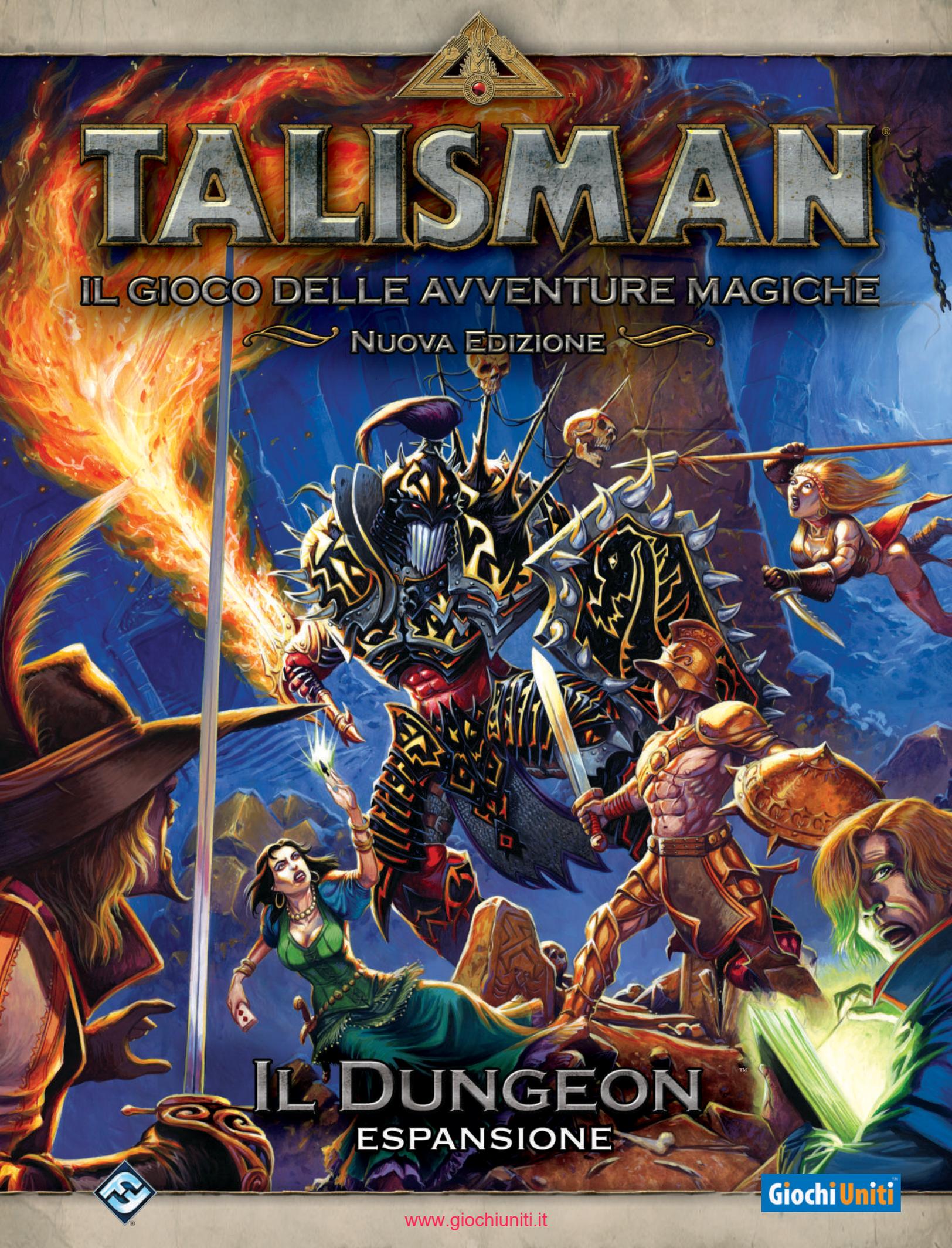




TALISMAN

IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

NUOVA EDIZIONE



IL DUNGEON
ESPANSIONE



LA LEGGENDA DEL SIGNORE DELLE TENEBRE

Eoni fa, un astuto mago osò rivolgere le sue arti arcane contro i poteri infernali del Signore delle Tenebre. La battaglia infuriò per giorni ed alla fine, con sommo oltraggio e orrore per il signore demone, il mago intrappolò il Signore delle Tenebre nel suo stesso sotterraneo e lo derubò dei suoi poteri diabolici.

*Usando i poteri sottratti al Signore delle Tenebre, il mago soggiogò spiriti misteriosi e li obbligò a forgiare per lui una corona magica nella Valle del Fuoco. Fin quando indossò la Corona del Comando, nessuno osò sfidare il dominio assoluto dello stregone sul regno di **Talisman**.*

Ma questo accadde secoli fa. Alla fine il tempo realizzò ciò che nessun esercito fu in grado di fare, indebolendo il mago. Nei suoi ultimi giorni egli nascose la Corona del Comando nel luogo più pericoloso della regione più ostile del suo regno. Pose intorno ad essa i guardiani più spaventosi che i suoi potenti incantesimi furono in grado di evocare, nell'attesa del giorno in cui un campione di grande forza, saggezza e coraggio avrebbe trovato la sua corona, dominando al suo posto.

Ma il Signore delle Tenebre è ancora rinchiuso nella sua oscura prigione, i cui antri bui ospitano ogni sorta di orrenda e feroce creatura disposta ad eseguire i suoi perfidi voleri. Le legioni non morte del demone infestano le sue profondità, desiderose di divorare le anime sventurate giunte o rimaste intrappolate in quei luoghi. Anche il Re Goblin ed i suoi ladruncoli si nascondono nel labirinto sotterraneo, colmando la stanza del tesoro dell'oscuro signore di inimmaginabili ricchezze e potenti artefatti. E, ovunque, marciano i golem di ferro del maligno, distruggendo chiunque incroci il loro cammino.

PANORAMICA DELL'ESPANSIONE

Intorno alle terre di **Talisman** si trovano quattro grandi regni noti come **REGIONI**. Ogni regione offre grandi opportunità e tremendi pericoli agli avventurieri abbastanza coraggiosi da visitarla. Questa espansione vi permette di entrare in una di queste aree straordinarie: la Regione del Dungeon, dominata dal terribile Signore delle Tenebre.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco rimane lo stesso del gioco base **Talisman Nuova Edizione**. I personaggi devono raggiungere la Corona del Comando al centro del tabellone e, lanciando Magie del Comando, escludere gli altri personaggi dal gioco. La Regione del Dungeon offre tuttavia un nuovo modo per raggiungere la Corona del Comando, attraverso la casella della Stanza del Tesoro (vedere "Stanza del Tesoro" a pagina 7).

IL SIMBOLO DEL DUNGEON

Le carte dell'espansione **Il Dungeon** sono contrassegnate con un **SIMBOLO DELL'ESPANSIONE** per distinguerle dalle carte del gioco base.

Alcune delle nuove Carte Avventura inoltre devono essere impiegate solo se si utilizza il tabellone del Dungeon. Queste carte, oltre ad essere contrassegnate con il simbolo dell'espansione, sono contrassegnate anche con un **SIMBOLO DEL DUNGEON**, che appare accanto al titolo della carta. Se viene usato il tabellone del Dungeon, i giocatori avranno un incontro con queste carte secondo le normali regole. Se il tabellone del Dungeon non viene usato (vedere "Preparazione" e "Usare Solo Alcune Parti del Dungeon" a pagina 4), le carte contrassegnate con un simbolo del Dungeon accanto al titolo saranno scartate quando verranno pescate, e sarà pescata al suo posto un'altra carta dalla cima del mazzo Avventura. (In alternativa, se il tabellone del Dungeon non viene utilizzato, prima che la partita inizi è possibile rimuovere dal mazzo Avventura tutte le carte contrassegnate con il simbolo del Dungeon.)





COMPONENTI

L'espansione *Il Dungeon* include i seguenti materiali di gioco:

- Questo regolamento
- 1 Tabellone del Dungeon
- 128 Carte Dungeon
- 20 Carte Magia
- 10 Carte Avventura
- 10 Carte Tesoro
- 5 Schede Personaggio
- 5 Miniature in Plastica dei Personaggi

PANORAMICA DEI COMPONENTI DI GIOCO

Ecco una breve descrizione di ogni componente di gioco.

TABELLONE DEL DUNGEON

Il tabellone del Dungeon (definito anche "Regione") rappresenta il dominio e il rifugio del Signore delle Tenebre. La Regione del Dungeon nasconde molte insidie, ma offre anche grandi ricchezze e potenti Tesori ai personaggi tanto coraggiosi da entrarvi.



CARTE DUNGEON

Le 128 carte Dungeon introducono nuovi Eventi, Nemici, Stranieri, Oggetti, Seguaci e Luoghi. Le carte Dungeon sono simili alle carte Avventura del gioco base, ma sono incontrate dai personaggi che esplorano la Regione del Dungeon.



CARTE AVVENTURA

Le 10 nuove carte Avventura introducono nuovi Eventi, Nemici e Luoghi. La maggior parte delle carte Avventura funziona allo stesso modo di quelle presenti nel gioco base. Le carte Avventura che hanno il simbolo del Dungeon accanto al titolo sono impiegate solo se si utilizza il tabellone del Dungeon (vedere "Il Simbolo del Dungeon" a pagina 2).



CARTE MAGIA

Le 20 nuove carte Magia descrivono le Magie che i personaggi possono lanciare durante la partita. Queste carte Magia funzionano esattamente come quelle del gioco base.



CARTE TESORO

Le 10 carte Tesoro sono Oggetti Magici che i personaggi possono ottenere uccidendo il Signore delle Tenebre nella Stanza del Tesoro del Dungeon (vedere "Affrontare il Signore delle Tenebre" a pagina 7).



SCHEDE PERSONAGGIO

Le cinque nuove schede Personaggio funzionano esattamente come quelle del gioco base, e offrono ai giocatori una scelta ancora più ampia di personaggi da impersonare.



MINIATURE DEI PERSONAGGI

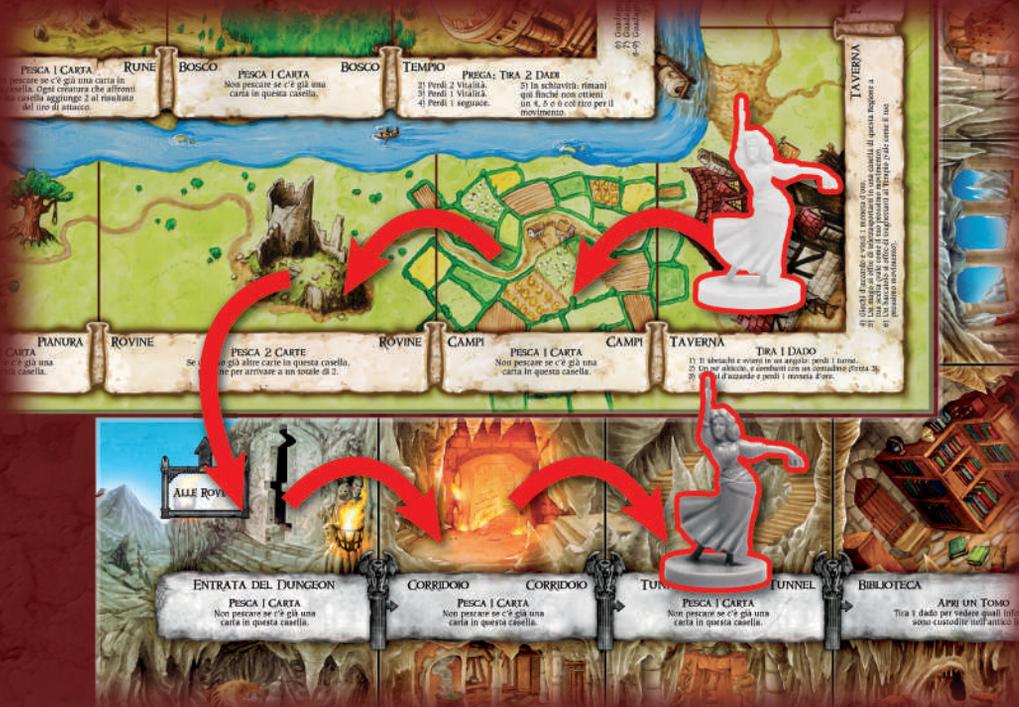
Ognuno dei nuovi eroi ha una miniatura in plastica usata per rappresentare il personaggio sul tabellone.



ESEMPIO DI INGRESSO NEL DUNGEON

La Zingara inizia il turno nella Taverna e ottiene un "5" per il movimento. La Zingara decide di muoversi in senso orario verso le Rovine e di esplorare Il Dungeon, spostandosi nell'Entrata del Dungeon.

La Zingara quindi continua a muoversi nel Dungeon, ed infine si ferma nel Tunnel.



ESEMPIO DI MOVIMENTO NEL DUNGEON

La Zingara inizia il suo turno nel Tunnel e ottiene un "4" per il movimento.

La Zingara decide di seguire la direzione delle frecce e si ferma nella Stanza della Guardia.

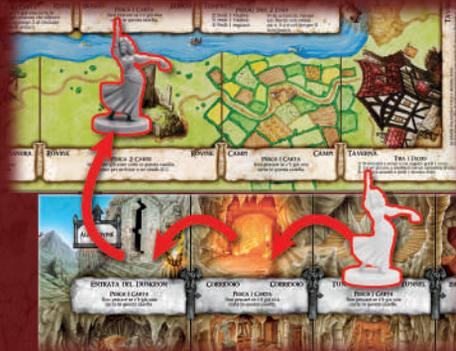


USCIRE DAL DUNGEON

Alcuni incontri del Dungeon danno ai personaggi l'opportunità di uscire dal Dungeon e di ritornare sul tabellone principale. È possibile uscire dal Dungeon, oltre che per mezzo di questi incontri, anche raggiungendo la Stanza del Tesoro (vedere "Stanza del Tesoro" a pagina 7) o le Rovine, attraverso la casella dell'Entrata del Dungeon. Quando esce dalla casella dell'Entrata del Dungeon, un personaggio con punti movimento sufficienti a oltrepassare le Rovine deve decidere se continuare il movimento nella Regione Esterna in senso orario o antiorario.

ESEMPIO DI USCITA DAL DUNGEON

La Zingara inizia il suo turno nel Tunnel e ottiene un "4" per muoversi. Decide di uscire dal Dungeon muovendosi nella direzione opposta alle frecce. La Zingara esce dal Dungeon attraverso le Rovine e continua a muoversi sul tabellone principale.



La Zingara decide di continuare a muoversi in senso antiorario nella Regione Esterna, fermandosi nei Campi.



Diversamente, la Zingara avrebbe potuto decidere di continuare a muoversi in senso orario nella Regione Esterna, fermandosi nella Pianura.





LA STANZA DEL TESORO

La Stanza del Tesoro è l'ultima casella del Dungeon. Contiene grandi ricchezze ed artefatti magici, ma è anche il rifugio della creatura più potente del Dungeon: il Signore delle Tenebre. Quando un personaggio raggiunge la Stanza del Tesoro deve fermarsi, anche se ha ancora altri punti movimento a disposizione.



Quando un personaggio si ferma nella Stanza del Tesoro deve affrontare il Signore delle Tenebre. Se il personaggio lo sconfigge, può sottrarre il tesoro all'orda di demoni. Infine, sia che il personaggio sconfigga il Signore delle Tenebre, sia che venga sconfitto, il personaggio emerge dalla Stanza del Tesoro. Ognuno di questi passaggi è descritto dettagliatamente di seguito.

AFFRONTARE IL SIGNORE DELLE TENEBRE

Un personaggio che si scontra con il Signore delle Tenebre può scegliere di affrontarlo in combattimento o in un confronto psichico. Il Signore delle Tenebre ha Forza 12 e Astuzia 12.

Lo scontro con Signore delle Tenebre si svolge secondo le normali regole previste per gli attacchi, con la differenza che l'incontro con il Signore delle Tenebre non può essere evitato e che egli può essere attaccato solo dai personaggi. Seguaci, Magie od Oggetti *non possono attaccare* al posto di un personaggio.

Se un personaggio è sconfitto deve perdere come di consueto un segnalino Vitalità (possono essere normalmente usati Oggetti, Magie o abilità speciali in grado di evitare perdite di Vitalità).

I giocatori dovranno segnare o comunque ricordare i valori di attacco del personaggio e del Signore delle Tenebre. Questi valori saranno necessari quando si determinerà il luogo in cui il personaggio emergerà dopo aver abbandonato la Stanza del Tesoro.

LE TENEBRE NON SI DILEGUANO MAI

Quando il Signore delle Tenebre è ucciso, la sua forma corporea viene distrutta, ma il suo spirito rimane forte come prima. Il Signore delle Tenebre curerà e riplasmerà il suo corpo e affronterà i personaggi che lo incontreranno nei turni successivi con i suoi valori originari di Forza e Astuzia. Gli incontri successivi seguono tutte le regole previste per l'incontro con il Signore delle Tenebre.

PRENDERE IL TESORO

I personaggi che hanno ucciso il Signore delle Tenebre possono cercare e scegliere dal mazzo Tesoro una carta Tesoro come ricompensa. Tuttavia, una volta che il mazzo Tesoro si è esaurito, non saranno più disponibili ricompense ed il personaggio non riceverà nulla.

Se un personaggio emerge dal Dungeon e vi ritorna in seguito, uccidendo nuovamente il Signore delle Tenebre, potrà scegliere un'altra carta Tesoro come ricompensa, se è disponibile.

Solo i personaggi che uccidono il Signore delle Tenebre possono prendere carte Tesoro. I personaggi che attaccano il Signore delle Tenebre e vengono sconfitti o ottengono uno stallo, emergono dalla Stanza del Tesoro senza alcuna ricompensa per il tentativo effettuato.



EMERGERE DALLA STANZA DEL TESORO

Quando un personaggio uccide il Signore delle Tenebre, ottiene uno stallo o viene sconfitto, deve uscire dalla Stanza del Tesoro e determinare il luogo da cui emergerà sul tabellone di gioco.

Per determinare il luogo da cui emerge, il personaggio sottrae il risultato d'attacco del Signore delle Tenebre dal suo risultato d'attacco e consulta la tabella sulla casella della Stanza del Tesoro. Quanto più grande è il risultato d'attacco del personaggio, tanto più vicino alla Regione Interna egli emergerà. Se il risultato d'attacco di un personaggio supera il risultato del Signore delle Tenebre di otto o più, egli emerge direttamente sulla Corona del Comando! Se il risultato d'attacco del Signore delle Tenebre è superiore al risultato d'attacco del personaggio, il personaggio deve usare il risultato "0" nella tabella della Stanza del Tesoro.

I personaggi che emergono sulla Corona del Comando non hanno bisogno di un *Talismano* per entrare nella casella.

Se un personaggio uccide il Signore delle Tenebre senza effettuare l'attacco (lanciando, ad esempio, la Magia "Tocco di Morte"), deve usare il risultato "0" della tabella della Stanza del Tesoro.



ESEMPIO DI INGRESSO NELLA STANZA DEL TESORO

La Zingara inizia il turno nel Cerchio delle Evocazioni e ottiene un "6" per muoversi. Si sposta nella Stanza del Tesoro e si deve fermare, anche se il risultato del suo tiro di movimento è maggiore delle due caselle che la separano dalla Stanza del Tesoro.

La Zingara decide di affrontare il Signore delle Tenebre in un confronto psichico, invece che in combattimento. Ha un valore totale di Astuzia di 13 nel confronto psichico, e ottiene un "3" con il suo tiro d'attacco. Ciò porta il suo valore d'attacco a 16. Il Signore delle Tenebre ottiene un "2" con il suo tiro di attacco, portando il suo valore d'attacco a 14.

Poiché il suo valore d'attacco è superiore, la Zingara uccide il Signore delle Tenebre e sceglie come ricompensa una carta Tesoro dal mazzo Tesoro. Se il suo valore d'attacco fosse stato uguale o inferiore a quello del Signore delle Tenebre, la Zingara non lo avrebbe ucciso né avrebbe ricevuto una carta Tesoro.

La Zingara determina infine il luogo in cui emergerà sul tabellone abbandonando la Stanza del Tesoro. Sottrae il valore d'attacco del Signore delle Tenebre (pari a 14) dal suo valore d'attacco (pari a 16): il risultato corrisponde al "2" sulla casella della Stanza del Tesoro. La Zingara si sposta immediatamente sull'Abisso ed ha un incontro in quella casella.

ALTRE REGOLE

Questa parte chiarisce alcune regole riguardanti le nuove carte, abilità speciali e istruzioni nelle caselle della Regione del Dungeon.

AVANZARE

Alcune carte o caselle del Dungeon richiedono che un personaggio **avanzi** di un certo numero di caselle. Se un personaggio deve avanzare, deve farlo del numero specificato di caselle nella direzione indicata dalla freccia su ogni casella.

INDIETREGGIARE

Alcune carte o caselle del Dungeon richiedono che un personaggio **indietreggi** di un certo numero di caselle. Se un personaggio deve indietreggiare, deve farlo del numero specificato di caselle nella direzione opposta a quella indicata dalla freccia su ogni casella.

ESEMPIO DI AVANZAMENTO

Il Gladiatore inizia il turno nell'Antro Tenebroso. Invece di muovere normalmente, deve tirare un dado per determinare dove giungerà.

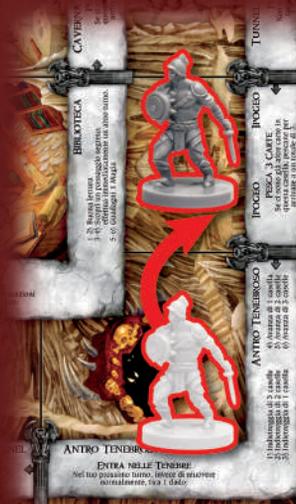
Egli ottiene un "4", che gli indica di avanzare di una casella. Il Gladiatore quindi giunge nel Tunnel.



ESEMPIO DI INDIETREGGIAMENTO

Il Gladiatore inizia il turno nell'Antro Tenebroso. Invece di muovere normalmente, deve tirare un dado per determinare dove giungerà.

Egli ottiene un "3", che gli indica di indietreggiare di una casella. Il Gladiatore quindi giunge nell'Ipogeo.





MUOVERE IN SENSO ORARIO O ANTIORARIO

Se ad un personaggio o carta è richiesto di **muovere in senso orario**, è necessario seguire la direzione indicata dalle frecce su ogni casella.

Se ad un personaggio o carta è richiesto di **muovere in senso antiorario**, è necessario muovere nella direzione opposta a quella indicata dalle frecce su ogni casella.

MUOVERSI DOPO LA SCONFITTA

Se ad un personaggio sconfitto è richiesto di spostarsi su una casella, il personaggio deve spostarsi su quella casella e terminare immediatamente il suo turno. Un personaggio sconfitto non può incontrare la casella su cui si sposta, né può incontrare un altro personaggio presente su quella casella.

CARTE TESORO

Le carte Tesoro sono trattate a tutti gli effetti come carte Avventura una volta entrate in possesso di un giocatore. Tuttavia, quando queste carte devono essere scartate, sono rimosse dal gioco invece di essere poste nella pila degli scarti. Queste carte *non* vengono riposte nel mazzo Tesoro e *non* sono disponibili per i giocatori che in seguito uccideranno il Signore delle Tenebre.

Le carte Tesoro possono essere abbandonate, scartate, perdute o vendute come gli altri Oggetti.

ABILITÀ SPECIALI RIGUARDANTI LE CARTE AVVENTURA NELLA REGIONE DEL DUNGEON

Le abilità speciali e gli effetti che si applicano alle carte Avventura funzionano in modo diverso quando i personaggi si trovano nella Regione del Dungeon piuttosto che nella Regione Esterna, di Mezzo o Interna. Quando sono usati nella Regione del Dungeon, questi effetti ed abilità speciali si applicano invece alle carte del mazzo Dungeon.

Per esempio, l'abilità speciale della Profetessa afferma che ogni volta che pesca delle carte Avventura, può scartarne una a sua scelta e pescarne un'altra in sostituzione. Quando la Profetessa si trova nella Regione Esterna, di Mezzo o Interna, la sua abilità si applica alle carte del mazzo Avventura. Tuttavia, quando la Profetessa si trova nella Regione del Dungeon, la sua abilità si applica invece alle carte del mazzo Dungeon.



REGOLE ALTERNATIVE

Ecco alcune regole che i giocatori possono adottare per aggiungere nuove esperienze al gioco. Se i giocatori desiderano usare qualcuna delle regole illustrate qui, devono assicurarsi che ognuno comprenda ed approvi la regola prima che la partita abbia inizio.

IL VINCITORE PRENDE TUTTO

Questa regola alternativa sostituisce la normale condizione di vittoria. La partita non si vince raggiungendo la Corona del Comando; vince invece il primo giocatore che uccide il Signore delle Tenebre!

PARTITA BREVE DENTRO IL DUNGEON

Quest'alternativa permette ai giocatori di giocare una breve partita esclusivamente dentro *Il Dungeon*. Il tabellone principale e le carte Avventura non vengono utilizzati. Tutti i personaggi si preparano secondo le regole del gioco base, ma iniziano insieme nell'Entrata del Dungeon. I personaggi non possono incontrarsi nell'Entrata del Dungeon. Il gioco segue le normali regole del gioco base e dell'espansione, tuttavia il primo giocatore che riesce a raggiungere la Stanza del Tesoro ed a sconfiggere il Signore delle Tenebre vince la partita. Se un personaggio non sconfigge il Signore delle Tenebre, subisce le normali penalità che si applicano quando fallisce un attacco. Egli quindi rimane nella Stanza del Tesoro e continua ad incontrare il Signore delle Tenebre finché non lo uccide o non viene ucciso.

COMBATTERE O FUGGIRE

Giocare con questa regola alternativa impone delle regole di movimento più severe nel Dungeon. Il movimento nel Dungeon segue le normali regole; i personaggi tirano un dado e si spostano del numero indicato di caselle. I personaggi tuttavia devono muoversi nella direzione delle frecce stampate su ogni casella. I personaggi possono muoversi nella direzione opposta solo nelle seguenti circostanze:

- Quando ciò è stabilito dalle regole indicate su una carta o una casella.
- Quando un personaggio sta fuggendo dal Dungeon (vedere più avanti).

FUGGIRE DAL DUNGEON

Un personaggio può dichiarare che sta fuggendo dal Dungeon all'inizio del suo turno, prima di muoversi. Quando un personaggio fugge, deve muoversi nella direzione opposta a quella indicata dalle frecce stampate su ogni casella finché non esce dal Dungeon attraverso l'Entrata del Dungeon. Una volta che il personaggio ha dichiarato la sua intenzione di fuggire, non può più cambiare idea e deve continuare a muoversi verso l'Entrata del Dungeon finché non abbandona la Regione del Dungeon e raggiunge il tabellone principale. Un personaggio non deve fermarsi quando ritorna sul tabellone principale: egli deve continuare a muoversi del numero esatto di caselle indicato dal suo tiro di movimento, secondo le normali regole.

TESORI CASUALI

Se un personaggio uccide il Signore delle Tenebre e ottiene una carta Tesoro, deve pescare casualmente una carta dal mazzo Tesoro invece di scegliere la carta Tesoro da ricevere.

CENNI SUI PERSONAGGI

Chi osa andare in cerca dei tesori del Dungeon? Ammirate coloro che affronteranno il fato e rischieranno tutto per riuscirci. Guardate nei loro cuori e scoprite la vera natura di questi coraggiosi avventurieri!

GLADIATORE

Un combattente spietato ed espertissimo; l'unico scopo della sua vita è dimostrare di essere il più grande guerriero del mondo.



AMAZZONE

Spietata ed orgogliosa, è membro di una sorellanza di donne guerriere, diffidente degli estranei e disposta a qualsiasi cosa per il bene del suo clan.



SPADACCINO

Un audace avventuriero sprezzante del pericolo che non si tira indietro davanti ad un'impresa o alla possibilità di salvare una fanciulla.



ZINGARA

Una gentile raminga che vive da fuorilegge e vaga per il regno predicendo il futuro e vendendo magie.



FILOSOFO

Uno studioso riflessivo e solitario che plasma le idee di chiunque lo circonda con la sua intelligenza sottile.





CREDITS

Progetto dell'Espansione: John Goodenough

Progetto di *Talisman* Nuova Edizione: Bob Harris e John Goodenough

Revisione: Sam Stewart e Jeff Tidball

Progetto Grafico: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and WiL Springer

Illustrazione di Copertina: Ralph Horsley

Illustrazioni del Tabellone: Tim Arney-O'Neil

Illustrazioni Interne: Raya Alexander, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Jason Caffoe, Lauren Cannon, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Ian Kirkpatrick, McLean Kendree, Rhonda Libbey, John Moriarty, Hector Ortiz, Federico Piatti, Mark Poole, Brad Rigney, David Sourwine, Yulia Startsev, Frank Walls, e Mark Winters

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Testo d'Ambientazione: Tim Uren

Playtester Capo: Mike Zebrowski

Playtester: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, Brian Schomburg, WiL Springer, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jeff Tidball, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Sara Yordanov e Joseph Young.

Direttore di Produzione: Gabe Laulunen

Sviluppatore Esecutivo: Christian T. Petersen

Editore: Christian T. Petersen

Ringraziamenti Speciali: Elliott Eastoe, Bob Harris, Jon New, Richard Tatge, tutti quelli di *Talisman* Island!

Per materiale aggiuntivo, supporto ed informazioni, visitate il nostro sito:

[www. FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

GAMES WORKSHOP

Direttore Licenze: Owen Rees

Direttore Licenze e Acquisto Diritti: Erik Mogensen

Capo del Settore Legale e Licenze: Andy Jones

Direttore della Proprietà Intellettuale: Alan Merrett

PER L'EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Michele Lo Mundo

Revisione: Paolo Mori

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi

Coordinamento: Federico Burchianti

Edito e distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2012. This edition © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, *Talisman*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the *Talisman* game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1983-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. FantasyFlight Games, Fantasy Flight Supply, e il logo FFG sono marchi registrati dalla Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha la sua sede al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere raggiunta telefonicamente al 651-639-1905. *Talisman: Il Dungeon* è un gioco pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.

