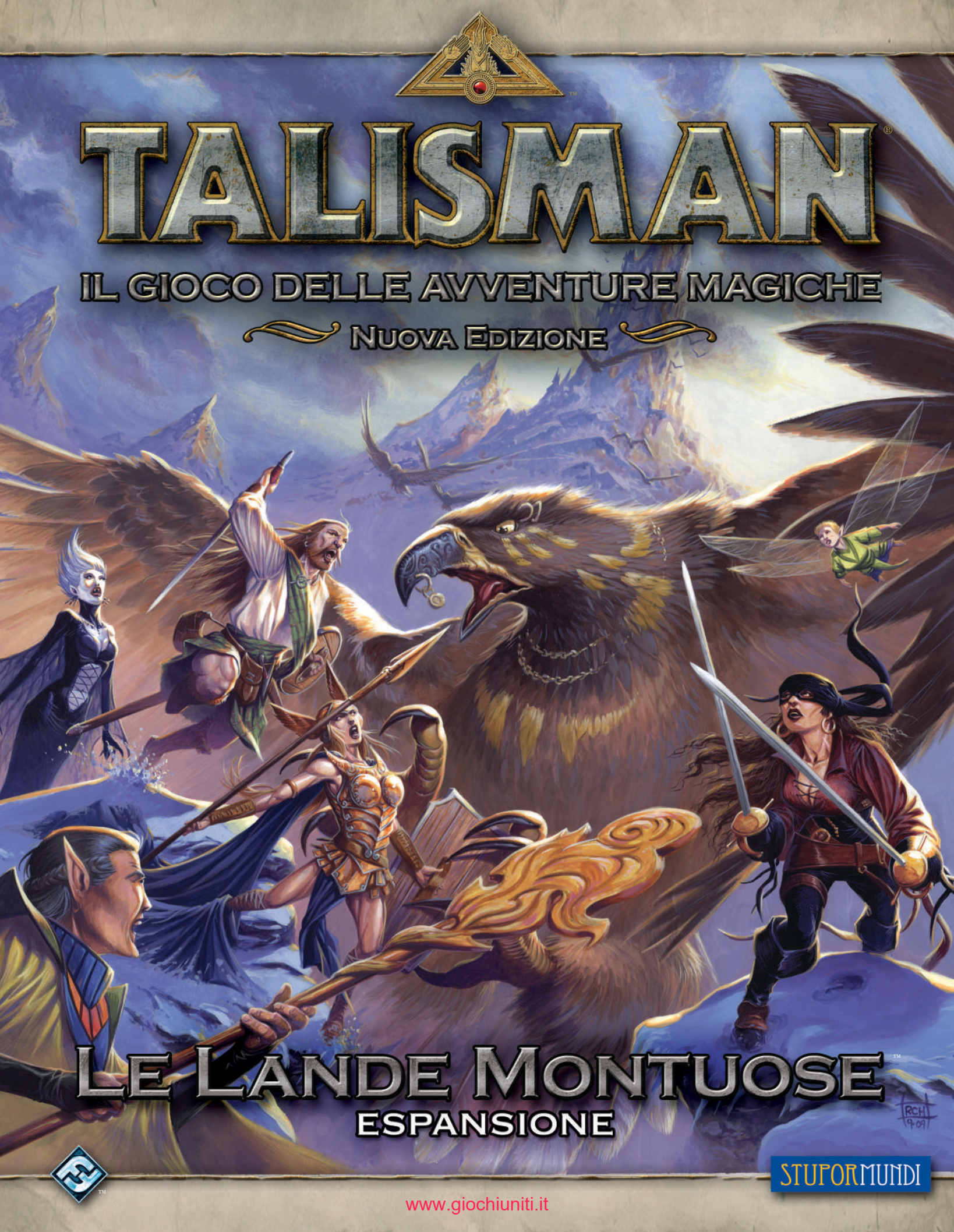




# TALISMAN

IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

~ NUOVA EDIZIONE ~



LE LANDE MONTUOSE  
ESPANSIONE



[www.giochiuniti.it](http://www.giochiuniti.it)

STUPORMUNDI



## LA LEGGENDA DEL RE DELLE AQUILE

*Le leggende narrano che la magia si riversa sul mondo dalla vetta della montagna più alta del regno. Le energie mistiche che si sprigionano da questa fonte si trasfondono nella neve e vengono trasportate giù nelle terre per mezzo di un ruscello incantato che scorre attraverso le Lande Montuose. Il Re delle Aquile, un potente spirito della natura e amico degli uccelli e delle bestie, ha custodito le Lande Montuose per proteggere questa fonte e mantenerne intatta la purezza.*

*Nonostante i numerosi pericoli insiti nelle Lande Montuose, la brama di ricchezze, potere e conoscenza è irresistibile per molti avventurieri. Artigiani e cacciatori di fortune vanno alla ricerca delle preziose gemme che abbondano lungo le rive del ruscello incantato. Alchimisti e stregoni desiderano le acque magiche del ruscello, un potente catalizzatore per la creazione di pozioni e incantesimi. Cacciatori di tesori e maestri del sapere inseguono le dicerie sulla Città Perduta, nella speranza di svelare il segreto della sua antica civiltà scomparsa o semplicemente per saccheggiarne i tesori dimenticati. Molte volte il Re delle Aquile ha dovuto scacciare questi intrusi, e la sua collera non conosce pietà.*

*Millenni fa, un mago cercò di imporre il suo dominio sul regno creando un potente artefatto, la Corona del Comando. Per creare un tale tesoro furono necessarie gemme che esistevano solo nelle Lande Montuose. Con destrezza ed astuzia, il mago rubò le pietre magiche dal regno del Re delle Aquile. Quando vide ciò che il mago aveva fatto, il Re delle Aquile andò su tutte le furie.*

*Quando il mago si accorse che il suo tempo stava per giungere alla fine, occultò 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 se il Re delle Aquile troverà la Corona del Comando per primo, la distruggerà sicuramente. Non ha dimenticato l'intrusione nelle sue terre o la ruberia delle sue gemme preziose, e non riposerà finché l'ordine naturale delle cose non sarà ristabilito e fin quando ciò che gli appartiene non sarà riportato nelle Lande Montuose!*

## 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 permette ai giocatori di entrare in una di queste aree straordinarie: la Regione delle Lande Montuose, dominata dal crudele Re delle Aquile.

## 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 incantesimi del Comando, escludere gli altri personaggi dal gioco.







# COMPONENTI

L'espansione **Le Lande Montuose** include i seguenti materiali di gioco:

- Questo Regolamento
- 1 Tabellone delle Lande Montuose
- 142 Carte Lande Montuose
- 10 Carte Magia
- 12 Carte Avventura
- 4 Carte Reliquia
- 3 Schede Finale Alternativo
- 6 Schede Personaggio
- 6 Miniature dei Personaggi in Plastica

## PANORAMICA DEI COMPONENTI DI GIOCO

Ecco una breve descrizione di ogni componente del gioco.

### TABELLONE DELLE LANDE MONTUOSE

Il tabellone delle Lande montuose (definito anche "Regione") rappresenta il dominio e il rifugio del Re delle Aquile. La Regione delle Lande Montuose nasconde molte insidie, ma offre anche grandi ricchezze e potenti reliquie ai personaggi tanto coraggiosi da entrarvi.



### CARTE LANDE MONTUOSE

Questo mazzo di 142 carte Lande Montuose introduce nuovi Eventi, Nemici, Stranieri, Oggetti, Seguaci e Luoghi. Le carte Lande Montuose sono simili alle carte Avventura, ma sono incontrate dai personaggi che esplorano la Regione delle Lande Montuose.



### CARTE AVVENTURA

Le 12 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 con il simbolo delle Lande Montuose accanto al titolo sono impiegate solo se si utilizza il tabellone delle Lande Montuose (vedere "Il Simbolo delle Lande Montuose" a pagina 4).



### CARTE MAGIA

Le 10 nuove carte Magia descrivono gli incantesimi che i personaggi possono lanciare durante la partita. Queste carte Magia funzionano esattamente come quelle presenti nel gioco base.



### CARTE RELIQUIA

Le quattro carte Reliquia sono potenti artefatti che i personaggi possono ottenere uccidendo il Re delle Aquile nel Nido delle Aquile delle Lande Montuose (vedere "Affrontare il Re delle Aquile" a pagina 8).



### SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

L'utilizzo delle tre nuove schede Finale Alternativo è facoltativo e i giocatori dovranno accordarsi se utilizzarle o meno prima che la partita abbia inizio (vedere "Schede Finale Alternativo" a pagina 9).



### SCHEDE PERSONAGGIO

Le sei nuove Schede Personaggio funzionano esattamente come quelle del gioco base ed offrono ai giocatori una scelta ancora più ampia di personaggi da impersonare.







## SIMBOLO DELLE LANDE MONTUOSE

Simbolo delle Lande Montuose

Simbolo dell'Espansione



## PREPARAZIONE

Quando giocate con l'espansione **Le Lande Montuose**, aggiungete i seguenti passaggi alla preparazione del gioco base:

1. Mescolate le nuove schede Personaggio, carte Avventura e carte Magia nei rispettivi mazzi.
2. Prendete il nuovo tabellone delle Lande Montuose e piazzatelo accanto al tabellone principale di **Talisman**, come illustrato nella figura qui sotto. Mescolate il mazzo Lande Montuose e piazzatelo accanto al tabellone delle Lande Montuose.
3. Lasciate le nuove carte Reliquia nella scatola del gioco finché non vi serviranno.
4. Se i giocatori desiderano utilizzare le schede Finale Alternativo, un giocatore mescola queste schede, ne pesca una a caso e la piazza sulla Corona del Comando (vedere "Schede dei Finali Alternativi" a pagina 9).



## MINIATURE DEI PERSONAGGI

Ognuno dei nuovi personaggi ha una miniatura in plastica usata per rappresentare l'eroe sul tabellone di gioco.

## IL SIMBOLO DELLE LANDE MONTUOSE

Le carte nell'espansione **Le Lande Montuose** sono contrassegnate dal **SIMBOLO DELL'ESPANSIONE** per differenziarle dalle carte contenute nel gioco base.

Inoltre, alcune delle nuove carte Avventura devono essere impiegate solo se si utilizza il tabellone delle Lande Montuose. Queste carte, oltre ad essere contrassegnate con il simbolo dell'espansione, sono contrassegnate anche con un **SIMBOLO DELLE LANDE MONTUOSE**, che appare accanto al titolo della carta. Se viene utilizzato il tabellone delle Lande Montuose, i giocatori avranno un incontro con queste carte seguendo le normali regole. Se il tabellone delle Lande Montuose non viene utilizzato (vedere "Preparazione" e "Usare Solo Alcune Parti dell'Espansione" più avanti in questa pagina), le carte contrassegnate con il simbolo delle Lande Montuose accanto al titolo dovranno essere scartate quando verranno pescate, e sarà pescata al loro posto una nuova carta dalla cima del mazzo Avventura. In alternativa, se il tabellone delle Lande Montuose non viene utilizzato, prima che la partita inizi è possibile rimuovere dal mazzo Avventura tutte le carte contrassegnate dal simbolo delle Lande Montuose.

## USARE SOLO ALCUNE PARTI DELL'ESPANSIONE

Sebbene l'espansione **Le Lande Montuose** sia stata concepita per essere usata nella sua interezza, i giocatori sono liberi di giocare a **Talisman** usando solo alcuni elementi dell'espansione. In particolare le nuove schede Personaggio, Finale Alternativo e le nuove carte Magia possono essere usate senza includere il tabellone delle Lande Montuose o le nuove carte Lande Montuose, Reliquia ed Avventura.





## REGOLE DELL'ESPANSIONE

Quando si gioca a **Talisman** con l'espansione **Le Lande Montuose**, le regole principali per giocare a **Talisman** rimangono invariate, e la vittoria si conquista sempre raggiungendo la Corona del Comando ed eliminando tutti gli altri giocatori. Le uniche nuove regole necessarie sono quelle relative all'ingresso e all'esplorazione nella Regione delle Lande Montuose, descritte di seguito.

### ENTRARE NELLE LANDE MONTUOSE

Le Lande Montuose sono collegate al tabellone di **Talisman** attraverso la casella dei Picchi del tabellone principale. Un personaggio può entrare nella Regione delle Lande Montuose muovendo dalla casella dei Picchi del tabellone principale all'Entrata delle Lande Montuose, se il tiro di movimento gli permette di muoversi a sufficienza.

Entrare nelle Lande Montuose attraverso la casella dei Picchi è facoltativo. I personaggi possono decidere di non entrare nelle Lande Montuose e continuare il viaggio nella Regione Esterna.

Mentre si muovono sul tabellone principale di **Talisman**, i personaggi possono pescare delle carte Avventura che permettono di entrare nella Regione delle Lande Montuose. Queste carte riportano le regole che consentono l'ingresso nelle Lande Montuose con modalità diverse dall'ingresso attraverso la casella dei Picchi.

### MOVIMENTO NELLE LANDE MONTUOSE

Il movimento nelle Lande Montuose segue le normali regole di movimento: i personaggi tirano un dado e si muovono del numero indicato di caselle.

Ogni casella del tabellone delle Lande Montuose è contrassegnata da una freccia. Queste frecce indicano la direzione che i personaggi devono seguire per raggiungere il Nido delle Aquile. Se lo desiderano, i personaggi possono decidere di muoversi nella direzione opposta alle frecce. Tuttavia, ciò li allontana dal loro obiettivo finale e li avvicina all'Entrata delle Lande Montuose.

Notate che i personaggi *devono* muoversi o *nella direzione indicata* dalle frecce o *nella direzione opposta* alle frecce quando si trovano nelle Lande Montuose. La mappa delle Lande Montuose è un percorso lineare, e i personaggi *non* possono muoversi in altre direzioni, per esempio attraversando il riquadro di testo di una casella delle Lande Montuose. Ad esempio, un personaggio non può spostarsi direttamente dalla casella del Passo di Montagna alla casella del Crinale.

L'illustrazione a destra mostra il percorso che i personaggi devono seguire nelle Lande Montuose per raggiungere il Nido delle Aquile. La freccia rossa evidenzia il percorso che conduce al Nido delle Aquile.



## USCIRE DALLE LANDE MONTUOSE

Alcuni incontri delle Lande Montuose danno ai personaggi l'opportunità di uscire dalle Lande Montuose e di ritornare sul tabellone principale. È possibile uscire dalle Lande Montuose, oltre che per mezzo di questi incontri, anche raggiungendo il Nido delle Aquile (vedere "Il Nido delle Aquile" a pagina 8) o i Picchi, attraverso la casella dell'Entrata delle Lande Montuose. Quando esce dalla casella dell'Entrata delle Lande Montuose, un personaggio con punti movimento sufficienti a oltrepassare i Picchi deve decidere se continuare il movimento nella Regione Esterna in senso orario o antiorario.

### USARE LE CARTE DELLE LANDE MONTUOSE

Le carte Lande Montuose sono simili alle carte Avventura, ma sono incontrate dai personaggi che esplorano la Regione delle Lande Montuose.

### PESCARLE LE CARTE NELLE LANDE MONTUOSE

Quando i personaggi che si trovano nella Regione delle Lande Montuose devono pescare delle carte, pescheranno sempre carte Lande Montuose al posto delle carte Avventura. Questa regola si applica anche quando, per esempio, delle carte e abilità speciali indicano ai giocatori di pescare una o più carte "Avventura".

Quando nella Regione delle Lande Montuose si ha un incontro con una carta i cui effetti o istruzioni si riferiscono alle carte Avventura, influenza invece le carte Lande Montuose.

*Esempio: L'Astrologo richiede che un giocatore peschi 3 carte Avventura. Se si incontrasse l'Astrologo nella Regione Esterna o di Mezzo, il personaggio dovrebbe pescare dal mazzo Avventura del gioco base. Tuttavia, se si incontrasse l'Astrologo nella Regione delle Lande Montuose, il personaggio dovrebbe pescare dal mazzo Lande Montuose invece che dal mazzo Avventura.*

### ABILITÀ SPECIALI RIGUARDANTI LE CARTE AVVENTURA NELLA REGIONE DELLE LANDE MONTUOSE

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

*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 delle Lande Montuose, la sua abilità si applica invece alle carte del mazzo Lande Montuose.*

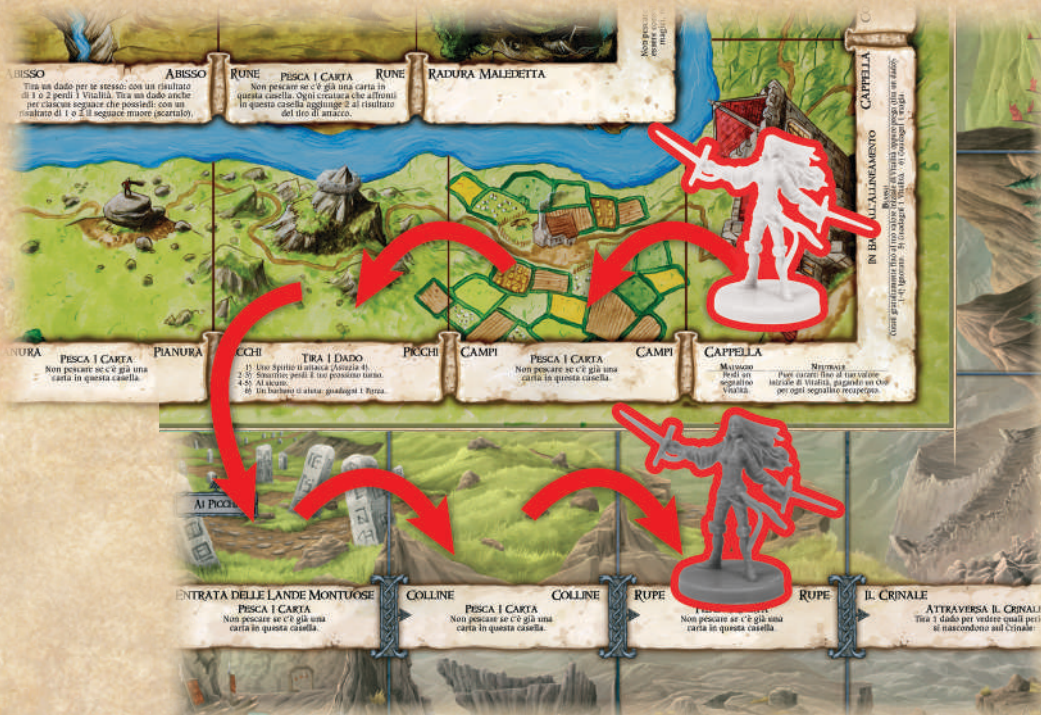




## ESEMPIO DI INGRESSO NELLE LANDE MONTUOSE

La Fuorilegge inizia il turno nella Cappella e ottiene un "5" per il movimento, per cui decide di muoversi in senso orario verso i Picchi ed esplorare le Lande montuose, spostandosi nell'Entrata delle Lande Montuose.

La Fuorilegge continua quindi a muoversi nelle Lande Montuose ed infine si ferma sulla Rupe.

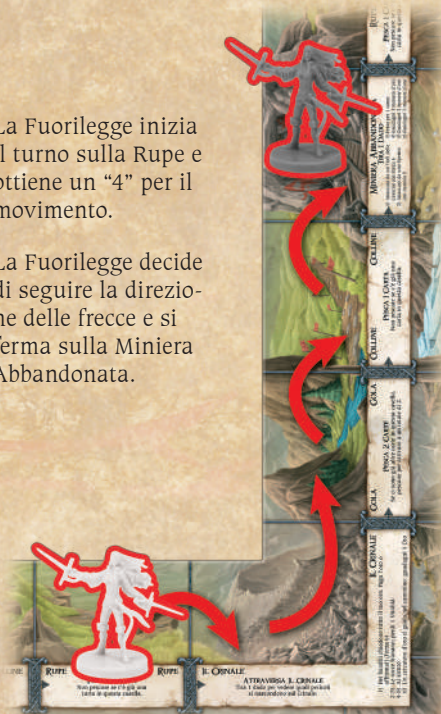




## ESEMPIO DI MOVIMENTO NELLE LANDE MONTUOSE

La Fuorilegge inizia il turno sulla Rupe e ottiene un "4" per il movimento.

La Fuorilegge decide di seguire la direzione delle frecce e si ferma sulla Miniera Abbandonata.



## ESEMPIO DI USCITA DALLE LANDE MONTUOSE

La Fuorilegge inizia il turno sulla Rupe e ottiene un "4" per il movimento. Decide di uscire dalle Lande Montuose muovendosi nella direzione opposta alle frecce. La Fuorilegge esce dalle Lande Montuose attraverso i Picchi e continua a muoversi sul tabellone principale.



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



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







## IL NIDO DELLE AQUILE

Il Nido delle Aquile è l'ultima casella delle Lande montuose ed è il rifugio della creatura più potente di questa Regione: il Re delle Aquile. Quando un personaggio raggiunge il Nido delle Aquile deve fermarsi, anche se ha ancora altri punti movimento a disposizione.



Quando un personaggio si ferma nel Nido delle Aquile, deve affrontare il Re delle Aquile. Se il personaggio lo sconfigge, può impossessarsi di una delle carte Reliquia del Re delle Aquile. Infine, sia che il personaggio sconfigga il Re delle Aquile, sia che venga sconfitto, il personaggio emerge dalle Lande Montuose. Ognuno di questi passaggi è descritto dettagliatamente di seguito.

### AFFRONTARE IL RE DELLE AQUILE

Un personaggio che si scontra con il Re delle Aquile può decidere di affrontarlo in combattimento o in un confronto psichico. Il Re delle Aquile ha Forza 8 e Astuzia 8.

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

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

### PRENDERE LE RELIQUIE

I personaggi che uccidono il Re delle Aquile e guadagnano una carta Reliquia devono pescare casualmente una carta dal mazzo delle Reliquie. Tuttavia, una volta che il mazzo delle Reliquie si è esaurito, non saranno più disponibili ricompense e il personaggio non riceverà nulla.

Se un personaggio emerge dalle Lande Montuose e vi ritorna in seguito, uccidendo nuovamente il Re delle Aquile, ottiene un'altra carta Reliquia come ricompensa, se è disponibile.

Solo i personaggi che uccidono il Re delle Aquile possono ottenere carte Reliquia. I personaggi che attaccano il Re delle Aquile e sono sconfitti o ottengono uno stallo, emergono dalle Lande Montuose senza alcuna ricompensa per il tentativo effettuato.

## EMERGERE DAL NIDO DELLE AQUILE

Se un personaggio uccide il Re delle Aquile, deve scegliere una casella qualsiasi della Regione Esterna o della Regione di Mezzo e spostarsi immediatamente sopra. Il personaggio ha quindi un normale incontro con la casella o con un personaggio lì presente.

Se un personaggio ottiene uno stallo o viene sconfitto, deve immediatamente spostarsi sui Picchi; il suo turno quindi termina.

## ESEMPIO DI INGRESSO NEL NIDO DELLE AQUILE

La Fuorilegge inizia il turno sul Ponte di Ghiaccio e ottiene un "6" per muoversi. Si sposta sul Nido delle Aquile e si deve fermare, anche se il risultato del suo tiro di movimento è maggiore delle due caselle che la separano dal Nido delle Aquile.

La Fuorilegge decide di affrontare il Re delle Aquile in combattimento invece che in un confronto psichico. Ha un valore totale di Forza pari a 7 nella battaglia, e ottiene un "5" con il suo tiro d'attacco. Ciò porta il suo valore d'attacco a 12. Il Re delle Aquile ottiene un "2" con il suo tiro d'attacco, portando il suo valore d'attacco a 10.

Poiché il suo valore d'attacco è superiore, la Fuorilegge uccide il Re delle Aquile e pesca casualmente una carta dal mazzo delle Reliquie come ricompensa. Se il suo valore d'attacco fosse stato uguale o inferiore a quello del Re delle Aquile, la Fuorilegge non lo avrebbe ucciso né avrebbe ricevuto una carta Reliquia.

Poiché la Fuorilegge ha ucciso il Re delle Aquile, emerge dalle Lande Montuose in un qualsiasi spazio della Regione Esterna o della Regione di Mezzo. La Fuorilegge sceglie l'Oasi nella Regione di Mezzo, si sposta immediatamente lì e ha un incontro con la casella.



## IL GUARDIANO ETERNO

La fonte di magia deve essere sempre custodita da un guardiano. Anche quando la manifestazione fisica del Re delle Aquile viene distrutta, le forze che lo animano ritornano alla fonte. Il Re delle Aquile ritorna immediatamente, emergendo dalla fonte con la stessa forza di prima, e affronterà i personaggi che lo incontreranno nei turni successivi con i suoi originari valori di Forza ed Astuzia. Gli incontri successivi seguono tutte le regole previste per l'incontro con il Re delle Aquile.

## SCHEDE DEI FINALI ALTERNATIVI

L'uso delle schede Finale Alternativo è facoltativo e i giocatori dovranno accordarsi se utilizzarle o meno prima che la partita abbia inizio.

### PREPARAZIONE

La preparazione delle schede Finale Alternativo varia in base alla variante che i giocatori decidono di usare. I giocatori possono iniziare la partita con la scheda *scoperta* o *nascosta* (per maggiori dettagli, vedere più avanti).

### VARIANTE: SCHEDA SCOPERTA

La variante della scheda scoperta ha un impatto maggiore sui personaggi nel corso della partita e offre loro più possibilità strategiche.

Se i giocatori decidono di usare questa variante, all'inizio della partita un giocatore mescola le schede Finale Alternativo, ne pesca una a caso e la posiziona **a faccia in su** sulla Corona del Comando, al centro del tabellone di gioco.

### VARIANTE: SCHEDA NASCOSTA

La variante della scheda nascosta rende il gioco più misterioso e interessante, poiché i giocatori non sanno quali pericoli li attendono nel luogo della Corona del Comando, finché non giungeranno sulla casella.

Se i giocatori decidono di usare questa variante, all'inizio della partita un giocatore mescola le schede Finale Alternativo, ne pesca una a caso e la posiziona **a faccia in giù** sulla Corona del Comando, al centro del tabellone di gioco. Il primo personaggio che giunge sulla Corona del Comando deve girare a faccia in su la scheda del Finale Alternativo.

## INCONTRI CON I FINALI ALTERNATIVI

Le schede Finale Alternativo sostituiscono le condizioni di vittoria del gioco base, offrendo ai giocatori nuovi modi per vincere la partita. Quando si utilizzano le schede Finale Alternativo, i personaggi sulla Corona del Comando devono "incontrare" la scheda del Finale Alternativo e seguire le regole riportate sopra: i personaggi **non possono** lanciare la magia del Comando o incontrare altri personaggi sulla Corona del Comando a meno che la scheda del Finale Alternativo non specifichi diversamente.

Quando si gioca con le schede Finale Alternativo rimangono valide tutte le altre regole che si riferiscono alla Regione Interna:

- Nessuna delle creature della Regione Interna (e nessuna di quelle introdotte dalle schede Finale Alternativo) può essere influenzata dalle Magie. Non è possibile evitare gli incontri con queste creature.
- I personaggi sulla Corona del Comando non possono muoversi e devono rimanere su quella casella, salvo che la scheda del Finale Alternativo non specifichi diversamente.
- Una volta che un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, qualsiasi personaggio ucciso perde automaticamente la partita.

In genere le schede Finale Alternativo influenzano solo i personaggi che si trovano sulla Corona del Comando. Tuttavia, le istruzioni con una **stella** stampata all'inizio del testo influenzano tutti i personaggi, indipendentemente dalla Regione in cui si trovano, compresi i personaggi sulla Corona del Comando.



Simbolo Stella





## CENNI SUI PERSONAGGI

### MONTANARO

Un abitante delle montagne che utilizza la sua grande forza per tenere lontani gli intrusi e garantire la libertà della sua gente da aspiranti conquistatori.



### FOLLETTA

Una creatura buona ma dispettosa che, nonostante la sua piccola statura, possiede abilità magiche sorprendenti per aiutare chi si è smarrito.



### VALCHIRIA

Uno spirito nobile inviato dagli dèi per proteggere e ricompensare coloro che raggiungono la gloria compiendo imprese valorose.



### FUORILEGGE

Una bandita astuta e senza scrupoli, più che disposta ad infrangere qualche regola se così facendo riesce a mettere in tasca qualche moneta d'oro.



### VAMPIRESSA

Una potente e ammaliante entità non morta maledetta dal bisogno di cacciare nella notte e, con l'aiuto delle sue oscure abilità, di bere il sangue dei vivi.



### ALCHIMISTA

Un maestro dalla grande creatività, dedito alle scienze arcane, che professa imperterrito la dottrina esoterica.



## ALTRE REGOLE

Questa parte chiarisce le regole riguardanti le nuove carte, abilità speciali e istruzioni nelle caselle della Regione delle Lande Montuose.

### CARTE RELIQUIA

Le carte Reliquia, una volta entrate in possesso di un giocatore, sono considerate a tutti gli effetti carte Avventura. 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 delle Reliquie e *non* sono disponibili per i giocatori che in seguito uccideranno il Re delle Aquile.



Le carte Reliquia possono essere abbandonate, scartate, perdute o vendute come le altre carte Avventura.

### 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 delle Lande Montuose.

Se a 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 delle Lande Montuose.

### MUOVERSI DOPO LA SCONFITTA

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





## ACCESSORI

Gli **Accessori** sono Oggetti speciali che appaiono nel mazzo Lande Montuose e sono contrassegnati dalla dicitura **Accessorio** stampata sopra l'abilità speciale della carta.



Gli **Accessori** sono considerati a tutti gli effetti Oggetti normali. Tuttavia, non contano ai fini della capacità di trasporto di un personaggio. Un personaggio può avere quattro Oggetti normali e un qualsiasi numero di **Accessori**.

Gli **Accessori** possono essere abbandonati, scartati, perduti o venduti come gli Oggetti normali.

## CENNI SULLA REGIONE

*Le Lande Montuose sono state sempre avvolte dal mistero. Il terreno insidioso e il cupo silenzio dei pochi abitanti del luogo rendono difficile capire cosa sia vero e cosa sia leggenda nelle storie riguardanti quei precipizi vertiginosi. Ma una delle voci più ricorrenti e fantastiche su queste montagne ruota intorno a una Città Perduta nascosta all'interno delle rupi.*

*Un tempo fu una grandiosa fortezza di pietra, dimora di una razza dimenticata; ora giace vuota, abbandonata alle ombre maledette e ai demoni che, si racconta, guizzano dentro e fuori dagli angoli più bui. Nessun segno rimane di quel che accadde ai fondatori della città. Le mura si ergono forti come sempre, indifferenti al passar degli eoni del tempo. Ma le leggende narrano che una forza maligna si aggiri furtiva nel cuore di questa città dimenticata, e che sia addirittura responsabile dell'improvviso e inspiegabile esodo degli originari cittadini. Quale che sia la causa dell'abbandono della città, si mormora che una fantastica montagna d'oro e oggetti incantati sia stata lasciata dentro queste mura.*

*Cacciatori di tesori e cercatori di gloria hanno cercato la Città Perduta per secoli. Molti svaniscono e di loro non si hanno più notizie. Alcuni ritornano dopo mesi di inutili ricerche tra le montagne. Pochissimi sono quelli che ritornano con reperti, borse piene d'oro o reliquie incantate di valore inestimabile. Essi raccontano delle storie su di un'oscurità opprimente, in grado di colmarli di terrore, e di un sinistro avvertimento per tutti coloro che sono in cerca della Città Perduta: entrate a vostro rischio e pericolo.*

## AVANGUARDIA DEL NIDO DELLE AQUILE

L'Avanguardia del Nido delle Aquile è un Evento che impone a un giocatore di prendere le prime 3 carte dal mazzo Lande Montuose e piazzarle sopra al mazzo Avventura. L'avanguardia del Nido delle Aquile può apparire sia nel mazzo Lande Montuose che nel mazzo Avventura. Indipendentemente dalla Regione nella quale viene pescata l'Avanguardia del Nido delle Aquile, i giocatori devono sempre pescare le prime 3 carte dal mazzo Lande Montuose e piazzarle in cima al mazzo Avventura del gioco base. Questo Evento fa sì che i personaggi che si trovano nelle Regioni Esterna e di Mezzo affrontino sfide delle Lande Montuose anche se non esplorano il relativo tabellone!



## RICOMPENSE DELLA CITTA' PERDUTA

Quando i personaggi incontrano la casella della Città Perduta, possono essere abbastanza fortunati da ottenere carte dal mazzo Acquisto o Reliquie. Quando i personaggi guadagnano un'**Arma** o un'**Armatura**, possono esaminare il mazzo di carte Acquisto o Reliquia e sceglierne una che abbia la parola chiave appropriata (**Arma** o **Armatura**). Quando i personaggi guadagnano una Reliquia, devono pescare casualmente una carta dal mazzo delle Reliquie.

FANTASY FLIGHT SUPPLY

4

PROTECTIVE  
CARD SLEEVES



# CREDITS

**Progettazione dell'Espansione:** John Goodenough

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

**Testo d'Ambientazione:** Tim Uren

**Revisione:** Mark O'Connor

**Progetto Grafico:** Wil Springer

**Illustrazione di Copertina:** Ralph Horsley

**Illustrazioni del Tabellone:** Tim Arney-O'Neil

**Direzione Artistica:** Zoë Robinson

**Illustrazioni Interne:** 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 e Mark Winters

**Playtester:** 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 e Joseph Young

**Direttore di Produzione:** Gabe Laulunen

**Sviluppatore Esecutivo:** Corey Konieczka

**Produttore Esecutivo:** Michael Hurley

**Editore:** Christian T. Petersen

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

Per materiale aggiuntivo, supporto ed informazioni, visitate il nostro sito:  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

## PER L'EDIZIONE ITALIANA

**Traduzione:** Michele Lo Mundo

**Revisione:** Marco Ferrandi

**Adattamento Grafico:** Simone Peruzzi

**Responsabile Linea Editoriale:** Federico Burchianti

Edizione Italiana a cura di **Stupor Mundi srl**

**STUPORMUNDI**

[www.stupormundigiochi.it](http://www.stupormundigiochi.it), [info@stupormundigiochi.it](mailto:info@stupormundigiochi.it)

Distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

**Giochi Uniti**

Via dei Metalmeccanici 16, 55041 Capezzano Pianore (LU)  
Tel. 0584.438501, Fax 0584.969483, [www.giochiuniti.it](http://www.giochiuniti.it)

## 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

*Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This expansion © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Talisman*, *The Highland*, 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 1983-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

## INFORMAZIONI SULLE RELIQUIE

Il Re delle Aquile è un avversario temibile ma non invincibile. Se viene sconfitto, è possibile ricevere una delle potenti reliquie come ricompensa: ognuna di esse è un oggetto unico che darà straordinari benefici al suo possessore.

### TERRORE VOLANTE

Questo enorme rapace serve il proprio padrone con forza e velocità ineguagliabili. Chiunque abbia il potere di usare questa nobile creatura come destriero scoprirà che non esiste vento che possa soffiare più veloce del Terrore Volante.



### ARTIGLIO DELL'IRA

L'arma devastante del Re delle Aquile è ornata da artigli di uccelli rapaci giganti, affilati come rasoi. Chi è stato tanto coraggioso da impadronirsi dell'Artiglio dell'Ira, scoprirà che non esiste difesa che possa resistere a lungo ai suoi attacchi.



### AMULETO DEL SIGNORE DEL VENTO

Questo gioiello incantato permette a chi lo indossa di manipolare la magia nella sua forma più pura. A chiunque posseda l'astuzia e l'abilità per impadronirsene, questo amuleto dimostrerà di essere un aiuto prezioso nella pratica dell'arte magica.



### ARNKELL

Questo copricapo totemico consente a chi lo indossa di evocare venti straordinari che lo trasportino ovunque desideri. Un essere con la volontà tanto ferrea da riuscire a impossessarsi di questo oggetto scoprirà che i luoghi un tempo inaccessibili saranno improvvisamente facili da raggiungere.

