



# TALISMAN

VARÁZSLATOS KÜLDETÉSEK  
~ KALANDJÁTÉK ~







# BEVEZETŐ

A *Talisman*<sup>®</sup> több közönséges társasjátéknál – veszélyes kalandozás egy mágiával és szörnyekkel teli világban. Fordulóról fordulóra bontakozik ki epikus története; heroikus küzdelmekkel, emberpróbáló feladatokkal, kincsekkel és varázslatokkal, győztes és vesztes csatákkal.

Élt egyszer egy hatalmas varázsló, aki varázskoronája segítségével uralta Talizmán földjét; a koronát mágiabéklyózta szellemek kovácsolták a Tűz völgyében. A mágus századokon át uralkodott könyvei és varázslatai közt, míg végül megérezte halála közeledtét. Ekkor birodalma legveszélyesebb részén rejtette el koronáját, s legerősebb varázslataival idézett meg védelmére őrizőket. Miután ezt bevégezte, meghalt – de utolsó leheletével még megjósolta, hogy támad egy bajnok, erőben, tudásban, bátorságban hatalmas, ki megszerzi majd a koronát és uralkodik e föld felett.

Évszázadok teltek el, és az anarchiába süllyedt birodalom mind veszélyesebbé vált: szörnyek özönlöttek el, gonosz lények háborgatták. Mindmáig számtalan hőst vonzott ide az Uralom koronája és a Talizmán földje feletti uralkodás csábképe, de még egyik sem bizonyult a kiválasztottnak – megtört, lecsupaszított csontjaik ott hevernek mindenütt a Veszélyek síkjának porában.

A *Talisman*ban te – miként legfeljebb öt játékos társad – egy a birodalom feletti uralomra törő karaktert irányítasz. Minden karakter különböző: saját erősségekkel, gyengékkel, különleges képességekkel rendelkezik. Hogy győzz, el kell jutnod a veszélyekkel teli birodalom szívébe, meg kell lelned az Uralom koronáját, majd mágiájával le kell sújtanod riválisaidat.

Utazásod nehéz lesz és veszélyekkel teli – a játék ezek leküzdéséről szól. Lépésről lépésre meg kell erősödnöd, szövetségeket kell gyűjtened, varázstárgyakat kell szerezned, hogy teljesíthesd a Hatalom kapuja mögött rád váró végső próbát.

## A JÁTÉK CÉLJA

Az a célod, hogy elérd a játéktábla közepén az Uralom koronáját, és utána az Uralomvarázslat segítségével a többieket mind kiejtsd a játékból. Kezdetben a külső és a középső régióban kalandozol, gyarapodva erőben, tudásban, életerőben, míg elég hatalmas nem leszel a belső régió kihívásaihoz. Útban az Uralom koronája felé – ahhoz, hogy beléphess a Tűz völgyébe – egy valódi talizmánra is szükséged lesz.

## A JÁTÉKOSOK SZÁMA

Akár hatan is játszhatjátok a *Talisman*t, de minél többen vagytok, annál tovább tart egy-egy játékülés. Azonban bizonyos szabályváltozatok segítségével felgyorsíthatjátok a játékot (lásd a 21. oldalon).

## TARTOZÉKOK

A *Talisman* dobozában az alábbi tartozékokat találod:

- szabályfüzet
- játéktábla
- 104 kalandkártya
- 24 varázslatkártya
- 40 erőjelző (8 nagy és 32 kicsi vörös kúp)
- 40 tudásjelző (8 nagy és 32 kicsi kék kúp)
- 40 életjelző (8 nagy és 32 kicsi zöld kúp)
- 36 sorsjelző
- 28 árukártya
- 4 talizmánkártya
- 14 karakterlap
- 14 műanyag karakterbábu
- 4 békalap
- 4 műanyag békafigura
- 4 jellemkártya
- 30 aranyérme
- 6 hatoldalú dobókocka







## A TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Alant röviden áttekintjük az összes tartozékot.

### JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla Talizmán földjét ábrázolja, és három régióra (külső, középső, belső) oszlik.



### KALANDKÁRTYÁK

A 104 kalandkártya különféle lényeket, eseményeket, megszerzhető varázstárgyakat jelképez.



### VARÁZSKÁRTYÁK

A 24 varázskártyán a játék során elmondható varázslatokat találod.



### KÚPOK

Összesen 120 kúp található a dobozban, melyek a karakterek erejének (vörös), tudásának (kék) és életerejének (zöld) jelzésére szolgálnak. Minden kis kúp 1, minden nagy kúp 5 pontot ér. Az azonos színű kúpok bármikor be- vagy felválthatóak (azaz például öt kis vörös kúpot beválthatsz egy nagy vörös kúpra, vagy fordítva, de zöld kúpokat nem cserélhetsz be vörösökre).



### SORSJELZŐK

36 sorsjelző található a dobozban (az első játék előtt óvatosan nyomkodd ki őket a keretből). A jelzők két oldala eltérő ugyan, de ennek az alapjátékban nincs jelentősége.



### ÁRUKÁRTYÁK

Ez a 28 kártya megvásárolható tárgyakat jelképez.



### TALIZMÁNKÁRTYÁK

A játék tartozékai között 4 ilyen lap található. Talizmánkártyákhoz kalandkártyák révén juthatsz, vagy úgy, hogy teljesíted a boszorkánymester valamelyik küldetését.



### KARAKTERLAPOK

14 karakterlap tartozik a játékhoz; mindegyiken másik, egyedi képességekkel felruházott karakter leírásával és különleges jellemzőinek bemutatásával.



### KARAKTERBÁBUK

Minden karakterhez tartozik egy-egy műanyag bábu, mellyel a játéktáblán követhető a mozgásuk.



### BÉKALAPOK ÉS -BÁBUK

A játék során karaktered békává válhat. Ha ez történik, karakterlapjára egy békalapot, bábuja helyére egy műanyag békafigurát kell tenned. A dobozban 4-4 békalap és -bábu található.







## JELLEMKÁRTYÁK



„jó”-oldal



„gonosz”-oldal

A játékban négy ilyen kártya található; mindegyiknek van egy „jó” és egy „gonosz” oldala. E kártyákat akkor kell használnod, amikor karaktered eredeti (a karakterlapra nyomtatott) jelleme megváltozik.

## ARANYÉRMÉK

E 30 érme a kalandok során szerezhető kincseket, vagyont jelképezi.



## HATOLDALÚ DOBÓKOCKÁK

6 dobókocka található a dobozban. Mozgásnál, harcoknál, kalandoknál stb. használatosak. A talizmánszimbólum 1-es dobásnak számít.



## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Hajtogasd ki a játéktáblát, és rakd középre.
2. Keverd meg a kalandkártyákat, és tedd le őket képpel lefelé a játéktábla mellé. Ez lesz a kalandpakli.
3. Keverd meg a varázslatkártyákat, és rakd le őket képpel lefelé a játéktábla mellé. Ez lesz a varázslatpakli.
4. A talizmánkártyákat és az árukártyákat képpel felfelé készítsd a játéktábla mellé.
5. Keverd meg képpel lefelé a karakterlapokat, és mindenkinek ossz ki egyet. (Játékváltozat: ha mind beleegyeztek, ne egy, hanem három karakterlapot ossz mindenkinek. Mindenki a kapott háromból kiválaszt magának egyet, a többit pedig visszateszi a dobozba.)
6. Karakterlapodat képpel felfelé rakd le magad elé. A karakterlapod, valamint a mellé lerakott tárgykártyák, követőkártyák, jelzők és más tartozékok alkotják *játékteredet* (lásd az ábrát az 5. oldalon).

7. Vedd el a karakteredhez tartozó bábut, és rakd fel a játéktáblára, a karakterlapodról leolvasható *kezdőmezőre*.
8. Karakterlapodról olvasd le, mennyi karaktered életerejé és sorsa: ennyi életjelzőt és sorsjelzőt kapsz. Ezenfelül mindenkinek jár 1 arany. Élet- és sorsjelzőidet, valamint aranyadat tedd karakterlapod mellé a megfelelő helyekre. A ki nem osztott jelzőket és aranyakat készítsd a játéktábla mellé.
9. Ha valakinek a karaktere egy vagy több varázslattal kezd (ez a karakter egyik különleges képessége), ő ennyi varázslatkártyát húz a varázslatpakliból. A felhúzott varázslatokat ne mutassátok meg a többieknek.
10. Ha valakinek a karaktere egy vagy több tárggyal kezd (ez a karakter egyik különleges képessége), vegye el a megfelelő lapokat az árukártyák közül.
11. A békalapokat és a jellemkártyákat is készítsd elő.
12. A játék tulajdonosa kezdi a játékot, utána az óramutató járása szerint követitek egymást.

## KARAKTERLAPOK

A *Talisman* központi szereplői a karakterek. Karaktereitek révén bontakoztatjátok ki a történetet: ők utaznak, kalandoznak, csatáznak, ők szereznek tárgyakat, követőket, varázslatokat. Minden karakterlapon megtalálható az adott karakter összes különleges képessége, valamint erejének, tudásának, sorsának, életerejének mértéke.

## ERŐ

Az erő egyszerre a karakter izomereje, állóképessége és harci képessége. Egyrészt a *csatákban* használatos (lásd a 10. oldalon), másrészt bizonyos akadályok legyűrésében. Ha karaktered ereje megnő, akkor karakterlapja mellé erőjelzőket (vörös kúpokat) raksz.

Csak akkor kap karaktered erőjelzőt, ha közvetlenül az ereje nő. Egyes tárgyak, varázstárgyak, követők is megnövelhetik az erejét, amennyiben birtokolja vagy használja azokat, de értük nem kapsz erőjelzőket, csupán számolnod kell bónuszaikkal.

Karaktered *teljes ereje* mindig a karakterlapjára nyomtatott erő, plusz az erőjelzői, plusz az adott pillanatban használható tárgyaiból, varázstárgyaiból és követőiből nyert ereje.

Ha karaktered erőt veszít, akkor erőjelzőiből tegyél vissza a készletbe.

Karaktered ereje sosem csökkenhet a karakterlapra nyomtatott érték alá.





## TUDÁS

A tudás egyszerre a karakter intelligenciája, bölcsessége és varázsképesége. Egyrészt a *pszi-harcokban* használatos (lásd a 12. oldalon), másrészt ez szabja meg, hány varázslatot birtokolhat egyszerre a karaktered (lásd a 13. oldalon). Ha karaktered tudása megnő, akkor karakterlapja mellé tudásjelzőket (kék kúpokat) raksz.

Csak akkor kap karaktered tudásjelzőt, ha közvetlenül a tudása nő. A tárgyak, varázstárgyak, követők is megnövelhetik a tudását, amennyiben birtokolja vagy használja azokat, de értük nem kapsz tudásjelzőket, csupán számolnod kell bónuszaikkal.

Karaktered *teljes tudása* mindig a karakterlapjára nyomtatott tudás, plusz a tudásjelzői, plusz az adott pillanatban használható tárgyaiból, varázstárgyaiból és követőiből nyert tudása.

Ha karaktered tudást veszít, akkor tudásjelzőiből tegyél vissza a készletbe.

Karaktered tudása sosem csökkenhet a karakterlapra nyomtatott érték alá.

## ÉLETERŐ

Életerő veszíthető csatában, pszi-harcban, és különféle kalandok során. Karaktered aktuális életerejének mennyiségét a karakterlapja mellett található életjelzők (zöld kúpok) szabják meg. Az életjelzők száma gyógyulással vagy élet szerzésével növelhető.

Karaktered annyi életjelzővel kezd, amennyi a karakterlapjára nyomtatott életerő.

## ÉLET VESZTÉSE

Ha karaktered egy vagy több életet veszít, ennyi életjelzőjét vissza kell raknod a készletbe.

## AZ ÖSSZES ÉLET ELVESZTÉSE

Ha karaktered utolsó életjelzőjét is elveszíti, nyomban meghal. Ilyenkor a tárgyai, varázstárgyai, követői és aranyai azon a mezőn maradnak, ahol épp tartózkodott; erő-, tudás- és sorsjelzőit viszont rakd vissza a készletbe, varázslatait pedig tedd az eldobott varázslatkártyákhoz. Egyéb kártyáit (például tróféáit) és jelzőit is rakd vissza a készletbe, illetve helyezd a megfelelő dobott lapokhoz. A karakterlap és a bábu kikerül a játékból.

# PÉLDA A JÁTÉKTÉRRE

## KARAKTERLAP

ERŐJELZŐK

TUDÁSJELZŐK



SORSJELZŐK

ARANYAK

ÉLETJELZŐK



TÁRGYKÁRTYÁK

KÖVETŐKÁRTYÁK



# PÉLDA EGY KARAKTER EREJÉRE

A harcosnak 4-es a nyomtatott ereje, ezenkívül van még 2 erőjelzője, egy varázsöve (varázstárgy, amely megnöveli az erőt 1-gyel), egy egyszarvúja (követő, amely megnöveli az erőt 1-gyel), valamint egy kardja (tárgy, amely csatában megnöveli az erőt 1-gyel).

Teljes ereje tehát 8 (4-es erő, 2 erőjelző, valamint 1-1 a varázsöv és az egyszarvú miatt).

Csatában a kardot is használhatja, így akkor az ereje 9.

A játék során a harcos az elátkozott berekre lép, ahol a tárgyakból és varázstárgyakból szerzett erő nem számít. Amíg ott tartózkodik, ereje 7 lesz (4-es erő, 2 erőjelző, 1 az egyszarvú miatt) – csatában éppúgy, mint azon kívül.



Mikor megint rád kerül a sor, a még fel nem használt karakterlapok közül húzhatsz egyet, ezzel a karakterrel visszatérve a játékba. Ekkor el kell végezned az előkészületek 6–10. lépését (lásd a 4. oldalon). Csak akkor térhetsz vissza új karakterrel, ha még egy karakter sem érte el az Uralom koronáját. Amennyiben azután hal meg karaktered, hogy már legalább egy másik karakter eljutott az Uralom koronájáig, kiesel a játékból.

## GYÓGYULÁS ÉS ÉLET SZERZÉSE

Gyógyulással csak a karakterlapra nyomtatott életerő szerezhető vissza.

Ha egy karakter életet *kap*, életerője meghaladhatja a karakterlapjára nyomtatott mennyiséget.

## SORS



sorsjelzők

A sors karaktered szerencsését jelképezi. Dobásnál visszarakhatsz a készletbe egy sorsjelzőt, hogy újradobj egy kockát. Erre az alábbi dobásoknál van lehetőség:

1. Ha karakterednek mozgást dobsz.
2. Ha karakterednek támadást dobsz.
3. Amikor egy mező vagy egy kártya miatt kell dobnod.

Újradobásnál az újradobott eredmény számít, és nem adhatsz be még egy sorsjelzőt, hogy megint újradobd ezt a kockát.





Ha több kockával dobsz (például a belső régióban a Halál mezőjén), legfeljebb egy sorsjelzőt adhatsz be, és így csak egy kockát dobhatsz újra.

Karaktered lapjáról olvashatod le, hány sorsjelzővel kezdi a játékot. Semmi sem történik azzal a karakterrel, akinek már egy sorsjelző sincs – leszámítva, hogy nem képes újradozásra, magára van utalva.

Lény támadását vagy másik játékos dobását nem dobathatod újra sorsjelző beadásával.

## SORSJELZŐK VISSZANYERÉSE ÉS SZERZÉSE

Leginkább kalandkártyák, illetve a játéktábla bizonyos mezőinek hatására kapsz vissza sorsjelzőket. Amikor *viSSZanyersz* sorsjelzőket, sorsjelzőid száma nem emelkedhet a karakterlapodra nyomtatott érték fölé. Ha azonban sorsjelzőket *szerzel*, sorsjelzőid száma meghaladhatja ezt az értéket.

## KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Minden karakter rendelkezik egy vagy több különleges képességgel, ezeket karakterlapjáról olvashatod le.

## KEZDŐMEZŐ

Minden karakter karakterlapjáról leolvasható (alul, a jellem mellett), hogy a játéktábla melyik mezőjén kezd, melyik a kezdőmezője.

# KALANDKÁRTYÁK

A játéktábla legtöbb mezője arra utasít, hogy húzz egy vagy több kalandkártyát. Amikor ezt teszed, a lapot a kalandpakli tetejéről veszed el, és képpel lefelé lerakod erre a mezőre.

Ha a mezőn már található egy vagy több kalandkártya, kevesebb lapot húzol – csak annyit, hogy ott a *megadott számú* kalandkártya legyen. Amennyiben például egy mező arra utasít, hogy húzz két lapot, de már található rajta egy kalandkártya, csak egy kalandkártyát húzol.

A kalandkártyákkal *találkozási értékük* szerinti sorrendben kell foglalkoznod (ez a kártya bal alsó sarkában található szám), az alacsonyabb érték megelőzi a nagyobbát. Egyenlő értéknél a felhúzási sorrend számít, előbb a korábban felhúzottal kell foglalkoznod.

E szabály alól csak azok a kalandkártyák jelentenek kivételt, melyeket felhúzás után át kell rakni egy másik mezőre. Legeslegelsőként az ilyen lapokat kell átraknod, s csak utána foglalkozhatsz a többi kalandkártyával. A más helyekre átrakott kalandkártyák nem hatnak a karakteredre.

## A KALANDKÁRTYÁK TÍPUSAI

A játékban többféle kalandkártya található. Fontos, hogy a kalandkártyákkal találkozási értékük szerint kell foglalkozni, így előbb kerülnek sorra az események és az ellenségek, s csak utána a jótékony hatású lapok.

### ESEMÉNY

Hajtsd végre a kártya szövegét. Ha a kártya hatása az, hogy a vele találkozó karakternek egy köre elmarad, a karakter köre azonnal véget ér. Amennyiben még más kártyákkal is kellett volna találkoznia, ez az elmaradt köre; ha nem, úgy a következő köre fog elmaradni.

### ELLENSÉG - ÁLLAT, SÁRKÁNY, SZÖRNY

Ez az ellenség megtámadja a vele találkozó karaktert, és csatára kerül sor. Ha legyőzöd, a kártyát trófeaként megtarthatod, hogy utóbb erőjelzőkre cseréld (lásd a 14. oldalon). Amennyiben az ellenség győz le téged, kártyája ott marad az adott mezőn.

### ELLENSÉG - SZELLEM

Ez az ellenség megtámadja a vele találkozó karaktert, és pszi-harcra kerül sor. Ha legyőzöd, a kártyát trófeaként megtarthatod, hogy utóbb tudásjelzőkre cseréld (lásd a 14. oldalon). Amennyiben az ellenség győz le téged, kártyája ott marad az adott mezőn.





## IDEGEN

Hajtsd végre a kártya szövegét. Az idegenek hatása sokféle lehet, és ez gyakorta a velük találkozó karakter jellemének függvényében változik.

## TÁRGY, VARÁZSTÁRGY, KÖVETŐ

Elveheted és játéktérre rakhatod a kártyát, amennyiben az végrehajtható (a karaktered birtokolhatja a kártyát), és amennyiben a mezőn lévő összes ellenséget legyőzted vagy elkerülted *(lásd még a 12–13. oldalakon)*.

## HELY

Hajtsd végre a kártya szövegét. Egyes helyeknél dobnod kell, hogy kiderüljön, mivel találkozik karaktered; másutt mindannyiszor valamiféle előnyben részesülsz, ha felkeresed az adott helyet.

# A JÁTÉKOS KÖRE

Amikor rád kerül a sor, először is karaktered mozog – általában mozgásdobás után, de olykor varázslatok, helyszínek szabják meg mozgását.

Miután karaktered bevégezte mozgását egy mezőn, vagy egy ugyanott tartózkodó karakterrel találkozik, vagy a mezőre nyomtatott utasítások szerint kell eljárnod. Ez utóbbi esetben a legtöbbször kalandkártyákat kell húznod: ezek különféle tárgyak, ellenségek, más effélék, akikkel karaktered találkozik az adott helyszínen.

Karaktered lépésről lépésre mind hatalmasabbá válik, míg úgy nem érzed, megkísértheted szerencséd az Uralom koronájánál.

Köröd tehát két részből áll, melyek sorrendje állandó:

1. **Mozgás** – Dobsz egy kockával, és ennyi mezővel mozgatod karaktered.
2. **Találkozás** – Miután karaktered bevégezte mozgását egy mezőn, vagy egy ottani karakterrel találkozik, vagy „magával a mezővel”.

Miután köröd véget ért, bal oldali szomszédodon a sor.

## MOZGÁS

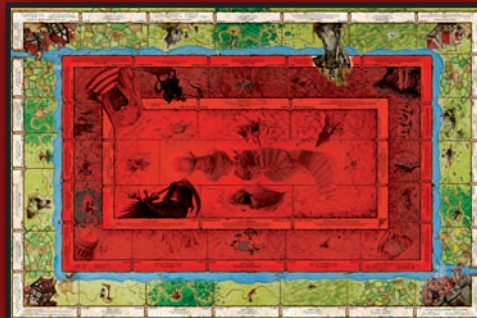
A játéktáblán Talizmán varázslatos földje látható, mely három régióra oszlik: a külső, a középső és a belső régióra. Mindhárom régió mezből áll össze; minden mezőre rá van nyomtatva a neve, valamint az ottani találkozásokra vonatkozó utasítás. Karaktered mindig egy adott régióban mozog, kivéve akkor, ha valamely találkozás vagy kártya hatására átjut egyik régióból a másikba.

## A RÉGIÓK

A játéktáblán Talizmán varázslatos földje látható, mely három régióra oszlik.

## A KÜLSŐ RÉGIÓ

Ez a játéktábla szélén fut körbe.



## A KÖZÉPSŐ RÉGIÓ

A külső régiótól egy folyó, a Viharos, a belsőtől pedig a Veszélyek síkja választja el.



## A BELSŐ RÉGIÓ

A játéktábla legbelső része.







## MOZGÁS A KÜLSŐ ÉS A KÖZÉPSŐ RÉGIÓBAN

Amikor karaktered a külső vagy a középső régióban mozog, dobj egy kockával, hogy kiderüljön, hány mezőt kell mozognia. (Bizonyos varázslatok, képességek, események miatt előfordulhat, hogy nem dobssz, ilyenkor például a kártya hatása szabja meg karaktered mozgását.) Ezután karaktereddel pontosan annyi mezőt kell lépned, amennyit dobtál – vagy az óramutató járása szerint, vagy azzal ellentétes irányban (ezt te döntöd el). Az irányt mozgás közben már nem változtathatod meg, kivéve azt az esetet, amikor az Őrzőnél átkelsz a külsőből a középső régióba (lásd a 17. oldalon). Karakterednek mozognia kell, akkor is, ha a mezőn, ahol épp tartózkodik, van kalandkártya vagy másik karakter. A mező, ahol karaktered *befejezi mozgását*, az a mező, ahol mozgása végén megáll, vagy ahová egy hatás miatt átkerül.

## TALÁLKOZÁSOK

Miután karaktered befejezte mozgását egy mezőn, vagy a mezővel kell interakcióba lépnie, vagy egy másik, ugyanazon a mezőn tartózkodó karakterrel. Karaktered sokféle szörnnyel, lénnel találkozhat; ezek egy része barátságos lesz vele szemben, és ajándékokkal segíti, más részük ellenséges, akikkel meg kell küzdenie. Akár az is előfordulhat, hogy az illető békává változtatja őt!

Karaktered csak saját körében találkozhat bárkivel is, kivéve, ha ezt valamely egyedi szabály felülbírálja.

## TALÁLKOZÁSOK A KÜLSŐ ÉS A KÖZÉPSŐ RÉGIÓBAN

Csak azon a mezőn történhet találkozás, ahol karaktered befejezte a mozgását; ott nem, ahol köröd kezdetén, mozgásod előtt tartózkodott.

Karakterednek döntésed szerint vagy magával a mezővel kell interakcióba lépnie, vagy egy másik, ugyanott lévő karakterrel.

### TALÁLKOZÁS MÁSIK KARAKTERREL

Az ilyen találkozás kétféle formát ölthet: karaktered *vagy* megtámadja a másik karaktert (lásd a 11. oldalon), *vagy* különleges képességét használja az illetőn. Ha harcra kerül sor, és az egyik karakter meghal, a győztes a legyőzött tárgyai, követői és aranyai közül bármennyit elvehet; az el nem vettek a mezőn maradnak.

Ha úgy döntesz, hogy karaktered egy másik karakterrel találkozik, karaktered nem látogathatja meg az ottani idegeneket és helyeket, és nem veheti fel a mezőn lévő tárgyakat, követőket, aranyakat.

### INTERAKCIÓ A MEZŐVEL - KÁRTYAHÚZÓS MEZŐK

Amennyiben úgy döntesz, hogy karaktered azzal a mezővel lép interakcióba, ahol befejezte mozgását, a mezőre nyomtatott utasítások szerint kell eljárnod. Ha a mező arra utasít, hogy húzz kártyát vagy kártyákat, ezt mindig a kalandpakli tetejéről kell megtenned. Amennyiben a mezőn már található egy vagy több kártya (legyen bár kalandkártya, árukártya, varázslatkártya), annyi kevesebb lapot húzol.

A kalandkártyákkal találkozási értékük szerinti sorrendben kell foglalkoznod, az alacsonyabb érték megelőzi a nagyobbat. Egyenlő érték esetén a felhúzási sorrend számít.

Ha karakterednek az ellenségeket sikerült legyőznie (lásd a 10. oldalon) vagy elkerülnie (lásd a 14. oldalon), az ottani idegeneket és helyeket kell végiglátogatnia; ezután felveheti a mezőn lévő tárgyakat, követőket és aranyakat.

Amennyiben karaktered tárgyakat, követőket dob el (lásd a 16. oldalon) egy ilyen „húzási” mezőre, ennyivel kevesebb kalandkártyát kell húznod. Ha például karaktered mozgását egy olyan mezőn fejezi be, ahol egy lapot kellene húznod, de eldobod egy tárgyat, nem húzol kalandkártyát, hiszen már található egy kártya a mezőn.

Ilyenformán tárgyak, követők eldobásával elkerülheted a kártyahúzást, azonban az eldobott kártyákat nem veheted vissza ugyanabban körben – vagyis az eldobott tárgyakat, követőket bárki fel tudja majd venni, aki mozgását az adott mezőn fejezi be.

### INTERAKCIÓ A MEZŐVEL - EGYÉB MEZŐK

Ha karaktered egy ilyen mezőn fejezi be mozgását, és úgy döntesz, nem egy másik, ottani karakterrel találkozik, kövesd a mezőre nyomtatott utasításokat. Ám még ezelőtt a mezőn lévő ellenségeket le kell győznie (lásd a 10. oldalon) vagy el kell kerülnie (lásd a 14. oldalon). Ezután karakterednek az ottani idegeneket és helyeket kell végiglátogatnia, és felveheti a helyben lévő tárgyakat, követőket és aranyakat.

## PÉLDATALÁLKOZÁS



A törpe mozgását a rejtett völgyön fejezi be, és húz három kalandkártyát: egy ördögfőkát (esemény), egy medvét (ellenség) és egy zsák aranyat (tárgy). Minthogy az ördögfőka találkozási értéke a leg-alacsonyabb, először ezzel kell foglalkozni. A törpe dobása 4, és az ördögfőka nyomban átteleportálja a romokra – nem harcolhat meg a medvével, nem veheti fel az aranyat. A medve és a zsák arany kártyája képpel felfelé a rejtett völgy mezőjén marad, így ha legközelebb valaki oda érkezik, csak egy kártyát fog húzni. A törpére azonban új találkozás vár, most már a romoknál.





# HARC

A játékban kétféle harc ismeretes: *csata* és *pszi-harc*. Csátára akkor kerül sor, ha egy karakterre olyan lény támad, amelynek ereje van. Pszi-harcra akkor, ha egy karakterre olyan lény támad, amelynek tudása van. Amennyiben karaktereddel egy másik karakterre támadsz, csátára kerül sor, kivéve akkor, ha karaktered különleges képessége lehetővé teszi, hogy pszi-harcot vívjanak.

## CSATA

Csátára kerül sor, ha:

1. Karaktered találkozik egy olyan ellenséggel (szörnnnyel, sárkánnyal, állattal) vagy lénnnyel, amelynek ereje van;  
vagy
2. Karaktered megtámad egy másik karaktert (kivéve akkor, ha karaktered különleges képessége lehetővé teszi, hogy pszi-harcot vívjanak).

### CSATA EGY LÉNNYEL

A csatát az alábbi lépések szerint bonyolítsd le:

#### 1. Elkerülés

Elsőként bejelentet, hogy karaktered el kívánja-e kerülni a csatát vagy sem (lásd a 14. oldalon). Ha nem, úgy sor kerül rá.

#### 2. Varázslatok

Amennyiben varázslatokat szeretnél elmondani, azokra most, a támadódobások előtt kell sort kerítened. A karaktered erejét, tudását befolyásoló hatásokat szintén ekkor, a támadódobások előtt kell végrehajtandó.

#### 3. A karakter támadódobása

Dobj egy kockával, ez karaktered támadódobása. Karaktered *harc* értéke támadódobásának, erejének és az esetleges módosítóknak az összege. Ne feledd, hogy karaktered egyszerre csak egy *fegyvert* használhat! (Lásd a 12. oldalon.)

#### 4. A lény támadódobása

Egy játékosársad is dobjon egy kockával – ez a lény támadódobása. Ezután még beadhatsz egy sorsjelzőt, hogy újradobd karaktered támadódobását.

#### 5. A harci értékek összevetése

A lény harci értéke támadódobásának és erejének összege. Ha karaktered harci értéke ennél nagyobb, a lény elpusztul. Amennyiben a lény harci értéke a nagyobb, legyőzte karaktered, aki veszít egy életet (ez tárgy, varázslat, különleges képesség használatával kivédhető). Ha a két harci érték ugyanakkora, a csata *döntetlen* ért véget. Amennyiben a csata döntetlenül ért véget, vagy karaktered legyőzték, karaktered köre nyomban befejeződik.

### DÖNTETLEN

Döntetlen esetén egyik fél sem sérül meg (karaktered nem veszít életet, a lény nem pusztul el), és a köröd nyomban véget ér. Amikor megint rád kerül a sor, karaktered nyomban távozik az adott mezőről

## LÉNYEK ÉS ELLENSÉGEK

Bizonyos kártyák és képességek lényekre, illetve ellenségekre utalnak.



Minden olyan kalandkártya *ellenség*, amelyen a típusnál az „ellenség” szó olvasható.

*Lénynek* számít minden találkozás (leszámítva egy másik karaktert), amely erővel vagy tudással támad. Ez lehet ellenség, de lehet esemény, idegen, hely, varázslat, vagy akár egy mező is.

anélkül, hogy találkozássra kerülne sor – kivéve, ha valamely különleges szabály másként nem rendelkezik.

### EGYNÉL TÖBB ELLENFÉL

Ha a mezőn több olyan ellenfél tartózkodik, akinek ereje van, közösen támadnak karakteredre: erejük összeadódik, és ehhez az értékhez adandó még az egyetlen kockával dobott támadódobás eredménye.

### CSATA KARAKTEREK KÖZÖTT

A csatát az alábbi lépések szerint hajtsd végre:

#### 1. Elkerülés

Elsőként a megtámadott karakternek lehetősége nyílik a küzdelem elkerülésére. Ha nem képes vagy nem akarja azt elkerülni, illetve az elkerülési kísérlete sikertelen, sor kerül a csátára.

#### 2. Varázslatok

Ha varázslatokat szeretnétek elmondani, azokra ekkor, a támadódobások előtt kell sort kerítenetek – mindkét karakter játékosának lehetősége van erre. A karakterek erejét, tudását befolyásoló hatásokat ugyancsak ekkor, a támadódobások előtt kell végrehajtandó.



### 3. A karakterek támadódobása

Dobj egy kockával; ez karaktered támadódobása. A másik karakter játékos is dob. Ezután először a támadó karakter játékos dobhatja újra saját támadódobását egy sorsjelzőért cserébe, majd a megtámadott karakter játékos kap lehetőséget erre. Ha a támadó úgy dönt, hogy nem dobja újra dobását, a megtámadott következő döntésétől függetlenül a harc további részében már nincs lehetősége újradobásra.

### 4. A harci értékek összevetése

Az esetleges újradobások után következik a harci értékek összevetése. A támadó harci értékét úgy kell kiszámolni, mintha egy ellenség ellen küzdene, és ugyanígy kell kiszámolni a megtámadott harci értékét is. Az a karakter győz, akinek nagyobb a harci értéke. Ha a két harci érték egyenlő, a csata döntetlennel ért véget (lásd a 10. oldalon).

### 5. Jutalom

A győztes dönthet úgy, hogy ellenfele veszít egy életet (ez varázslattal, tárgy használatával kivédhető), vagy elveheti a legyőzött egy tárgyát vagy egy aranyát. Ha a győztes megöli ellenfelét (a legyőzött karakter utolsó életét veszíti el), a győztes elvehet bármennyit a legyőzött tárgyai, követői és aranyai közül; az el nem vett tárgyak, követők és aranyak a mezőn maradnak. A támadó köre ezzel véget is ért.

## PÉLDAHARC



A mágusnak van egy kardja, valamint egy láthatatlanság és egy pszi-csapás varázslata. Továbbá birtokol egy erőjelzőt, két tudásjelzőt és három sorsjelzőt. Mikor rajta a sor, a varázsló mozgását egy szántóföldön fejezi be. Húz egy kalandkártyát: egy 6-os erejű óriás az. A mágus elkerülhetné az óriást, ha elmondaná a láthatatlanságot, de inkább úgy dönt, harcol. Minthogy az óriásnak ereje van, nem tudása, a mágusnak csatáznia kell, nem vívhat pszi-harcot az ellenségével.

A varázsló úgy dönt, elmondja pszi-csapás varázslatát, hogy nyomtatott tudását hozzáadhassa erejéhez. Teljes ereje 9 (5 a pszi-csapásból, 2 a nyomtatott ereje, melyekhez 1 járul az

erőjelző és 1 a kard miatt). Az óriás támadódobása 6, a mágusé 3.

A dobást követően mindkettejük harci értéke 12, ami döntetlent jelentene. A varázsló úgy dönt, beáldoz egy sorsjelzőt, és újradobja támadását: az eredmény ekkor 5. Harci értéke ilyesformán 14 lesz, ami több, mint az óriás 12-je – tehát a mágus megöli az óriást és az ellenségkártyát elrakja trófeaként. Ha a mágus harci értéke lett volna a kevesebb, veszített volna egy életet, és köre is nyomban véget ért volna.





## PSZI-HARC

Pszi-harcra kerül sor, ha:

1. Karaktered találkozik egy olyan ellenséggel (például szellemmel) vagy lénnel, amelynek tudása van.
- vagy
2. Karaktered megtámad egy másik karaktert, és kihasználod, hogy különleges képessége lehetővé teszi pszi-harc vívását.

### A PSZI-HARC MENETE

A pszi-harc pontosan ugyanúgy zajlik, mint a csata (lásd a 10. oldalon), csak éppen:

1. Erő helyett tudással kell számolni.
2. Tárgy használatával nem védhető ki élet elvesztése.

## A KARAKTEREKRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Az alábbi fejezetben a karakterekre vonatkozó részletes szabályokat találod: hogyan szereznek vagyont és követőket, hogyan varázsolnak, hogyan nő erejük és tudásuk, hogy kerülnek el a lényeket, hogyan váltanak jellemet.

## ARANY

Az arany révén karaktered tárgyakat és szolgáltatásokat vásárolhat. Vagyonának mértékét a karakterlapja mellé rakott érmék mennyisége jelzi.

Minden karakter egy arannyal kezdi a játékot; újabb aranyakat főként találkozások révén szerezhet.

Az árak mindig aranyban (a) vannak feltüntetve; „3 a” tehát 3 aranyat jelent

Ha karaktered nem közvetlenül egy másik karakternek fizet, akkor a fizetés mindig azt jelenti, hogy az aranyakat visszarakod a készletbe.

Amennyiben karaktered nem közvetlenül egy másik karaktertől kapja az aranyakat, akkor mindig a készletből veszed azokat el.

Az aranyérmék nem számítanak tárgyaknak, így a tárgykorlát sem vonatkozik rájuk.

Ha karakterednek aranyat kellene veszítenie, de nincs pénze, nem történik semmi.

## TÁRGYAK

A tárgyak és a varázstárgyak egyaránt tárgyaknak számítanak. Tárgyakat főként találkozások révén szerezhet karaktered, akinek tárgykártyáit mindig karakterlapjánál, képpel felfelé kell tartanod.

### TÁRGYKORLÁT

Ha karakterednek nincs öszvére, akkor legfeljebb négy tárgy lehet nála.

Amennyiben karakterednek négynél több tárgy van a birtokában, el kell döntened, mely tárgyait tartod meg; a többit nyomban képpel felfelé le kell raknod arra a mezőre, ahol éppen tartózkodik.

### PÉLDA A TÁRGYKORLÁTRA

A mágus nyolc tárggyal bír, valamint egy öszvérrel. A tolvaj elmond egy hipnotizálást, és elveszi az öszvért. A mágus birtokában most már csak négy tárgy lehet, így nyomban ki kell választania négy tárgyát, és azok lapjait képpel felfelé le kell raknia arra a mezőre, amelyen épp tartózkodik.

### FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK

Néhány, a harci képességeket növelő tárgyon szerepel a **fegyver** kulcsszó. Egy harc során karaktered csak egy **fegyvert** használhat.

Egyes tárgyakon, amelyek megvédi karaktered attól, hogy veresége miatt életet veszítsen, szerepel a **páncél** kulcsszó. Egy harc során karaktered csak egy **páncélt** használhat.







## KÖVETŐK

Főként találkozások révén szerezhetsz karaktered követőket. Karaktered követőinek kártyáit mindig karakterlapjánál, képpel felfelé kell tartanod.

Karakterednek egyszerre akármennyi követője lehet.

## KÖVETŐ ELVESZÍTÉSE

Ha karaktered egy követője meghal (például a szakadékba zuhan vagy a vámpír tornyánál) vagy eldobod, lapját tedd a dobott kalandkártyákhoz.

## VARÁZSLATOK

Talizmán mágikus földjén bárki varázsolhat, aki elegendő tudással bír ehhez. Néhány karakter már induláskor is rendelkezik egy vagy több varázslattal, de a játék során bárki rálelhet varázslatokra.

## VARÁZSLATOK SZERZÉSE

Bármelyik karakter megszerezhet és elmondhat varázslatokat, ha elegendő ehhez a tudása. Csak azok a karakterek kezdik a játékot varázslatokkal, akiknek ez egyike különleges képességeinek; egyébiránt főként találkozások révén szerezhetsz varázslatokat. Amennyiben varázslatot szerzel, felhúzod a varázslatpakli legfelső lapját. Ha kifogy a pakli, az eldobott varázslatok megkeverésével alkossatok új varázslatpaklit. A varázslatkártyáidat képpel lefelé tartod magad előtt, hogy a többiek ne lássák azokat, de te bármikor megnézhesd

őket. Az egyes varázslatok hatását és azt, hogy mikor lehet elmondani a mágikus ígéket, magukon a lapokon találod.

Karaktered tudása szabja meg, hogy egyszerre hány varázslatkártya lehet nála:

teljes tudás	1	2	3	4	5	6+
varázslatkorlát	0	0	1	2	2	3

## PÉLDA A VARÁZSLATKORLÁTRA

A mágus (5-ös nyomtatott tudás) birtokában van Salamon koronája (varázstárgy, amely 2-vel növeli a tudást), így teljes tudása 7. Eszerint három varázslata is lehet, és valóban van nála ennyi. Mozgását az elátkozott berekben fejezi be, ahol a varázstárgyak hatása nem érvényesül, így tudása leesik 5-re. Mint-hogy csak két varázslatot tarthat magánál, a harmadikat nyomban el kell dobnia. Amint elhagyja az elátkozott berket, újra hat rá Salamon koronája, és megint három varázslat lehet nála egyszerre – már csak szereznie kell egy újat.

Ha karakterednél több varázslat van, mint amennyit varázslatkorlátja megenged, a felesleget nyomban a dobott varázslatkártyákhoz kell raknod – többé már nem mondhatóak el általa. Te döntöd el, mely varázslataidat dobod el. Ám csupán abban az esetben dobhatsz el varázslatot, ha az engedélyezettnél több varázslatot birtokol a karaktered; különben csak elmondással lehet megszabadulni egy varázslattól!

## VARÁZSLATOK ELMONDÁSA

Varázsolni sosem kötelező. Akármennyi körön át tartogathatod varázslataidat, mielőtt elmondanád azokat. Egy varázslat csak akkor mondható el, amikor azt a kártya szövege megengedi. A varázslat elmondása és hatásának végrehajtása után a lapját rakd a dobott varázslatkártyákhoz.

Ha egy varázslat egy karakterre hat, akkor teljesen mindegy, hogy az a karakter melyik mezőn, melyik régióban tartózkodik éppen; ellenben a lényekre ható varázslatok nem hatnak a belső régió lényekre.

Saját körödben legfeljebb annyi varázslatot mondhatsz el, ahány varázslattal kezdted körödet; egy másik karakter körében viszont legfeljebb egy varázslatot mondhatsz el. Az Uralomvarázslatra (lásd a 20. oldalon) ez a korlátozás nem vonatkozik.







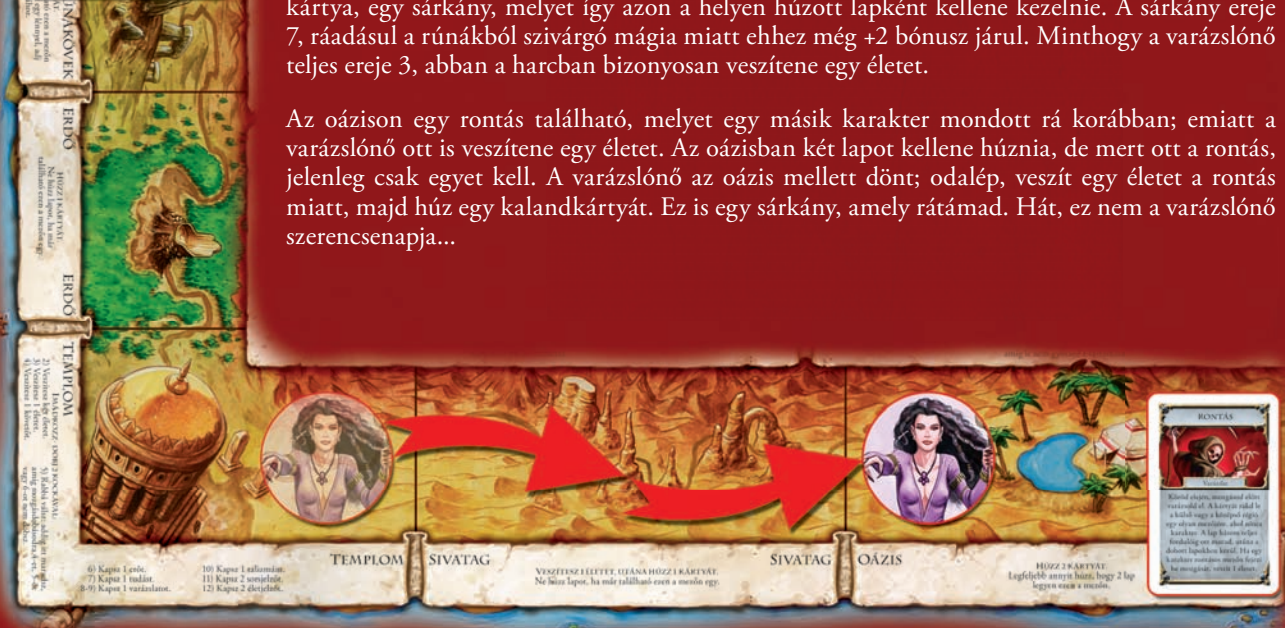
## PÉLDA EGY KARAKTER KÖRÉRE



A varázslónő a templomon áll, és mozgására 2-est dob; ilyenformán vagy rúnakövekhez, vagy az oázisra lép.

A rúnaköveknél elvileg egy lapot kellene húznia, de ott már található egy képpel felfelé lévő kártya, egy sárkány, melyet így azon a helyen húzott lapként kellene kezelnie. A sárkány ereje 7, ráadásul a rúnákból szívárgó mágia miatt ehhez még +2 bónusz járul. Minthogy a varázslónő teljes ereje 3, abban a harcban bizonyosan veszítene egy életet.

Az oázison egy rontás található, melyet egy másik karakter mondott rá korábban; emiatt a varázslónő ott is veszítene egy életet. Az oázisban két lapot kellene húznia, de mert ott a rontás, jelenleg csak egyet kell. A varázslónő az oázis mellett dönt; odalép, veszít egy életet a rontás miatt, majd húz egy kalandkártyát. Ez is egy sárkány, amely rátámad. Hát, ez nem a varázslónő szerencsenapja...



## TRÓFEÁK

Ha karaktered végez egy ellenséggel, annak kártyáját megtarthatja trófeaként. Köröd végén trófeáidat erő- és tudásjelzőkre cserélheted.

### ERŐJELZŐK SZERZÉSE

Minden hét erőnyi trófeáért cserébe kapsz egy erőjelzőt. A beadott ellenségkártyákat rakd a dobott kalandkártyákhoz. Nincs visszajáró, azaz ha a becserélt trófeáid erőértéke nem osztható pontosan héttel, a maradékot elveszíted.

Erőjelzőket találkozások révén is szerezhetsz.

### TUDÁSJELZŐK SZERZÉSE

Minden hét tudásnyi trófeáért cserébe kapsz egy tudásjelzőt. A beadott ellenségkártyákat rakd a dobott kalandkártyákhoz. Nincs visszajáró, azaz ha a becserélt trófeáid tudásértéke nem osztható pontosan héttel, a maradékot elveszíted.

Tudásjelzőket találkozások révén is szerezhetsz.

## ELKERÜLÉS

A karaktereknek olykor lehetőségük nyílik arra, hogy elkerüljék a lényeket vagy a többi karaktert – például a láthatatlanság vagy a mozdulatlanság varázslatok elmondásával. Az elkerülést végző karakter semmilyen módon nem hathat az elkerült lényre vagy karakterre, és az sem őrá.

A belső régióban csak karakterek kerülhetik el egymást; az ottani lényeket nem lehet elkerülni.

Elkerülhető találkozások:

1. Bármilyen, ami megtámadná a karaktert.
2. Bármely karakter, aki megtámadná a karaktert, vagy különleges képességét használná ellene.
3. Esemény-, hely- és idegenkártyák révén felbukkanó lények (például a barlang kalandkártya révén felbukkanó sárkány).





## JELLEM

A karakter jelleme a személyiségének summája: a jó karakter udvarias, törvénytisztelő, a gonosz kőszívű gazember, a semleges pedig a középút a két szélsőség között. Bizonyos találkozások, különleges képességek hatására a karakterek jelleme megváltozhat a játék során.

### JELLEMVÁLTOZÁS

Amikor karaktered jelleme megváltozik, karakterlapja mellé egy jellemkártyát kell tenned, az új jellem szimbólumával felfelé. Ha karaktered visszakapja eredeti jellemét (mely karakterlapját olvasható), a jellemkártyát vissza kell tenned a készletbe.



„jó”-oldal



„gonosz”-oldal

Egyazon körön belül egyetlen karakternek sem (a druidának sem) változhat meg többször a jelleme.

Ha karaktered jelleme megváltozik, és van a birtokában olyan lap, amely összeférhetetlen új jellemével (például a Szent Grál vagy a rúnakard), az adott kártyát vagy kártyákat nyomban le kell dobnod arra a mezőre, ahol karaktered épp tartózkodik.

## ARANYSZABÁLYOK

Az alábbiak a *Talisman* aranyszabályai, amelyek felülbírálnak minden más szabályt.

### KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK ÉS SZABÁLYOK

Ha egy különleges képesség vagy hatás ellentmond valamely szabálynak, a különleges képesség vagy hatás az erősebb.

## AMIT LEHET, ÉS AMIT NEM LEHET

Ha egy kártya hatása kimondja, hogy a karakter nem csinálhat meg valamit (például nem varázsolhat, nem használhat tárgyat), akkor arra a karakter nem képes. Azaz a tiltó szabály erősebb a többi képességnél és hatásnál. Példának okáért ha egy kártyán az szerepel, hogy egy adott lény elleni harcban nem használható *fégyver*, a harcos sem használhat egyetlen *fégyvert* sem, holott különleges képessége révén egyébként kettőt is használhatna.

## TERMÉSZETES ÉS MÓDOSÍTOTT EREDMÉNY

Ha egy hatás vagy különleges képesség egy dobás értékére utal, az mindig a ténylegesen kidobott érték, nem a bónuszokkal, levonásokkal módosított. Például a troll egyik különleges képessége az, hogy regenerálódik, ha mozgásra 6-ot dob. Amikor a trollon a sor, 4-et dob, de egy kártya hatására 2-t hozzáadhat dobása értékéhez, így a módosított eredmény 6 lesz. Hiába érte azonban ezt el, nem regenerálódik, mert a ténylegesen kidobott érték nem 6, hanem 4 volt.

## KORLÁTOZOTT ERŐFORRÁSOK

Mindenből csak annyi létezik, amennyi ténylegesen is megtalálható a játékban. Ha például a készletben már nincs erőjelző, addig senki sem szerezhet újabbat, amíg valaki vissza nem ad legalább egyet. Amennyiben karakterednek öt azonos színű kis értékű (1-es) jelzője van, azokat nyomban be kell váltanod egy nagy értékűre (5-ösre).

## EGYÉB SZABÁLYOK

Ebben a fejezetben bizonyos találkozásokra és a régióváltásokra vonatkozó szabályokat találod.

### BÉKA

Ha karaktered három fordulóra békává válik, bábuja helyére egy béka bábuját kell tenned, és egy békalapot kell raknod karakterlapja fölé. Amikor a harmadik köröd végén karaktered visszaváltozik, a békafigura helyére visszarakod eredeti bábudat, és békalapot pedig visszateszed a készletbe.

A béka ereje és tudása is 1, és ezt az értéket nem módosítják az előzetesen megszerzett erő- és tudásjelzők. Mint béka a karakter szerezhet és veszíthet erő- és tudásjelzőket, ám amint visszaváltozik, az erő- és tudásjelzők mennyisége visszaáll az átváltozása előtti értékre.

A békává változott karakter megtartja trófeáit, sőt újakat is szerezhet. Ha azonban békaként becseréli trófeáit erő- és tudásjelzőkre, ezek a jelzők a visszaváltozás után elvesznek (vagyis nem érdemes békaként trófeákat beváltani).







A béka sosem dob mozgást, de mozognia kell: mindig pontosan egy mezőt.

A béka nem szerezhethet varázslatot, és nem is varázsolhat, de a karakter nem veszíti el az átváltozása előtt birtokolt varázslatait – csupán nem használhatja azokat addig, míg vissza nem változik.

A béka életerejé a karakter életerejé; az életek vesztesét és szerzését nem befolyásolja a békaforma.

A béka sorsjelzői is a karakter sorsjelzői; a sorsjelzők becserélését és szerzését sem befolyásolja a békaforma.

Amikor a béka megérkezik egy mezőre, ott ugyanúgy kerül sor találkozássra, mintha közönséges karakter lenne.

A békának nincs egyetlen különleges képessége sem; a békává változott karakter visszaváltozásáig nem használhatja eredeti különleges képességeit.

Ha karaktered békává változtatták, és újfent békává változik (például egy véletlenvarázslat hatására), az új átváltozástól számított három fordulóig marad békaformában.

## ELMARADT KÖRÖK

Ha valamely hatás miatt karakterednek elmarad a köre, a kör nyomban véget ér. Amennyiben még vannak olyan kártyák, amelyekkel karakterednek találkoznia kellene, az aktuális köröd számít az elmaradtnak; máskülönben a következő köre marad el.

## KÁRTYÁK BIRTOKLÁSA ÉS HASZNÁLATA

Karaktered *birtokolja* mindazt, ami nála van: tárgyakat, követőket, aranyakat, sorsjelzőket és varázslatokat.

Amikor végrehajtod egy kártya hatását, figyelembe veszed a bónuszait, karaktered *használja* a kártyát. A használat mindig választható, sosem kötelező. Például a kereszt segítségével automatikusan elpusztítható a szellem; ha azonban azt szeretnéd, hogy karaktered küzdjön meg a szellemmel, megteheted, nem vagy köteles használni a keresztet.

Karaktered birtokolhat olyan kártyát, amit nem képes használni, amennyiben ezt nem tiltja a kártya szövege. Például a szerzetes nem használhat *fegyvert*, de ettől még a birtokában lehet a Szent Lándzsa (hogy eladja az alkimistánál, elvigye a boszorkánymesternek, vagy csak azért, hogy más ne birtokolhassa). Azonban a szerzetes nem birtokolhatja a rúnakardot, mert annak szövegében szerepel, hogy nem lehet jó karakternél: amennyiben a szerzetes rálel a rúnakardra, azt ott kell hagynia a földön.

Karaktered nem szerezhethet olyan kártyát, amelyet nem birtokolhat; ha például karakterednek nem lehet követője, akkor nem veheti el hipnotizálás segítségével egy másik karakter valamely követőjét.

## KÖVETŐK ÉS TÁRGYAK ELDOBÁSA

Karaktered bármikor *eldobhat* tárgyakat és követőket. Ilyenkor az eldobott lap képpel felfelé arra a mezőre kerül, ahol ő épp tartózkodik. Az eldobott tárgyat, követőt ugyanabban a körben nem veheti fel karaktered.

## TALIZMÁNOK ÉS ÁRUKÁRTYÁK

Ha karaktered talizmánhoz, árukártyához jut valamiképp, vedd el az adott kártyát a készletből.

A talizmán- és áru lapokat úgy kell kezelned, mintha kalandkártyák lennének, azonban visszaadásuknál nem a dobott lapokhoz kerülnek, hanem saját paklijukba, így újra felhasználhatóak. Amennyiben nincs a készletben talizmánkártya vagy egy adott áru, ideiglenesen nem szerezhető meg.

Talizmán- és árukártya ugyanúgy eldobható, miként a többi tárgy- és követőkártya.

## TALIZMÁNOK SZERZÉSE

Kétféleképpen juthatsz talizmánhoz: egyrészt találkozás révén, a kalandpakliból felhúзва, másrészt úgy, ha karaktered teljesíti a boszorkánymester valamelyik küldetését.

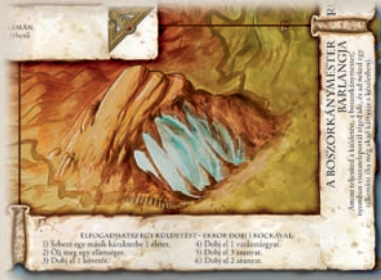






## A BOSZORKÁNYMESTER BARLANGJA

Ha karaktered mozgását a boszorkánymester barlangján fejezi be, elvállalhatja az egyik ottani küldetést. Amennyiben így döntesz, dobnod kell, hogy megtudd, melyik küldetést adja a boszorkánymester (lásd a játéktáblán a lehetőségeket).



Karaktered egyszerre csak egy küldetést próbálhat teljesíteni. Ha már teljesített egy küldetést, és mozgását megint azon a boszorkánymester barlangján fejezi be, újra elvállalhat egyet – megint csak dobással határozod meg, hogy melyik küldetést kapja.

Karakterednek az elvállalt küldetést azon nyomban teljesítenie kell, amint képes rá. Továbbá ha elvállalt egy küldetést, de még nem teljesítette, nem juthat át a Hatalom kapuján; a boszorkánymester mindaddig megakadályozza ebben, amíg nem teljesíti az elvállalt feladatot.

## TALÁLKOZÁSI ÉRTÉK NÉLKÜLI KÁRTYÁK

Ha egy mezőn találkozási érték nélküli kártya található (például rontás), legelőször arra kell sort keríteni, s csak utána kerülhet sor a többi találkozásra (karakterrel, kártyával, magával a mezővel).

## ÁTKELÉS A KÜLSŐ ÉS A KÖZÉPSŐ RÉGIÓ KÖZÖTT

A külső és a középső régiót egy folyó, a Viharos választja el egymástól. Egyetlen átkelő vezet át rajta, az Őrző (külső régió) mezőjéről a szemközti dombságra (középső régió) átívelő híd.

A Viharoson ezen kívül tutajjal, illetve bizonyos találkozások révén is át lehet jutni.

### AZ ŐRZŐ

Karaktered bármelyik irányban átkelhet a hídon, ha mozgásdobásod ezt lehetővé teszi, vagyis van elég lépésed ahhoz, hogy átjuss a túlsó partra.

Az Őrző mindig megtámadja karaktered, ha az a külső régióból próbál átjutni a középsőbe.

Ha karaktered legyőzi vagy elkerüli az Őrzőt, tovább kell mennie, át a hídon, és a túl-



parton, a középső régióban kell lelépnie maradék lépéseit; te döntöd el, melyik irányba indul a dombságtól. Amennyiben viszont verebát szenved, veszít egy életet (ez tárgy vagy varázslat segítségével kivédhető), és köre nyomban véget ér – az Őrző mezőjén marad. Döntetlen esetén (lásd a 10. oldalon) karaktered nem veszít életet, de köre nyomban véget ér

Ha karaktered a középső régióból tér vissza a hídon át a külső régióba, az Őrző nem támadja meg, ahogy akkor sem, ha a külső régióban mozogva áthalad az Őrző mezőjén vagy mozgását ott fejezi be.

Amikor karaktered egyik régióból átkel a másikba, megváltoztathatja mozgási irányát.

### TUTAJ

Ha karaktered tutajjal kelne át a Viharoson, ehhez ácsolnia kell egyet, vagy találkozás révén kell egyet szereznie.

Amennyiben karaktered körét erdőben vagy rengetegben kezdi, és van nála bárd, dönthet úgy, hogy nem mozog, hanem tutajt ácsol. Ekkor nem dobsz mozgást, ellenben az árukártyák paklijából kiveszel egy tutajt (amennyiben található még ott olyan tárgy).

Ha karaktered birtokába jutott egy tutajnak, következő köre kezdetén átkelhet a Viharoson. A szemközti mezőre fog érkezni; több mezőnél eldöntheted, melyikre érkezzen. Az átkelés karaktered teljes mozgását igénybe veszi, így nem dobsz mozgást.

A birtokodban lévő tutajt nem tarthatod magadnál, de hátra sem hagyhatod, hogy később használd. Amennyiben karaktered birtokába jutott egy tutajnak, következő köre kezdetén vagy felhasználja, vagy nem, de a lapját mindenképp az árukártyák közé, illetve a dobott kalandkártyákhoz kell tenned.





# PÉLDA A HÍDON VALÓ ÁTKELÉSRE

A varázslónő a temetőn kezdi körét, és mozgásdobása 6-os. Úgy dönt, az óramutató járása szerinti irányba indul el, hogy az Őrző hídján át átjusson a középső régióba. Amikor az Őrző mezőjére ér, az megtámadja.



A varázslónő mozdulatlanságot mond az Őrzőre, így elkerüli azt, nem kell harcolnia.



A varázslónő a középső régióra, a dombságra lép, majd onnan immár az óramutató járásával ellentétes irányban folytatja útját, és mozgását a Hatalom kapujánál fejezi be.





## ÁTKELÉS A KÖZÉPSŐ ÉS A BELSŐ RÉGIÓ KÖZÖTT



A két régiót a Hatalom kapuja és a Veszélyek síkja mezője közt a Hatalom kapuja köti össze.

### A HATALOM KAPUJA

A belső régióba csak a Hatalom kapuján keresztül lehet bejutni, és áthaladás előtt a kaput ki kell nyitni. Karaktered csak akkor próbálkozhat meg a kapu kinyitásával, ha van elég lépése ahhoz, hogy át is jusson azon. A kaput minden átkelésnél újra meg újra ki kell nyitni, a korábbi átkelések semmit sem számítanak.

Ha karaktered megpróbálja kinyitni a kaput, a mezőre nyomtatott utasítások szerint kell eljárnod. Amennyiben sikerrel jár, átkerül a Veszélyek síkjára, és köre ott ér véget. Ha sikertelenül próbálkozik, a Hatalom kapujánál marad, és köre azonnal véget is ér.

Ha karaktered a belső régióból akar kijutni a Hatalom kapuján keresztül, a kaput nem kell kinyitnia, egyszerűen átlép a Veszélyek síkjáról a Hatalom kapujának mezőjére, de ez a teljes mozgása abban a körben.

## MOZGÁS A BELSŐ RÉGIÓBAN

A belső régióban nincs mozgásdobás, karaktered mindig egy mezőn halad.

Ám karaktered csak akkor mehet tovább egy mezőről az Uralom koronája felé, ha már teljesítette az adott mezőre nyomtatott utasításokat.

### VISSZAFORDULÁS

Bármikor dönthetsz úgy, hogy karaktered visszafordul, és attól kezdve visszafelé lépdél a Veszélyek síkja felé. Ilyenkor is minden körben csak egy mezőt léphet, ám mindaddig figyelmen kívül kell hagynod a mezőkre nyomtatott utasításokat, míg vissza nem ér a Veszélyek síkjára. Ha már bejelentetted, hogy karaktered visszafordul, nem változtathatod meg elhatározásodat: vissza kell mennie egészen a Veszélyek síkjáig. Ott viszont te döntöd el, mit csinálsz: ismét elindul az Uralom koronája felé, vagy elhagyja a belső régiót a Hatalom kapuján át.

## TALÁLKOZÁSOK A BELSŐ RÉGIÓBAN

A belső régióban nem húzol kalandkártyákat, mindig a mezőkre nyomtatott utasításokat kell végrehajtanod (kivéve, ha karaktered már visszafordult).

A belső régió lényei nem hatnak a varázslatok, és elkerülni sem lehet őket.

### TALÁLKOZÁS A BELSŐ RÉGIÓBAN EGY MÁSIK KARAKTERREL

A belső régióban ilyen találkozásra csak az alábbi mezőkön kerülhet sor: a Veszélyek síkján, a Tűz völgyében, valamint az Uralom koronájánál.

A Veszélyek síkján és a Tűz völgyében ezek a találkozások pontosan ugyanúgy zajlanak, mint a másik két régióban.

Az Uralom koronájánál sincs különbség a szabályokban, kivéve azt, hogy ott *kötelező* a karakterek közti találkozásokat lebonyolítani.

### INTERAKCIÓ A BELSŐ RÉGIÓ MEZŐIVEL

Egyes mezők részletes szabályait alább olvashatod.

#### A KRIPTA

A kriptának már csak a romjai állnak. Az erő ahhoz szükséges, hogy karaktered a törmelék félresöpprésével ráleljen az alagutak bejárataira. Amikor karaktered erre a mezőre lép, három kockával kell dobnod és össze kell adnod azok eredményét, majd ki kell vonnod belőle karaktered teljes erejét – így dől el, hová kerül a kriptáról. A dobást követően nyomban át is kerül az adott mezőre, és mindez a mozgásának tekintendő. Ha netán ugyanott, a kriptánál bukkan elő a járatból, következő körében továbbmehet onnan.



#### A BÁNYA

Csak tudás révén lehet eligazodni a tárnák útvesztőjében. A bányára vonatkozó szabályok ugyanazok, amelyek a kriptára vonatkoznak (lásd fentebb), csak épp ekkor a dobások eredményét nem a karaktered teljes erejével, hanem teljes tudásával kell csökkentened.







## A VÉRFARKAS ODÚJA

Amikor karaktered erre a mezőre lép, dobj két kockával: a dobások összege lesz a vérfarkas ereje. A szörny addig támad, míg karaktered le nem győzi vagy el nem menekül előle. Minden karakter más-más vérfarkassal találkozhat.



Példa: A törpe a vérfarkas odújához lép. A két dobás 5 és 3, így a vérfarkas ereje 8. Ezután a törpe csatát vív a vérfarkassal. A szörny dobása 5, harci értéke tehát 13. A törpe is dob, de csak 10-es harci értéket szed össze, vagyis vereséget szenved és veszít egy életet. Következő körében úgy dönt, nem fordul vissza, hanem folytatja a harcot. A vérfarkas ereje továbbra is 8, de dobása csak 1, harci értéke tehát csak 9 lesz. Ha támadódobása után a törpének legalább 10-es harci értéke lesz, győz, és következő körében folytathatja útját.

## A POKOL GÖDREI

Amikor karaktered erre a mezőre lép, dobj egy kockával: ennyi pokolfajzat támad karakteredre, aki egymás után küzd meg velük, míg vereséget nem szenved egyiküktől vagy mindet le nem győzi – köre mindkét esetben véget ér. Ha egy pokolfajzat legyőzi karaktered, következő körében meg kell küzdenie a még le nem győzött pokolfajzatokkal (vagy vissza kell fordulnia). Miután karaktered minden „rájutó” pokolfajzatot legyőzött, következő körében folytathatja útját.



## AZ URALOM KORONÁJA

A játéktábla legutolsó mezője az Uralom koronája. Csak a Tűz völgyéből érhető el, oda pedig kizárólag olyan karakter léphet be, akinél van talizmán; ha karaktered birtokában nincs ilyen varázstárgy, vissza kell fordulnia.

Amennyiben karaktered eljutott az Uralom koronájához, többé már nem mozog. Onnan már nem fordulhat vissza.

Ha karaktered eljut az Uralom koronájához, de ott már tartózkodik egy másik karakter, vele találkoznia kell. Amennyiben legalább két karakter tartózkodik az Uralom koronájánál, körük abból áll, hogy találkoznak egymással. Ha viszont karaktered egyedül tartózkodik az Uralom koronájánál, Uralomvarázslatot *kell* mondania az összes többi karakterre. Ilyenkor dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, 2 vagy 3, semmi sem történik; amennyiben viszont az eredmény 4, 5 vagy 6, az összes többi karakter veszít 1-1 életet.



Ha karaktered meghal egy Uralomvarázslat következtében, kiestél, nem szállhatsz vissza a játékba új karakterrel. Egyáltalán: ha már egy karakter eljutott az Uralom koronájához, kiesik a játékból az, akinek a karaktere elpusztul. Ez a szabály a játék végéig hat, akkor is, ha az adott karakter otthagya az Uralom koronáját.

## JÁTÉKVÁLTOZATOK

Csak akkor használhatsz egy játékváltozatot, ha még a játék előtt megegyezel erről a többiekkel.

### ELKERÜLÉS

A karakterek és lények mellett elkerülhetőek a kártyákon vagy a mezőkön látható, barátságtalan egyének, mint a fekete lovag, a boszorkány, a vasorrú bába is. A belső régióra ez természetesen nem vonatkozik: az ottani vámpír, vérfarkas vagy a Halál nem kerülhető el, miként a pokolfajzatok sem. Rajtatok áll, hogy mely találkozásokat tekintetek elkerülhetőeknek.

### HAGYATÉK

Ha karaktered meghal, új karaktered „megörökölhetheti” elődje tulajdonát.

Amennyiben meghal a karaktered, távolítsd el játékból bábuját és karakterlapját, de tárgyait (ideértve varázstárgyait is), követőit és aranyait egyelőre rakd félre. Varázslatait, trófeáit, sorsjelzőit, egyéb jelzőit rakd vissza a készletbe, illetve a dobott lapokhoz. Amikor megint rád kerül a sor, a szokott módon húzol magadnak egy új karaktert, aki megkapja a félretett tárgyakat, követőket és aranyakat. Ha ezek között van olyan, amelyeket nem birtokolhat, azokat a kártyákat kezdőmezőjére kell tenned.

Amennyiben találkozás során karaktered végez egy másik karakterrel, nem veheti el a legyőzött tárgyait, követőit, aranyait, hiszen azokat a játékos új karaktere fogja megörökölni.

## IDŐRÖVIDÍTŐ JÁTÉKVÁLTOZATOK

A *Talisman* epikus kalandjáték – a lassan kibontakozó cselekmény végigjátszása sok időt igényel. A tapasztalat ugyan lerövidítheti a játékidőt, azonban minél többen vagytok, annál tovább tart egy játékülés – hat játékosnál legalábbis 2-3 óra kell a végigjátszáshoz.

Míthogy erre nincs mindig elegendő idő, különféle játékváltozatokkal felgyorsítható a vetélkedés. Ezeket alant olvashatod.

Ezekre a változatokra is igaz azonban, hogy csak akkor használhatod őket, ha még a játék előtt megegyeztél róluk a többiekkel. Különösen akkor érdemes elgondolkodnotok ilyesmin, ha öten vagy többen vagytok; de természetesen abban az esetben is használhatjátok e szabályokat, ha kevesebben játszatok.





## ERŐ ÉS TUDÁS

Lerövidül a játékidő, ha gyorsabban gyűjthetők a tudás- és erőjelzők, hiszen hamarabb készülnek fel a karakterek a végső megméretetésre.

A szokásos szabályok szerint 7 pontnyi tróféáért jár egy jelző (lásd a 14. oldalon). Gyorsabb lesz a játék, ha 6, vagy még gyorsabb, ha már 5 pontnyi tróféáért jár egy jelző.

## KEZDŐBÓNUSZ

Általában az első félórában a karakterek erőt és tudást gyűjtenek, hogy aztán szembeszállhassanak ellenségeikkel. Ez az idő ugyancsak lerövidíthető, ha minden karakter egy tudás- vagy erőjelzővel kezdi a játékot (te döntöd el, melyikkel kezd a karaktered). A nyomtatott erő, illetve tudás értéke persze nem változik, csupán nagyobb teljes erővel/tudással indulnak neki a karakterek a kalandoknak.

## VÉRFÜRDŐ

Egyfelől a négy talizmánkártya közül csak egy marad, az előkészületek során a többit rakd vissza a dobozba. Másfelől ha meghal karaktered a játék közben, nyomban kiesel, nem húzhatsz újat. E játékváltozatnál a játék gyors lesz, de véres, nagyon véres...

## AZ URALOMVARÁZSLAT

A végjáték felgyorsul, ha az Uralomvarázs könnyebben elmondható. Ez különösen akkor hasznos, ha sok a karakter, mert akkor egyébként is túl sokszor akadályozzák egymást. A szokásos szabályok szerint ahhoz, hogy karaktered elmondja a varázslatot, 4-es, 5-ös vagy 6-os dobás szükséges. E játékváltozatnál – amennyiben legalább ötven játszót – könnyebbé válik az Uralomvarázslat elmondása:

5 játékos	3, 4, 5, 6
6 játékos	2, 3, 4, 5, 6
7 vagy több játékos	nincs dobás, a varázslás sikeres

## HIRTELEN HALÁL

Az első játékos, kinek karaktere eléri az Uralom koronáját, győzött! Ez nem könnyű feladat, és megfelelő lezárása a kalandoknak, bár nem kell a hosszú végjátékot végigküzdenetek.

A játékváltozat változata, ha még a játék előtt megegyezel a többiekkel, hogy egy bizonyos ponton megállítjátok a küzdelmet, és mindegyikötök összesíti, hány tudás- és erőjelzője, aranya, varázslata, követője, tárgya és varázstárgya van karakterének (ebből le kell vonni a kezdésnél kapott mennyiséget). Akinél a legnagyobb ez az összeg, az győz. E játékváltozat akkor is használható, ha valamilyen okból kénytelenek vagytok abbahagyni a játékot, ám mégis szeretnétek meghatározni, ki nyert.







# KÉSZÍTETTÉK

**Játéktervező:** Robert Harris

**Kiegészítő fejlesztők:** John Goodenough és Rick Priestley

**Szerkesztők:** Mark O'Connor, Sam Stewart, Jeff Tidball

**Grafikus tervezők:** Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg, Wil Springer

**A borító- és táblaképet készítette:** Ralph Horsley

**A belső illusztrációkat készítették:** Massimiliano Bertolini és Jeremy McHugh

**Művészeti vezetők:** Zoë Robinson és Zoe Wedderburn

**A javított 4. kiadás tesztelői:** Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone és Zoe Wedderburn

**Termékmenedzser:** Gabe Laulunen

**Nemzetközi kiadások koordinátora:** Sabe Lewellyn

**Gyártásvezető:** Jeff Tidball

**Kiadó:** Christian T. Petersen

**Külön köszönet:** Elliott Eastoe-nek, Jon New-nak, Richard Tatgenek, és mindenkinek a Talisman Island-en.

**Köszönet az FFG részéről:** Andy Jonesnak, Jon Gillardnek és Erik Mogensennek, amiért a hosszú úton elvezettek minket ehhez a jutalomhoz, és hogy annyi éven át elviselték könyörgésünk, rimánkodásunk, hízelgésünk és ösztökélésünk. Hálás köszönet David Steelnek a segítségért.

# GAMES WORKSHOP

**Szabadalmi menedzser:** Owen Rees

**Szabadalmi és felhasználási jogok menedzsere:** Erik Mogensen

**A jogi és szabadalmi osztály vezetője:** Andy Jones

*Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This edition © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, *Talisman*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the *Talisman* game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1983–2008, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2008. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

# A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI

**Fordító:** Tasnádi Ákos

**Nyomdai előkészítők:** Ádám Krisztina, Kovács Mária

**Szerkesztő:** Járdán Csaba

**Felelős kiadó:** Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision Kft., 2008  
Minden jog fenntartva

Látogassa meg oldalainkat:  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)  
[www.deltavision.hu](http://www.deltavision.hu)





# TÁRGYMUTATÓ

arany 12	kezdőmező 4, 7
árukártya 16	követő 8, 13
belső régió 8, 19-20	középső régió 8-9, 17-19
béka 15-16	külső régió 8-9, 17-18
birtoklás 16	lény 10
boszorkánymester küldetése 17	mozgás 8-9, 17-19
csata 10-12	mozgás befejezése 9
döntetlen 10	Őrző 17-18
eldobás 9, 16	páncél 12
elkerülés 14, 18	pszi-harc 10, 12
ellenség 7, 10	sors 6-7
erő 4, 14	szellem 7
esemény 7	találkozás 8-10
életerő 5-6	találkozási érték 7, 9, 17
fegyver 12	talizmán 16, 20
gyógyulás 6	támadódobás 10-11
halál 5, 12	tárgy 8, 12
harc 10-12	trófea 14
harc érték 10-11	tudás 5, 14
használat 16	tutaj 17
hely 8-10	Uralom koronája 20
idegen 8-10	Uralomvarázs 20
játekter 4-5	varázslat 13
jellem 15	varázstárgy 8, 12
kalandkártyák 7-8	veresség 12
kapás, szerzés 6-7	visszaforulás 19
karakter 4, 11	visszaszerzés 7



# A JÁTÉK FOLYAMATÁBRÁJA

