obisnuită spune că pentru a câștiga un punct de Putere sau Pricepere, un personaj poate schimba trofee la o rată de șapte sau mai multe trofee pentru un punct (vedeti "Trofee" la pag. 14). Pentru un joc mai rapid, pur și simplu, ei pot face acest schimb la o rată de cinci trofee pentru un punct.

## BONUSUL DE START

Prima jumătate de oră este petrecută adesea pentru a câștiga suficientă Putere sau Pricepere care să permită confruntarea diversilor inamici. Dacă jucătorii doresc ca acțiunea să se desfășoare mai rapid, fiecare îi este permis să ia un bonus de Putere sau Pricepere (la alegere) la începutul jocului. Acest lucru nu va afecta valorile normale ale jocului; el reprezintă doar un punct suplimentar de Putere sau Pricepere.

## BAIE DE SANGE ÎN TALISMAN

La startul jocului, în loc să folosiți cele patru cărți Talisman disponibile, eliminați trei dintre acestea. În plus, oricare jucător al cărui personaj este ucis va fi eliminat imediat în loc să tragă o nouă carte de personaj. Regula alternativă Baie de sânge în Talisman face jocul mai scurt, dar și unul foarte, foarte sângeros.

## VRAJA SUPUNERE

O modalitate suplimentară de accelerare a jocului în etapa finală este de a permite ca vraja Supunere să fie efectuată mult mai ușor. Acest lucru este mai eficient când sunt implicați mai multi jucători, și deci există mai multe oportunități de a stopa personajul care efectuează vraja! În mod normal vraja este efectuată când rezultatul rulat este un "4", "5" sau "6". Într-un joc de cinci sau mai multi jucători, vraja se va efectua astfel:

5 jucători	3, 4, 5 sau 6
6 jucători	2, 3, 4, 5 sau 6
7 sau mai multi jucători	se efectuează automat

## MOARTE SUBITĂ

În caz de Moarte Subită, în *Talisman*, primul jucător care ajunge la Coroana Supunerii câștigă! A ajunge la Coaroana Supunerii nu este o sarcină ușoară, iar dacă jucătorii nu au suficient timp atunci aceasta este o metodă bună de a finaliza jocul.

Un alt mod de a juca cu Moarte Subită este acela ca jucătorii să fie de acord ca jocul să se întrerupă la un moment dat și să se contabilizeze indicatoarele Putere și Pricepere, și aurul, Vrăjile, Însotitorii, Obiectele și Obiectele magice deținute în plus față de cele cu care personajul a început jocul. Jucătorul care are cel mai mare total va câștiga jocul! În cazul în care jucătorii sunt obligați să termine jocul înainte ca acesta să se sfârșească în mod normal, aceasta este o metodă satisfăcătoare de a decide cine câștigă.





## ECHIPA

**Design-ul jocului:** Robert Harris

**Design-ul jocului (ajutoare):** John Goodenough si Rick Priestley

**Editare:** Mark O'Connor, Sam Stewart si Jeff Tidball

**Grafica jocului:** Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg si WiL Springer

**Cutia si tabla de joc:** Ralph Horsley

**Piese de joc:** Massimiliano Bertolini si Jeremy McHugh

**Creatie:** Zoë Robinson si Zoe Wedderburn

**Test-ări pentru *Talisman 4th Edition*:** Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone si Zoe Wedderburn

**Director de productie:** Gabe Laulunen

**Coordonator productie internatională:** Sabe Lewellyn si Casey Ryan

**Director de implementare:** Jeff Tidball

**Editor:** Christian T. Petersen

**Mulumiri speciale:** Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge si tuturor celor de la Talisman Island!

**FFG acordă mulumiri speciale lui:** Andy Jones, Jon Gillard si Erik Mogensen pentru că au fost alături de noi si ne-au adu în final un premiu important. Multumim că ne-au fost tolerate stăruinta, linguseala, rugămintile, împunsăturile si multe altele din partea noastră în decursul anilor. De asemenea, un sincer "multumesc" lui Daniel Steel pentru ajutorul său în toate.

Pentru materiale suplimentare, ajutor si alte informatii  
vă rugăm să vizitati pagina de web:  
**www. FantasyFlightGames.com**

## GRUP DE LUCRU

**Director licentiere:** Owen Rees

**Director licentiere si drepturi de autor:** Erik Mogensen

**Sef Departament Juridic si licentiere:** Andy Jones

*Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Editia © Games Workshop Limited 2008. Grupul de lucru, *Talisman*, logo-urile corespunzătoare mărcilor anterioare, personajele, produsele si ilustratiile pentru jocul *Talisman* sunt ®, TM si/sau © Games Workshop Limited 1983–2008, variabil înregistrate în Marea Britanie si alte țări din întreaga lume Această editie este publicată sub licenta Fantasy Flight Publishing Inc. 2008. Fantasy Flight Games si logo-ul FFG sunt mărci înregistrate ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile sunt rezervate proprietarilor de drept.

**Traducere de Robert Militaru; pentru sugestii  
contactati la [games\\_manager@yahoo.com](mailto:games_manager@yahoo.com)**





# INDEX

abandonat: 9, 16

a ajunge: 9

Armă: 12

Armură: 12

atac: 10-12

aur: 12

Broscoi: 15-16

Carte Achizitie: 16

Carte Aventură: 7-8

a câștiga: 6-7

completare: 7

confruntari: 8-10

Coroana Supunerii: 20

creatură: 10

mutarea: 8-9, 17-19

detinere: 16

evitare: 14, 18

Eveniment: 7

Gardian: 17-18

Inamic: 7, 10

Însotitor: 8, 13

întoarcere: 19

învins: 10

Locatie: 8-10

luptă: 10-12

luptă mentală: 10, 12

Necunoscut: 8-10

neparticipare: 10

număr de confruntare: 7, 9, 17

Obiect: 8-10, 12

Obiect Magic: 8-10, 12

orientare: 15

personaj: 4, 11

Pestera Vrajitorului: 17

Plută: 17

Pricepere: 5, 14

Putere: 4, 14

Regiunea de Mijloc: 8-9, 17-19

Regiunea Interioară: 8, 19-20

Regiunea Exterioară: 8-9, 17-18

scor de atac: 10-11

soarta: 6-7

spatiul de start: 4, 7

Spirit: 7

Talisman: 16, 20

trofeu: 14

ucis: 5, 12

utilizare: 16

viată: 5-6

vindecare: 6

Vrajă: 13

Vraja Supunere: 20

zar de atac: 10-11

zonă de joc: 4-5



