



TALISMAN[®]

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



THE DRAGON[™]
EXPANSION



LEGENDA REGELUI DRAGON

Cu sute de ani în urmă, un puternic vrăjitor a îndrăznit să ia cu asalt Turnul Dragonului din Ținuturile Focului. Odată ajuns acolo, el a folosit vrăji puternice pentru a alunga Regele Dragon într-un hău întunecat și apoi a împins Lorzii Draconici rămași până ce s-au ascuns în locuri tot mai îndepărtate. Numai când a fost liber să intre în Valea Focului, vrăjitorul a văzut terenurile arse, unde focurile ard continuu. Pentru dragoni, aceasta era o sursă de căldură ce păstra ouăle lor calde în cuiburi, dar vrăjitorul avea alte planuri.

Vrăjitorul a înrobii cu cruzime spiritele care ar putea folosi flăcările mistice din Valea Focului pentru a putea făuri legendara Coroană Supremă. Cu acest artefact puternic el a domnit asupra acestor ținuturi pentru tot restul vieții sale. Când în sfârșit i-a venit timpul, vrăjitorul a ascuns Coroana Supremă între ruinele Turnului Dragonului, așteptând ca un viteaz cu suficientă putere, înțelepciune și curaj să ia puternicul artefact și să devină noul conducător al ținutului.

Dar dragonii n-au uitat că Ținuturile Focului au fost odată domeniul lor. Și există legende care spun că dragonii se vor întoarce.

Ascunși în umbrele templelor, Cultele diabolice ale Dragonului propovăduiesc că Lorzii Draconici se vor întoarce și acela dintre ei care va revendica Coroana Supremă pentru sine va deveni noul Rege Dragon. Atunci când noul Rege Dragon este încoronat, se va instaura o nouă eră de teroare și flăcări, de care numai cei mai devotați servitori vor fi scăpați.

Ultimele semne de întineric i-a făcut pe unii să creadă că vremuri groaznice se apropie. Călătorii au văzut balauri înaripați și dragoni tot mai aproape de orașe, și siluete ale unor creaturi imense ce au tot fost văzute zburând din și spre Ținuturile Focului. Acolo dragonii trudesc fără încetare pentru a reconstrui Turnul Dragonului, făcându-l o fortăreață de nepătruns.

Acum, pentru acei aventurieri curajoși care caută Coroana Supremă, este mai mult de cât o încercare de a obține putere și influență. Este o cursă pentru salvarea ținutului de sub conducerea tiranică a Regelui Dragon!

PREZENTAREA EXTENSIEI

Trei Lorzi Draconici, însuflețiți cu o putere infinită și răutate, sau reîntors în Ținuturile Focului pentru a revendica legendara Coroană Supremă. Cu ei vin și legiuni de dragoni diabolici, aducând un plus puterilor extraordinare ale stăpânilor lor întunecați. Acum pământul se cutremură sub conducerea lor opresivă, și căutarea Coroanei este mai terifiantă și mai periculoasă ca oricând!

The Dragon este o extensie de nivel epic, ce forțează personajele să se confrunte pe parcursul jocului cu dragoni temuți și provocări mortale. Jucătorii trag jetoane Dragon la începutul turelor lor care în mod frecvent determină plasarea unui solz de dragon pe unul dintre Lorzii Draconici. Când unul dintre Lorzii Draconici acumulează trei solzi de dragon, el devine noul Rege Dragon și unul dintre solzii săi de dragon este plasat pe tabla de joc. Personajele care confruntă un solz de dragon într-un spațiu de pe tabla de joc trebuie să tragă o carte Dragon în loc de a trage una din pachetul Aventură. Personajele pot revendica solzul de dragon din spațiul lor dacă ucid un inamic de pe o carte Dragon. Fiecare solz de dragon pe care un personaj îl revendică îi mărește acestuia puterea de luptă împotriva Lorzilor Draconici și a slujitorilor acestora. Când un personaj acumulează suficientă putere și curaj, el trebuie să ajungă la Coroana Supremă din Regiunea Interioară și să învingă Regele Dragon pentru a câștiga jocul!

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este de a ajunge la spațiul Crown of Command în centrul tablei de joc și de a învinge Regele Dragon (vedeți "Confruntarea Regelui Dragon" la pagina 14).



COMPONENTE

Extensia *The Dragon* include următoarele componente:

- prezentul regulament
- 1 tablă de joc Acoperire cu 2 fețe
- 168 cărți Dragon, constând din:
 - » 56 cărți Varthrax
 - » 56 cărți Cadorus
 - » 56 cărți Grilipus
- 3 cărți Final Alternativ
- 3 cărți Lord Draconic, constând din:
 - » 1 carte Lord Draconic Varthrax
 - » 1 carte Lord Draconic Cadorus
 - » 1 carte Lord Draconic Grilipus
- 140 jetoane Dragon, constând din:
 - » 40 Solzi de Dragon Varthrax
 - » 40 Solzi de Dragon Cadorus
 - » 40 Solzi de Dragon Grilipus
 - » 6 Lovitura Dragonului
 - » 6 Furia Dragonului
 - » 8 Dragon Adormit
- 1 jeton Coroană
- 19 jetoane Somn
- 6 cărți Personaj
- 6 figurine de plastic ale personajelor

SIMBOLUL THE DRAGON

Cărțile din extensia *The Dragon* sunt marcate cu simbol de extensie pentru a le putea diferenția de cărțile din jocul de bază.



PREZENTAREA COMPONENTELOR

Mai jos este o descriere scurtă a fiecărei componente a jocului.

TABLA ACOPERIRE

Tabla Acoperire este plasată în centrul tablei de joc principale și înlocuiește Regiunea Interioară aducând confruntări și condiții de victorie noi. Pe o parte este înfățișat Ținutul Dragonului, iar pe cealaltă parte Turnul Dragonului. Înainte de a începe jocul, jucătorii trebuie să decidă care față să o folosească.



Ținutul Dragonului



Turnul Dragonului

CĂRȚILE DRAGON

Cele 168 cărți Dragon sunt împărțite între pachetele Varthrax, Cadorus și Grilipus. Fiecare pachet are câte 56 de cărți care oferă noi Evenimente, Inamici, Necunoscuți, Obiecte, Însoțitori și Locații. Cărțile Dragon sunt similare cărților Aventură, dar sunt confruntate de personajele care explorează spațiile ocupate de unul dintre solzii de dragon ai Lorzilor Draconici.



pachet Varthrax



pachet Cadorus



pachet Grilipus

CĂRȚILE FINAL ALTERNATIV

Folosirea celor trei cărți noi Final Alternativ este opțională, iar jucătorii se pun de acord înainte de a începe jocul dacă să le folosească sau nu, (vedeți „Cărțile Final Alternativ” la pagina 15).



CĂRȚILE LORD DRACONIC

Cei trei Lorzi Draconici (Varthrax, Cadorus și Grilipus) prezintă rivalii la Coroana Supremă. Când un Lord Draconic preia controlul asupra Coroanei, el devine pentru un timp Regele Dragon, până ce un alt Lord Draconic îl uzurpă și devine următorul Rege Dragon.



JETOANE DRAGON

Cele 140 de jetoane Dragon reprezintă dominația Lorzilor Draconici asupra ținutului. Când un Lord Draconic a acumulat trei solzi de dragon pe cartea sa, el devine următorul Rege Dragon!



JETON COROANA

Jetonul Coroană este plasat pe unul dintre Lorzii Draconici pentru a indica Regele Dragon din acel moment. Când un alt Lord Draconic acumulează trei solzi de dragon, el ia în stăpânire Coroana și devine actualul Rege Dragon.



JETOANE SOMN

Cele 19 jetoane Somn pot fi plasate pe Dragoni în timpul desfășurării jocului prin anumite confruntări și efecte. Un Dragon adormit are capacitățile de luptă reduse, dar el se va trezi la sfârșitul unui atac dacă un personaj nu îl învinge.



CARTI PERSONAJ

Cele șase cărți noi Personaj funcționează exact la fel ca cele din jocul de bază și oferă jucătorilor o arie mai largă de selecție a eroilor pentru joc.



FIGURINELE PERSONAJELOR

Fiecare nou erou are o figurină de plastic folosită pentru a reprezenta acel personaj pe tabla de joc.



UTILIZAREA UNOR PARTI ALE EXTENSIEI

Depășirea tuturor pericolelor de pe tabla de joc și înfrângerea Regelui Dragon reprezintă marea provocare chir și pentru cel mai puternic erou. Cu toate că extensia *The Dragon* este destinată să fie folosită pe de-a întregul ca o misiune epică de căutare a Coroanei Supreme, jucătorii pot foarte bine să joace *Talisman* folosind numai anumite elemente ale extensiei pentru a mări viteza de joc sau pentru a reduce dificultatea condițiilor pentru victorie. Noile personaje și cărți Final Alternativ pot fi utilizate fără a include noile jetoane, cărți sau tabla Acoperiere. De asemenea, jucătorii pot folosi noile cărți Dragon și Lord Draconic fără provocarea suplimentară dată de tabla Acoperire. Pentru mai multe detalii vedeți secțiunea "Reguli opționale" la pagina 16.

UTILIZAREA EXTENSIEI THE DRAGON CU ALTĂ EXTENSII

Extensia *The Dragon* poate fi folosită împreună cu oricare altă extensie a *Talisman*, inclusiv cu noile table de joc care oferă noi Regiuni pentru explorare, cum ar fi Dungeon și Highland. Personajele pot intra în aceste Regiuni indiferent ce jetoane sau cărți din extensia *The Dragon* sunt plasate pe spațiile ei de intrare.

INSTALAREA

Când jucați cu extensia *The Dragon*, adăugați următorii pași după ce este încheiată instalarea jocului de bază:

1. **Plasarea Tablei Acoperire:** Jucătorii trebuie să fie de acord ce față a tablei vor folosi. Dacă jucătorii vor folosi extensia *The Dragon* pentru prima dată, recomandăm folosirea feței Ținutul Dragonului până când se vor mai obișnui cu jocul. Tabla Acoperire trebuie plasată peste Regiunea Interioară de pe tabla principală de joc astfel încât spațiul Portal of Power de pe ambele table de joc să se alinieze corect.
2. **Instalarea cărților Lord Draconic:** Amestecați cele trei cărți Lord Draconic și plasați-le cu fața în jos lângă tabla de joc. Dezvăluiți la întâmplare una din cărțile Lord Draconic întorcând-o cu fața în sus și plasați jetonul Coroană pe ea. Întoarceți și celelalte două cărți Lord Draconic cu fața în sus. Apoi plasați câte cinci indicatoare Viață pe fiecare carte Lord Draconic.

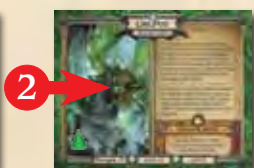
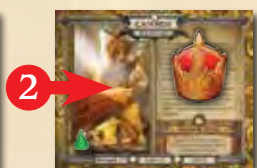
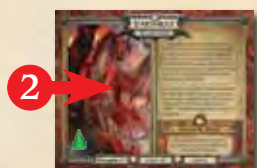
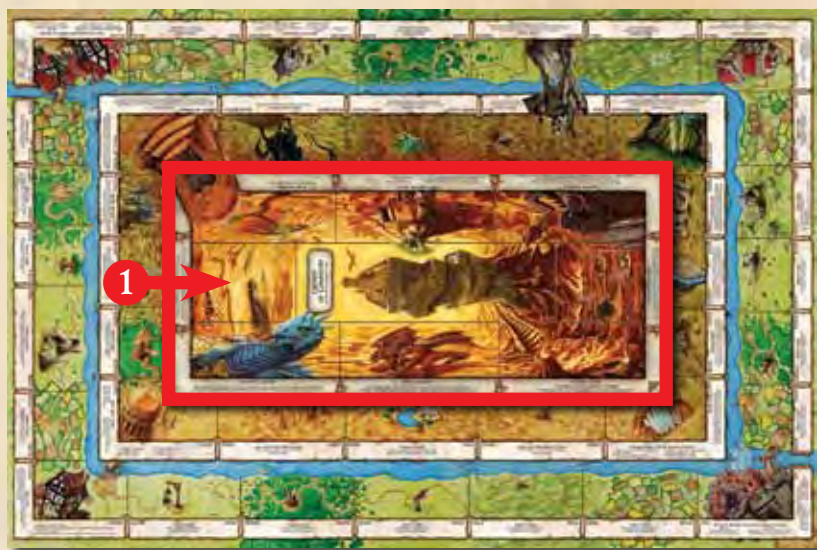
3. **Instalarea pachetelor Dragon:** Separați cărțile Dragon, după culoare, în trei pachete (pachetul Varthrax este roșu, pachetul Cadorus este auriu, iar pachetul Grilipus este verde). Amestecați fiecare pachet separat și plasați-le *cu fața în jos* lângă cartea Lord Draconic corespunzătoare.

4. **Plasarea jetoanelor Dragon:** Plasați toate jetoanele Dragon *cu fața în jos* lângă tabla de joc și amestecați-le. Jucătorii le pot pune în capacul cutiei jocului sau într-un castron. Acestea formează GRĂMADA jetoanelor Dragon.

5. **Plasarea jetoanelor Somn:** Plasați toate jetoanele Somn lângă tabla de joc. Acestea formează GRĂMADA jetoanelor Somn.

După ce acești pași au fost efectuați, jocul poate să înceapă!

EXEMPLU DE INSTALARE



COMBINAREA JETOANELOR ȘI CĂRȚILOR

Fiecare solz de dragon și carte Dragon se **POTRIVEȘTE** cu unul dintre cei trei Lorzi Draconici.



Solzii de dragon Varthrax și cărțile Varthrax se potrivesc Lordului Draconic Varthrax.



Solzii de dragon Cadorus și cărțile Cadorus se potrivesc Lordului Draconic Cadorus.



Solzii de dragon Grilipus și cărțile Grilipus se potrivesc Lordului Draconic Grilipus.

REGULILE EXTENSIEI

Trei Lorzi Draconici se află în concurență pentru controlul asupra Coroanei Supreme. Când un dragon își asumă controlul Coroanei Supreme el devine Regele Dragon și va revendica poziția dominantă peste zonele de pe tabla de joc, lucru reprezentat prin unul dintre solzii săi plasat într-un spațiu. Domnia Regelui Dragon este de scurtă durată, și durează numai până când unul dintre rivalii săi Lorzi Draconici câștigă suficientă putere pentru a-i uzurpa Coroana și să devină noul Rege Dragon. Personajele care explorează spațiile pe care se află solzii de dragon pot confrunta una din cărțile Dragon în loc de a confrunta instrucțiunile spațiului respectiv.

Aceste reguli sunt suplimentare celor din jocul de bază *Talisman*, folosite atunci când jucăm cu extensia *The Dragon*.

TRAGEREA JETOANELOR DRAGON

La startul runde sale, fiecare jucător trebuie să tragă un jeton Dragon din grămada corespunzătoare și să rezolve efectul jetonului. După ce efectul jetonului Dragon este rezolvat, jucătorul își continuă tura în mod obișnuit. Efectele diferitelor jetoane Dragon se împart în două categorii: **EFECTE SPECIALE** și **SOLZI DE DRAGON**.

EFECTE SPECIALE

Aceste jetoane sunt întotdeauna decartate după ce efectele lor sunt rezolvate.

LOVITURA DRAGONULUI

Personajul care a tras acest tip de jeton mai trage imediat încă două jetoane Dragon din grămada corespunzătoare și le rezolvă în ordinea în care au fost trase. Dacă sunt trase din nou jetoane Lovitura Dragonului, jucătorul continuă să tragă jetoane Dragon. După ce jetonul Lovitura Dragonului este rezolvat, acesta este decartat.



Lovitura Dragonului

FURIA DRAGONULUI

Personajul care trage un jeton Furia Dragonului va simți furia Regelui Dragon din acel moment (vedeți "Furia Dragonului" la pagina 15). După ce jetonul Furia Dragonului este rezolvat, acesta este decartat.



Furia Dragonului

DRAGON ADORMIT

Personajul care trage acest tip de jeton, va plasa un jeton Somn pe un Dragon, la alegere, din oricare Regiune. Dacă nu există niciun Dragon pe tabla de joc, jucătorul poate plasa jetonul Somn pe orice Inamic, la alegere. Dacă nu se află niciun Inamic pe tabla de joc, jetonul Dragon Adormit nu are niciun efect. După ce jetonul Dragon Adormit este rezolvat, acesta este decartat.



Dragon Adormit

SOLZII DE DRAGON

Efectele solzilor de dragon variază în funcție de locul în care sunt plasate, pe un Lord Draconic, pe tabla de joc sau în zona de joc a unui personaj.



Solz de dragon
Varthax



Solz de dragon
Cadorus



Solz de dragon
Grilipus

Atunci când un solz de dragon este tras pentru prima dată, acesta este plasat pe cartea Lord Draconic corespondentă. Numărul solzilor de dragon de pe o carte Lord Draconic arată cât de aproape este acesta să devină următorul Rege Dragon (vedeți „Încoronarea Regelui Dragon” la pagina 8).

Când un solz de dragon este plasat pe tabla de joc, personajele au posibilitatea să tragă cărți Dragon, atunci când îl confruntă într-un spațiu (vedeți “Confruntarea solzilor de dragon” la pag. 10).

Când un solz de dragon este plasat în zona de joc a unui personaj, acesta câștigă un bonus la scorul său de atac pentru fiecare solz de dragon care se potrivește adversarului său (vedeți “Revendicarea solzilor de dragon” la pag. 11).

POVESTEA DRAGONILOR

Din cerurile întunecate și furtunoase, trezi Lorzi Draconici au coborât deasupra Ținuturilor Focului, străvechiilor lor cămin, în încercarea de a revendica Coroana Supremă. Deși cei trei dragoni sunt foarte puternici și înfricoșători, ei diferă prin abilități și temperament. Legendele despre aceste creaturi mitice descriu o imagine terifiantă.

VARTHRAX

Un dragon enorm care posedă o putere de neconceput și o minte ascuțită. Cei care îl servesc pe Varthratx sunt mai buni în lupta fizică și, de obicei, mănuesc arme puternice. Acest Lord Draconic își folosește influența pentru a învrăjbi cavaleri dezonozați, conducători de oști avizi de putere, împotriva celor care se opun domniei sale, și în special, împotriva nobililor cavaleri care sălășuiesc în interiorul Castelului. De obicei, Varthrax acceptă o victorie onorabilă într-o luptă corectă, dar atunci când este înfuriat, el lovește cu violență, distrugând orice și pe oricine în jurul său.

CADORUS

Un dragon viclean și calculat cu o grămadă de aur, pe care îl folosește pentru a pune în scenă schemele sale complexe. Cei care îl servesc pe Cadorus excelează în acumularea averilor mari și în exercitarea influenței politice și economice. El menține, în special, o puternică legătură între negustorii și nobilii care își folosesc averile pentru a înfometa și asupra populația simplă de la țară din aceste ținuturi. Cadorus disprețuiește, în special, fermierii umili care locuiesc în Sat, ale căror vieți simple și prin cunoștințele lor agricole sfidează încercările acestuia de ai mitui sau de ai înfometa. De obicei, Cadorus favorizează viclenia și șmecheria, dar atunci când este înfuriat, lăcomia sa nemărginită îl face să pretindă și mai multe bogății, peste puterea lui de deținere.

GRILIPUS

Un dragon misterios care stăpânește arta magică a extragerii puterii din toate lucrurile care au viață. Cei care îl servesc pe Grilipus folosesc vrăjile și ritualurile pentru a solicita forțelor naturii să servească dorințelor stăpânului lor. El este, îndeosebi, de partea druizilor naivi, a pădurarilor și a celor care sunt legați de elementele naturale. Grilipus crede că preoții care locuiesc în Templu sunt intolerabili și încearcă să șteargă de pe suprafața pământului cultul lor și să îi trimită în ceruri. Grilipus este, de obicei, protectorul mediului din care el își trage puterea, dar atunci când este înfuriat, natura sa coruptă iese la suprafață și otrăvește totul în jurul său aducând moarte și descompunere.



PERSONAJELE DRAGON HUNTER

Un aprig căutător de comori, care a perfecționat periculoasa artă a urmăririi și uciderii dragonilor pentru a putea revendica comorile acestora și pentru a culege recompensele de la sătenii îngroziți.

FIRE WIZARD

Un înfricoșător și nestatornic maestru al piromansiei care este chinat de lupta constantă între preocupările sale raționale și toată furia neîmblânzită care arde înăuntrul său.

DRAGON RIDER

O călătoare neînfricată și perspicace care, prin disciplină și curaj, a descoperit tainele înblânzirii dragonilor, transformându-i din inamici feroce în tovarăși loiali.

CONJURER

O abilă și agilă practicantă a artelor magiei care se folosește de aptitudinile sale miraculoase de prestidigitație pentru a încanta pe cei cu care se întâlnește.

DRAGON PRIESTESS

O adeptă a matriarhatului, tiranică și avidă de putere, din Cultul Dragonilor care efectuează vechi ritualuri și sacrificii pentru a obține favoruri de la dragonii la care ea se închină.

MINOTAUR

O bestie de o violență extremă care atacă încontinuu pentru a zdrobi orice se află în calea sa, fără a ține cont de distrugerile pe care le face.



INCORONAREA REGELUI DRAGON

Când un personaj trage un solz de dragon, acesta este plasat pe cartea Lord Draconic corespunzătoare. Când un al treilea solz de dragon este plasat pe un Lord Draconic, el devine imediat noul Rege Dragon și va plasa pe cartea sa jetonul Coroană pentru a reaminti statutul său.

Apoi personajul ia un solz de dragon de pe cartea Regelui Dragon și îl plasează în spațiul său. Dacă în acel spațiu deja există un solz de dragon, acesta este plasat în spațiul imediat următor în sens orar dacă în acesta nu se află deja un solz de dragon. Dacă fiecare spațiu din respectiva regiune are câte un solz de dragon, atunci solzul este decartat și personajul trebuie să sufere în schimb Furia Dragonului a Regelui Dragon (vedeți „Furia Dragonului” la pagina 15). Cei doi de dragon rămași pe cartea Regelui Dragon sunt decartați, iar personajul își continuă runda în mod obișnuit.

În acest fel, Regele Dragon se schimbă pe parcursul jocului și apar solzi de dragon Varthax, Cadorus sau Grilipus pe spațiile tablei de joc.

Important: Personajele aflate în Regiunea Interioară *nu* plasează solzi de dragon pe spațiul lor; în schimb toate cele trei jetoane aflate pe cartea Regelui Dragon sunt decartate.

INAMICI DRAGONI

Unele cărți și abilități speciale afectează doar Dragonii.



Termenul “Dragon” se referă la orice Inamic care are tipărit în spațiul tipului cărții cuvântul “Dragon”. Cărțile și abilitățile speciale care afectează numai Dragonii nu au efect asupra Lorzilor Draconici sau a creaturilor din Regiunea Interioară.

EXEMPLU DE INCORONARE A REGELUI DRAGON

Conjurer trage un solz de dragon Varthrax la începutul runde sale. Solzul este plasat pe Lordul Draconic Varthrax, care ajunge la un total de trei solzi de dragon.



Asta duce la încoronarea lui Varthrax ca noul Rege Dragon! Jetonul Coroană este plasat pe Varthrax, apoi Conjurer ia un solz de pe Varthrax și îl plasează pe spațiul său. Cei doi solzi de dragon rămași sunt decartați, iar Conjurer își continuă runda.



CONFRUNTAREA SOLZILOR DE DRAGON

Pe parcursul jocului, solzii de dragon sunt plasați pe tabla de joc atunci când Lorzii Draconici sunt încoronați ca Regi Dragon și ca urmare a diferitelor cărți. Dacă un personaj ajunge într-un spațiu în care se află un solz de dragon, el poate să confrunte instrucțiunile spațiului respectiv, *sau* să confrunte solzul de dragon din acel spațiu.

Excepție: Când un personaj ajunge într-un spațiu în care se află un solz de dragon, care corespunde Regelui Dragon din acel moment, atunci solzul trebuie să fie confruntat.

Dacă un personaj confruntă un solz de dragon, el trebuie să tragă o carte din pachetul care se potrivește solzului de dragon, chiar dacă în acel spațiu se află una sau mai multe cărți. Personajul trebuie să rezolve *toate* cărțile din acel spațiu urmând regulile cunoscute (cărțile trebuie să fie rezolvate în ordine numărului lor de confruntare, Inamicii cu același număr de confruntare participă împreună cu valorile lor Putere și Pricepere, etc). Acest lu-

cru poate duce la situația în care un personaj rezolvă o carte Aventură din jocul principal înaintea noii cărți Dragon trase deoarece are un număr de confruntare mai mare.

Când un personaj confruntă un solz de dragon, toate instrucțiunile spațiului sunt ignorate. Cu alte cuvinte, textul din respectivul spațiu nu are niciun efect asupra personajului sau a cărților. Acest lucru poate schimba dramatic situația în Regiuni, astfel solzii de dragon au posibilitatea de a împiedica personajele să cumpere lucruri din Sat, să se roage la Templu sau să se vindece la Doctor.

Dacă spațiul Sentinel are un solz de dragon, care corespunde Regelui Dragon, personajele *nu* pot folosi spațiul pentru a trece spre Regiunea de Mijloc, dar ele pot trece în mod liber din Regiunea de Mijloc spre Regiunea Exterioară.

Dacă spațiul Portal of Power are un solz de dragon, care corespunde Regelui Dragon, personajele *nu* pot folosi spațiul pentru a trece spre Regiunea Interioară, dar ele pot trece în mod liber din Regiunea Interioară spre Regiunea de Mijloc.

EXEMPLU DE CONFRUNTARE A UNUI SOLZ DE DRAGON

Fire Wizard ajunge pe spațiul Ruins, care conține un solz de dragon Grilipus. Grilipus nu este Regele Dragon, astfel Fire Wizard poate alege să confrunte spațiul sau solzul de dragon.

Fire Wizard decide să confrunte solzul de dragon și trage o carte Grilipus de deasupra pachetului și o plasează pe spațiu.

Chiar dacă spațiul Ruins îl instruește să tragă două cărți, Fire Wizard trebuie să ignore toate instrucțiunile spațiului când confruntă solzul de dragon.

Fire Wizard atacă Carrion Drake și rezolvă o luptă mentală/psihică.



REVENDICAREA SOLZILOR DE DRAGON

Dacă un personaj ucide un Inamic provenit dintr-o carte Dragon, în plus față de luarea Inamicului ca și trofeu, el poate REVENDICA solzul de dragon din acel spațiu și să îl plaseze în zona sa de joc. Solzii de dragon au două efecte puternice:

- Dacă un personaj confruntă un Inamic sau un Lord Draconic, fiecare solz de dragon pe care personajul îl deține și se potrivește cu adversarul său adaugă personajului un punct la scorul de atac.
- Dacă un personaj este pe punctul de a suferi Furia unui Lord Draconic (vedeți "Furia Dragonului" la pag. 15), el poate decarta unul dintre solzii de dragon care se potrivește cu Lordul Draconic pentru a anula Furia Dragonului, și să nu sufere niciun efect.

Personajele pot obține oricâți solzi de dragon pe parcursul jocului. Solzii de dragon nu sunt considerați Obiecte, Vraji sau Însoțitori. Prin urmare, ei nu pot fi abandonați, furați, vânduți sau schimbați. Dacă un personaj este ucis, toți solzii săi de dragon sunt moșteniți de noul personaj al jucătorului.

SOLZII DE DRAGON SI INAMICII MULTIPLII

Dacă un personaj rezolvă o luptă sau o luptă psihică/mentală cu mai mult de un Inamic în același timp, fiecare solz de dragon care se potrivește unui Inamic adaugă un punct la scorul său de atac.

Exemplu: Un personaj atacă doi Inamici din pachetul Varthrax care au același număr de confruntare. Personajul are trei solzi de dragon care se potrivesc cu Varthrax, astfel că el va adăuga șase puncte la scorul său de atac.

Exemplu: Un personaj atacă doi Inamici care au același număr de confruntare. Un Inamic este din pachetul Varthrax, iar celălalt Inamic din pachetul Cadorus. Personajul are un solz de dragon care se potrivește cu Varthrax și doi solzi care se potrivesc cu Cadorus, astfel că el adaugă trei puncte la scorul său de atac.

EXEMPLU DE REVENDICARE A UNUI SOLZ DE DRAGON

Minotaur ajunge pe spațiul Tavern și un solz de dragon Varthrax. Varthrax este Regele Dragon, astfel Minotaur trebuie să confrunte solzul de dragon; el nu poate confrunta spațiul Tavern sau pe Conjuror. Minotaur trage o carte Varthrax de deasupra pachetului și o plasează pe spațiu.

Minotaur atacă Fire Drake și îl învinge în luptă. Apoi, Minotaur revendică solzul de dragon deoarece a ucis un Inamic de pe o carte Dragon. Solzul de dragon este eliminat de pe spațiu și plasat în zona de joc a lui Minotaur. De asemenea, Minotaur îl ia pe Fire Drake ca și trofeu.



EXEMPLU DE UTILIZARE A SOLZILOR DE DRAGON

Conjurer ajunge pe spațiul Ruins, care conține un Carrion Drake și un solz de dragon Grilipus. Grilipus nu este Regele Dragon, astfel Conjurer poate alege să confrunte spațiul sau solzul de dragon. Conjurer decide să confrunte spațiul, iar Ruins o instruieste să tragă două cărți. Deoarece deja există o carte pe acel spațiu, Conjurer trage doar o carte Aventură pentru a ajunge la un total de două cărți.



Cartea este un alt Inamic cu același număr de confruntare, astfel Carrion Drake și Shadow vor lupta ca unul în timpul luptei mentale/psihice. are doi solzi de dragon care se potrivesc cu Carrion Drake, astfel ea adaugă 2 la scorul său de atac. Conjurer ucide Carrion Drake, astfel ea revendică solzul de dragon de pe spațiu și îl plasează în zona sa de joc.

TABLA ACOPERIRE

Tabla Acoperire are pe o parte Ținutul Dragonului, iar pe cealaltă parte Turnul Dragonului. Înainte de a începe jocul, jucătorii trebuie să hotărască care parte va fi folosită. Această tablă va forma o nouă Regiune Interioară și înlocuiește confruntările și obiectivele necesare pentru victorie de pe tabla principală a jocului.

Ținutul Dragonului are un aspect similar cu cel al Regiunii Interioare de pe tabla de joc principală, dar provocările din fiecare spațiu cresc, și devin chiar mai periculoase, cu cât numărul de solzi de dragon de pe cărțile Lord Draconic crește.



Ținutul Dragonului

Turnul Dragonului are o singură cale ce conduce spre Coroana Supremă, iar personajele mută de-a lungul scării în spirală prin tragerea de cărți din pachetul de cărți al Regelui Dragon.



Turnul Dragonului

INTRAREA IN REGIUNEA INTERIOARA

În Ținutul și în Turnul Dragonului se poate intra trecând prin Portal of Power, care trebuie să fie deschis înainte de a fi traversat. Instrucțiunile din spațiul Portal of Power descriu regulile pentru deplasarea în Regiunea Interioară.



INTOARCEREA ÎNAPOI

Un personaj aflat în Regiunea Interioară poate decide să se INTOARCA ÎNAPOI și să se îndrepte spre spațiul Plain of Peril în loc de să se deplaseze spre spațiul Crown of Command. Un personaj care se întoarce înapoi poate muta numai câte un spațiu per tură și va ignora instrucțiunile tuturor spațiilor în drumul său spre spațiul Plain of Peril.

Odată ce un personaj și-a declarat intenția de a se întoarce înapoi, nu se mai poate răzgândi, și trebuie să meargă înapoi tot drumul până la spațiul Plain of Peril. Însă, odată ajuns acolo personajul se poate deplasa spre spațiul Crown of Command sau să părăsească Regiunea Interioară prin Portal of Power. Un personaj care dorește să treacă prin Portal of Power din Regiunea Interioară în Regiunea de Mijloc nu are nevoie ca să îl deschidă. Personajul pur și simplu mută din spațiul Plain of Peril în spațiul Portal of Power.

CONFRUNTĂRILE ÎN REGIUNEA INTERIOARĂ

Nicio creatură, Inamic sau Lord Draconic din Regiunea Interioară nu pot fi afectate de vreo Vrajă, nici nu pot fi evitate.

Un personaj poate confrunta un alt personaj numai în spațiile Portal of Power și Valley of Fire. Personajele din Regiunea Interioară pot fi ținta Vrajilor sau a altor efecte dacă nu specifică altfel cartea.

Dacă efectul unei cărți cere unui personaj aflat în Regiunea Interioară să plaseze un solz de dragon în Regiunea sa, în loc de a face acest lucru solzul de dragon este decartat.

CUCERIREA ȚINUTULUI DRAGONULUI

În Ținutul Dragonului nu se rulează zarul pentru mutare. În schimb, personajul mută câte un spațiu înainte în direcția arătată de săgeata de pe spațiu. Instrucțiunile din fiecare spațiu din Regiunea Interioară trebuie să fie completate înainte ca un personaj să poată muta spre Crown of Command. Cucerirea Ținutului Dragonului respectă aceleași reguli ca cele pentru traversarea Regiunii Interioare de pe tabla principală a jocului, cu excepția instrucțiunilor de pe câteva spații care sunt schimbate, iar provocările din fiecare spațiu cresc, și devin chiar mai periculoase, cu cât numărul de solzi de dragon de pe cărțile Lord Draconic crește.

Orice efect sau abilitate specială care se referă la spațiul Mines se aplică în același fel la spațiul Dragonstone Mines. Orice efect sau abilitate specială care se referă la spațiul Crypt se aplică în același fel la spațiul Dragonbone Crypt.

Când un personaj ajunge la Coroana Supremă, el trebuie să confrunte Regele Dragon (vedeți "Confruntarea Regelui Dragon" la pagina 14).

URCAREA ÎN TURNUL DRAGONULUI

În Turnul Dragonului nu este rulat zarul pentru mutare. În schimb, un personaj trage din pachetul de cărți al Regelui Dragon numărul de cărți indicat de instrucțiunile spațiului și le confruntă. Rețineți că personajele vor trage cărți Dragon la începutul rundelor lor pentru a determina câte spații vor muta; personajele nu trag cărți atunci când *ajung* pe un spațiu.

Confruntarea cărților Dragon în Turnul Dragonului urmează regulile cunoscute (cărțile trebuie rezolvate în ordinea numărului lor de confruntare, Inamicii cu același număr de confruntare cumulează caracteristicile lor Putere și Pricepere, etc.), cu excepția faptului că creaturile nu pot fi afectate de vreo Vrajă, și nici nu pot fi evitate. Personajele pot folosi solzii de dragon ca de obicei. Dacă un personaj este învins sau este instruit să stea o rundă, el *nu* poate confrunta vreo carte rămasă în acel spațiu.

După ce un personaj termină rezolvarea cărților Dragon pe care le confruntă, el mută un spațiu înainte spre Crown of Command, plus un spațiu suplimentar pentru fiecare Inamic ucis în timpul runde sale. Dacă un personaj este ucis pe o treaptă, el trebuie să mute un spațiu înapoi spre Portal of Power așa cum este indicat de instrucțiunile spațiului.

După ce personajul își termină runda, toate cărțile și jetoanele din Turnul Dragonului sunt decartate.

Când un personaj ajunge în spațiul Crown of Command, el trebuie să confrunte Regele Dragon (vedeți "Confruntarea Regelui Dragon" la pagina 14).

CLARIFICĂRI LEGATE DE TURNUL DRAGONULUI

Dacă un personaj aflat pe o treaptă ucide un Inamic, dar este învins de o altă carte în timpul runde sale, el încă trebuie să mute un spațiu înapoi spre Portal of Power în loc să mute înainte.

Dacă un personaj aflat pe o treaptă are o neparticipare, el va muta înainte în modul obișnuit.

Dacă la începutul runde unui personaj este plasată o carte pe Turnul Dragonului, cum ar fi o Vrajă sau dacă personajul abandonează un Însoțitor sau un Obiect, el încă va trage numărul de cărți indicat pe spațiul din Turnul Dragonului. Personajele trebuie, întotdeauna, să tragă numărul de cărți indicat de spațiile din Turnul Dragonului, indiferent de cât de multe cărți se află deja în acel spațiu.

Dacă un personaj este forțat să mute în sens orar, el mută urmând direcția indicată de săgețile de pe fiecare spațiu.

Dacă un personaj este forțat să mute în sens antiorar, el mută împotriva direcției indicate de săgețile de pe fiecare spațiu.



EXEMPLU DE MUTARE ÎN TURNUL DRAGONULUI

Dragon Slayer își începe runda pe spațiul Plain of Peril. Spațiul îl instruește să tragă o carte care va determina câte spații suplimentare va muta în această rundă. Varthrax este Regele Dragon, astfel Dragon Slayer trebuie să tragă o carte Varthrax de deasupra pachetului și o confruntă.

Dragon Slayer confruntă un Fire Drake și îl ucide, astfel el va muta un spațiu suplimentar în această rundă. Dragon Slayer mută înainte două spații și își încheie runda.

Dacă Dragon Slayer ar fi fost învins de Fire Drake, el ar fi mutat înainte doar un singur spațiu, iar cartea Dragon ar fi fost decartată la sfârșitul runde sale.



CONFRUNTAREA REGELUI DRAGON

Pentru a confrunta Regele Dragon, personajele trebuie să depășească pericolele din Regiunea Interioară și să călătorească spre spațiul Crown of Command din centru tablei de joc. Când un personaj intră în spațiul Crown of Command, el atacă imediat Regele Dragon. Personajul trebuie să aleagă dacă în atacul împotriva Regelui Dragon va folosi Puterea sau Priceperea. De fiecare dată când învinge Regele Dragon, el trebuie să elimine una dintre viețile Regelui Dragon și să îl atace din nou imediat.

Personajul care elimină ultima viață a Regelui Dragon câștigă jocul!

Dacă un personaj care confruntă Regele Dragon are o neparticipare sau este învins, tura sa se încheie și trebuie să atace Regele Dragon la începutul runde sale următoare. Dacă un personaj este învins, în plus față de pierderea unei vieți, el va trebui să sufere Furia Dragonului prezentată pe cartea Regelui Dragon.

Dacă personajul este ucis și nu se află niciun alt personaj în spațiul Crown of Command, Regele Dragon se vindecă și își recuperează toate viețile.

Când un personaj se află în spațiul Crown of Command, el nu poate muta și trebuie să continue să atace Regele Dragon; el nu se poate întoarce înapoi și să se deplaseze spre spațiul Plain of Peril.

Dacă pe un Lord Draconic sunt plasați trei solzi de dragon în timp ce în spațiul Crown of Command se află personaje, un solz de dragon de pe cartea Lordului Draconic este plasat pe un spațiu, iar ceilalți doi rămași sunt decartați în modul obișnuit. Însă, jetonul Coroană *nu* este mutat pe Lordul Draconic. Cu alte cuvinte, Regele Dragon *nu* se schimbă atâta timp cât un personaj se află în spațiul Crown of Command.

Odată ce un personaj a ajuns în spațiul Crown of Command și confruntă Regele Dragon, oricare personaj care este ucis pierde jocul în mod automat. Rețineți că această regulă rămâne în vigoare pentru tot restul jocului.



ATACURILE SUFLARE

Unii dragoni fac un ATAC SUFLARE înainte ca atacul personajului să fie rezolvat. Dacă un personaj suferă efectele unui atac suflare, el încă trebuie să rezolve lupta sau lupta psihică/mentală cu excepția cazului în care este specificat altfel.

Dacă un personaj are o Vrajă sau o abilitate care este folosită atunci când este aproape de a se angaja într-o luptă sau o luptă psihică/mentală, aceasta este pusă în aplicare înainte ca atacul suflare să fie rezolvat.

Dacă un personaj evită Dragonul, el nu rezolvă atacul suflare al Dragonului.

ABILITATI SPECIALE CARE IMPLICA CARTELE DRAGON

Abilitățile speciale și efectele care se aplică cărților Aventură, se aplică, de asemenea, și cărților Dragon, dar numai *după* ce acestea au fost trase și plasate pe tabla de joc.

Exemplu: Abilitatea specială a personajului Prophetess susține că ori de câte ori ea trage cărți Aventură, poate să decarteze o carte la alegere și să tragă încă una cu care să o înlocuiască. Personajul Prophetess nu își poate folosi abilitatea atunci când trage cărți Dragon.

Exemplu: Un personaj ajunge într-un spațiu cu o carte Dragon și efectuează vraja Destruction. Efectele vrăjii îi permit să elimine orice carte Aventură de pe tabla de joc, aflată cu fața în sus, și să o plaseze în grămadă de cărți decartate. Personajul poate efectua vraja Destruction asupra cărții Dragon deoarece ea a fost deja trasă și plasată pe tabla de joc.

DECARTAREA JETOANELOR DRAGON

Când jetoanele Dragon sunt decartate, ele sunt eliminate din joc și returnate în cutia jocului. Dacă toate jetoanele din grămadă sunt luate, returnați toate jetoanele Dragon care au fost eliminate din joc (inclusiv solzii de dragon decartați) înapoi în grămadă, cu fața în jos și amestecați bine pentru a forma o nouă grămadă.

DECARTAREA CARTILOR

Dacă un efect precum suferirea Furiei Dragonului de la Regele Dragon forțează un personaj să decarteze Obiecte, Însoțitori sau Vraji, personajul alege care carte să o decarteze, dacă nu este specificat altfel.

EPUIZAREA CARTILOR

Dacă un pachet de cărți Dragon este epuizat, toate cărțile decartate din acel pachet sunt amestecate și plasate cu fața în jos lângă cartea Lord Draconic cu care se potrivește formând un nou pachet de cărți.

RATAREA RUNDELOR

Dacă un personaj ratează o rundă, el *nu* trage un jeton Dragon în runda pe care a ratat-o.

REGULI OPTIONALE

Acestea sunt reguli pe care jucătorii le pot include pentru a aduce noi experiențe jocului. Dacă jucătorii doresc să folosească oricare dintre regulile discutate aici, ei trebuie să se asigure că toți le înțeleg și sunt de acord cu acestea înainte de a începe jocul.

FURIA REGELUI DRAGON

Această variantă face ca solzii de dragon de pe spații să fie mult mai periculoși când sunt confrunțați.

Dacă un Lord Draconic este încoronat atunci când el *deja* este Regele Dragon, următoarele efecte sunt aplicate fiecărui spațiu care are un solz de dragon care se potrivește Regelui Dragon:

- Toate personajele din acel spațiu suferă Furia Dragonului a Regelui Dragon.
- Toate cărțile din acel spațiu sunt decartate, incluzând orice carte Aventură, Dragon, Vrajă și Achiziție, precum și cărțile din oricare alte pachete. Orice solz de dragon de pe tabla de joc, rămâne pe loc.

Furia Regelui Dragon este implementată după ce Lordul Draconic este încoronat, dar înainte ca personajul să plaseze un solz de dragon pe spațiul său.

LUPTA PENTRU COROANA

Această variantă crează personajelor condiții mult mai dificile cu care să se confrunte. De asemenea, pericolele pe care personajele trebuie să le întâlnească în calea lor spre Coroana Supremă măresc semnificativ și durata de desfășurare a jocului. Când jucați cu această variantă recomandăm ca jucătorii să folosească regulile alternative „Bonus de start” și „Forța și Priceperea” de la pagina 21 din regulamentul jocului de bază pentru un joc mai rapid.

Extensia *The Dragon* este jucată urmând toate regulile cunoscute, exceptând situația în care tabla Acoperire cu Turnul Dragonului este pusă lângă tabla de joc principală, în loc de a fi pusă peste Regiunea Interioară.

Pentru a câștiga jocul, mai întâi personajele trebuie să călătorească spre centrul Regiunii Interioare de pe tabla principală de joc. Atunci când un personaj intră în spațiul Crown of Command de pe tabla principală de joc, el va muta imediat în spațiul Plain of Peril din Turnul Dragonului. Doar când un personaj intră în spațiul Crown of Command de pe tabla de joc cu Turnul Dragonului acesta poate confrunta Regele Dragon și să câștige jocul învingându-l.

Dacă o confruntare mută un personaj într-o locație din Regiunea Interioară, personajul trebuie să mute în spațiul indicat de pe tabla principală de joc; el nu poate muta în spațiul indicat de pe Turnul Dragonului. De exemplu, dacă un personaj confruntă spațiul Great Portal și are posibilitatea să mute în spațiul Plain of Peril, el trebuie să mute în spațiul Plain of Peril de pe tabla principală de joc.

PROCREAREA DRAGONULUI

Această variantă oferă personajelor oportunitatea de a confrunta solzi de dragon cât mai devreme în joc.

După ce instalarea jocului este completă, personajul care va efectua prima rundă va dezvălui aleator un jeton Dragon din grămadă înainte să fie tras un solz de dragon; orice jeton Lovitura Dragonului, Furia Dragonului sau Dragon Adormit care a fost tras este păstrat cu fața în sus lângă grămadă. Personajul rulează un zar și plasează solzul de dragon la atâtea spații depărtare, *în sens orar*, față de spațiul său de start urmând regulile obișnuite pentru plasarea solzilor de dragon: dacă în acel spațiu deja există un solz de dragon, jetonul este plasat în următorul spațiu, în sens antiorar, în care nu există deja un solz de dragon. Apoi, personajul trage un alt jeton Dragon, rulează un zar, și plasează solzul de dragon la atâtea spații depărtare, *în sens antiorar*, față de spațiul său de start.

Următorul personaj continuă procedeul de tragere a unui jeton Dragon și de plasare a unui solz de dragon mai departe de spațiul său de start, în sens orar și antiorar, până când fiecare personaj a plasat câte doi solzi de dragon pe tabla de joc. Toate jetoanele Lovitura Dragonului, Furia Dragonului sau Dragon Adormit, care au fost trase, acum sunt returnate la loc în gămadă, cu fața în jos, și amestecate bine. După ce au fost efectuați acești pași, jocul este gata să înceapă!



SFATURI UTILE

Fiecare pachet Dragon oferă provocări și recompense diferite. Astfel jucătorii descoperă tematica fiecărui pachet de cărți, și vor învăța care confruntări se potrivesc mai bine personajului lor.

Când un solz de dragon care se potrivește cu Regele Dragon se află într-un spațiu, toate instrucțiunile spațiului respectiv sunt ignorate. Personajele pot folosi acest lucru în avantajul lor și să aibă confruntări în spațiile care în mod obișnuit le-ar evita, cum ar fi spațiile Desert din Regiunea de Mijloc. De asemenea, personajele ar trebui să fie conștiente că solzii de dragon pot anula spații vitale, cum ar fi Vindecătorul din spațiul Village.

Dacă un spațiu are un solz de dragon, iar o carte Aventură a fost deja plasată pe acel spațiu, personajele curajoase pot alege să confrunte solzul de dragon, în loc de a confrunta spațiul respectiv. Acest lucru permite personajului să tragă o carte Dragon, dar și să confrunte cartea Aventură aflată în acel spațiu. Confruntarea mai multor cărți în timpul unei runde este un avantaj foarte important, care este similar cu câștigarea unei runde suplimentare.

Dacă într-un spațiu se află un solz de dragon, iar un Inamic este deja plasat pe acel spațiu, personajele precaute pot alege să confrunte spațiul în loc de a confrunta solzul de dragon (atâta timp cât solzul nu se potrivește cu Regele Dragon). Evitarea solzului de dragon previne plasarea în acel spațiu a unor pericole neașteptate, cum ar fi tragerea unui alt Inamic.

Colectarea solzilor de dragon de la fiecare dintre cei trei Lorzi Draconici vă vor ajuta să vă protejați împotriva atacurilor Furia Dragonului neașteptate.

Efectele unor cărți Dragon devin mai puternice în funcție de care Lord Draconic este Rege Dragon. Confruntarea solzilor de dragon care se potrivesc Regelui Dragon din acel moment poate deveni chiar și mai periculoasă decât în mod normal.

POVESTEA TURNULUI DRAGONULUI

În mijlocul țărâmului se află un ținut pustiu vulcanic cunoscut ca Ținuturile de Foc. Cu mult timp în urmă, un turn mare se afla în centrul Ținuturilor de Foc din care Regele Dragon conducea. Regele Dragon era atât puternic, cât și înțelept, și cât timp nimeni nu a îndrăznit să treacă prin regatul său, dragonii niciodată nu s-au gândit să-și extindă granițele dincolo de Ținuturile de Foc.

Dar într-o zi, un vrăjitor puternic a provocat Regele Dragon pentru dreptul de a intra în Valea sacră a Focului, locul de baștină al dragonilor. Regele Dragon a răspuns cu furie obrăzniciei vrăjitorului și l-a atacat pe acesta cu ferocitatea suflării și colților săi. A urmat o luptă epică, dar vrăjitorul, care era expert în artele arcanе, nu l-a biruit Regele Dragon. Vrăjitorul și-a dat seama că nicio vrajă din arsenalul său nu poate ucide Regele Dragon, dar avea o putere magică suficientă pentru a-l alunga. Vrăjitorul a efectuat ritualul său și a deschis un portal între ținutul dragonilor și un gol întunecat înfricoșător. Turnul a fost scos în afară, piatră după piatră, și dispersat în acel gol, și deși a luptat cu înverșunare, în cele din urmă Regele Dragon a dispărut, și el, în întunecimea golului. Cu regele lor dispărut, Lorzii Draconici rămași au fugit în toate colțurile extreme ale lumii, prea speriați de mânia vrăjitorului pentru a se mai reîntoarce.

Văzând că Turnul Dragonului a fost redus la o coajă spulberată, vrăjitorul a mers în Valea de Foc, unde a folosit căldura sa fantastică pentru a crea Coroana Supremă, cel mai puternic artefact realizat vreodată. Prin puterile coroanei, el a domnit peste acest ținut pentru mulți, mulți ani, până la sfârșitul vieții sale.

De atunci, cultele secrete ale dragonului care s-au format, s-au rugat ca Lorzii Draconici să se reîntoarcă într-o zi și să le acorde cultiștilor putere și influență în schimbul venerației lor. Aceste culte vorbesc despre o profeție în care un nou Rege Dragon va apărea, guvernând întregul ținut de la noul Turn al Dragonului, și împodobit cu coroana inamicului lor. După ani de trudă în secret, răbdarea cultelor dragonului a fost în cele din urmă răsplătită. Ei au găsit trei Lorzi Draconici – Varthrax, Cadorus și Grilipus – care s-au ascuns cu mulți ani în urmă. Cultiștii le-au spus Lorzilor Draconici că vrăjitorul care i-a alungat este mort, și că Ținuturile de Foc sunt gata pentru a fi recuperate.

Pentru fiecare Lord Draconic, acest lucru era o oportunitate, nu doar pentru a se reîntoarce la căminul lor străvechi, dar și pentru a revendica Coroana Supremă. Cu puterile extraordinare ale coroanei, un Lord Draconic s-ar putea instala el însuși ca noul Rege Dragon, de necontestat, guvernând peste frăția sa și înrobind toate celelalte viețuitoare. Crezând că niciun alt dragon nu poate fi demn de acest tilu, fiecare Lord Draconic luptă acum pentru a-și instaura dominația prin reconstruirea Turnului Dragonului.

Odată ce turnul este terminat, iar unul dintre Lorzii Draconici dobândește Coroana Supremă, profeția Cultului Dragonului poate în sfârșit să se îndeplinească. O nouă eră a dragonilor va începe, iar toate viețuitoarele se vor pleca sub conducerea noului Rege Dragon!

Traducere și adaptare Militaru Robert. Pentru sugestii: games_manager@yahoo.com



MERITE

Concept extensie și dezvoltare: John Goodenough

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

Istorisiri: Tim Uren

Editare: Darrell Hardy

Corectură: Mark O'Connor

Grafică: Chris Beck and WiL Springer

Cover Art: Ralph Horsley

Board Art: Jake Murray

Concept figurine: Felicia Cano

Internal Art: Even Amundsen, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Brad-dock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Caravan Studio, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Empty Room Studios, Tom Garden, Paul Guzenko, Kelly Harris, Paul Prof Herbert, David Kegg, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Brandon Leach, Christopher Malidore, Jeremy McHugh, Brynn Metheney, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Grzegorz Pedrycz, Mark Pool, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, Alexandr Shaldin, John Stanko, Gabor Szugyi, Allison Theus, Cory Turner, Frank Walls, Shane Watson, Drew Whitmore, Joe Wilson și Mark Winters

Conducere direcția artistică: Andrew Navaro

Director artistic: Zoë Robinson

Testeri: Chris Beck, K. Kurt Bradley, Ed Browne, Felicia Cano, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, David Coakley, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Darrell Hardy, James Hata, Stacy Hauser, Tim Huckelbery, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jim Levitt, Jay Little, Tytus Ławnik, Jon New, Kevin O'Connor, Mark O'Connor, Peter O'Connor, Laramie Sasseville, Michael Schmeeckle, Ronald Searby, Joshua Sleper, Christopher Springer, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, and Kevin Wilson

Coordonator licențiere și dezvoltare FFG: Deb Beck

Director producție: Eric Knight

Conducere concept joc: Jay Little

Concept joc, executiv: Corey Konieczka

Producător executiv: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

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

GRUP DE LUCRU

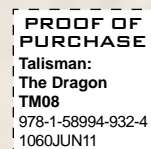
Manageri licențiere: Owen Rees și Graeme Nicoll

Șef Depart. Licențiere: Andy Jones

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Această extensie © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, *Talisman*, *The Dragon*, toate logo-urile mărcilor anterioare sunt asociate mărcilor, logo-urilor persona- jelor, produselor și ilustrațiilor din oricare joc *Talisman*®, TM și/sau © Games Workshop Limited 1983-2011, înregistrate variabil în Marea Britanie și celelalte țări. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing Inc. 2011. 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



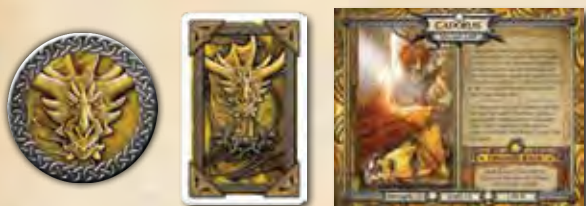
REZUMAT

Rezumatul conține regulile de bază necesare pentru a juca cu extensia *The Dragon*.

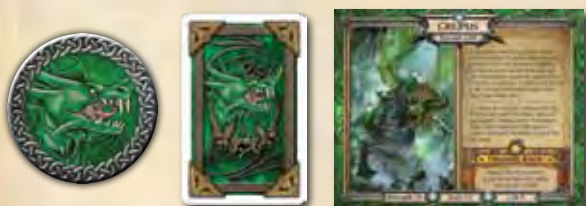
POTRIVIREA JETOANELOR ȘI CARTILOR



Solzii de dragon Varthrax și cărțile Varthrax se potrivesc Lordului Draconic Varthrax.



Solzii de dragon Cadorus și cărțile Cadorus se potrivesc Lordului Draconic Cadorus.



Solzii de dragon Grilipus și cărțile Grilipus se potrivesc Lordului Draconic Grilipus.

SOLZII DE DRAGON

Efectele solzilor de dragon depind de locul unde sunt plasați: pe un Lord Draconic, pe tabla de joc sau în zona de joc a unui personaj.

Când un solz de dragon este tras pentru prima dată, acesta este plasat pe cartea Lord Draconic potrivită. Numărul de solzi de dragon de pe un Lord Draconic arată cât de aproape este acesta să devină următorul Rege Dragon (vedeți "Încoronarea Regelui Dragon" la pagina 8).

Când un solz de dragon este plasat pe tabla de joc, personajele trebuie să tragă cărți Dragon când îl confruntă în acel spațiu (vedeți "Confruntarea Solzilor de dragon" la pagina 10).

Când un solz de dragon este plasat în zona de joc a unui personaj, personajul obține un bonus la scorul său de atac pentru fiecare solz de dragon care se potrivește cu adversarul său (vedeți "Revendicarea Solzilor de dragon" la pagina 11).

TRAGEREA JETOANELOR DRAGON

La startul rundei fiecărui jucător, acesta trebuie să tragă un jeton Dragon, aleator, din grămadă și să îi rezolve efectul. După ce efectul jetonului Dragon este rezolvat, jucătorul își continuă runda în mod normal.

DESCRIEREA JETOANELOR DRAGON

SOLZ DE DRAGON VARTHAX

Plasați jetonul cu fața în sus pe Lordul Draconic Varthrax. Asta poate determina ca Varthrax să devină Regele Dragon.

SOLZ DE DRAGON CADORUS

Plasați jetonul cu fața în sus pe Lordul Draconic Cadorus. Asta poate determina ca Cadorus să devină Regele Dragon.

SOLZ DE DRAGON GRILIPUS

Plasați jetonul cu fața în sus pe Lordul Draconic Grilipus. Asta poate determina ca Grilipus să devină Regele Dragon.

LOVITURA DRAGONULUI

Personajul care a tras jetonul trage imediat două jetoane Dragon suplimentare din grămadă și le rezolvă în ordinea în care le-a tras. Dacă sunt trase jetoane Lovitura Dragonului suplimentare, personajul trebuie să continue să tragă jetoane Dragon suplimentare. După ce Lovitura Dragonului este rezolvată, jetonul este decartat.

FURIA DRAGONULUI

Personajul care a tras jetonul suferă Furia Dragonului al actualului Rege Dragon (vedeți "Furia Dragonului" la pagina 15). După ce Furia Dragonului este rezolvată, jetonul este decartat.

DRAGON ADORMIT

Personajul care a tras jetonul plasează un jeton Somn pe un Dragon, la alegere, din orice Regiune. Dacă nu sunt Dragoni pe tabla de joc, el poate plasa jetonul pe orice Inamic, la alegere. Dacă nu sunt Inamici pe tabla de joc, Dragonul Adormit nu are niciun efect. După ce Dragonul Adormit este rezolvat, jetonul este decartat.

Când un personaj confruntă un Inamic cu un jeton Somn pe el, atât Puterea, cât și Priceperea Inamicului sunt reduse cu 3 puncte, până la un minim de 1.

