



# TALISMAN<sup>®</sup>

## THE BLOOD MOON<sup>™</sup>

### EXPANSION

## BINE ATI VENIT!

Misiuni, lupte, glorie și aur! Bine ați revenit în ținutul magic al *Talisman*<sup>®</sup>.

Extensia *The Blood Moon* pentru *Talisman: The Magical Quest Game* aduce noi cărți Personaj, Aventură și Vraja. Aceste cărți funcționează exact la fel ca cele din jocul de bază, și pur și simplu ar trebui amestecate în pachetele de cărți corespunzătoare.

## COMPONENTE

Mai jos aveți o listă cu toate componentele pe care le veți găsi în exemplarul vostru al extensiei *The Blood Moon*:

- prezentul regulament
- 111 cărți Aventură
- 10 cărți Vraja
- 1 carte Timp
- 6 cărți Om Lup
- 3 cărți Final Alternativ
- 3 cărți Personaj
- 3 figurine din plastic ale personajelor
- 1 carte Vârcolac
- 1 figurină Vârcolac

## PREZENTAREA COMPONENTELOR

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

### CĂRȚILE AVENTURĂ

Acest pachet de 111 cărți conține mai multe creaturi, evenimente și obiecte pe care personajele le descoperă în căutările lor.



### CĂRȚI VRAJA

Acest pachet de 10 cărți furnizează mai multe Vraji noi care pot fi efectuate în timpul jocului.



### CĂRȚEA TIMP

Cartea Timp reprezintă trecerea timpului și arată care este momentul curent al jocului: Zi sau Noapte. La startul jocului, plasați cartea Timp lângă tabla de joc cu fața pentru Zi orientată în sus.



### CĂRȚILE OM LUP

Dacă un personaj devine om lup în timpul desfășurării jocului, el va trebui să ia una dintre cărțile Om Lup.



### CĂRȚILE FINAL ALTERNATIV

Cele trei cărți Final Alternativ incluse în această extensie înlocuiesc condițiile de victorie ale jocului de bază, oferind jucătorilor noi posibilități de a învinge jocul.



### CĂRȚILE PERSONAJ

Cele patru cărți Personaj, fiecare detaliind un personaj diferit și abilitățile sale speciale.



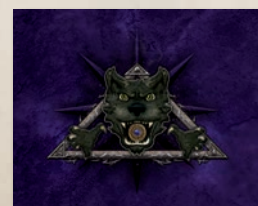
### FIGURINELE PERSONAJELOR

Fiecare carte Personaj corespunde unei figurine din plastic care este folosită pentru a reprezenta acel personaj pe tabla de joc.



### CĂRȚEA ȘI FIGURINA VÂRCOLAC

Această carte prezintă regulile pentru utilizarea figurinei Vârcolac în joc, mărin d pericoul, distracția și interacționalitatea de care are parte jucătorul.







## SIMBOLUL THE BLOOD MOON



Cărțile din această extensie sunt marcate cu un simbol Blood Moon pentru a le putea diferenția de cărțile din jocul de bază.

## REGULILE EXTENSIEI

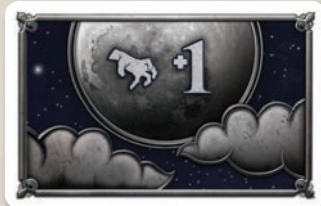
Când joacă cu extensia **The Blood Moon** este nevoie ca jucătorii să folosească noile cărți Timp, Om Lup, Vârcolac și figurina Vârcolacului. Noile cărți Personaj, figurinele personajelor, și cartea Final Alternativ „Horrible Black Void” pot fi jucate și cu această extensie, cât și independent. Acest regulament explică cum vor fi folosite noile componente pentru a îmbunătăți experiența de joc din **Talisman**.

### CARTE TIMP

Cartea Timp reprezintă trecerea timpului și arată care este momentul curent al jocului: Zi sau Noapte. Creaturile primesc bonusuri sau penalități la scorul lor de atac în funcție de momentul în care sunt atacați, Zi sau Noapte. De asemenea, unele cărți Aventură și Vrajă au diferite efecte sau reacții asupra personajelor în timpul Zilei sau al Noptii.



fața Zi



fața Noapte

În timpul Zilei creaturile scad 1 din scorul lor de atac în timpul luptei sau al luptei psihice/mentale (până la un minim de 1).

În timpul Noptii creaturile adaugă 1 la scorul lor de atac în timpul luptei sau al luptei psihice/mentale.

Dacă un personaj luptă cu doi sau mai mulți Inamici în același timp, *fiecare* Inamic scade sau adaugă 1 la propriul scor de atac în funcție de momentul curent, Zi sau Noapte.



### INSTALAREA

La începutul jocului plasați cartea Timp lângă tabla de joc cu fața de Zi orientată în sus.

### TRECEREA TIMPULUI

Ori de câte ori un personaj trage una sau mai multe Evenimente în timpul runde sale, înainte să confrunte vreo carte, el trebuie să întoarcă cartea Timp pe partea cealaltă. **ZORII ZILEI** apar atunci când cartea Timp este întoarsă pe Zi. **CĂDEREA NOPTII** apare atunci când cartea Timp este întoarsă pe Noapte.

*Exemplu: În acest moment este Zi, iar Vampire Hunter trage o carte Eveniment în timpul runde sale. Înainte ca acea carte Eveniment să fie rezolvată va avea loc căderea nopții, iar cartea Timp va fi întoarsă cu fața pentru Noapte în sus.*

Dacă o confruntare instruieste un personaj să întoarcă cartea Timp pe o anumită parte, iar cartea Timp este deja întoarsă pe acea parte, cartea Timp *nu* va fi întoarsă.

### EVENTIMENTE LUNARE

Unele cărți Aventură din extensia **The Blood Moon** furnizează un nou tip de carte numită **EVENTIMENT LUNAR**. Evenimentele Lunare sunt tratate în toate privințele ca și Evenimentele obișnuite cu specificația că ele vor utiliza câteva reguli suplimentare, așa cum este descris mai jos:

- În loc de a cere jucătorilor să întoarcă cartea Timp pe cealaltă parte, fiecare carte Eveniment Lunar va indica care față a cărții Timp va trebui să fie arătată.
- Jucătorii nu vor plasa cărțile Eveniment Lunar pe tabla de joc. În schimb, acestea vor fi plasate lângă cartea Timp și rămân în joc până când cartea Timp va fi întoarsă invers. Acest lucru poate avea ca rezultat existența mai multor cărți Eveniment Lunar aflate în joc în același timp.

*Exemplu: În acest moment este Noapte. Personajul Doomslayer trage cartea Eveniment Lunar “Vampiric Thirst” care solicită întoarcerea cărții Timp pe Noapte. Deoarece ea este deja cu fața Noapte în sus, cartea Timp nu va fi întoarsă.*

*Exemplu: În acest moment este Noapte și cartea Eveniment Lunar “Vampiric Thirst” se află în joc. Personajul Grave Digger trage cartea Eveniment “Restless Dead”. Cartea Timp este întoarsă invers pe fața Zi, ceea ce va determina decartarea cărții “Vampiric Thirst”. Apoi Grave Digger va rezolva cartea Eveniment “Restless Dead” și își va continua runda în mod obișnuit.*







## CAUTAREA PRAZII DE CATRE VARCOLAC

Cartea Vârcolac prezintă regulile despre cum figurina Vârcolac va umbla după pradă în jurul tablei de joc și cum va interacționa cu personajele care vor ajunge în spațiul său.

## INSTALAREA

La începutul jocului plasați figurina Vârcolac în spațiul Forest și cartea Vârcolac, cu fața în sus, lângă tabla de joc.

## MUTAREA VARCOLACULUI

Ori de câte ori un jucător rulează un "1" pentru mutarea sa, el va completa runda în mod obișnuit, dar apoi va rula din nou zarul și va muta figurina Vârcolac conform regulilor cunoscute pentru mutarea unui personaj, cu următoarele excepții:

- Dacă figurina Vârcolac mută în timpul Noptii și intră într-un spațiu în care se află un personaj, acesta își va încheia mutarea în acel spațiu.
- Figurina Vârcolac nu poate traversa spațiul Storm River pe la Sentinel.
- Figurina Werewolf nu va putea trece prin Portal of Power.
- Figurina Vârcolac poate intra și părăsi tablele extensiilor, precum Regiunea Dungeon, în conformitate cu regulile obișnuite pentru personaje pentru intrarea și părăsirea respectivelor table de joc. Dacă figurina Vârcolac ajunge în ultimul spațiu al tablei unei extensii, precum spațiul Treasure Chamber din Regiunea Dungeon, el va trebui să mute imediat în oricare spațiu din orice Regiune (exceptând Regiunea Interioară) și își încheie mutarea în acel spațiu. Jucătorul care mută figurina Vârcolac alege în care spațiu o va muta.

## CONFRUNTAREA VARCOLACULUI

Ori de câte ori figurina Vârcolac își încheie mutarea într-un spațiu în care există unul sau mai multe personaje, jucătorul care a mutat figurina Vârcolac trebuie să aleagă un personaj din acel spațiu. Apoi, personajul ales rulează un zar și consultă diagrama de pe cartea Vârcolac pentru a determina ce se întâmplă. Dacă personajul rulează un "1" de pe diagrama Vârcolacului el va deveni un om lup (vedeți mai jos "Transformarea în Om Lup").

Personajele care ajung pe spațiul în care se află figurina Vârcolac *nu* va confrunța Vârcolacul.

## TRANSFORMAREA ÎN OM LUP

Ori de câte ori un personaj confruntă figurina Vârcolac, sau lup-tă cu un personaj care a devenit om lup, el riscă să moștenească acest blestem și să devină om lup la rândul său. Unele cărți Aventură din extensia *The Blood Moon* pot, de asemenea, determina un personaj să se transforme în om lup.

Când un personaj devine om lup, el trebuie să ia o carte Om Lup și să o plaseze, cu fața, în sus lângă cartea sa Personaj. Dacă un personaj este instruit să devină om lup, iar el deja are o carte Om Lup, efectul este ignorat: personajul nu va lua o carte Om Lup suplimentară.

Instrucțiunile de pe o carte Om Lup sunt respectate numai atunci când este Noapte; însă, personajul încă este considerat om lup chiar și în timpul Zilei. Această diferențiere este importantă deoarece unele confruntări afectează personajele în mod diferit dacă personajele sunt oameni lup.

Dacă un personaj este transformat într-un Broscoi, el trebuie să decarteze cartea sa Om Lup. Dacă un personaj care a fost transformat într-un Broscoi devine un om lup, cartea sa Broscoi și figurina broască sunt schimbate la loc cu cartea și figurina personajului original. Apoi, el ia o carte Om Lup în modul cunoscut.

## CARTILE FINAL ALTERNATIV

Utilizarea cărților Final Alternativ este opțională, iar jucătorii se pun de acord încă de la începutul jocului dacă să folosească sau nu aceste cărți. Cărțile Final Alternativ incluse în extensia *The Blood Moon* sunt utilizabile împreună cu cărțile Final Alternativ din celelalte extensii.

## INSTALAREA

Instalarea cărților Final Alternativ este determinată de alegerea uneia dintre cele două variante de joc. Jucătorii pot începe jocul cu cărțile Final Alternativ dezvăluite, sau ascunse.

### VARIANTA CU CARTILE DEZVALUITE

Varianta cu cărțile dezvăluite are un impact mai mare asupra jucătorilor în timpul derulării jocului și oferă acestora mai multă strategie.

Dacă jucătorii folosesc această variantă, toate cărțile Final Alternativ cu **pictograma Ascuns** în colțul din stânga sus trebuie să fie eliminate din joc. Cărțile cu pictograma Ascuns pot fi folosite numai în varianta cu cărțile ascunse.



pictograma  
Ascuns

Cărțile Final Alternativ rămase vor fi amestecate la începutul jocului, iar una va fi trasă, aleator, și plasată *cu fața în sus* în spațiul Crown of Command din centrul tablei de joc.

### VARIANTA CU CARTILE ASCUNSE

Varianta cu cărțile ascunse aduce mai mult mister și emoții în joc deoarece jucătorii nu cunosc ce pericole îi așteaptă în spațiul Crown of Command până când nu vor ajunge acolo.

Dacă jucătorii folosesc această variantă, toate cărțile Final Alternativ care au o **pictograma Dezvăluit** în colțul din stânga sus trebuie să fie eliminate din joc. Aceste cărți pot fi jucate numai în varianta cu cărți dezvăluite.



pictograma  
Dezvăluit





Cărțile Final Alternativ rămase vor fi amestecate la începutul jocului, iar una va fi trasă, aleator, și plasată *cu fața în jos* în spațiul Crown of Command din centrul tablei de joc.

## CONFRUNTAREA CARTILOR FINAL ALTERNATIV

Cărțile Final Alternativ înlocuiesc condițiile de victorie ale jocului de bază, oferind jucătorilor noi posibilități de a învinge jocul. Atunci când sunt folosite cărțile Final Alternativ, personajele aflate în spațiul Crown of Command trebuie să confrunte cartea Final Alternativ aflată acolo și să urmeze instrucțiunile tipărite pe ea – jucătorii nu pot efectua vraja Supunere sau să confrunte alte personaje din spațiul Crown of Command cu excepția cazului în care cartea Final Alternativ specifică altfel.

Toate regulile cu privire la Regiunea Interioară încă se aplică atunci când se joacă cu cărțile Final Alternativ:

- Nicio creatură din Regiunea Interioară (nici vreo carte Final Alternativ) nu pot fi afectate de vreo vrajă. De asemenea, ele nu pot fi evitate.
- Personajele aflate în spațiul Crown of Command nu mai pot muta și trebuie să rămână în acel spațiu, numai dacă nu este specificat altfel pe cartea Final Alternativ.
- Odată ce un personaj a ajuns în spațiul Crown of Command oricare personaj ucis va fi eliminat din joc.

În general, cărțile Final Alternativ afectează numai personajele aflate în spațiul Crown of Command. Însă, instrucțiunile care au o **pictogramă stea** la începutul textului lor afectează toate personajele, indiferent de regiunea în care se află, inclusiv personajele aflate în spațiul Crown of Command.



pictograma  
Stea

## MERITE

**Concept și dezvoltare extensie:** John Goodenough

**Concept Talisman Revised 4th Edition:** Bob Harris and John Goodenough

**Producător:** Mark O'Connor

**Grafică:** WiL Springer

**Cover Art:** Ralph Horsley

**Internal Art:** Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Empty Room Studios, Melissa Findley, Tom Garden, Paul (Prof) Herbert, Anna Ignatieva, Brandon Leach, Joyce Li, Chris Malidore, Jake Masbruch, John Silva, Matthew Starbuck, J. Edwin Stevens, Nicholas Stohlman, Alexander Tooth, Adam Vehige, Frank Walls, Jason Ward, S. C. Watson, John Wigley și Mark Winters

**Conducere direcția artistică:** Andrew Navaro

**Director artistic:** Zoë Robinson

**Mulțumiri speciale:** Bob Harris, Jon New, Richard Tatge și tuturor celor de la Talisman Island!

**Tester:** Dan Ahlm, Ed Browne, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, Daniel Lovat Clark, James Coplin, Ronald DeValk, Dan Engskov, Leif Erickson, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Tom Judd, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, Jay Little, Antonio Martinez, Jon New, Mark O'Connor, Adam Sadler, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeekle, Lawrence Simmons, Joshua Sleper, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov și Michael Yungbluth

**Coordonator licențiere și dezvoltare FFG:** Deb Beck

**Conducere producție:** Eric Knight

**Coordonator producție:** Laura Creighton

**Managing Game Producer:** Steven Kimball

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Producător executiv:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

## GRUP DE LUCRU

**Manager licențiere:** Owen Rees

**Șef Depart. Licențiere:** Jon Gillard

**Șef Depart. Juridic, Licențiere și Proiecte strategice:** Andy Jones

**Head of Intellectual Property:** Alan Merrett

**Talisman** © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Această extensie © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, **Talisman**, **The Blood Moon**, toate logo-urile mărcilor anterioare sunt asociate mărcilor, logo-urilor persoanelor, produselor și ilustrațiilor din oricare joc Talisman®, TM și/sau © Games Workshop Limited 1983-2012, înregistrate variabil în Marea Britanie și celelalte țări. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply și logo-ul FFG sunt mărci înregistrate ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate proprietarilor de drept.

Pentru materiale, ajutor și informații suplimentare vă rugăm să vizitați site-ul:  
**www.FantasyFlightGames.com**



**PROOF OF PURCHASE**  
Talisman:  
The Blood Moon  
TM09  
978-1-61661-399-0  
1272APR12



**Traducere și adaptare Militaru Robert.**  
**Pentru sugestii:** [games\\_manager@yahoo.com](mailto:games_manager@yahoo.com)

