



TALISMAN[®]

IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

~ NUOVA EDIZIONE ~



 STRATELIBRI[™]





INTRODUZIONE

Talisman® è un gioco diverso da tutti gli altri: una pericolosa avventura ambientata in un mondo fantastico popolato di mostri e intriso di magia. Con il progredire del gioco una storia si rivela turno dopo turno: un'epica eroica fatta di atti di coraggio, di incontri pericolosi, di tesori e incantesimi, di battaglie combattute e a volte perse, ma sempre e comunque un racconto che sfida e coinvolge!

La nostra storia comincia con un potente mago che un tempo governava la terra di Talisman con il potere di una corona magica, forgiata nella Valle del Fuoco da spiriti crudelmente intrappolati con arcani incantesimi. Per molti secoli il mago regnò incontrastato finché, dopo una lunga esistenza passata in mezzo ai suoi libri e alle sue magie, sentì che i suoi giorni stavano arrivando alla fine. Egli decise di nascondere la sua corona nel luogo più pericoloso della regione più ostile del suo regno, ponendo intorno ad essa i guardiani più spaventosi che i suoi incantesimi furono in grado di evocare. Una volta fatto questo egli morì, dichiarando con le sue ultime parole che solo un campione dotato della forza, saggezza e il coraggio di recuperare la sua corona avrebbe potuto regnare al suo posto.

Sono passati centinaia di anni e il reame, rimasto a lungo senza governo e protezione, è diventato un posto sempre più pericoloso, infestato da mostri e afflitto da innumerevoli mali. Ad oggi, le antiche leggende hanno spinto valorosi eroi a mettersi alla ricerca della Corona del Comando, e grazie ad essa diventare i nuovi regnanti delle terre di Talisman. Fino ad ora nessuno si è dimostrato all'altezza. Le loro ossa biancheggiano spezzate sulla Piana del Pericolo oppure giacciono abbandonate, cibo per mostri e bestie selvagge.

In **Talisman**, i giocatori assumono il ruolo di quei valorosi avventurieri. Ciascun personaggio è molto differente dagli altri, con i suoi punti di forza, punti deboli e abilità speciali. Per vincere la partita devi avventurarti nel cuore della regione più pericolosa del regno per trovare la Corona del Comando e usare la sua antica magia per lanciare un potente incantesimo in grado di soggiogare tutti i tuoi rivali

Il tuo viaggio sarà difficile e irto di pericoli, ed è nell'affrontarli che risiede la difficoltà del gioco. Solo aumentando gradualmente i tuoi poteri, trovando preziosi alleati e recuperando potenti oggetti magici avrai una possibilità di sopravvivere alla prova finale che ti aspetta oltre il Portale del Potere.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è raggiungere la Corona del Comando situata al centro del tabellone, e utilizzare poi incantesimi del Comando per eliminare dalla partita gli altri giocatori. I personaggi faranno meglio ad esplorare la Regione Esterna e la Regione di Mezzo per incrementare i propri valori di Forza, Astuzia e Vitalità, fino a quando si sentiranno abbastanza potenti da affrontare la Regione Interna. È inoltre necessario dotarsi di un Talismano per accedere alla Valle del Fuoco e raggiungere così la Corona del Comando.

NUMERO DI GIOCATORI

Talisman può essere giocato confortevolmente con un numero di partecipanti che va da 2 a 6; è possibile giocare in più di 6, ma maggiore è il numero di giocatori, più aumenta la durata di una partita. Nel regolamento si trovano comunque regole alternative che consentono di velocizzare il gioco (vedi "Varianti per velocizzare il gioco" a pag. 21).

CONTENUTI

Segue una lista di tutti i contenuti che puoi trovare nella tua copia di **Talisman Nuova Edizione**:

- Questo regolamento
- 1 Tabellone di gioco
- 104 Carte Avventura
- 24 Carte Magia
- 40 Segnalini Forza (8 coni rossi grandi e 32 piccoli)
- 40 Segnalini Astuzia (8 coni blu grandi e 32 piccoli)
- 40 Segnalini Vitalità (8 coni verdi grandi e 32 piccoli)
- 36 Pedine Fato
- 28 Carte Acquisto
- 4 Carte Talismano
- 14 Schede Personaggio
- 14 Personaggi in plastica
- 4 Schede Rospo
- 4 Rospi in plastica
- 4 Carte Allineamento
- 30 Monete d'oro
- 6 Dadi





DESCRIZIONE DEI CONTENUTI

Segue una breve descrizione di tutte le componenti del gioco.

TABELLONE

Il tabellone di gioco raffigura la magica terra di Talisman. È suddiviso in tre Regioni (Regione Esterna, di Mezzo e Interna).



CARTE AVVENTURA

Questo mazzo di 104 carte contiene le varie creature, eventi e oggetti che i personaggi incontreranno nella loro ricerca.



CARTE MAGIA

Sono le 24 carte Magia che descrivono gli incantesimi che possono essere impiegati durante il gioco.



SEGNALINI

Ci sono in totale 120 segnalini a forma di cono. Sono usati per indicare la Forza dei personaggi (rossi), la loro Astuzia (blu) e la loro Vitalità (verdi). I coni piccoli valgono un punto ciascuno, quelli grandi valgono cinque punti ciascuno. Coni dello stesso colore di differente dimensione possono essere scambiati tra loro in ogni momento del gioco, se viene mantenuto inalterato il valore complessivo (ad esempio, un giocatore può scambiare cinque coni rossi piccoli con un cono rosso grande o viceversa, ma non può scambiare coni rossi con coni verdi, ecc.).



PEDINE FATO

Il gioco include 36 pedine Fato. Quando giochi la prima partita, separa con attenzione le pedine dal foglio di cartone che le contiene. Sebbene i due lati delle pedine siano diversi, non ci sono differenze riguardo il loro uso.



CARTE ACQUISTO

Le carte Acquisto sono 28. Descrivono oggetti che i personaggi possono ottenere indipendentemente dalle carte Avventura.



CARTE TALISMANO

Ci sono 4 carte Talismano. I personaggi possono trovare i Talismani nel mazzo delle carte Avventura o completando una ricerca nella Caverna dello Stregone.



SCHEDE PERSONAGGIO

Le 14 schede personaggio descrivono ognuna un differente personaggio e le sue abilità speciali.



PERSONAGGI IN PLASTICA

A ogni scheda personaggio corrisponde una miniatura in plastica, usata per rappresentare il personaggio sul tabellone.



ROSPI IN PLASTICA E SCHEDE ROSPO

Le 4 schede rospo e i 4 rospi in plastica sono utilizzati quando un personaggio viene tramutato in rospo durante il gioco. Quando questo accade, la scheda personaggio viene coperta da una scheda rospo per tutta la durata della trasformazione, mentre il personaggio in plastica è sostituito da un rospo.





CARTE ALLINEAMENTO



Lato Buono



Lato Malvagio

Ci sono 4 carte Allineamento bifacciali (Buono su un lato, Malvagio sull'altro). Vengono utilizzate quando un personaggio ha cambiato allineamento (rispetto a quello indicato sulla sua scheda personaggio).

MONETE D'ORO

Le 30 monete d'oro rappresentano le ricchezze che i personaggi accumulano durante le loro avventure.



DADI

I 6 dadi sono usati per il movimento, per risolvere gli attacchi e per determinare risultati casuali richiesti dalle indicazioni delle carte e del tabellone di gioco. Il simbolo Talismano sul dado rappresenta un risultato di "1".



PREPARAZIONE

1. Piazzate il tabellone al centro dell'area di gioco.
2. Mischiate le carte Avventura e ponetele coperte a fianco del tabellone a formare il mazzo Avventura.
3. Mischiate le carte Magia e ponetele coperte a fianco del tabellone a formare il mazzo Magia.
4. Ponete le carte Acquisto e le carte Talismano scoperte a fianco del tabellone.
5. Mischiate le schede personaggio e distribuitene una, coperta, a ciascun giocatore. (Regola alternativa; se i giocatori sono d'accordo, ogni giocatore pesca tre schede personaggio e ne sceglie una. I personaggi che non sono stati scelti sono riposti nella scatola, e possono essere usati per sostituire personaggi uccisi nel corso della partita).
6. Ogni giocatore mette la propria scheda personaggio scoperta davanti a sé. La scheda rappresenta il personaggio col quale giocherà la partita. La scheda personaggio, gli oggetti, i seguaci, i segnalini e altre componenti del gioco costituiscono l'area di gioco di un giocatore. Il diagramma a pagina 5 mostra un esempio di area di gioco. Mostra inoltre come disporre il personaggio e le cose che possiede.

7. Ogni giocatore prende il personaggio in plastica corrispondente alla propria scheda e lo piazza sul tabellone nella casella di partenza indicata sulla scheda personaggio.
8. Ogni giocatore riceve un numero di segnalini Vitalità e di pedine Fato pari ai corrispondenti valori indicati sulla sua scheda personaggio. I giocatori ricevono inoltre una moneta d'oro. Segnalini Vitalità, pedine Fato e monete d'oro vanno piazzati nelle corrispondenti posizioni, a fianco della scheda personaggio. I segnalini, le pedine e le monete restanti vanno tenuti da parte come riserva, per essere utilizzati durante il gioco.
9. Se un'abilità speciale prevede che un personaggio inizi il gioco con delle magie, il corrispondente giocatore pesca il numero indicato di carte dal mazzo Magia. Le carte Magia non vanno rivelate agli altri giocatori.
10. Se un'abilità speciale prevede che un personaggio inizi il gioco con degli oggetti, il corrispondente giocatore prende le carte Acquisto indicate.
11. Le schede rospo e le carte allineamento vanno tenute a portata di mano, per essere usate quando richiesto.
12. Il primo turno viene effettuato dal proprietario del gioco. Si prosegue poi in senso orario.

SCHEDE PERSONAGGIO

I personaggi rappresentano il fulcro dell'esperienza di gioco di *Talisman*. È tramite il proprio personaggio che un giocatore interagisce con il tabellone di gioco, esplora nuove Regioni, attacca le creature, acquista oggetti, seguaci e potenti magie. Le schede personaggio specificano i valori di Forza, Astuzia, Fato e Vitalità, ed elencano le abilità speciali.

FORZA

La Forza rappresenta la potenza, il vigore e l'abilità in combattimento. Viene usata nel *combattimento* (vedi "Combattimento" a pagina 10) e per superare ostacoli che si possono incontrare durante il gioco. Quando un personaggio aumenta in Forza, l'incremento si indica ponendo segnalini Forza aggiuntivi (i coni rossi) accanto alla scheda personaggio.

I segnalini Forza sono usati per indicare la Forza guadagnata nel corso del gioco. La Forza ottenuta tramite seguaci, oggetti e oggetti magici non si indica con segnalini, ma si somma al punteggio del personaggio quando richiesto o consentito.

La Forza di un personaggio è sempre pari al suo valore di Forza, più i segnalini Forza, più la Forza aggiunta da seguaci, oggetti magici e oggetti utilizzabili in quel momento.

Quando un personaggio perde Forza, viene rimosso il numero di segnalini Forza indicato, che ritornano nella riserva.

La Forza di un personaggio non può mai scendere al di sotto del valore iniziale (quello indicato nella scheda personaggio).



ASTUZIA

L'Astuzia rappresenta l'intelligenza, la saggezza e la capacità magica. È la principale risorsa di un personaggio nel *confronto psichico* (vedi "Confronto psichico" a pagina 12) e determina quante magie il personaggio può possedere (vedi "Guadagnare magie" a pagina 13). Quando un personaggio aumenta in Astuzia, l'incremento si indica ponendo segnalini Astuzia aggiuntivi (i coni blu) a fianco della scheda personaggio.

I segnalini Astuzia sono usati per indicare l'Astuzia guadagnata nel corso del gioco. L'Astuzia ottenuta tramite seguaci, oggetti e oggetti magici non si indica con segnalini, ma si somma al punteggio del personaggio quando richiesto o consentito.

L'Astuzia di un personaggio è sempre pari al suo valore di Astuzia, più i segnalini Astuzia, più l'Astuzia aggiunta da seguaci, oggetti magici e oggetti utilizzabili in quel momento.

Quando un personaggio perde Astuzia, si rimuove il numero di segnalini Astuzia indicato, che ritornano nella riserva.

L'Astuzia di un personaggio non può mai scendere al di sotto del valore iniziale (quello indicato nella scheda personaggio).

VITALITA'

La Vitalità rappresenta la resistenza del personaggio. Punti Vitalità possono essere persi in combattimento, in confronti psichici e altri pericoli. La Vitalità del personaggio si indica ponendo segnalini Vitalità (i coni verdi) a fianco della Scheda personaggio. I personaggi recuperano la Vitalità perduta con la guarigione o guadagnando nuova Vitalità.

Ogni personaggio inizia il gioco con un numero di segnalini Vitalità uguale al valore di Vitalità indicato sulla sua scheda.

PERDERE VITALITA'

Quando un personaggio perde punti Vitalità, rimuovete un corrispondente numero di segnalini e riponeteli nella riserva.

PERDERE TUTTA LA VITALITA'

Un personaggio che perde tutta la sua Vitalità è immediatamente ucciso. Tutti i suoi oggetti, oggetti magici, seguaci e monete d'oro vengono posti nella casella nella quale il personaggio è morto. I suoi segnalini Forza e Astuzia e le pedine Fato ritornano nella riserva. Le carte Magia in suo possesso vengono messe tra gli scarti del mazzo Magia. Altre carte (compresi i trofei del personaggio) e segnalini sono riposti nelle appropriate riserve o tra gli

ESEMPIO DI AREA DI GIOCO

SCHEDA PERSONAGGIO



SEGNALINI
FORZA

SEGNALINI
ASTUZIA

PEDINE FATO

MONETE D'ORO

SEGNALINI
VITALITA'



CARTE OGGETTO

CARTE SEGUACI

ESEMPIO DELLA FORZA DI UN PERSONAGGIO

Il Guerriero (Forza 4) ha un totale di 2 segnalini Forza, la Cintura Magica (un oggetto magico che aumenta la Forza di 1), l'Unicorno (un seguace che aumenta la Forza di 1) e una Spada (un oggetto che aumenta la Forza di 1 solo in combattimento).

Il suo valore di Forza totale è pari a 8 (4 della Forza iniziale, più 2 segnalini Forza, più 1 ciascuno per l'Unicorno e la Cintura Magica).

In combattimento, la sua Forza sale a 9 grazie alla Spada.

Durante la partita, il Guerriero giunge nella Radura Maledetta, dove la Forza derivante da oggetti e oggetti magici non viene considerata. Finché rimane laggiù, la sua Forza è 7 (4 della Forza iniziale, più 2 segnalini Forza, più 1 dell'Unicorno), anche durante un combattimento.



scarti dei corrispondenti mazzi. La scheda personaggio e il corrispondente personaggio in plastica sono rimossi dal gioco. Il giocatore del personaggio eliminato può ricominciare a giocare a partire dal suo prossimo turno, pescando a caso un nuovo personaggio tra quelli non in gioco, seguendo i passi 5-10 della sezione "Preparazione del gioco" (vedi a pagina 4). I giocatori possono ripartire con nuovi personaggi se, e solo se, nessun personaggio ha già raggiunto la Corona del Comando nel corso della partita. Infatti, se un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, il giocatore di un personaggio ucciso è definitivamente eliminato dal gioco.

GUARIRE E GUADAGNARE NUOVA VITALITÀ

La guarigione non può mai far recuperare a un personaggio una Vitalità superiore al suo valore iniziale.

Un personaggio può *guadagnare* punti di Vitalità (diversamente dalla Guarigione) anche al di sopra del suo valore iniziale.

FATO



Pedine Fato

Il Fato rappresenta la fortuna e la buona sorte. Una sola volta per ogni tiro di dado, un giocatore può spendere una pedina Fato (che ritorna nella riserva) per ritirare un dado che ha appena tirato in una delle seguenti circostanze:

1. Tiro per il movimento del personaggio.
2. Tiro per un attacco del personaggio.
3. Tiro causato dalle indicazioni di una carta o di una casella del tabellone.

Se un giocatore usa una pedina Fato per ritirare un dado, deve accettare il nuovo risultato; non può spendere un'altra pedina Fato per ritirare ancora lo stesso dado.



Se un giocatore tira più di un dado alla volta (come nel caso della casella Gioca a dadi con la Morte della Regione Interna), può spendere una pedina Fato per ritirare uno solo dei dadi.

Ogni personaggio inizia il gioco con un numero di pedine Fato pari al valore indicato sulla scheda personaggio. Se un personaggio utilizza tutte le sue pedine Fato, non accade nulla di particolare: il personaggio non può più spenderne fino a che non ne ottiene delle altre, e fino ad allora, dovrà contare solo sulle proprie forze.

Un giocatore non può utilizzare pedine Fato per ritirare l'attacco di una creatura, o un dado tirato da un altro giocatore.

RECUPERARE E GUADAGNARE FATO

Il Fato è recuperato solitamente come risultato di incontri delle carte Avventura o delle caselle del tabellone. Un personaggio può recuperare pedine Fato fino al suo valore di Fato iniziale. Se un incontro permette invece di guadagnare Fato, un personaggio può ottenere pedine Fato anche al di sopra del suo valore iniziale.

ABILITA' SPECIALI

Ogni personaggio possiede una o più abilità speciali, che sono descritte nella sua scheda personaggio.

CASELLA DI PARTENZA

La casella di partenza è lo spazio nel quale il personaggio in plastica è piazzato all'inizio di una partita. È indicata in fondo alla scheda personaggio, vicino al suo allineamento.

CARTE AVVENTURA

La maggior parte delle caselle del tabellone di *Talisman* indica ai giocatori di pescare una o più carte Avventura. Quando ciò accade, le carte Avventura sono pescate dalla cima del mazzo Avventura e poste scoperte nella casella.

Se un personaggio giunge in una casella che contiene già una o più carte Avventura, il giocatore pesca solo il numero di carte sufficiente a raggiungere il totale indicato dalla casella. Ad esempio, se una casella indica "Pesca 2 carte", ma nella casella è già presente una carta, il giocatore pesca solo una nuova carta, così da raggiungere il totale di 2 carte.

Le carte Avventura devono essere affrontate nell'ordine indicato dal loro *numero di incontro* (il numero si trova nell'angolo in basso a destra della carta).

Prima si affronta la carta col numero più basso, poi quella col numero più basso successivo, e così via. In caso di pareggio, le carte vengono affrontate in ordine di pescata.

Un'eccezione alle regole che riguardano l'ordine nel quale vengono affrontate le carte Avventura è data da quelle carte che richiedono di essere piazzate in una casella differente da quella nella quale sono state pescate: tali carte vanno sempre

affrontate prima di altre carte Avventura. Se piazzata altrove, una carta Avventura non va affrontata dal personaggio che l'ha pescata in quel momento.

TIPI DI CARTE AVVENTURA

I diversi tipi di carte Avventura e i loro effetti sono qui descritti. Ricordate che tali carte vanno affrontate in ordine, in base al numero di incontro; in questo modo solo dopo che eventi e nemici sono stati risolti i personaggi potranno impossessarsi delle carte Avventura che garantiscono dei benefici.

EVENTI

Seguite le indicazioni sulla carta. Se il risultato è la perdita di un turno per il personaggio che affronta la carta, il personaggio termina il suo turno immediatamente se sono presenti nella casella altre carte Avventura da affrontare; altrimenti il personaggio salterà il turno successivo.

NEMICO – ANIMALE, DRAGO, O MOSTRO

Questi nemici affrontano in combattimento i personaggi che li incontrano. I nemici di questo tipo uccisi sono tenuti come trofei da scambiare con segnalini Forza (vedi "Trofei" a pagina 14). Nemici che sconfiggono un personaggio rimangono nella casella dove si trovano.

NEMICO – SPIRITO

Questi nemici affrontano in confronto psichico i personaggi che li incontrano. I nemici di questo tipo uccisi sono tenuti come trofei da scambiare con segnalini Astuzia (vedi "Trofei" a pagina 14). Nemici che sconfiggono un personaggio rimangono nella casella dove si trovano.



STRANIERI

Seguite le indicazioni sulla carta. Gli Stranieri hanno diversi effetti sui personaggi che li incontrano, e talvolta la loro reazione è basata sull'allineamento del personaggio.

OGGETTI, OGGETTI MAGICI E SEGUACI

Queste carte sono poste nell'area di gioco del personaggio, se consentito, e se tutti i nemici presenti nella casella sono stati uccisi o evitati (vedi "Oggetti" a pagina 12 e "Seguaci" a pagina 13).

LUOGHI

Seguite le indicazioni sulla carta. Alcuni Luoghi richiedono un tiro di dado per determinare cosa i personaggi incontrano, mentre altri li premiano ogni volta che vi giungono.

IL TURNO DI GIOCO

Durante i loro turni, i personaggi si muovono sul tabellone, tramite solitamente il risultato di un dado, ma talvolta utilizzando una magia, o a causa di strane creature o luoghi particolari che hanno scoperto.

Dopo mosso, i personaggi possono incontrare un altro personaggio nella casella nella quale terminano il movimento, oppure seguire le indicazioni presenti nella casella stessa. Le indicazioni richiedono spesso di pescare carte Avventura. Queste carte raffigurano oggetti, nemici e altre cose che il personaggio incontra nella casella.

Gradualmente, i personaggi diventeranno più potenti, fino a che si sentiranno abbastanza forti da dirigersi nel centro del tabellone e tentare di raggiungere la Corona del Comando.

Più specificatamente, il turno di ogni giocatore è suddiviso in due fasi, in quest'ordine:

1. **Movimento** – Il giocatore tira un dado e muove il suo personaggio di quel numero di caselle intorno al tabellone.
2. **Incontri** – Una volta che il personaggio ha mosso, deve seguire le indicazioni della casella che ha raggiunto, oppure avere un incontro con un personaggio presente nella casella stessa.

Alla fine del turno del personaggio, il gioco passa in senso orario al giocatore alla sinistra.

MOVIMENTO

Il tabellone raffigura l'incantato reame di Talisman, ed è diviso in tre *Regioni* (la Regione Esterna, la Regione di Mezzo e la Regione Interna). Ogni Regione è ulteriormente divisa in *caselle*, ognuna delle quali riporta il suo nome e le indicazioni per gli incontri stampate lungo il bordo. I personaggi muovono circolarmente nella Regione nella quale si trovano e possono passare da una regione all'altra come risultato di incontri o di effetti delle carte.

REGIONI

Il tabellone rappresenta la magica landa di Talisman ed è suddivisa in tre Regioni.

REGIONE ESTERNA

Segue il bordo esterno del tabellone.



REGIONE DI MEZZO

È separata dalla Regione Esterna dal Fiume Tempestoso e dalla Regione Interna dalla Piana del Pericolo.



REGIONE INTERNA

Costituisce il centro della mappa.





MOVIMENTO NELLA REGIONE ESTERNA E NELLA REGIONE DI MEZZO

Nella Regione Esterna e in quella di Mezzo il personaggio tira un dado per determinare di quante caselle deve muoversi. (Magie, abilità speciali e altri eventi possono permettere di muovere senza tirare il dado. Questi casi sono descritti nelle carte corrispondenti). Il personaggio deve spostarsi dell'esatto numero di caselle indicato dal dado, in direzione oraria o antioraria, a sua scelta. La direzione di movimento non può essere invertita nel corso dello stesso, eccetto quando si passa dalla Regione Esterna a quella di Mezzo (vedi "Casella della Sentinella" a pagina 17). Un personaggio deve sempre muovere, anche se inizia il turno in una casella contenente una carta Avventura o un altro personaggio. La casella sulla quale un personaggio *giunge* è quella dove termina il suo movimento o dove il personaggio viene posto a causa del risultato di un incontro o di un effetto.

INCONTRI

Un personaggio può incontrare un altro personaggio nella casella nella quale è giunto, oppure affrontare l'incontro contenuto nella casella stessa. I personaggi si troveranno ad affrontare una grande varietà di mostri e creature. Talvolta gli incontri sono amichevoli e al personaggio sono offerti dei doni. Altre volte gli incontri sono ostili e i personaggi sono attaccati, o persino tramutati in viscidissimi rospi!

I personaggi effettuano incontri solo nel corso del proprio turno, a meno che diversamente specificato.

INCONTRI NELLA REGIONE ESTERNA E DI MEZZO

I personaggi possono avere incontri solo nella casella dove sono giunti. Non possono mai avere incontri nella casella dalla quale il loro movimento inizia. Un personaggio può incontrare un altro personaggio nella casella nella quale è giunto, oppure affrontare l'incontro contenuto nella casella stessa.

INCONTRARE UN ALTRO PERSONAGGIO

Un incontro con un altro personaggio può risolversi in due modi. Il personaggio di turno può attaccare l'altro personaggio (vedi "Combattimento tra due Personaggi") oppure usare su di esso una delle sue abilità speciali. Se un personaggio uccide un altro personaggio può sottrargli qualsiasi oggetto, seguace e monete d'oro in suo possesso. Tutti gli oggetti, seguaci e monete d'oro che non vengono presi, sono lasciati sulla casella dove il combattimento ha avuto luogo.

Se un giocatore sceglie di avere un incontro con un personaggio, non può visitare stranieri o luoghi presenti nella casella e non può prendere oggetti, seguaci e monete d'oro che si trovino nella casella stessa.

INCONTRI NELLA CASELLA – PESCARE CARTE

Se un personaggio sceglie di avere un incontro nella casella deve seguire le indicazioni presenti nella casella stessa. Se la casella indica di pescare carte, si tratta sempre di carte

Avventura, da pescare dalla cima del mazzo. Se nella casella sono già presenti altre carte (carte Avventura, Acquisto, o carte Magia), viene pescato solo un numero di nuove carte tale da raggiungere il numero indicato dalla casella.

Le carte Avventura devono essere affrontate nell'ordine indicato dal loro numero di incontro, partendo dalla carta col numero più basso, e così via. In caso di pareggio, le carte vengono affrontate in ordine di pescata.

Dopo che tutti i nemici presenti nella casella sono stati sconfitti (vedi "Combattimento contro Creature" a pagina 10) o evitati (vedi "Evitare l'incontro" a pagina 14), qualsiasi straniero o luogo può essere visitato e possono essere prese monete d'oro, oggetti e seguaci.

Se un personaggio abbandona seguaci o oggetti in una casella che indica il pescaggio di carte (vedi "Abbandonare seguaci e oggetti" a pagina 16), pesca solo un numero di carte tale da raggiungere il numero massimo consentito. Ad esempio, un personaggio giunge in una casella che indica di pescare 1 carta e abbandona uno dei suoi oggetti. Il giocatore non pescherà alcuna nuova carta, dato che ce n'è già una nella casella.

Un personaggio può abbandonare seguaci e oggetti allo scopo di non pescare altre carte, ma non può riprenderli in mano nel corso dello stesso turno. Quindi, gli oggetti e i seguaci abbandonati restano sulla casella, a disposizione dei prossimi personaggi che giungeranno lì.

ESEMPIO DI INCONTRO



Il Nano giunge nella Valle Nascosta e pesca, come indicato, 3 carte Avventura: il Diavolelto (evento), un Orso (nemico) e una Borsa d'oro (oggetto). Il Diavolelto ha il numero di incontro più basso e va affrontato per primo. Il Nano tira il dado e ottiene 4; il Diavolelto teletrasporta quindi il Nano nella casella Rovine prima che abbia la possibilità di combattere l'Orso e prendere la Borsa d'oro. Le carte Orso e Borsa d'oro vengono lasciate nella Valle Nascosta, e costituiranno 2 delle 3 carte da pescare per il prossimo giocatore che giungerà lì. Il nano comunque continua il suo turno con un nuovo incontro nelle Rovine.

INCONTRI NELLA CASELLA – ALTRE CASELLE

Se un personaggio sceglie di avere un incontro nella casella deve seguire le indicazioni presenti nella casella stessa. In ogni caso, deve prima eliminare tutti i nemici presenti (vedi “Combattimento contro Nemici” a pagina 10) o evitarli (vedi “Evitare l’incontro” a pagina 14). Poi, eventuali stranieri o luoghi devono essere visitati e l’oro, gli oggetti e i seguaci presenti possono essere presi.

ATTACCHI

Gli attacchi sono di due tipi: *combattimenti* e *confronti psichici*. Un combattimento ha luogo quando un personaggio è attaccato da una creatura con un valore di Forza, mentre un confronto psichico ha luogo quando la creatura possiede un valore di Astuzia. Se un personaggio decide di attaccare un altro personaggio, deve affrontarlo in combattimento, a meno che una delle sue abilità speciali gli consenta invece di affrontarlo in un confronto psichico.

COMBATTIMENTO

Un combattimento ha luogo quando:

1. Un personaggio incontra un Nemico – Mostro, Drago, Animale o ogni altra creatura con un valore di Forza;
oppure
2. Un personaggio decide di attaccare un altro personaggio, a meno che un’abilità speciale gli consenta invece di affrontarlo in un confronto psichico.

COMBATTIMENTO CONTRO CREATURE

I combattimenti contro creature sono risolti come segue:

1. **Evitare l’incontro**
Per prima cosa il giocatore dichiara se cerca di evitare l’incontro (vedi “Evitare l’incontro” a pagina 14). Se decide di non evitarlo, il combattimento ha luogo.
2. **Lanciare Magie**
Se il personaggio decide di lanciare una magia, deve farlo prima che il *tiro di attacco* venga eseguito. Qualsiasi effetto o abilità che influenza la Forza o l’Astuzia deve essere applicato prima che il tiro per l’attacco venga eseguito.
3. **Tiro di Attacco del Personaggio**
Il personaggio tira un dado; il risultato ottenuto è il tiro di attacco. Sommando il tiro alla Forza del personaggio, più eventuali modificatori, si ottiene il *valore di attacco* . Ricordate che può essere usata solo un’**Arma** alla volta (vedi “Le parole chiave ‘Arma’ e ‘Armatura’” a pagina 12).
4. **Tiro di Attacco della Creatura**
Un altro giocatore tira un dado e somma il risultato al valore di Forza della creatura stessa per ottenere il suo valore di attacco. Il personaggio può ora spendere una pedina Fato per ritirare il suo tiro di attacco, se lo desidera.

CREATURE E NEMICI

Alcune carte e abilità speciali fanno riferimento a creature e nemici.



È un “nemico” una qualsiasi carta Avventura che contiene la parola “nemico” nel riquadro indicante il tipo di carta. È una ‘creatura’ ogni incontro (ad esclusione dei personaggi) che attacca con la Forza o con l’Astuzia. Può quindi comprendere carte nemico ed eventi, stranieri, luoghi, magie e caselle del tabellone.

5. Paragonare i Valori di Attacco

Se il valore di attacco del personaggio è più alto di quello della creatura la uccide. Se invece è il valore di attacco della creatura ad essere più alto, il personaggio è sconfitto e perde un segnalino Vitalità (l’utilizzo di oggetti, magie o abilità speciali può impedirlo). In caso di pareggio si ottiene uno *stallo*. Se il personaggio ha perso o si è creato uno stallo, il turno del personaggio è finito.

STALLO

In uno stallo nessuno dei due partecipanti viene colpito (personaggi non perdono Vitalità e le creature non sono uccise) e il turno finisce immediatamente. Nel successivo turno del giocatore, il personaggio è obbligato a lasciare la casella senza incontrare nuovamente qualunque cosa abbia affrontato nel turno precedente, a meno che non sia diversamente specificato.

PIÙ DI UN NEMICO

Se nella casella sono presenti due o più nemici che attaccano usando la Forza, combattono insieme: sommano le loro Forze ed effettuano un tiro di attacco unico per ottenere un singolo, combinato valore di attacco.



COMBATTIMENTI TRA DUE PERSONAGGI

I combattimenti tra due personaggi sono risolti seguendo i passi sotto indicati:

1. Evitare l'incontro

Per prima cosa il giocatore dichiara se cerca di evitare l'incontro (vedi "Evitare l'incontro" a pagina 14). Se decide di non evitarlo, il combattimento ha luogo.

2. Lanciare Magie

Entrambi i personaggi hanno la possibilità di lanciare magie prima che il tiro di attacco venga eseguito. Qualsiasi effetto o abilità che influenza la Forza o l'Astuzia deve essere applicato prima che il tiro per l'attacco venga eseguito.

3. Determinare i Tiri di Attacco

Entrambi i personaggi tirano un dado per determinare i rispettivi tiri di attacco. Una volta che entrambi i tiri sono stati effettuati, il personaggio attaccante può scegliere per primo se spendere una pedina Fato per ritirare. Una volta scelto, il personaggio che si difende ha la stessa opzione. Indipendentemente da cosa il difensore scelga di fare, se l'attaccante ha deciso di non spendere la pedina Fato quando ne ha avuto la possibilità non può più cambiare idea dopo che il difensore ha fatto la propria scelta.

4. Paragonare i Valori di Attacco

Dopo che l'opzione di utilizzare pedine Fato si è esaurita, vengono determinati i valori di attacco dei personaggi, come in un combattimento contro creature e nemici. Il valore di attacco del difensore viene calcolato nello stesso

ESEMPIO DI UN ATTACCO



Il Mago possiede una Spada e due magie: Invisibilità ed Esplosione Psionica. Il Mago ha inoltre un segnalino Forza, due segnalini Astuzia e tre pedine Fato. Durante il turno, il Mago giunge nella casella Campi e pesca una carta Avventura: un Gigante di Forza 6. Il Mago potrebbe scegliere di evitare l'incontro lanciando la magia di Invisibilità; decide invece di attaccare il Gigante. Dato che la creatura possiede un valore di Forza, il Mago deve affrontarlo in un combattimento, e non in un confronto psichico.

Il Mago usa l'Esplosione Psionica, che permette di aggiungere il suo valore di Astuzia, pari a 5, al valore di Forza. Trattandosi di un combattimento, la Spada aggiunge un ulteriore punto, per un valore totale di Forza

pari a 9 (5 dati dall'Esplosione Psionica, 2 dal valore iniziale di Forza, uno dal segnalino Forza e uno dalla Spada). Il gigante tira il dado e ottiene "6" per il suo tiro di attacco. Il Mago tira invece un "3".

Dopo i tiri, Mago e Gigante hanno lo stesso valore di attacco di 12, che darebbe come risultato uno stallo. Il Mago decide di spendere una pedina Fato per ritirare il suo dado, e ottiene "5". Ora il valore di attacco del Mago è più alto di quello del Gigante. La creatura è uccisa e il Mago tiene la carta nemico come trofeo. Se il valore di attacco del mago fosse invece risultato più basso di quello del Gigante, il personaggio avrebbe perso un segnalino Vitalità e il suo turno sarebbe immediatamente terminato.



modo del valore dell'attaccante. Il personaggio col più alto valore vince il combattimento. Se i valori sono uguali, si crea una situazione di stallo (vedi "Stallo" a pagina 10).

5. Reclamare la Ricompensa

Il vincitore può togliere all'avversario un segnalino Vitalità (l'utilizzo di oggetti, magie o abilità speciali può impedirlo), oppure può sottrargli un oggetto o una moneta d'oro da aggiungere alle proprie cose. Se il vincitore uccide l'avversario facendogli perdere l'ultimo segnalino Vitalità, si appropria di qualsiasi oggetto, seguace e moneta d'oro in suo possesso. Tutti gli oggetti, seguaci e monete d'oro che non vengono presi sono lasciati nella casella dove il combattimento ha avuto luogo. Il turno poi finisce.

CONFRONTO PSICHICO

Un confronto psichico ha luogo quando:

1. Un personaggio incontra un Nemico – Spirito o ogni altra creatura con un valore di Astuzia.

oppure

2. Un personaggio usa un'abilità speciale che gli consente di affrontare un altro personaggio in un confronto psichico.

CONFRONTO PSICHICO

Un confronto psichico è risolto come un combattimento (vedi "Combattimento" a pagina 10), con le seguenti eccezioni:

1. Viene usata l'Astuzia al posto della Forza.
2. Nessun oggetto può impedire la perdita di segnalini Vitalità.

I PERSONAGGI

Questa sezione spiega in maggior dettaglio le regole che riguardano i personaggi, incluso come possono accrescere in ricchezza, lanciare magie, aumentare in Forza e Astuzia, evitare incontri e cambiare allineamento.

ORO

I personaggi spendono oro per comprare oggetti e pagare i servizi che ricevono. La ricchezza del personaggio è rappresentata da monete d'oro, posizionate a fianco della scheda del personaggio.

Ogni personaggio inizia il gioco con una moneta d'oro; altro oro si guadagna generalmente come risultato di incontri.

I prezzi sono espressi in Oro (O); "30" significa quindi tre monete d'oro.

Pagamenti per acquisti e servizi non fatti a favore di un altro giocatore finiscono nella riserva.

Loro ricevuto da qualunque fonte che non sia un altro giocatore è prelevato dalla riserva.

Loro non è considerato un oggetto, e non conta quindi per il limite di oggetti trasportabili dal personaggio.

Se un personaggio deve perdere oro per un qualsiasi motivo e non possiede nessuna moneta d'oro, non c'è alcun effetto.

OGGETTI

Oggetti e oggetti magici sono classificati come oggetti. I personaggi ottengono oggetti come risultato di alcuni incontri. Tutte le carte Oggetto in possesso di un giocatore devono essere poste scoperte nella parte bassa dell'area di gioco.

LIMITE AL TRASPORTO DI OGGETTI

Nessun personaggio può trasportare più di quattro oggetti, a meno che non possega un Mulo.

Se un personaggio si trova ad avere più di quattro carte Oggetto, deve scegliere quali tenere e piazzare quelle in eccesso scoperte sulla casella.



LE PAROLE CHIAVE "ARMA" E "ARMATURA"

Alcuni oggetti che incrementano l'abilità di combattimento contengono la parola chiave **Arma** a fianco del testo dell'abilità della carta. Un personaggio può utilizzare una sola **Arma** durante un attacco.



Alcuni oggetti che evitano la perdita di segnalini Vitalità in caso di sconfitta del personaggio, contengono la parola chiave **Armatura** a fianco del testo dell'abilità della carta. Un personaggio può utilizzare una sola **Armatura** durante un attacco.

SEGUACI

I personaggi possono ottenere dei seguaci come risultato di incontri. Le carte Seguaci che accompagnano un personaggio sono tenute scoperte al di sotto della scheda personaggio.

Un personaggio può avere un qualunque numero di seguaci.

PERDERE UN SEGUACE

I seguaci che vengono uccisi (ad esempio nell'Abisso o nella Torre del Vampiro) o che devono essere scartati per qualsiasi ragione, sono piazzati tra gli scarti del mazzo Avventura.

MAGIE

Nell'incantata terra di Talisman chiunque può lanciare magie, se dispone di sufficiente Astuzia. Alcuni personaggi iniziano il gioco con una o più magie; nuove magie possono essere trovate dai personaggi durante i loro spostamenti.

GUADAGNARE MAGIE

Tutti i personaggi possono ottenere e lanciare magie, se la loro Astuzia è sufficientemente alta. Un personaggio inizia il gioco con delle magie in suo possesso solo se ha un'abilità che lo specifica. Altrimenti, le magie sono acquisite come risultato di incontri. Le magie guadagnate sono pescate dalla cima del mazzo Magia. Quando il mazzo si esaurisce, tutte le carte Magia scartate sono mischiate, coperte, a formare

un nuovo mazzo di pescata. Le carte Magia di un personaggio sono tenute coperte, in modo che gli altri giocatori non possano vederle. L'effetto di una magia e il momento nel quale può essere lanciata sono dettagliati sulla carta Magia stessa.

Il numero di magie che un personaggio può possedere in un dato momento è limitato dal suo valore di Astuzia:

Astuzia Totale	1	2	3	4	5	6+
Massimo Numero di Magie	0	0	1	2	2	3

ESEMPIO DI LIMITE ALLE MAGIE

Un Mago con Astuzia 5 possiede la Corona di Salomone (un oggetto magico che aumenta l'Astuzia di 2); il suo valore di Astuzia è quindi pari a 7. Tale valore gli permette di possedere tre magie, che è già riuscito ad ottenere. Giunge nella Radura Maledetta, casella nella quale l'Astuzia derivante da oggetti magici non viene considerata. L'Astuzia del Mago scende a 5. Ora il suo numero massimo di magie è pari solo a 2, e deve scartarne una. Non appena il Mago lascia la Radura Maledetta, la Corona di Salomone è nuovamente considerata e il numero massimo di magie ritorna ad essere 3.

Se in un qualsiasi momento un personaggio possiede più magie del numero consentito dalla sua Astuzia, deve immediatamente scartare le carte Magia in eccesso (non possono essere lanciate). È il giocatore a scegliere quali magie scartare. Le magie non possono essere scartate a meno che siano in eccesso rispetto al valore di Astuzia. L'unico altro modo di disfarsi di una magia è quindi quello di lanciarla!

LANCIARE MAGIE

Lanciare magie è sempre opzionale. I giocatori possono conservare magie per quanti turni desiderano prima di lanciarle. Una magia può essere lanciata solo secondo le indicazioni presenti sulla carta. Quando una magia è stata lanciata e il suo effetto applicato, la carta è scartata.

Le magie che colpiscono i personaggi hanno effetto ovunque essi si trovino sul tabellone, indipendentemente dalla Regione. Magie che colpiscono le creature, non hanno invece effetto sulle creature incontrate nella Regione Interna.

Il numero massimo di magie che un personaggio può lanciare durante il suo turno è eguale al numero di magie che possedeva all'inizio del turno stesso. Un personaggio può invece lanciare una sola magia durante il turno di un altro giocatore. Questa regola non si applica per la Magia di Comando (vedi "La Corona del Comando" a pagina 20).





ESEMPIO DI UN TURNO



L'Incantatrice si trova nel Tempio e tira "2" per muovere. Può quindi terminare il movimento nelle Rune o nell'Oasi.

Nelle Rune c'è la carta scoperta di un Drago; le Rune indicano di pescare una sola carta, e quindi la carta del Drago impedisce di pescarne delle altre. Il Drago ha Forza 7 e ottiene un modificatore di +2 sul suo tiro di attacco grazie alle rune mistiche. Dato che il valore di Forza dell'Incantatrice è pari a 3, un combattimento le causerebbe di certo perdita di Vitalità.

Sulla casella Oasi si trova una magia di Maledizione lanciata da un altro personaggio. Anche in questo caso l'Incantatrice perderebbe un segnalino Vitalità, ma dato che la casella indica di pescare due carte, e la Maledizione conta come una delle due, rimane almeno la possibilità di pescare una nuova carta Avventura. L'Incantatrice decide di muovere fino all'Oasi; perde un segnalino Vitalità per la Maledizione e pesca una carta Avventura. La carta rivela un altro Drago, che attacca. Non è stato un giorno fortunato!



TROFEI

Quando un personaggio uccide un Nemico, tiene la sua carta come trofeo. A fine turno, può scambiare i trofei con segnalini aggiuntivi di Forza e Astuzia.

GUADAGNARE FORZA

Un personaggio guadagna un segnalino Forza per ogni sette punti Forza presenti nelle carte trofeo che scambia, scartandole poi nel mazzo Avventura. Punti Forza in eccesso (rispetto ai multipli di sette) sono persi.

Segnalini Forza possono inoltre essere ottenuti come risultato di incontri.

GUADAGNARE ASTUZIA

Un personaggio guadagna un segnalino Astuzia per ogni sette punti Astuzia presenti nelle carte trofeo che scambia, scartandole poi nel mazzo Avventura. Punti Astuzia in eccesso (rispetto ai multipli di sette) sono persi.

Segnalini Astuzia possono inoltre essere ottenuti come risultato di incontri.

EVITARE L'INCONTRO

Talvolta i personaggi hanno la possibilità di evitare l'incontro con creature o altri personaggi, per esempio lanciando magie di Immobilità o Insivibilità. Il personaggio che evita l'incontro, non può in alcun modo colpire o essere colpito dal personaggio o creatura che ha evitato.

Nella Regione Interna, si possono evitare solo gli incontri con altri personaggi, non con le creature sulle caselle del tabellone.

Gli incontri che possono essere evitati sono:

1. Qualunque cosa attacchi un personaggio.
2. Qualsiasi personaggio stia per attaccare o usare un'abilità speciale.
3. Le creature che appaiono come risultato di una carta Evento, Luogo o Straniero (ad esempio, il Drago della carta Avventura Caverna).



ALLINEAMENTO

L'allineamento di un personaggio rappresenta la sua personalità. Un personaggio buono è gentile e rispettoso della legge, un personaggio malvagio è cattivo e privo di scrupoli, un personaggio neutrale è una via di mezzo tra i due estremi. L'allineamento di un personaggio può cambiare nel corso della partita, come risultato di certi incontri o abilità speciali.

CAMBIARE ALLINEAMENTO

Qualora un personaggio cambi allineamento, una carta Allineamento viene presa e posta, sul lato appropriato, a fianco della scheda, a mostrare il nuovo allineamento del personaggio. Se un personaggio torna al suo allineamento originario, la carta Allineamento viene scartata.



Lato Buono



Lato Malvagio

Nessun personaggio, neanche il Druido, può cambiare allineamento più di una volta per turno.

Se un personaggio che cambia allineamento ha delle carte il cui possesso non è consentito dal nuovo allineamento (ad esempio il Santo Graal o la Spada delle Rune), tali carte devono essere immediatamente abbandonate nella casella in cui si trova.

REGOLE AUREE

Le seguenti regole sono le "Regole Auree" di Talisman, e vanno considerate al di sopra di tutte le altre.

ABILITA' SPECIALI E REGOLE

Nel caso in cui un'abilità speciale o un effetto contraddicano le regole di base, abilità e effetto hanno la meglio sulle regole.

SI PUO' E NON SI PUO'

Nel caso in cui l'effetto di una carta indichi che un personaggio non può fare un'azione o utilizzare un'abilità (ad esempio lanciare una magia o usare un oggetto), il personaggio non può eseguire l'azione o usare l'abilità. In altre parole, gli effetti di divieto delle carte hanno la meglio su altre abilità ed effetti. Ad esempio, se una carta indica che le armi non possono essere utilizzate nei combattimenti contro certe creature, il Guerriero non può usare alcun tipo di arma, anche se possiede l'abilità di usare due armi allo stesso tempo.

TIRO NATURALE E MODIFICATO

Se un effetto o un'abilità speciale fa riferimento al risultato di un tiro, va considerato solo il numero che appare sul dado tirato, non alterato da eventuali modificatori positivi o negativi. Ad esempio, l'abilità speciale di rigenerazione del Troll si attiva ogni volta che il giocatore ottiene "6" col tiro di movimento. Durante il suo turno, il giocatore tira un "4" per il movimento, e decide di utilizzare una carta che gli permette di aggiungere 2 al tiro, ottenendo un totale di 6. Il Troll in non rigenera, perché il risultato del dado era "4" e non "6".

RISORSE LIMITATE

Tutte le risorse sono limitate dal numero dei componenti presenti nella scatola. Ad esempio, se tutti i segnalini Forza sono utilizzati, nessuno può guadagnare segnalini Forza finché qualcuno di questi non ritorna nella riserva. In questi casi, se un personaggio è in grado di scambiare 5 segnalini Forza da 1 punto con un segnalino Forza da 5 punti, deve farlo.

ALTRE REGOLE

Questa sezione esamina situazioni che possono emergere come risultato di incontri o dal movimento tra Regioni.

ROSPI

Quando un personaggio viene trasformato in rospo per tre turni, una rana in plastica sostituisce il personaggio sul tabellone, e la scheda personaggio viene coperta da una scheda rospo. Quando il personaggio torna alla sua forma originaria, alla fine del suo terzo turno, rimuovete la scheda rospo e sostituite il rospo col personaggio in plastica.

Un rospo possiede Forza e Astuzia pari a 1, che non sono modificate da segnalini Forza e segnalini Astuzia accumulati dal personaggio prima della trasformazione. Sebbene un rospo possa guadagnare e perdere Forza e Astuzia, queste modifiche vanno perse nel momento in cui il rospo si ritrasforma in personaggio. A quel punto, i segnalini Forza e Astuzia del personaggio precedenti la trasformazione sono nuovamente utilizzabili.





Mentre è trasformato in rospo, un personaggio può conservare i suoi trofei e accumularne di nuovi. In ogni caso, la Forza e l'Astuzia guadagnata grazie allo scambio dei trofei mentre si è rospi va anch'essa persa nel momento in cui il personaggio torna alla sua forma originaria (per cui non è una buona idea eseguire tali scambi mentre si è rospi).

Un rospo non tira il dado per il movimento, ma muove di una sola casella a turno.

Un rospo non può guadagnare o lanciare magie, ma le carte magia del personaggio tramutato in rospo non sono perse. Semplicemente non possono essere usate fino a quando il personaggio si ritrasforma.

I segnalini Vitalità di un rospo sono quelli del personaggio. Quindi, segnalini Vitalità persi o guadagnati dal rospo modificano il numero di quelli del personaggio.

Anche le pedine Fato sono quelle del personaggio. Similmente, le pedine Fato perse o guadagnate dal rospo modificano il numero di quelle del personaggio. Un rospo può usare normalmente le pedine Fato.

I rospi hanno incontri sulle caselle come i normali personaggi.

Un rospo non ha abilità speciali. Quelle del personaggio originario non possono essere usate fino a che il personaggio non si ritrasforma.

Se un personaggio è già tramutato in rospo e subisce una seconda trasformazione in rospo (ad esempio, per colpa di una magia di Casualità), il personaggio rimane rospo e deve contare i tre turni di trasformazione a partire dal prossimo.

PERDERE UN TURNO

Qualsiasi indicazione che dà come risultato la perdita di un turno, causa la fine immediata del turno del personaggio. Questo conta come turno perso dal personaggio se sono presenti altre carte da affrontare; altrimenti il personaggio salterà invece il turno successivo.

AVERE E USARE LE CARTE

Si considera che i personaggi *abbiano* qualunque cosa è in loro possesso, come oggetti, l'oro, il Fato, i seguaci e le magie.

Quando un personaggio utilizza l'abilità di una carta, si considera che stia *usando* quella carta. Usare una carta è un'azione volontaria, e un personaggio può scegliere quando usare una carta che possiede. Ad esempio, la Croce permette a un personaggio di distruggere automaticamente uno Spirito senza dover effettuare un confronto psichico. Un personaggio può decidere di non usare la Croce e affrontare lo Spirito.

I personaggi possono avere carte che non possono usare, a meno che una carta non indichi diversamente. Ad esempio, il Monaco non può usare armi in combattimento ma può tenere la Lancia Sacra per venderla all'Alchimista, consegnarla per una ricerca alla caverna dello Stregone, o semplicemente per impedire che se ne impossessi un altro personaggio.

Il Monaco non può invece avere la Spada delle Rune, perché sulla carta è specificato che un personaggio buono non può averla. Un Monaco che trova la Spada delle Rune deve lasciarla scoperta nella casella dove si trova.

Ai personaggi non è permesso prendere carte che non possono avere. Ad esempio, se un personaggio non può avere seguaci, non può rubarne uno lanciando una magia di Mesmerismo.

ABBANDONARE SEGUACI E OGGETTI

Un personaggio può *abbandonare* oggetti o seguaci in ogni momento, lasciando le rispettive carte scoperte nella casella in cui si trova. I seguaci e gli oggetti abbandonati non possono essere ripresi dal personaggio nel corso dello stesso turno.

TALISMANI E CARTE ACQUISTO

Ogni volta che un personaggio ottiene o acquista una carta Acquisto o un Talismano, deve prendere la carta appropriata.

Talismani e carte Acquisto sono considerate a tutti gli effetti come carte Avventura, con la differenza che invece di essere messe tra gli scarti quando non necessarie, tornano invece nei rispettivi mazzi, a disposizione degli altri personaggi. Se non ci dovessero essere Talismani o carte Acquisto di un tipo a disposizione, allora quell'oggetto non è disponibile in quel momento.

Talismani e carte Acquisto possono essere abbandonate nello stesso modo delle carte Oggetto e delle carte Seguaci.

OTTENERE I TALISMANI

Esistono due modi per ottenere un Talismano. Il primo modo è quello di pescarlo dal mazzo Avventura. Il secondo è quello di intraprendere una ricerca nella Caverna dello Stregone.





LA CAVERNA DELLO STREGONE

Un personaggio che giunge nella Caverna dello Stregone può scegliere se accettare una ricerca oppure rifiutarla. Se il personaggio accetta, deve tirare un dado per determinare di quale ricerca si tratti, come indicato sulla casella.



Un personaggio non può intraprendere più di una ricerca per volta. Se un personaggio ha completato una ricerca e giunge nuovamente nella casella della Caverna, può scegliere di intraprendere una nuova ricerca, tirando ancora il dado.

Un personaggio deve cercare di concludere la sua ricerca immediatamente se è in grado di farlo. Inoltre, lo Stregone impedisce ai personaggi che hanno intrapreso una ricerca di aprire il Portale del Potere fino a che non l'hanno completata.

CARTE SENZA NUMERO DI INCONTRO

Le carte senza numero di incontro che vengono piazzate su una casella (ad esempio una magia di Maledizione) devono essere affrontate sempre prima di affrontare altri personaggi, altre carte e prima di seguire le indicazioni presenti sulla casella stessa.

PASSARE DALLA REGIONE ESTERNA A QUELLA DI MEZZO

Il Fiume Tempestoso, che separa la Regione Esterna da quella di Mezzo, può essere attraversato utilizzando il ponte che unisce la casella della Sentinella (nella Regione Esterna) alle Colline della casella opposta (nella Regione di Mezzo).

Il Fiume Tempestoso può essere attraversato anche utilizzando una Zattera, o come risultato di un incontro.

LA CASELLA DELLA SENTINELLA

Un personaggio può attraversare il ponte della Sentinella in entrambe le direzioni se il risultato del dado è sufficientemente alto per permettergli di concludere il movimento nella Regione della riva opposta.



La Sentinella attacca un personaggio ogni volta che tenta di attraversare il ponte per passare dalla Regione Esterna a quella di Mezzo.

Un personaggio che sconfigge o evita la Sentinella deve continuare il movimento, entrare nella Regione di Mezzo e terminare il movimento in una delle due direzioni. Un personaggio sconfitto dalla Sentinella perde un segnalino Vitalità (perdita evitabile grazie a un oggetto o una magia); il suo turno termina immediatamente e il personaggio rimane nella casella della Sentinella. Se il combattimento si risolve in uno stallo, il personaggio non perde un segnalino Vitalità, ma il suo turno termina immediatamente e il personaggio rimane nella casella della Sentinella.

La Sentinella non attacca i personaggi che superano la sua casella continuando a rimanere nella regione Esterna, oppure quelli che dalla Regione di Mezzo tornano in quella Esterna o, infine, quei personaggi che terminano il movimento nella sua casella.

Ogni volta che un personaggio passa da una Regione a all'altra, può cambiare la direzione del suo movimento non appena è entrato nella nuova Regione.

ZATTERE

Un personaggio che intende attraversare il Fiume Tempestoso con una Zattera deve costruirla una, o guadagnarla tramite un incontro.

Ogni volta che un personaggio che possiede un'Ascia si trova su una casella di Bosco o Foresta, all'inizio del suo turno può dichiarare che costruisce una Zattera. Invece di tirare per il movimento, il personaggio prende una carta Zattera dal mazzo Acquisti (se disponibile).



Un personaggio che entra in possesso di una Zattera può attraversare il fiume all'inizio del suo turno seguente. Il personaggio può raggiungere una qualsiasi casella di là del fiume direttamente opposta a quella in cui si trova al posto del suo usuale movimento (non tira quindi il dado).

Una Zattera non può mai essere abbandonata o conservata per utilizzarla in turni futuri. Qualora venga usata oppure no, la sua carta viene piazzata tra gli scarti del mazzo Avventura o riposta nel mazzo Acquisti (subito dopo la decisione del personaggio di utilizzarla o meno).

ESEMPIO DI ATTRAVERSAMENTO DEL PONTE DELLA SENTINELLA

L'Incantatrice si trova sulla casella Cimitero e tira un "6" per il movimento. Decide di muovere in senso orario verso la casella della Sentinella, per poi attraversare il ponte che conduce alla Regione di Mezzo. Nella casella della Sentinella, il personaggio viene attaccato dalla Sentinella.



L'Incantatrice lancia la magia dell'Immobilità sulla Sentinella, che le permette di evitare l'incontro invece di affrontare un combattimento.



L'Incantatrice muove sulla casella delle Colline nella Regione di Mezzo, e decide di continuare il suo movimento in senso antiorario, raggiungendo infine il Portale del Potere.



PASSARE DALLA REGIONE ESTERNA A QUELLA INTERNA



Il Portale del Potere unisce la casella del Portale del Potere alla casella della Piana del Pericolo.

IL PORTALE DEL POTERE

Si accede alla Regione Interna solo attraverso il Portale del Potere, che deve essere aperto per poter essere attraversato. Un personaggio può tentare di aprire il Portale solo se il suo movimento è sufficiente per condurlo al di là del Portale stesso. Un personaggio può provare ad aprire il Portale ogni volta che ci passa; esserci riusciti una volta non permette di passare automaticamente le volte successive.

Un personaggio che tenta di aprire il Portale segue le indicazioni nella casella del Portale stesso. Se il personaggio riesce, il turno del personaggio finisce nella casella della Piana del Pericolo. Se il personaggio fallisce, il suo turno finisce immediatamente nella casella del Portale.

Un personaggio che vuole passare il Portale dalla Regione Interna a quella di Mezzo non deve aprirlo; semplicemente muove dalla Piana del Pericolo alla casella del Portale. Il movimento tra le due caselle conta come l'intero movimento del personaggio per quel turno.

IL MOVIMENTO NELLA REGIONE INTERNA

Nella Regione Interna non si tira il dado per il movimento. Al loro turno, i personaggi muovono invece di una sola casella.

Le indicazioni presenti su ciascuna casella della Regione Interna devono essere seguite prima che un personaggio possa continuare a muovere verso la Corona del Comando.

TORNARE INDIETRO

Un personaggio che si trova nella Regione Interna può dichiarare in ogni momento di *tornare indietro* e muovere all'indietro verso la piana del Pericolo. Un personaggio che decide di tornare indietro muove sempre di una sola casella

a turno, ma ignora le indicazioni presenti sulla caselle. Una volta che ha dichiarato questa sua intenzione, un personaggio non può cambiare idea e deve muovere fino alla Piana del pericolo. Una volta raggiunta la Piana, il personaggio è libero di scegliere se attraversare il Portale e lasciare la Regione Interna, o intraprendere di nuovo il cammino verso la Corona del Comando.

INCONTRI NELLA REGIONE INTERNA

Nella Regione Interna non si pescano più carte Avventura. Gli Incontri sono infatti descritti direttamente nelle caselle. Le indicazioni delle caselle vanno seguite sempre, a meno che il personaggio non stia tornando indietro.

Nessuna delle creature della Regione Interna può essere colpita da Magie o essere evitata.

INCONTRARE UN PERSONAGGIO NELLA REGIONE INTERNA

Nella Regione Interna, un personaggio può incontrare un altro personaggio solo nelle caselle della Piana del Pericolo, della Valle del Fuoco e della Corona del Comando.

Gli incontri con altri personaggi che avvengono nella Valle del Fuoco e nella Piana del Pericolo sono trattati come quelli che avvengono nelle altre Regioni.

Anche gli incontri con altri personaggi che avvengono nella casella della Corona del Comando sono risolti come al solito, con la differenza che i personaggi sono *obbligati* a incontrare gli altri personaggi.

INCONTRI NELLE CASELLE DELLA REGIONE INTERNA

Quelle che seguono sono spiegazioni più dettagliate riguardanti le caselle della Regione Interna.

LA CRIPTA

La Cripta è in rovina e i personaggi hanno bisogno di grande Forza per spostare le macerie e trovare le uscite. Quando entra in questa casella, un personaggio deve tirare tre dadi e sommare i risultati tra loro. A questo numero viene sottratta la Forza del personaggio; il risultato così ottenuto indica in quale casella il personaggio emerge dalla Cripta. Il personaggio viene subito posizionato nella casella indicata, e questo rappresenta il movimento del personaggio per quel turno. Un personaggio che emerge nella Cripta stessa, potrà muovere normalmente al prossimo turno.





LE MINIERE

Per trovare la via nelle labirintiche miniere c'è bisogno di Astuzia. Le istruzioni sono le stesse della Cripta (vedi sopra) tranne che dal totale dei dadi viene sottratto il punteggio di Astuzia (invece che quello di Forza).



LA TANA DEL LUPO MANNARO

Quando un personaggio giunge nella Tana si tirano due dadi per stabilire la Forza del Lupo Mannaro. Questo è il Lupo Mannaro che attacca quel personaggio fino a quando fugge. Ogni personaggio incontra un differente Lupo Mannaro.



Esempio: Il Nano finisce sulla casella della Tana del Lupo Mannaro e tira due dadi per determinare la Forza del mostro. I risultati sono "3" e "5" per un totale di 8. Il Nano deve ora combattere col Lupo. Il Lupo tira e ottiene "5", per un valore di attacco di 13 (8 della sua Forza più "5" del tiro di attacco). Il Nano effettua il suo tiro ottenendo un valore di attacco di 10; è sconfitto e perde un segnalino Vitalità. Nel turno successivo, il Nano decide di continuare a combattere. Il Lupo mantiene il suo valore di Forza di 8 ma tira un "1" per un valore di attacco pari a 9 (8 più "1"). Se il nano otterrà un valore di attacco di 10 o più ucciderà il Lupo Mannaro e nel suo prossimo turno potrà muovere.

I POZZI

Ogni volta che un personaggio giunge in questa casella si tira un dado. Il risultato indica quanti demoni dei Pozzi attaccano il personaggio. Il personaggio deve affrontare i demoni uno alla volta, fino a che li uccide tutti o viene sconfitto, dopo di che il turno finisce. Se il personaggio viene sconfitto, il turno successivo deve continuare a combattere i rimanenti demoni o tornare indietro. Il turno successivo a quello nel quale ha sconfitto l'ultimo demone, il personaggio potrà muovere nella casella successiva.



LA CORONA DEL COMANDO

L'ultima casella del tabellone è la Corona del Comando. Può essere raggiunta solo dalla Valle del Fuoco, nella quale un personaggio può entrare soltanto se possiede un Talismano, altrimenti deve tornare indietro.

Quando un personaggio si trova nella casella della Corona del Comando non può più muovere e non può più tornare indietro.



Se un personaggio giunge nella casella della Corona ed è già presente un altro personaggio, i personaggi si devono affrontare. Se nella casella sono presenti allo stesso tempo due o più personaggi, i turni dei personaggi consistono solo nell'affrontare uno degli altri personaggi. Un personaggio che si trova da solo nella casella della Corona al suo turno deve lanciare una magia di Comando. Per fare questo, tira un dado. Con i risultati di "1", "2" o "3" la magia non ha effetto; con i risultati di "4", "5" o "6" tutti gli altri personaggi, ovunque si trovino, perdono un segnalino Vitalità. Se a causa di una magia di Comando un personaggio viene ucciso, il giocatore è eliminato dal gioco e non può ricominciare con un altro personaggio.

Una volta che un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, qualsiasi personaggio ucciso è fuori dal gioco. Questa regola rimane attiva per il resto della partita, anche se il personaggio non si trova più sulla casella della Corona.

REGOLE ALTERNATIVE

Se i giocatori decidono di utilizzare le regole alternative qui presentate, devono assicurarsi che siano chiare a tutti e tutti siano d'accordo.

EVITARE INCONTRI POCO AMICHEVOLI

Questa regola è fatta per quei giocatori che desiderano avere più possibilità di evitare gli incontri. In aggiunta alle normali regole per evitare personaggi e creature, è consentito evitare anche quegli individui poco amichevoli descritti su carte o nelle caselle (ad eccezione di quelle della Regione Interna). Ad esempio, possono essere evitati il Cavaliere Nero, la Megera e la Strega, mentre non si possono evitare la Torre del Vampiro, La Tana del Lupo Mannaro, il Giocare a dadi con la Morte e i Pozzi. Gli incontri da considerare poco amichevoli (e che quindi possono essere evitati) sono a discrezione dei giocatori.



EREDITARE OGGETTI E PROPRIETÀ' **BONUS INIZIALE**

Quando un personaggio viene ucciso, il nuovo personaggio del giocatore può "ereditare" le proprietà di quello defunto.

Quando un personaggio muore, il suo giocatore rimuove dal gioco la scheda e la pedina in plastica, ma mette da parte tutti gli oggetti (inclusi quelli magici), l'oro e i seguaci. Magie, trofei, pedine Fato e segnalini vari tornano invece nelle rispettive riserve o tra gli scarti dei rispettivi mazzi. Il turno successivo del giocatore comincia come da regolamento col pescaggio casuale di un nuovo personaggio, ma gli oggetti, l'oro e i seguaci messi da parte sono ereditati dal nuovo personaggio. Qualunque cosa non possa essere presa dal nuovo personaggio, viene lasciata nella sua casella di partenza.

Se un personaggio uccide un altro personaggio durante un incontro, non può prendere gli oggetti, l'oro e i seguaci del personaggio ucciso, dato che queste proprietà saranno ereditate da un nuovo personaggio.

VARIANTI PER VELOCIZZARE IL GIOCO

Talisman è un epico gioco di avventura con una storia che si svela gradualmente e richiede alcune ore per essere completata. Dopo aver giocato più volte, la partita sarà più veloce, ma maggiore è il numero di giocatori, più il gioco rallenta, e con più di sei giocatori una normale partita può durare dalle due alle tre ore, se non di più.

Dato che molti appassionati di *Talisman* non sempre hanno il tempo per partite di lunga durata, è possibile modificare alcune regole per rendere la partita un po' più veloce. Abbiamo fatto una selezione di queste modifiche, e ci auguriamo che anche altri giocatori la troveranno utile.

Se i giocatori decidono di utilizzare le regole alternative sotto descritte, devono assicurarsi che siano chiare a tutti e tutti siano d'accordo. Queste regole sono state pensate per partite con 5 o più giocatori, ma funzionano in ogni caso per ridurre la durata di una partita indipendentemente dal numero di partecipanti.

FORZA E ASTUZIA

Se i giocatori hanno poco tempo a disposizione, possono aumentare la velocità con la quale cresce la Forza e l'Astuzia dei personaggi, rendendoli più potenti in meno tempo.

La regola normale prevede che un personaggio possa ricevere un punto di Forza o di Astuzia scambiando 7 punti del rispettivo valore presenti sulle carte tenute come trofei (vedi "Trofei" a pagina 14). Per velocizzare la partita, si può semplicemente abbassare questo numero a 6, o anche a 5 per avere un gioco ulteriormente più rapido.

La prima mezzora di gioco è solitamente utilizzata per guadagnare Forza e Astuzia sufficiente ad affrontare i vari Nemici che si incontrano. Se i giocatori desiderano velocizzare la partita, ciascun giocatore riceve un segnalino di Forza o Astuzia (a sua scelta) come bonus iniziale. Si tratta di un semplice segnalino bonus che non modifica i valori iniziali del personaggio.

BAGNO DI SANGUE

All'inizio del gioco, si rimuovono tre delle quattro carte Talismano disponibili. In aggiunta, i giocatori dei personaggi uccisi sono immediatamente eliminati dal gioco e non hanno la possibilità di ricominciare con un nuovo personaggio. Questa regola alternativa rende la partita più breve ma molto, *molto* più sanguinosa.

LA MAGIA DI COMANDO

Un altro modo di abbreviare la partita è quello di rendere più efficace la magia di Comando nella fase finale del gioco. Questa regola è particolarmente adatta nei casi in cui molti personaggi siano in gioco e di conseguenza esistano maggiori possibilità di fermare un giocatore che stia lanciando la magia di Comando! Normalmente una magia di Comando ha effetto con un tiro di "4", "5" o "6". Se stanno giocando 5 o più personaggi, la magia dovrebbe avere effetto come sotto indicato:

5 giocatori	3, 4, 5, o 6
6 giocatori	2, 3, 4, 5, o 6
7 o più giocatori	la magia ha effetto automaticamente

MORTE IMPROVVISA

Nella versione Morte Improvvisa, il primo giocatore che raggiunge la Corona del Comando vince! Raggiungere la Corona non è un'impresa da poco, e per quei giocatori che non hanno molto tempo a disposizione per giocare, è un buon modo di concludere l'avventura.

Un altro modo di giocare una Morte Improvvisa è quella di decidere prima di iniziare a giocare a quale ora finirà la partita. A quel punto si contano i segnalini Forza e Astuzia di ciascun personaggio, si sommano le monete d'oro, le magie, i seguaci, gli oggetti e gli oggetti magici posseduti (ad esclusione di quelli iniziali). Il giocatore che ha raggiunto il totale più alto vince! Questo è un modo soddisfacente per determinare il vincitore di una partita che i giocatori non hanno avuto il tempo di portare a compimento.



CREDITS

Ideazione del gioco: Robert Harris

Design aggiuntionale: John Goodenough e Rick Priestley

Editing: Mark O'Connor, Sam Stewart e Jeff Tidball

Progetto grafico: Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg e Wil Springer

Illustrazione di copertina e tabellone: Ralph Horsley

Illustrazioni interne: Massimiliano Bertolini e Jeremy McHugh

Direzione artistica: Zoë Robinson and Zoe Wedderburn

Playtester per Talisman Nuova Edizione: Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone e Zoe Wedderburn

Responsabile produzione: Gabe Laulunen

Coordinatore produzione internazionale: Sabe Lewellyn

Sviluppatore esecutivo: Jeff Tidball

Editore: Christian T. Petersen

Ringraziamenti speciali: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge, e tutti presso la Talisman Island!

FFG ringrazia: Andy Jones, Jon Gillard e Erik Mogensen per aver percorso la lunga strada assieme a noi e per averci infine condotto a questo grande traguardo. Grazie per aver sopportato le richieste, implorazioni, preghiere, esortazioni e le molte proposte che vi abbiamo sottoposto nel corso degli anni. Inoltre, un sentito "grazie" a Daniel Steel per il suo aiuto.

Per materiale addizionale, supporto e informazioni visitate in internet:

www.FantasyFlightGames.com



GAMES WORKSHOP

Responsabile licenze: Owen Rees

Responsabile licenze e diritti acquisiti: Erik Mogensen

Capo della sezione legale e licenze: Andy Jones

PER L'EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Riccardo Canova e Marco Maggi

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Francesco Nepitello e Simone Peruzzi

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Importato e Distribuito in Italia da Giochi Uniti srl
www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it



ATTENZIONE: QUESTO NON È UN GIOCATTOLO. PRODOTTO PER COLLEZIONISTI ADULTI DI ETÀ SUPERIORE AI 14 ANNI. ATTENZIONE: NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERITE. I COLORI E I DETTAGLI DEL CONTENUTO POSSONO VARIARE DA QUANTO ILLUSTRATO SULLA CONFEZIONE.

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2008, 2011. This edition © Games Workshop Limited 2011. 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 1983-2011, variably registered in the UK and other countries around the world.

Questa edizione © 2011 Fantasy Flight Publishing. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono marchi registrati di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha la sua sede al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905.

Talisman è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/ Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, 80134 Napoli, Italia, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2011 Giochi Uniti srl. 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. Conservate queste informazioni per le vostre referenze. Fabbricato in Cina.

INDICE

- abbandonare: 9, 16
allineamento: 15
Area di gioco: 4-5
Arma: 12
Armatura: 12
Astuzia: 5, 14
attacco: 10-12
avere: 16
Carta Acquisto: 16
Carte Avventura: 7-8
casella di partenza: 4, 7
Caverna dello Stregone: 17
combattimento: 10-12
confronto psichico: 10, 12
Corona del Comando: 20
creatura: 10
Evento: 7
evitare: 14, 18
Fato: 6-7
Forza: 4, 14
giungere: 9
guadagnare: 6-7
guarire: 6
incontri: 8-10
Luogo: 8-10
Magia di Comando: 20
Magia: 13
movimento: 8-9, 17-19
Nemico: 7, 10
numero di incontro: 7, 9, 17
Oggetto Magico: 8-10, 12
Oggetto: 8-10, 12
oro: 12
personaggio: 4, 11
recuperare: 7
Regione di Mezzo: 8-9, 17-19
Regione Esterna: 8-9, 17-18
Regione Interna: 8, 19-20
Rospo: 15-16
sconfitto: 10
Seguace: 8, 13
Sentinella: 17-18
Spirito: 7
stallo: 10
Straniero: 8-10
Talismano: 16, 20
tiro di attacco: 10-11
tornare indietro: 19
trofeo: 14
ucciso: 5, 12
usare: 16
valore di attacco: 10-11
Vitalità: 5-6
Zattera: 17



SEQUENZA INCONTRI

Se desideri usare una magia che deve essere lanciata prima di muovere, fallo ora.

Muovi
(vedi "Movimento" a pag. 8)

Ci sono altri personaggi nella casella?

SÌ

NO

Incontri uno di loro oppure no?

NO

Incontro nella Casella
È indicato di pescare carte?

Muovi nella nuova casella.

SÌ

SÌ

NO

Incontri un Personaggio
Decidi quale dei personaggi vuoi incontrare e se ingaggiarlo in un combattimento, confronto psichico (se le tue abilità speciali te lo consentono) oppure usare un'abilità speciale.

Pesca le carte come indicato. Se ci sono già delle carte scoperte pesca tante carte Avventura quante ne servono per arrivare al numero indicato.

Ci sono già delle carte scoperte?

NO

SÌ

Combattimento o confronto psichico

Abilità speciale

Carte
Segui le istruzioni (Vedi "Incontri" a pag. 9).

Carte
Segui le istruzioni (Vedi "Incontri" a pag. 9).

L'esito dell'incontro ti fa perdere un turno?

L'esito dell'incontro ti fa perdere un turno?

SÌ

NO

NO

Se c'erano dei nemici li hai sconfitti o evitati tutti?

Se c'erano dei nemici li hai sconfitti o evitati tutti?

NO

NO

Fine del turno

SÌ

SÌ

Segui le regole per il combattimento oppure per il confronto psichico (vedi "Attacchi" a pag. 10).

Usa l'abilità speciale come descritto nella tua carta personaggio.

L'incontro provoca lo spostamento del tuo personaggio in un'altra casella?

NO

Segui le indicazioni nella casella.

Se un personaggio uccide un altro personaggio durante l'incontro, il primo può prendere ogni oggetto, seguaci e oro in possesso del secondo.

Prendi ogni Oggetto, Oggetto Magico, Seguaci, e/o oro nella casella.

Fine del turno

NO

L'incontro provoca lo spostamento del tuo personaggio in un'altra casella?

SÌ