



TALISMAN[®]

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



THE DEEP REALMS[™]
EXPANSION





TM

BINE AȚI VENIT!

Întineric, pericol, glorie și bogăție! Bine ați venit în ținutul magic al **Talisman**.

Extensia **The Deep Realms** pentru **Talisman: The Magical Quest Game** ne aduce două noi ținuturi ce pot fi explorate: Domeniul Lordului Fantomă și Bârlogul Reginei Șobolan. Aventurierii se pot avânta pe podul subred în încercarea de trece între cele două table de joc găsite în extensiile **The City** și **The Dungeon**. De asemenea, eroii pot alege să coboare adânc în cripta Lordului Fantomă sau în cuibul Reginei Șobolan. Acest regulament explică cum să folosiți noile componente oferite de **The Deep Realms** pentru a îmbunătăți experiența voastră în **Talisman**.



SIMBOLUL
THE DEEP
REALMS

COMPONENTE



2 CĂRȚI ȚINUT



20 CĂRȚI POD



20 CĂRȚI TUNEL

INSTALAREA

Când jucați cu extensia **The Deep Realms**, rezolvați următorii pași după instalarea jocului de bază și a extensiilor **The Dungeon** și **The City**:

- 1. Plasarea cărților Ținut:** Plasați cărțile Domeniul Lordului Fantomă (1a) și Bârlogul Reginei Șobolan (1b) între tablele de joc Dungeon și City.
- 2. Pregătirea pachetului Pod:** Amestecați pachetul Pod și plasați-l cu fața în jos între spațiile Pasajul Craniului și Refugiul Șobolanului.
- 3. Pregătirea pachetului Tunel:** Amestecați pachetul Tunel și plasați-l cu fața în jos lângă cărțile Ținut.
- 4. Pregătirea grămezile pentru pradă:** Luați aleator trei cărți Comoară și plasați-le cu fața în sus pe spațiul Sala Tronului (4a). Luați două cărți aleatorii, câte una din Arsenal (arme/armuri) și Magazinul Magic (obiecte/vrăji) și plasați-le cu fața în sus pe spațiul Cuibul Șobolanului (4b).





TM

TINUTURILE DIN STRAFUNDURI

Ascunse între Oraș și Temniță se află două mici, dar periculoase Ținuturi: Bârlogul Reginei Șobolan și Domeniul Lordului Fantomă. Fiecare dintre aceste Ținuturi este o Regiune separată, condusă de o ființă foarte puternică care îi domină pe toți cei care sălășuiesc acolo și pe toți cei care intră în aceste ținuturi.

BARLOGUL REGINEI ȘOBOLAN

Regina Șobolan își are bârlogul în canalele deteriorate și rău mirositoare de sub Oraș. Ea își trimite nesfârșitul val de progenituri în întreaga lume pentru a fura tot ce se poate pentru cuibul ei puturos.

Fiecare Inamic confruntat în Bârlogul Reginei Șobolan care are "Rat (Șobolan)" în titlu adaugă 1 la Puterea sa în timpul luptei.

DOMENIUL LORDULUI FANTOMA

Lordul Fantomă domnește peste criptele umede și reci și nesfârșitele catacombe prin teroare și puteri nepământene. Aceia care încearcă să îi jefuiască mormântul trebuie să-i înfrunte forța.

Fiecare Spirit confruntat în Domeniul Lordului Fantomă adaugă 1 la Priceperea sa în timpul luptei mentale.

CONFRUNTĂRILE ÎN ȚINUTURI

Un personaj dintr-un Ținut nu poate confrunta alte personaje, dar trebuie să urmeze instrucțiunile de pe spațiul său.

INTRAREA ÎN ȚINUTURI

Un personaj poate intra în Bârlogul Reginei Șobolan mutând fie în Refugiul Șobolanului, fie în Vechile Canale dintr-un spațiu adiacent din Oraș, urmând săgețile. Personajele pot intra în Domeniul Lordului Fantomă mutând fie în Pasajul Craniului, fie în Catacombe dintr-un spațiu adiacent din Temniță, urmând săgețile. Când un personaj intră într-un ținut, el trebuie să își încheie imediat deplasarea.

DEPLASAREA PRIN ȚINUTURI

Înainte să ruleze zarurile pentru deplasare personajul trebuie să aleagă între SCĂPARE și IUȚIRE.

Dacă personajul alege să scape, el trebuie să ruleze pentru deplasare în mod normal și să mute contrar direcției arătate de săgeți (într-o Regiune adiacentă) urmând regulile de deplasare ale Regiunii respective.

Dacă personajul alege să iuțească, el nu rulează un zar pentru deplasare, dar în schimb urmează instrucțiunile spațiului în care se află, care sunt detaliate în paginile următoare.





TM

REFUGIUL ȘOBOLANULUI SI PASAJUL CRANIULUI

Când un personaj confruntă Refugiul Șobolanului sau Pasajul Craniului, trage două cărți din pachetul Pod și le adaugă spațiului său. Când i se încheie tura ia toate cărțile de pe spațiu și le amestecă în pachetul Pod. Când un personaj aflat pe Refugiul Șobolanului sau Pasajul Craniului alege să iutească, mută un spațiu peste pod; fie de la Refugiul Șobolanului la Pasajul Craniului, fie de la Pasajul Craniului la Refugiul Șobolanului.

Exemplu: Cărciumăreasa își începe tura pe Pasajul Craniului. Ea poate alege să scape sau să iutească. Dacă alege să iutească mută un spațiu la Refugiul Șobolanului (A). Dacă alege să scape, va rula zarul pentru deplasare și va muta atâteta spații câte arată rezultatul în Temniță (B).



VECHILE CANALE SI CATACOMBELE

Când un personaj intră în Vechile Canale sau în Catacombe, ia imediat trei cărți de deasupra pachetului Tunel și le plasează într-o grămadă *cu fața în jos* în fața sa.

Când un personaj aflat pe Vechile Canale sau pe Catacombe alege să iutească și mai are cărți în grămadă sa el confruntă cartea de deasupra grămezii (întorcând-o *cu fața în sus*, dacă aceasta este *cu fața în jos*). Când un personaj aflat pe Vechile Canale sau pe Catacombe alege să iutească și nu are cărți în grămadă sa, el mută înainte un spațiu urmând săgeata; de la Vechile Canale la Cuibul Șobolanului sau dinspre Catacombe la Sala Tro-nului.

Un personaj nu poate confrunta în Vechile Canale sau în Catacombe cărți Aventură cât timp mai are cărți în grămadă sa. După ce confruntă și elimină ultima carte din grămadă sa, atunci poate confrunta *toate* cărțile de pe spațiul său înainte de a i se încheia tura.

Când un personaj de pe Vechile Canale sau Catacombe alege să scape, sau părăsește în alt fel spațiul său, decartează toate cărțile Tunel rămase în grămadă sa.

CUIBUL ȘOBOLANULUI

Când un personaj confruntă Cuibul Șobolanului, el nu va putea lua vreun Obiect de pe spa-țiu, în schimb o va provoca în luptă pe Regina Șobolan. Regina Șobolan nu poate fi evitată, iar Însoțitorii, Vrăjile sau Obiectele nu pot lupta în locul personajului. Regina Șobolan are o Pu-tere de 3 și adaugă, în timpul luptei, 1 la Puterea sa pentru fiecare Obiect aflat pe Cuibul Șo-bolanului.

Dacă un personaj înfrânge Regina Șobolan, el ia un Obiect la alegere dintre Obiectele rămase pe Cuibul Șobolanului și apoi se teleportează la orice spațiu din Regiunea Exterioară. Dacă un personaj este învins de Regina Șobolan, el trebuie să abandoneze, la întâmplare, unul dintre Obiectele sale (în plus față de viața pierdută). Dacă rezultatul este o neparticipare sau dacă personajul este învins, acesta mută la Drumul Șobolanului în Oraș și își încheie tura.





TM

SALA TRONULUI

Când un personaj confruntă Sala Tronului, el nu poate lua vreo carte Comoară de pe spațiu, în schimb îl va înfrunta pe Lordul Fantomă într-o luptă mentală. Lordul Fantomă nu poate fi evitat, iar Însoțitorii, Vrajile sau Obiectele nu pot lupta în locul personajului. Lordul Fantomă are o Pricpere de 4 și adaugă, în timpul luptei mentale, 1 la Pricpere sa pentru fiecare carte Comoară aflată pe Sala Tronului.

Dacă un personaj înfrânge Lordul Fantomă, el ia o Comoară la alegere dintre cărțile Comoară rămase pe Sala Tronului și apoi se teleportează la orice spațiu din Regiunea Exterioară. Dacă un personaj este învins de Lordul Fantomă, el pierde 1 Pricpere (în plus față de viața pierdută) și plasează, *cu fața în sus*, pe Sala Tronului o carte aleatoare trasă din pachetul Comoară. Dacă rezultatul este o neparticipare sau dacă personajul este învins, el mută la Salonul Întunecat în Temniță și își încheie tura.

CĂRȚILE POD ȘI TUNEL

Abilitățile speciale și efectele care se aplică cărților Aventură, se aplică, de asemenea, și cărților Pod și Tunel, dar numai după ce au fost trase și plasate pe tabla de joc. Când o carte Pod sau Tunel este decartată, ea este re-amestecată în pachetul corespunzător.

CĂRȚILE TEREN ȘI JETOANELE CU ȚINUTURI

Cărțile Teren, Vrajă și jetoanele (jetoane Fireland, Solzi de dragon, jetoane personaj, etc.) nu pot fi plasate pe spațiile Ținuturi. Ignorați orice efect care ar plasa jetoane pe un spațiu Ținut.

VRAJILE ȘI ALTE EFECTE

Fiecare Ținut contează ca o Regiune separată când este vorba despre Vraja Supunere, cărțile Vrajă și alte efecte care afectează personajele în funcție de Regiunea în care se află.

CAPCANELE

Unele cărți au printat cuvântul cheie **Trap** (**Capcană**) deasupra efectului cărții. Personajele nu pot folosi abilitățile speciale sau efectele pentru a ignora sau evita confruntarea **Capcanelor** cu excepția cazului în care abilitatea specială sau efectul prevede în mod expres că acestea sunt eficiente împotriva **Capcanelor**.





TM

CE VETI GASI IN ADANCURI?

Morminte străvechi și canale urât mirositoare, tuneluri întortocheate și capcane înșelătoare; bine ați venit în Ținuturile din străfunduri! Între groaznică Temniță și Orașul agitat se află pasaje misterioase pline de bogății și pericole. Îndrăzniți să vă cufundați în adâncurile întunecate ale Ținuturilor din străfunduri?

Această extensie oferă două noi Ținuturi pentru a le explora și două noi pachete captivante de cărți Aventură concepute să provoace și pe cei mai căliți aventurieri!

Extensia **Talisman: The Deep Realms** conține:

2 cărți Ținut • 20 cărți Pod • 20 cărți Tunel • 3 fișe cu reguli

MERITE

Concept extensie: Jon New cu Samuel W. Bailey

Concept Talisman: Revised 4th Edition: Bob Harris și John Goodenough

Producător: Derrick Fuchs

Grafică: Evan Simonet

Copertă: Anna Christenson

Tabla de joc: Jacob Murray

Ilustrații: Abrar Ajmal, William Thomas Arnold, Bruno Balixa, Helge Balzer, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Mark Bulahao, Christopher Burdett, Felicia Cano, JB Casacop, Anna Christenson, Chris Casciano, Guillaume Ducos, Carolina Eade și Allen Michael N. Geneta

Manager Direcția artistică: Andy Christensen

Direcția artistică: John Taillon

Testeri: Marcin „Nemomon” Chrostowski, Katie New, Sarah New, Zach Tewalthomas și Paolo Tosolini

Coordonator licențiere FFG:

Amanda Greenhart

Coordonare producție joc: Steven Kimball

Concept joc executiv: Corey Konieczka

Producător executiv: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Ca întotdeauna, mulțumiri tuturor celor de la GAMES WORKSHOP

Talisman: The Deep Realms © Drepturi de autor Games Workshop Limited 2014. *The Deep Realms, Talisman*, logo-ul Talisman, GW, Games Workshop și toate logourile asociate, ilustrații, imagini, locații, arme, personaje sunt * sau TM și/sau © Games Workshop Limited, variabil înregistrate în întreaga lume și folosite sub licență. Această ediție publicată sub licența Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply este TM a Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games și logo-ul FFG sunt * Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate proprietarilor de drept. Fantasy Flight Games are adresa 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Prezentele componente pod diferi de cele arătate. Fabricat în SUA. **ACEST PRODUS NU ESTE O JUCĂRIE. NU ESTE DESTINAT PERSOANELOR CU VÂRSTA MAI MICĂ DE 13 ANI.**



**Necesită Talisman
Revised 4th Edition,
The City și The
Dungeon pentru a juca.**



The Deep Realms

TM 14



EAN 13

5 902259 201663

Traducere și adaptare Militaru Robert.

Pentru sugestii: games_manager@yahoo.com

