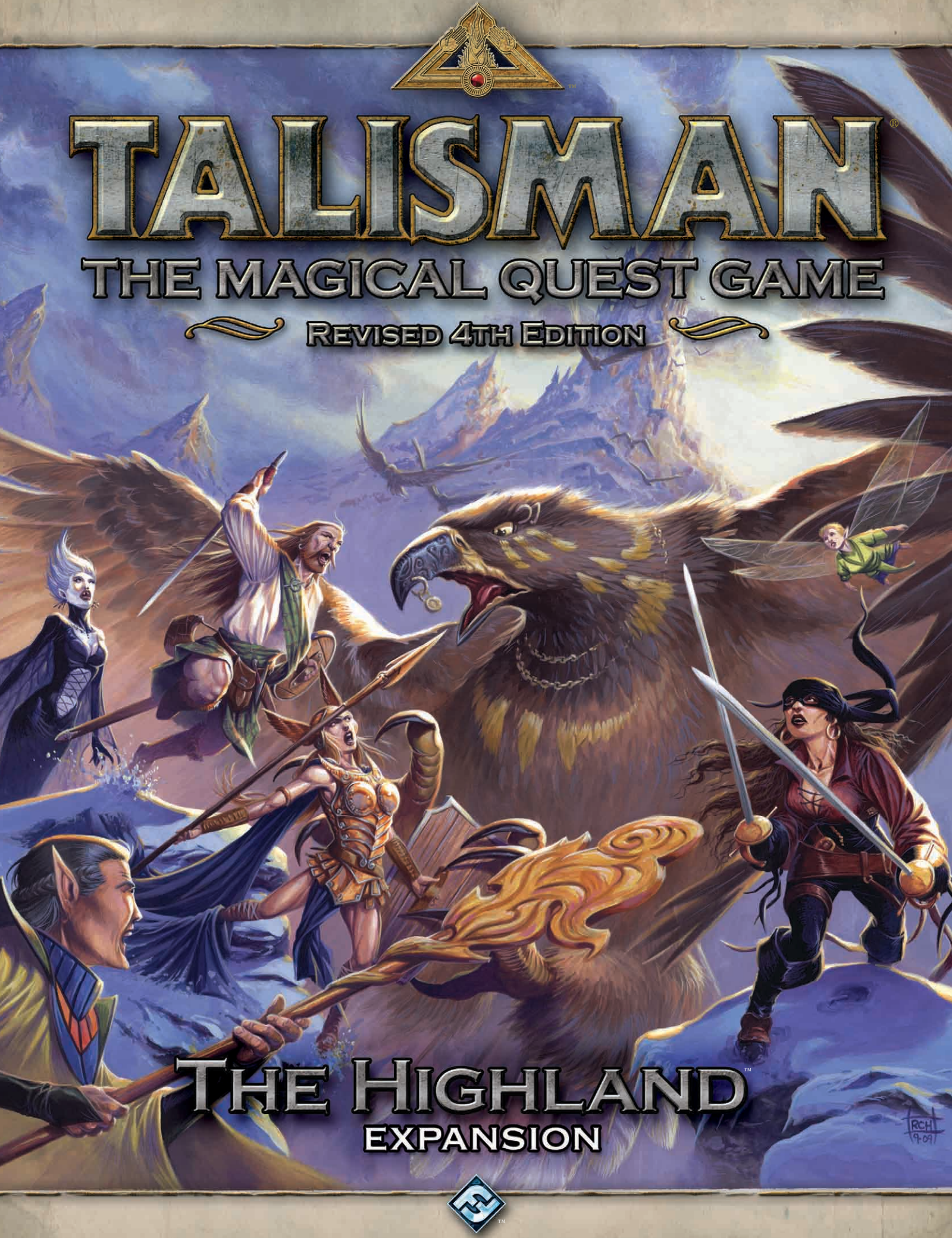




TALISMAN

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



THE HIGHLAND
EXPANSION



LEGENDA REGELUI VULTUR

Legenda spune că magia se revarsă peste lume de pe vârfurile celor mai înalți munti din ținut. Energiile mistice provenite din această sursă sunt întrepătrunse în zăpadă și apoi duse către târâmurile de jos printr-un pârau fermecat care curge în jos prin Regiune Muntenia. Regele Vultur, un spirit puternic al naturii, prieten al pășărilor și animalelor, a păzit aceste ținuturi pentru a proteja această sursă și pentru a o menține pură.

În ciuda multelor pericole din Muntenia, atracția bogățiilor, a puterii și a cunostintelor este irezisibilă pentru cei mai mulți aventurieri. Mestesugari și doritori de îmbogățire caută pietre prețioase ce abundă de-a lungul malurilor pâraului fermecat. Alchimisti și vrăjitori își doresc ca apele magice ale pâraiasului să fie un catalizator pentru potiuurile și vrăjile lor. Vânători de comori și înțelepți urmăresc zvonurile despre Orasul Pierdut pentru a descoperi misterul dispariției civilizației acestuia sau pentru a jefui comorile lăsate în urmă. Regele Vultur trebuie să arunce afară acești intruși, iar mânia lui este fără milă.

Cu milenii în urmă, un vrăjitor a solicitat, pentru a-și asigura domnia asupra ținutului, crearea unui artefact puternic, Coroana Supremă. Crearea unei astfel de comori a necesitat multe pietre prețioase care se găsesc doar în Highland. Cu multă măiestrie și viclenie, vrăjitorul a furat aceste pietre prețioase din regatul Regelui Vultur. Când a văzut ce a făcut vrăjitorul, Regele Vultur a fost foarte furios.

Când vrăjitorul a știut că timpul său se apropie de sfârșit, el a ascuns Coroana Supremă în cea mai periculoasă zonă din ținuturile sale. A plasat în jurul ei cei mai temuți gardieni și cele mai puternice dintre vrăjile pe care putea să le conjure, în așteptarea zilei când un viteaz cu suficientă putere, înțelepciune și curaj va lua coroana și va conduce în locul său.

Dar dacă Regele Vultur ar găsi primul Coroana Supremă, cu siguranță că ar distruge-o. El nu a uitat de invadarea ținuturilor sale și de furtul pietrelor sale prețioase, și nu va avea odihnă până ce nu va fi reinstaurată ordinea firescă a lucrurilor, iar ceea ce îi aparține să se reîntoarcă în Highland!

DESCRIEREA EXTENSIEI

În jurul ținutului Talisman există patru mari regate cunoscute ca și **REGIUNI**. Fiecare Regiune oferă mari oportunități, precum și primejdii înfricoșătoare pentru aventurierii suficient de curajoși pentru a intra în ele. Această extensie vă permite să intrați într-una dintre aceste zone extraordinare - Regiunea Highland condusă de ferocele Rege Vultur.

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului rămâne același ca și în jocul de bază *Talisman Revised 4th Edition*. Personajele trebuie să ajungă la Coroana Supunerii din centru tablei de joc și apoi, efectuând Vraja Supunere, să forțeze celelalte personaje să părăsească jocul.





COMPONENTE

Extensia **The Highland** include următoarele componente:

- prezentul regulament
- 1 tablă de joc cu Highland
- 142 cărți Highland
- 10 cărți Vrajă
- 12 cărți Aventură
- 4 cărți Relicvă
- 3 cărți Final Alternativ
- 6 cărți Personaj
- 6 figurine din plastic pentru personaje

DESCRIERE

Mai jos aveți o descriere pe scurt a fiecărei componente din joc.

TABLA HIGHLAND

Tabla de joc Highland (numită în continuare "Regiune") reprezintă tărâmul și fortăreața Regelui Vultur. Regiunea Highland aduce multe pericole, dar și oferă bogății nemăsurate și comori pentru personajele suficient de puternice.



CARTILE HIGHLAND

Acest pachet de 142 cărți Highland ce aduc noi evenimente, Inamici, Necunoscuți, Obiecte, Însoțitori și Locații. Cărțile Highland sunt similare cărților Aventură din jocul de bază, dar sunt confruntate doar de personaje care explorează Regiunea Highland.



CARTILE AVENTURA

Cele 12 cărți noi Aventură aduc noi Evenimente, Inamici și Locații. Multe dintre cărțile Aventură funcționează exact la fel ca cele din jocul de bază. Cărțile Aventură cu o pictogramă de restricție Highland lângă titlul lor sunt utilizate numai dacă este folosită tabla de joc Highland (vedeți „Pictograma Highland” la pagina 4).



CARTI VRAJA

Există 10 cărți noi Vrajă detaliind vrăji pe care personajele le pot efectua în timpul jocului. Aceste cărți Vrajă funcționează exact la fel ca cele din jocul de bază.



CARTI RELICVA

Cele patru cărți Relicvă reprezintă artefacte foarte puternice pe care personajele le pot obține ucigând Regele Vultur în spațiul Eyrie din Regiunea Highland (vedeți „Lupta cu Regele Vultur” la pagina 8).



CARTI FINAL ALTERNATIV

Folosirea celor trei cărți noi Final Alternativ este opțională, iar jucătorii se pot pune de acord dacă să le folosească sau nu, înainte de a începe jocul (vedeți „Cărțile Final Alternativ” la pag. 9).



CARTILE 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 cu care să joace.



FIGURINELE PERSONAJELOR

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





PICTOGRAMA THE HIGHLAND

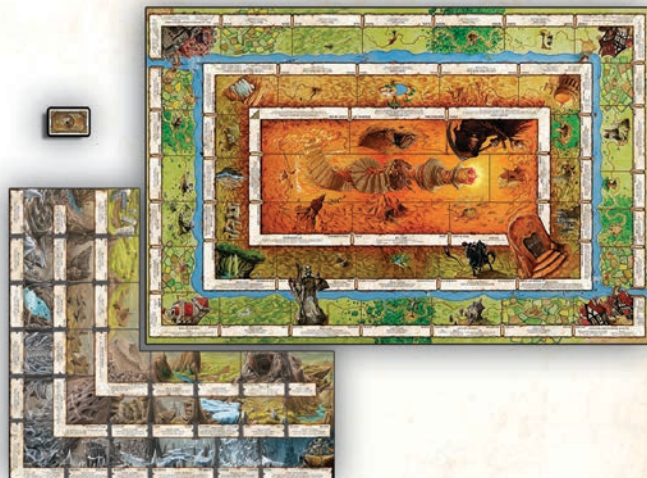
Cărțile din extensia *The Highland* sunt marcate cu un **SIMBOL AL EXTENSIEI** pentru a le diferenția de cărțile din jocul de bază.

În plus, unele din noile cărți Aventură sunt folosite numai dacă este folosită tabla de joc Highland. Suplimentar față de pictograma extensiei, aceste cărți sunt marcate cu **PICTOGRAMA DE RESTRICȚIE HIGHLAND** care apare lângă titlul cărții. Dacă tabla de joc Highland este folosită, jucătorii confruntă aceste cărți în modul cunoscut. Dacă tabla de joc Highland nu este folosită (vedeți "Instalarea" și "Utilizarea anumitor părți ale extensiei" mai jos), cărțile marcate cu pictograma de restricție Highland lângă titlul lor sunt decartate atunci când sunt trase, și este trasă o nouă carte de deasupra pachetului Aventură pentru a o înlocui. (Alternativ, toate cărțile cu pictograma de restricție Highland pot fi eliminate din pachetul de cărți Aventură înainte ca jocul să înceapă, dacă tabla de joc Highland nu este folosită).

INSTALAREA

Când jucați cu extensia *The Highland*, adăugați următoarele etape la cele ale instalării jocului de bază:

1. Amestecați cărțile Personaj, Aventură și Vrajă în pachetele de cărți corespunzătoare.
2. Luați tabla de joc Highland și plasați-o lângă tabla de joc Talisman așa cum arată diagrama din broșură. Amestecați pachetul Highland și plasați-l lângă tabla de joc Highland.
3. Lăsați noile cărți Relicvă în cutia jocului până când va fi nevoie de ele.
4. Dacă jucătorii doresc să folosească, opțional, cărțile Final Alternativ, unul din jucători amestecă aceste cărți, trage una la întâmplare și o plasează pe spațiul Crown of Command (vedeți „Cărțile Final Alternativ” la pagina 9).



UTILIZAREA ANUMITOR PARTI ALE EXTENSIEI

În timp ce extensia *The Highland* este destinată să fie folosită ca un întreg, jucătorii pot foarte bine să joace *Talisman* folosind numai anumite elemente ale extensiei. Concret, noile cărți Personaj, Vrajă și Final Alternativ pot fi utilizate fără a include noile cărți Highland, Relicvă și Aventură sau tabla de joc Highland.



REGULILE EXTENSIEI

Când jucați *Talisman* cu extensia *The Highland*, regulile jocului de bază rămân neschimbate, iar jocul încă este câștigat prin intrarea în spațiul Crown of Command și eliminarea celorlalți jucători. Singurele reguli noi necesare sunt legate de intrarea și explorarea Regiunii Highland. Aceste reguli le găsiți mai jos.

INTRAREA ÎN HIGHLAND

Regiunea Highland este conectată de tabla principală a *Talisman* prin spațiul Crag de pe aceasta. Un personaj poate intra în Regiunea Highland pur și simplu mutând direct din spațiul Crag de pe tabla principală în spațiul Highland Entrance, dacă rezultatul zarului de deplasare îi permite acest lucru.

Intrarea în Highland prin spațiul Crag este opțională. Personajele pot alege să nu intre în Highland, și în schimb să călătorească în jurul Regiunii Exterioare.

În timp ce personajele călătoresc în jurul tablei de joc principale a *Talisman*, pot, de asemenea, descoperi cărți Aventură care să le permită intrarea în Regiunea Highland. Regulile pentru intrarea în Highland, în alt mod decât cel prin spațiul Crag, sunt specificate pe cartea Aventură care oferă această modalitate de intrare.

DEPLASAREA PRIN HIGHLAND

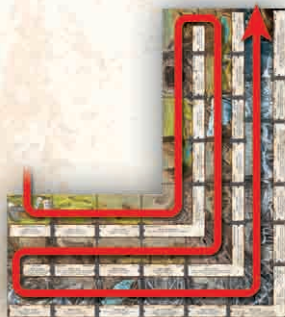
Deplasarea prin Highland se face după regulile cunoscute: personajele rulează un zar și mută numărul de spații indicate de rezultatul rulat.

Fiecare spațiu de pe tabla de joc Highland este marcat cu o săgeată. Aceste săgeți indică direcția în care personajele trebuie să se deplaseze pentru a ajunge la Eyrie. Personajele, dacă doresc, se pot deplasa și contrar sensului săgeților. Însă, făcând acest lucru ei sunt tot mai departe de premiul final, și mai aproape de intrarea în Highland.



Rețineți că, în Highland, personajele *trebuie* să se deplaseze fie *pe* direcția săgeților, fie *contra sensului* indicat de săgeți. Harta Highland este un traseu liniar, iar personajele *nu* pot muta în altă direcție, cum ar fi peste caseta cu text a unui spațiu din Highland. De exemplu, un personaj *nu* poate muta direct din spațiul Mountain Pass în spațiul The Ridgeway.

Diagrama din dreapta arată traseul care trebuie urmat de personaje prin Highland pentru a ajunge în Eyrie. Săgeata roșie indică traseul ce duce spre Eyrie.



PARASIREA HIGHLAND

Unele confruntări din Highland oferă personajelor oportunitatea de a ieși din această regiune și să revină pe tabla principală de joc. Singura modalitate, în afara acestor confruntări, de a părăsi Highland este de a ajunge în spațiul Eyrie (vedeți "Eyrie" la pagina 8) sau de a ieși spre spațiul Crag prin spațiul Highland Entrance. Când se iese prin spațiul Highland Entrance, un personaj care are suficiente puncte de deplasare continuă drumul prin spațiul Ruins și poate alege să-și continue deplasarea prin Regiunea Exterioară fie în sens orar, fie în sens antiorar.

FOLOSIREA CARTILOR HIGHLAND

Cărțile Highland sunt similare cărților Aventură, dar sunt confruntate de personaje care explorează Regiunea Highland.

TRAGEREA CARTILOR DIN HIGHLAND

Când personajele aflate în Regiunea Highland sunt instruite să tragă cărți, întotdeauna vor trage cărți Highland în loc de cărți Aventură. Acest lucru este valabil chiar și atunci când, de exemplu, cărțile și abilitățile speciale instruiesc jucătorul să tragă una sau mai multe "cărți Aventură".

Când este confruntată o carte în Regiunea Highland și are instrucțiuni sau efecte care se referă la cărți Aventură, aceasta afectează în schimb cărți Highland.

Exemplu: Astrologer instruieste un personaj să tragă 3 cărți Aventură. Dacă Astrologer este confruntat în Regiunile Exterioară sau de Mijloc, personajul trebuie să tragă din pachetul Aventură din jocul de bază. Însă, dacă Astrologer este confruntat în Regiunea Highland, personajul trebuie să tragă din pachetul Highland, în loc de a trage din pachetul Aventură.

ABILITATI SPECIALE CARE IMPLICA CARTI AVENTURA ÎN REGIUNEA HIGHLAND

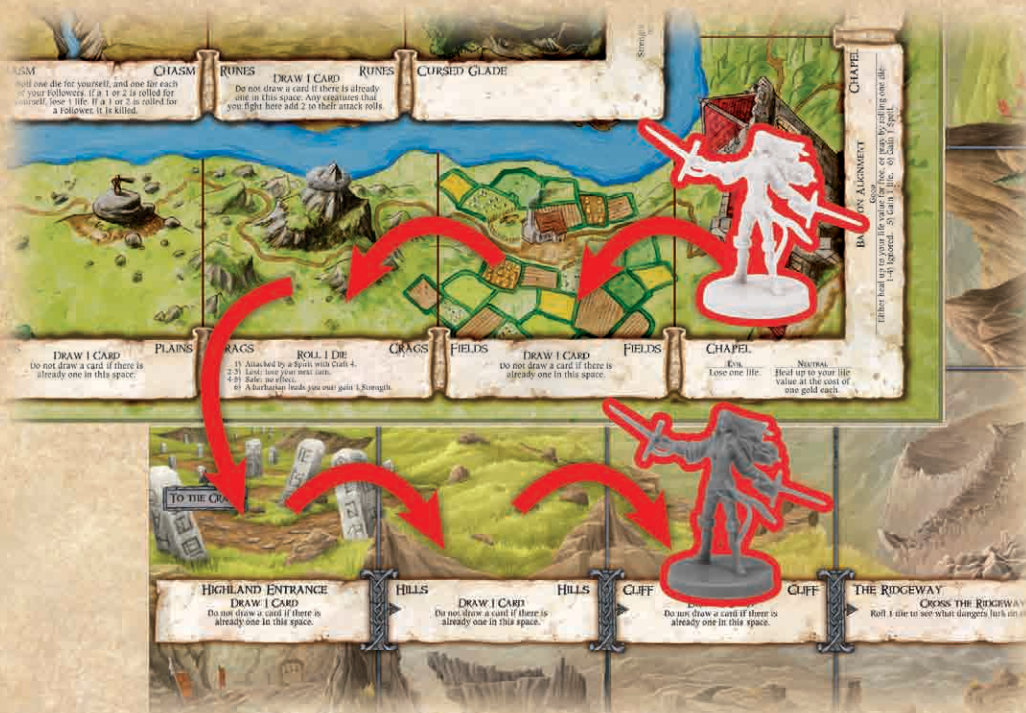
Abilitățile speciale și efectele care se aplică pentru cărțile Aventură se comportă diferit atunci când personajele se află în Regiunea Highland, față de Regiunile Exterioară, de Mijloc și Interioară. Când sunt utilizate în Regiunea Highland, aceste abilități speciale și efecte se aplică în schimb cărților din pachetul Highland.

Exemplu: Abilitatea specială a personajului Prophetess afirmă că ori de câte ori trage cărți Aventură, ea poate decarta o carte la alegere și să tragă o altă carte pentru a o înlocui. În timp ce Prophetess se află în Regiunile Exterioară, de Mijloc și Interioară abilitatea ei se aplică cărților din grămada de cărți Aventură. În schimb, atunci când ea se află în Regiunea Highland abilitatea ei se aplică cărților din pachetul Highland.

EXEMPLU DE INTRARE IN HIGHLAND

Rogue își începe runda pe spațiul Chapel și rulează un "5" pentru mutarea sa. Ea decide să mute în sens orar spre Crags și să exploreze Highland, mutând prin spațiul Highland Entrance.

Apoi, Rogue își continuă mutarea în Highland, și în final ajunge pe spațiul Cliff.



EXEMPLU DE MUTARE PRIN HIGHLAND

Rogue își începe mutarea pe spațiul Cliff și rulează un "4" pentru mutarea sa.

Ea decide să urmeze direcția săgeților și ajunge pe spațiul Ruined Mine.



EXEMPLU DE PARASIRE A HIGHLAND

Rogue își începe runda pe spațiul Cliff și rulează un "4" pentru mutarea sa. Ea decide să părăsească Highland mutând în sens invers direcției săgeților. Rogue iese din Highland prin spațiul Craggs și își continuă mutarea pe tabla principală de joc.



Rogue decide să își continue mutarea în sens antiorar prin Regiunea Exterioară, în final ajungând pe spațiul Fields.



Alternativ, Rogue ar putea decide să își continue mutarea în sens orar prin Regiunea Exterioară, în final ajungând pe spațiul Plains.





EYRIE

Eyrie este ultimul spațiu din Highland și bârlogul celei mai puternice creaturi din acest ținut – Regele Vultur. Când un personaj ajunge în Eyrie, el trebuie să își termine deplasarea acolo, chiar dacă are mai multe puncte de deplasare disponibile.



Când un personaj își termină mutarea în Eyrie, el trebuie să lupte cu Regele Vultur. Dacă îl va ucide pe Regele Vultur, poate revendica una dintre cărțile Relicvă ale acestuia. În final, indiferent dacă personajul a ucis Regele Vultur sau a fost învins de el, acesta părăsește Highland. Fiecare dintre acești pași este descris în detaliu mai jos.

LUPTA CU REGELE VULTUR

Un personaj care luptă cu Regele Vultur poate alege să poarte împotriva acestuia fie o luptă obișnuită, fie una psihică/mentală. Regele Vultur are Putere 8 și Pricepere 8.

Lupta împotriva Regelui Vultur se desfășoară conform regulilor cunoscute care se referă la atac, rețineți totuși că Regele Vultur nu poate fi evitat, și numai personajele îl pot ataca pe acesta; Însoțitorii, Vrajile sau Obiectele *nu pot* lupta în locul unui personaj.

Dacă un personaj este învins, el va trebui să piardă o viață (însă poate folosi un Obiect, o Vrajă sau o abilitate specială care ar putea împiedica acest lucru).

REVENDICAREA RELICVELOR

Personajele care ucid Regele Vultur și câștigă o carte Relicvă trebuie să tragă la întâmplare o carte din pachetul Relicvă. Însă, dacă pachetul Relicvă a fost epuizat, atunci nu va fi disponibilă nicio recompensă, iar personajul nu va primi nimic.

Dacă un personaj părăsește Highland, și se întoarce mai târziu și ucide din nou Regele Vultur, el poate alege o nouă carte Relicvă ca și recompensă, dacă este disponibilă.

Numai personajele care ucid Regele Vultur pot revendica cărți Relicvă. Personajele care atacă Regele Vultur și sunt învinse, sau au o neparticipare, vor părăsi Highland fără a primi vreo recompensă pentru eforturile lor.

PARASIREA EYRIE

Dacă un personaj ucide Regele Vultur el poate alege oricare spațiu din Regiunile Exterioară și de Mijloc și să mute imediat acolo. Apoi personajul va confrunta în modul cunoscut spațiul sau un personaj care se află în acel spațiu.

Dacă un personaj are o neparticipare, sau este învins, el trebuie să mute imediat în spațiul Crag, iar runda sa se termină în acel moment.

EXEMPLU DE REZOLVARE A EYRIE

Rogue își începe runda pe spațiul Ice Bridge și rulează un “6” pentru mutarea sa. Ea mută spre Eyrie și trebuie să își termine mutarea acolo, chiar dacă rezultatul rulat a fost mai mare decât cele două spații dintre ea și Eyrie.

Rogue alege să lupte cu Regele Vultur într-o luptă normală, nu într-o luptă mentală/psihică. Ea are Putere 7 în total și rulează un “5” pentru atacul său. Această rulare îi aduce un scor de atac de 12. Regele Vultur rulează un “2” pentru atacul său, aducându-i un scor de atac de 10.

Deoarece scorul de atac a lui Rogue este mai mare, ea îl ucide pe Regele Vultur și trage aleator o carte din pachetul Relicvă ca recompensă. Dacă scorul ei de atac ar fi fost egal sau mai mic decât scorul de atac al Regelui Vultur, nu l-ar fi putut ucide sau n-ar fi primit o carte Relicvă.

Pentru că Rogue l-a ucis pe Regele Vultur, ea părăsește Highland ajungând pe orice spațiu din Regiunile Exterioară sau de Mijloc. Rogue alege spațiul Oasis din Regiunea de Mijloc. Mută imediat în Oasis și confruntă acel spațiu.

GARDIANUL ETERN

Sursa întregii magii trebuie întotdeauna să aibă un gardian. Chiar și atunci când forma fizică a Regelui Vultur este distrusă, forțele sale spirituale se reîntorc la sursa întregii magii. Curând după aceasta Regele Vultur se reîntoarce mai puternic ca niciodată, trăgându-și forța de la sursă, și va lupta cu oricare personaj care îl va confrunta în rundele de mai târziu cu întraga sa Forță și Pricepere. Cei care îl vor confrunta mai târziu urmează toate regulile confruntării Regelui Vultur.

CARTILE FINAL ALTERNATIV

Utilizarea cărților Final Alternativ este opțională, iar jucătorii se pot pune de acord încă de la începutul jocului dacă să le folosească sau nu.

INSTALAREA

Instalarea jocului cu cărțile Final Alternativ este determinată de alegerea de către jucători a uneia dintre cele două variante de joc. Jucătorii pot începe jocul cu cărțile Final Alternativ *dezvăluite* sau *ascunse* (a se vedea pentru mai multe detalii pagina 2).

VARIANTA PENTRU CARTI 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, cărțile Final Alternativ trebuie să fie amestecate la începutul jocului și o carte, trasă la întâmplare, va fi plasată **cu fața în sus** în centrul tablei de joc, pe spațiul Crown of Command.

VARIANTA PENTRU CARTI 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, cărțile Final Alternativ trebuie să fie amestecate la începutul jocului și o carte, trasă la întâmplare, va fi plasată **cu fața în jos** în centrul tablei de joc, pe spațiul Crown of Command. Primul personaj care ajunge în spațiul Crown of Command trebuie să întoarcă cartea Final Alternativ cu fața în sus.

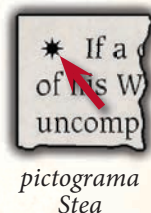
CONFRUNTAREA CARTILOR FINAL ALTERNATIV

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.



PERSONAJELE HIGHLANDER

Un personaj original din munți care se folosește de puterea lui magnifică pentru a ține la distanță nelegiuții și pentru a asigura libertatea poporului său în fața cuceritorilor.



SPRITE

O creatură binevoitoare, dar răutăcioasă, care, deși mică de statură, posedă abilități magice uimitoare pentru ai ajuta pe cei care s-au rătăcit.



VALKYRIE

Un spirit nobil trimis de ceruri pentru a proteja și răsplăti pe cei care ating gloria prin faptele lor.



ROGUE

O ticăloasă vicleană și infamă care este mai mult decât dispusă să încalce câteva reguli, în cazul în care acest lucru îi va aduce ceva aur în buzunare.



VAMPIRESS

O entitate, nemoartă, foarte puternică și seducătoare, blestemată să-și caute noapte de noapte prada, și cu ajutorul abilităților sale întunecate, să bea sângele celor în viață.



ALCHEMIST

Un maestru inventiv, dedicat științelor arcanice care adună fără oprire cunoștințe ezoterice.



ALTE REGULI

Această secțiune clarifică regulile cu privire la noile cărți, abilitățile speciale și instrucțiunile spațiilor din Regiunea Highland.

CĂRȚILE RELICVA

Cărțile Relicvă sunt tratate din toate punctele de vedere ca și cărțile Aventură odată ce se află în posesia unui personaj, cu excepția cazului în care trebuie decartate, ele fiind eliminate din joc în loc să fie puse într-o grămadă de cărți decartate. Astfel cărțile nu se întorc în pachetul Relicvă și nu vor fi disponibile pentru personajele care îl vor ucide mai târziu pe Regele Vultur.



Cărțile Relicvă pot fi abandonate, decartate, furate sau vândute la fel ca și celelalte cărți Aventură.

DEPLASAREA ÎN SENS ORAR SAU ANTIORAR

Dacă un personaj sau o carte sunt instruiți SĂ MUTE ÎN SENS ORAR, aceștia trebuie mutați în direcția indicată de săgețile de pe fiecare spațiu din Highland.

Dacă un personaj sau o carte sunt instruiți SĂ MUTE ÎN SENS ANTIORAR, aceștia trebuie mutați în direcția opusă celei indicate de săgețile de pe fiecare spațiu din Highland.

MUTAREA DUPA INFRANGERE

Dacă un personaj este învins și este instruit să ajungă pe un spațiu, el va muta pe acel spațiu și își va încheia imediat runda. Un personaj învins nu poate confrunța spațiul în care a ajuns, nici nu poate confrunța un personaj aflat în acel spațiu.



ORNAMENTE

Ornamentele sunt obiecte speciale care apar în pachetul Highland și se disting prin cuvântul cheie **Trinket** tipărit deasupra abilității speciale a cărții.



Ornamentele sunt tratate din toate punctele de vedere ca și Obiectele obișnuite, cu excepția faptului că ele nu contează pentru capacitatea de încărcare a personajului. Un personaj poate avea patru Obiecte obișnuite și oricâte **Ornamente** dorește.

Ornamentele pot fi abandonate, decartate, furate sau vândute la fel ca și Obiectele obișnuite.

POVESTEA REGIUNII

Întotdeauna Highland a fost învăluită de mister. Terenul nesigur și liniștea sumbră a puținilor băștinași fac tot mai dificilă cunoașterea a ceea ce este real și ceea ce este pur și simplu mit cu privire la aceste prăpăstii mărețe. Dar unul dintre cele mai persistente și fantastice zvonuri despre acești munți este cel despre Orașul Pierdut ascuns între piscuri.

Odată o fortăreață magnifică de piatră ce adăpostea o rasă uitată, este acum goală cu excepția umbrelor blestemate și a creaturilor despre care se spune că sunt înfipite printre cotloanele întunecate ale acesteia. Nu a mai rămas niciun semn de la cei care au fondat orașul. Zidurile stau la fel de puternice din totdeauna, netocite de trecerea veacurilor. Dar legendele spun că unele forțe răuvoitoare care pândesc în centrul acestui oraș părăsit, care poate chiar poartă responsabilitatea exodului brusc și inexplicabil al celor care au locuit acolo. Oricare ar fi cauza abandonării orașului, se zvonește că grămezi fantastice de aur și obiecte fermecate au fost lăsate în urmă între aceste ziduri.

Vânătorii de averi și căutătorii gloriei caută Orașul Pierdut de secole. Cei mai mulți au dispărut și nu s-a mai auzit niciodată de ei. Câțiva s-au reîntors după multe luni de cercetare frenetică a munților. Doar foarte puțini s-au reîntors cu suveniruri, saci de aur sau relicve fermecate de o valoare inestimabilă. Ei spun povetiri despre un întunerice care te strivește, pigmentându-le cu groază și un avertisment adresat tuturor celor care ar căuta Orașul Pierdut: intră pe riscul tău.

EYRIE VANGUARD

Eyrie Vanguard este o carte Eveniment care instruește un personaj să ia primele 3 cărți de deasupra pachetului Highland și să le plaseze deasupra pachetului Aventură. Eyrie Vanguard poate apărea atât în pachetul Highland, cât și în pachetul Aventură.

Indiferent de regiunea în care este trasă cartea Eyrie Vanguard, jucătorii trebuie să tragă întotdeauna primele 3 cărți de deasupra pachetului Highland și să le plaseze deasupra pachetului Aventură din jocul de bază.

Acest eveniment determină personajele aflate în regiunile Exterioară și de Mijloc să confrunte provocări din Regiunea Highland chiar dacă nu explorează tabla de joc Highland!



RECOMPENSELE ORAȘULUI PIERDUT

Când personajele confruntă spațiul Lost City, pot fi destul de norocoase pentru a obține cărți din pachetele Achiziție sau Relicvă. Când personajele câștigă o **Armă** sau o **Armură**, acestea se pot uita prin pachetul Achiziție și să aleagă cartea pe care au primit-o, atâta timp cât obiectul are cuvântul cheie potrivit: **Weapon** sau **Armour**. Când personajele câștigă o relicvă, trebuie să tragă la întâmplare o carte din pachetul Relicvă.

MERITE

Concept extensie: John Goodenough

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

Istorisiri: Tim Uren

Editare: Mark O'Connor

Grafică: WiL Springer

Cover Art: Ralph Horsley

Board Art: Tim Arney-O'Neil

Director artistic: Zoë Robinson

Internal Art: Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Kelly Harris, MuYoung Kim, Jeremy McHugh, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, John Stanko, Cory Turner, Frank Walls, Joe Wilson și Mark Winters

Tester: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Rich Brown, Tom Calder, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Mike David, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Corey Konieczka, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Ben Maier, Morgan Maloney, Joseph Martin, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron McCartney, Ryan McCullough, Steve Miller, Jon New, Mark O'Connor, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, WiL Springer, Sam Stewart, Matthew Strait, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Terry Unger, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov și Joseph Young

Manager producție: Gabe Laulunen

Executive Developer: Corey Konieczka

Producător executiv: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

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

GRUP DE LUCRU

Manager licențiere: Owen Rees

Manager licențiere și drepturi de autor: Erik Mogensen

Șef Juridic și licențiere: Andy Jones

Intellectual Property Manager: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Această extensie © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, **Talisman**, **The Highland**, toate logo-urile mărcilor anterioare sunt asociate mărcilor, logo-urilor persoanelor, produselor și ilustrațiilor din oricare joc **Talisman**®, TM și/sau © Games Workshop Limited 1983-2010, înregistrate variabil în Marea Britanie și celelalte țări. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. 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

FANTASY FLIGHT SUPPLY

RELICVELE

Deși Regele Vultur este un adversar formidabil, el nu este invicibil. Dacă este cucerit este posibil să se obțină una dintre puternicele sale relicve ca premiu, fiecare fiind un element unic, care acordă beneficii extraordinare stăpânului său.

DREADWING

Acest răpitor enorm își servește stăpânul cu o putere și viteză de neegalat. Oricine are puterea de a revendica această creatură nobilă ca și animal de călărie va descoperi că nu există niciun vânt care să zboare mai iute de cât Dreadwing.



RAGE TALON

Devastatoarea armă a Regelui Vultur este împodobită cu ghearele ascuțite ca niște lame ale unor păsări de vânătoare uriașe. Cei suficient de curajoși să dobandească Rage Talon, vor descoperi că nicio apărare nu le poate sta mult timp împotrivă.



WINDLORD AMULET

Această bijuterie fermecată permite purtătorului său să manipuleze magia în forma sa cea mai pură. Oricine o va avea viclenia și priceperea pentru a poseda această bijuterie, se va dovedi că va avea un avantaj inestimabil în efectuarea vrăjilor.



ARNKELL

Acest capșon totemic permite stăpânului său să convoace vânturi puternice pentru a-l transporta oriunde dorește. Fiind suficient de puternic să dețină acest obiect, el va descoperi că locațiile odată inaccesibile sunt foarte ușor de găsit.

