



TALISMAN[®]

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION

THE WOODLAND
EXPANSION



TINUTUL PADURII MISTICE

Cu mult înainte ca legendarul vrăjitor să fi făcut Coroana Supremă și să o folosească pentru a conduce lumea, a fost un timp în care toate cele existente erau urmărite de către Norns, ființe nemuritoare și enigmatice care manipulau firele subțiri ale destinului. Calea fiecărei persoane era stabilită, viața fiecărei creaturi, un ghem țesut, măsurat și tăiat, de către Norns care ședeau pe coastele Urðar-brunnului, Fântâna Soartei, ascunsă în pădurea cea mare.

Nicio ființă nu a fost mai legată de soartă precum zânele, care i-au servit bine pe Norns asigurându-se că nimic nu va destrăma Tapiseria Soartei. Nu toate s-au supus acestei obligații, și niciuna nu era mai răzvrătită ca Mab, Regina Zânelor.

Mab dorea libertatea poporului său, astfel că a conceput o vrajă puternică cu care să se elibereze pe ea și toate zânele din robia destinului. Ea a efectuat acest ritual la Solstițiul de Vară, în mijlocul marelui Ținut al Pădurii, unde s-a născut Destinul.

Când își spunea ultima incantație, o negură întunecată a cuprins ținutul, înghițind-o pe Regina Mab și pe toți cei care o asistau în ritual, apoi s-a strecurat în afară pentru a consuma întreaga inimă a Ținutului Pădurii.

Zânele care au supraviețuit s-au schimbat pentru totdeauna. Nemaifiind servitoarele destinului, acum ele au fost forțate să își arate adevărata față. Au devenit creaturi deznădăjduite și înfometate, căutând să devoreze soarta celorlalți pentru a supraviețui. S-au ascuns în Ținutul Pădurii și au urzit farmece puternice care au învăluit ținutul într-o ceață impenetrabilă. Rareori au părăsit ținutul lor protejat pentru a chinui muritorii și a se hrăni cu destinele lor.

Acum, după atâția ani, ceața s-a ridicat. Dintr-un motiv necunoscut Ținutul Pădurii a fost returnat lumii muritorilor. În timp ce mulți se temeau de întoarcerea zânelor, aventurieri curajoși se adunau pentru a descoperi secretele Ținutului Pădurii.

DESCRIEREA EXTENSIEI

În jurul ținutului Talisman există patru domenii cunoscute ca **REGIUNI**. Fiecare Regiune oferă oportunități excelente, precum și pericole teribile, pentru aventurierii suficient de curajoși pentru a intra. Această extensie permite jucătorilor să intre într-una dintre aceste zone extraordinare – Regiunea Ținutul Pădurii, domeniul zânelor nemuritoare.

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului rămâne același ca și în jocul de bază **Talisman Revised 4th Edition**. Personajele trebuie să ajungă la Crown of Command din centrul tablei de joc și apoi, efectuând Vraja Comandă, să forțeze celelalte personaje să părăsească jocul.





COMPONENTE



TABLA DE JOC WOODLAND



103 CĂRȚI WOODLAND



10 CĂRȚI AVENTURĂ



20 CĂRȚI CALE



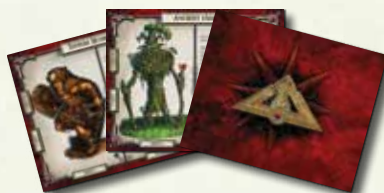
14 CĂRȚI DESTIN



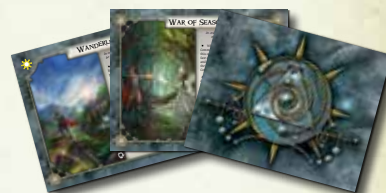
5 CĂRȚI VRAJĂ



5 FIGURINE PERSONAJ



5 CĂRȚI PERSONAJ



3 CĂRȚI FINAL ALTERNATIV



5 JETOANE MĂRIRE



PÂNZĂ TĂRĂTOARE
6 JETOANE PĂIANJEN



3 JETOANE PORTAL



5 JETOANE CALE ASCUNSĂ



3 JETOANE TOTEM SPIRIT

PICTOGRAMA THE WOODLAND

Unele cărți din extensia *The Woodland* sunt marcate cu un **SIMBOL DE EXTENSIE** pentru a le diferenția de cărțile din jocul de bază.



Unele dintre noile cărți Aventură sunt folosite doar dacă este utilizată tabla de joc Woodland. În plus, aceste cărți sunt marcate cu **PICTOGRAMA RESTRICȚIE WOODLAND**, care apare lângă titlul cărții. Dacă este folosită tabla de joc Woodland, jucătorii confruntă aceste cărți în modul cunoscut. Dacă tabla de joc Woodland nu este utilizată, atunci cărțile marcate cu pictograma Woodland lângă titlul lor sunt decartate atunci când sunt trase, și este trasă o carte de înlocuire de deasupra pachetului Aventură.

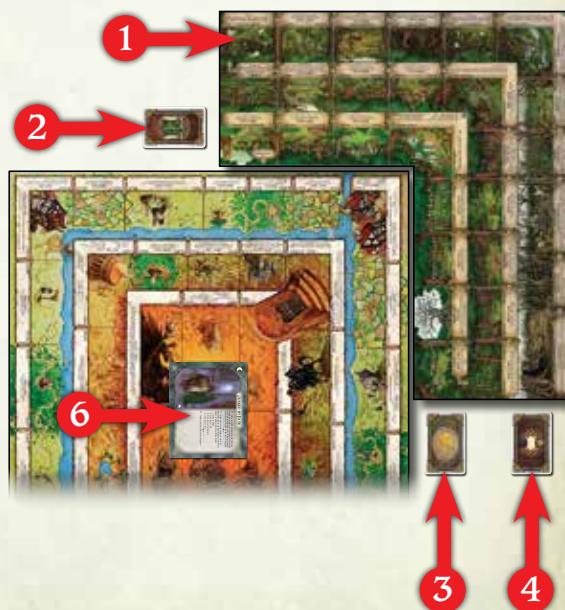
FOLOSIREA ANUMITOR PARTI DIN ACEASTA EXTENSIE

Extensia *The Woodland* este destinată să fie folosită în întregime. Jucătorii pot să joace *Talisman* folosind doar unele elemente din extensie. Dacă nu este specificat altfel pe cărți noile Personaj și cărțile Final Alternativ pot fi folosite fără a include celelalte cărți noi sau tabla de joc Woodland.

INSTALAREA

Când jucați cu extensia *The Woodland*, adăugați următorii pași la instalarea jocului de bază:

1. **Plasarea tablei extensiei:** Luați noua tablă de joc Woodland și plasați-o lângă tabla principală Talisman așa cum este arătat în diagrama de mai jos.
2. **Instalarea pachetului Cale:** Amestecați pachetul Cale și plasați-l *cu fața în jos* lângă tabla de joc Woodland. Trageți trei cărți Cale și plasați-le *cu fața în sus* lângă pachetul Cale.
3. **Instalarea pachetului Woodland:** Amestecați pachetul Woodland și plasați-l *cu fața în jos* lângă tabla Woodland.
4. **Instalarea pachetului Destin:** Amestecați pachetul Destin și plasați-l *cu fața în jos* lângă tabla Woodland.
5. **Luați jetoanele de Personaj:** Toți jucătorii care folosesc un personaj din extensia Woodland iau jetoanele de Personaj descrise pe cartea sa Personaj. Jetoanele neutilizate sunt returnate în cutia jocului.
6. **Instalarea Finalurilor Alternative (opțional):** Dacă jucătorii doresc să folosească cărțile opționale Final Alternativ, un jucător amestecă acele cărți, trage una aleator, și o plasează în zona Crown of Command (vedeți "Cărțile Final Alternativ" la pagina 12)



REGULILE EXTENSIEI

Când jucați *Talisman* cu extensia *The Woodland*, majoritatea regulilor de bază ale *Talisman* sunt neschimbate, iar jocul încă este câștigat prin ajungerea la Crown of Command și eliminarea tuturor celorlalți jucători. Există reguli noi pentru explorarea Regiunii Woodland, precum și reguli noi pentru soartă. Toate aceste reguli se găsesc mai jos.

INTRAREA IN WOODLAND

Regiunea Woodland este conectată la *Talisman* prin spațiul Forest al tablei de joc principale. Un personaj poate intra în Regiunea Woodland mutând direct din spațiul Forest de pe tabla principală la spațiul Woodland Entrance, dacă rezultatul său pentru mutare îi oferă suficiente puncte de deplasare.

Intrarea în Woodland prin spațiul Forest este opțională. Personajele pot alege să nu intre în Woodland și să călătorească în jurul Regiunii Exterioare în schimb.

MUTAREA IN WOODLAND

Pentru a muta în Woodland, personajele rulează un zar și mută numărul de spații indicat.

Fiecare spațiu de pe tabla Woodland este marcat cu o săgeată. Aceste săgeți arată direcția în care personajele trebuie să mute pentru a ajunge la Meeting with Destiny. Personajele pot muta împotriva direcției arătate de săgeți dacă doresc. Însă, făcând asta ei se îndepărtează de premiul final din Woodland, și se apropie de Woodland Entrance.

Rețineți că personajele *trebuie* să mute *în direcția* sau *împotriva direcției* săgeților când se află în Woodland. Harta Woodland este o cale liniară, iar personajele *nu* pot muta în alte direcții, precum traversarea casetelor text a spațiului. De exemplu, un personaj *nu* ar putea muta direct din spațiul Swamp land la spațiul Faerie Ring.



Diagrama din dreapta ilustrează calea pe care personajele o urmează prin Woodland pentru a ajunge la spațiul Meeting with Destiny. Săgeata roșie evidențiază calea ce duce la Meeting With Destiny.



PARASIREA REGIUNII WOODLAND

Unele confruntări din Woodland oferă personajelor șansa de a ieși din Woodland și să se întoarcă pe tabla principală de joc. În afara acestor confruntări, singura modalitate de a părăsi Woodland este de a ajunge la Meeting with Destiny (vedeți "Meeting with Destiny" la pagina 11) sau de a ieși în spațiul Forest prin Woodland Entrance. Când ies prin Woodland Entrance, un personaj cu suficiente puncte de deplasare va trece de Forest și trebuie să aleagă dacă își va continua mutarea în prin Regiunea Exterioară, în sens orar sau antiorar.

FOLOSIREA CARTILOR WOODLAND

Cărțile Woodland sunt similare cărților Aventură din jocul de bază, dar sunt confruntate de către personajele care explorează Regiunea Woodland.

TRAGEREA CARTILOR IN WOODLAND

Când personajele din Regiunea Woodland sunt instruite să tragă cărți, ele trag întotdeauna cărți Woodland în loc de cărți Aventură. Această cerință este adevărată chiar și când, de exemplu, cărțile și abilitățile speciale instruiesc jucătorul să tragă una sau mai multe "cărți Aventură".

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

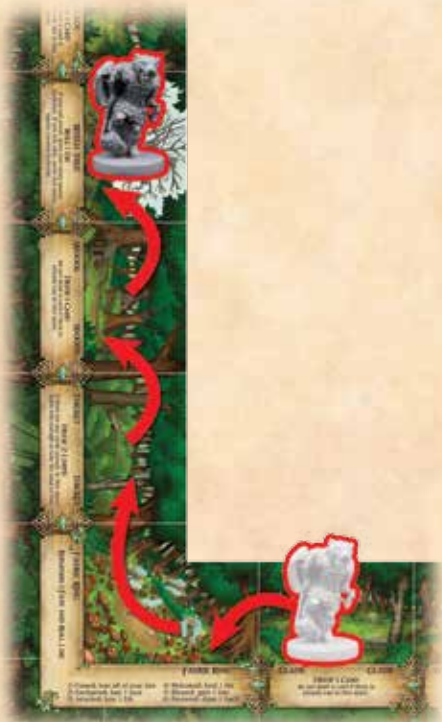
EXEMPLU DE INTRARE IN WOODLAND



Totem Warrior își începe runda pe spațiul Village și rulează un “5” pentru mutarea sa. El decide să mute în sens antiorar spre spațiul Forest și să exploreze Woodland mutând la spațiul Woodland Entrance.

Apoi, Totem Warrior își continuă mutarea prin Woodland, ajungând la spațiul Glade.

EXEMPLU DE MUTARE PRIN WOODLAND



Totem Warrior își începe runda pe spațiul Glade și rulează un "4" pentru mutarea sa.

El decide să urmeze direcția săgeților și ajunge pe spațiul Witch Tree.

EXEMPLU DE PARASIRE A WOODLAND

Totem Warrior își începe runda pe spațiul Glade și rulează un "4" pentru mutarea sa. El decide să părăsească Woodland mutând contrar direcției săgeților. Totem Warrior iese din Woodland prin spațiul Forest și își continuă mutarea pe tabla principală de joc.



Totem Warrior poate decide să își continue mutarea în sens orar sau antiorar prin Regiunea Exterioară, în final ajungând pe Plains sau pe Fields.





SOARTA LUMINOASA SI INTUNECATA

Zânele au ieșit din misterioasa lor casă împădurită și au schimbat pentru totdeauna cursul soartei. Woodland aduce noi reguli legate de soartă care înlocuiesc regulile cunoscute din regulamentul din jocul de bază *Talisman*. Aceste reguli noi trebuie să fie folosite când jucați cu extensia *The Woodland*, dar pot fi, de asemenea, folosite și când este jucat orice joc de *Talisman*.

Fiecare jeton Soartă are două fețe: o față aurie și una albastru închis. Un jeton Soartă cu fața aurie în sus este o soartă luminoasă, iar cu fața albastru închis în sus este o soartă întunecată.



Soartă luminoasă

O dată per rulare, un jucător poate cheltui un jeton Soartă (returnându-l în stoc) pentru a re-rula un zar pe care acel personaj tocmai l-a rulat în următoarele circumstanțe:



Soartă întunecată

1. Un zar rulat pentru mutarea unui personaj.
2. Un zar rulat pentru a determina atacul unui personaj.
3. Un zar rulat ca urmare a instrucțiunilor de pe o carte sau ale unui spațiu de pe tabla de joc.

Un jucător poate cheltui doar soartă luminoasă pentru a re-rula un zar pe care personajul său tocmai la rulat.

Un jucător poate cheltui doar soartă întunecată pentru a re-rula un zar pe care tocmai la rulat un alt jucător.

Jucătorul care tocmai a făcut o rulare are opțiunea să cheltuiască soartă luminoasă pentru a rula propriul zar înainte ca un alt jucător să cheltuiască soartă întunecată pentru a-l forța să își re-ruleze zarul.

Dacă un jucător re-rulează un zar ca urmare a cheltuirii de soartă, trebuie să accepte noul rezultat. Nu mai poate fi cheltuită soartă (luminoasă sau întunecată) pentru a re-rula același zar.

Dacă un jucător rulează mai multe zaruri (de exemplu, spațiul Dice with Death din Regiunea Interioară), poate fi cheltuită soartă (luminoasă sau întunecată) pentru a re-rula doar unul dintre ele.

Soarta plasată pe o carte este considerată a fi un jeton și nu contează ca soartă luminoasă sau întunecată cât timp se află pe carte. Dacă soarta de pe o carte este câștigată sau cheltuită, aceasta poate fi câștigată sau cheltuită ca soartă luminoasă sau întunecată.

Fiecare personaj începe jocul cu un număr de jetoane Soartă egal cu valoarea soartei de pe cartea sa Personaj. El alege dacă fiecare dintre jetoanele sale sunt soartă luminoasă sau întunecată.

Un jucător nu poate cheltui jetoane Soartă pentru a re-rula un zar folosit pentru a determina atacul unei creaturi sau orice altă rulare făcută pentru o creatură.

RECOMPLETAREA SI OBTINEREA SOARTEI

Un personaj poate *recompleta* soartă doar până la valoarea soartei sale. Însă, dacă un personaj *obține* soartă, el poate lua jetoane Soartă și peste valoarea soartei sale. Când un personaj obține sau recompletează soartă luminoasă, el trebuie să plaseze această soartă cu fața sa luminoasă în sus. Dacă obține sau recompletează soartă întunecată, el trebuie să plaseze această soartă cu fața sa întunecată în sus.



SORTIT

Unele cărți posedă efecte *sortit* care afectează personajele diferit în funcție de starea personajului: *luminat*, *întunecat*, *nesortit* sau *lipsit de soartă*. Un efect sortit este textul de pe o carte plasat după simbolul ☉ sau ☿. Un efect sortit plasat după ☉ este un efect luminat. Un efect sortit plasat după ☿ este un efect întunecat.



Un personaj este luminat dacă are mai multă soartă luminoasă decât soartă întunecată. Un personaj luminat trebuie să rezolve efectele luminate de pe cărțile pe care le confruntă și poate rezolva doar efectul luminat de pe Obiectele, Însoțitorii și Vrăjile sale. El nu poate să rezolve efecte întunecate.

Un personaj este întunecat dacă are mai multă soartă întunecată decât soartă luminoasă. Un personaj întunecat trebuie să rezolve efectele întunecate de pe cărțile pe care le confruntă și poate rezolva doar efectul întunecat de pe Obiectele, Însoțitorii și Vrăjile sale. El nu poate să rezolve efecte luminoase.

Un personaj este nesortit dacă sumele soartei luminoase și întunecate sunt egale. Un personaj nesortit ignoră toate efectele sortit și nu poate rezolva efectele sortit de pe Obiectele, Însoțitorii și Vrăjile sale.

Un personaj este lipsit de soartă dacă nu are soartă. Un personaj lipsit de soartă trebuie să rezolve efectele sortit din partea de jos de pe cărțile pe care le confruntă și nu poate rezolva efectele sortit de pe Obiectele, Însoțitorii și Vrăjile sale.

Efectele Sortit de pe Evenimente, Inamici, Necunoscuți și Locații sunt rezolvate atunci când cartea este confruntată dacă nu este prevăzut altfel. Efectele Sortit de pe Obiecte, Însoțitori și Vrăji sunt rezolvate așa cum este prevăzut pe carte.

Exemplu: Scout a mutat până departe în mijlocul Woodland și confruntă un Fomorian înfiorător. Fomorian are un efect Sortit care este rezolvat atunci când este învins în luptă, astfel că mai întâi Scout luptă cu Fomorian.

După o luptă năprasnică, Scout câștigă și apoi se leagă de efectul Sortit care este rezolvat când este învins Fomorian. Deoarece Scout este luminat, el rezolvă efectul luminat. Asta înseamnă că Fomorian este decartat și nu poate fi luat ca trofeu.



CAI INTORTOCHEATE

Când un personaj intră, prin orice mijloace, în Regiunea Woodland în timpul rundei sale, el trebuie să ia una dintre cele trei cărți Cale cu fața în sus atunci când își termină mutarea. Dacă un personaj intră în Woodland în runda altui personaj, el trebuie să ia imediat una dintre cele trei cărți cale cu fața în sus. Când un personaj ia una dintre cele trei cărți Cale cu fața în sus, el trage o nouă carte Cale și o așează cu fața în sus lângă pachetul Cale pentru a înlocui Calea pe care tocmai a luat-o astfel încât să existe trei cărți Cale cu fața în sus disponibile.

Când un personaj cu o Cale părăsește Regiunea el trebuie să își decarteze cartea Cale.

Un personaj cu o Cale trebuie, întotdeauna, să urmeze efectul Călătorie de pe cartea sa Cale.

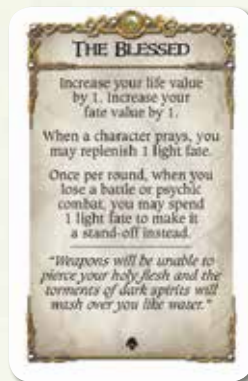
Când un personaj cu o carte Cale ajunge la spațiul Meeting with Destiny, el rezolvă efectul Destin din partea de jos a cărții sale Cale. După rezolvarea efectului Destin își decartează cartea Cale.

CARTILE DESTIN

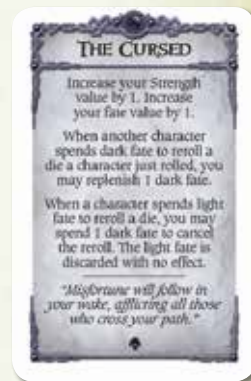
În timpul călătoriilor lor prin Woodland, personajele pot găsi un nou Destin pentru ființa lor, care le acordă abilități puternice. Când un personaj obține un Destin, el plasează cartea cu fața în sus în zona sa de joc.

Destinele nu sunt considerate Obiecte, Vrăji sau Însușiri. Prin urmare, ele nu pot fi abandonate, furate, vândute sau schimbate, dacă un efect nu face referiri la cărțile Destin. Personajele pot obține oricâte Destine în timpul jocului.

Destinul este o forță puternică care transcede chiar și dincolo de moarte. Când un personaj este ucis și jucătorul personajului mort trage un nou personaj, toate Destinele deținute de personajul mort sunt trecute la noul personaj și pot fi folosite în mod normal de către acesta.



Destin luminos



Destin întunecat

MEETING WITH DESTINY

Meeting with Destiny este ultimul spațiu din Woodland și este locul unde un aventurier trebuie să își întâlnească destinul. Când un personaj ajunge la Meeting with Destiny, el trebuie să își încheie mutarea, chiar dacă are mai multe puncte de deplasare disponibile.



Când un personaj își încheie mutarea la Meeting with Destiny, el trebuie să rezolve efectul Destin de pe cartea sa Cale. După ce face asta, dacă încă se află pe spațiul Meeting with Destiny, trebuie să iasă din Woodland și să mute la spațiul Forest.



EXEMPLU DE CALE

Spider Queen intră în Woodland prin spațiul Forest și, după ce își încheie mutarea pe spațiul Glade, se uită la cele trei cărți Cale cu fața în sus și decide să ia Path of the Unseelie. La startul următoarei runde a Spider Queen, ea recompletează 1 soartă întunecată, așa cum este instruită de efectul Călătorie de pe Calea sa.

EXEMPLU DE REZOLVARE A MEETING WITH DESTINY

După ce a străbătut drumul său prin Woodland, Spider Queen ajunge pe spațiul Meeting with Destiny și îl confruntă.

Ma întâi, ea rezolvă efectul Destin al Căii sale Path of the Unseelie. În acest caz, Spider Queen luptă într-o luptă psihică/mentală cu Queen Titania. Ea rulează bine și are succes cu Queen Titania. Apoi, Spider Queen obține un Destin și decartează Calea sa.

Deoarece ea încă se află pe spațiul Meeting with Destiny după rezolvarea Căii sale, Spider Queen mută la spațiul Forest.



CĂRȚILE FINAL ALTERNATIV

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

INSTALAREA

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

VARIANTA CU CĂRȚILE DEZVALUITE

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

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



Pictograma
Ascuns

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

VARIANTA CU CĂRȚILE ASCUNSE

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

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



Pictograma
Dezvăluit

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

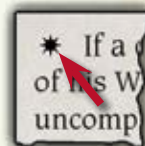
CONFRUNTAREA FINALURILOR ALTERNATIVE

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

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

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

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



Pictograma
Stea



ALTE REGULI

Această secțiune clarifică regulile legate de noile cărți, abilități speciale și instrucțiunile spațiilor din Regiunea Woodland.

ORNAMENTE

Unele Obiecte furnizează cuvântul cheie "*Trinket*" tipărit deasupra abilității speciale a cărții. **Ornamentele** sunt tratate ca Obiectele obișnuite, cu excepția faptului că ele nu contează pentru capacitatea de încărcare.

Ornamentele pot fi abandonate, decartate, furate sau vândute precum Obiectele obișnuite.



JETOANELE DE PERSONAJ

Personajele din această extensie au abilități speciale care necesită folosirea anumitor jetoane. Utilizarea acestor jetoane este descrisă pe cartea personajului respectiv. Dacă un personaj care folosește jetoane este ucis, eliminați toate jetoanele sale din joc.

DEPLASAREA ÎN SENS ORAR SAU ANTIORAR

Dacă un personaj sau o carte sunt instruiți să **mute în sens orar**, aceștia trebuie să mute numărul de spații indicat în Woodland, în direcția arătată de săgețile de pe fiecare spațiu.

Dacă un personaj sau o carte sunt instruiți să **mute în sens antiorar**, aceștia trebuie să mute în Woodland în direcția opusă celei indicate de săgețile de pe fiecare spațiu.

ANIMALE CU PRICEPERE

Unii Inamici Animal din această extensie sunt gardieni spirituali ai Woodland și au atributul Pricepere în loc de Putere.

Orice abilitate sau efect care au ca țintă Animale cu Putere nu pot fi folosite pe Animale cu Pricepere. Minstrel nu poate să își folosească abilitatea sa de a fermecare pe Animalele cu Pricepere, deoarece abilitatea sa se referă numai la Puterea Animalelor. Însă, Animalele încă îl pot ataca.



TITANIA SI OBERON

După ce Regina Mab a fost doborâtă de propriul orgoliu, zânele s-au împărțit în două facțiuni. Zânele întunecate, care erau conduse cu asprime de Regele Oberon, și zânele luminoase, conduse de frumoasa Regină Titania.

Zânele întunecate au văzut muritori jertfiți și pe Oberon adesea conducându-și adepții în afara Ținutului Pădurii într-un Wyld Hunt, aducând în suferinți și devorând pe oricine întâlneau. Zânele luminoase tindeau să folosească rasele de muritori într-un mod mai blând și au început să deschidă piețe ascunse ale zânelor unde muritorii puteau face tranzacții ciudate cu zâne neastâmpărate.

Nu a durat mult până să apară un conflict între Titania și Oberon. Titania râvnea la un muritor pe care Oberon l-a capturat în timpul unui Wyld Hunt, iar Oberon a refuzat să accepte orice târg pentru el. A fost declarat războiul, iar Ținutul Pădurii a devenit un câmp de luptă unde zânele întunecate și luminoase au murit, au renăscut, și s-au reîntors pentru a lupta și muri din nou.

După sute de ani de conflict, zânele au devenit mai slabe în timp ce muritorii, odată jucăriile acestora, au devenit puternici și s-au unit. Împreună, popoarele din ținut au ridicat stindardele și au început un marș prin Ținutul Pădurii pentru a doborî vechii copaci, a arde arborețul încâlcit, și pentru a goni pentru totdeauna zânele din lumea muritorilor.

Titania și Oberon, văzându-și sfârșitul apropiat, au format o alianță prin căsătorie, promițând că zânele nu vor mai vărsa sânge de zână. Împreună, ei a înfăptuit o vrajă pentru a ascunde Ținutul Pădurii de vederea muritorilor, păstrând ținutul lor în siguranță peste o mie de ani.

Acum, Titania și Oberon s-au reîntors și, în timp ce și-au încheiat ostilitățile, ei caută acum luptători muritori pentru a se putea răzbuna.

REGULI ALTERNATIVE

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. Aceste reguli pot fi folosite independent sau împreună.

ALEGEREA DESTINULUI

Când un personaj obține un Destin, în loc de a lua crtea de deasupra pachetului Destin ca în modul obișnuit, el poate să cerceteze pachetul Destin pentru un destin pe care să îl aleagă și să îl ia.

DESTIN HOTARAT

Puteți folosi această regulă alternativă dacă jucătorii doresc să folosească extensia **The Woodland** fără a folosi regulile pentru soartă din regulamentul de bază al **Talisman**.

La începutul jocului, fiecare personaj trage o carte Destin din pachetul Destin. Un personaj cu mai multe Destine Luminoase decât Destine Întunecate este luminat. Un personaj cu mai multe Destine Întunecate decât Destine Luminoase este întunecat. Un personaj cu un număr egal de Destine Luminoase și Destine Întunecate este nesortit.

Folosiți regulile obișnuite pentru luminați, întunecați și nesortiți (vedeți Sortit la pagina 9).

Înlocuiți orice referire la “soartă întunecată” sau “soartă luminoasă” cu “soartă”.

LUPTA SAU FUGI

Această regulă impune reguli mai stricte pentru deplasarea prin Woodland. În timp ce mută în Woodland, personajele trebuie, întotdeauna, să mute în sens orar în următoarele circumstanțe:

- Personajul este instruit să facă asta de regulile de pe o carte sau un spațiu.
- Când un personaj *fuge din Woodland* (vedeți “Fuga din Woodland”).

FUGA DIN WOODLAND

După ce un personaj rulează pentru mutare, înainte de a muta, el poate declara că fuge din Woodland. Atunci când un personaj fuge, el trebuie să mute în sens anti-orar până când părăsește the Woodland. Odată ce un personaj a declarat că fuge, nu își mai poate schimba dorința și trebuie să continue mutarea afară din Woodland până când ajunge pe tabla principală de joc.

PERSONAJELE

SCOUT

Un explorator fără frică și îndrăzneț care preferă libertatea sălbăticiiei privilegiilor apăsătoare ale orașului.



TOTEM WARRIOR

Un războinic fioros din pădure care caută să întrecă puterea și forța spiritelor totemice care îl ghidează și îl protejează.



SPIDER QUEEN

O fatucă sinistră care este la fel de lipsită de compasiune precum tovarășii ei arahnizi, bucurându-se de nenorocirea oricărui suficient de nesăbuit să îi iasă în cale.



ANCIENT OAK

O fîntă atât de inteligentă și puternică, însăși unul dintre înaintașii din Woodland, caută acum să își întindă ramurile și să exploreze lumea din afara casei sale mistice.



LEYWALKER

Un maestru chibzuit al alinierilor, capabil să folosească aceste râuri mistice de magie pentru a se transfera într-o clipă în orice colț al ținutului.





MERITE

Concept și dezvoltare extensie: Samuel W. Bailey

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

Producători: Derrick Fuchs cu Mark O'Connor

Editare și corectură: Paolo Tosolini și Sean O'Leary

Grafică: Evan Simonet

Cover Art: Ralph Horsley

Grafica tablei de joc: Tim Arney-O'Neal

Interior Art: Abrar Ajmal, John Ariosa, Tommy Arnold, Ryan Barger, Arden Beckwith, Mark Behm, Crystal Ben, Ismael Bergara, Sara Biddle, Filip Burburan, Mike Burns, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Cristian Chihaiia, Ellis Clark, Vince Conn, Alyssa Davis, Jacqui Davis, Anna Edwards, Marko Fiedler, Melissa Findley, Sarah Finnigan, Vulcan Design Forge, Allen Michael N. Geneta, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Jon Hrubesch, James Krause, Kez Laczin, Dan Masso, Brynn Metheney, Luis Felipe Peredo Noguez, Mary Jane Dizon Pajaron, Dylan Palmer, Andrea Radeck, Michael Rookard, Firat Solhan, Christian N. St. Pierre, MkUltra Studios, Leanna TenEyck, Bill Thompson, Andreia Ugrai, Gabriel Verdon, Damon Westenhofer, Dallas Williams, Michael Wolmarans și Jimmy Zhang

Director artistic: John Taillon

Manager Direcția Artistică: Andrew Navaro

Testeri: Audrey Bailey, Dane Beltrami, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Alex Clynes, Davide De Colle, Giordano Gori, Nathan Hajek, Jonathan Hirsch, Tim Huckelbery, Chris Hosch, Ben Kline, Matt Landis, Andrea Hertach Lawrence, Matthew R. Lawrence, Ryan Lee, Lukas Litzsinger, Jon New, Katie New, Eli Ninnemann, Bryan O'Daly, Mateusz Pindara, Chad Reverman, Abe Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Samuel Stuart, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas și Paolo Tosolini

Coordonator licențiere FFG: Amanda Greenhart

Manager producție: Eric Knight

Coordonator producție: Jason Glawe

Lead Game Producer: Steven Kimball

Concep joc executiv: Corey Konieczka

Producător executiv: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Realizatorul dorește să mulțumească mamei sale, Shannon Bailey, pentru că l-a învățat să iubească jocurile și i-a inoculat pasiunea de a-și crea propriile lumi.

Mulțumiri speciale lui John Goodenough pentru munca depusă la această extensie.

GRUP DE LUCRU

Manager licențiere: Graeme Nicoll

Șef Depart. Licențiere: Jon Gillard

Games Workshop's Business & Legal Advisor: Andy Jones

Șef Deapart. Proprietate Intelectuală: Alan Merrett

© Games Workshop Limited 2014. **Talisman** © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007 Games Workshop, **Talisman**, toate logourile mărcilor anterioare sunt asociate mărcilor, logourilor, locurilor, numelor, creațiilor, raselor și insinelor/dispozitivelor/logourilor/simbolurilor, vehiculelor, locațiilor, armelor, unităților și însemnelor unite, personajelor și ilustrațiilor din oricare joc **Talisman**® sau TM și/sau © Games Workshop Limited 1983-2014, înregistrate variabil în Marea Britanie și celelalte țări. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply este TM a Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games și logoul FFG sunt ® ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate proprietarilor de drept. Fantasy Flight Games are adresa la 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, și pot fi contactați la telefon 651-639-1905. Păstrați aceste informații spre știință. Prezentele componente pot diferi de cele arătate. Fabricat în China. **ACEST PRODUS NU ESTE O JUCĂRIE. NU ESTE DESTINAT PERSOANELOR CU VÂRSTA SUB 13 ANI.**

Pentru materiale, ajutor și informații suplimentare, vă rugăm să vizitați siteul:
www.FantasyFlightGames.com



Traducere și adaptare Militaru Robert.

Pentru sugestii: games_manager@yahoo.com

