



TALISMAN

タリスマン～支配の王冠と危険な探索～

第4版改訂版 日本語版



イントロダクション

タリスマン®は、他に類を見ない、普通のゲームではありえない、魔法とモンスターが溢れるファンタジー世界での危険な冒険のゲームだ。勇敢な行為、大胆な遭遇、宝物と魔法、戦って時には敗れ、しかしいつも挑戦的で魅力のある物語を、ターンごとにストーリーを展開しながらゲームを進めることになる。

この物語は、強力な魔法使いが、秘術魔法の虜になった霊体が炎の谷で鍛造した魔法の王冠の力を用いて、タリスマンの地全域を支配下に置いたことから始まった。何世紀もの間、魔法使いは、書物や呪文に囲まれて過ごし、長寿を全うするまでこの世界に君臨しつづけた。魔法使いは自身の死に際して、この世界で最も危険な領域の最も危険な場所に王冠を隠し、その周囲に彼の最も強力な呪文で支配する恐れべき守護者を配することにした。王冠と守護者の配置を終えた後、彼は「力と知恵と勇気を兼ね備えた勇者のみが私の王冠を手にし、私の代りの支配者となる。」と遺言を残して非業の死を遂げた。

数百年が経過し、長い間放置されていたこの地域には、モンスターが横行し、邪悪がはびこるようになった。そしてまさにこの日、古の伝説は、この荒れ果てた世界へ、支配の王冠を探し出してタリスマンの領域の王となる、勇敢な英雄たちを呼び寄せた。これまでは、探索者たちの骨は、危険な荒野で晒されて破壊されてしまいか、それとも野獣やモンスターの餌食となりむなしく路傍に捨てられてしまおうと考えられ、この危険な挑戦に、価値を見出した者は一人もいなかった。

タリスマンでは、最大6人までのプレイヤーたちが、タリスマンの地の支配者となる野望を持ったキャラクターたちを演じる。それぞれのキャラクターたちは、それぞれ異なる長所、短所、特殊能力を持っている。ゲームで勝利するためには、支配の王冠を探しに、この国の最も危険な地域である国の中心部へと旅して、古の魔法であるライバルたちを征服する強力な呪文を使わなければならない。

君たちの旅は、困難で危険を伴っている。そして、ゲームが挑んでくる危険を克服しなければならない。自分の冒険者の力を強化し、役に立つ仲間を集め、強力な魔法のアイテムを手に入れた者のみが、試練の門の向こう側にある究極の試練から生き残るのチャンスを手に入れることができるのだ。

ゲームの目的

このゲームの目的は、ゲームボードの中央にある支配の王冠にたどりつき、支配の呪文を使用して、他のキャラクターたちをゲームから脱落させることです。キャラクターたちは、最初は外周地域や中間地域で体力点や精神力点や生命点を獲得しながら、内周地域で生き残れる力を蓄えます。また、キャラクターたちが、支配の王冠の入り口である炎の谷に入るためには、先にタリスマンを手に入れている必要があります。

プレイ人数

タリスマンのプレイ人数は6人までです。7人以上でもゲームのプレイはできますが、ゲームのプレイ時間が長くなります。しかし、ゲームの時間を短縮するための選択ルールも用意してあります。(21ページの「プレイ時間を短縮する選択ルール」を参照。)

セットの内容

タリスマン第4版改訂版には、以下の物が入っています。

- このルールブック
- ゲームボード × 1
- アドベンチャーカード × 104
- 呪文カード × 24
- 体力点カウンター × 40 (赤のカウンター 大×8 小×32)
- 精神力点カウンター × 40 (青のカウンター 大×8 小×32)
- 生命点カウンター × 40 (緑のカウンター 大×8 小×32)
- 運命点トークン × 36
- 商品カード × 28
- タリスマンカード × 4
- キャラクターカード × 14
- プラスチック製のキャラクターフィギュア × 14
- ヒキガエルカード × 4
- プラスチック製のヒキガエルフィギュア × 4
- 属性カード × 4
- 金貨 × 30
- 6面体ダイス × 6

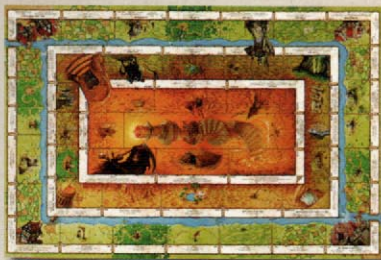


ゲーム内容物について

ゲームの内容物の詳細は、以下のとおりです。

ゲームボード

ゲームボードにはタリスマンの魔法世界が描かれています。ボードは3つの地域に分割されています(外周地域、中間地域、内周地域)。



アドベンチャーカード

104枚のカード。探索の行程でキャラクターが遭遇する数多くのクリーチャー、イベント、アイテムからなります。



呪文カード

24枚の呪文カード。それぞれ、ゲームで使用するさまざまな呪文が記述されています。



カウンター

合計 120 の円錐形のカウンター。それぞれがキャラクターの体力点(赤いカウンター)、精神力点(青)、生命点(緑)を表します。小さなカウンターが1ポイント、大きいカウンターが5ポイントを表します。同じ色の、大きさの異なるカウンターは、同じポイント数でいつでも交換可能です(例:プレイヤーは小さな赤いカウンター5個を、大きな赤いカウンター1個に、またはその逆も交換することが可能ですが、例えば、緑のカウンターを赤いカウンターに交換することはできません。)



運命点トークン

運命点トークン 36個。プレイ開始前に、シートから慎重に切り抜いてください。トークンの両面は異なるイラストですが、ゲーム上は区別はありません。



商品カード

商品カード 28枚。キャラクターがアドベンチャーカード以外から入手できる物品が記述されています。



タリスマンカード

タリスマンカード 4枚。キャラクターはタリスマンカードを、アドベンチャーカードの中から、または、魔導師の洞窟スペースで与えられる探索を遂行することで入手できます。



キャラクターカード

14枚のキャラクターカードには、異なったキャラクターそれぞれの能力値と、特殊技能が記載されています。



キャラクターフィギュア

それぞれのキャラクターカードに対応するプラスチック製のフィギュア。ボード上のキャラクターの位置を表示するのに使用します。



ヒキガエルカードと、ヒキガエルフィギュア

4枚のヒキガエルカードと4個のヒキガエルフィギュアは、ゲーム中、キャラクターがヒキガエルに変身した際に使用します。その場合、変身している間は、ヒキガエルカードをキャラクターカードの上に重ね、ヒキガエルフィギュアをキャラクターフィギュアと交換して使用します。



属性カード



善の面



悪の面

属性カード4枚。属性カードはそれぞれ善の面と悪の面があります。ゲーム中に、キャラクターの属性が（キャラクターカードに表示された属性から）変更された際に使用します。

金貨

30枚の金貨は、キャラクターが冒険の間に手にした富や宝物を表します。



6面ダイス

ダイス6個。移動、戦闘の解決、カードやゲームボードの指示の結果を決定するのに使用します。タリスマンの描かれている面は「1」を表します。



ゲームの準備

1. ボードを広げて中央に配置します。
2. アドベンチャーカードはシャッフルしてボードの横に裏返しに積んでおきます。これはアドベンチャーカードの山札となります。
3. 呪文カードはシャッフルしてボードの横に裏返しに積んでおきます。これは呪文カードの山札となります。
4. タリスマンカードと商品カードは、ボードの側に表向きに積んでおきます。
5. プレイヤーの1人がキャラクターカードをシャッフルして、裏返しに1枚ずつ各プレイヤーに配ります。（選択ルール：全てのプレイヤーが合意して、選択の幅を広げたい場合、キャラクターカードを3枚ずつ配り、その中から希望する1枚を自分で選択する方法があります。選ばなかったキャラクターは箱に戻し、キャラクターが死亡した際に選択できます）
6. プレイヤーは配られたキャラクターカードを表に戻して、自分の前に置きます。これがゲームの間、自分がプレイするキャラクターとなります。各プレイヤーのキャラクターカード、アイテム、仲間、カウンター、その他のゲーム内容物で、そのプレイヤーのプレイエリアを形成します。5ページに、プレイエリアの例が表記されています。併せて、キャラクターと、ゲーム中に獲得した物の配置場所が示されています。

7. 各プレイヤーは、自分のキャラクターカードと同じキャラクターフィギュアを、それぞれのキャラクターカードに指定されているスタート地点に配置します。
8. 各プレイヤーは、自分のキャラクターカードに表示された生命点と同じ数の生命点（緑）カウンターを、キャラクターカードに表示された運命点と同じ数の運命点トークンを受け取ります。また、各プレイヤーは金貨1枚を受け取ります。生命点カウンター、運命点トークン、金貨を、キャラクターカードの側の、それぞれに対応する場所に配置します。残ったカウンター、トークンと金貨はゲーム中使用できるように、まとめておきます。
9. キャラクターの特殊技能として、自分のキャラクターカードに、ゲーム開始時に呪文を持っていると記述のあるプレイヤーは、記載された枚数の呪文カードを、呪文カードの山札から引きます。他のプレイヤーには見せないこと。
10. キャラクターの特殊技能として、自分のキャラクターカードに、ゲーム開始時にアイテムを持っていると記述のあるプレイヤーは、記載されたアイテムカードを、商品カードから入手します。
11. ヒキガエルカードと属性カードは、必要に応じて使用できるようにまとめておきます。
12. ゲームの持ち主が最初のプレイヤーになります。以後、そのプレイヤーから時計回りにプレイが進行します。

キャラクターカード

キャラクターはタリスマンをプレイする際の最も重要な部分です。プレイヤーは自分のキャラクターを介してゲームボード上で、未知の地域へと旅をして、クリーチャーと戦い、アイテム、仲間、強力な呪文を手に入れます。各プレイヤーのキャラクターカードには、それぞれのキャラクターの体力点、精神力点、運命点、生命点の数値と、数々の特殊技能が記載されています。

体力点

体力点は、キャラクターの腕力、スタミナ、戦闘技術を表します。体力点は戦闘（10ページ「戦闘」参照）や、ゲーム中に遭遇する障害を克服する際に使用します。キャラクターが体力点を獲得した際は、上昇した分の体力点の体力点カウンター（赤い円錐形）をキャラクターカードの左側に配置することで表示します。

体力点カウンターは、プレイ中に獲得した体力点の分だけを受け取ります。アイテム、魔法のアイテム、仲間から得られる体力点は体力点カウンターでは表示せず、必要に応じて、または状況が許す場合に、キャラクターの体力点に加算します。

ある時点でのキャラクターの体力点は、キャラクターの体力点の初期値に、体力点カウンターの数値と、仲間、魔法のアイテム、アイテムから得られる体力点で、その時点で使用可能な分を加算した値となります。

キャラクターカードが体力点を失う場合は、相当するカウンターを取り除いて、未使用のカウンターに戻します。

キャラクターの体力点は、そのキャラクターの体力点の初期値（キャラクターカードに記載されている数値）より下がることはありません。

精神力点

精神力点は、キャラクターの知識、叡智、魔力を表します。精神力点は精神戦闘（12 ページ「精神戦闘」参照）の解決に使用され、また、所持可能な呪文の数の上限（13 ページ「呪文の獲得」参照）を決定します。キャラクターが精神力点を獲得した際は、上昇した分の精神力点の精神力点カウンター（青い円錐形）を、キャラクターカードの左側に配置することで表示します。

精神力点カウンターは、プレイ中に獲得した精神力点の分だけを受け取ります。アイテム、魔法のアイテム、仲間から得られる精神力点は精神力点カウンターでは表示せず、必要に応じて、または状況が許す場合に、キャラクターの精神力点に加算します。

ある時点でのキャラクターの精神力点は、キャラクターの精神力点の初期値に、精神力点カウンターの数値と、仲間、魔法のアイテム、アイテムから得られる精神力点で、その時点で使用可能な分を加算した値となります。

キャラクターカードが精神力点を失う場合は、相当するカウンターを取り除いて、未使用のカウンターに戻します。

キャラクターの精神力点は、そのキャラクターの精神力点の初期値（キャラクターカードに記載されている数値）より下がることはありません。

生命点

生命点は、キャラクターの耐久力を表します。生命点は戦闘、精神戦闘、および、その他ゲーム中に遭遇する危険により減少します。キャラクターの生命点は、相当する点数の生命点カウンター（緑の円錐形）をキャラクターカードの側に配置して表示します。キャラクターは失った生命点を、治療または生命点を獲得することで回復できます。

それぞれのキャラクターは、キャラクターカードに記載されている生命点を持ってゲームを開始します。

生命点を失う

キャラクターカードが生命点を失う場合は、相当するカウンターを取り除いて、未使用のカウンターに戻します。

生命点を全て失った場合

全ての体力点を失ったキャラクターは、ただちに死亡します。キャラクターの所持していた全てのアイテム、魔法のアイテム、仲間および金貨は、キャラクターが死亡したスペースに置かれます。キャラクターの体力点カウンター、精神力点カウンターおよび運命点トークンはそれぞれ未使用の山に戻します。呪文カードは呪文カードの捨て札におきます。その他のカード（そのキャラクターの経験値を含む）とカウンターは、それぞれ該当する未使用のカウンターまたは捨て札に置きます。キャラクターカードとキャラクターフィギュアはゲームから取り除きます。

プレイヤーのプレイエリアの例

キャラクターカード



体力点
カウンター

精神力点
カウンター

運命点トークン

金貨

生命点カウンター



アイテムカード

仲間カード

キャラクターの体力点の例

「戦士」(体力点の初期値4)は合計2点の体力点カウンター、魔法のベルト(体力点を1点上昇させる魔法のアイテム)、ユニコーン(体力点を1点上昇させる仲間)、剣(戦闘時に、体力点を1点上昇させるアイテム)を所持しています。

彼の体力点の合計は8点(体力点初期値4点、体力点カウンター2点、ユニコーンと魔法のベルトによる上昇分1点ずつの合算)です。

戦闘時は剣が使用可能なので、彼の体力点は9点となります。

プレイ中、彼は呪いの森で移動を終了しました。このスペースでは、アイテムと魔法のアイテムから得られる体力点が加算されません。ここにいる間、戦闘時でも彼の体力点は7点(体力点初期値4点、体力点カウンター2点、ユニコーンによる上昇分1点の合算)です。



死亡したキャラクターのプレイヤーは、次のターンに、未使用のキャラクターカードから1枚を無作為に引いて、そのキャラクターでゲームに復帰できます。「ゲームの準備」(4ページ参照)の5-10に従ってください。ただし、ゲームに復帰できるのは、そのゲーム中にまだキャラクターがだれも支配の王冠に到達していない場合に限られます。いずれかのキャラクターが支配の王冠に到達してからキャラクターが死亡したプレイヤーは、ゲームから脱落します。

治癒と生命点の獲得

治癒では生命点はキャラクターの生命点の初期値より上昇することはありません。

生命点を獲得した場合は(治癒とは異なり)キャラクターの生命点の初期値より上昇させることができます。

運命点



運命点トークン

運命点は、キャラクターの幸運と運命を表します。ダイスを1回振るたびに、プレイヤーは運命点トークン1枚を支払うことで(未使用の山に戻して)以下の条件に該当する、たった今振ったダイス1個を振りなおすことができます。

1. 移動のために振ったダイス1個
2. 攻撃のために振ったダイス1個
3. カードまたはボードの指示により振ったダイス1個

プレイヤーが運命点トークンを支払ってダイスを振りなおした場合、振りなおの結果には必ず従わなければなりません;運命点トークンをもう1枚支払って、同じダイスを再度振りなおすことはできません。



プレイヤーが複数のダイスを振った場合（例えば、内周地域の死神との賭けのスペースなど）は、運命点トークン1枚を支払い、ダイス1個だけを振りなおすことができます。

キャラクターは、それぞれのキャラクターカードに記載された運命点の初期値と同数の運命点トークンを持ってゲームを開始します。運命点を使い切っても、特に不利なことは何も発生しませんが、新たに獲得するまでは運命点を使用することはできません——すべてにおいて、頼れるのは自分自身だけです。

運命点の回復と獲得

運命点は通常、アドベンチャーカードおよびボード上のスペースとの遭遇により回復します。回復では運命点はキャラクターの運命点の初期値より上昇することはありません。ただし、もしも遭遇の結果、キャラクターが運命点を獲得した場合は、キャラクターの運命点の初期値より上昇させることができます。

特殊技能

キャラクターはそれぞれ1つ以上の特殊技能を持っていて、キャラクターカードに記載されています。

スタート地点

キャラクターのスタート地点は、そのキャラクターがゲームを開始するスペースです。各キャラクターのスタート地点は、キャラクターカードの下部、属性の横に記載されています。

アドベンチャーカード

タリスマンボードのスペースの大部分には、プレイヤーに1枚以上のアドベンチャーカードを引くように指示があります。アドベンチャーカードを引く際には、アドベンチャーカードの山札の一番上を取り、遭遇したスペースに表向きに置きます。

キャラクターが移動を終了したスペースに、すでにアドベンチャーカードが置かれている場合、プレイヤーは、そのスペースに指示されている合計枚数に不足している分だけのカードを引きます。例えば、「カードを2枚引く」と指示されているスペースに、すでにカードが1枚置かれている場合、プレイヤーは合計が2枚になるように、カードを1枚だけ引きます。

アドベンチャーカードは、カードに記載された遭遇値（カードの右下隅に記載されている数値）の順番に処理します。

数値の最も小さいカードを最初に処理、次に小さいカードをその次に、と順に処理します。数値が同じ場合は、引いた順番にアドベンチャーカードを処理します。

アドベンチャーカードを遭遇値順に処理するルールの例外のひとつは、そのカードを引いたスペース以外のスペースに配置するように指示するアドベンチャーカードの場合です。その場合は、他のアドベンチャーカードを処理する前に、このカードを最初に処理します。他の場所に配置された場合には、このアドベンチャーカードは、カードを引いたキャラクターには影響しません。

アドベンチャーカードの種類

アドベンチャーカードの種類とその効果について以下に説明します。アドベンチャーカードは遭遇値の順に処理する必要があることに注意してください。そのため、先にイベントおよび敵を処理しないと、有益なカードと遭遇することはできません。

イベント

カードの指示に従います。結果として1ターン休みを指示された場合、そのカードと遭遇したキャラクターのターンは直ちに終了します。他に処理の終わっていない遭遇するカードがあった場合は、これで1ターン休んだことになります。そうでなければ、代わりに次のターンを休みます。

敵 — 動物、ドラゴン、モンスター

この種類の敵は、遭遇したキャラクターを攻撃して、戦闘となります。この種類の敵を倒した場合、このカードを経験値として所持して、体力点と交換することができます。（14 ページ「経験値」を参照）キャラクターに勝った敵は、そのスペースに残ります。

敵 — 霊体

この種類の敵は、遭遇したキャラクターを攻撃して、精神戦闘となります。この種類の敵を倒した場合、このカードを経験値として所持して、精神力点と交換することができます。（14 ページ「経験値」を参照）キャラクターに勝った敵は、そのスペースに残ります。

カード表記の詳細



- 1 タイトル
- 2 カードの種類
- 3 カードの表記
- 4 遭遇値

ストレンジャー

カードの指示に従います。ストレンジャーは遭遇したキャラクターに対してさまざまな効果を及ぼし、キャラクターの属性により相手の反応が決定される場合があります。

アイテム、魔法のアイテム、仲間

全ての敵を倒すか回避した場合に、許されればキャラクターのプレイエリアに移動させることができます。(12 ページ「アイテム」および 13 ページ「仲間」参照)

場所

カードの指示に従います。ダイスを振って遭遇の内容を決定する場所や、訪れたキャラクターに恩恵を与える場所などがあります。

ゲームのターン (手番)

自分のターン (手番) に、キャラクターはボード上を移動します。通常はダイスを振って移動しますが、呪文の使用、未知の存在、発見した場所の効果による移動もあります。

移動の後、キャラクターは移動先のスペースで他のキャラクターに遭遇するか、そのスペースの指示に従います。ほとんどの場合、アドベンチャーカードを引くように指示されます。アドベンチャーカードは、キャラクターがそのスペースで遭遇したアイテム、敵、およびその他の物を表します。

キャラクターは徐々に強力になり、ボードの中心部に向かい、支配の王冠に到達することができるまで成長します。

より細かく説明すると、各プレイヤーのターンは、2つのパートに分かれていて、以下の順に進みます。

1. **移動** — プレイヤーはダイス 1 個を振り、ボード上をそのスペース分だけキャラクターを移動させます。
2. **遭遇** — キャラクターが移動を終了したら、そのスペースまたは、そのスペースにいるキャラクターと遭遇しなければなりません。

キャラクターのターンが終了したら、時計回りに、左となりのプレイヤーに順番が移ります。

移動

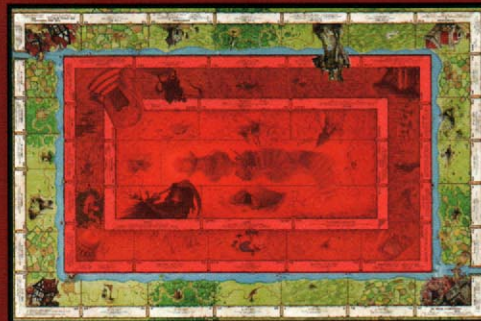
ゲームボードにはタリスマンの魔法世界が描かれています。ボードは3つの地域に分割されています。(外周地域、中間地域、内周地域)それぞれの地域はさらにスペースに分割され、それぞれのスペースの縁にはタイトルと遭遇についての指示が記載されています。キャラクターは同じ地域のスペースを移動して、各地域の間を遭遇の結果やカードの能力により移動できます。

3つの地域

ゲームボードにはタリスマンの魔法世界が描かれています。ボードは3つの地域に分割されています。

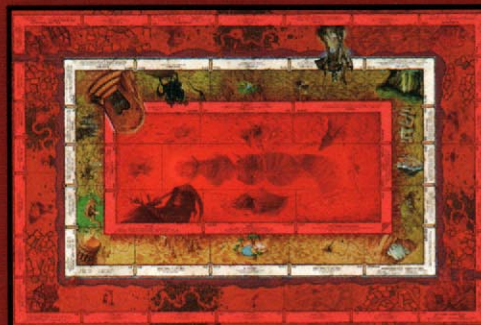
外周地域

ボードの一番外側に位置する



中間地域

外周地域とは嵐の河で、内周地域とは危難の荒野で分かれています



内周地域

ボードの中央部分



外周地域と中間地域での移動

外周地域と中間地域では、プレイヤーはダイス1個を振って、移動しなければならないスペースの数を決定します。(特定の呪文、特殊技能、および他のイベントにより、キャラクターはダイスを振らずに移動できる場合があります。実際の処理は該当するカードに記載されています。)キャラクターは出目の数だけ、時計回りまたは反時計回りに移動します。外周地域と中間地域の間を移動する(17ページ「番人スペース」参照)場合を除いて、移動の途中で進行方向を変える事はできません。キャラクターは、ターンの開始時に、アドベンチャーカードや他のキャラクターがいるスペースにいても、かならず移動しなければなりません。キャラクターが移動を終了するか、遭遇や効果の結果として移動したスペースが、キャラクターの移動先スペースとなります。

遭遇

移動を終了したキャラクターは、移動先のスペースか、または、その場所にいるキャラクターと遭遇しなければなりません。キャラクターは、多種多様なモンスターや人物と遭遇する可能性があります。遭遇は、キャラクターの助けとなる友好的なものもあります。また、ときには敵対的な遭遇の結果、キャラクターは攻撃を受けたり、あるいは、醜いヒキガエルに変えられてしまう場合もあります!

キャラクターは、特別に指示をされない限りは、自分のターンにしか遭遇しません。

中間地域と外周地域での遭遇

キャラクターは移動先のスペースでのみ遭遇します。移動を開始したスペースで遭遇することはありません。

キャラクターは移動先のスペースにいるキャラクターのうちの1人を選ぶか、または、移動先のスペース自体のどちらかと遭遇しなければなりません。

他のキャラクターとの遭遇

他のキャラクターとの遭遇は、2種類のうちのどちらかを選択することになります。自分のターンをプレイしているキャラクターは、相手のキャラクターを攻撃する(11ページ「キャラクター同士の戦闘」参照)か、または、相手のキャラクターに対して、特殊技能を使用するかのどちらかを選択します。

もしも遭遇の結果、キャラクターが他のキャラクターを倒した場合、相手の所持していたアイテム、仲間、金貨を自由に自分のものにすることができます。自分のものにできなかったアイテム、仲間、金貨はそのスペースに置かれます。

もしもキャラクターが、移動先のスペースとではなく、キャラクターと遭遇することを選択した場合、ストレンジャーや場所を訪れることはできず、また、そのスペースに置かれたアイテム、仲間、金貨を入手することはできません。

スペースと遭遇する - カードを引くスペース

キャラクターが他のキャラクターとの遭遇ではなく、移動先のスペースとの遭遇を選択した場合には、必ずそのスペースの指示に従わなければなりません。スペースに、プレイヤーにカードを引くように指示されている場合、引くカードはアドベンチャーカードであり、アドベンチャーカードの山札の一番上から引きます。もしもそのスペースに、何らかのカード(アドベンチャーカード、商品カード、呪文カードなど)が置かれている場合、引くように指示された枚数に対する不足分だけの枚数を引きます。

アドベンチャーカードは、記載されている遭遇値の順番に、数値の最も小さいカードを最初に処理、次に小さいカードをその次に、と処理していきます。数値が同じ場合は、引いた順番にアドベンチャーカードを処理します。

そのスペースにいる敵をすべて倒す(10ページ「クリーチャーとの戦闘」参照)か、回避(14ページ「回避」参照)した後、ストレンジャーと場所を訪れなければならない、それから、金貨、アイテム、仲間を入手することができます。

もしもキャラクターが、カードを引くスペースに、仲間かアイテムを捨てた場合(16ページ「仲間とアイテムを捨てる」参照)、引くように指示された枚数に対する不足分だけの枚数を引きます。例えば、キャラクターが、カードを1枚引くスペースで移動を終了して、そこで、自分が所持しているアイテムを捨てた場合、そのスペースにはすでにカードが1枚置かれていることになり、カードは引きません。

キャラクターは、カードを引かなくてすむように、仲間やアイテムを捨てることができますが、同じターンに、それを再度入手することはできません。そのスペースで移動を終了した他のキャラクターは、捨てられた仲間やアイテムを入手することができます。

スペースと遭遇する - その他のスペース

キャラクターが他のキャラクターとの遭遇ではなく、移動先のスペースとの遭遇を選択した場合には、必ずそのスペースの指示に従わなければなりません。しかし、その前に、そのスペースにいる敵をすべて倒す(10ページ「クリーチャーとの戦闘」参照)か、回避(14ページ「回避」参照)しなければなりません。その後、ストレンジャーと場所を訪れなければならない、それから、金貨、アイテム、仲間を入手することができます。

遭遇の例



ドワーフは隠れ谷で移動を終了、そこにはカードを3枚引くよう指示があります。彼はインプ(イベント)、熊(敵)、金貨の袋(アイテム)を引きました。インプの遭遇値が最も小さいため、このカードを最初に処理しなければなりません。ドワーフはダイスを振り、出目は「4」でした。

結果、ドワーフが熊と戦い、金貨を手に入れるチャンスを得る前に、インプは彼を廃墟に瞬間移動させてしまいます。熊と金貨のカードは隠れ谷に表向きのまま置かれ、次にこの場所に移動したキャラクターが引くべき3枚のカードのうち、2枚を占めることになります。しかしながら、ドワーフは廃墟で新しい遭遇を行うことで、ターンを続けることになります。

攻撃

攻撃は2つのタイプに分かれています：戦闘と精神戦闘です。キャラクターが、体力点の記載されたクリーチャーに攻撃された場合には戦闘が、精神力点の記載されたクリーチャーに攻撃された場合は、精神戦闘が発生します。キャラクターが他のキャラクターを攻撃する場合は、必ず戦闘が発生しますが、特殊技能により、代わりに精神戦闘を行う場合もあります。

戦闘

戦闘は、以下の状況で発生します。

1. キャラクターが敵 —— モンスター、ドラゴン、動物、または、その他体力点が記載されたクリーチャー —— に遭遇した場合。
または
2. キャラクターが他のキャラクターを攻撃する場合、ただし、特殊技能により、戦闘の代わりに精神戦闘を行う場合を除く。

クリーチャーとの戦闘

クリーチャーとの戦闘は、以下の手順で解決します。

1. **回避**
キャラクターは最初に、回避するかどうかを宣言します。(14 ページ「回避」参照) 回避をしなければ、戦闘が発生します。
2. **呪文の使用**
プレイヤーが呪文を使用する場合は、攻撃ダイスを振る前に使用しなければなりません。キャラクターの体力点や精神力点に影響する効果や能力は、攻撃のダイスを振る前に使用しなければなりません。
3. **キャラクターの攻撃ダイス**
キャラクターはダイス1個を振り、出目が攻撃ダイスの数値となります。攻撃ダイスの数値、キャラクターの体力点、その他の修正値の合計が、キャラクターの攻撃力です。武器は一度に1つしか使用できない点に注意してください。(12 ページ「キーワード『武器』と『防具』」参照)
4. **クリーチャーの攻撃ダイス**
他のプレイヤーがダイス1個を振り、クリーチャーの攻撃ダイスの数値を決定、クリーチャーの体力点と合計します。キャラクターは、運命点を支払って、自分の攻撃ダイスを振るなおすことができます。
5. **攻撃力を比較する**
クリーチャーの攻撃ダイスの数値と体力点の合計が、クリーチャーの攻撃力となります。キャラクターの攻撃力のほうが大きい場合、クリーチャーは倒されます。クリーチャーの攻撃力のほうが大きい場合、キャラクターは負けとなり、生命点1点を失います(アイテム、呪文、特殊技能により防げる場合があります)。攻撃力が同点の場合は、結果は引き分けです。キャラクターが負けるか、引き分けの場合、そのキャラクターのターンは直ちに終了します。

クリーチャーと敵

カードや特殊技能の中には、クリーチャーまたは敵を対象とする場合があります。



「敵」はカードの種類の部分に「敵」の記載があるアドベンチャーカードです。

「クリーチャー」は、(キャラクター以外の)体力点または精神力点の記載があり、攻撃してくる遭遇の全てです。これは敵カードやイベント、ストレンジャー、場所、呪文、ボードのスペースを含みます。

引き分け

引き分けの場合は、どちらもダメージは受けず(キャラクターカードは生命点を失わず、クリーチャーは倒されません)、そのターンは直ちに終了します。そのキャラクターの次のターンに、特別に指示されていない限りは、戦闘の相手とは再度の遭遇はせずに、キャラクターはそのスペースから移動します。

複数の敵

もしも1つのスペースに、体力点で攻撃する敵が複数いる場合、戦闘の際はまとめて1体として扱います。体力点を合計した数値に、攻撃ダイスを1個振って加え、1回の攻撃力を決定します。

キャラクター同士の戦闘

キャラクター同士の戦闘は、以下の手順で解決します。

1. **回避**
攻撃されたキャラクターは最初に、回避する機会があります。回避を選択しないか、回避に失敗すれば、戦闘が発生します。

2. 呪文の使用

両方のキャラクターに、攻撃ダイスを振る前に呪文を使用する機会があります。キャラクターの体力点や精神力点に影響する効果や能力は、攻撃のダイスを振る前に使用しなければなりません。

3. 攻撃ダイスの決定

両方のキャラクターはダイス1個を振り、出目が攻撃ダイスの数値となります。両方が攻撃ダイスの数値を決定した後、攻撃したキャラクターから先に、運命点を支払って振りなおしをするかを決定しなければなりません。次に、防御側のキャラクターも同様の機会があります。防御側のキャラクターが振りなおしをする、しないにかかわらず、攻撃したキャラクターのプレイヤーは、防御側の選択後に、自分の選択を変更することはできません。

4. 攻撃力を比較する

運命点の使用を処理した後、攻撃するキャラクターの攻撃力を、クリーチャーとの戦闘の場合と同様に決定します。同様に、防御側の攻撃力を決定します。攻撃力が大きいキャラクターが、戦闘の勝者となります。同点の場合は、引き分けとなります（10 ページ「引き分け」参照）

5. 報酬

勝者は敗者に対して、生命点を1点失わせるか（アイテム、呪文、特殊技能により防げる場合があります）、アイテム1個か金貨1枚を奪って自分のものにすることができます。もしも勝者が、敗者の生命点の最後の1点を失わせて倒した場合、敗者の所持していたアイテム、仲間、金貨をすべて自分のものにすることができます。自分のものにできなかったアイテム、仲間、金貨はそのスペースに置かれます。ここでターンは終了です。

攻撃の例



魔法使いは、剣に加え、不可視と精神波の呪文を所持しています。また、魔法使いは、体力点カウンター1個、精神力点カウンター2個、運命点3点を持っています。魔法使いのターン、彼は平地で移動を終了してアドベンチャーカードを1枚引き、それは体力点6点の巨人でした。魔法使いは不可視の呪文を使用して巨人を回避することもできましたが、代わりに巨人を攻撃することになりました。巨人には体力点が記載されているので、魔法使いは精神戦闘ではなく、戦闘を行わなければなりません。

魔法使いは精神波の呪文を使用して、自分の精神力点5を体力点に加算します。魔法使いは戦闘を行っているので、剣により1点が加算され、体力点の合計は9点となります（精神波によ

り5点、体力点の初期値2点、体力点カウンターにより1点、剣により1点）。巨人は攻撃ダイスで「6」を、魔法使いは「3」を出しました。

攻撃ダイスを振った結果、巨人と魔法使いは両方とも攻撃力12となり、結果は引き分けとなります。魔法使いは運命点トークンを支払って、攻撃ダイスを振りなおしを行い、出目は「5」でした。今度は魔法使いの攻撃力は14、巨人の攻撃力は12となります。魔法使いの攻撃力のほうが大きいので、彼は巨人を倒して、この敵カードを経験値として所持することができます。もしも魔法使いの攻撃力のほうが小さかったとしたら、魔法使いは生命点を1点失い、彼のターンは直ちに終了していました。

精神戦闘

精神戦闘は、以下の状況で発生します。

1. キャラクターが敵 —— 霊体、または、その他精神力点が記載されたクリーチャー —— に遭遇した場合。

もしくは

2. 特殊技能により、戦闘の代わりに精神戦闘で相手を攻撃できるキャラクターが他のキャラクターを攻撃する場合。

精神戦闘の解決

精神戦闘は、戦闘と全く同様に解決します（10 ページ「戦闘」参照）が、以下の点が異なります。

1. 体力点の代わりに、精神力点を使用します。
2. 生命点を失う際に、アイテムで防ぐことはできません。

キャラクターに関するルール

この章では、キャラクターがどのようにして資金や仲間を入手するか、呪文を使用するか、体力点と精神力点を成長させるか、クリーチャーを回避するか、属性を変更するかを含め、キャラクターに関する詳細なルールを解説します。

金貨

キャラクターは金貨でアイテムを購入したり、サービスを受けたりすることができます。キャラクターの富裕さは金貨をキャラクターカードの側に置いて示します。

各キャラクターはゲーム開始時に金貨 1 枚を所持しており、通常、遭遇の結果としてさらに獲得できます。

価格は金貨 (G) で表記されます。つまり「3G」ならば金貨 3 枚を表します。

購入やサービスの代価として、他のキャラクター以外に支払いをする場合は、支払った金貨は未使用の金貨の山に加えます。

他のキャラクター以外から金貨を入手した場合は、未使用の金貨の山から取ります。

金貨はアイテムではないため、キャラクターの所持できるアイテムの上限には数えません。

キャラクターが、金貨を失うように指示された時に金貨を所持していなかった場合には、特に効果はありません。

アイテム

アイテムと魔法のアイテムは、どちらもアイテムに分類されます。ゲーム中、キャラクターは通常、遭遇の結果としてアイテムを入手します。キャラクターが所持しているアイテムは、キャラクターカードの下部に表向きに配置しておきます。

所持できるアイテムの上限

ロバを所持していない限り、キャラクターが所持できるアイテムの上限は 4 個です。

4 個より多くのアイテムを入手したキャラクターは、所持するアイテムを決定しなければなりません。持ちきれない分のアイテムは、キャラクターがいるスペースに、直ちに表向きにして置かれます。

持ちきれない例

魔法使いはロバを使用して 8 個のアイテムを所持していました。盗賊が催眠の呪文を使用して、ロバを奪いました。魔法使いはアイテムを 4 個しか所持できなくなり、結果、直ちに 4 個のアイテム (自分で選んで) を、彼のいるスペースに表向きに置きます。

キーワード「武器」と「防具」

キャラクターの戦闘力を高めるアイテムには、カードの記述に**武器**のキーワードが記載されているものがあります。キャラクターは、1 回の戦闘で**武器**を 1 個しか使用できません。

キャラクターが負けた際に生命点を失うのを防御するアイテムには、カードの記述に**防具**のキーワードが記載されているものがあります。キャラクターは、1 回の戦闘で**防具**を 1 個しか使用できません。



仲間

ゲーム中、キャラクターは通常、遭遇の結果により仲間を入手します。キャラクターが所持している仲間は、キャラクターカードの下部に表向きに配置しておきます。

キャラクターが所持できる仲間の数に上限はありません。



仲間を失う。

仲間が死亡した場合（例、地割れや吸血鬼の塔）や、仲間を捨て札にしなければならない場合は、アドベンチャーカードの捨て札に置きます。

呪文

タリスマンの魔法世界では、精神力点さえ十分あれば、誰でも呪文が使用できます。キャラクターには、ゲーム開始時に呪文を所持している者もいます。どのキャラクターも、ボードを旅するにしたがって、新しい呪文を入手する可能性があります。

呪文の獲得

全てのキャラクターは、精神力点が十分あれば、呪文を所持して使用することができます。ゲーム開始時に呪文を所持しているのは、特殊技能にその記載があるキャラクターだけです。それ以外は、通常、遭遇の結果として呪文を入手します。呪文を入手した際は、呪文カードの山札から一番上を引きます。呪文カードの山札がなくなった場合は、呪文カードの捨て札をシャッフルして、裏向きに置いて新しい呪文カードの山札とします。

呪文は、他のプレイヤーが見ることができないように、裏向きにしておきますが、自分の呪文は、いつでも自由に見ることができます。各呪文の効果と、使用できるタイミングは、それぞれの呪文カードに記載されています。

キャラクターが一度に所持できる呪文の最大数は、精神力点によって以下のよう

精神力点の合計	1	2	3	4	5	6以上
呪文の最大所持数	0	0	1	2	2	3

呪文の上限の例

魔法使いは精神力点5点で、ソロモンの王冠(精神力点に2点を加える魔法のアイテム)を所持しているため、精神力点の合計は7点です。そのため、呪文の上限は3枚となり、3枚の呪文を所持しています。呪いの森で移動をした場合、ここでは魔法のアイテムによる精神力点の上昇が加算されないため、彼の精神力点の合計は5点に下がります。呪文を2枚までしか所持できなくなったため、直ちに1枚を捨てなければなりません。呪いの森から移動するとすぐに、ソロモンの王冠による精神力点の上昇分が加算されるため、追加で呪文を入手すれば、再度3枚まで所持できるようになります。

精神力点による上限より多くの呪文を所持しているキャラクターは、直ちに上限を越えた分の呪文を、呪文カードの捨て札に置きます。上限を越えた分の呪文を使用することはできません。どの呪文を捨てるかは、そのキャラクターのプレイヤーが選択できます。ただし、精神力点による上限を越えた場合を除いて、自分から呪文を捨てることはできません。呪文を減らす他の唯一の方法は、使用することだけです！

呪文の使用

呪文を使用するかどうかは、常に自由に選択できます。プレイヤーは呪文を使用せずに何ターンでも所持していることができます。呪文は、その呪文カードに記載されている条件にしたがって使用できます。呪文を使用して効果が発生した後、呪文カードは捨て札に置かれます。

キャラクターに対して効果を及ぼす呪文は、対象のキャラクターがどの地域にいても効果があります。しかし、クリーチャーに効果を及ぼす呪文は、内周地域で遭遇したクリーチャーには効果がありません。

キャラクターが自分のターンに使用できる呪文の最大数は、そのターンの開始時に所持していた呪文の数までです。キャラクターは、他のキャラクターのターンには、呪文は1枚しか使用できません。ただし、このルールは、支配の呪文には適用されません。(20 ページ「支配の王冠」参照)



ターンの例



女魔術師は寺院にてターン開始、移動のダイスで「2」を出しました。結果、彼女は遺跡かオアシスに移動できます。遺跡にはドラゴンが表向きに置かれ、カードを1枚引くように指示されているため、このドラゴンを、その場所で引かなければならないカード1枚として処理します。ドラゴンは体力点7、さらに遺跡の効果により攻撃のダイスに+2されます。女魔術師の現在の体力点は3であることから、ここでは生命点を1点失うのは必至です。

オアシスには、他のプレイヤーが使用した死の呪いの呪文がかかっています。これもまた、生命点を1点失う結果をもたらしますが、この場所には、カードを2枚引くよう指示されています。死の呪いの呪文は、この内の1枚にしか数えないため、合計2枚に達するように、彼女はもう1枚カードを引く必要があります。彼女はオアシスに移動することになりました。死の呪いの呪文により生命点を1点失い、アドベンチャーカードを1枚引きます。それは別のドラゴンで、彼女を攻撃して来ました。なんてついでない!



経験値

キャラクターが敵を倒した場合、このカードを経験値として所持することができます。キャラクターは、ターンの最後に、経験値を体力点カウンターまたは精神力点カウンターと交換することができます。

体力点の増加

キャラクターは、経験値の体力点 7 点ごとに、体力点カウンター 1 個と交換することができます。交換した経験値は、アドベンチャーカードの捨て札に置きます。交換した経験値の内、7 点の倍数を越えた余りの体力点は無効です。

体力点は、遭遇の結果により増加する場合もあります。

精神力点の増加

キャラクターは、経験値の精神力点 7 点ごとに、精神力点カウンター 1 個と交換することができます。交換した経験値は、アドベンチャーカードの捨て札に置きます。交換した経験値の内、7 点の倍数を越えた余りの精神力点は無効です。

精神力点は、遭遇の結果により増加する場合もあります。

回避

キャラクターは、金縛りや不可視の呪文を使用することなどにより、クリーチャーや他のキャラクターを回避することができます。回避を行ったキャラクターは、キャラクターやクリーチャーに効果を及ぼすことも、及ぼされることもありません。

内周地域では、他のキャラクターを回避することはできませんが、クリーチャーを回避することはできません。

回避できる遭遇は以下のとおりです。

1. クリーチャーからの攻撃（外周、中間地域のみ）
2. キャラクターからの攻撃または、特殊技能の使用
3. イベント、場所、ストレンジャーの結果として出現したクリーチャー（例、「洞窟」のアドベンチャーカードにより出現したドラゴン）



属性

キャラクターの属性は、そのキャラクターの性格を表します。善のキャラクターは礼儀正しく、法を遵守し、悪のキャラクターは、邪な悪党であり、中立のキャラクターは、その2つの中間に位置しています。属性はゲーム中、遭遇の結果や特殊技能の使用により変化します。

属性の変更

キャラクターの属性が変化した場合、属性カードの該当する面をおもてにして、キャラクターカードの側に置き、そのキャラクターの新しい属性を表示します。キャラクターが、元々カードに記載されている属性に戻った場合、属性カードは捨て札にします。

ドルイドを含む全てのキャラクターは、1ターンの間に属性は1回しか変更できません。

キャラクターの属性が変化して、変化した後の属性では許可されないカードを所持している場合（聖杯やルーンソードなど）には、該当のカードはその場にすぐに捨てなければなりません。



善の面



悪の面

最優先事項

以下はタリスマンの「ルールの最優先事項」であり、他のルール全てに優先されます。

特殊技能 対 ルール

特殊技能や効果がルールと矛盾する場合、特殊技能や効果のほうがルールよりも優先されます。

できる 対 できない

カードの効果が、キャラクターの行動や能力（呪文やアイテムの使用など）を禁止する場合、キャラクターはそれを行うことができません。言い換えれば、カードの禁止事項は、他の能力や効果に対して優先されます。例えば、クリーチャーと戦闘の際に、武器の使用を禁止するとの記載がそのカードにあれば、戦士は、戦闘時に2つの武器を同時に使用できる能力を持っているにもかかわらず、その戦闘では全く武器を使用することができません。

ダイスを振った出目 対 修正後の数値

ダイスの出目によって得られる効果や特殊能力については、実際にダイスを振って出た出目によってだけ効果を得ることができ、ボーナス分を加算したり、ペナルティー分を差し引いた数値によって効果を得ることはできません。例えば、トロールは、移動のダイスが「6」だった場合に、再生する特殊技能を持っています。トロールが自分のターンに、移動のダイスで「4」を出しました。彼はさらに、移動のダイス目に2を加えるカードを使用して、合計を6にしました。しかし、彼が実際に出したダイスの出目は「6」ではなく「4」だったので、再生することはできません。

カードやカウンターの数値

カードやカウンターは、ゲームに含まれている数値が上限となります。例えば、体力点カウンターがすべて使用中の場合は、カウンターが戻されて未使用の分ができるまでは、キャラクターは追加の体力点カウンターを得ることはできません。キャラクターが1点の体力点カウンター5個を、5点の体力点カウンター1個と交換できる場合は、そうしなければなりません。

その他のルール

この章は、遭遇の結果や、地域間の移動について説明します。

ヒキガエル

キャラクターが3ターンの間ヒキガエルに変身する際、ボード上の該当するキャラクターのフィギュアと、ヒキガエルフィギュアを交換して、ヒキガエルカードを、そのキャラクターカードの上に重ねます。キャラクターが元の姿に戻る際、ターンの最後に、ヒキガエルカードを取り除き、ヒキガエルフィギュアとキャラクターフィギュアを交換します。

ヒキガエルは体力点1、精神力点1で、変身中は体力点カウンターと精神力点カウンターの修正は加算されません。一方、ヒキガエルの間も体力点および精神力点は増加または減少しますが、元の姿に戻った際には、その変更は反映されません。元に戻った時点で、変身前の体力点カウンターと精神力点カウンターの効果による修正が再度適用されます。





キャラクターはヒキガエルの間も、経験値を所持または得ることができます。しかしながら、キャラクターがヒキガエルの間に経験値を交換して体力点カウンターや精神力点カウンターを増加させても、元の姿に戻った際にその増加分は失われます（したがって、ヒキガエルの間に経験値を交換するのは、通常、得策とは言えません）

ヒキガエルは移動のダイスは振らず、毎ターン1スペースを移動しなければなりません。

ヒキガエルは呪文を獲得も使用もできませんが、キャラクターが所持している呪文カードは、ヒキガエルに変身しても失われることはありません。単に、元の姿に戻るまで使用できないだけです。

ヒキガエルの生命点は、元のキャラクターのままです。そのため、ヒキガエルの間に生命点が増加または減少した場合は、元に戻った際にそのまま反映されません。

ヒキガエルの運命点も、元のキャラクターのままです。同様に、ヒキガエルの間に運命点が増加または減少した場合は、元に戻った際にそのまま反映されます。ヒキガエルは通常どおり運命点を使用できます。

ヒキガエルは、他のキャラクターと同様に、移動先のスペースで遭遇を行います。

ヒキガエルは特殊技能を持っていません。元のキャラクターの特殊技能は、ヒキガエルの間は使用できません。

キャラクターがヒキガエルに変身している状態で、さらにヒキガエルに変身させられた場合（例えば、ランダムな呪文の結果として）そのキャラクターは、2回目の変身から3ターンの間、ヒキガエルのままです。

1 ターン休み

キャラクターが1ターン休むように指示された場合、そのキャラクターのターンは直ちに終了します。他に処理の終わっていない遭遇するカードがあった場合は、これで1ターン休んだことになります。それ以外は、代わりに次のターンを休みます。

カードの所持と使用

キャラクターは、アイテム、金貨、運命点、仲間、呪文などをすべて所有物として「所持」しているとして扱います。

キャラクターがカードに記載された能力を発効させる場合、そのカードを「使用」として扱います。カードを使用するかどうかはキャラクターのプレイヤーが自分で決定でき、自分の所持するカードをいつ使用するかは、自分で選択できます。例えば、十字架を使用して、キャラクターは精神戦闘を行わずに霊体を破壊することができます。キャラクターは、十字架を使わない選択をして、代わりに霊体を攻撃することができます。

キャラクターは、特別に記載されていない限り、使用できないアイテムを所持することはできません。例えば、モンクは戦闘時に武器を使用することはできませんが、聖槍を所持して、錬金術師に売ったり、探索の条件として魔導師の洞窟に持って行ったり、あるいは、単純に他のキャラクターが所持するのを妨害したりすることができます。しかしながら、モンクは、善のキャラクターが所持することを禁止されているルーンソードを所持することはできません。モンクがルーンソードに遭遇した場合、そのスペースに表向きに残しておくしかありません。

キャラクターは、所持を禁止されているカードを獲得することはできません。例えば、仲間を所持することを禁止されているキャラクターは、催眠の呪文で他のキャラクターから仲間を奪うことはできません。

仲間とアイテムを捨てる

キャラクターは、仲間やアイテムを、自分のいるスペースに表向きに置くことで、いつでも自由に捨てることができます。キャラクターが仲間やアイテムを捨てた場合は、そのターンに再度、それらを獲得することはできません。

タリスマンカードと商品カード

キャラクターがタリスマンカードや商品カードを購入または獲得する場合は、未使用のカードから該当するカードを取ります。

タリスマンカードと商品カードは、アドベンチャーカードと同様に扱いますが、捨て札にする際は、他のキャラクターが利用できるように、該当するカードの未使用のカードに戻します。タリスマンカードや商品カードの未使用のカードが無い場合には、そのカードを獲得することはできません。

タリスマンカードと商品カードは、他の仲間やアイテムカードと同様に捨てることができます。

タリスマンカードの獲得

タリスマンカードを入手するには2つの方法があります。ひとつは、アドベンチャーカードを引いた遭遇の結果として入手できます。ふたつめは、魔導師の洞窟であたえられる探索を遂行した結果として入手できます。





魔導師の洞窟

魔導師の洞窟で移動を終了したキャラクターは、自分が望むなら、探索の使命を受けることができます。キャラクターが探索することを選択した場合、ダイスを振って、このスペースの記述にしたがって、探索の内容を決定しなければなりません。



キャラクターは、一度に複数の探索をすることはできません。もしもすでに探索を遂行したキャラクターが再度、魔導師の洞窟で移動を終了した場合、探索をする選択をすることができますが、通常どおり、ダイスを振って探索の内容を決定しなければなりません。

キャラクターは、探索を遂行できる場合には、ただちにそうしなければなりません。加えて、魔導師は、探索の使命を受けたキャラクターがそれを遂行しないで試練の門を通ろうとするのを妨害します。

遭遇値の記載されていないカードの処理

スペースに置かれていて、遭遇値の記載されていない（死の呪いの呪文のような）カードに対しては、キャラクターはその他のキャラクター、カードと遭遇したり、スペース自体の記述に従う前に、先に処理しなければなりません。

外周地域と中間地域の間を移動する

外周地域と中間地域を分けている嵐の河は、（外周地域の）番人のスペースと、対岸にある（中間地域の）丘スペースをつなげている橋を使って渡ることができます。

また、嵐の河はいかだを使用するか、遭遇の結果として渡ることもできます。

番人スペース

キャラクターは、移動のダイスで反対側の地域に移動できる数の目が出ていれば、どちらの側からでも番人の橋を渡ることができます。

番人は、キャラクターが外周地域から中間地域に橋を渡ろうとするたびに攻撃してきます。

番人を倒すか、回避したキャラクターは、中間地域に移動して、移動力の分までどちらかの方向に移動を続けなければなりません。番人に倒されたキャラクターは、生命点1点を失い（アイテムや呪文で防ぐことができます）番人スペースで直ちに自分のターンを終了します。番人と引き分け（10 ページ「引き分け」参照）したキャラクターは、生命点は失いませんが、番人スペースで直ちに自分のターンを終了します。



番人は、外周地域を移動する際に番人スペースを通過するキャラクター、中間地域から外周地域に移動するキャラクター、番人スペースで移動を終了したキャラクターは攻撃しません。

ある地域から他の地域に移動する際には、キャラクターは移動する方向を変更することができます。

いかだ

嵐の河をいかだで渡ろうとするキャラクターは、いかだを作成するか、遭遇の結果として入手しなければなりません。

ターンの開始時に、斧を所持して森か林にいるキャラクターは、移動時にいかだを作成することができます。移動する代わりに、キャラクターは、（未使用のカードがあれば）商品カードからいかだを獲得します。

いかだを入手したキャラクターは、次の自分のターンの開始時に河を渡ることができます。キャラクターは、今いるスペースのちょうど対岸のスペースの内、選択したスペースに移動することができます。これがこのターンの移動となります；移動のダイスは振りません。

いかだはその場に残したり、後で使用するために持ち歩くことはできません。使用する、しないにかかわらず、キャラクターがどちらかに決定した時点で、アドベンチャーカードの捨て札に置くか、商品カードの未使用のカードに戻さなければなりません。



中間地域と内周地域の間を移動する。

試練の門スペースと、危難の荒野スペースは、試練の門でつながっています。

試練の門

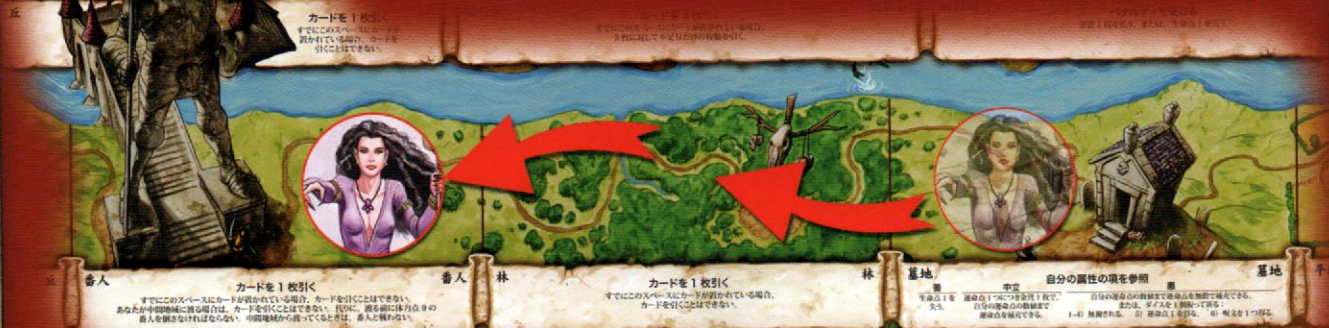
内周地域に入るためには、試練の門を通過しなければならず、そのためには、門を開かなければなりません。キャラクターは、門の向こうに移動する移動力がある場合にだけ、開門を試みることができます。キャラクターは、門を通過するたびに、これを開かなければなりません；いちど通過しても、その後も通過できるわけではありません。

開門を試みるキャラクターは、試練の門スペースの記述に従います。成功すれば、キャラクターは危難の荒野に移動してターンを終了します。失敗したら、キャラクターは試練の門スペースでただちにターンを終了します。

内周地域から中間地域に移動する場合は、キャラクターは門を開く必要はありません。単に、危難の荒野スペースから、試練の門スペースに移動するだけです。これで、このターンの移動は終了となります。

番人の橋を渡る例

女魔術師は、幕場にて移動のダイスで「6」を出しました。彼女は時計回りに移動して番人スペースに移動、番人の橋を渡って中間地域に移動しようとします。番人スペースに到達したところで、彼女は番人に攻撃されます。



女魔術師は、戦闘をする代わりにこれを回避することができるよう、番人に対して金縛りの呪文を使用しました。





内周地域での移動

内周地域では、移動のダイスは振りません。代わりに、キャラクターは、毎ターン1スペース移動します。

内周地域では、キャラクターは支配の王冠に向かって移動する場合には、必ず各スペースの遭遇を解決しなければ、次のスペースに移動できません。

後戻り

内周地域にいるキャラクターは、いつでも「後戻り」をすることにして、危難の荒野に向かって移動することができます。後戻りするキャラクターは、毎ターン1スペースしか移動できませんが、危難の荒野に移動するまで、各スペースの記述を無視します。いったん後戻りを開始したら、途中で考えを変えることはできず、危難の荒野まで移動しなければなりません。しかしながら、いったんそこに到達したら、再び支配の王冠に向かって移動するか、試練の門を通過して内周地域を出るかは自由に選択できます。

内周地域での遭遇

キャラクターは内周地域ではアドベンチャーカードは引きません。代わりに、遭遇の詳細はスペースに記述されています。キャラクターは後戻りをしない限り、その記述に従わなければなりません。

内周地域では、クリーチャーに対して呪文は効果が無く、また、回避することもできません。

内周地域での他のキャラクターとの遭遇

内周地域では、キャラクターが他のキャラクターと遭遇するのは、危難の荒野、炎の谷、支配の王冠のスペースだけです。

危難の荒野と炎の谷での他のキャラクターとの遭遇は、外周地域ならびに中間地域での他のキャラクターとの遭遇と同様に処理します。

支配の王冠スペースでの他のキャラクターとの遭遇も、外周地域ならびに中間地域での他のキャラクターとの遭遇と同様に処理しますが、必ずキャラクター同士が遭遇しなければなりません。

内周地域各スペースとの遭遇

以下は内周地域でのスペースとの遭遇についての追加説明です。

墳墓

墳墓は廃墟であり、キャラクターが瓦礫を取り除いて、トンネルの正しい出口を見つけ出すためには体力点が必要です。キャラクターがこのスペースに移動する際には、ダイスを3個振って、出目を合計します。合計からキャラクターの体力点を差し引いて、キャラクターが墳墓からどこに出たかを判定します。キャラクターは指定されたスペースに直ちに移動します。これがキャラクターの移動となります。墳墓それぞれ自体に出られたキャラクターは、次のターンにそこから移動することができます。



鉱山

迷宮のような坑道から正しいものを見つけ出すためには、精神力点が必要です。記述は墳墓（前述参照）と同様ですが、キャラクターの（体力点ではなく）精神力点を、ダイスの合計から差し引きます。



人狼の棲家

キャラクターがこのスペースに移動するたび、ダイスを2個振って、合計を人狼の体力点とします。この人狼が、そのキャラクターが逃げ出すまで攻撃してきます。キャラクターごとに、異なる人狼と遭遇します。



例：ドワーフは人狼の棲家に移動したので、ダイスを2個振って人狼の体力点を決定します。彼は「3」と「5」を出したので人狼の体力点は8点です。それからドワーフは人狼と戦闘します。人狼は「5」を出したので、人狼の攻撃力は「13」です（体力点8点と攻撃ダイス「5」の合計）。ドワーフは攻撃ダイスを振って、攻撃力10だったため、彼は負けて生命点1点を失います。ドワーフの次のターン、彼は後戻りする代わりに、再度、人狼を攻撃することになります。人狼は同じく体力点8点ですが、攻撃ダイスで「1」を出したため、攻撃力は9（体力点8点と攻撃ダイス「1」の合計）です。ドワーフが攻撃力10以上を出せば、人狼を倒して、次のターンには移動ができます。



魔界の入り口

キャラクターが魔界の入り口スペースに移動するたび、ダイスを1個振ります。出目が、キャラクターを攻撃する魔物の数となります。キャラクターは、魔物と1体ずつ順に、キャラクターが負けるか、全ての魔物を倒すまで、戦闘を続け、どちらかの結果になった時点でターンは終了します。キャラクターが負けた場合は、次のターンに残りの魔物と戦闘を続けるか、後戻りしなければなりません。自分に割り当たった魔物を全て倒したキャラクターは、次に進むことができます。



支配の王冠

ボードの最後のスペースは、支配の王冠です。ここに到達できるのは、炎の谷スペースから、タリスマンカードを持って入ってくるキャラクターだけです。タリスマンカードを持っていないキャラクターは、後戻りをしなければなりません。

支配の王冠スペースに到達したキャラクターは、移動はしないでそこにとどまります。支配の王冠スペースにいるキャラクターは、後戻りはできません。

支配の王冠スペースに移動した時点で、すでに他のキャラクターがそこにいる場合、そのキャラクターと遭遇しなければなりません。2人（あるいはそれ以上）のキャラクターが支配の王冠スペースにいる場合、各キャラクターのターンにすることは、そこにいるキャラクターの1人と遭遇することだけです。自分のターンに、支配の王冠スペースに1人だけいるキャラクターは、他のキャラクター全員に、支配の呪文を1回使用しなければなりません。その際には、ダイスを1個振ります。出目が「1」「2」「3」の場合は、呪文は効果がありません。「4」「5」「6」の場合は、他のキャラクター全員が、生命点1点を失います。支配の呪文でキャラクターが倒された場合、そのキャラクターのプレイヤーはゲームの敗者となり、別のキャラクターで再開することはできません。

ひとたび、キャラクターのうち誰かが支配の王冠に到達したら、倒されたキャラクターはゲームから脱落します。このルールは、たとえキャラクターが支配の王冠スペースを離れても、残りのゲーム中は適用される点に注意してください。

選択ルール

以下に述べる選択ルールを使用する場合には、ゲーム開始前に全てのプレイヤーの理解と合意が必要です。

友好的ではない相手を回避する

この選択ルールは、プレイヤーが回避できる幅を広げます。キャラクターとクリーチャーを回避できるのに加えて、キャラクターは、内周地域の各スペースを除いて、カードやスペースに記述のある、友好的ではない相手で、遭遇したくないものを回避できます。

例えば、黒騎士、妖婆、魔女などが回避できますが、吸血鬼の塔、人狼の棲家、死神、魔界の入り口は回避できません。どの遭遇が、回避可能な、友好的ではない相手に該当するかは、プレイヤー間の判断に委ねられることになります。

アイテムの引き継ぎ

キャラクターが倒された場合、そのプレイヤーの新しいキャラクターが、倒されたキャラクターのアイテムを「引き継ぐ」ことができます。

キャラクターが倒された場合、そのプレイヤーはキャラクターカードとキャラクターフィギュアをゲームから取り除きますが、アイテム（魔法のアイテムを含む）、金貨、仲間はいったん別にしておき、呪文カード、経験値、運命点トークン、その他のカードとカウンターは該当する捨て札や未使用のものに加えます。プレイヤーの次のターンに、通常どおり未使用のキャラクターカードから無作為に引いて、新しいキャラクターとします。別にしておいたアイテム、金貨、仲間を新しいキャラクターに引き継いで、通常どおり使用します。新しいキャラクターが持てなかったものは、スタート地点に置かれます。

キャラクターが遭遇の結果、他のキャラクターを倒した場合には、倒した相手の所持していたアイテム、金貨、仲間は新しいキャラクターに引き継がれるため、これらを奪うことはできません。



プレイ時間を短縮する 選択ルール

タリスマンは、壮大な冒険のゲームです——物語を徐々に紡いでいくために、通常はプレイが終了するまで数時間かかります。繰り返すことでゲームは早く進められるようになるでしょうが、プレイヤーが多くなるほど、ゲームは長時間続きます——プレイヤーが6人を超えると、普通、ゲームは2時間から3時間かかるか、もっと長くなるかもしれません。

ゲームに長い時間をかけられない人でもタリスマンを楽しめるように、ルールを変更してプレイ時間を短縮することができます。そのような変更の例を集めてありますが、他にも有効なものもあるでしょう。

ここで述べる選択ルールを使用する場合には、ゲーム開始前に全てのプレイヤーの理解と合意が必要です。この変更は特にプレイヤーが5人以上の場合に使用を薦めますが、人数にかかわらず、ゲーム時間を短縮したい場合には有効です。

血まみれタリスマン

ゲームの開始時に、4枚のタリスマンカードの内、3枚を取り除きます。加えて、キャラクターを倒されたプレイヤーは、新しいキャラクターカードを引かずに、ただちにゲームから脱落します。血まみれタリスマンのルールを選択すると、ゲームは短く、非常に荒っぽいものになります。

支配の呪文

ゲームの最終段階で、プレイ時間を短縮する方法は、支配の呪文をより使用しやすくすることです。これは、プレイヤーが多くて、この呪文の使用を妨害する機会が多い場合に特に効果があります。通常、この呪文はダイスの出目が「4」「5」「6」の場合に効果があります。5人以上のキャラクターがいる場合、この呪文は以下の出目で効果があります。

プレイヤー 5 人	3、4、5、6
プレイヤー 6 人	2、3、4、5、6
プレイヤー 7 人以上	必ず効果あり

強制終了

強制終了のタリスマンでは、最初に支配の王冠に到達したプレイヤーが勝者となります！

支配の王冠に到達すること自体がたやすいことではないので、プレイ時間が足りない場合には、これは冒険を終了するのに適切な方法でしょう。

他にゲームを強制終了する方法としては、ゲームの終了時間を事前に決めておき、その時点で、各キャラクターの体力点カウンター、精神力点カウンター、所持している金貨、呪文カード、仲間、アイテム、魔法のアイテムの数を、スタート時の数値に合計します。合計値の最も大きいキャラクターが勝者となります！プレイヤーがゲーム終了前にプレイを中止しなければならない場合には、これは納得のいく勝者決定の方法でしょう。

体力点と精神力点

プレイヤーが時間が少し足りないと感じた場合、体力点と精神力点の上昇率を変更することができます。これにより、キャラクターが早く成長して、ゲームが早く進行します。

通常のルールでは、体力点と精神力点を獲得するためには、経験値が7点以上必要です（14 ページ「経験値」参照）。プレイヤーは単にこの数字を6点に変更してプレイをスピードアップすることが、あるいは、さらに5点に変更してアップすることができます。

開始時のボーナス

プレイの最初の 30 分は、遭遇する敵に対抗できるように、精神力点や体力点を上昇させることに費やされます。プレイヤーがこの部分を早く進行したいと望む場合は、各プレイヤーは、ゲームの開始時に体力点か精神力点（プレイヤーが選択する）を1点、ボーナスとして獲得できるようにします。これはキャラクターの初期値には影響しません；通常どおり獲得した体力点や精神力点と同様に扱います。

CREDITS

Game Design: Robert Harris

Additional Game Design: John Goodenough and Rick Priestley

Editing: Mark O'Connor, Sam Stewart, and Jeff Tidball

Graphic Design: Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg, and Wil Springer

Cover and Board Art: Ralph Horsley

Internal Art: Massimiliano Bertolini and Jeremy McHugh

Art Direction: Zoë Robinson and Zoe Wedderburn

Playtesters for *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, and Zoe Wedderburn

Production Manager: Gabe Laulunen

International Production Coordinator: Sabe Lewellyn

Executive Developer: Jeff Tidball

Publisher: Christian T. Petersen

Special Thanks: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge, and all at Talisman Island!

FFG Extends a Special Thanks To: Andy Jones, Jon Gillard, and Erik Mogensen for walking the long road with us and for finally leading us to this great prize. Thank you for tolerating the pleading, cajoling, begging, prodding, and many proposals from us over the years. Also a heartfelt "thank you" to Daniel Steel for his help in the process."

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager: Owen Rees

Licensing and Acquired Rights Manager: Erik Mogensen

Head of Legal and Licensing: 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.

日本語版クレジット

日本語ライセンス版 発売元

株式会社 ホビージャパン



〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8

電話：03-5304-9286

e-Mail: cardgame@hobbyjapan.co.jp

(商品に関するお問い合わせは、こちらまでお願いします。)

日本語版スタッフ

翻訳：Akihiro Kagaya

編集：Takashi Aida

レイアウトデザイン：Akira Tanaka

Exclusively Distributed in Japan by Hobby Japan Co., Ltd.
2-15-8 Yoyogi, Shibuya-Ku, Tokyo 151-0053, Japan.
Retain this information for your records.

©2008 Hobby Japan Co., Ltd.

無断転載、コピー等を禁じます。

Made in China

このゲームの詳しい情報は、下記へアクセスしてください。

www.FantasyFlightGames.com



索引

アイテム：8-10、12

後戻り：19

アドベンチャーカード：7-8

いかだ：17

移動：8-9、17-19

移動を終了する：9

イベント：7

運命点：6-7

運命点の回復：7

外周地域：8-9、17-18

回避：14、18

獲得：6-7

キャラクター：4、11

金貨：12

クリーチャー：10

経験値：14

攻撃：10-12

攻撃ダイス：10-11

攻撃力：10-11

支配の王冠：20

支配の呪文：20

呪文：13

使用：16

商品カード：16

所持：16

スタート地点：4、7

捨てる：9、16

ストレンジャー：8

精神戦闘：10、12

精神力点：5、14

生命点：5-6

戦闘：10-12

戦闘で負ける：10

遭遇：8-10

遭遇値：7、9、17

属性：15

体力点：4、14

倒す（死亡する）：5、12

タリスマン：16、20

治癒（回復）：6

中間地域：8-9、17-19

敵：7、10

内周地域：8、19-20

仲間：8、12

場所：8-10

番人：17-18

ヒキガエル：15-16

引き分け：10

武器：12

プレイエリア：4-5

防具：12

魔導師の探索：17

魔法のアイテム：8、12

霊体：7

タリスマン 遭遇の解決法

移動の前に使用しなければならない呪文を使いたい場合は、この時に使います。

移動

(8ページの「移動」を参照)

このスペースに他のキャラクターがいますか？

YES

NO

キャラクターと遭遇しますか？

NO

スペースと遭遇

このスペースは、カードを引くスペースですか？

新たなスペースへ移動します。

YES

YES

NO

キャラクターと遭遇
遭遇したキャラクターに対して、戦闘または精神戦闘（特殊能力で可能な場合）を仕掛けるか、特殊技能を使用するかを決めます。

スペースに記載のカードを引きます。
このスペースに、すでに表向きのカードがある場合、引くように指示された枚数に対する不足分だけの枚数を引きます。

このスペースに表向きのカードがありますか？

NO

YES

カードと遭遇

ルールに従います。
(9ページ「遭遇」を参照)

カードと遭遇

ルールに従います。
(9ページ「遭遇」を参照)

遭遇の結果、ターンを1回休むことになりましたか？

YES

遭遇の結果、ターンを1回休むことになりましたか？

NO

戦闘または精神戦闘

特殊技能

戦闘または精神戦闘のルールに従います。
(10ページ「攻撃」を参照)

自分のキャラクターカードに記載の特殊技能を使います。

敵がいた場合、すべてを倒す、あるいは回避できましたか？

YES

NO

NO

NO

ターンの終了

敵がいた場合、すべてを倒す、あるいは回避できましたか？

YES

遭遇の結果、別のスペースに移動することになりましたか？

NO

NO

スペースの記述に従います。

このスペースにあるアイテム、魔法のアイテム、仲間、金貨を手に入れます。

遭遇中にキャラクターが他のキャラクターを倒した場合、相手の所持していたアイテム、仲間、金貨を自由に自分のものにすることができます。

ターンの終了

NO

遭遇の結果、別のスペースに移動することになりましたか？

YES