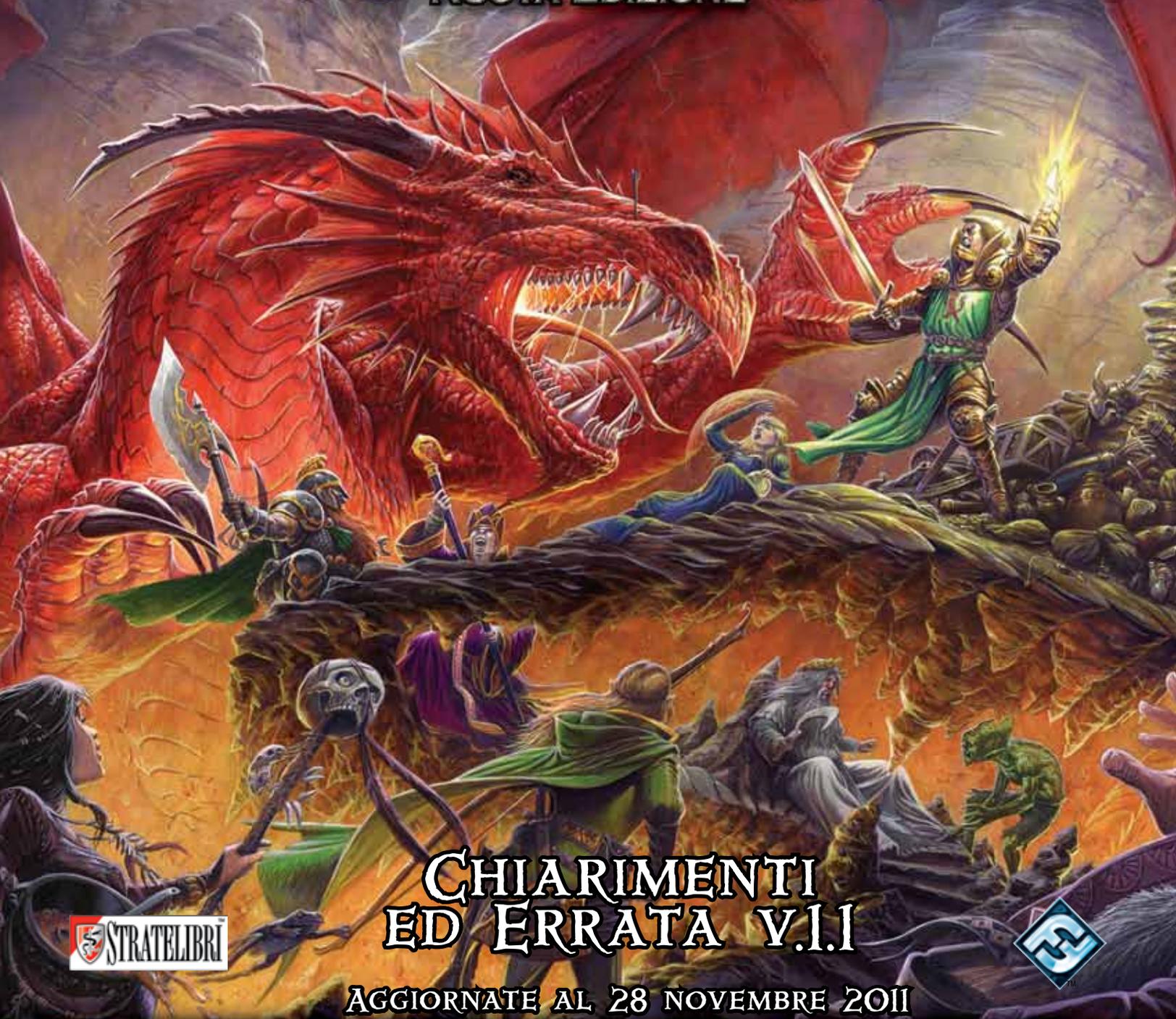




TALISMAN[®]

IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

~ NUOVA EDIZIONE ~



CHIARIMENTI
ED ERRATA V.1.1



AGGIORNATE AL 28 NOVEMBRE 2011



Di seguito trovate le domande frequenti, le errata e i chiarimenti per il gioco da tavolo Talisman Nuova Edizione e le sue varie espansioni.

CHIARIMENTI ALLE REGOLE

ATTRAVERSARE LE REGIONI

I personaggi possono attraversare la Sentinella e il Portale del Potere anche se c'è una carta sulla casella, a meno che la carta non specifichi diversamente (come la carta Magia "Barriera" e la carta Avventura "Cerbero"). I personaggi non possono incontrare una carta sulla casella della Sentinella o del Portale del Potere, a meno che non terminino il loro movimento sulla casella seguendo le normali regole.

ATTACCARE PIU' NEMICI

Se un personaggio affronta uno o più Nemici contemporaneamente (consultare "Più di un Nemico" a pagina 10 del regolamento base), le Magie, abilità speciali o effetti che colpiscono una creatura influenzano solo un Nemico. Il personaggio sceglie quale Nemico viene influenzato.

Esempio: Un personaggio incontra un Troll delle Caverne e un Goblin. Poiché entrambi i Nemici attaccano con la Forza e hanno lo stesso numero di incontro, combattono insieme. Il personaggio lancia la Magia "Distruzione", che gli permette di ri-

muovere una qualsiasi carta Avventura a faccia in su dal tabellone e di piazzarla nel mazzo degli scarti. Poiché il Troll delle Caverne è un Nemico pericoloso, il personaggio sceglie di scartarlo con la Magia "Distruzione". Dopodiché il personaggio risolve il combattimento con il Goblin.

Alcuni Nemici hanno effetti che trasformano il combattimento o il confronto psichico in uno stallo; altri hanno effetti che sconfiggono automaticamente un personaggio. Questi effetti si applicano all'intero combattimento o confronto psichico, non soltanto al singolo Nemico.

Esempio: Un personaggio incontra un Troll delle Caverne e un Goblin. Poiché entrambi i Nemici attaccano con la Forza e hanno lo stesso numero di incontro, combattono insieme. Il personaggio vince il combattimento ma deve tirare un dado per l'abilità speciale del Troll delle Caverne, per verificare se si rigenera. Il personaggio ottiene un "1": il Troll delle Caverne si rigenera e l'attacco si considera uno stallo. In questo caso, né il Troll delle Caverne né il Goblin possono essere presi come trofeo, poiché l'abilità del Troll ha trasformato il combattimento in uno stallo.

SEQUENZA DEGLI INCONTRI

Quando i personaggi decidono di incontrare una casella, devono risolvere l'incontro nell'ordine indicato sotto. Se in qualsiasi momento dell'incontro un personaggio viene spostato in una casella diversa, il personaggio continua con un nuovo incontro nella nuova casella. *Eccezione:* Se un personaggio viene sconfitto durante un combattimento o un confronto psichico ed è costretto a spostarsi in una nuova casella, non può incontrare la nuova casella poiché il suo turno termina immediatamente.

- Se la casella contiene istruzioni che richiedono di pescare carte (consultare "Incontri nella Casella – Pescare Carte" a pagina 9 del regolamento base), il personaggio deve innanzitutto seguire le istruzioni della casella.
- Se sulla casella ci sono carte senza un numero di incontro (come la Magia "Maledizione"), il personaggio deve incontrare queste carte.
- Il personaggio deve incontrare gli Eventi presenti sulla casella. Notate che un Evento che abbia una durata superiore ad un turno rimane sulla casella come promemoria, e viene comunque considerato come una carta su quella casella. Se un personaggio incontra nuovamente l'Evento, l'effetto non si "resetta" e non dura per turni aggiuntivi.
- Il personaggio deve incontrare i Nemici (presenti sulla casella) che abbiano un numero di incontro pari a "1". Se tutti i Nemici vengono uccisi o gli incontri vengono evitati, il personaggio continua con la fase successiva, altrimenti il suo turno termina.





- Il personaggio deve incontrare i Nemici (presenti sulla casella) che abbiano un numero di incontro pari a "2". Se tutti i Nemici vengono uccisi o gli incontri vengono evitati, il personaggio continua con la fase successiva, altrimenti il suo turno termina.
- Il personaggio deve incontrare i Nemici (presenti sulla casella) che abbiano un numero di incontro pari a "3". Se tutti i Nemici vengono uccisi o gli incontri vengono evitati, il personaggio continua con la fase successiva, altrimenti il suo turno termina.
- Il personaggio deve visitare gli Stranieri.
- Il personaggio può prendere monete d'oro, Seguaci e Oggetti.
- Il personaggio deve visitare i Luoghi.
- Se la casella non richiede di pescare carte, il personaggio deve seguire le istruzioni della casella.

SEGUACI CHE DOVETE PRENDERE

Alcuni Seguaci (come il Poltergeist o la Megera) devono essere presi obbligatoriamente. A queste carte si applicano tutte le regole riguardanti i Seguaci, con un'eccezione: se li incontra, il personaggio *deve* prendere i Seguaci e non può decidere di abbandonarli (consultare "Abbandonare Seguaci e Oggetti" a pagina 16 del regolamento base). Tuttavia, i personaggi hanno altri modi per liberarsi di questi compagni fastidiosi, ad esempio visitando l'Abisso nella Regione di Mezzo.

CARTE CHE DIVENTANO SEGUACI

Alcune carte e abilità speciali consentono ai personaggi di prendere carte come Seguaci anche se la carta non è effettivamente di tipo "Seguace". Per esempio, l'abilità speciale del Menestrello gli consente di incantare gli Animali e di prenderli con sé come Seguaci. Un personaggio che abbia questi Seguaci nella sua area di gioco deve considerarli a tutti gli effetti come normali Seguaci, con un'eccezione: non può decidere di abbandonarli. Se un altro personaggio ha un'abilità che influenza i Seguaci, non può colpire una carta trasformata in Seguace.

Esempio: Un personaggio non può lanciare "Mesmerismo" per prendere uno degli Animali incantati dal Menestrello, poiché viene considerato come un Seguace solo dal Menestrello.

Se un personaggio è costretto ad abbandonare o lasciare una carta trasformata in un Seguace (ad esempio dopo essere giunti nella Cella del Dungeon, essere stati trasformati in Rospo o essere stati uccisi), il Seguace deve essere invece scartato.

CARTE CHE COMBATTONO AL VOSTRO POSTO

Le carte che combattono al posto di un personaggio offrono tutte le normali ricompense senza i rischi derivanti dalla sconfitta, come descritto di seguito.

COMBATTERE AL VOSTRO POSTO VS. I PERSONAGGI

Se una carta combatte al posto di un personaggio e vince un combattimento o un confronto psichico contro un personaggio, il vincitore può ricevere una ricompensa (ad esempio, prendere un Oggetto, una moneta d'oro o costringere l'avversario a perdere un segnalino Vitalità).

Se una carta combatte al posto di un personaggio e perde un combattimento o un confronto psichico contro un personaggio, il vincitore non può ricevere una ricompensa.

Se entrambi i personaggi hanno una carta che combatte al loro posto, nessun personaggio può ricevere una ricompensa.

COMBATTERE AL VOSTRO POSTO VS. LE CREATURE

Se una carta combatte al posto di un personaggio e vince un combattimento o un confronto psichico contro una creatura, il personaggio può comunque ricevere le normali ricompense (ad esempio, prendere i Nemici uccisi come trofei), a meno che non sia specificato diversamente sulla carta.





Se una carta combatte al posto di un personaggio e perde un combattimento o un confronto psichico contro una creatura, il personaggio non perde un segnalino Vitalità né subisce altri effetti. Tuttavia, il turno del personaggio termina immediatamente dopo la fine del combattimento.

Esempio: Un personaggio incontra la Succube e lancia la Magia "Evocare un Corvotempesta" per far combattere il Corvotempesta al suo posto. Il Corvotempesta perde l'attacco e il turno del personaggio termina immediatamente. Tuttavia, il personaggio non perde un segnalino Vitalità, né perde un segnalino Astuzia o piazza un segnalino Astuzia sulla Succube.

BERSAGLI DELLE MAGIE

I personaggi non possono lanciare Magie se queste non hanno un bersaglio valido. I personaggi non possono scartare Magie solo per liberarsene.

Esempio: Un personaggio possiede la Magia "Mesmerismo", che gli consente di prendere un Seguace da un altro personaggio. Se nessuno dei suoi avversari possiede Seguaci, il personaggio non può lanciare Mesmerismo solo per liberarsi della Magia, poiché non ci sono bersagli validi.

EFFETTI DI MOVIMENTO

Alcune carte, effetti e persino alcune Regioni modificano o determinano il movimento di un personaggio. La maggior parte delle Magie e le abilità speciali che i personaggi utilizzano per modificare il loro movimento riportano una delle seguenti frasi:

- "Invece di tirare il dado per il movimento"
- "Invece di muoverti normalmente"

"INVECE DI TIRARE IL DADO PER IL MOVIMENTO"

Per poter usare un effetto di movimento con la frase "invece di tirare il dado per il movimento", il personaggio deve essere in grado di tirare un dado seguendo le normali regole per il movimento. Se il personaggio non può tirare un dado seguendo le normali regole, quel personaggio non può utilizzare l'effetto di movimento.

Esempio: Un personaggio ha il Seguace "Poltergeist", che rallenta il suo movimento ad 1 spazio per turno. Il personaggio non può lanciare la Magia "Teletrasportare", che contiene la frase "invece di tirare il dado per il movimento", poiché egli si muove automaticamente di 1 casella invece di tirare il dado per il movimento.

"INVECE DI MUOVERTI NORMALMENTE"

Fin quando un personaggio è in grado di muoversi, anche sotto speciali condizioni, può utilizzare un effetto di movimento con la frase "invece di muoverti normalmente".

Esempio: Il Mantello di Piume contiene la frase "Invece di muoverti normalmente, puoi scartare il Mantello di Piume per teletrasportarti in una qualunque casella nella stessa Regione."

Un personaggio nella Regione Interna può utilizzare il Mantello di Piume per muoversi sulla Corona del Comando, poiché il Mantello di Piume contiene la frase "invece di muoverti normalmente."

Se un personaggio non può muoversi o deve effettuare una verifica per vedere se è in grado di muoversi (per esempio, se è Ridotto in Schiavitù nel Tempio), non può utilizzare alcun effetto di movimento. Notate che i personaggi sulla Corona del Comando non si muovono e quindi non possono utilizzare alcun effetto di movimento.

SCARTARE CASUALMENTE LE CARTE

Quando un effetto o un incontro vi costringe a scartare carte, potete seguire i seguenti suggerimenti:

Se tutte le vostre carte hanno lo stesso dorso, mescolatele e sparpagiatele sul tavolo a faccia in giù. Quindi chiedete al giocatore alla vostra sinistra di scegliere e scartare una carta a caso.

Se avete un massimo di 6 carte, disponetele l'una accanto all'altra e tirate il dado. Quindi contate partendo dalla carta più a sinistra fin quando non raggiungete il numero ottenuto con il dado.

Esempio: Un personaggio ottiene un "5", scartando così la quinta carta della riga.

Se le carte hanno dorsi differenti, come le carte Avventura e Acquisto, prendete le carte da cui dovete scartare casualmente, contatele e mescolatele sotto il tavolo. Il giocatore alla vostra sinistra sceglie un numero compreso tra 1 e il numero di carte che avete mescolato. Poi contate, iniziando dalla prima carta del mazzo, fin quando non raggiungete il numero scelto dal giocatore. Questa è la carta che deve essere scartata.

Esempio: Un personaggio possiede 8 Oggetti, uno dei quali deve essere scartato. Il giocatore prende le otto carte e le mescola a faccia in giù sotto il tavolo. Il giocatore alla sua sinistra sceglie il numero 3. Il giocatore quindi prende la terza carta, iniziando dalla cima del mazzo, e la scarta.

EFFETTI SIMULTANEI

Se due o più abilità o effetti vengono attivati contemporaneamente, il giocatore che sta svolgendo il turno in quel momento decide l'ordine in cui risolverli.

Esempio: La Magia "Maledizione" prevede che i personaggi che giungono nella sua casella devono perdere 1 segnalino Vitalità. L'abilità speciale del Druido prevede che egli può recuperare la sua dotazione completa di Magie ogni volta che giunge in un Bosco. Se il Druido si ferma su una casella di Bosco contenente una Magia "Maledizione", può decidere se perdere prima un segnalino Vitalità o recuperare le Magie.



DOMANDE FREQUENTI

TALISMAN SCATOLA BASE



CASELLE DEL TABELLONE

CAVERNA DELLO STREGONE

D1: *Quando un personaggio completa una ricerca dello stregone e si teletrasporta nella Caverna dello Stregone per ricevere la ricompensa, può accettare un'altra ricerca o incontrare un personaggio che si trovi sulla stessa casella?*

R: No. Una volta che un personaggio si teletrasporta nella Caverna dello Stregone e ottiene un Talismano, il suo turno termina; egli non può incontrare la casella o un personaggio fermo su quella casella.

D2: *Se un personaggio sta cercando di completare una ricerca dello stregone e guadagna un Talismano, deve completare ugualmente la ricerca?*

R: Sì.

D3: *Può un personaggio teletrasportarsi nella Caverna dello Stregone dopo aver completato una ricerca dello stregone anche se l'Evento "Tormenta" è in gioco?*

R: Sì.

D4: *Se un personaggio ha accettato una ricerca dello stregone e viene ucciso, perde la ricerca?*

R: Sì.

CITTA'

D: *Quando un personaggio incontra la casella della Città, può scegliere un'opzione che non può essere soddisfatta, come la visita al Dottore se già possiede segnalini Vitalità pari al suo valore di Vitalità? E nel Villaggio?*

R: No. Se un personaggio visita il Dottore, deve spendere almeno 1 moneta d'oro per curarsi e solo se ha meno segnalini Vitalità del suo valore di Vitalità. Se un personaggio visita l'Alchimista, deve trasformare in monete d'oro almeno uno dei suoi Oggetti. Se non è in grado di soddisfare queste condizioni, il personaggio deve visitare l'Incantatrice. Se un personaggio incontra la casella del Villaggio, deve scegliere un'opzione che è in grado di soddisfare; in caso contrario deve visitare il Mistico.

RADURA MALEDETTA

D: *Le istruzioni sulla casella della Radura Maledetta influenzano sempre un personaggio che vi si ferma sopra, anche se egli decide di incontrare un altro personaggio invece della casella? E sulle caselle di Deserto?*

R: No. Le istruzioni sulla casella della Radura Maledetta influenzano soltanto i personaggi che incontrano la casella. Questa regola si applica anche alle caselle di Deserto. Notate che la Valle di Fuoco richiede che un personaggio possieda un Talismano *prima* di poter entrare nella casella. Anche se un personaggio incontra un altro personaggio nella Valle di Fuoco, deve avere comunque un Talismano per poter entrare in quella casella.

ROVINE

D: *Un personaggio può abbandonare un Oggetto o un Seguace dopo aver pescato la prima carta per evitare di pescare la seconda carta?*

R: Sì. Ricordate, tuttavia, che se un personaggio abbandona Oggetti o Seguaci non può riprenderli nello stesso turno.

TAVERNA

D1: *Se un personaggio ottiene un "3" nella Taverna e non possiede monete d'oro, subisce penalità?*

R: No.

D2: *Se un personaggio ottiene un "5" nella Taverna, può decidere di teletrasportarsi in una qualsiasi altra casella della Regione Esterna durante il suo prossimo movimento. Se il personaggio deve saltare il suo prossimo turno, potrà comunque teletrasportarsi quando arriverà nuovamente il momento di muoversi?*

R: Sì.

TEMPIO

D1: *Se un personaggio ottiene un "5" nel Tempio mentre è sotto le sembianze di un Rospo, deve comunque tirare un dado per liberarsi dalla schiavitù?*

R: Sì. Se si libera, deve quindi muoversi di una casella.

D2: *Se un personaggio ottiene un "10" nel Tempio e non vuole prendere il Talismano, deve lasciarlo a faccia in su sulla casella?*

R: Sì.



SCHEDE PERSONAGGIO

ASSASSINO

D1: L'Assassino può assassinare qualsiasi creatura, indipendentemente dal fatto che questa venga pescata dal mazzo Avventura o sia già a faccia in su sulla casella quando la incontra?

R: Sì.

D2: L'Assassino può assassinare ugualmente se egli si scontra contemporaneamente con due o più Nemici durante il combattimento?

R: Sì.

DRUIDO

D1: Se il Druido pesca un Evento che influenza l'allineamento, può modificare immediatamente il suo allineamento per ricevere il beneficio della carta?

R: Sì.

D2: Quando il Druido giunge nel Bosco, può guadagnare immediatamente la sua dotazione completa di Magie prima di risolvere qualsiasi incontro in quella casella?

R: Sì.

MENESTRELLO

D1: Se il Menestrello non riesce ad incantare un Animale, viene attaccato dall'Animale?

R: No.

D2: Se il Menestrello non riesce ad incantare un Animale, può decidere di attaccare l'Animale?

R: No.

D3: Il Menestrello pesca un Drago e un Oggetto nelle Rovine. Se il Menestrello non attacca il Drago, ciò si considera come un incontro evitato in modo da poter prendere l'Oggetto?

R: No. Decidere di non attaccare un Animale o un Drago non equivale ad un incontro evitato. Se ci sono Nemici nella casella e il personaggio non li sconfigge o non evita l'incontro con tutti, egli non può prendere gli Oggetti presenti sulla casella.

CARTE AVVENTURA

AMULETO

D1: L'Amuleto afferma "Sei immune a qualunque Magia, tranne la Magia del Comando." Questo implica anche che gli Oggetti, i Seguaci, le Magie e le monete d'oro di un personaggio sono immuni alle Magie se egli possiede l'Amuleto?

R: Sì.

D2: Un personaggio può lanciare la Magia "Invisibilità" per evitare l'incontro con un personaggio che possiede l'Amuleto?

R: Sì.

ANIMA INQUIETA

D: Se l'Anima Inquieta appare nella casella in cui si trova il personaggio che l'ha pescata, egli deve incontrarla nello stesso turno?

R: Sì.

BACCHETTA

D: La Bacchetta contiene il testo "Finché la Bacchetta rimane in tuo possesso avrai sempre almeno una Magia. (Ogni volta che usi la tua ultima Magia ne guadagni una nuova)." Il Mago possiede già la stessa abilità speciale di avere sempre almeno una Magia. Se il Mago possiede la Bacchetta, ha sempre almeno due Magie o solo una?

R: Solo una Magia.

EREMITA

D: Se l'Eremita appare nella casella in cui si trova il personaggio che l'ha pescato, il personaggio può guadagnare un Talismano se lo incontra nello stesso turno?

R: Sì.

FORTE DELLA SAGGEZZA

D: Un personaggio può incontrare la Fonte della Saggezza nello stesso turno in cui l'ha pescata dal mazzo Avventura?

R: Sì. Questa regola si applica anche alla Fonte Magica, alla Pozza della Vita e ad altri Luoghi simili.

PRINCIPE/PRINCIPESSA

D: Un personaggio può utilizzare il Principe o la Principessa per farsi curare gratuitamente fino a 2 punti Vitalità nel Castello e quindi scambiare il Seguace con 3 monete d'oro durante lo stesso turno?

R: Sì.

SFERA DEL SAPERE

D1: Se il Filosofo decide di sostituire una carta Avventura scoperta, può utilizzare la Sfera del Sapere per sostituire la nuova carta che ha pescato?

R: Sì.

D2: Se la Profetessa decide di sostituire una carta Avventura scoperta, può utilizzare la Sfera del Sapere per sostituire la nuova carta che ha pescato?

R: Sì.

SPADA DELLE RUNE

D: Se un personaggio utilizza la Spada delle Rune per sconfiggere un altro personaggio in combattimento e togliergli un segnalino Vitalità, il personaggio guadagna comunque un segnalino Vitalità se il suo avversario evita la perdita di vitalità con l'Armatura o la Magia "Preservazione"?

R: No.



ZATTERA

D1: *Se un personaggio entra in possesso di una Zattera, questa conta ai fini del numero massimo di oggetti che possono essere trasportati?*

R: Sì. Quando un personaggio acquista o costruisce una Zattera, deve tenerla come un Oggetto fino all'inizio del suo prossimo turno.

D2: *Se il Ladro giunge in una casella in cui è presente un personaggio che possiede una Zattera, può rubargliela? In tal caso, quando può utilizzare la Zattera?*

R: Sì. Invece di muoversi normalmente, il Ladro può utilizzare la Zattera all'inizio del suo prossimo turno. Independentemente dal suo utilizzo, la Zattera deve essere piazzata nel mazzo degli scarti delle carte Avventura o nel mazzo Acquisto dopo che il personaggio l'ha utilizzata o ha deciso di non farlo.

CARTE MAGIA

ANNULLAMENTO

D1: *Un personaggio può lanciare la Magia "Annullamento" su se stesso?*

R: Sì, sempre che il personaggio abbia almeno una Magia nel momento in cui l'Annullamento viene lanciato.

D2: *Un personaggio può lanciare la Magia "Annullamento" su un personaggio che non ha Magie?*

R: No.

CONTROMAGIA

D1: *Un personaggio può lanciare la Contromagia su una delle sue Magie per annullarne gli effetti?*

R: Sì.

D2: *Un personaggio può lanciare la Contromagia per annullare gli effetti della Magia del Comando o della Magia "Casualità" dopo che un giocatore ha già tirato il dado?*

R: No. La Contromagia deve essere lanciata prima di tirare il dado.

DISTRUGGI MAGIA

D1: *Se "Distruggi Magia" è in gioco, un personaggio può lanciare la Magia del Comando?*

R: No.

D2: *Se "Distruggi Magia" è in gioco, un personaggio con un Talismano può entrare nella Valle di Fuoco?*

R: Sì.

DISTRUZIONE

D1: *Se un personaggio ha appena terminato il suo movimento su una casella "Pesca 1 Carta" e lancia la Magia "Distruzione" su una carta presente in quella casella, deve pescare un'altra carta Avventura?*

R: Sì, ma solo se decide di avere l'incontro con la casella.

D2: *Se un personaggio si trova sul tabellone di gioco principale, può lanciare la Magia "Distruzione" su una carta della Regione del Dungeon?*

R: Sì.

ESPLOSIONE PSIONICA

D1: *Se un personaggio lancia la Magia "Esplosione Psionica" mentre sta combattendo contro i Demoni dei Pozzi, la Magia ha effetto solo su un combattimento contro uno dei Demoni?*

R: Sì. Ogni combattimento contro un Demone dei Pozzi si considera indipendente dagli altri.

GUARIGIONE

D: *Un personaggio può lanciare la Magia "Guarigione" quando perde l'ultimo punto Vitalità?*

R: No. Un personaggio deve avere almeno un punto Vitalità per poter guarire o guadagnare Vitalità.

D2: *Il Monaco può utilizzare la sua forza interiore per aggiungere il suo valore d'Astuzia alla sua Forza durante il combattimento e poi lanciare la Magia "Esplosione Psionica" per aggiungere nuovamente il suo valore d'Astuzia alla sua Forza durante lo stesso combattimento?*

R: Sì.

TELETRASPORTARE

D: *Se viene lanciata la Magia "Teletrasportare" e un altro personaggio lancia la "Contromagia" per annullarne l'effetto, il personaggio può invece lanciare un dado per muoversi?*

R: Sì.



ESPANSIONE TALISMAN "IL MIETITORE"

D2: Se due Nemici con lo stesso numero di incontro combattono insieme durante un combattimento o un confronto psichico, la Cultista Oscura riceve due doni dalle Forze delle Tenebre se uccide entrambi i Nemici o soltanto un dono?

R: Riceve soltanto un dono.

SAGGIO

D: Se il Saggio guadagna una Magia all'inizio del suo turno, può lanciarla nello stesso turno?

R: Sì.

TRISTO MIETITORE

D1: Se un personaggio utilizza il Cavallo da Corsa per muoversi, il Tristo Mietitore si muove se si ottiene un "1" su uno dei due dadi?

R: No. Quando un personaggio utilizza il Cavallo da Corsa, il suo movimento è determinato dalla somma dei due dadi. Il Tristo Mietitore si muove solo quando un personaggio ottiene un "1" naturale con un dado.

D2: Se l'Amazzone utilizza la sua abilità speciale e tira 2 dadi per il movimento scegliendo uno dei due risultati, il Tristo Mietitore si muove se l'amazzone ottiene un "1" su uno dei due dadi?

R: L'Amazzone può muovere il Tristo Mietitore solo se sceglie di utilizzare il risultato "1" per muoversi.

D3: Se un personaggio spende un segnalino Fato per ripetere il tiro per il movimento, il Tristo Mietitore si muove se nel secondo tiro ottiene un "1"?

R: Sì. Il secondo tiro è considerato comunque un tiro naturale, visto che il risultato non è stato ottenuto aggiungendo bonus o sottraendo penalità.

D4: Se un personaggio ottiene un "1" per il movimento ma spende un segnalino Fato per ripetere il tiro, il Tristo Mietitore si muove ugualmente?

R: Solo se il risultato del secondo tiro è un "1".

D5: Se un personaggio ottiene un "5" per il Tristo Mietitore, questi può teletrasportarsi in un'altra Regione?

R: Sì. Il Tristo Mietitore può attraversare le Regioni quando si teletrasporta. Tuttavia, non può entrare mai nella Regione Interna.

D6: Il Tristo Mietitore può entrare nel Dungeon?

R: Sì. Il Tristo Mietitore può entrare e uscire dal Dungeon seguendo tutte le normali regole sull'ingresso e l'uscita dei personaggi dal Dungeon, con la seguente eccezione: Quando il Tristo Mietitore raggiunge la casella della Stanza del Tesoro, deve spostarsi immediatamente in una qualsiasi casella di una Regione a sua scelta (tranne la Regione Interna) e concludere il movimento in quella casella. È il giocatore che ha mosso il Tristo Mietitore a decidere la casella in cui verrà spostato.



SCHEDE PERSONAGGIO

CAVALIERE

D: Se il Cavaliere giunge nella stessa casella di un Druido con allineamento "malvagio" o "neutrale" (o un personaggio malvagio o neutrale con il Bastone del Druido) e dichiara di attaccarlo, l'altro personaggio può evitare l'incontro con il Cavaliere cambiando il suo allineamento in "buono"?

R: No. Una volta che il Cavaliere dichiara che sta attaccando un personaggio, cambiare allineamento in "buono" non ha effetto sull'attacco. Tuttavia, il Druido avrebbe potuto cambiare il suo allineamento quando il Cavaliere aveva terminato il suo movimento, prima che il giocatore che controllava il Cavaliere annunciasse che stava per avere un incontro con la casella o con un personaggio in quella casella.

CULTISTA OSCURA

D1: Se la Cultista Oscura sconfigge un altro personaggio in combattimento e lo costringe a perdere un punto Vitalità, riceve un dono dalle Forze delle Tenebre se la perdita di Vitalità viene evitata grazie ad un'Armatura o una Magia "Preservazione"?

R: No.



CARTE AVVENTURA

BASTONE DEL DOMINIO

D: *Un personaggio può utilizzare il Bastone del Dominio per rendere schiavo il Doppelganger?*

R: Sì. Quando il Doppelganger viene reso schiavo, ha la stessa Forza totale dell'avversario che il personaggio attacca in combattimento. Quindi il personaggio somma la Forza del Doppelganger alla sua Forza.

CAVALLO DA GUERRA

D: *Se un personaggio viene sconfitto in combattimento ma evita la perdita di un segnalino Vitalità con l'Armatura o con la Magia "Preservazione", deve scartare ugualmente il Cavallo da Guerra?*

R: No.

CERBERO

D1: *Se Cerbero è sul Portale del Potere, un personaggio deve fermarsi esattamente sul Portale del Potere per poter combattere contro Cerbero o si utilizzano le regole relative al passaggio dalla Regione Esterna alla Regione di Mezzo, in modo da affrontarlo durante l'attraversamento?*

R: Un personaggio deve fermarsi esattamente sul Portale del Potere per poter attaccare Cerbero. Se Cerbero viene ucciso, il personaggio può tentare di attraversare il Portale del Potere nel prossimo turno (seguendo le normali regole), se decide di farlo.

D2: *Se un personaggio lancia la Magia "Spostamento" su Cerbero e sposta la carta su un'altra casella, il personaggio deve sconfiggere Cerbero prima di poter entrare nel Portale del Potere?*

R: No. In questo caso Cerbero non sta proteggendo più il Portale del Potere.

D3: *Se un personaggio sconfigge il Signore dei Pozzi, può teletrasportarsi nella Piana del Pericolo se Cerbero sta proteggendo il Portale del Potere?*

R: Sì. Cerbero impedisce solo che un personaggio entri nella Regione Interna attraverso il Portale del Potere.

EKOR

D: *L'Ekor si trova su una casella con un altro Nemico che ha lo stesso numero di incontro, per cui combattono insieme. Se un personaggio con Forza superiore a 2 li incontra, l'Ekor fugge ugualmente ad 1 casella di distanza in senso orario invece di combattere?*

R: Sì.

GENIO

D1: *Le Magie del Genio sono influenzate dal Vortice Magico o dalla Magia "Annullamento"?*

R: No.

D2: *Il Genio può lanciare le sue Magie se possiedo l'Amuleto o la Magia "Distuggi Magia" è in gioco?*

R: No.

D3: *La Profetessa può guardare le Magie del Genio?*

R: No.

D4: *Se il Genio viene abbandonato su una casella, conserva le sue Magie o queste devono essere scartate?*

R: Il Genio conserva le sue Magie. Se un personaggio prende il Genio come Seguace in un turno successivo, il Genio può lanciare solo le Magie che gli sono rimaste (cioè, il Genio non recupera più la sua dotazione di 3 Magie).

D5: *Un personaggio può utilizzare il Genio per lanciare Magie anche se la sua Astuzia è inferiore a 3?*

R: Sì.

D6: *Le Magie lanciate dal Genio contano ai fini del limite di Magie che un personaggio può avere?*

R: No. Notate che la frase "tratta le Magie come se le stessi utilizzando tu stesso" viene presa in considerazione solo se un effetto si riferisce ad un personaggio che lancia la Magia (come la Magia "Riflessione").

GOBLIN ESPERTO DI TRAPPOLE

D1: *Se un personaggio attacca contemporaneamente il Goblin Esperto di Trappole e il Cacciatore durante lo stesso combattimento, il personaggio tira ugualmente un dado per il suo tiro d'attacco?*

R: No. L'effetto del Cacciatore ha la precedenza su quello del Goblin Esperto di Trappole.

D2: *Se un personaggio attacca contemporaneamente il Goblin Esperto di Trappole e il Goblin Cecchino durante lo stesso combattimento, il personaggio tira ugualmente un dado per il suo tiro d'attacco?*

R: No. L'effetto del Goblin Cecchino ha la precedenza su quello del Goblin Esperto di Trappole.

D3: *Il Guerriero può utilizzare la sua abilità speciale quando combatte contro il Goblin Esperto di Trappole?*

R: No. Il Guerriero deve tirare due dadi per il suo tiro di attacco e utilizzare il risultato più basso.

IDOLO

D: *Se un personaggio viene ridotto in schiavitù dall'Idolo e la carta viene spostata o scartata, deve liberarsi ugualmente dalla schiavitù?*

R: No. Se si verifica ciò, il personaggio viene liberato automaticamente.

LEBBROSO

D: *Il Lebbroso può muoversi più volte nello stesso turno?*

R: Sì.

MARSUPIO NASCOSTO

D1: *Il Marsupio Nascosto o l'Oggetto conservato al suo interno sono influenzati dal Ciclone o dalle Magie "Raffica di Vento", "Distuggere" o "Trasmutazione"?*

R: Sì.



D2: Il Mercante può scambiare un Oggetto con un altro personaggio e prendergli il Marsupio Nascosto o l'Oggetto conservato al suo interno?

R: No.

D3: Se la Magia "Distuggere" viene lanciata sul Marsupio Nascosto, perdo anche gli Oggetti che si trovano dentro il Marsupio, o solo il Marsupio?

R: Se un personaggio perde il Marsupio Nascosto, gli eventuali Oggetti in eccesso che il personaggio non può trasportare devono essere abbandonati nella casella in cui si trova. Il personaggio sceglie quali Oggetti abbandonare.

PRESENZA SPETTRALE

D: Se un personaggio possiede sia la Presenza Spettrale che il Giullare come Seguaci, i suoi tiri di attacco sono ridotti di 2 invece di 1?

R: Sì.

PROFEZIA

D: Se un personaggio incontra una casella con la frase "Pesca 1 Carta" quando la Profezia è in gioco e sulla casella è già presente una carta Avventura a faccia in su, il personaggio deve pescare un'altra carta Avventura?

R: Sì.

TERREMOTO

D: Se un personaggio pesca il Terremoto insieme con un'altra carta Avventura, l'altra carta viene anche influenzata dal Terremoto?

R: No. Il Terremoto influenza solo le carte che, al momento in cui la carta Terremoto viene pescata, si trovano già a faccia in su sul tabellone.

UCCISORE DI DEMONI

D1: Un personaggio possiede l'Uccisore di Demoni e giunge su una casella contenente la frase "Pesca 1 Carta", ma su di essa è già presente una carta Avventura a faccia in su. Il personaggio deve pescare un'altra carta Avventura se incontra la casella?

R: Sì.

D2: Se l'Uccisore di Demoni è mio Seguace e l'Evento "Profezia" è in gioco, devo pescare 2 carte in più di quanto richiesto?

R: Sì.

D3: Un personaggio può decidere di non utilizzare l'abilità dell'Uccisore di Demoni e pescare solo 1 carta?

R: No. Fin quando l'Uccisore di Demoni è Seguace di un personaggio, questi deve pescare una carta in più di quanto richiesto. Se il personaggio non vuole pescare una carta in più di quanto richiesto, deve abbandonare l'Uccisore di Demoni.

CARTE MAGIA

DISORIENTARE

D: Un personaggio può lanciare la Magia "Disorientare" su un personaggio che si trova nella Regione Interna?

R: Sì, ma Disorientare non può essere lanciata su un personaggio che si trova sulla Corona del Comando o su un personaggio che sta tornando indietro. Il personaggio che lancia Disorientare su un personaggio che si trovi nella Regione Interna può muovere il suo avversario in avanti nella casella successiva oppure all'indietro di una casella verso la Piana del Pericolo.

Se il giocatore decide di far indietreggiare il suo avversario di una casella verso la Piana del Pericolo, il personaggio non incontra la casella e questo movimento non viene considerato "tornare indietro". In questo caso, il personaggio può continuare ad avanzare normalmente verso la Corona del Comando nel suo prossimo turno.

INCANTALAME

D: Un personaggio può lanciare la Magia "Incantalame" su un'Arma che è già un Oggetto Magico?

R: Sì.

PALLA DI FUOCO

D: Se un personaggio uccide un Nemico con la Magia "Palla di Fuoco", può prendere il Nemico come trofeo?

R: Sì.

RIFLESSIONE

D: Un personaggio può lanciare la Magia "Riflessione" per evitare gli effetti di una Magia "Immobilità"?

R: Sì.

TRASFERIMENTO

D1: Un personaggio può lanciare la Magia "Trasferimento" nella Regione Interna? Ed in tal caso, può scambiare la sua posizione con quella di un personaggio che si trova sulla Corona del Comando?

R: Sì in entrambi i casi. Il personaggio non necessita di un Talismano per scambiare la sua posizione con quella di un personaggio che si trova sulla Corona del Comando, ma deve avere un Talismano per scambiare la sua posizione con quella di un personaggio che si trova nella Valle di Fuoco.

D2: Un personaggio può lanciare la Magia "Trasferimento" su un personaggio che si trovi nella sua stessa casella?

R: No.

ESPANSIONE TALISMAN "IL DUNGEON"



FOLLETO RIPARATORE

D: Il Folletto Riparatore può scartare un Oggetto a caso che si trovi dentro la Borsa del Trasporto o il Marsupio Nascosto?

R: Sì.

GUFO MECCANICO

D: Un personaggio può utilizzare il Gufo Meccanico durante il movimento se utilizza un Cavallo da Corsa o lancia la Magia "Velocità"?

R: No.

RE GOBLIN

D: Se il Ghoul fa resuscitare il Re Goblin e lo utilizza in combattimento, gli altri Goblin e Hobgoblin si sommano ugualmente alla Forza del Re Goblin?

R: Sì.

STATUA VIVENTE

D: Un personaggio incontra una casella Ipogeo e pesca la Statua Vivente e il Goblin delle Caverne. Entrambi i Nemici hanno lo stesso numero di incontro, per cui il personaggio li affronta contemporaneamente in combattimento. Se il personaggio vince un combattimento senza utilizzare un'Arma di tipo "Oggetto Magico", l'attacco si considera comunque uno stallo?

R: Sì.

TORCIA

D: Un personaggio può utilizzare la Torcia per tirare 2 dadi per il movimento nell'Antro Tenebroso?

R: No.

CARTE TESORO

BORSA DEL TRASPORTO

D: Se un personaggio con la Borsa del Trasporto non può più utilizzare Oggetti Magici (ad esempio, dopo essere stato colpito dalla Magia "Distruuggi Magia" o dopo aver incontrato la casella della Radura Maledetta), perde gli Oggetti che si trovano dentro la Borsa?

R: Gli Oggetti in eccesso che il personaggio non può trasportare devono essere abbandonati nella casella in cui si trova. Il personaggio sceglie quale Oggetti abbandonare.

SCHEDE PERSONAGGIO

GLADIATORE

D1: Il Gladiatore può "addestrare" Seguaci che già aggiungono la loro Forza nel combattimento, come il Colosso e il Mercenario?

R: Sì.

SPADACCINO

D1: Se lo Spadaccino sconfigge il Troll delle Caverne in combattimento ma il Troll si rigenera, può svolgere ugualmente un turno aggiuntivo?

R: No.

ZINGARA

D: La Zingara può prendere una Magia dal mazzo degli scarti se è stata lanciata dal Genio o dall'Anello Magico?

R: Sì.

CARTE DUNGEON

ABITANTI DELL'OSCURITÀ

D: La Profetessa può utilizzare la sua abilità se l'Evento "Abitanti dell'Oscurità" è in gioco?

R: Sì. Dopo che la Profetessa ha pescato una carta Dungeon, può scartarla e pescare un'altra carta Dungeon.



ESPANSIONE TALISMAN "L'AVANZATA DEI GHIACCI"

D2: Se un personaggio sconfigge l'Ingannatore e prende la Borsa del Trasporto o il Marsupio Trasporto da un altro personaggio, cosa accade agli altri Oggetti conservati al loro interno?

R: Gli Oggetti in eccesso che il personaggio non può trasportare devono essere abbandonati nella casella in cui si trova. Il personaggio sceglie quali Oggetti abbandonare.

LAGO DELLE VISIONI

D: Se un personaggio possiede già una Ricerca dello Stregone e visita il Lago delle Visioni, può accettare un'altra Ricerca?

R: No, a meno che i giocatori non stiano utilizzando la variante delle Ricerche Sostituibili.

SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

RICERCHE DELLO STREGONE

D: Se un personaggio deve scartare le sue Ricerche a causa del Falso Graal o del Cercatore di Gloria, deve scartare anche le sue Ricerche completate?

R: No. Le Ricerche a faccia in giù servono solo per ricordare ad un personaggio quante Ricerche ha completato, non vengono considerate in gioco ed ignorano gli effetti riguardanti le Ricerche.



CARTE AVVENTURA

INGANNATORE

D1: Se un personaggio sconfigge l'Ingannatore, può prendere la Borsa del Trasporto o il Marsupio Nascosto, o un Oggetto che si trovi al loro interno?

R: Sì.





ESPANSIONE TALISMAN "LE LANDE MONTUOSE"

ARTIGLIO DELL'IRA

D: Se un personaggio sconfigge un altro personaggio nel confronto psichico, può utilizzare l'abilità secondaria dell'Artiglio dell'Ira in modo che l'avversario non possa utilizzare la sua Armatura per evitare la perdita di Vitalità?

R: No, l'Artiglio dell'Ira può essere utilizzato solo in combattimento.

SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

LA MANO DEL DESTINO

D: Se un personaggio tira un dado per la Mano del Destino e ottiene un risultato compreso tra 2 e 5, può raccogliere monete d'oro, Oggetti e Seguaci rimasti sulla casella della Corona del Comando?

R: Sì, dopo che gli effetti della Mano del Destino sono stati risolti.

REGIONE DELLE LANDE MONTUOSE

PRECIPIZIO

D: Se, a seguito dell'incontro con un personaggio, alcune carte vengono abbandonate su un Precipizio, vengono scartate alla fine del turno?

R: No. Le istruzioni sulla casella devono essere osservate solo se un personaggio incontra la casella, non un altro personaggio presente in quella casella.



SCHEDE PERSONAGGIO

MONTANARO

D: Se il Montanaro carica in combattimento, il suo turno termina se vince il combattimento?

R: No. Quando il Montanaro carica, continua il suo turno normalmente ma deve saltare il suo prossimo turno.

CARTE RELIQUIA

AMULETO DEL SIGNORE DEL VENTO

D: Se un personaggio sconfigge un altro personaggio in combattimento, può utilizzare l'abilità secondaria dell'Amuleto del Signore del Vento in modo che l'avversario non possa utilizzare la sua Armatura per evitare la perdita di Vitalità?

R: No, l'Amuleto del Signore del Vento può essere utilizzato solo nel confronto psichico.

ARNKELL

D: Un personaggio nella Regione Interna può utilizzare l'Arnkell per teletrasportarsi sulla casella della Corona del Comando?

R: Sì.





ESPANSIONE TALISMAN "LO STAGNO SACRO"

ESPANSIONE TALISMAN "IL DRAGO"



SCHEDE PERSONAGGIO

CAVALIERE ERRANTE

D: Se il Cavaliere Errante aiuta due personaggi durante lo stesso round, deve perdere 2 turni o solo 1?

R: 2 turni.

ERRATA

REGNO DEI DRAGHI

La casella del **Drago Avido** dovrebbe includere il seguente testo: "Se non possiedi monete d'oro, perdi invece 1 Vitalità."

CARTE DRAGO

Nel testo del **Drago Aureo** sostituite la parola "combattimento" con "confronto psichico".

DOMANDE FREQUENTI

TORRE DEI DRAGHI

D1: Se una carta o un'abilità speciale influenza un Drago Nemico, può essere utilizzata durante gli incontri contro i Draghi Nemici nella Torre dei Draghi?

R: Sì.

D2: Se un personaggio nella Torre dei Draghi usa l'Arknell o il Mantello di Piume per teletrasportarsi invece di muoversi normalmente, si muove prima o dopo che ha terminato di risolvere le carte Drago che incontra?

R: Dopo.



CREDITS

Ideazione del gioco: Robert Harris

Design aggiuntiva: John Goodenough e Rick Priestley

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

Progetto grafico: Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg e Wil Springer

Illustrazione di copertina e tabellone: Ralph Horsley

Illustrazioni interne: Massimiliano Bertolini e Jeremy McHugh

Direzione artistica: Zoë Robinson and Zoe Wedderburn

Playtester per Talisman Nuova Edizione: Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone e Zoe Wedderburn

Responsabile produzione: Gabe Laulunen

Coordinatore produzione internazionale: Sabe Lewellyn

Sviluppatore esecutivo: Jeff Tidball

Editore: Christian T. Petersen

Ringraziamenti speciali: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge, e tutti presso la Talisman Island!

FFG ringrazia: Andy Jones, Jon Gillard e Erik Mogensen per aver percorso la lunga strada assieme a noi e per averci infine condotto a questo grande traguardo. Grazie per aver sopportato le richieste, implorazioni, preghiere, esortazioni e le molte proposte che vi abbiamo sottoposto nel corso degli anni. Inoltre, un sentito "grazie" a Daniel Steel per il suo aiuto.

Per materiale addizionale, supporto e informazioni visitate in internet:

[www. FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)



GAMES WORKSHOP

Responsabile licenze: Owen Rees

Responsabile licenze e diritti acquisiti: Erik Mogensen

Capo della sezione legale e licenze: Andy Jones

PER L'EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Riccardo Canova e Marco Maggi

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Francesco Nepitello e Simone Peruzzi

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Importato e Distribuito in Italia da Giochi Uniti srl
www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it



Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2008, 2011. This edition © Games Workshop Limited 2011. 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 1983-2011, variably registered in the UK and other countries around the world.

Questa edizione © 2011 Fantasy Flight Publishing. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono marchi registrati di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha la sua sede al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905.

Talisman è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/ Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, 80134 Napoli, Italia, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2011 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Conservate queste informazioni per le vostre referenze. Fabbricato in Cina.