



Genitori:
**EFFETTUATE
LA SCANSIONE**
per imparare
a giocare!



TALISMAN[®]

IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

5^a EDIZIONE

12+

F6652
2-6


AVALON HILL



VI DIAMO IL BENVENUTO NEL MONDO DI
TALISMAN
IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

UNA NUOVA ERA STA PER INIZIARE.

I TALISMANI SONO CADUTI DAL CIELO, ANNUNCIANDO
L'INIZIO DELLA RICERCA DELLA CORONA DEL COMANDO.

CONTENDENTI DI OGNI TIPO SI APPRESTANO A CERCARE

QUESTO POTENTISSIMO ARTEFATTO FORGIATO DALLE

DIVINITÀ, POICHÉ CHIUNQUE PORTI LA CORONA

GOVERNERÀ IL MONDO NELL'ERA A VENIRE.

La Corona fu realizzata molto tempo fa, in un'epoca ormai perduta nel mito. Sebbene le leggende sulla sua creazione differiscano nei dettagli, tutte concordano sul fatto che la Corona fu creata per portare la pace tra i Grandi Dei.

Questi Grandi Dei hanno molti nomi. Per gli abitanti della terra nel cuore del mondo, dove tutti i cercatori devono recarsi per trovare la Corona, loro erano i fratelli Orosin e Irosos, seguiti da La Madre.

Orosin era uno spirito selvaggio e libero, mentre Irosos era pacato e serio. Dai loro caratteri opposti è nato il mondo, che fu poi quasi distrutto a causa di quelle stesse differenze. Costretti a percorrere strade diverse a causa della loro crescente inimicizia, Orosin divenne il giudice del caos e Irosos dell'ordine. Alla fine, la terza divinità, La Madre, venne risvegliata dalle guerre dei fratelli e impose una tregua. I suoi sogni divennero realtà e arricchirono ulteriormente il mondo.

I tre Grandi Dei crearono il mondo e tutto ciò che conteneva. Crearono la Corona del Comando e, così facendo, misero il destino nelle mani dei mortali. Crearono i Talismani, le reliquie celesti che devono essere trovate per ottenere la Corona, e le collocarono nel cielo notturno affinché discendessero sulla terra a sancire il passaggio delle epoche. Poi lasciarono questo luogo o forse piombarono in un sonno profondo e non si immischiarono più delle questioni mondane. Per qualche tempo, la pace regnò.

Purtroppo, la Corona era una soluzione divina ai problemi degli dei, inadatta alle questioni dei mortali. Dall'era dei Tre sono passate molte epoche. La natura del loro accordo divino era tale che qualsiasi creatura degna, non importa se buona o maligna, avrebbe potuto reclamare la Corona. Chiunque indossasse la Corona influenzava profondamente il destino di tutti all'interno del regno mortale: ci furono epoche di grande benevolenza e tempi in cui il mondo fu governato da esseri che non avevano altro che intenti malvagi; ci furono millenni di grande attività in cui fiorirono l'arte e la scienza e secoli di guerre in cui le civiltà furono rovesciate e tutto ciò che era bello venne ridotto in cenere.

L'ultima epoca appartenne a un uomo ampiamente conosciuto come il Mago, sebbene il suo vero nome fosse Steranimus. Egli ottenne la Corona dopo un lungo periodo di oscurità, quando molto del sapere era stato dimenticato. Fu Steranimus a soffiare nuovo ossigeno sulle braci morenti della civiltà, facendole divampare e restituendo la vita al regno distrutto. Poi il Mago voltò le spalle ai popoli, disgustato dalla loro mancanza di gratitudine, e si allontanò per sempre. Ora, l'era di Steranimus si è conclusa. I Talismani sono tornati. Il Portale del Potere si è chiuso, in attesa dei pochi che potrebbero riaprirlo per accedere alla Piana del Pericolo, l'aldilà dove risiede la Corona. La voce terribile del Guardiano risuona nel regno interno, chiamando tutti coloro che osano ricercare il potere supremo. Svegliatevi! Svegliatevi! La Corona del Comando attende il suo padrone!

Questa è la vostra casa. Vivete circondati da meraviglie. Il vostro pianeta è ricco di strane creature e regni magici, di demoni intriganti e fate capricciose, di mostri selvaggi e cavalieri leali. È un luogo dove il banale e lo straordinario si sovrappongono. È ricca di meraviglie e di pericoli in egual misura ed è popolata da ogni genere di persona, dall'astuto mago all'umile mendicante. Eppure, nonostante tutta la miracolosa varietà del mondo, tra tutte le specie che competono per sopravvivere e prosperare tra i suoi brulicanti regni, solo una persona lo guiderà attraverso l'era a venire. Forse si tratta di uno di voi.

L'undicesima era sta per iniziare. Avventurieri da ogni dove si riversano nella terra incantata nel cuore di tutto, dove si svolge la ricerca. Sebbene gran parte della storia sia andata perduta, il decreto di addio dei Grandi Dei è noto a tutti: un campione deve rivendicare la Corona del Comando. Ma attenzione, la strada è lunga e ardua.

Solo i più abili tra voi prevarranno, mentre coloro che falliranno saranno accolti dalla morte.





Scopo del gioco: l'avventura inizia nella Regione Esterna e nella Regione di Mezzo del tabellone. Dovrete accumulare Forza, Astuzia e Vitalità. Quando ritenete di essere abbastanza potenti, trovate un Talismano per raggiungere la casella della Corona del Comando, sconfiggere l'antico drago e reclamare il suo bottino. Il primo giocatore ad avere successo in questa avventura vince la partita!

INDICE

CONTENUTO...	6
NOVITÀ DELLA 5 ^A EDIZIONE...	8
PREPARARSI PER L'AVVENTURA...	9
PREPARARE L'AREA DI GIOCO...	9
PREPARARE IL VOSTRO PERSONAGGIO...	10
INIZIARE A GIOCARE...	11
CONOSCERE I PERSONAGGI...	12
LEGGERE LE SCHEDE PERSONAGGIO...	14
MOVIMENTO...	17
INCONTRI...	18
INCONTRI NELLA REGIONE DI MEZZO E NELLA REGIONE ESTERNA...	18
INCONTRARE UN ALTRO PERSONAGGIO...	18
INCONTRARE UNA CASELLA...	19
INCONTRARE UNA CASELLA NELLA REGIONE INTERNA...	20
INCONTRARE UN ALTRO PERSONAGGIO NELLA REGIONE INTERNA...	21
CASELLE DELLA REGIONE INTERNA...	21
CREATURE...	22
INCONTRARE UNA CREATURA...	22
CREATURE E NEMICI...	23
CARTE AVVENTURA...	24
AVERE E USARE LE CARTE...	25
OTTENERE E LANCIARE MAGIE...	26
ROSPI...	27
TERMINI E ICONE...	28
REGOLE D'ORO...	28
REGOLE ALTERNATIVE...	29
SEQUENZA INCONTRI DI TALISMAN...	32
(RETRO DELLA COPERTINA)	



CONTENUTO

TABELLONE

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



12 MINIATURE DEI PERSONAGGI

Muovete la vostra miniatura sul tabellone per spostarvi durante la partita.



3 DADI A SEI FACCE

I dadi sono usati per il movimento, per risolvere gli attacchi e per determinare risultati casuali richiesti dalle carte e dalle caselle del tabellone. Il simbolo del Talismano sul dado rappresenta un 6.



12 SCHEDE PERSONAGGIO

Le schede personaggio specificano i valori di Vitalità, Forza, Astuzia, Allineamento, casella iniziale sul tabellone ed elencano le Abilità Speciali. Consultate **LEGGERE LE SCHEDE PERSONAGGIO** a pagina 14 per saperne di più.

100 CARTE AVVENTURA

Rappresentano incontri, eventi, seguaci, oggetti, luoghi e stranieri che incontrerete nel vostro viaggio alla ricerca della Corona del Comando.



18 CARTE ACQUISTO

Rappresentano gli oggetti che potete ottenere con mezzi diversi dal pescare carte Avventura.



24 CARTE MAGIA

Rappresentano le varie magie che potete lanciare durante la partita.



4 CARTE TALISMANO

Per vincere la partita serve un Talismano. I Talismani possono essere trovati nel mazzo delle Avventure o completando una ricerca nella casella della Caverna dello Stregone.



12 PEDINE ALLINEAMENTO

Usatele per indicare l'allineamento del vostro personaggio.



1 SCHEDA ROSPO E 6 PEDINE ROSPO

Se durante la partita venite trasformati in Rospi, posizionate una pedina Rospo sulla vostra scheda personaggio. Consultate **ROSPI** a pagina 27 per maggiori informazioni.



38 PEDINE FATO

Usatele per rilanciare un dado o muovervi più facilmente sul tabellone.



38 segnalini Forza rossi:
6 grandi, 32 piccoli



30 MONETE D'ORO

Potete ottenere e usare le monete d'oro nel corso della partita.



38 segnalini Astuzia blu:
6 grandi, 32 piccoli



38 segnalini Vitalità verdi:
6 grandi, 32 piccoli

114 SEGNALINI

Usateli per tenere traccia di Forza, Astuzia e Vitalità. Per tutti gli attributi, ogni segnalino grande vale 5 punti e ogni segnalino piccolo vale 1 punto.

Se tutti i segnalini di un tipo sono in uso, nessun segnalino aggiuntivo di quel tipo può essere ottenuto dai personaggi finché alcuni di quei segnalini non vengono rimessi nella rispettiva pila accanto al tabellone. Se avete cinque segnalini da 1 punto ed è disponibile un segnalino da 5 punti, dovete scambiarli.

NON AVETE MAI GIOCATO A TALISMAN?

Leggete **PREPARARSI PER L'AVVENTURA** a pagina 9!

CONOSCETE GIÀ IL GIOCO?

Ecco cosa cambia nella 5ª edizione.

COME SI VINCE

Il primo giocatore che ottiene un Talismano, raggiunge la Corona del Comando al centro del tabellone e sconfigge il drago vince la partita.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Le schede personaggio non vengono più assegnate ai giocatori in modo casuale. Viene invece designato un giocatore che sceglie per primo. Il primo giocatore sceglie un personaggio dal mazzo delle schede personaggio; a quel punto si prosegue con il giocatore alla sua destra e così via. L'ultimo giocatore a scegliere il personaggio gioca il primo turno. Poi la partita prosegue in senso orario.

CAMBIARE L'ALLINEAMENTO DEL PROPRIO PERSONAGGIO

I giocatori possono scegliere un allineamento Buono, Neutrale o Malvagio per il proprio personaggio all'inizio della partita.

LIMITE AL TRASPORTO E TALISMANI

I Talismani non contano ai fini del limite al trasporto di quattro oggetti e non possono essere lasciati intenzionalmente nella casella in cui ci si trova. Ogni personaggio può tenere al massimo un Talismano.



Le modifiche alla struttura di gioco della 5ª edizione sono contrassegnate in tutto il regolamento con questa icona.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

Se perdetes tutta la Vitalità e venite sconfitti, posizionate la miniatura sulla casella Villaggio nella Regione Esterna. Mantenete tutti gli oggetti, gli oggetti magici, i seguaci, le magie, i trofei, le pedine Fato, le monete d'oro e tutti i segnalini Forza e Astuzia ottenuti. All'inizio del vostro turno successivo, dovete spendere le vostre monete d'oro per acquistare quanta Vitalità potete permettervi fino al valore della vostra Vitalità iniziale al costo di 1 Vitalità ogni 1 moneta d'oro. Se non avete monete d'oro, ottenete 1 Vitalità. Il vostro turno è terminato.

USARE LE PEDINE FATO PER MUOVERE

Se non gradite il risultato del tiro di dado per muovere, potete pagare 1 pedina Fato. Invece di seguire il risultato del dado, potete muovere il vostro personaggio per un massimo di 6 caselle per terminare il movimento su una casella non occupata da un altro personaggio.

TRASFORMAZIONI IN ROSPO

Se venite trasformati in Rospi, i vostri oggetti e le vostre monete d'oro si trasformeranno con voi! Mantenete *tutte* le carte e i segnalini Forza e Astuzia ma, mentre siete in forma di Rospo, non potete perdere od ottenere oggetti o monete d'oro e non potete utilizzarli. Non potete ottenere nuovi seguaci. Alla fine del vostro turno successivo, ritornate alla vostra forma originale.

PREPARARSI PER L'AVVENTURA PREPARARE L'AREA DI GIOCO

1. Sistemate il tabellone al centro del piano di gioco.
2. Posizionate quanto segue in pile separate accanto al tabellone, alla portata di tutti i giocatori: **carte Talismano, schede Rospo, pedine Rospo, pedine Fato, pedine Allineamento, segnalini Forza, segnalini Vitalità, segnalini Astuzia, monete d'oro.**
3. Posizionate i 3 dadi in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.

4. Mescolate il mazzo delle Avventure rosso e posizionate a faccia in giù accanto al tabellone.



5. Mescolate il mazzo delle Magie viola e posizionate a faccia in giù accanto al mazzo Avventura.



6. Posizionate il mazzo degli Acquisti oro a faccia in giù accanto al mazzo delle Magie.



Carte Talismano



Scheda Rospo



Pedine Rospo



Dadi



Pedine Fato



Pedine Allineamento



Malvagio Neutrale Buono

Oro



Segnalini Astuzia



Segnalini Vitalità



Segnalini Forza



PREPARARSI PER L'AVVENTURA

PREPARARE IL VOSTRO PERSONAGGIO

Scoprite di più sul vostro personaggio!
Leggete **CONOSCERE I PERSONAGGI** a pagina 12

1. Scegliete a caso il giocatore che inizia. Quel giocatore guarda il mazzo dei personaggi e sceglie una scheda personaggio e la sua miniatura corrispondente.
2. Il giocatore a destra sceglie poi un altro personaggio e così via, finché ogni giocatore non ha davanti a sé una scheda personaggio e la miniatura corrispondente.
3. Riponete le schede personaggio e le miniature inutilizzate nella scatola.
4. Guardate la vostra scheda personaggio.
Posizionate la vostra miniatura sulla casella iniziale mostrata sulla vostra scheda.
Posizionate le vostre monete d'oro, le vostre pedine Fato e i vostri segnalini Vitalità accanto alla vostra scheda personaggio, come mostrato di seguito.



Se scegliete un nuovo allineamento, prendete un segnalino dell'allineamento scelto e posizionatelo sulla vostra scheda personaggio



Monete d'oro pari al numero riportato sulla vostra scheda personaggio



Pedine Fato pari al numero Fato riportato sulla vostra scheda personaggio



Segnalini Vitalità pari al numero Vitalità riportato sulla vostra scheda personaggio

5. Il vostro personaggio inizia con un allineamento (Buono, Neutrale o Malvagio), ma potete scegliere di cambiarlo prima di iniziare a giocare.
6. Alcuni personaggi, come la Profetessa, iniziano la partita con una magia. Guardate le Abilità Speciali sulla vostra scheda personaggio. Se iniziate con una magia, pescate una carta dal mazzo viola delle Magie.
7. Mentre giocate, raccogliete altre monete d'oro, oggetti, pedine Fato, Vitalità, seguaci e segnalini Forza e Astuzia. Tenete traccia di ciò che raccogliete posizionandolo accanto alla vostra scheda personaggio.

INIZIARE A GIOCARE

COME SI VINCE

Vince il primo giocatore che ottiene un Talismano, raggiunge la Corona del Comando al centro del tabellone e sconfigge il Drago.

CHI INIZIA PER PRIMO?

L'ultimo giocatore a scegliere un personaggio gioca il primo turno. La partita continua in senso orario.

AL VOSTRO TURNO

1. Se vi trovate nella Regione di Mezzo o nella Regione Esterna, tirate un dado, quindi spostatevi a sinistra o a destra del numero di caselle corrispondenti al risultato ottenuto. Mentre vi trovate nella Regione Interna, potete muovere di una sola casella per turno. Consultate **MOVIMENTO** a pagina 17.
2. Incontrate la casella OPPURE un personaggio sulla casella dove avete terminato il movimento. Alcuni incontri sono amichevoli, altri pericolosi! Leggete **INCONTRI** a pagina 18.

INIZIATE A GIOCARE!

Cercate informazioni sulle caselle, incontri e carte mentre procedete.

Se terminate il movimento su una casella e non siete sicuri di cosa fare, date un'occhiata alla Sequenza Incontri di Talisman sul retro della copertina.



CONOSCERE I PERSONAGGI

Mentre giocate, vedrete apparire spesso la parola **personaggio**: il **personaggio** si riferisce sempre alla miniatura e alla scheda personaggio scelte dal giocatore.



ASSASSINA

La spietata Assassina è pagata per portare a termine il lavoro e tiene sempre d'occhio il suo obiettivo. La sua morale può essere dubbia, ma la sua precisione è irreprensibile.



ELFA

Mondana, abile e intelligente, l'Elfa attinge a una profonda fonte di esperienza. Con il passare degli anni, il suo amore per l'avventura non è mai diminuito.



NANO

Il Nano è un abile artigiano e un duro combattente. È in grado di superare gli ostacoli che richiedono abilità e ingegno.



GHOUL

Il dovere del Ghoul è verso i morti; si prende cura degli spiriti che transitano negli inferi. Le sue abilità misteriose sono adatte al compito.



MONACO

Sebbene sia un individuo che accetta prontamente il cambiamento, il Monaco è sempre costante nella sua fede. La sua natura incrollabile lo aiuta in combattimento.



LADRO

Il Ladro ha conosciuto la fame e farà di tutto per sopravvivere e prosperare. Si aggira abilmente per le terre, borseggiando chiunque sia abbastanza sconsiderato da distrarsi.



PRETE

Il Prete è l'instancabile custode delle case degli dei come templi, cappelle, santuari e altri luoghi di culto. La sua magia divina è un dono di coloro che serve.



PROFETESSA

La Profetessa è benedetta dal dono della precognizione, che le permette di prevedere ed eludere incontri pericolosi durante il suo viaggio.



STREGONA

La Stregona è nata con una potente magia che scorre nelle sue vene. È una superba lancia di magie che si affida all'intuizione e all'istinto invece che a misurati studi arcani.



TROLL

Il potente Troll si fa beffe delle ferite ed è capace di resistere anche ai nemici più duri con forza bruta.



GUERRIERA

La Guerriera si è allenata fin dalla giovane età per padroneggiare molte forme di combattimento e armi. È un'avversaria temibile che non si tira mai indietro davanti a una sfida di Forza.



MAGO

Il Mago si è immerso in innumerevoli testi e ha dedicato il suo tempo ad affinare le sue abilità arcane. La sua incessante ricerca della conoscenza lo ha portato a essere tra i più formidabili utilizzatori di magia del paese.

LEGGERE LE SCHEDE PERSONAGGIO

La vostra scheda personaggio elenca gli attributi del vostro personaggio, ciascuno dei quali è descritto di seguito in maggiore dettaglio. Non iniziate la partita con oggetti o seguaci, ma potete posizionare quelli che raccogliete accanto al punto designato sulla scheda personaggio.



ALLINEAMENTO

Ogni personaggio inizia con un determinato allineamento: Buono, Malvagio o Neutrale. L'allineamento rappresenta i suoi ideali. Un personaggio Buono è educato e rispettoso della legge, un personaggio Malvagio è un cattivo dal cuore vile e un personaggio Neutrale si colloca a metà strada tra i due estremi. A seconda dell'allineamento del vostro personaggio, la vostra interazione con oggetti, eventi e caselle del tabellone potrebbe cambiare. Quando scegliete il vostro personaggio all'inizio della partita, potete scegliere di cambiare il vostro allineamento.

- Se il vostro allineamento dovesse cambiare in qualsiasi momento, prendete un segnalino Allineamento e posizionate sulla vostra scheda personaggio con il lato appropriato rivolto verso l'alto. Se tornate al vostro allineamento originale, scartate il segnalino.
- Il vostro allineamento non può cambiare più di una volta per turno.
- Se avete delle carte che il vostro allineamento vi impedisce di usare, scartatele immediatamente nella casella su cui vi trovate.

FORZA

La Forza rappresenta la potenza, la resistenza e l'abilità di combattimento del vostro personaggio. La utilizzate in combattimento e in alcuni incontri. Ottenete Forza scambiando trofei e attraverso gli incontri.

- Se ottenete Forza durante la partita, posizionate il numero indicato di segnalini Forza accanto alla vostra scheda personaggio.
- Alcune carte vi consentono di aggiungere Forza durante gli incontri. Quando ottenete una di queste carte, non prendete un segnalino Forza. La carta stessa rappresenta l'aumento della Forza.

- Se perdete Forza, scartate i segnalini come indicato.
- La vostra Forza non può mai scendere al di sotto del numero indicato sulla vostra scheda personaggio, noto anche come valore iniziale.

La vostra **Forza totale** in un dato momento è il valore iniziale sulla vostra scheda personaggio + gli eventuali segnalini Forza che avete + l'eventuale Forza ottenuta dalle carte raccolte.

ASTUZIA

L'Astuzia rappresenta l'intelligenza, la saggezza e l'abilità magica del vostro personaggio. La utilizzate negli scontri psichici e in alcuni incontri. Ottenete Astuzia scambiando trofei e attraverso gli incontri. L'Astuzia determina anche quante magie potete avere a disposizione.

- Se ottenete Astuzia durante la partita, mettete il numero indicato di segnalini Astuzia accanto alla vostra scheda personaggio.
- Alcune carte vi consentono di aggiungere Astuzia durante gli incontri. Quando ottenete una di queste carte, non prendete un segnalino Astuzia. La carta stessa rappresenta l'aumento dell'Astuzia.
- Se perdete Astuzia, scartate i segnalini come indicato.

- La vostra Astuzia non può mai scendere al di sotto del numero indicato sulla vostra scheda personaggio, noto anche come valore iniziale.

La vostra **Astuzia totale** in un dato momento è il valore iniziale sulla vostra scheda personaggio + gli eventuali segnalini Astuzia che avete + l'eventuale Astuzia ottenuta dalle carte raccolte.

VITALITÀ

La Vitalità rappresenta la salute del vostro personaggio. Iniziate la partita con il numero di segnalini Vitalità riportati sulla vostra scheda personaggio.

- Potete perdere Vitalità in combattimento, in scontri psichici e a causa di altri pericoli che potreste incontrare. Quando perdete una Vitalità, rimuovete un segnalino Vitalità dalla vostra scheda personaggio.
- Diversi incontri nel corso della partita vi consentono di recuperare Vitalità:

Guarigione – Ripristinate i segnalini Vitalità come indicato fino al valore iniziale mostrato sulla vostra scheda personaggio.

o

Guadagno – Ripristinate i segnalini Vitalità come indicato. Guadagnando Vitalità, potete anche superare il valore della vostra Vitalità iniziale. Seguite le regole dell'incontro per sapere se **guarire** o **guadagnare** Vitalità.

Avete perso tutta la Vitalità? Siete stati sconfitti! Il vostro turno termina immediatamente. Posizionate il vostro personaggio sulla casella Villaggio nella Regione Esterna.

- Tutti gli oggetti, gli oggetti magici, i seguaci, le magie, i trofei, le monete d'oro, i segnalini Forza, i segnalini Astuzia e le pedine Fato rimangono con il vostro personaggio.
- All'inizio del vostro turno successivo, dovrete spendere le vostre monete d'oro per acquistare quanta Vitalità potete permettervi fino al valore della vostra Vitalità iniziale al costo di 1 segnalino Vitalità per 1 moneta d'oro. Se non avete monete d'oro, prendete un segnalino Vitalità. Il vostro turno è terminato.

ESEMPIO

COME CALCOLARE LA FORZA DI UN PERSONAGGIO

La Guerriera ha una Forza di 4, come raffigurato sulla sua scheda personaggio. Durante la partita, la Guerriera ha ottenuto:

- 2 segnalini Forza
- La Cintura Magica, che aumenta la Forza di 1
- L'Unicorno, che aumenta la Forza di 1
- Una Spada che aumenta la Forza di 1 durante il combattimento

La **Forza totale** di questo personaggio è 8.

La sua **Forza in combattimento** è 9.

Le diverse circostanze di un incontro possono cambiare il modo in cui un personaggio usa la propria Forza.

Ad esempio, se questa Guerriera termina il movimento sulla casella Radura Maledetta dove oggetti e oggetti magici non contribuiscono alla Forza totale, la sua Forza per l'incontro è 7 (4 come valore iniziale di Forza, 2 per i segnalini Forza, 1 per l'Unicorno).



FATO

Il Fato misura la fortuna del vostro personaggio ed è rappresentato da **pedine Fato**. Iniziate la partita con il numero di pedine Fato riportate sulla vostra scheda personaggio.

- Durante la partita, potete pagare pedine Fato per cambiare la vostra fortuna. Leggete gli utilizzi del Fato più in basso.
- Potete pagare 1 pedina Fato per rilanciare un dado qualsiasi, una volta per tiro. Dovete accettare il risultato del nuovo tiro. Non potete usare una pedina Fato per rilanciare un dado che non è il vostro, ad esempio quello di una carta nemica o di un altro personaggio.
- Dopo aver lanciato il vostro dado per muovere, potete pagare 1 pedina Fato per ignorare il risultato del tiro e spostare la vostra miniatura di un massimo di sei caselle in una delle direzioni, fino a una casella non occupata da un altro personaggio.
- Potete ripristinare il Fato durante la partita visitando determinate caselle sul tabellone o pescando carte Avventura. Potete ottenere più pedine Fato rispetto al valore mostrato sulla vostra scheda personaggio ma, quando vi viene chiesto di ricostituire le pedine Fato, ripristinate solo fino al valore mostrato sulla vostra scheda personaggio.
- Se finite le pedine Fato, non succede nulla di male. Dovrete semplicemente cavarvela da soli!

ABILITÀ SPECIALI

Il vostro personaggio ha una o più Abilità Speciali, come elencato sulla scheda personaggio.

- In qualsiasi caso in cui gli effetti di un incontro indicano che un personaggio non può eseguire un'azione o utilizzare un'abilità (come lanciare una magia o utilizzare un oggetto), il personaggio non può farlo.

Ad esempio, se una carta indica che non è possibile utilizzare armi quando si combatte una determinata creatura, la Guerriera non può utilizzare alcuna arma, nonostante la sua Abilità Speciale che le consente di utilizzare due armi contemporaneamente.

- Se un effetto o un'Abilità Speciale si riferisce al risultato di un dado, considerate solo il numero sul dado, non il risultato modificato da bonus o penalità.

Ad esempio, l'Abilità Speciale del Troll gli consente di curarsi ogni volta che ottiene un 6 per muovere. Durante il turno del Troll, tirate il dado e ottenete un 4 per muovere. Usate anche una carta che gli permette di aggiungere 2 al suo tiro per muovere, ottenendo uno spostamento totale di 6 caselle. In questo caso, il Troll non guarisce poiché il risultato del dado è 4, non 6.

Il tabellone è suddiviso
in 3 regioni:

LA REGIONE ESTERNA

si trova sul bordo esterno del tabellone.



LA REGIONE DI MEZZO

si trova tra la Regione Esterna e la Regione Interna, separate rispettivamente dal Fiume Tempestoso e dalla Piana del Pericolo.



LA REGIONE INTERNA

si trova al centro del tabellone.



MOVIMENTO

Se vi trovate nella Regione di Mezzo o nella Regione Esterna, tirate un dado, quindi spostatevi a sinistra o a destra del numero di caselle corrispondenti al risultato. Dovete muovere, anche se il vostro personaggio inizia il suo turno in una casella con una carta Avventura o un altro personaggio.

Mentre vi trovate nella Regione Interna, potete muovere di una sola casella per turno.

Ogni regione è divisa in caselle e ogni casella riporta il suo nome e le regole degli incontri che vi si verificano. Al vostro turno, spostate la vostra miniatura da una casella all'altra, qualsiasi sia la regione in cui vi trovate. Potete passare da una regione all'altra tramite incontri o carte.

MUOVERSI NELLA REGIONE ESTERNA E NELLA REGIONE DI MEZZO

- Non potete mai cambiare direzione durante il vostro movimento, a meno che non stiate passando tra la Regione Esterna e la Regione di Mezzo.

PASSARE TRA LA REGIONE ESTERNA E LA REGIONE DI MEZZO

La Regione Esterna e la Regione di Mezzo sono separate dal Fiume Tempestoso. Si può attraversare il fiume nei seguenti modi:

- usando il ponte che collega la casella Sentinella nella Regione Esterna con la casella Colline nella Regione di Mezzo;
- usando una Zattera
- come risultato di un incontro.

ATTRAVERSARE IL PONTE DELLA SENTINELLA

Se il vostro tiro per muovere è sufficiente per attraversare il ponte verso la regione opposta, potete farlo.

- Se state muovendo dalla Regione Esterna alla Regione di Mezzo, dovete attraversare il ponte e affrontare la Sentinella. Leggete **INCONTRARE UNA CREATURA** a pagina 22. Potete sfidare la Sentinella solo se il vostro movimento è sufficiente per trasportarvi attraverso il ponte nella Regione di Mezzo. Se semplicemente terminate il movimento sulla casella Sentinella, non dovete affrontarla.

- Se sconfiggete o sfuggite alla Sentinella, spostatevi nella casella Colline e completate il vostro movimento in base al vostro tiro, scegliendo se muovere a destra o a sinistra.

In caso di sconfitta, perdetevi una Vitalità (oppure usate un oggetto o una carta Magia per proteggerla). Il vostro turno finisce sulla casella Sentinella.

In caso di pareggio, il vostro turno finisce, ma non perdetevi una Vitalità.

- La Sentinella non attacca i personaggi che passano per la sua casella mentre si muovono nella Regione Esterna o i personaggi che tornano dalla Regione di Mezzo alla Regione Esterna.



ESEMPIO

ATTRAVERSARE IL PONTE DELLA SENTINELLA

La Stregona è nel Cimitero e ottiene un 6 tirando i dadi per muovere. Decide di spostarsi a sinistra nella casella Sentinella per attraversare il ponte verso la Regione di Mezzo. Una volta raggiunta la casella Sentinella, accetta la sfida della Sentinella e inizia il combattimento. La Stregona lancia un Incantesimo di Immobilità sulla Sentinella, riuscendo a sfuggirle invece di combattere.

A questo punto, la Stregona muove verso le Colline nella Regione di Mezzo e decide di continuare a muovere verso la destra, terminando il movimento sul Portale del Potere.

USARE UNA ZATTERA

Potete costruire oppure ottenere una Zattera durante un incontro.

Per costruire una Zattera, se vi trovate in una casella Bosco o Foresta e avete un'Ascia, potete dichiarare all'inizio del vostro turno che volete costruire una Zattera invece di tirare il dado e muovere. A questo punto, prendete la carta Zattera dal mazzo degli Acquisti, se disponibile.

Se ottenete una Zattera, potete usarla all'inizio del vostro turno successivo, spostandovi attraverso il fiume verso qualsiasi casella opposta a quella in cui vi trovate attualmente. Quindi incontrate quella casella o qualsiasi personaggio su di essa. In quel turno, non dovete tirare il dado e muovere.

Dopo aver utilizzato una Zattera o se iniziate il vostro turno con una Zattera e non la usate prima della fine del vostro turno, dovete posizionarla nella rispettiva pila degli scarti.

ATTRAVERSAMENTI TRA LA REGIONE DI MEZZO E LA REGIONE INTERNA

L'unico modo per entrare nella Regione Interna è attraverso il Portale del Potere, che collega la casella Piana del Pericolo nella Regione Interna con la casella Portale del Potere nella Regione di Mezzo.

Per raggiungere la Regione Interna, dovete prima aprire il Portale del Potere. Per farlo:

- il risultato del vostro tiro per muovere deve essere sufficiente a portarvi oltre quella casella.
- Dovete seguire le regole di incontro di quella casella.

In caso di successo, muovete verso la casella Piana del Pericolo. Il vostro turno termina.

In caso di fallimento, rimanete sulla casella Portale del Potere. Il vostro turno termina.

- Dovete riaprire il Portale ogni volta che provate ad attraversarlo dalla Regione di Mezzo.
- Non è necessario aprire il Portale se vi spostate dalla Regione Interna alla Regione di Mezzo. Basta muovere verso la casella Portale del Potere. Il vostro turno è terminato.



MUOVERE NELLA REGIONE INTERNA

Quando raggiungete la Regione Interna, non tirate il dado per muovere. Vi spostate invece di una casella per turno, seguendo le regole dell'incontro di ogni casella mentre muovete verso la Corona del Comando.

TORNARE INDIETRO

Se desiderate passare dalla Regione Interna alla Regione di Mezzo (ad esempio per diventare più potenti), potete farlo. Muovete, una casella per turno, verso la Piana del Pericolo. Non seguite le istruzioni delle caselle su cui terminate il movimento.

- Una volta che iniziate a tornare indietro, non potete cambiare idea e dovete tornare indietro fino alla Piana del Pericolo.
- Una volta raggiunta la Piana del Pericolo, potete attraversare il Portale del Potere e terminare il vostro turno oppure potete continuare il vostro viaggio nella Regione Interna.

INCONTRI

In genere, avrete degli incontri solo durante il vostro turno, a meno che non venga specificato diversamente. Gli incontri variano a seconda della regione del tabellone in cui vi trovate.

INCONTRI NELLA REGIONE DI MEZZO E NELLA REGIONE ESTERNA

- Dopo aver mosso, dovete sempre incontrare la casella in cui terminate il movimento o un personaggio su quella casella. Non potete fare entrambe le cose.
- Incontrate sempre la casella su cui terminate il movimento dopo esservi mossi, mai la casella in cui iniziate il vostro turno.

INCONTRARE UN ALTRO PERSONAGGIO

Quando incontrate un personaggio, dovete:

- **attaccare** e iniziare un combattimento (in base alla Forza) o uno scontro psichico (in base all'Astuzia),
- oppure **usare una delle vostre Abilità Speciali** contro quel personaggio.

ATTACCARE UN ALTRO PERSONAGGIO

1. Annunciate se intendete iniziare un **combattimento** (in base alla Forza) o uno **scontro psichico** (in base all'Astuzia) se il vostro personaggio ha un'Abilità Speciale che vi consente di farlo.
2. Se il personaggio attaccato vuole tentare di sfuggire e ha un metodo per farlo, come l'incantesimo Invisibilità, può usarlo.
Se il personaggio attaccato non sfugge, l'incontro continua!
3. Usate le magie! A partire dall'attaccante, ogni personaggio può scegliere di usare le sue magie, ad esempio per aumentare la Forza o l'Astuzia.
4. Tirate il dado per determinare il risultato dell'attacco.

1. Ogni personaggio tira un dado.
2. L'attaccante può usare il Fato per tirare di nuovo.
3. Il difensore può usare il Fato per tirare di nuovo.
4. Determinate il risultato del vostro attacco:

Se siete impegnati in un combattimento, ogni personaggio aggiunge il proprio tiro alla propria Forza, quindi aggiunge i modificatori dalle eventuali carte o abilità in suo possesso.

Ogni personaggio può usare solo un'arma alla volta, ad eccezione della Guerriera che ha un'Abilità Speciale che le consente di usare un'arma aggiuntiva.

Se siete impegnati in uno scontro psichico, ogni personaggio aggiunge il proprio tiro alla propria Astuzia, quindi aggiunge i modificatori delle eventuali carte o abilità in suo possesso.

5. Vince il personaggio con il punteggio più alto!
6. Il vincitore ottiene una ricompensa costringendo il personaggio che ha perso a perdere una Vitalità o prendendogli un oggetto o una moneta d'oro. In caso di combattimento di Forza, chi ha perso può usare un oggetto per evitare di perdere una Vitalità. In ogni caso, chi perde ottiene 1 pedina Fato.
- In caso di pareggio, si verifica una situazione di stallo e nessuno dei due personaggi viene danneggiato. Nessuno perde Vitalità o ottiene una pedina Fato.
7. Il turno del personaggio attaccante termina.

Giocate prima la carta con il numero più basso.

INCONTRARE UNA CASELLA

C'è una carta sulla casella dove siete capitati?

- Dovete sconfiggere o sfuggire a qualsiasi nemico su quella casella.
- Dovete incontrare la casella visitando gli eventuali stranieri o luoghi nella casella. Seguite le istruzioni della casella su cui terminate il movimento.
- Potete prendere le monete d'oro, gli oggetti o i seguaci presenti sulla casella.

Leggete la SEQUENZA INCONTRI DI TALISMAN sul retro della copertina per determinare l'ordine in cui si incontrano le carte!

#1 CASELLE SU CUI SI PESCANO CARTE

Se terminate il movimento su una casella con questa icona, pescate il numero di carte indicato dal mazzo delle Avventure e posizionatele a faccia in su sulla casella dove avete terminato il movimento.

Se ci sono già carte Avventura in quella casella, pescate solo nuove carte sufficienti a raggiungere il totale indicato sulla casella. Ad esempio, se la casella richiede di pescare due carte, ma c'è già una carta nella casella, pescherete una nuova carta per portare il totale a due carte. Se pescate più di una carta Avventura, le carte devono essere trattate nell'ordine specificato dal loro numero di incontro. Leggete e seguite le istruzioni della carta con il numero di incontro più basso, poi di quella successiva più bassa e così via. In caso di parità, leggete e seguite le istruzioni delle carte Avventura nell'ordine in cui sono state pescate.



ECCEZIONI ALLA PESCATA DELLE CARTE

- Le carte Avventura con istruzioni che richiedono di posizionarle in una casella diversa da quella in cui sono state pescate **devono** essere lette per prime, prima di qualsiasi altro incontro, anche se hanno numeri di incontro più alti. Quando una carta viene posizionata in questo modo, non ha effetto su alcun personaggio già presente nella casella in cui viene posizionata.
- Se una carta che non ha un numero di incontro (come l'Incantesimo Maledizione) viene posizionata su una casella, deve essere risolta prima di incontrare gli eventuali altri personaggi, carte o le istruzioni sulla casella stessa.
- Lasciare delle carte:** se un personaggio lascia seguaci o oggetti su una casella (consultate **LASCIARE LE CARTE** a pagina 25), può pescare solo un numero di carte sufficiente a raggiungere il numero indicato che può essere pescato. Ad esempio, se un personaggio termina il suo movimento sulla casella Campi e poi lascia uno dei suoi oggetti, non pesca alcuna nuova carta poiché c'è già una carta nella casella.
- Un personaggio può lasciare seguaci o oggetti su una casella per evitare di pescare più carte, ma **non** può riprenderli nello stesso turno. Tutti i seguaci e gli oggetti lasciati nella casella diventano quindi disponibili per essere presi da altri personaggi che terminano il movimento su quella casella.

Leggete **CARTE AVVENTURA** a pagina 24.

ESEMPIO

PESCARRE CARTE

Il Nano termina il movimento nella Valle Nascosta; le istruzioni dicono di pescare 3 carte Avventura. Pesca il Diavoleto (evento), un Orso (nemico) e una Borsa d'Oro (oggetto). Il Diavoleto ha il numero di incontro più basso quindi deve essere risolto per primo. Il Nano ottiene un 4 dal tiro, quindi il Diavoleto teletrasporta il Nano alle Rovine prima che abbia la possibilità di combattere l'Orso e prendere l'Oro. Le carte Orso e Oro vengono lasciate scoperte nella Valle Nascosta e saranno due delle tre carte per il prossimo personaggio che vi terminerà il movimento. Il Nano, invece, continua il suo turno con un nuovo incontro nelle Rovine.

INCONTRARE LA CAVERNA DELLO STREGONE

Se terminate il movimento nella Caverna dello Stregone nella Regione di Mezzo, potete scegliere di accettare una ricerca. Le ricerche sono un modo per acquisire un Talismano!

Per accettare una ricerca:

1. Tirate il dado.
 2. Seguite le regole corrispondenti elencate nella casella Caverna dello Stregone.
 3. Se potete completare la vostra ricerca immediatamente, dovete farlo.
- Non potete accettare più di una ricerca alla volta.
 - Se avete accettato una ricerca ma non l'avete completata e raccogliete un Talismano in un altro modo, la vostra ricerca termina e non venite teletrasportati nella casella Caverna dello Stregone.

INCONTRARE UNA CASELLA NELLA REGIONE INTERNA

- Dovete incontrare una casella su cui terminate il movimento nella Regione Interna seguendo le regole su quella casella a meno che non torniate indietro o incontriate un altro personaggio nelle caselle consentite.
- Non potete mai sfuggire a una creatura nella Regione Interna (solo altri personaggi). Le magie non hanno effetto sulle creature della Regione Interna.



INCONTRARE UN ALTRO PERSONAGGIO NELLA REGIONE INTERNA

- Potete incontrare un personaggio solo mentre vi trovate sulle caselle Piana del Pericolo, Valle del Fuoco o Corona del Comando. Seguite le regole per incontrare altri personaggi come descritto in **INCONTRARE UN ALTRO PERSONAGGIO** a pagina 18.

CASELLE DELLA REGIONE INTERNA

CRIPTA

1. Tirate tre dadi e sommate i risultati.
2. Sottraete la vostra Forza dal totale.
3. Trovate l'uscita della Cripta che corrisponde a quel numero, come elencato nella casella, e spostatevi lì.

Se il risultato del vostro tiro vi fa rimanere nella casella della Cripta, potete avanzare al turno successivo.

MINIERE

1. Tirate tre dadi e sommate i risultati.
2. Sottraete la vostra Astuzia dal totale.
3. Trovate l'uscita delle Miniere che corrisponde a quel numero, come elencato nella casella, e spostatevi lì.

Se il risultato del vostro tiro vi fa rimanere nella casella Miniera, potete avanzare al turno successivo.

TANA DEL LUPO MANNARO

1. Tirate due dadi e sommate i risultati per determinare la Forza del Lupo Mannaro.
2. Affrontate il Lupo Mannaro in un combattimento di Forza finché non lo avrete sconfitto o lui non avrà sconfitto voi.
3. **Se venite sconfitti**, perdetes una Vitalità e il vostro turno termina. Nel vostro turno successivo, dovete affrontare di nuovo il Lupo Mannaro o tornare indietro.

In caso di pareggio, non perdetes una Vitalità, ma il vostro turno termina.

Se sconfiggete il Lupo Mannaro, il vostro turno termina. Se siete in possesso di un Talismano, potete procedere al vostro prossimo turno. Se non avete un Talismano, dovete tornare indietro.

POZZI

1. Tirate un dado per determinare il numero di Demoni che appaiono e vi attaccano.
2. Affrontate un Demone alla volta in un combattimento di Forza finché non li avete sconfitti tutti o loro non hanno sconfitto voi.
3. **Se venite sconfitti**, perdetes una Vitalità e il vostro turno termina. Nel vostro turno successivo, dovete affrontare i Demoni rimasti o tornare indietro.

In caso di pareggio, non perdetes una Vitalità, ma il vostro turno termina. Nel vostro turno successivo, dovete affrontare di nuovo i Demoni o tornare indietro.

Se sconfiggete i Demoni, il vostro turno termina. Se siete in possesso di un Talismano, potete procedere al vostro prossimo turno. Se non avete un Talismano, dovete tornare indietro.

LA CORONA DEL COMANDO

La casella finale della Regione Interna è la Corona del Comando. Vince il primo giocatore che raggiunge la Corona del Comando e sconfigge il Drago.

- Potete raggiungere la Corona del Comando solo dalla casella Valle del Fuoco, dove potete entrare solo se possedete un Talismano. Se non avete un Talismano, dovete tornare indietro!

Un Antico Drago si aggira attorno alla Corona del Comando, proteggendola da coloro che cercano il suo potere. Dovete sconfiggere il Drago in combattimento per ottenere la corona. Il Drago ha Forza 10 e Astuzia 10. L'orgoglioso Drago permette ai suoi avversari di scegliere il contesto che preferiscono: combattimento o scontro psichico. Ricordate: non potete usare magie contro le creature nella Regione Interna, incluso l'Antico Drago.

Se venite sconfitti, perdetes 1 Vitalità. Nel vostro turno successivo, dovete affrontare di nuovo il Drago o tornare indietro.

In caso di pareggio, non perdetes una Vitalità ma rimanete sulla casella. Nel vostro turno successivo, dovete affrontare di nuovo il Drago o tornare indietro.

Se riuscite a sconfiggere il Drago, ottenete la corona e vincete la partita!

ESEMPIO

TERMINARE IL MOVIMENTO NELLA TANA DEL LUPO MANNARO

Il Nano termina il movimento nella Tana del Lupo Mannaro e tira due dadi per determinare la Forza del nemico. Ottiene un 3 e un 5, quindi la Forza del Lupo Mannaro è 8.

Il Nano combatte contro il Lupo Mannaro. Il Lupo Mannaro ottiene un 5, che porta il suo punteggio di attacco a 13 (Forza 8 più un tiro per colpire pari a 5). Il Nano tira per combattere e ottiene un punteggio di attacco pari a 8, il che significa che viene sconfitto e perde una Vitalità.

Nel turno successivo del Nano, decide di attaccare di nuovo il Lupo Mannaro invece di tornare indietro. Il Lupo Mannaro combatte con la stessa Forza di 8, ma questa volta ottiene 1 per il suo tiro di attacco, che porta il suo punteggio di attacco a 9 (Forza 8 più un tiro per colpire pari a 1). Il Nano tira per combattere e ottiene un punteggio di attacco pari a 10, sconfiggendo il Lupo Mannaro! Il Nano si sposta nella casella successiva nel suo prossimo turno.

CREATURE

Durante il vostro viaggio, potete incontrare creature tramite caselle e carte sul tabellone, che vanno dai mostri ai draghi e altri animali. Quando incontrate le creature, vi attaccano!

INCONTRARE UNA CREATURA

1. Se vi trovate nella Regione Esterna o di Mezzo, potete sfuggire utilizzando, ad esempio, l'abilità di un seguace o l'Incantesimo Invisibilità.

Se non sfuggite, vi attacca!

2. Usate le magie, se volete.

3. Tirate il dado per determinare il risultato dell'attacco.

1. Tirate un dado.

2. Se la carta della creatura ha un valore di Forza, combattete con la Forza! Aggiungete il vostro tiro alla Forza e aggiungete i modificatori delle eventuali carte o abilità che possedete. Potete usare solo un'arma alla volta, tranne nel caso della Guerriera, che ha un'Abilità Speciale.

Se la carta della creatura ha un valore di Astuzia, ingaggiate uno scontro psichico con l'Astuzia! Aggiungete il vostro tiro all'Astuzia e aggiungete i modificatori delle eventuali carte o abilità che possedete.

4. Tirate il dado per determinare il risultato dell'attacco della creatura.

1. Un altro giocatore tira un dado.
2. Aggiungete il risultato alla Forza o all'Astuzia della creatura per determinare il suo punteggio di attacco.

5. Potete pagare 1 pedina Fato per rilanciare il dado per determinare il vostro punteggio di attacco.

6. Confrontate i punteggi di attacco.

- Se il vostro punteggio di attacco è più alto, la creatura viene sconfitta. Se è una carta Nemico, potete raccogliertela come trofeo.
- Se il punteggio della creatura è più alto, venite sconfitti. Perdete una Vitalità. Se avete perso un combattimento di Forza e possedete un oggetto, una magia o un'Abilità Speciale che vi permette di evitare di perdere una Vitalità, potete usarlo. Se avete perso uno scontro psichico, nessun oggetto può impedire la perdita di Vitalità. Il vostro turno termina.
- Se i punteggi di attacco sono uguali, l'incontro si conclude con un pareggio. Nessuno rimane ferito. Il vostro turno termina.

CREATURE E NEMICI

Con creatura si intende qualsiasi incontro che prevede un attacco con Forza o Astuzia, ad eccezione degli incontri con altri personaggi. Ciò include le carte Nemico, ma anche le caselle sul tabellone e altri tipi di carte.

La Sentinella è una creatura, così come il Mercenario. Quando un'Abilità Speciale o una carta si riferisce a un nemico, si applica solo alle carte Nemico; se invece si riferisce a una creatura, sono incluse tutte!

ESEMPIO

INCONTRARE UN NEMICO

Il Mago ha una Spada oltre alle magie Invisibilità e Forza Psionica. Dispone inoltre di 1 segnalino Forza, 2 segnalini Astuzia e 3 pedine Fato.

Durante il turno del Mago, termina il movimento sulla casella Campi e pesca una carta Avventura, incontrando un Gigante con Forza 6. Il Mago potrebbe sfuggire al Gigante lanciando Invisibilità, ma decide invece di attaccare. Dato che la carta Nemico indica un valore di Forza, il Mago deve combattere con la Forza.

Il Mago lancia Forza Psionica, che gli consente di aggiungere il valore iniziale di Astuzia di 5 alla Forza di 3. Poiché il Mago è in combattimento, la sua Spada aggiunge un ulteriore punto di Forza, portando la sua Forza totale a 9 (5 dalla Forza Psionica, 2 dal suo valore di Forza, 1 dal suo segnalino Forza e 1 dalla Spada). Il Gigante ottiene un 6 e il Mago ottiene un 3.

Dopo i loro tiri per colpire, sia il Gigante che il Mago hanno lo stesso punteggio di attacco di 12, che porterebbe a un pareggio. Il Mago decide però di pagare una pedina Fato per ripetere il tiro di attacco, questa volta ottenendo un risultato di 5. Ora il Mago ha un punteggio di attacco di 14 mentre il Gigante mantiene il suo punteggio di attacco di 12. Dato che il punteggio di attacco del Mago è più alto, sconfigge il Gigante e prende la carta Nemico come trofeo. Se, dopo aver lanciato di nuovo il dado, il punteggio di attacco del Mago fosse stato inferiore a quello del Gigante, il Mago avrebbe perso una Vitalità e il suo turno sarebbe terminato immediatamente.

NEMICI MULTIPLI

Se ci sono più nemici che attaccano con la stessa abilità (Forza o Astuzia) su una casella e hanno lo stesso numero di incontro, combattono come se fossero uno solo. Sommate i loro valori di Forza o Astuzia con un solo tiro per colpire, ottenendo un unico punteggio di attacco combinato.



CARTE AVVENTURA

I diversi tipi di carte Avventura e i loro effetti sono descritti più in basso.

EVENTI

Seguite le regole sulle carte. Se la carta dice che perdete un turno, il vostro turno termina immediatamente. Se c'erano carte aggiuntive da incontrare, ciò conta come un turno perso. Altrimenti, perdete il vostro prossimo turno.

NEMICO - ANIMALE, DRAGO O MOSTRO

Questi nemici vi attaccano in un combattimento di **Forza**!

- Se uccidete uno di questi nemici, conservate la loro carta come trofeo per scambiarla con un segnalino Forza. Per scambiare uno o più trofei, la Forza totale delle carte Nemico deve essere uguale o superiore alla vostra Forza attuale (inclusi i segnalini Forza ma esclusi i punti delle carte). Se la vostra Forza è 6, potete scambiare un Goblin (Forza 2) e un Serpente (Forza 4) insieme per ottenere un segnalino Forza.
- Se non sconfiggete il nemico, lasciate la carta su quella casella.

NEMICO - SPIRITO

Questi nemici vi attaccano in scontri psichici, usando l'**Astuzia**.

- Se uccidete uno spirito, conservate la sua carta come trofeo per scambiarla con un segnalino Astuzia. Per scambiare uno o più trofei, l'Astuzia totale delle carte Nemico deve essere uguale o superiore alla vostra Astuzia attuale (inclusi i segnalini Astuzia ma esclusi i punti delle carte). Se la vostra Astuzia è 4, potete scambiare un Fantasma (Astuzia 4) per ottenere un segnalino Astuzia.
- Se non sconfiggete il nemico, lasciate la carta su quella casella.

STRANIERI

Seguite le regole sulle carte. Gli stranieri possono avere vari effetti su di voi, a volte in funzione dell'allineamento del vostro personaggio.

Numero di incontro

Titolo

Tipo di carta

Testo

OGGETTI

Oggetti e oggetti magici sono classificati come **oggetti**. Durante la partita, i personaggi acquisiscono oggetti tramite incontri o tramite carte Acquisto. Mettete tutti gli oggetti che avete a faccia in su accanto alla vostra scheda personaggio.

Queste sono alcune tipologie di oggetti:

Armi: oggetti che possono incrementare la vostra abilità in combattimento. Potete usare solo un'arma alla volta; fa eccezione la Guerriera che ha un'Abilità Speciale che le consente di usare un'arma aggiuntiva.

Armatura: oggetti che possono prevenire la perdita di Vitalità in caso di sconfitta. Potete utilizzare solo una Armatura alla volta.

LIMITE AL TRASPORTO DI OGGETTI:

non potete mai avere più di quattro oggetti contemporaneamente, a meno che non abbiate un Mulo. Se in qualsiasi momento superate il limite di quattro oggetti, dovete immediatamente lasciare gli oggetti in più a faccia in su sulla vostra casella attuale, fino ad averne quattro.

- Le monete d'oro non sono considerate oggetti e non contano ai fini del limite al trasporto di oggetti.
- I Talismani non vengono conteggiati nel vostro limite al trasporto di oggetti. Ogni personaggio può portare fino a un Talismano; i Talismani non possono essere lasciati intenzionalmente sul tabellone.

LASCIARE LE CARTE

Potete lasciare qualsiasi vostro seguace o oggetto in qualsiasi momento del vostro turno, mettendolo a faccia in su nella casella che state occupando. Se scartate seguaci o oggetti, non potete riprenderli durante lo stesso turno.

Non potete lasciare intenzionalmente un Talismano. Ogni volta che ricevete un Talismano ma ne avete già uno, lasciatelo a faccia in su nella casella che state occupando.

SEGUACI

I seguaci sono "aiutanti" che possono offrire assistenza grazie alle loro competenze e abilità; alcuni seguaci sono però dannosi, ad esempio il Poltergeist. La Guida e lo Gnomo sono esempi di seguaci utili e ce ne sono molti altri.

- Tenete tutti i seguaci che vi accompagnano a faccia in su accanto alla vostra scheda personaggio.
- Non esiste un limite al numero di seguaci che si possono avere.
- Mettete tutti i seguaci che vengono uccisi (ad esempio nell'Abisso) o che devono essere scartati nella pila degli scarti delle carte Avventura.

LUOGHI

Seguite le regole sulle carte. Alcuni luoghi richiedono di tirare un dado per vedere ciò che si incontra, mentre altri luoghi vi ricompensano ogni volta che li visitate.

AVERE E USARE LE CARTE

Tutto ciò che raccogliete durante la partita, tra cui oggetti, monete d'oro, Fato, seguaci e magie, è considerato in vostro possesso.

Quando applicate l'abilità di una carta, ciò vale come se steste utilizzando la carta. L'uso delle carte è facoltativo e potete sempre scegliere quando utilizzare le carte che possedete. Ad esempio, il Simbolo Sacro vi consente di sconfiggere automaticamente gli spiriti senza ricorrere allo scontro psichico. Potete scegliere di non usare il Simbolo Sacro e attaccare uno spirito, se lo preferite.

- Potreste anche possedere carte che non siete autorizzati a utilizzare, a meno che una determinata carta non indichi diversamente.

Ad esempio, il Monaco non può usare armi in combattimento, ma può possedere la Lancia Sacra per venderla all'Alchimista, consegnarla per una ricerca nella Caverna dello Stregone o semplicemente per impedire a un altro personaggio di raccoglierla. Il Monaco ha allineamento Buono e non può tuttavia possedere la Spada delle Rune perché la carta dice che nessun personaggio di allineamento Buono può possederla. Se il Monaco incontra una Spada Runica, deve lasciarla a faccia in su nella casella.

- Non potete prendere carte che un effetto impedisce di possedere. Ad esempio, se non vi è consentito ottenere seguaci perché avete la Megera come seguace, non potete ottenere nuovi seguaci lanciando l'Incantesimo Mesmerismo su un altro personaggio.

CARTE ACQUISTO

Le carte Acquisto funzionano come le carte Avventura, tranne per il fatto che invece di metterle nella pila degli scarti quando avete finito di usarle, dovete rimetterle nel mazzo appropriato.

OTTENERE E LANCIARE MAGIE

Nella magica terra di Talisman, potete lanciare magie a condizione di avere abbastanza Astuzia. Alcuni personaggi iniziano la partita con una o più magie e ne possono trovare di nuove mentre si spostano sul tabellone. Quando lanciate una magia, seguite le regole riportate sulla carta.

OTTENERE MAGIE

Tutti i personaggi possono acquisire e lanciare magie se la loro Astuzia è sufficiente (consultate la tabella più in basso). Possono farlo solo i personaggi le cui Abilità Speciali permettono loro di iniziare la partita con le magie. Altrimenti, le magie vengono generalmente acquisite tramite incontri.

- Il numero di magie che si possono avere contemporaneamente è limitato dalla vostra Astuzia:

Astuzia totale	Numero massimo di magie
1	0
2	0
3	1
4	2
5	2
6+	3

- Quando ottenete una magia, pescatela dalla cima del mazzo delle Magie.
- Quando il mazzo delle Magie finisce, mescolate tutte le carte Magia scartate e posizionatele a faccia in giù a formare un nuovo mazzo.
- Potete guardare le vostre carte Magia in qualsiasi momento, ma tenetele nascoste agli altri giocatori. Gli effetti di ogni magia e il momento in cui può essere lanciata sono riportati sulle singole carte Magia.
- Se in qualsiasi momento avete più magie di quelle consentite dalla vostra Astuzia, scartate immediatamente un numero di carte Magia a vostra scelta fino ad averne il numero corretto. Non potete lanciare quelle magie mentre le scartate.
- Non potete scartare magie a meno che non ne abbiate più di quanto consentito dalla vostra Astuzia. L'unico altro modo per sbarazzarsi di una magia è lanciarla!

ESEMPIO

UN COLPO DI SFORTUNA

La Stregona è nel Tempio e ottiene un 2 per muovere. Può quindi spostarsi verso Rune o verso l'Oasi.

C'è un Drago scoperto sulle Rune; le istruzioni sono di pescare una carta, quindi il Drago conterà come la carta da pescare e la Stregona dovrà incontrarlo. Il Drago ha una Forza di 7 e otterrà +2 al suo tiro di attacco grazie alle Rune Mistiche.

Dato che la Forza attuale della Stregona è 3, perderebbe sicuramente una Vitalità.

Nell'Oasi, la Stregona vede un Incantesimo di Maledizione lanciato in precedenza da un altro personaggio. Ciò le farebbe perdere una Vitalità ma, poiché le istruzioni sono di pescare due carte, l'Incantesimo di Maledizione conterà solo come una di esse e la Stregona avrà l'opportunità di pescare una carta Avventura per raggiungere il totale di due carte pescate. Decide di muovere verso l'Oasi, perdere una Vitalità a causa dell'Incantesimo di Maledizione e pescare una carta Avventura. Questa si rivela essere un altro Drago, che attacca. Che giorno sfortunato per la Stregona!

ESEMPIO

LIMITE DI MAGIA

Un Mago con un valore di Astuzia pari a 5 ha la Corona dell'Arcimago (un oggetto magico che aggiunge 2 all'Astuzia), quindi la sua Astuzia è 7, che gli consente di avere tre magie. Termina il movimento sulla nella Radura Maledetta, dove non si applica l'Astuzia ottenuta dagli oggetti magici. La sua Astuzia scende a 5; al Mago sono ora consentite solo due magie e ne deve scartare immediatamente una (a sua scelta). Non appena lascia la Radura Maledetta, può usare di nuovo la Corona dell'Arcimago e può avere ancora una volta fino a tre magie, a condizione che riesca a ottenerne un'altra.

LANCIARE MAGIE

- In ogni turno, potete lanciare solo tante magie quante sono quelle con cui avete iniziato il turno.
- Potete lanciare solo una magia durante il turno di un altro giocatore.
- Potete conservare le magie per tutti i turni che desiderate prima di lanciarle. Lanciare una magia è sempre un'opzione, mai un'imposizione.
- Una magia che influenza un personaggio lo raggiunge ovunque si trovi sul tabellone, in qualsiasi regione.
- Nessuna magia influenza le creature nella Regione Interna, come i Demoni della casella Pozzi.
- Una volta che avete lanciato una magia e il suo effetto è terminato, mettetela nella pila degli scarti delle carte Magia.

CONTINUIAMO A PARLARE DI ROSPI

- Più giocatori possono essere trasformati in Rospi contemporaneamente.
- Se siete già Rospi e terminate il movimento su una casella o pescate una carta che vi trasformerebbe in Rospi, rimanete semplicemente Rospi per la durata originale.

ROSPI



Potreste venire trasformati in Rospi terminando il movimento su una determinata casella o pescando una determinata carta. Mentre siete Rospi, siete più deboli. Posizionate una pedina Rospo sulla vostra scheda personaggio. Potete rimuoverla quando vi ritrasformate nel vostro personaggio.

SE VENITE TRASFORMATI IN ROSPI:

- Potete muovervi solo di una casella per turno e dovete seguire le stesse regole sulle caselle e sugli incontri con i personaggi.
- Non potete ottenere o lanciare magie (mantenete quelle che possedevate prima di diventare Rospi).
- Non potete usare le Abilità Speciali del vostro personaggio.
- La vostra Forza è 1
- La vostra Astuzia è 1
- Non potete utilizzare i segnalini ottenuti per aumentare Forza o Astuzia.
- Non potete lasciare, usare od ottenere oggetti, monete d'oro o seguaci (mantenete quelli che avevate prima di diventare Rospi).
- Non potete usare od ottenere Fato (mantenete quello che possedevate prima di diventare Rospi).
- Mantenete tutti i trofei che avete e potete ancora ottenerne. Tuttavia, evitate di scambiare trofei; dopo esservi ritrasformati nel vostro personaggio, dovete scartare le eventuali Forza o Astuzia ottenute come Rospi.
- Se perdete Vitalità mentre siete Rospi, non la recuperate dopo esservi ritrasformati nel vostro personaggio.

Per ritrasformarvi nel vostro personaggio:

Alla fine del vostro prossimo turno da Rospi, tornate nei panni del vostro personaggio. Rimuovete la pedina Rospo dalla vostra scheda personaggio.

TERMINI E ICONE

TERMINI

INCONTRI

Alcune carte e Abilità Speciali si riferiscono agli incontri. Un incontro può includere carte Nemico, eventi, stranieri, luoghi, magie e caselle.

ORO

Le monete d'oro vi consentono di acquistare oggetti e pagare servizi. La vostra ricchezza viene registrata posizionando le monete d'oro accanto alla vostra scheda personaggio. Tutte le monete d'oro ricevute da qualsiasi fonte diversa da un altro personaggio vengono prese dalla pila delle monete d'oro. Se vi viene richiesto di perdere monete d'oro e non ne avete, non succede nulla.

REGOLE D'ORO

Se avete difficoltà a gestire una partita di Talisman, consultate le seguenti regole. Queste regole sostituiscono tutte le altre.

ABILITÀ SPECIALI E REGOLE

In ogni caso in cui un effetto o un'Abilità Speciale è in disaccordo con le regole di base, l'effetto o l'Abilità Speciale prevale sempre sulle regole.

CONSENTITO E NON CONSENTITO

Se un effetto di una carta indica che un personaggio non può eseguire un'azione o utilizzare un'abilità (come lanciare una magia o utilizzare un oggetto), il personaggio non può farlo. In altre parole, gli effetti che proibiscono prevalgono sulle altre abilità e sugli altri effetti. Ad esempio, se una carta indica che non è possibile utilizzare armi quando si combatte contro una determinata creatura, la Guerriera non può utilizzare alcuna arma, nonostante la sua abilità che le consente di utilizzare due armi contemporaneamente.

ICONE

NOVITÀ DELLA 5ª EDIZIONE



Queste icone appaiono in tutto il regolamento per indicare le modifiche rispetto a Talisman 4ª edizione.

ICONE SUL TABELLONE



Queste icone appaiono sulle caselle per specificare quante carte Avventura pescare o quanti dadi tirare.



TIRO NATURALE E TIRO MODIFICATO

Se un effetto o un'Abilità Speciale si riferisce al **risultato del lancio** di un dado, viene considerato solo il numero del dado, non il risultato modificato ottenuto aggiungendo bonus o sottraendo penalità.

RISORSE LIMITATE

Tutte le risorse sono limitate al numero di componenti inclusi nel gioco. Se tutti i segnalini Forza sono in uso, non è possibile ottenere Forza aggiuntiva finché alcuni di quei segnalini non vengono rimessi nella pila dei segnalini. Se avete cinque segnalini da 1 punto ed è disponibile un segnalino da 5 punti, **dovete** scambiarli.

REGOLE ALTERNATIVE

SPRINT PER LA VITTORIA

Usate questa regola alternativa per accelerare il gioco. Il primo personaggio a raggiungere la casella Corona del Comando vince la partita!

ROSPO GIGANTE

Usate questa regola alternativa per rendere la trasformazione in Rospi più impegnativa. Quando vi trasformate in Rospi, invece di rimanere trasformati per un turno, l'effetto dura tre turni! Posizionate la pedina Rospo sulla vostra scheda personaggio come al solito per contrassegnare la vostra trasformazione, quindi rimuovetela quando tornate alla vostra forma originale.

In forma di Rospo, avete

Forza: 1

Astuzia: 1

Movimento: 1 casella per turno

Vitalità: mantenete la Vitalità del vostro personaggio

Fato: mantenete il Fato del vostro personaggio

Quando diventate Rospi, lasciate tutti i vostri oggetti, seguaci e monete d'oro nella casella in cui vi siete trasformati.

Non potete sommare i vostri segnalini di Forza e Astuzia aggiuntivi al vostro punteggio di attacco.

Non potete lanciare o ottenere magie, ma conservate quelle che già avete.

Quando tornate alla normalità, i vostri personaggi sono come prima, tranne oggetti, seguaci, monete d'oro, Fato e Vitalità persi mentre eravate Rospi.

SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

- Usate questa regola alternativa per randomizzare la selezione del personaggio all'inizio della partita. All'inizio della partita, mescolate le schede personaggio e distribuitene una a ciascun giocatore.
- Usate questa regola alternativa per trovare un equilibrio tra scelta del giocatore e randomizzazione. All'inizio della partita, mescolate le schede personaggio e distribuitene due a ciascun giocatore. Ogni giocatore ne sceglie una e rimette la restante nella scatola.

FATALITÀ

Usate questa regola alternativa per rendere la morte del personaggio più impegnativa.

Se perdete tutta la vostra Vitalità, venite sconfitti! Lasciate cadere tutti gli oggetti, gli oggetti magici, i seguaci e le monete d'oro in vostro possesso nella casella che occupate. Rimettete tutte le vostre pedine Fato e i segnalini Forza e Astuzia nella pila accanto al tabellone. Scartate tutti i trofei e le carte Magia. Rimuovete la miniatura del personaggio dal tabellone e posizionate la nella scatola insieme alla vostra scheda personaggio. Il vostro turno è finito.

All'inizio del vostro turno successivo, potete pescare a caso una scheda personaggio da quelle non in gioco. Seguite i passaggi per **PREPARARE IL VOSTRO PERSONAGGIO** a pagina 10.

I giocatori possono selezionare nuovi personaggi dopo essere stati sconfitti solo se nessun personaggio ha raggiunto la Corona del Comando durante la partita. Se venite sconfitti dopo che un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, siete fuori dalla partita.



Date prova del vostro valore.



TALISMAN®

Un ringraziamento speciale a Guy Haley per i contributi alla costruzione del mondo.

TALISMAN 5th EDITION © Copyright Games Workshop Limited 2024. Talisman, the Talisman logo, GW, Games Workshop, the 'winged-hammer' Warhammer logo, and all associated logos, illustrations, images, locations, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All rights reserved.

AVALON HILL, HASBRO e HASBRO e tutti i marchi e logo correlati sono di proprietà di Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com
Rappresentato da: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano). TEL. 800-827 156. hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

0224F6652103



TALISMAN

SEQUENZA INCONTRI DI TALISMAN

Se volete lanciare magie che devono essere lanciate prima di muovere, fatelo ora.

Movimento
Consultate MOVIMENTO a pagina 17.

Ci sono altri personaggi sulla stessa casella?

SÌ

NO

Volete incontrarne uno oppure no?

NO

SÌ

Incontri con i personaggi
Decidete quale personaggio volete incontrare e lo ingaggiate in combattimento o confronto psichico (se la vostra abilità speciale consente il confronto psichico) oppure usate la vostra abilità speciale.

Combattimento
o confronto
psichico

Abilità
speciale

Seguite le regole per
il combattimento
o il confronto psichico
(consultate ATTACCARE
UN ALTRO PERSONAGGIO
a pagina 19).

Usate
l'abilità speciale
come indicato
sulla scheda
personaggio.

Se un personaggio viene ucciso da un
altro personaggio durante l'incontro,
guadagna 1 segnalino Fato e segue
immediatamente le regole della morte
del personaggio (consultate MORTE
DEL PERSONAGGIO a pagina 8).

FINE DEL TURNO

Incontri con le caselle
La casella indica di pescare una o più carte?

SÌ

Pescate carte come indicato.
Se sono già presenti carte scoperte,
pescate solo carte Avventura
sufficienti a raggiungere
il numero specificato.

Incontro con le carte
Seguite le regole
(consultate INCONTRI a pagina 18).

L'incontro ha avuto come risultato
la perdita di un turno?

NO

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

SÌ

FINE DEL TURNO

L'incontro vi ha fatti spostare in un'altra casella?

NO

Prendete tutti gli oggetti, oggetti magici, seguaci e/o monete d'oro presenti nella casella.

L'incontro vi ha fatti spostare in un'altra casella?

NO

Ci sono altre carte scoperte
sulla stessa casella?

NO

SÌ

Incontro con le carte
Seguite le regole
(consultate INCONTRI a pagina 18).

L'incontro ha avuto come risultato
la perdita di un turno?

NO

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

SÌ

Seguite le istruzioni riportate sulla casella.

NO

SÌ

SÌ

Avanzate fino alla
nuova casella.