

# TALISMAN

## DOBRODRUŽSTVÍ

**Talisman – Dobrodružství** je rozšířením hry *Talisman – dobrodružství meče a magie*, kterou v licenci společnosti Games Workshop vydává nakladatelství Altar. Pro hru s tímto modulem budete potřebovat jeden výtisk základní hry. Tento modul není samostatná hra.

**Talisman – Dobrodružství** obsahuje více než sto nových karet. Jsou tu další strašlivé nestvůry a úžasná nová kouzla na jejich pobíjení! Kromě toho tu najdete také nová místa, předměty, kouzelné předměty, cizince, pomocníky a události. S pomocí těchto karet bude hraní Talismanu ještě napínavější a rozmanitější než kdy předtím. Pro nové karty platí stejná pravidla jako pro karty v základním modulu. Stačí je zamíchat do příslušných hromádek.

Ale to není všechno!!! **Talisman – Dobrodružství** také obsahuje několik nových alternativních pravidel, která jemně dolaďují herní strategii a dávají nesčetné další možnosti, jak Talisman hrát.

Dobrou zábavu!

### 1. ZMĚNY PRAVIDEL

#### 1.1 Muly

Doporučuje se, aby se nosnost mul omezila na osm předmětů. Tak se vytvoří rovnováha s novými kartami. Vyznač si to na karty mul (platí pouze pro majitele prvního vydání základního modulu).

#### 1.2 Alternativní konce

Tyto konce jsou *volitelné* a mohou být do hry zavedeny pouze tehdy, souhlasí-li s tím všichni hráči.

Zamíchejte šest karet a jednu náhodně vyberte, *aniž* byste se na ni podívali; kartu položte rubem nahoru na Korunu moci umístěnou v centru hrací plochy. První hráč, který projde Údolím ohně a dosáhne Koruny moci, kartu otočí a zařídí se podle níže uvedených textů.



#### Koruna moci

Pokud jsi sám, *musíš* v každém kole seslat jedno *zaklínadlo moci*. Hoď jednou kostkou. 4–6 znamená, že se ostatní postavy musí buď vzdát nebo ztratit 1 život, 1–3 znamená, že zaklínadlo nepůsobí.



#### Pán démonů

Koruna moci byla zničena obřím, zlomyslným Pánem démonů. Musíš tohoto ducha porazit v mentálním souboji, jen tak vyhraješ hru. Démon má vůli 12 a 4 životy. Abys ho porazil, musíš mu odebrat všechny životy. Kdykoli se můžeš rozhodnout před Pánem démonů prchnout, v tom případě se ocitneš opět na Pláních zmaru a Pán démonů získá zpět všechny životy. Zatímco s Pánem démonů bojuješ, neprostupná mystická bariéra

znemožňuje hráčům vstup do Údolí ohně. Jsi-li zabit, Pán démonů získává zpět všechny životy a čeká na dalšího vyzyvatele.



#### Pandořina skříňka

Koruna moci byla zastoupena velkou magickou truhlou. Pokud jsi sám, můžeš truhlu otevřít a využít její sílu k porážce rivalů. Truhla ti každé kolo poskytne zaklínadlo a karty setkání, jimiž můžeš napadnout své soupeře. Hoď si jednou kostkou na počet zaklínadel, které si každé kolo vytáhneš, a jednou kostkou na počet karet setkání, které si každé kolo vytáhneš.

Tyto karty musíš použít v kole, kdy jsi je vytáhl. Můžeš je použít proti komukoli z ostatních hráčů. Hru vyhraješ, když budou všichni tvoji protivníci mrtvi.



#### Herkulův pás

Koruna moci byla zastoupena kouzelným opaskem. Pokud jsi sám, můžeš si pás nasadit. Pás může v jednu chvíli jen jeden hráč. Po nasazení pásu se postava změní v nadlidsky silnou postavu se schopností teleportace. Dokud nosíš pás, máš sílu 12 a 5 životů. Musíš se přesunout na pole obsazené jinou postavou a vyzvat ji na souboj. Každá postava, která je zabita, *prohrává* hru. Pokud je postava nosící pás zabita, pás se sám přemístí zpět na Korunu moci.



#### Strašné černé prázdno!

První hráč, který přejde most z Údolí ohně, je vysát do vnější prázdnoty a tam je anihilován spolu se všemi pomocníky, předměty atd. Tuto hru prohrál! Poté, co byl jeden hráč zničen Strašným černým prázdmem, se tato karta odkládá mimo hru a na Korunu moci je rubem vzhůru položena nová karta konce.



#### Král draků

Hoď si kostkou:

1. Král draků ti mile děkuje za jídlo, žere jednoho z tvých pomocníků a tebe samotného žene na Pláně zmaru. Zkus to znovu!

2. Musíš postupně porazit v souboji tři Královny mladší bratry. Každý z nich je drak se silou 9 a s každým musíš bojovat v jednom kole a porazit ho. Prohraješ-li, budeš vyvržen na Pláně zmaru. Zkus to znovu!

3. Abys zvítězil ve hře, musíš porazit samotného Krále draků. Má sílu 12, vůli 12 a 5 životů. Musíš s ním *zároveň* vybojovat normální i mentální souboj. Přijdeš-li o všechny životy, sežere tebe i tvé pomocníky, atd. Tímto jsi prohrál hru!

4. Král se rozhodl, že se mu opravdu zamlouváš, a kvapně odletěl na požádání sežrat tvé soupeře. Každý z nich musí s Králem bojovat,

jinak bude sněden. Král draků bude útočit v jednu chvíli vždy jen na jednoho hráče a mezi souboji se mu vždy obnoví životy. Jestliže nějaká postava zabije Dračího krále, vyhrává hru. Jsou-li všechny ostatní postavy zabity, vítězí postava na trůnu.

5. Král draků hlasitě chrápe na své nebetyčné hoře pokladů. Když hodíš na jedné kostce méně, než je tvá vůle, podaří se ti ho zabít a vyhrát hru. V opačném případě se Král probudí, sní jednoho z tvých pomocníků a tebe vyhodí na Pláně zmaru.

6. Máš štěstí! Král draků odlétl na oběd! Získáváš veškeré jeho poklady i magii a stáváš se vítězem hry!

### 1.3 Pochopové

Účast pochopů ve hře je *volitelná*. Mohou se zúčastnit jen tehdy, pokud s tím všichni hráči souhlasí. Před započítím hry se hráči musí rozhodnout, kolik pochopů je pro každého hráče povoleno. Pokud se hráči rozhodnou pochopy používat, doporučujeme, aby byl povolen maximálně jeden pochop na hráče.

Hráči si volí či vytahují své postavy jako obvykle a pak si *náhodně* vytáhnou ze zbylých karet postavy, které budou použity jako pochopové. Domníváme se, že by si hráči neměli pochopy volit, protože by jim to mohlo dát nečestnou převahu. Hráči, jejichž postavám není dovoleno používat pomocníky, nemohou používat ani pochopy.

*Pochopy je možno používat několika způsoby:*

a) Hráč může používat některou nebo všechny pochopovy zvláštní schopnosti, jako kdyby to byly schopnosti jeho postavy. Musí to být schopnosti, které může pochop předat nebo použít místo ní. Například postava nemůže získat pochopovu odolnost vůči zpěvu sirény, ale pochop pro ni může *krást*.

b) Na počátku každého souboje můžeš oznámit, že pochop bude bojovat za tvou postavu. Pochop bojuje na základě velikosti síly a vůle vytištěných na jeho kartě. Nezískává výhody ze žádných předmětů, pomocníků, ani další síly nebo vůle, kterou získala tvoje postava. Může využívat zaklínadel sesílaných během souboje nebo těsně před ním.

Sami pochopové nemohou vlastnit žádné zlato, předměty ani pomocníky a nemohou zvyšovat svou sílu, vůli či životy. Nemohou mít tedy nikdy více než 4 životy. Tam, kde to pravidla připouštějí, jsou považováni za pomocníky. Jsou-li zabiti, opouštějí hru a nemohou být nahrazeni.

### 1.4 Herní varianta – krvavá koupel chaosu

Toto pravidlo je *volitelné* a používá se *jen* v případě, že s ním všichni hráči souhlasí před započítím hry. Použijte jen *jednu* kartu Talismanu namísto čtyř. Krom toho hráč, jehož postava zemře, okamžitě prohrává hru. Krvavá koupel chaosu učiní hru krátkou, ale *velmi, velmi* krvavou.

### 1.5 (Oprava)

Každá postava, která navštíví Hostinec, prohraje v kartách a nemá u sebe žádné zlato, zaplatí jedním životem.

### 1.6 (Změna pravidel paragrafu 13.2)

Pokud je na poli, kam postava došla, ještě jiná postava, musí si přichozí vybrat, zda se buď setká s jinou postavou, *nebo* poslechne pokyny pro dané pole, *nebo* vystřelí z luku (vlastní-li nějaký) na postavu, která je v dostřelu.

#### AUTOŘI:

Původní autor Talismanu: Robert Harris

Pravidla pro tento modul: Edward Campbell, Charles Johnson, Alan Merrett, Aly Morrison

Vnitřní ilustrace: Aly Morrison, Gary Chalk

Obrázek na krabici: Christos Achilleos.

Překlad do češtiny: Michael Bronec, Martin Klíma

Odborné korektury: Jiří Štípek

Sazbu českého vydání provedl ALTAR

V ČR vydání druhé

Talisman® a Games Workshop® jsou zapsané ochranné známky společnosti Games Workshop, Ltd.

## Nabídka nakladatelství ALTAR

### Dračí doupě – Pravidla pro začátečníky 195,–

Nejrozšířenější hra na hrdiny v České republice. Vaše představivost vás přenesení do světa elfů a čarodějů, barbarů a bojovníků.

### Dračí doupě – Pravidla pro pokročilé 235,–

Pokračování Pravidel pro začátečníky. Je zde popsána hra na vyšších úrovních, nové schopnosti a dovednosti pro všechna povolání.

### Dračí doupě – Pravidla pro experty – Postavy 235,–

Závěrečný díl pravidel DrD obsahuje nové schopnosti postav pro nejvyšší úroveň, další speciální dovednosti a nové způsoby boje.

### Dračí doupě – Pravidla pro experty – Svět 195,–

Zde najdete podrobná pravidla pro politiku, hospodářství, stavění a obléhání hradů, tvorbu a bitvy armád. Hra DrD tím získá další rozměr.

### Taria 199,–

Kontinent vyrvaný draky a stále skrývajícím mnohým tajemstvím. Svět pro Dračí doupě, ve kterém se mj. odehrávají dobrodružství připravovaná pro GameCony.

### Ardanský rituál 189,–

Samostatné dobrodružství pro Dračí doupě. Na zlými silami ovládnuté tvrzi Ardan se vždy jednou za několik let koná démonický obětní rituál, jenž má přinést nové mládí temnému knězi Zaaronovi. Dokáže mu družina dobrodruhů zabránit?

### Taria – Záhvzdí 199,–

Rozšiřující modul k Tarii obsahuje popis jejích severních provincií, do nichž je zasazeno 7 kratších dobrodružství vhodných pro postavy na nižších úrovních.

### Asterion 350,–

Po všech stránkách do hloubky propracovaný svět pro Dračí doupě, k němuž jsou pravidelně vydávány rozšiřující doplňky a samostatná dobrodružství. Je přizpůsoben jak stávajícím pravidlům DrD, tak i připravovaným pravidlům DrD+.

### Dálavy 250,–

První rozšiřující geografický modul k Asterionu podrobně popisuje jednu z částí tohoto světa. Součástí je i napínavé dobrodružství Únos Entefela, zasazené do této oblasti.

### Bitva na polích Pelennoru 79,–

Tato strategická desková hra pro dva hráče zpracovává námět z Pána prstenů od J. R. R. Tolkiena a staví proti sobě vojska Temného Pána a Kapitánů Západu ve slavné bitvě před branami Minas Tirith.

### Zelekova dobrodružství – Zlodhův hrad 49,–

V tomto gamebooku se hráč stává mladým Zelekem, chlapcem z podhorské vsí, který se bude muset utkat s nepřítelem silnějším a zlověštnějším, než kdokoli z jeho současníků.

### O Norikovi 129,–

Netradiční gamebook z pera Vládi Chvátila, spoluvůdce DrD a dalších her, vám přinese mnoho hodin zábavy při putování Norika za jeho předpovězeným štěstím.

Všechny výše uvedené hry si můžete objednat na adrese  
**nakladatelství ALTAR, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3**