



TALISMAN

IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

NUOVA EDIZIONE

LA CRIPTA

BENVENUTI

La tomba a lungo dimenticata è stata scoperta. Cosa contiene? Scoprilo tu stesso!

La Cripta è un'espansione creata dai fan per **Talisman: Il Gioco delle Avventure Magiche**. Presenta una nuova area di gioco, dove gli avventurieri potranno esplorare la Cripta alla ricerca delle tombe leggendarie del Re degli Elfi e del Sommo Sacerdote. Trova il tuo destino o cerca tesori in ogni angolo e in ogni forziere! I viaggiatori possono ancora esplorare i corridoi di queste necropoli che collegano i vecchi tunnel del Dungeon con il regno di Oberon e Titania: Le Lande Boscosse. Attenzione però! Ai morti da tempo potrebbe non piacere...

*Questo foglio delle regole spiega come utilizzare i nuovi componenti forniti da **La Cripta** per migliorare la tua esperienza con **Talisman**.*

COMPONENTI

Di seguito è riportato l'elenco dei componenti che troverai nella tua copia dell'espansione **La Cripta**:

- Questo Regolamento
- 1 plancia Cripta
- 38 carte Cripta
- 2 Carte Tesoro
- 2 Carte Destino

PANORAMICA DEI COMPONENTI

Di seguito è riportata una breve descrizione di ogni componente del gioco.

PLANCIA CRIPTA

Questa plancia presenta la Cripta da esplorare. Gli avventurieri possono perlustrare la tomba dimenticata nel tentativo di attraversare i Tabelloni di gioco trovati nelle espansioni Il Dungeon e Le Lande Boscosse. Gli eroi possono anche scegliere di scavare in profondità nella tomba per ottenere notevoli ricchezze, potenti tesori e l'ira dei morti.



CARTE DELLA CRIPTA

Questo mazzo di 38 carte contiene nuovi Eventi, Nemici, Stranieri, Oggetti, Seguaci e Luoghi che i personaggi possono scoprire entrando nelle profondità dei sepolcri tra Il Dungeon e Le Lande Boscosse



CARTE TESORO

Oggetti Magici che i personaggi possono ottenere uccidendo il Re Non Morto nella Camera Reale.



CARTE DESTINO

Le 2 carte Destino conferiscono potenti abilità che i personaggi possono ottenere uccidendo l'ArciLich nel Sepolcro.



SIMBOLO DE LA CRIPTA

Tutte le carte di quest' espansione sono contrassegnate dal simbolo del Lich, in modo da poterle differenziare dalle carte del gioco base.





PREPARAZIONE

Quando giochi con i componenti de La Cripta, risolvi i seguenti passaggi dopo aver configurato il gioco base, l'espansione Il Dungeon e l'espansione Le Lande Boscose:

1. Posizionare la plancia Cripta tra il tabellone Dungeon e quello Lande Boscose.
2. Prepara il mazzo: mescola il mazzo Cripta e posizionalo a faccia in giù accanto alla plancia Cripta.
3. Preparare le pile del bottino: prendi due carte Tesoro casuali e posizionalateli a faccia in sù nella casella della Camera Reale. Poi prendi due carte Destino casuali e posizionale a faccia in sù nella casella Sepolcro.

REGOLE DELL'ESPANSIONE

Quando si gioca a Talisman con l'espansione **La Cripta**, le regole di base per giocare a Talisman rimangono invariate. Lo scopo del gioco rimane lo stesso del gioco base **Talisman Quarta Edizione**. I personaggi devono raggiungere la Corona del Comando al centro del tabellone e poi, lanciando la Magia del Comando, costringere gli altri personaggi a uscire dal gioco. Questo foglio di regole spiega come utilizzare i nuovi componenti per migliorare la vostra esperienza con Talisman.

INCONTRI NELLA CRIPTA

Un personaggio nel Reame non può incontrare altri personaggi ma deve seguire le istruzioni sul suo spazio.

ENTRARE NELLA CRIPTA

Un personaggio può entrare nella Cripta spostandosi nella Tomba Dimenticata da uno spazio adiacente nel Dungeon o nelle Lande Boscose, seguendo le frecce. Quando un personaggio entra nella Cripta, deve immediatamente terminare il suo movimento.



Quando un personaggio entra nella Tomba dimenticata da uno spazio adiacente del Dungeon o delle Lande Boscose, tiene la sua carta Percorso. Un personaggio deve scartare la sua carta Percorso solo quando entra nel Sepolcro o nella Camera Reale, o quando lascia la Cripta per il Dungeon.

MUOVERSI NELLA CRIPTA

Prima che un personaggio tiri un dado per il movimento, deve scegliere se FUGGIRE o PROSEGUIRE.

Se un personaggio sceglie di fuggire, deve tirare per il movimento normalmente e muoversi direttamente contro la freccia (in una regione adiacente), seguendo le normali regole di movimento per quella regione.

Se un personaggio sceglie di proseguire, non lancia un dado per il movimento, ma segue invece le istruzioni sul suo spazio, che sono dettagliate di seguito.

TOMBA DIMENTICATA

Quando un personaggio entra nella Tomba Dimenticata, prende immediatamente le prime 3 carte del mazzo Cripta e le piazza in una pila a faccia in giù davanti a sé.

Quando un personaggio sulla Tomba Dimenticata sceglie di proseguire e ha delle carte rimanenti nel suo mazzo, incontra la prima carta del suo mazzo (girandola a faccia in sù se non lo è già).

Quando un personaggio sulla Tomba Dimenticata sceglie di proseguire e non ha più carte nella sua pila, si muove in avanti di uno spazio seguendo la freccia: dalla Tomba Dimenticata al Sepolcro o alla Camera Reale.



Un personaggio non può incontrare carte Avventura sulla Tomba Dimenticata mentre ha carte rimanenti nella sua pila. Dopo che un personaggio incontra e rimuove l'ultima carta nel suo mazzetto, incontra successivamente tutte le carte nel suo spazio prima di terminare il suo turno.

Quando un personaggio sulla Tomba Dimenticata sceglie di scappare, o lascia in altro modo il suo spazio, scarta tutte le carte Cripta rimanenti della sua pila.



SEPOLCRO

Quando un personaggio entra nel Sepolcro, non può prendere nessuna carta Destino dalla casella ed affronta invece l'ArciLich in un confronto psichico. L'ArciLich non può essere evitato, inoltre Seguaci, Magie o gli Oggetti non possono combattere al posto del personaggio. L'ArciLich ha Astuzia pari a 8.

Se un personaggio sconfigge l'ArciLich, prende una carta Destino a sua scelta dalle restanti carte Destino sul Sepolcro e poi si teletrasporta in qualsiasi spazio nella Regione Esterna o di Mezzo. Se un personaggio viene sconfitto dall'ArciLich, oltre alla normale perdita di Vitalità, perde 1 Astuzia e piazza una carta a caso dal mazzo Destino a faccia in su sul Sepolcro. Se il risultato è uno stallo, o se il personaggio viene sconfitto, si sposta sulla Palude nelle Lande Boscosse e termina il suo turno.

CAMERA REALE

Quando un personaggio entra nella Camera Reale, non può prendere nessuna carta Tesoro dalla casella ed affronta invece il Re Non Morto in combattimento. Il Re dei Non Morti non può essere evitato mentre Seguaci, Magie o gli Oggetti non possono combattere al posto del personaggio. Il Re Non Morto ha Forza 8.

Se un personaggio sconfigge il Re Non Morto, prende una carta Tesoro a sua scelta dalle carte Tesoro rimanenti nella Camera Reale e poi si teletrasporta in qualsiasi spazio nella Regione Esterna o di Mezzo. Se un personaggio viene sconfitto dal Re Non Morto, oltre alla normale perdita di Vitalità, perde 1 Forza e piazza una carta a caso dal mazzo Tesoro a faccia in su nella Camera Reale. Se il risultato è uno stallo, o se il personaggio viene sconfitto, si sposta nell'Antro Tenebroso nel Dungeon e termina il suo turno.

CARTE CRIPTA

Le abilità speciali e gli effetti che si applicano alle carte Avventura si applicano anche alle carte Cripta, ma solo dopo che sono state pescate e posizionate sul tabellone.

Quando una carta Cripta viene scartata, viene mescolata nuovamente nel mazzo Cripta.

CARTE TERRENO E SEGNALINI ALL'INTERNO DE LA CRIPTA

Le carte Terreno, le carte Magia ed i segnalini (Lande del Fuoco, Scaglie di Drago, segnalini personaggio, ecc.) non possono essere posizionati sugli spazi della Cripta. Ignora qualsiasi effetto che posizionerebbe i segnalini su uno spazio Cripta.

MAGIE ED ALTRI EFFETTI

La Cripta conta come una Regione separata ai fini della Magia del Comando, delle carte Magia e di altri effetti che influenzano i personaggi a seconda della loro Regione.

NINNOLI

Alcuni Oggetti riportano la parola chiave **Ninnolo** stampata sopra l'abilità speciale della carta. I **Ninnoli** sono trattati a tutti gli effetti come normali oggetti, tranne che non contano ai fini della capacità di trasporto di un personaggio. Un personaggio può avere quattro Oggetti normali oltre a un qualsiasi numero di **Ninnoli**.

I **Ninnoli** possono essere abbandonati, scartati, rubati o venduti come Oggetti normali.



TRAPPOLE

Alcune carte riportano la parola chiave **Trappola** stampata sopra l'effetto della carta. Un personaggio non può usare abilità o effetti speciali per ignorare o evitare le **Trappole**, a meno che l'abilità o l'effetto speciale non dichiarino specificamente che è efficace contro le **Trappole**.





CREDITI

Autore: Adrian "Adzet" Zbierski

Progetto grafico del regolamento: Sylwia "MCSilvia" Muszyńska

Traduzione ed editing

versione italiana: Francesco De Kunert "FranzDk"

Vi invitiamo cordialmente al sito web e al forum.

www.magiaimiecz.eu

www.forum.magiaimiecz.eu

**MAGIA
i MIECZU**

"*Talisman*" e tutti gli elementi ad esso associati sono di proprietà di Games Workshop. Tutta la grafica utilizzata in questa espansione è di proprietà dei rispettivi proprietari. L'espansione "*La Cripta*" non è destinata alla vendita, solo per uso non commerciale.